

# Un bosquejo desde la periferia a la animación cubana

Raydel Araoz

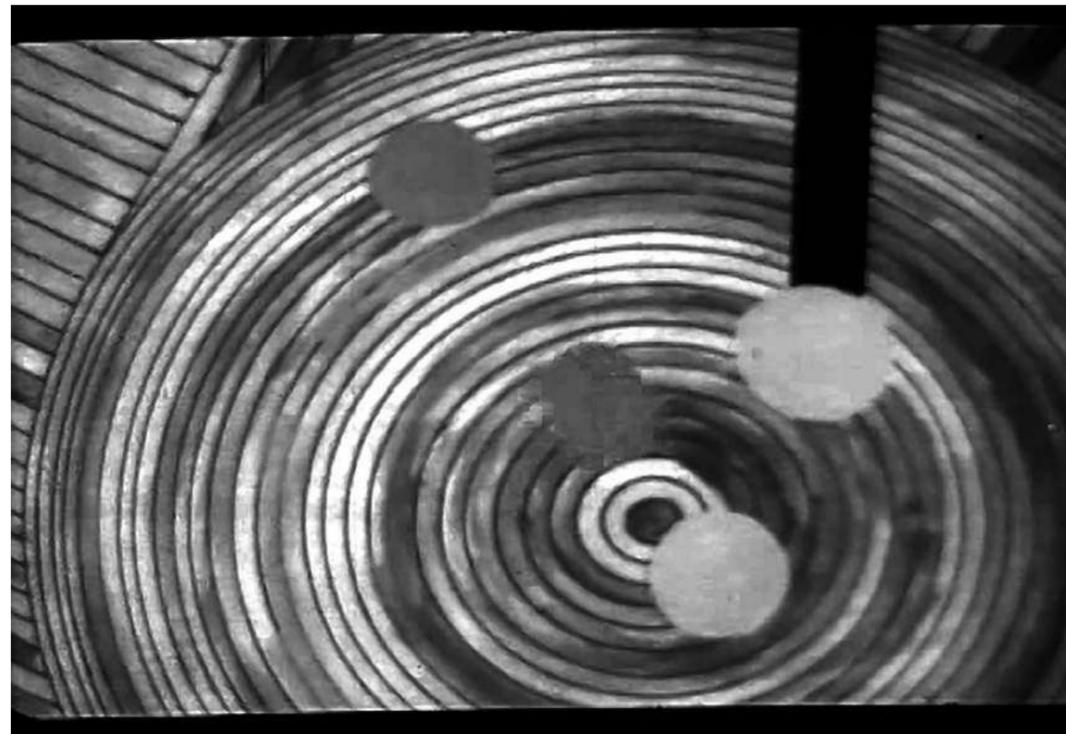
Con un trazo discontinuo, a la manera de un boceto, me propongo bosquejar la periferia de la animación cubana, ese cine deslizante y mayormente inadvertido en los recuentos de la historia. Digo historia, aunque pienso en un segmento de cincuenta años que inicia en 1960, cuando la animación deja de ser el proyecto privado de una empresa publicitaria y comienza a surgir una producción regular que se inserta dentro de la industria cinematográfica cubana; y termina en el año 2010, momento en que la animación ya ha desbordado el sector estatal.

Desde su inicio nuestro cine de animación definió una tendencia didáctica que la guiará hasta nuestros días, ya en su variante histórica, ya en su fase de propaganda política. En este comienzo, que abarca sus cinco primeros años, los temas de los animadores se encaminan hacia la sátira político-social en lo referente al enfrentamiento Cuba-Estados Unidos —El gusano (Enrique Nicanor, 1963)—; a la crítica del sistema político de la República —El tiburón y la sardina (Jesús de Armas, 1961)— y a la desacreditación de las actitudes contrarias al proceso de transformación revolucionaria —El maná (Jesús de Armas, 1960)—. Desde el punto de vista formal, la búsqueda de una identidad propia, autoral, impidió cualquier uniformidad estilística. No obstante, una atracción por el diseño geométrico —que impera hasta nuestros días— aparece ya en esa época, con una marcada tendencia a la utilización de líneas cortantes y figuras angulosas como el cuadrado o el triángulo, de modo que los bordes redondeados y las figuras circulares o elípticas no ejercían como norma predominante.

