

Realidad desdibujada: La animación en documentales y ficciones políticos recientes.

Agustín Berti.

Cita:

Agustín Berti (Diciembre, 2013). *Realidad desdibujada: La animación en documentales y ficciones políticos recientes. Imágenes en el tiempo. Cine, Historia y Política. Fac. de Artes / Fac. de Filosofía y Hum. - UNC, Córdoba.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/2>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/sbS>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Realidad desdibujada: La animación en documentales y ficciones políticos recientes

EJE 1: La historicidad de las imágenes

EJE 2: Alcances y límites de la representación documental

EJE 3: La construcción fílmica del pasado en el cine ficcional

Agustín Berti

Facultad de Artes.

agustin.berti@gmail.com

Palabras clave: ANIMACIÓN – TESTIMONIO – MEMORIA RECIENTE – TRANSPARENCIA DEL DISPOSITIVO – ONTOLOGÍA DE LA IMAGEN

Transparencia y opacidad de las imágenes técnicas

Uno de los cambios radicales que introducen las tecnologías digitales en el cine es una crisis del concepto de realismo del cine basado en la indicialidad fotoquímica, es decir, en la certeza de una existencia en el mundo físico capturado por el lente, por manipulado que éste sea. Lo que varía es apenas la posibilidad de manipulación del índice en el caso del registro digital. El borramiento o la naturalización de la factura técnica es un rasgo común a la estabilización de los lenguajes audiovisuales, especialmente marcado en el lenguaje cinematográfico. En los márgenes y en las anomalías es donde la factura es puesta en evidencia, donde las marcas de producción evidente lo tornan “opaco”. O al menos era, ya que, como expondré en este trabajo, la anomalía se ha normalizado.

Por la persecución del efecto inmersivo, de suspensión acotada de la realidad y de instalación del verosímil, la ocultación del dispositivo es una constante desde los orígenes mismos del audiovisual como espectáculo. Sin embargo, la transparencia del dispositivo ha sido acompañada de irrupciones esporádicas de la opacidad, de momentos autorreflexivos en que contenido y continente, forma y dispositivo técnico aparecen tematizados por las propias obras audiovisuales. La animación, al igual que los efectos especiales o la pornografía, otros espacios relegados de las artes audiovisuales, dicen mucho

sobre el cine como técnica. Son formas opacas en las que la transparencia del dispositivo no es la regla, que cuestionan la ilusión cinematográfica y predisponen a otro modo de ver. En “El cine, arte del índice”, el teórico ruso Lev Manovich señala que, en el siglo XX, los propios cineastas, historiadores y críticos relegaron a la periferia del cine a la animación por oposición al registro puramente fotográfico. Y luego edificaron teorías y poéticas a partir de sus contricciones técnicas: la duración de los rollos, la movilidad y estabilidad de las cámaras, el montaje, la profundidad de campo, los formatos del encuadre, las necesidades de la iluminación y del sonido, la cantidad de cuadros por segundo. El cine digital, es decir, el cine registrado (ya no corresponde decir “filmado”) y editado con medios digitales supone la alteración de este estado de la cuestión y provoca el fenómeno de reunificación de tradiciones. Manovich lo define sucintamente: “El cine digital es un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos” (Manovich, 2007).

En tanto toda forma técnica es inevitablemente artificial, no hay formas orgánicas. La pureza de origen de los linajes técnicos es siempre una construcción discursiva *a posteriori*. La pretendida organicidad del cine deviene de una transparencia del medio que ocurre cuando la percepción de sus productos se establece y se naturaliza. Al menos en la idea de realismo del cine clásico hollywoodense que si bien fue puesta en jaque a lo largo del siglo XX, nunca perdió centralidad. Al punto de parecer que dentro de la larga tradición de las imágenes en movimiento, la anomalía resulta la animación y no la proyección de fotogramas.

