

Surrealismo y animación: notas a propósito de Jan Svankmajer

Máximo Eseverri

Argentina

maximo_e@yahoo.com

Teléfono: +5411 4772-5136

Máximo Eseverri: Licenciado en Ciencias de la Comunicación especializado en Procesos Educativos (FCS-UBA), cursa el Doctorado en Ciencias Sociales (FCS-UBA) y la Maestría en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural (IDAES-UNSAM). Es docente en la cátedra de Historia de los Medios de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la UBA. Trabajó en medios gráficos como *Página/12* y *El amante/Cine*. Desarrolló y coordinó el área de Comunicación de la Escuela de Capacitación Docente – Centro de Pedagogías de Anticipación (CePA) y actualmente es consultor en Comunicación del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) en el Ministerio de Educación de la Nación. Publicó el libro *Enrique Raab: claves para una biografía crítica* (Prometeo, 2007) y diferentes artículos en libros y revistas académicas.

Resumen

El presente trabajo ensaya un acercamiento a la animación en el campo del audiovisual desde el enfoque practicado por Hal Foster en su libro *Belleza compulsiva*, a través del trabajo de uno de los más importantes miembros con vida del movimiento surrealista: en las obras del cineasta y animador checo Jan Svankmajer, las técnicas de animación permiten cruzar hacia otros mundos que, como quisieron los primeros surrealistas, pueden constituir una crítica de este. Una genealogía de la imagen animada practicada desde estos parámetros permite no sólo establecer puentes entre surrealismo y animación sino también identificar en ambos campos el lugar fundamental que posee la categoría freudiana de lo siniestro.

Palabras clave:

surrealismo – cine – animación – técnica – estética – vanguardia

Abstract

This work attempts to approach animation within the audiovisual field by applying the categories developed by Hal Foster in his book *Compulsive Beauty* and focusing on the work of one of the most important members of the surrealist movement: the different animation techniques included in the films of Jan Svankmajer allow us to cross to other worlds which, as the first surrealists wanted, are a criticism of ours. A genealogy of the animated image made from these parameters allows us not only to establish connections between animation and surrealism but also to identify the fundamental place that the Freudian category of *the uncanny* has in both fields.

Key words:

surrealism – cinema – animation – technique – aesthetics – *avant-garde*

Fecha de recepción del artículo: 2/3/2009

Fecha de aceptación del artículo: 1/4/2009

La animación y lo siniestro

La reciente aparición en Argentina en castellano de *Belleza compulsiva* de Hal Foster (Adriana Hildalgo, 2008) permite no sólo reinterpretar el surrealismo bajo la clave de lo siniestro sino también practicar una relectura de las obras que diferentes artistas ligados a esa vanguardia realizaron a través del “siglo corto”¹. En este breve escrito, se trata de realizar un acercamiento a la animación en el campo del audiovisual desde estas coordenadas, a través del trabajo de uno de los más importantes miembros con vida del movimiento surrealista, Jan Svankmajer. En este cineasta y animador checo con más de cuatro décadas de trayectoria se conjuga, en un extremo, las más antigua tradición del surrealismo, que ha sido investigada por autores como Walter Benjamin o Ernst Bloch, a la vez que, en el otro, la actualidad que el movimiento ha cobrado en los tramos finales del siglo XX, analizada por autores Foster o Benjamin Buchloh.

Svankmajer visitó Buenos Aires en 2006 a propósito de una retrospectiva de su obra que se realizó en el marco de la octava edición del festival internacional de cine independiente que cada año se realiza en esa ciudad. En una entrevista realizada por el autor de este artículo, las palabras de Svankmajer permitieron entrever algunos de los vínculos que la animación teje en el campo de las expresiones audiovisuales del siglo XX. Usualmente abordada como problema de la cultura popular-masiva –tanto desde enfoques funcionalistas como desde la teoría crítica²–, en general, los estudios culturales han dejado inexplorado el lugar que la animación ha tenido en la conformación de la cultura audiovisual y de los “túneles subterráneos” que vinculan vanguardia y el mercado, arte y entretenimiento.

Trabajos iniciales como *Punch & Judy* (1966) –en el que dos títeres se disputan un hamster verdadero– o *Et Cetera*, del mismo año, demuestran ya una imaginación radical y una apertura estética a todas las técnicas que se encuentren a la mano. Cortos como *Picknick mit Weissman* (1968), experimentos surrealistas que combinan actuación con animación de objetos como *The Flat (Byt, 1968)* o *A Quiet Week in the House (Tichý týden v dome, 1969)*, exploraciones como *The ossuary (Kostnitze, 1970)*, que se encuentra en la frontera del documental con el poema visual, la versión del poema de Lewis Carroll *Jabberwocky (Zvahlav aneb Saticky Slameného Huberta, 1971)* o *Leonardo’s Diary (Leonarduv denik, 1972)*, anteceden una época en la que Svankmajer concentró su trabajo en la escultura, la cerámica y otras formas del arte plástico, para dar forma a sus “experimentos táctiles”. De allí emergió un realizador maduro, capaz de concretar obras como *Dimensions of Dialogue (Moznosti dialogu, 1982)*, que combina escultura y animación en un trabajo

¹ En ese libro, Foster realiza ese ejercicio con artistas como Giorgio De Chirico, Max Ernst o Alberto Giacometti. Probablemente, el abordaje más logrado sea el que practica sobre la obra del alemán Hans Bellmer (ver capítulo 4: “Atracción fatal”).

