



BÁSICOS FILMOTECA

SIGLO XXI



SESIÓN 5
24 DE NOVIEMBRE DE 2011

VALS CON BASHIR

VALS IM BASHIR

Ari Folman.

Alemania, Francia, Israel. 2008

Presentación y coloquio
a cargo de Miguel Vidal,
profesor del Máster de Animación
de la Universidad Politécnica de
Valencia

VALS CON BASHIR

Es precisamente Ori Sivan, su amigo y hasta cierto punto su conciencia a lo largo de todo el film, el que le relata a Ari Folman un curioso experimento. Ante diez fotografías de su infancia, el 80% de los participantes reconocieron y fueron capaces de recordar los momentos que allí habían quedado fijados, pese a que entre las fotografías se había introducido una falsa, un fotomontaje. Sivan concluye que la memoria es dinámica, está viva y rellena los vacíos con sucesos que nunca tuvieron lugar. *Vals con Bashir* es una película sobre la primera guerra del Líbano, la pasividad del ejército israelí en la masacre de Sabra y Shatila, de la que fue testigo un Ari Folman que contaba apenas diecinueve años, y es también, y por encima de todo, una película sobre la memoria personal, sobre la facultad de ésta para borrar aquellos sucesos que no le gusta recordar. A la vez, es un film autobiográfico, la terapia a la que se somete Ari Folman para sacar a la luz uno de los hechos más infames de la historia de Israel. Es, por lo tanto, una película tan valiente como extraordinariamente audaz en su puesta en escena.

Folman se sirve de una serie de entrevistas a distintos testigos, en su mayoría compañeros suyos del ejército y que participaron en

la toma de Beirut en 1982. Seis de estas entrevistas son reales, mientras que las otras dos corresponden a personajes ficticios. Su función dentro de la película es básica: uno, Boaz Rein Buskila, es el catalizador del relato, el que narra el sueño recurrente de los 26 perros que le persiguen, sueño que devolverá a Folman a su época de recluta; el segundo, Carmi Cna'an, el amigo que vive en Holanda, le marcará las pautas de realización. "Prefiero que dibujes y no que filmes", le dice en su primer encuentro; en el segundo le describe la guerra como un *trip* de LSD. Es así que *Vals con Bashir* será una película de animación que propone un retrato onírico, surrealista y, por momentos, incluso absurdo de la guerra. Sin embargo, todo lo que narra es real, dolorosamente cierto, como las voces de esos seis testigos que colaboran con Folman.

La estructura es la característica de un film-encuesta, en la línea de *Ciudadano Kane*. No es una decisión arbitraria, aquí también hay un enigma que se resolverá una vez encajadas todas las piezas del puzzle en el que se ha convertido la memoria de Folman. "¿Las películas no pueden ser terapéuticas?", pregunta Boaz Rein Buskila al principio de la película (es decir, se pregunta Folman a través de su personaje de ficción). Será otro personaje, esta vez real, una especialista en



terapias postraumáticas, quien le responda con el caso de un soldado que, como mecanismo de autodefensa, veía la guerra a través de una cámara imaginaria, buscando encuadres precisos, postales bélicas... hasta que la cámara se “estropeó”. Eso sucedió al encontrarse ante un espectáculo dantesco, a partir del cual ya no pudo negar la realidad. *Vals con Bashir* es también el viaje que emprende su propio director en busca de esa imagen catártica que le devuelva a la realidad de su pasado, que le haga despertar de esa amnesia en la que se ha refugiado. Todo emana de una simple imagen, de un recuerdo que bien pudiera ser falso, una imagen irreal y nocturna de unos jóvenes bañándose desnudos en una playa de Beirut. A partir de ahí, buena parte de esos recuerdos parecen condicionados por su carácter onírico: la mujer gigante que rescata al soldado del barco antes de que sea bombardeado, el humor negro, las canciones que le dan ese carácter tan pop a las escenas bélicas o el “vals con Bashir” que define el tono que impregna toda la película, ese baile ametralladora en mano que emprende Shmuel Frenkel, el soldado adicto al pachuli, en plena calle, al descubierto del fuego de los francotiradores y bajo el imponente retrato de Bashir Gemayel, el presidente cristiano del Líbano que acababa de morir en un atentado.