Sobre la percepción diferente del tiempo de las imágenes

En un trabajo reciente (Berti, 2013) me preguntaba si la imagen animada introduce una ilusión de temporalidad específica, diferente de la cinematográfica (entendiendo aquí por cinematográfica a aquella derivada del registro fotoquímico). En *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, Carmen Crouzeilles ofrece un panorama que resume distintas temporalidades para las imágenes técnicas:

el “yo veo” del video (una afirmación, un posicionamiento poético y también político) se distingue del “yo he visto” de la fotografía (en su

función de registro de hechos del pasado), del “yo creo ver” del cine (la ficción, ilusión), y del “yo estoy viendo” de la televisión, siempre relacionada con el flujo continuo de la actualidad en directo. (Kozak 2012, 242-243)

En las temporalidades de la imagen que señala Crouzeilles hay, no obstante, una ausencia que me resulta fundamental para pensar el tiempo en las imágenes técnicas: el de las primeras imágenes en movimiento, es decir las producidas por animación. Habida cuenta de su origen artesanal, ¿de qué tiempo nos hablan las imágenes animadas? Mi respuesta a esta pregunta requiere una diferenciación hacia dentro de las imágenes animadas: la imágenes animadas manuales y las digitales. En relación a las manuales, en ese trabajo sostengo que instauran no el “yo creo ver”, propio de la ilusión cinematográfica al decir de Crouzeilles y necesariamente vinculada al registro de “lo real”, sino un “yo veo lo que el animador puede”, posibilitado por una forma audiovisual sin contricciones indiciales. En relación a las imágenes animadas digitales, la respuesta es más compleja y excede al espacio de este trabajo, pero resumiendo, podríamos decir que el tiempo de la imagen digital es la realización de un potencial. En la animación digital, la actualización, lo que efectivamente vemos en pantalla, es apenas una de las posibilidades contenidas en la codificación, la selección de uno de todos los posibles encuadres y movimientos de cámara contenidos *in potentia* en la construcción digital: “yo veo lo que el animador quiere”.

El problema que se presenta, y que Manovich no aborda, es qué sucede cuando encontramos films en los que el montaje permite alternar entre animación y registro fotográfico. No me estoy refiriendo a los híbridos como *Tres Caballeros*, ¿*Quién engañó a Roger Rabbit?* o *Cool World* sino a films contemporáneos que aspiran a un verosímil realista (con todos los matices que el realismo implica): *Kill Bill*, *Infancia clandestina*, *La rabia*, *El hombre que dibujaba* y *Howl*, por mencionar algunos.

La primera reacción, la más previsible, ante el “dibujo” es la de dudar de su potencia o directamente descartar su capacidad de dar testimonio del mundo. Hay una potencia de la imagen fotográfica que es determinante a la hora de imaginar el mundo que establece jerarquías respecto de otros tipos de imagen (y por “imaginar quiero decir, literalmente, “poner en imágenes”). Ahora

bien, la imagen en movimiento, que es la suma de imagen más tiempo, es tan convencional como otras. Si, siguiendo a Crouzeilles, la foto da testimonio de la existencia del índice (“he visto”), la percepción de movimiento mediante la filmación a través del fenómeno de la persistencia retiniana presenta un elemento no muy atendido: el estándar progresivo de veinticuatro cuadros (24fps) por segundo que provoca la “ilusión cinematográfica” (“creo ver”) no se percibe del mismo modo que el entrelazado televisivo de cincuenta campos entrelazados (50i) por segundo en veinticinco cuadros (25fps). Por ejemplo, en el estándar PAL de la televisión cada cuadro reemplaza sólo la mitad de las líneas paralelas que componen la imagen. Y forma parte del efecto que Crouzeilles indica como propio de la televisión: “estoy viendo”. Tal percepción se asocia evidentemente a la idea de transmisión en vivo, donde no hay “montaje” propiamente dicho, sino dirección de cámaras. La proximidad entre las líneas paralelas y las limitaciones del sistema visual humano, hacen que el ojo del espectador integre los dos campos como una imagen completa (un cuadro), obteniendo la sensación que estas se van refrescando al doble de la frecuencia real. Con este método se consigue mantener un caudal de información reducido, es decir, un menor ancho de banda a transmitir, pero suficiente para que en recepción tengamos la representación de las imágenes sin que aparezca el fenómeno de parpadeo.