² En el capítulo “La industria cultural” de la *Dialéctica del iluminismo* (1944), Theodor Adorno y Max Horkheimer refieren: “Los dibujos animados eran en una época exponentes de la fantasía contra el racionalismo. Hacían justicia a los animales y a las cosas electrizados por su técnica, pues pese a mutilarlos les conferían una segunda vida. Ahora no hacen más que confirmar la victoria de la razón tecnológica sobre la verdad. [...] Si los dibujos animados tienen otro efecto fuera de acostumbrar los sentidos al nuevo ritmo, es el de martillar en todos los cerebros la antigua verdad de que el maltrato continuo, el quebrantamiento de toda resistencia individual, es la condición de vida en esta sociedad” (1993: 166-167). Nótese que, a pesar de la caracterización negativa que –al igual que el resto de las manifestaciones de la industria cultural– reciben aquí los dibujos animados, es rescatada una época inicial, emparentada en el texto con otro género cinematográfico, la *slapstick comedy*.

de gran sofisticación con reminiscencias de Giuseppe Archiboldo, o *Down to the Cellar (Do pivnice, 1983)*, que afirma y proyecta la continuidad que Svankmajer encuentra entre infancia y surrealismo. A fines de los ochentas, JS concretó su primer lagometraje, *Alice (Neko z Alenky, 1988)*, basado en *Alicia En el país de las maravillas*, también de Carroll, a los que le siguieron *Fausto (Lekce Faust, 1994)*, *Conspirators of Pleasure (Spiklenci slasti, 1996)*, *Little Otik (Otesánek, 2000)* y *Lunacy (Šileni, 2005)*. Svankmajer realizó además, entre muchas otras obras de diversa duración, un corto difundido como separador en la Music Television (*Meat love, 1989*), la sátira deportiva *Virile Games (Muzné hry, 1988)*, la escultura animada *Darkness/Light/Darkness (Tma/Svetlo/Tma, 1989)*, el tríptico *Food (Jídlo, 1992)* y, en 1990, *The Death of Stalinism in Bohemia*, al que calificó “un trabajo de *agitprop*”. Luego de décadas de sufrir una extrema censura estatal, y aunque siempre rechazó expresar su postura política a través de sus películas, Svankmajer cerró un extenso capítulo de su obra con un trabajo en el que se combinan expresión artística de vanguardia y mensaje político explícito³.

Lo primero que llama la atención de las declaraciones realizadas por Svankmajer en diferentes entrevistas que concedió a lo largo de tres décadas es que, pese a ser reconocido como maestro de la animación, ésta, en tanto técnica, le interesa poco. Desde su perspectiva, lo que distancia su trabajo de otros animadores, como sus coterráneos Jirí Trnka, Karel Zeman o Bratislav Pojar, es que ellos “creaban su propio mundo; universos como los de Trnka viven su propia vida, su propio destino; yo, en cambio, trato de expresar lo que se vive en el mundo real, ponerlo en duda, es decir, subvertirlo”⁴. Respecto de los hermanos Stephen y Timothy Quay, quienes encontraron en Svankmajer un referente de primer orden y cuya estética pareciera fundirse en un estilo común, el animador checo advierte: “somos buenos amigos, pero la diferencia básica entre nosotros es que ellos hacen historias fantásticas de sus propios mundos y yo busco basar mis películas en la realidad, es decir, descubrir lo fantástico en ella”.

La animación cuadro a cuadro⁵ –técnica de la cual Svankmajer representa uno de los principales exponentes con vida– supone una subversión de lo fotografiado, una irrupción o intervención de los objetos que vemos moverse en la pantalla, que ocurre en el intervalo entre toma y toma. Las tensiones entre realidad y fantasía, ficción y registro, son concomitantes a todo el hecho fílmico, pero cobran un sentido particularmente relevante en relación a la imagen animada, sea esta conseguida mediante la sucesión de

³ Antes de *Et Cétera*, Svankmajer realizó *The Last Trick (Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara, 1964)*, *Game with Stones (Hra s kameny, 1965)* y *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll (1965)*. A su primera etapa corresponden también *Historia Naturae, Suiita (1967)*, *The Garden (Zahrada, 1968)* y *Don Juan (Don Sanche, 1970)*. En 1977 Svankmajer concretó *Castle of Otranto (Otrantský zámek)* y, a comienzos de los ochentas, dos obras basadas en relatos de Edgar Allan Poe: *The Fall of the House of Usher (Zánik domu Usheru, 1981)* y *The Pit, the Pendulum and Hope (Kyvadlo, jáma a nadeje, 1983)*. Una filmografía del animador se completa con *Another Kind of Love (1988)*, *Flora (1989)* y *Animated Self-Portraits (1989)*.

⁴ Esta y el resto de las declaraciones de Svankmajer han sido tomadas de la entrevista realizada por el autor para el periódico del festival citado: “Jan Svankmajer, la subversión animada” en periódico *Sin aliento*, año 8, número 10, viernes 26 de abril de 2006, pp. 1-2.

⁵ Con este nombre hablaré sobre la centenaria técnica de animación de objetos consistente en moverlos levemente de manera regular entre brevísimas tomas, de manera tal que, al reproducir lo filmado, los objetos parecen moverse por sí mismos. Usualmente, en inglés esta técnica recibe el nombre de *stop-motion*. En algunos textos y traducciones españoles, para referirse a los pioneros de la técnica se habla de “pase a manivela”. En inglés, el nombre de la técnica suele variar según los materiales a los que se recurre (p.e. *clay animation, cut up animation*). Cuando la técnica es aplicada a actores, se habla de *pixillation*.

dibujos de dos dimensiones o mediante la animación de objetos, que constituyen las dos principales técnicas de la animación en el cine hasta la explosión del digital. Animar significa “dar vida”. La animación cuadro a cuadro supone dotar de vida –o, más precisamente, de movimiento– a objetos que carecen de ella. Si el cine orientado al registro supone la ilusión de movimiento de sujetos, la animación cuadro a cuadro supone una ilusión de vida de objetos: interviniendo el proceso fílmico, puede dotarse a los objetos de una cualidad propia y distintiva del sujeto filmado. La animación en cuanto arte y técnica ocupa, en el campo de las expresiones audiovisuales, la fina línea que separa a un teatro de objetos de un teatro óptico, que históricamente constituye la antesala del cinematógrafo.