La masacre reconstruida

Una nueva intervención de Ori Sivan reorienta el camino hasta ese momento un tanto tortuoso que llevaba la indagación de Folman. Las piezas comienzan a encajar y el absurdo va cediendo su lugar a los hechos. Resuena entonces el eco de *Shoah* (1985), la obra monumental de Claude Lanzmann. La obsesión de Folman con la matanza de Sabra y Shatila se vincula con otra masacre, pues sus padres estuvieron en Auschwitz. La respuesta de Folman no tiene el alcance de la de Lanzmann, por supuesto, entre otras razones porque su empresa tampoco tiene la misma envergadura. Allí donde Lanzmann recurría exclusivamente al testimonio oral y el pasado de los campos de exterminio se evocaba a partir de las huellas que

habían perdurado en el presente, Folman reconstruye ese pasado, hace suyo un recuerdo falso, llenando ese vacío con imágenes *ad hoc*. Aún así no se trata de una impostura: sus imágenes ficticias no reemplazan otras verdaderas, simplemente porque éstas no existen, ya que, como Lanzmann nos demostró, el pasado no puede ser reconstruido. De ahí que las imágenes de Folman sean simples dibujos, apenas un boceto de lo que el pasado fue en verdad.

A medida que nos acercamos al final, estas imágenes van adquiriendo un perfil cada vez más realista, al tiempo que se ponen en escena explícitas analogías entre las acciones de las fuerzas israelíes y las de los nazis. No es sólo la mención a Auschwitz, también las habrá al gueto de Varsovia. “Asumiste el papel del nazi”, le dice otra vez Ori Sivan, “te consideraste tan culpable como los propios asesinos”. Todos los testimonios, los directos y los indirectos (las menciones a Ariel Sharon, por ejemplo), apuntan a la convivencia de los israelíes con los seguidores de Bashir Gemayel, los falangistas cristianos, para perpetrar su venganza: un “dejar hacer” que los convirtió en cómplices de la masacre que aquellos perpetraron en los campos de refugiados palestinos de Sabra y Shatila. Como los habitantes de las inmediaciones de Auschwitz o Treblinka, a los que entrevistaba Lanzmann, que tampoco quisieron ver qué estaba sucediendo a escasos metros de donde vivían, los israelíes también asumieron allí el papel de cómplices (in)voluntarios. Es en ese momento cuando la cámara que avanza por el interior del campo de refugiados entre mujeres que gritan su dolor se acerca a un primer plano del joven Folman. Su mirada aterrorizada le devuelve, en contraplano, esas imágenes que había estado buscando con ahínco: las imágenes ahora reales de la masacre, de los cadáveres, de los cuerpos destrozados, las imágenes del exterminio. Beirut, 1982; Gaza, 2009.

PENA, Jaime. “Volver a Auschwitz. Vals con Bashir, de Ari Folman”, *Cahiers du cinéma-España*, nº 20, febrero 2009.

MÁS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN DEL SIGLO XXI

Millennium Actress (Satoshi Kon, 2001)

FILMOGRAFÍA PARA CORAZONES ROTOS
Complejo tapiz en el que se intersecta lo colectivo y lo personal, la ficción y el sentimiento, la intimidad de la protagonista y las turbulencias de un período histórico marcado a fuego en su justo centro por la Segunda Guerra Mundial y sus consecuencias, *Millennium Actress* es una de esas películas que, como *Ciudadano Kane*—su modelo posible—, parecen dispuestas a agotar todas las posibilidades expresivas de la narración cinematográfica. El Rosebud de este melodrama con altos porcentajes de *amor fou* en su motor es una llave dejada como prenda de amor, pieza de un puzzle no resuelto que convertirá la filmografía de la actriz Chijoko Fujiwara en una suerte de autobiografía fracturada, espejo disperso en formas multigenéricas—del *kaiu-eiga* al *chambara*, pasando por la *space opera* o el drama romántico— donde la mitología popular funciona como caja de resonancia de la épica subjetiva.

Satoshi Kon despliega su maestría a la hora de combinar diversos tiempos en una sola escena, de impostar el movimiento de una cámara en mano o de utilizar las claves estéticas del *Ukiyo-e*—el tradicional grabado en madera japonés— para hacer un barrido a través de la historia. *Millennium Actress* hace uso pertinente de la caligrafía de la obra maestra, porque no hay en ella elemento que se sitúe por debajo de la excelencia.