Las diferentes percepciones que tienen su razón de ser en condicionamientos técnicos cimentan pautas culturales de recepción. El año pasado Peter Jackson filmó *El Hobbit* en 3D a cuarenta y ocho cuadros por segundo para mejorar la percepción estereoscópica que da la impresión de volumen. En un adelanto en el CinemaCon Convention en Las Vegas la proyectó en cuarenta y ocho cuadros por segundo. La recepción del público fue muy negativa, se la comparó con directamente la textura de una telenovela mexicana o de una show televisivo.¹ Si para una película de género fantástico puede ser totalmente contraproducente romper la ilusión cinematográfica (y de hecho finalmente Jackson estrenó el film en 24 fps en todo el mundo), me pregunto qué sucede con la percepción de obras que alternan en su montaje

¹ Cfr. <http://www.engadget.com/2012/04/25/hobbit-cinemacon-48fps-screening-frame-rate-debate/>

fotografía y animación. ¿Qué ilusión propician, qué percepción de tiempo crean?

Me interesa la utilización de animación en distintos films contemporáneos. Para ello propongo analizarla dos casos particulares: *Infancia clandestina* (2012) de Benjamín Ávila y *Vals con Bashir* (2008) de Ari Folman. Continuando las aproximaciones a la ontología de la imagen animada, aquí abordo la dimensión política de la imagen animada en su relación de continuidad con el registro fotoquímico, la imagen cinematográfica por excelencia, y el modo en el que el recurso de la animación habilita dimensiones de la memoria reciente inaccesibles para el registro fotográfico. Presento también otras aproximaciones al recurso que pueden complementar la lectura como los casos de *La rabia* (2008) de Albertina Carri y *El hombre que dibujaba* (2003) de Jorge Furtado.

Memoria, testimonio, dibujo

Infancia clandestina de Benjamín Acuña es una ficción inspirada en la niñez del director en la que se narra la vida de una familia en la clandestinidad durante la contraofensiva montonera. Una de las particularidades del film es la combinación de secuencias animadas y de acción en vivo. El recurso, que en otros momentos quizá hubiera sido recibido como una banalización del tema tiene diversas connotaciones que me interesa abordar. En primer lugar considero que esta combinación de animación y acción en vivo permite reformular la representación del periodo e introducir de un modo novedoso el periodo desde la perspectiva de los hijos de los militantes. La introducción de la esfera de lo privado en lo político excede este trabajo pero me permito señalar que uno de los modos en los que se lleva a cabo esta irrupción es mediante la animación. La irrupción, a priori inesperada en una ficción política, es sumamente potente: logra transmitir una intensidad de la violencia que de ser filmada, en el marco de la cuidada factura técnica del film, caería en el riesgo de ser comparada con las representaciones hollywoodenses de la violencia ante las que perdería contundencia por contraste. Pero también correría el riesgo de producir una estetización de la violencia política. Para representar la violencia se recurre entonces a una forma no indicial, el dibujo, asumiendo que los registros indiciales, por contraste con el discurso fílmico sobre la violencia,

están demasiado cargados, y se evita esa comparación recurriendo a la irrupción inesperada. Por otra parte, me permito aventurar una segunda hipótesis. Para quienes crecimos entre fines de los '70 y los '80, el único lugar posible de representación visual de la violencia eran las historietas (estoy pensando aquí en *Nippur*, *Savarese*, o incluso *El Eternauta* –antes de ser leído en clave política-) y ciertos dibujos animados (los primeros animés en romper la “inmortalidad” de las siestas (*Cobra*, *Robotech*, *Mazinger*). Hasta ese momento, el Coyote y Silvestre sufrían impávidos bombas y granadas si más problemas que unos pelos chamuscados. Para esa memoria involuntaria que son los recuerdos de la niñez, las secuencias animadas de *Infancia clandestina* remiten a esos, los únicos modos posibles de visualizar la violencia. La técnica de animación utilizada, con muy pocos cuadros, entre el *story-board* y la historieta hace de esas limitaciones un modo de evitar la estetización a la vez que la violencia se presenta efectivamente en pantalla.