En este punto, el sentido de evocar el trabajo de Svankmajer es doble: por un lado, el territorio que hoy ocupa la República Checa corresponde a una de las regiones europeas con mayor tradición en torno a un teatro de objetos, como el de marionetas o de títeres. Ese legado puede verse con claridad en la obra de Trnka, considerado uno de los más grandes maestros de la animación cuadro a cuadro⁶. El peso de esa tradición en la obra de Svankmajer se encuentra delimitado sólo por otra (ésta de vanguardia), que acaba por recortar su perfil: en 1970 Svankmajer ingresó al Círculo de Surrealistas Checos, grupo en el que sigue participando hasta la fecha. El Círculo constituye uno de los principales espacios del surrealismo en Europa oriental. Fue fundado en 1934, año en el que Svankmajer nació. Al año siguiente, Bretón visitó Checoslovaquia, marcando un inicio fuerte para ese movimiento en esa parte de Europa. Aunque las continuidades entre el surrealismo tal como se lo practicó en el Este y el Oeste europeos superan a las discontinuidades, la situación política en ambos ámbitos marcó rumbos distintos en relación a las posibilidades de expresión en cada caso. En la Praga de Svankmajer, los surrealistas fueron perseguidos y censurados y los trabajos de los artistas del movimiento fueron entendidos desde el Estado como desestabilizantes. “El totalitarismo nos llevó a concentrarnos en el humor negro como recurso expresivo”, recordó Svankmajer, sentado en un sillón en la sala de prensa del festival de cine independiente porteño, realizado en las instalaciones de un *shopping center* ubicado en el barrio de Abasto.

El lugar de lo onírico, que es central en el surrealismo, también lo es en la obra de este cineasta checo. Para Svankmajer, “la vida se compone de realidad y de sueño: son elementos unidos, yo utilizo mis sueños como fuente de creación [...]. Existe una lógica de los sueños, que se vuelve reveladora en tanto se encuentra por fuera de lo que el sentido común o la ciencia pueden decirnos”. En la obra de Svankmajer, cierta desmesura del mundo se expresa a través del lenguaje de los sueños, permitiendo una ampliación del campo de lo real a través del cine. Las máximas más trascendidas del programa surrealista –la fusión de arte y vida, el acercamiento del arte a las masas, la liberación de las ataduras del intelecto y la conciencia

⁶ En El cine según Hitchcock, François Truffaut compara la calidad poética del creador de *Psicosis* con la de Trnka (2000: 24). También el animador escocés Norman McLaren es aludido allí. El elogio, sin embargo, no está dirigido al animador checo sino al realizador inglés, y es destacable no sólo porque proviene de uno de los principales críticos de los *Cahiers du Cinéma* y realizadores de la *nouvelle vague*, sino porque la tradición a la que Truffaut adscribe, en general, ubicó en el margen a los trabajos de animación.

diurna, la creación colectiva— también son reconocibles en las constantes de su obra, de *Et Cétera* a *Lunacy*.

Sin embargo, sus trabajos también permiten detectar las particularidades del surrealismo aisladas y analizadas por Hal Foster. Su tesis fundamental es que las definiciones y prácticas del surrealismo se organizan en torno de lo siniestro en el sentido en que éste fue definido por Sigmund Freud, como múltiples signos de una confusión entre la vida y la muerte. Para Foster “estas confusiones maravillosas borran las distinciones entre el adentro y el afuera, entre lo psíquico y lo social” (2008: 211). La ilusión de vida que caracteriza a los objetos antropomórficos —como las esculturas de *Dimensions of Dialogue* o *Darkness/Light/Darkness*— o no antropomórficos —los churrascos fornicadores de *Meat Love*, el conejo embalsamado o las muñecas de *Alice*— que pueblan los filmes de Svankmajer emulan los efectos de lo siniestro tipificados por Freud y recuperados por Foster a propósito de una relectura de las claves del surrealismo:

Como bien se sabe, para Freud lo siniestro involucra el retorno de algún fenómeno familiar (una imagen u objeto, persona o evento) vuelto extraño a través de la represión. Ese retorno de lo reprimido genera ansiedad en el sujeto, volviendo ambiguo el fenómeno, y esa ambigüedad ansiosa produce los principales efectos de lo siniestro: (1) una falta de distinción entre lo real y lo imaginado, el fin más básico del surrealismo según la definición de Breton en los dos manifiestos; (2) una confusión entre lo animado y lo inanimado, de la cual los maniqués, las muñecas, las figuras de cera, los autómatas son ejemplos; y (3) la usurpación del referente por el signo o de la realidad física por la psíquica (Foster, 2008: 38).

Los efectos mencionados nos acercan, como si se tratara de círculos concéntricos, a la obra de Svankmajer: el tejido de lo real conciente con la imaginación (que caracteriza al surrealismo), el referente usurpado por el signo (atestiguado por el desarrollo del cine y otros procesos de mediatización audiovisual) y finalmente la contaminación entre lo animado y lo inanimado, que encuentra una expresión en la animación cinematográfica en general, un acercamiento aún mayor en la animación cuadro a cuadro de objetos y un nudo puntual en el trabajo de Svankmajer, enmarcado en el surrealismo y orientado a “expresar lo que se vive en el mundo real”.