El viaje de Chihiro (Hayao Miyazaki, 2001)

VIAJE AL FINAL DE LA INOCENCIA
Hayao Miyazaki hizo Historia, con mayúsculas, cuando *El viaje de Chihiro* compartió con *Bloody Sunday* (Paul Greengrass, 2002) el Oso de Oro del prestigioso festival de Berlín, batiendo a cineastas de la talla de Kim Ki-duk, Wes Anderson, Costa Gavras, Otar Iosseliani, Bertrand Tavernier o François Ozon. El galardón sancionaba de una vez por todas la capacidad de la animación para jugar en primera división, en condiciones de igualdad con un cine de imagen real que, aunque sea una obviedad decirlo, no siempre alcanza la belleza, la hondura y la elocuencia que suelen caracterizar el arte de Miyazaki. [...]

En *El viaje de Chihiro*, Miyazaki logró hermanar las dos líneas maestras de su filmografía—la épica en claroscuro propia de *Nausicaä del valle del Viento* (1984) y *La princesa Mononoke* y el relato de iniciación con claves fantásticas y formulado a partir de una mirada infantil de *Mi vecino Totoro* (1988)—, a la vez que prolongaba las

claves barrocas de su película precedente (la mencionada *La princesa Mononoke*), que llegarían al paroxismo en la un tanto excesiva, aunque no exenta de hermosura, *El castillo ambulante* (2004). Resulta tremendamente complicado para todo espectador occidental dilucidar el entramado de referencias mitológicas sobre el sustrato del folklore oriental que Miyazaki pone en juego en esta reescritura oscura, aunque no perversa, de *Alicia en el País de las Maravillas*: lo que resulta universal es su caligrafía poética, su volcánica imaginación visual, el control de su lenguaje animado y la abrumadora belleza de un relato que avanza de prodigio en prodigio, entre dioses que toman baños termales, dragones que sellan la entrada en la madurez y personajes de contorno asombroso y alma intransferible.

Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001)

UNA DISNEYLANDIA INVERTIDA

El ogro verde de *Shrek* podría ser para Mickey Mouse lo mismo que el Superman Bizarro es para el Hombre de Acero: su imagen especular en un universo alternativo donde los valores han sido invertidos. El productor Jeffrey Katzenberg, que desempeñó un relevante papel en el renacimiento del estudio Disney en los años noventa antes de su conflictiva salida de la empresa, llevaba largo tiempo intentando consolidar la división animada del estudio DreamWorks sin excesiva fortuna cuando la adaptación de un libro infantil escrito e ilustrado por William Steig en 1990 le permitió comprobar que, efectivamente, la venganza es un plato que se sirve frío. El proyecto que proporcionó a la animación DreamWorks su primer éxito se fundó sobre la desarticulación satírica del imaginario disneyano y colocó al estudio en posición de competir con la escudería líder de la animación digital encarnada en la imbatible Pixar.

El triunfo de *Shrek*, no obstante, se sostenía sobre un equívoco: el nivel de su animación no era precisamente excelente, pero el espíritu demitificador del proyecto caló hondo en un público adulto que, a lo largo de los años, había ido haciendo acopio de un generoso arsenal de ideas recibidas sobre el universo Disney como paradigma del conservadurismo ideológico y cursilería estética.

Bienvenidos a Belleville (Sylvain Chomet, 2003)

SALVANDO AL CICLISTA

Tras recibir una nominación al Oscar por su extraordinario cortometraje *La vieille dame et les pigeons* (1998), el historietista y cómplice –hasta su dolorosa ruptura– del exquisito dibujante Nicolas De Crécy

inviertió toda su energía en la realización de esta ambiciosa película que parecía tener muy claras sus afinidades y, también, de qué tipo de tradición quería apartarse: el delicioso prólogo blanquinegro de la película adoptaba la forma de un ejercicio de estilo a mayor honra y gloria de la animación de los hermanos Fleischer –con sus gestualidades bulliciosas en perpetuo movimiento– e incluía caricaturas-homenaje a figuras tan diversas como Charles Trenet, Josephine Baker, Django Reinhardt, Fred Astaire y Glenn Gould. Su renuncia al diálogo y una cita explícita establecían un lazo directo con la obra de Jacques Tati y tanto las referencias a una América obesa y consumista como las pullas estratégicamente camufladas contra la tradición disneyana marcaban las distancias con respecto a las estéticas dominantes del dibujo animado tradicional.