En este contexto, *El cowboy* (Jesús de Armas, 1962) resulta una rareza porque el tema político no aparece de manera explícita, sino disfrazado en la parodia del western como género representativo del cine americano, aunque al parodiarlo el filme se acerca al wes-

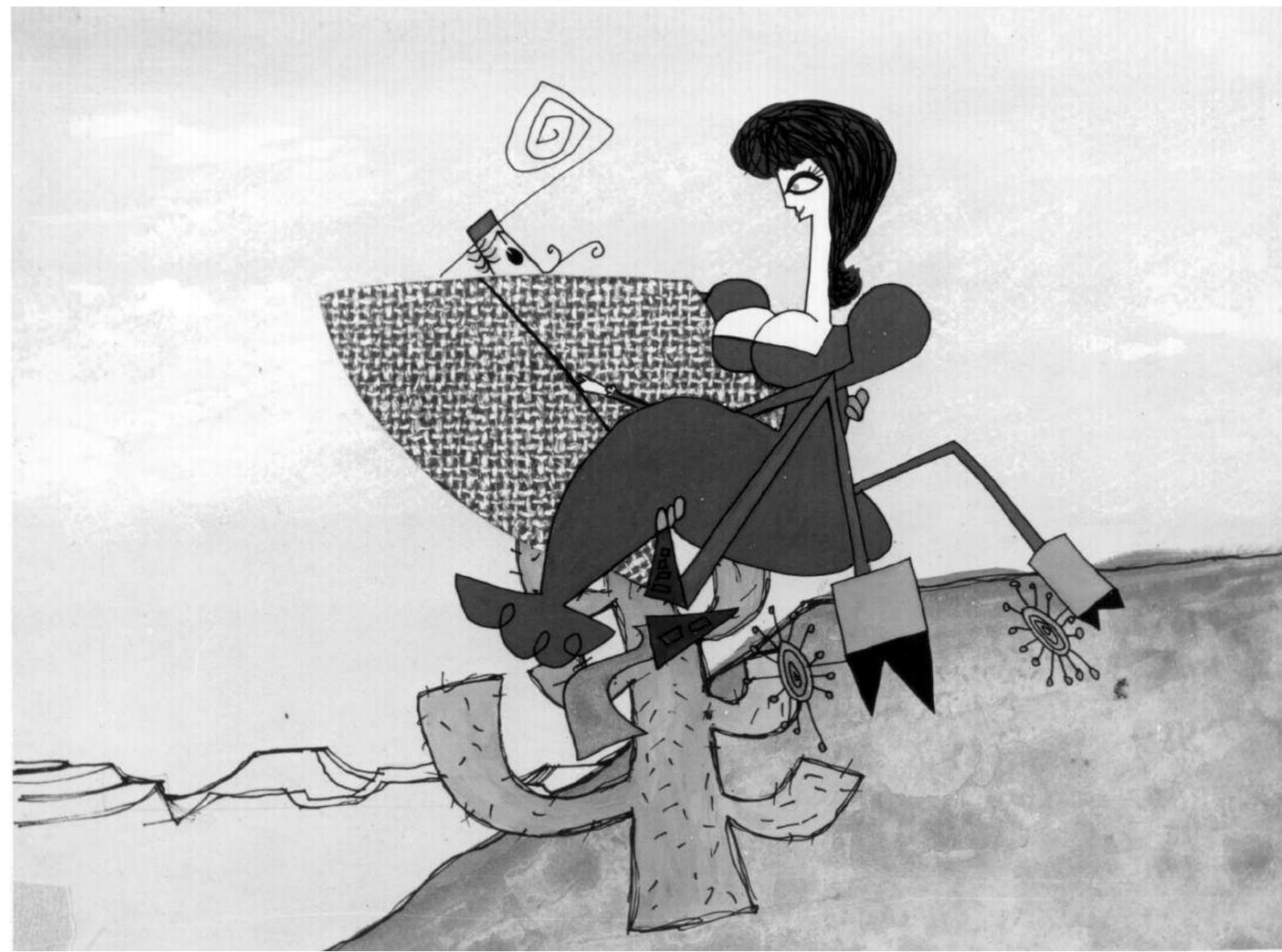
tern spaghetti. El cowboy sigue siendo una rara avis dentro de la producción del ICAIC, donde el cine de género resulta una excepción ya que sus estructuras se leyeron como imitación «extranjera»,<sup>1</sup> una copia de las formas de expresión del enemigo. También destaca por sus diseños triangulares, especialmente en el cuerpo del vaquero, que le otorgan una irónica rigidez y develan lo artificioso del movimiento corporal propio del género. El interés por las formas geométricas llevará a Jesús de Armas un año después a introducir la animación abstracta en *La frontera* (1963), donde los personajes son pequeños círculos sobre un fondo de líneas. La historia trata sobre la intolerancia entre dos bandos y la creación, a través del amor, de una zona de tolerancia que crece hasta borrar las fronteras. Este animado tiene, para la época en que se realizó, una lectura muy transgresora en su clamor por la reconciliación y el amor, ya que en fecha reciente había ocurrido la invasión a Playa Girón, la migración cubana empezaba a verse como fuente de agresión política, y hasta las mismas familias comenzaban a separarse radicalmente en bandos políticos enemigos. Además, desde el punto de vista estético, en ese momento la abstracción, como línea de vanguardia en la pintura cubana, era combatida por el discurso realista. Esta confrontación se evidencia en el ensayo de Juan Marinello *Conversación con nuestros pintores abstractos*, donde nos dice: «Está claro que el arte abstracto supone, por definición, un concepto divisionista de la sociedad, por tanto un ataque a la esencial, indispensable unidad que empuja toda tendencia democrática, y muy señaladamente el socialismo».<sup>2</sup>