En Freud, lo siniestro (*unheimlich*) es entendido como lo “no familiar”, no estrictamente en el sentido de lo ajeno —aunque lo involucra— sino más bien el de lo cercano que retorna extraño: *heim* significa hogar, y *heimlich* puede traducirse como “íntimo” (Freud también recurre a los términos “heimisch” [“doméstico”] y “vertraut” [“familiar”]); el prefijo “un” indica la represión. La obra de Svankmajer carece, como sí puede apreciarse en la de los hermanos Quay, de objetos extraños. Pero los objetos cotidianos que pueblan sus películas —como los muebles, juguetes o prendas del vestir de *Picknick mit Weissman*, que en el ejercicio de su libertad acechan violentamente al hombre— han sido extrañados y convocan lo inquietante, lo lúgubre. En este sentido, las creaciones de Svankmajer abonan el planteo de Foster, por el que “los surrealistas no sólo se sienten atraídos por el retorno de lo reprimido, sino que además buscan redirigir ese retorno con fines críticos” (2008: 18). Volveré sobre esto hacia el final del artículo.

Las cosas tienen vida propia

“Las cosas tienen vida propia” –dice Melquíades, el personaje de la novela *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez–, todo es cuestión de despertarles el ánima” (1993: 9). Melquíades recita esta frase ante los sorprendidos habitantes de Macondo, un caserío perdido en las entrañas de la América Profunda. Años antes, Melquíades había llevado allí una barra de hielo. Al tocarla y sentir una mezcla indiscernible de frío y quemazón, uno de los protagonistas de la novela, José Arcadio Buendía, había sentenciado “este es el gran invento de nuestro siglo”. Ahora Melquíades recorría las calles del pueblo con dos enormes lingotes imantados, ante el espanto de la población “al ver que los calderos, las pailas, las tenazas y los anafes se caían de su sitio, y las maderas crujían por la desesperación de los clavos y los tornillos tratando de desenclavarse”. Ante semejante espectáculo, Buendía “cuya desaforada imaginación iba siempre más lejos que el ingenio de la naturaleza, y aun más allá del milagro y la magia” buscó comprar el imán con el proyecto de desenterrar oro. “Para eso no sirve”, le advirtió Melquíades, quien se ganaba la vida sorprendiendo a comunidades como Mancondo con estos pequeños trucos científicos, pero cuya moral le impedía un engaño de semejante calibre. Buendía desoyó el consejo, cambió el imán por una serie de animales poniendo en riesgo su economía doméstica y se lanzó a la aventura del oro. García Márquez concluye que sólo pudo desenterrar una vieja armadura del siglo xv, con un esqueleto calcificado en su interior, que llevaba colgado en el cuello un relicario de cobre con un rizo de mujer.

La anécdota de García Márquez posee más de un paralelismo con la génesis –ya mítica– del cine y el papel de la animación en ella. Es sabido que Georges Méliès asistió a las primeras proyecciones realizadas por los hermanos Lumière en el Salón Indio del Gran Café del Boulevard de los Capuchinos en París, que comenzaron a realizarse en los últimos días de 1895. A diferencia de los Lumière, caracterizados por una gran afición por la ciencia y por desempeñarse como patronos en la industria óptica, Méliès había dejado de lado un puesto en la empresa familiar de sus padres para realizar diferentes espectáculos orientados al entretenimiento y el ilusionismo en el teatro parisino “Robert-Houdin”, que había adquirido. Seguía las línea de los famosos magos del siglo XIX, que tenía a Robert-Houdin como principal antecedente y a Okito como futuro exponente. Ellos buscaban actualizar el arte de la magia a los tiempos que corrían, incorporando a sus espectáculos nuevos recursos técnicos, mecanismos de relojería y trucos visuales.

La primera sensación que Méliès experimentó al ver el programa Lumière fue la de desilusión: ya había visto proyecciones de diapositivas fotográficas, con lo que la imagen que vio en primera instancia no representaba ninguna novedad. Pero, de pronto, las cosas y las personas en la imagen *comenzaron a moverse*. Pronto Méliès buscó comprar la cámara Lumière, pero los hermanos se negaron con la célebre sentencia “es sólo una curiosidad científica sin ningún porvenir comercial” (Fisas, 1991: 79). La frase recuerda el “para eso no sirve” de Melquíades: lo que movía a los hermanos a resistirse a la venta era

menos un afán comercial o la protección de una patente que la certeza acerca de las limitaciones del artefacto. En París como en Macondo, el significado del dispositivo en disputa –definido por sus potencialidades de uso– no era el mismo para los diferentes actores: caracterizados por una ética de la responsabilidad, Melquiádes y los hermanos Lumière se encuentran orientados hacia el espectáculo, el entretenimiento, pero con un límite que involucra la realidad científica. Méliès/Buendía, en cambio, movidos por una ética de la convicción, buscan explotar el dispositivo en un sentido ajeno a los objetivos de sus creadores. Las tensiones entre ambas formas de entender el hecho fílmico se encuentran en pugna hasta hoy, y puede afirmarse que constituyen algún tipo de frontera que involucra tanto la ética como la estética del relato visual.