Buscando a Nemo (Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003)

BAJO EL MAR

La proverbial eficacia narrativa de todo producto salido de la factoría Pixar, sus guiones siempre ingeniosos y aparente facilidad para crear personajes con alma, personalidad y carisma suele hacer olvidar al gran público que la compañía va desarrollando, título a título, un laborioso proceso de forja de lenguaje en el ámbito de la imagen digital, equiparable al que, en su día, emprendió Disney para construir el vocabulario canónico de la animación tradicional. En ese sentido, *Buscando a Nemo*, no es sólo un relato apasionante, sostenido sobre la tensión dramática de ese padre obligado a reciclarse en figura heroica para recuperar a su hijo, un gran espectáculo habitado por creaciones inolvidables (el tiburón en frágil equilibrio abstinento, el pez desmemoriado Dory, los habitantes del acuario con sus claustrofóbicos rituales), sino un logro gigantesco en sus soluciones formales, en su verosímil construcción de un universo submarino trenzado bit a bit. La película de Stanton y Unkrich encuentra el perfecto equilibrio entre la hiperrealidad y la estilización propia del dibujo animado clásico: sus personajes, en definitiva, se mueven como un pez y poseen la mirada de una mascota de ensueño. El placer por el detalle de los tecno-artesanos de Pixar logra dotarlos de una piel escamosa y consigue que se muevan y respiran en un entorno acuático, inestable, en el que se filtra la luz con la convincente difuminación de un documental de Jacques Cousteau. Seguro que Disney se quitaría el sombrero ante el resultado, resultante de haber colocado sus postulados clásicos al servicio de una tecnología manejada con precisión, sutileza y arte de violinista. En su futuro inmediato, Pixar obtendrá otras victorias en territorios no menos complejos: las refulgentes superficies cromadas de los coches de carreras

obtendrán en *Cars* la gimnástica flexibilidad de un *dibu* todoterreno; [...] en *Ratatouille*, la animación digital cocinará uno de sus platos más exquisitos, con ecos de Billy Wilder y cálidos tonos de bodegón [...]; *Wall-E* redescubrirá la elocuencia chapliniana en un pedazo de chatarra cibernética [...] y *Up* se revelará como una película adulta que estruja el corazón del espectador para después aliviar la sacudida con un viaje dionisiaco, en cuya meta aguarda una lúcida enseñanza, sobre la vida cotidiana como aventura y la aventura como patología.

Azur y Asmar (Michel Ocelot, 2006)

ARABESCOS DE SÍNTESIS

Aunque Michel Ocelot no suele reconocer entre sus referencias principales la obra de Lotte Reiniger, tanto la esencializada caligrafía del teatro de sombras como la firme creencia en la condición inmortal y la universalidad de los cuentos de hadas convierten su filmografía en eco contemporáneo, multicultural y fluido de la obra de la cineasta pionera. Ocelot ha puesto a prueba su rigor perfeccionista en técnicas muy diversas, que van de la animación de siluetas al *cut-out* con elaboradas figuras de papel blanco y blonda.

Azur y Asmar, su producción más ambiciosa hasta la fecha, prolongó en otra dirección su cuestionamiento de unos modos de representación firmemente asentados en la tradición occidental: la película utiliza la animación 3D para desarrollar una estética de escenarios bidimensionales –que son todo un catálogo de culteranas referencias artísticas– poblados de figuras hieráticas, que son antes resultado de una decisión de estilo que el peaje de limitaciones técnicas. El conjunto [...] supone el más radical gesto de disidencia digital frente al contemporáneo modelo Pixar.

Extraído de COSTA, Jordi.

Películas clave del cine de animación.

Barcelona: Robinbook, 2010.





PARA AMPLIAR

A continuación te proponemos una bibliografía y filmografía seleccionada, complementaria a esta sesión de Básicos Filmoteca, consultable a través de los servicios de Videoteca y Biblioteca del IVAC. Puedes encontrar muchas más publicaciones y obras cinematográficas relacionadas en el catálogo en línea de los fondos de La Filmoteca.

EN LA VIDEOTECA

Dr. García Brustenga, 3 · Valencia
http://arxiu.ivac-lafilmoteca.es/IVAC/videoteca_ivac@gva.es

DESPUÉS DE VER VALS CON BASHIR TE SUGERIMOS...

"La película es un mensaje contra la guerra, y quería contar una historia personal. No hay ningún glamour en la guerra. La única forma de hacer esta película era mediante la animación porque trata de la memoria perdida, de los sueños y del subconsciente"

ALTARES, Guillermo. "Cicatrices más hondas que la guerra", *Babelia*, febrero 2009, nº 899.