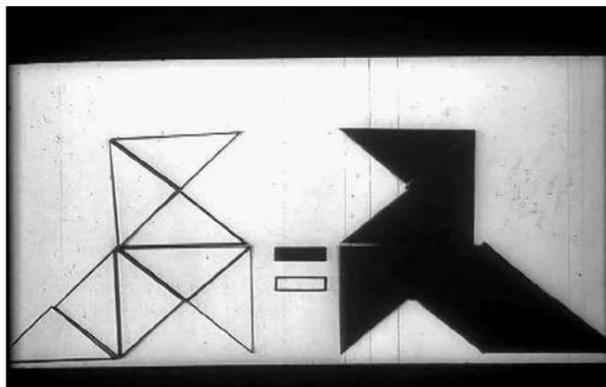
Aunque el ensayo de Marinello fue publicado inicialmente en 1958, se reeditó en 1960 por la Universidad de Oriente y luego en 1961 por la Imprenta Nacional de Cuba. El recorrido editorial del texto en la Revolución anuncia la importancia que este tuvo en la discusión estética sobre el abstraccionismo y su escalada de



La frontera (1963)

El cowboy (1962)





Cotorama (1965)

doscópicas que logra. No renuncia a la figuración, ya que mantiene la forma de un ave en sus diseños de papel. Se trata sin embargo de una figuración que es en sí misma una abstracción, por el nivel de síntesis –podríamos decir geométrica– que se consigue mediante los dobleces del papel con las técnicas del origami o cocotología. En este trabajo, Darié se sale del discurso político y de la representación realista predominantes y se desliza hacia el placer de las formas, homenajando directamente a Unamuno e indirectamente a Norman McLaren.<sup>5</sup>

Existió también una línea de diseño no geométrico ni cartonésco, con fondos naturalistas y personajes de rasgos más anatómicos, donde solo unos pocos planos se animaban de forma tradicional –por capas, con lo que se anima la figura separada del fondo inanimado–. En general, se dibujaba una lámina como un cuadro y la cámara se movía sobre el dibujo paneando o haciendo zoom. Estos animados, como *Los indocubanos*<sup>6</sup> (Modesto García, 1962) y *El gusano* (Enrique Nicanor, 1963), se apoyaron en un narrador en off casi radial que conduce la trama mientras el dibujo ilustra la narración, ya sea a la manera didáctica, casi escolar, de García, o en la forma de sátira política (con influencias de la caricatura política) de Nicanor.