El verismo fotográfico impulsado por los Lumière coloca como límite del hecho fílmico una “ilusión de realidad” basada en recursos ópticos que explotan el comportamiento de la luz y la fisiología del ojo humano. Partiendo de ese punto, en cambio, Méliès busca una “realidad de la ilusión”, introduciendo en la realización de películas recursos propios del teatro popular, lo funambulesco y el ilusionismo, bajo las claves con que algunos magos de su época buscaban aggiornar su oficio. Este temprano giro en el rumbo del cine respecto de su norte verista ha sido descrito por Sigfried Kracauer como la “traición Méliès”. Como señala Antonio Costa,

Según Kracauer, las filmaciones de lo real de los Lumière, en cuanto anónimas y aparentemente insignificantes, expresan ya la verdadera vocación del cine, que es la realista [...] Por consiguiente, las extravagantes fantasías de Méliès [...] constituyen una especie de traición a la auténtica naturaleza del cine (1992: 67).

A la vez, continúa Costa, otros investigadores subrayan cómo Méliès recoge tanto el carácter esencialmente onírico del cine como el que se presenta en las formas objetivas de la filmación de lo real. Desde este enfoque, –que en un sentido puede hacerse extensivo a los diferentes proyectos cinematográficos que, como el de Buñuel o Svankmajer, abordaron el cine desde el surrealismo– el camino de Méliès no implica ya una traición, sino el desarrollo del profundo sentido de un dispositivo, ajeno a sus primeros practicantes. A diferencia de lo ocurrido en Macondo, en París, el hacedor de *Un viaje a la luna* (1902) no logró convencer a los hermanos Lumière, y debió viajar a Inglaterra, donde adquirió un aparato similar al cinematógrafo, técnicamente más precario, ideado por uno de los pioneros del cine británico, Robert William Paul. Adaptando ese aparato, Méliès filmó sus primeras vistas (García Fernández, 1982). Una combinación hoy indiscernible de experimentación y eventualidades lo llevaron a perfeccionar diferentes formas de trucos visuales, esencialmente el fundido y la sustitución, mediante los cuales pudo vincular en una obra común el registro y la acción de sus números de ilusionismo. Es decir: no ya el registro de un espectáculo de trucos sino el registro –intervenido, trucado– como espectáculo. Gracias a cineastas pioneros como Méliès o Paul, toda una serie de tradiciones del arte, la literatura y el espectáculo (muchas de ellas claramente ajenas a la alta cultura) penetraron tempranamente en el cine. El programa Lumière (así como las vistas de Edison o las primeras producciones de otros pioneros) obedecían a una lógica por la que lo cotidiano, mediante una

nueva forma de registro y reproducción de imágenes que involucraba lo cinemático, era convertido en espectáculo. El recurso del mero registro de un evento pronto necesitó ampliar sus horizontes⁷, lo que aseguró un lugar para realizadores como Méliès.

A esta historia, sin embargo, cabe agregar un capítulo que apenas ha sido abordado en relación con las temáticas que hasta aquí hemos desarrollado. Tal capítulo, que corresponde a la génesis de la animación cinematográfica, permite poner en perspectiva y resignificar momentos decisivos de la historia del cine. El dibujo animado es cronológicamente anterior a la popularización del cinematógrafo. No sólo hay animación en los juguetes ópticos que aparecen en Europa a lo largo del siglo XIX, sino también en el milenario desarrollo, oriundo de Asia, del teatro de objetos y el teatro de sombras. En la Europa occidental moderna, la evolución de un “teatro óptico” que prescindiera de actores tuvo lugar bajo la forma de “fantasmagorías” y atracciones similares, que recurrían al uso de linternas mágicas y otras formas de proyección de imágenes, de los espectáculos transhumantes y de feria a los sofisticados dioramas de Luis Daguerre en la primera mitad del siglo XIX.

No sólo Méliès estuvo entre los hombres del mundo del espectáculo que asistieron a las primeras proyecciones del programa Lumière. También estuvo presente en ellas Émile Reynaud, el hacedor de las “Pantomimas luminosas”, que desde 1892 se realizaban en el Museo Grévin de esa misma ciudad. El sistema de Reynaud, llamado “teatro praxinoscópico” estaba basado en la animación de dibujos, cuya sucesión era montada en una banda transparente atravesada por un haz de luz que era proyectado sobre una pantalla. El sistema incluía, como lo harían más tarde los animadores del cine, la elaboración por separado de figuras y fondos, una banda musical y efectos de sonido. Como señala el investigador argentino Jorge Rivera, el verismo fotográfico de los Lumière acabaría imponiéndose comercialmente a las animaciones funambulescas de Reynaud, quien, ya en la bancarrota, destruyó patéticamente su invento a martillazos y arrojó sus películas al Sena (1994: 21).

Sin embargo, ese no fue el final sino el comienzo de la animación vinculada al cine. Poco después de que se pusiera en marcha la “traición Méliès”, un secreto duelo se iniciaba en Francia y en Estados Unidos, sin que los mismos contrincantes lo supieran. Dos hombres familiarizados con el ambiente del espectáculo cuya inserción en el mercado se relacionaba con el dibujo y la ilustración para medios gráficos, ingresaban a jóvenes empresas productoras de películas. En Francia, el Émile Cohl (1857-1938) comenzó a trabajar para Gaumont, para quien creó rudimentarias animaciones recurriendo a cámaras cinematográficas. En

7 Mientras el programa Lumière de 1895 sumaba a sus vistas callejeras versiones en reversa de una toma (Demolición de un muro) o adaptaciones de viñetas de humor gráfico (El regador regado), En Estados Unidos Edison agregaba trucos a sus películas, como en el caso de La decapitación de María Estuardo, reina de Escocia, también de 1895, en donde, mediante sustitución, la actriz parecía perder su cabeza en la guillotina. Otros pioneros, como el británico G. A. Smith, tuvieron un papel fundamental en la temprana explotación de los recursos del cine más allá del registro puro (uso de lentes, sustitución, fundido, montaje) para generar narración. En estos primeros trabajos, lenguaje y truca se gestan en una experimentación general que tiene por objetivo solucionar problemas narrativos y diversificar el espectáculo visual. Sin embargo, mientras los Lumière optaron por el desarrollo de obras documentales y otros pioneros por relatos breves de ficción que perseguían un verosímil, Méliès y otros creadores que le siguieron abrieron al cine a inéditos mundos de fantasía.