Roma, città aperta (Roma, ciudad abierta, Roberto Rossellini, 1945)
La batalla de Argel (La battaglia di Algeri, Gillo Pontecorvo, 1966)

EN LA BIBLIOTECA

Edif. Rialto, 7ª planta
Pl. Ayuntamiento, 17 · Valencia
<http://opac.ivac-lafilmoteca.es>
ivac_documentacion@gva.es

BIBLIOGRAFÍA

BENZAZZI, Giannalberto. *Cartoons. 110 Años de Cine de Animación*. Madrid: Ocho y Medio, 2003.
COSTA, Jordi. *Películas clave del cine de animación*. Barcelona: Robinbook, 2010.
DELGADO, Pedro. *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC, 2000.
LUCCI, Gabriele. *Animación*. Barcelona: Electa, 2005.
SHOHAT, Ella. *Israeli Cinema. East/West and the Politics of Representation*. Austin: University of Texas Press, 1989

Apocalypse Now (Apocalipsis Now, Francis Ford Coppola, 1979)
Full Metal Jacket (La chaqueta metálica, Stanley Kubrick, 1987)
The Thin Red Line (La delgada línea roja, Terrence Malick, 1998)
Memento (Christopher Nolan, 1999)
Good Bye, Lenin! (Wolfgang Becker, 2003)
A Scanner Darkly (Una mirada en la oscuridad, Richard Linklater, 2006)
Persépolis (Vincent Paronnaud y Marjane Satrapi, 2007)
Ajami (Yaron Shani y Scandar Copti, 2009)

FILMES DE ANIMACIÓN EN EL S. XXI

La ruta hacia El Dorado (The Road to El Dorado, Bibi Bergeron, Will Finn, Don Paul y David Silverman, 2000)

Monstruos, S.A. (Monsters, Inc., P. Docter, David Silverman y Lee Unkrich, 2001)
El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi, Hayao Miyazaki, 2001)
Sr. Trapo (Raúl Díez Rodríguez, 2002)
El Cid, la leyenda (José Pozo, 2003)
Buscando a Nemo (Finding Nemo, Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2003)
L'enigma del xic croqueta (El enigma del chico croqueta, Pablo Llorens, 2004)
Ghost in the Shell 2: Innocence (Mamoru Oshii, 2004)
Hair High (Bill Plympton, 2004)
La novia cadáver (Corpse Bride, Tim Burton, 2005)
Nocturna, una aventura mágica (Adrià García y Víctor Maldonado, 2007)
Fantástico Sr. Fox (Fantastic Mr. Fox, Wes Anderson, 2009)
Aventuras en el desván (Na pude aneb kdo má dneska narozeníny?, Jirí Barta, 2009)

ARTÍCULOS

BURDEAU, Emmanuel. "Réanimation: Valse avec Bachir d'Ari Folman", *Cahiers du cinéma*, nº 635, junio 2008.
CHAUVIN, Jean-Sébastien. "Changement de plan: années 2000, années numériques", *Cahiers du cinéma*, nº 652, enero 2010.
CIMENT, Pilles. "Cinéma d'animation", *Positif*, nº 508, junio 2002.
FERNÁNDEZ VALENTÍ, Tomás. "Vals con Bashir: escurrir el bulto", *Dirigido por*, nº 387, marzo 2009.
FERNÁNDEZ VALENTÍ, Tomás. "Animación digital: origen y culminación", *Dirigido por*, nº 410, abril 2011.
JAAFAR, Ali. "A Soldier's Tale", *Sight & Sound*, vol. 18, nº 12, diciembre 2008.
MÉRANGER, Thierry. "Una presencia estratégica: cine de animación", *Cahiers du cinéma-España*, nº 24, junio 2009.

OSMOND, Andrew. "Waltz with Bashir", *Sight & Sound*, vol. 18, nº 12, diciembre 2008.
PENA, Jaime. "Volver a Auschwitz: Vals con Bashir, de Ari Folman", *Cahiers du cinéma-España*, nº 20, febrero 2009.
RENZI, Eugenio y SCHWEITZER, Ariel. "A la realidad por la animación: Entrevista a Ari Folman", *Cahiers du cinéma-España*, nº 20, febrero 2009.
VV. AA. "Animation", *Sight & Sound*, vol. 16, nº 8, agosto 2006.

ORGANIZA



ivac.gva.es

visita nuestra web para informarte sobre la programación y los demás servicios y actividades del IVAC