El caso de *Vals con Bashir* es similar, sólo que aquí se trata de un paradójico documental animado. Si el documental descansa sobre la confianza en la capacidad de captación de la realidad del dispositivo audiovisual (bien que con todos los reparos éticos que ha desarrollado como género), la animación resultaría a priori, una especie de tabú por su naturaleza no indicial.² Otra similitud con el caso de *Infancia clandestina* es el componente autobiográfico. El guionista y director Ari Folman recrea su propio trauma a partir de su participación como soldado israelí en la masacre de los campos de refugiados de Sabra y Shatila en Beirut en septiembre de 1982. En el film, el personaje animado de Folman reconstruye el hecho que ha olvidado y su participación en la masacre llevada a cabo por milicianos cristianos libaneses con el apoyo del ejército israelí. La técnica utilizada por el film puede confundirse con la rotoscopía, pero en realidad se trata de una combinación de animación digital Flash, cortes clásicos de animación y animación 3D. La textura digital de la animación produce un efecto incómodo ante la palpable artificialidad de su imagen, su percibida “superficialidad” y la contundente realidad de lo representado, la gravedad y “profundidad” del tema, lo que traen las voces de los implicados en la tragedia. En caso que fuera rotoscopía podría

² El carácter documental se sostiene con la indicialidad del registro fonográfico, las múltiples entrevistas que Folman realiza.

pensarse en la existencia de un grado de indicialidad enmascarada, pero este no es el caso.

El film concluye con un corte directo de una secuencia de animación a un registro de video que muestra los resultados la masacre en el momento en que un grupo de mujeres palestinas ingresa a uno de los campos. En relación a mi hipótesis del lugar privilegiado del dibujo para una representación no indicial que politice antes que estetizar la violencia, el efecto de este corte es fundamental. El momento más potente del “documental” es precisamente la transición de la animación a la secuencia de acción en vivo, clima que ha sido construido a lo largo de una hora y quince de animación. Es necesaria la animación para preparar al espectador para el horror de las imágenes indiciales finales, para evitar su banalización, para procesar el trauma y dotar de algún sentido político lo atroz de lo real que sólo vemos al final.

Boceto de conclusión

Provisoriamente señalo un paradigma emergente en la combinatoria de animación y registro fotográfico en el cine político y los modos en que esto configura una poética audiovisual sobre la memoria. Sospecho que esta poética aprovecha el cuestionamiento de la fe en la transparencia de la técnica para renovar la posibilidad del testimonio y la representación de la represión estatal y de los delitos de lesa humanidad. El valor de estos testimonios y representaciones son, en última instancia, un modo de politización de la imagen pero también del dispositivo audiovisual a partir hacer evidente su opacidad y de la búsqueda por evitar una estetización de la violencia. Un rasgo de época, la pérdida de la primacía cinematográfica opera en un sentido opuesto al que identifica Manovich, el de la simulación del cine en el medio digital, que resulta en una estetización absoluta. Dentro del mismo paradigma técnico, desde decisiones relativas a la propia técnica cinematográfica se utiliza la pérdida de indicialidad fotográfica no para ocultar el dispositivo y para estetizar la violencia sino para politizarla a la vez que se evidencia el dispositivo en los contrastes y continuidades entre animación y secuencias de acción en vivo.

Bibliografía

Berti, Agustín (2013): “De Little Nemo a Ghost In The Shell: Sobre los márgenes de las imágenes en movimiento” Ponencia presentada en III Foro Académico Internacional sobre Animación. UNCor/UNVM. (ad referendum para publicación).

Kozak, Claudia, (2012): *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires, Caja Negra.

La Ferla, Jorge. (2009): *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Manantial.

Machado, Arlindo. (1993): *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Sao Paulo, Edusp.

Manovich, Lev. (2007): “El cine, el arte del index”. En *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación*, editado por Jorge; La Ferla. Buenos Aires, Argentina: Aurelia Rivera.