ellas cobró vida el personaje *Fantoché*. En su *Histoire illustrée du cinéma* (1947) los investigadores René Jeanne y Charles Ford apuntan como conclusión de Cohl:

“Puesto que el movimiento cinematográfico resulta de un engaño del ojo mediante cierto número de imágenes sucesivas, puesto que el número de estas imágenes es fijo y que la película puede conservar cualquier impresión, debe ser posible reemplazar la fotografía por el dibujo y obtener el mismo resultado físico, pero creando con el lápiz seres de fantasía”⁸

La *Fantasmagoría* creada por Cohl en 1908 contenía escenas humorísticas que incluían pantalones que se transformaban en paraguas, hombres desmembrados cuyas partes continuaban moviéndose o casas que se transformaban en elefantes, todo ello regido por un ritmo violento, en un espectáculo que no respetaba ningún argumento. Muchas de estas demencias tenían antecedentes en diferentes expresiones gráficas masivas, como las tiras cómicas de Winsor McCay. Pero, bajo los parámetros del verosímil cinematográfico, los dibujos animados de Cohl podían mostrar lo que la historieta o la ilustración sólo sugerían.

En Estados Unidos, el británico James Stuart Blackton llevó al cine sus *chalk talk shows* valiéndose de trucos visuales y de animación cuadro a cuadro para dar vida a las imágenes que dibujaba en un pizarrón. Con esa técnica, en 1906 concretó *Fases humorísticas de caras graciosas* [*Humorous Phases of Funny Faces*]. También realizó películas como *The Haunted Hotel* (1907), cuyos objetos vivientes recuerdan también los que poblaron el *Hotel eléctrico* del aragonés Segundo de Chomón, quien luego de concretar este trabajo y *Eclipse de sol* (que inaugura la tradición de animación y astronomía que más tarde retomaría la animación digital) fue contratado en Francia por Pathé para competir con Méliès en el campo del cine fantástico (Berenguer, 1995). Habiendo trabajado para Edison, Blackton fundó su propia productora, Vitagraph, con la que conoció un importante éxito. Los suyos y los de Chomón fueron los primeros pasos de la animación cuadro a cuadro para filmes con actores⁹.

Tanto los mundos de fantasía y los seres mutantes que Cohl realizó para Gaumont como los objetos vivientes del *Hotel eléctrico* de Segundo de Chomón cautivaron a los surrealistas franceses, en un sentido parecido a series como *Los vampiros* de Louis Feuillade o algunas historietas y folletines. En Estados Unidos, los experimentos de Blackton, que incluían dibujos que cobraban vida u objetos dibujados en una pizarra que se corporizaban con sólo extender la mano, dieron paso a pulidísimas técnicas de animación de

8 <http://usuarios.iponet.es/dardo/revista/plus.html> (consultado el 26/3/09).

9 Tanto las obras como los autores que aquí se presentan no tienen, desde luego, pretensiones de exhaustividad. Definir al pionero de una técnica cualquiera es una acción riesgosa y que en muchas ocasiones, como esta, carece de sentido, porque muchos hombres de la ciencia o el espectáculo trabajaron en técnicas similares aproximadamente en la misma época. Una breve historia de la animación cuadro a cuadro encarada por los estudios de Bristol (Reino Unido) Aardman Animation señala como primeros experimentos los realizados por James Stuart Blackton junto a uno de los más trascendidos pioneros del cine británico, Albert E. Smith. Hacia 1898 ellos realizaron el corto *The Humpty Dumpty Circus* utilizando juguetes. Al año siguiente, Arthur Melbourne Cooper realizó una breve animación con fósforos para el institucional de una fábrica que los confeccionaba. Para la época en la que Blackton daba a conocer sus *Funny Faces*, Cooper concretó otro corto *stop motion*, *Noah's Arc*, y, mientras Cohl presentaba *Fantasmagoría*, Cooper terminó *Dreams of Toyland*. En Estados Unidos, también en 1908, Edwin S. Porter terminó *A Sculptor Rarebit Dream*, que versionaba (a la vez que anticipaba la versión fílmica en dos dimensiones de) los *Dreams of the Rarebit Fiend* del dibujante y luego animador Winsor McCay. El increíble trabajo de animación con insectos *The Cameraman's Revenge* realizado por Ladislav Starewicz en Moscú en 1912 señala ya un elevado manejo y una gran sofisticación de esta técnica (Lane, 2003: 20-21).

dibujos en dos dimensiones como la desarrollada por Winsor MacCay, quien se presentaba en sus películas como “el creador del dibujo animado a mano”. La excepcional obra de McCay hace coincidir los inicios del cómic y los de la animación con algunas de sus obras cumbres. Tiras como *Little Nemo in Slumberland* o *Little Sammy Sneezy* son exponentes de un arte de la ensoñación y del absurdo con reminiscencias nouveau. Mientras el filme animado *Gertie the Dinosaur* (1914) representaba una continuidad con los números vodevilescos de Blackton, otras animaciones como *Dreams of the Rarebit Fiend* se precipitaban hacia un mundo onírico como los que inaugurara Cohl.

En Estados Unidos, persiguiendo la fascinación, la sorpresa o la diversión del público, animaciones como las de McCay, el *Gato Félix* de Pat Sullivan o tempranas creaciones de los hermanos Dave y Max Fleischer como *Betty Boop* recrearon, como en el caso de Cohl, mundos extrañados, situaciones inverosímiles, seres mutantes. La larga tradición de los *cartoons* producidos por grandes estudios estadounidenses a lo largo del siglo tiene entre sus principales tópicos un subrayado ejercicio de la violencia y el sadismo, a la vez que contiene mundos en los que, en cada *gag*, las leyes de lo racional y las situaciones y objetos de lo cotidiano se ven permanentemente subvertidos. Demostrando una fuerte madurez del género, la serie de fines de siglo *Los Simpsons* contiene una referencia paródica a esta tradición que varias generaciones de niños recibieron a través de la televisión. Los hijos de Homero y Marge disfrutaban el show de “Tomy y Daily” (en el original, “Itchy & Scratchy”), que remite a series animadas como *Tom y Jerry*. En uno de los capítulos, ante la incredulidad de Bart frente a lo que sucede en la tira, su hermana Lisa le explica que los dibujos animados no se rigen por las leyes de la realidad. Tras ellos se encuentra Homero sentado en un sillón y, tras él, una ventana por la que puede verse a la vez al mismo Homero caminando por el jardín.

El retorno reprimido de la animación

Para Foster, muchos de los diseños de los primeros surrealistas se cumplieron pero de manera inesperada en incluso siniestra. El fin de siglo conoció el retorno del surrealismo, pero con signo invertido:

¿Qué podemos decir del surrealismo hoy, ya igualmente explotado por las industrias académicas y las culturales? [...] Breton esperaba que lo surreal se volviera real, que el surrealismo pudiera superar la oposición entre los dos términos, con efectos liberadores para todos. Pero, ¿no será que lo que ha sucedido es en realidad lo inverso, que en el mundo posmoderno del capitalismo tardío lo real se ha vuelto surreal, lo siniestro de nuestra selva de símbolos es, en su delirio, menos desestabilizante que disciplinatorio? (2008: 327-328)

La superación de las oposiciones entre realidad y sueño, entre el yo y el otro ha ocurrido, para Foster “en la fantasmagoría de la ciudad posmoderna, pero con sus efectos liberadores invertidos” (ibid.): en los inicios del movimiento, el programa estético de una pérdida crítica del yo ocupó un lugar subversivo en relación a una fija identidad burguesa que, por otros caminos que los de la vanguardia, entró en declive. En ese sentido, concluye, “tal vez el surrealismo siempre dependió de la racionalidad a la que se opuso” (2008: 329).

La hipótesis de Foster acerca del lugar del surrealismo hacia fines del siglo XX se condice con una trayectoria como la de Svankmajer, cuyo inicio se identifica punto a punto con el surrealismo checo y la efervescencia vanguardista de los sesentas, luego crece artísticamente hacia fines de los setentas y comienzos de los ochentas, madura brindando pequeñas joyas animadas y largometrajes inolvidables y comienza a agotarse creativamente en el cambio de milenio. En una época en la que la belleza compulsiva y el azar objetivo acechan agresivamente desde un afuera global deshumanizado, pareciera no haber lugar para el ejercicio crítico de lo siniestro y el enarbolamiento del sinsentido como bandera de libertad.

Mucho antes de que el surrealismo se constituyera, animadores pioneros habían abierto ya la puerta de mundos en los que, a través de un arte de la ensoñación, lo conciente y lo onírico formaban parte de una misma realidad. Pronto, sin embargo, los estudios crecieron e iniciaron la senda de un "gran cine", bajo la forma de un pretendido cine-arte en Francia, el *peplum* monumental en Italia o la superproducción en Estados Unidos. Reynaud, Méliès y Cohl murieron olvidados y en la pobreza. Sin embargo, por caminos usualmente poco transitados por los historia del cine y el análisis cultural, la animación sobrevivió con toda su carga surreal en diferentes obras satíricas, realizaciones para niños, publicidades comerciales, producciones independientes y largometrajes que reescribieron para el siglo XX parte del acervo narrativo occidental, a la vez que generaron nuevos clásicos.

En Estados Unidos, luego de pioneros como Blackton, la técnica de animación cuadro a cuadro se transformó en uno de los recursos más explotados en la elaboración de efectos especiales para películas de grandes estudios, arrojando relatos audiovisuales que se debaten entre lo bello de la artesanía y lo sublime que habita en lo monstruoso. En largometrajes dotados de escenas que podrían pasar por obra de vanguardia, los espectadores del siglo XX vieron dinosaurios arrojándose desde el Puente de Londres; un simio gigante con una bella joven en una mano, luchando contra aviones biplano en la cúspide de un rascacielos (*El mundo perdido* [1925] y *King Kong* [1933] respectivamente, ambas animadas por Willis O'Brien); un grupo de *cow-boys* enlazando un tiranosaurio en el desierto de Arizona (*El valle de Gwangi* [1969], animada por el discípulo de O'Brien Ray Harryhausen); monstruosos tanques de guerra cuadrúpedos que escupen rayos láser en una batalla en un planeta helado; o dos robotizados cadáveres de policías luchando entre sí en las calles de una ciudad ganada definitivamente por un capitalismo salvaje (*El imperio contraataca* [1980] y *Robocop II* [1990] respectivamente, ambas animadas por Phil Tippett). Algunas técnicas del Este europeo se colaron en Hollywood a través de las bellas animaciones para niños de George Pal, antecedente en Estados Unidos de los largometrajes realizados por Henry Selick en solitario o bajo las órdenes de Tim Burton.

La animación digital, desarrollada en laboratorios desde los sesentas, implicó un violento e implacable retorno de la animación pero no ya bajo el signo de la artesanía que implica el dibujo a mano y la confección y manipulación de objetos, sino bajo la fría lógica de la informática. Hacia fines del milenio, desde el corazón mismo de la industria, las técnicas CGI transformaron de manera irreversible el (ya) viejo cine de actores. Mientras el director de *Forrest Gump* (1994) Robert Zemeckis expresaba su preocupación por realizar películas en el marco de un cine en el que “ya todo era posible”, tras participar en la película animada *Cars* (2006) de Disney-Pixar, el veterano Paul Newman advirtió a las próximas generaciones de actores la necesidad de “patentar sus personalidades” para anticiparse a un cine que prescindiera de personas reales para la actuación.

Gestado por fuera de la lógica comercial que ha hegemonizado al cine desde sus inicios, la obra de animación de Jan Svankmajer representa una de las últimas y más elaboradas expresiones audiovisuales del surrealismo en tanto movimiento y programa estético, a la vez que uno de más refinados ejemplos de animación con objetos. Por ello, representa también la tardía expresión de un destino y una lógica posibles para el cine, más allá de un proyecto verista que entró en decadencia –o al menos en transformación– en los tramos finales del pasado siglo.

En su esfuerzo por torcer el destino de una curiosidad científica, Méliès y quienes siguieron su camino abrieron en el cine el camino de lo maravilloso, cuyo reverso a lo largo del siglo XX fue lo atroz. El inesperado hallazgo de José Arcadio Buendía –una armadura sellada por el óxido que encierra un esqueleto calcificado con un rizo de mujer colgando de su cuello– no podría ser una figura más pertinente para la imaginería de una vanguardia que señaló como claves de una nueva época alucinada (entre otras) el azar objetivo, el valor de lo anticuado, el autómatas, la pulsión tanática y el poder de la seducción¹⁰.

10 La imagen citada traza inesperados puentes entre un realismo mágico latinoamericano y el surrealismo francés, en varios sentidos. En primer lugar, el carácter fortuito, inesperado, del hallazgo remite a la *trouvaille* [lo encontrado] surrealista: el objeto encontrado es expresión del “azar objetivo”. En tanto lo encontrado es a la vez fortuito y predestinado, existe un componente de reunión, encuentro buscado aunque no dirigido, azar no libre por completo de causalidad. Uno de los ejemplos de objeto encontrado/azar objetivo aportado por Foster es una extraña máscara con la que Breton y Giacometti se topan en el mercado de pulgas de Saint-Ouen en 1934. Se trataba de una media máscara de metal de origen incierto, en la que se combinaban –como en la imagen de García Márquez– elementos militares y amorosos. Para los surrealistas, en su evocación de amor y de guerra, muerte y deseo, al máscara constituye el símbolo psíquico de la ambigua tensión entre lo erótico y lo tanático, la seducción y la destrucción, lo sexual y la muerte, como podría sugerirlo también el esqueleto –presumiblemente masculino– con el rizo de mujer en el cuello. Dos aspectos de hallazgo de Buendía acaban de trazar el arco asincrónico –en el sentido de Bloch– entre la expresión latina y la interpretación europea: el primero es el carácter anticuado del hallazgo. García Márquez precisa que la armadura es del siglo XV, el “cascote de óxido” también es un indicio de antigüedad. Tanto en los primeros surrealistas como en su analista Walter Benjamin puede hallarse la percepción de energías revolucionarias en lo anticuado. Ambos hallaron la valiosa posibilidad de una conexión entre la dimensión psíquica y la histórica en un objeto social postergado. La olvidada armadura oxidada de García Márquez es, en ese mundo, aquello que se halla cuando se busca oro. En segundo lugar, así como el esqueleto remite a lo tanático, la armadura remite al autómatas y al doble, que constituyen dos de las principales figuras aludidas y representadas por los surrealistas a propósito de lo siniestro. El trabajo de Hans Bellmer, contemporáneo al ascenso nazi, crítico de la violencia bélica experimentada en la Primera Guerra y de la que se insinúa en una nueva contienda global, hace alusión –al igual que el de otros surrealistas como Bataille– a esta idea de armadura o blindaje que proteje a la vez que aprisiona y es “estuche” del hombre racional. Parafraseando el concepto bretoniano del “amor loco” [amour fou], Foster habla de “armor fou” [“armadura loca”] (October, nro. 56, primavera de 1991, citado en Foster, 2008: 191).

Bibliografía

- Adorno, T. y Horkheimer, M. "La industria cultural", en *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires: Sudamericana, 1969.
- Berenguer, Xavier. Pioneros de la animación, en *Boletín de la Sala HAL*, Barcelona: mayo de 1995.
- Costa, Antonio, "El cine mudo", en *Teorías del cine*, Buenos Aires: Paidós, 2001.
- Eseverri, Máximo. "Jan Svankmajer, la subversión animada" en periódico *Sin aliento*, año 8, número 10, Buenos Aires, viernes 26 de abril de 2006.
- Fisas, Carlos. *Memorias de la historia*, Barcelona: Planeta, 1991.
- Foster, Hal. *Belleza compulsiva*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.
- García Fernández, Emilio. *Historia Universal del cine*, vol. 1, Madrid: Planeta, 1982.
- García Márquez, Gabriel. *Cien años de soledad*, Buenos Aires: Sudamericana, 2003.
- Lane, Andy. *Creating "Creature Comforts"*, Londres: Boxtree, 2003.
- Truffaut, François. *El cine según Hitchcock*, Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- Rivera, Jorge. "Reynaud, el inventor de sueños", en *Postales electrónicas (Ensayos sobre medios, cultura, sociedad)*, Buenos Aires: Atuel, 1994.