Entre los años 1965 y 1970 la animación cubana alcanza uno de sus momentos de mayor experimentación formal. Asoma el influjo de la vanguardia pictórica y el discurso político-social comienza a encontrar matices que lo distancian del carácter didáctico de los primeros años, mientras aparecen también nuevos temas provenientes de la cultura popular. *Un sueño en el parque* (1965), del poeta Luis Rogelio Noguerras, diluye el relato político en una historia sentimental, onírica, con dibujos impregnados del cubismo de Picasso y el surrealismo de Chagal; mientras que en *Osain* (Hernán

discurso académico a discurso institucional. Puesto en contexto, cuando *Conversación con nuestros pintores abstractos* reaparece en 1961, a las palabras de Marinello se suman las del catedrático José Antonio Portuondo y las del presidente de Cuba, Osvaldo Dorticós, estas últimas vertidas en el primer Congreso de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC).<sup>3</sup> Este temor a la no figuración crecerá con el fortalecimiento y establecimiento del realismo socialista como estética predominante, desde el cual toda ambigüedad es siempre sospechosa por la polisemia de su lectura.

El influjo del abstraccionismo dejó en nuestra animación dos trabajos memorables del pintor, escultor y artista gráfico Sandú Darié: *Cosmorama* (1965) y *Cotorama* (1965). El primero<sup>4</sup>, realizado junto al cineasta Enrique Pineda Barnet, roza el límite de lo que pudiéramos considerar animación: no hay dibujo, tampoco historia, pero sí variaciones de lo inanimado –la sombra y su opuesto, la luz– debido a la manipulación del ser humano. Darié y Pineda Barnet se nutren del arte cinético y filman el movimiento de la sombra producida por las esculturas móviles. El goce de la visualidad y el fetichismo plástico de *Cosmorama* definen a esta obra como una de las pioneras del cine de arte cubano.

El cortometraje, asimismo, goza de otras bondades como la de reunir en un solo abrazo la experiencia vanguardista del concretismo plástico, el arte cinético y la música concreta. La banda sonora, que estuvo a cargo de Carlos Fariñas, y que contó además con música concreta de los franceses Pierre Henry y Pierre Schaeffer, se desfaza del énfasis dramático o emotivo que reina en la animación cubana, para regalarnos una sonoridad espacial y atemporal más acorde con el pensamiento del abstraccionismo.

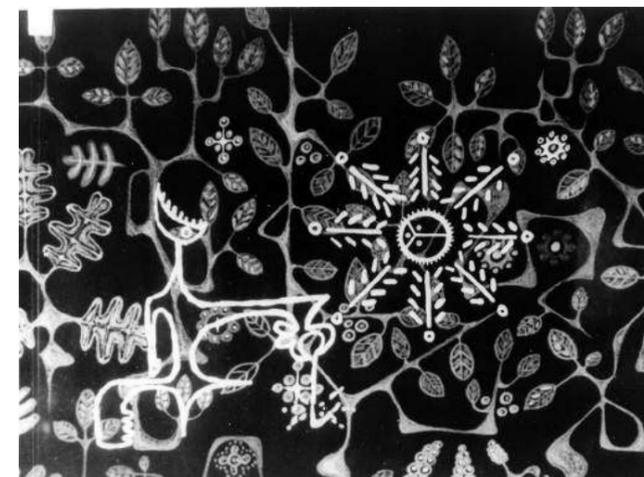
*Cotorama* es, en cambio, una animación corpórea, también con cierta influencia del abstraccionismo geométrico en las figuras cali-



El gusano (1963)



Un sueño en el parque (1965)



Osain (1966)

Hernández, 1966) el dibujo se inspira en imágenes religiosas: las firmas de la Regla de Palo Monte y la Sociedad Abakuá. En *Osain* el dibujo cubano encuentra una expresión propia, nacida de la cultura religiosa afrocubana. El animado, hablado y cantado en yoruba, recrea algunos patakines del complejo Ocha-Ifá y se distancia radicalmente del ateísmo que imperaba en esa época, cuando la religión era vista –por la literatura, el cine y la política– como una superstición ignorante, como una lacra del pasado o como un dato histórico, propio del folclor.

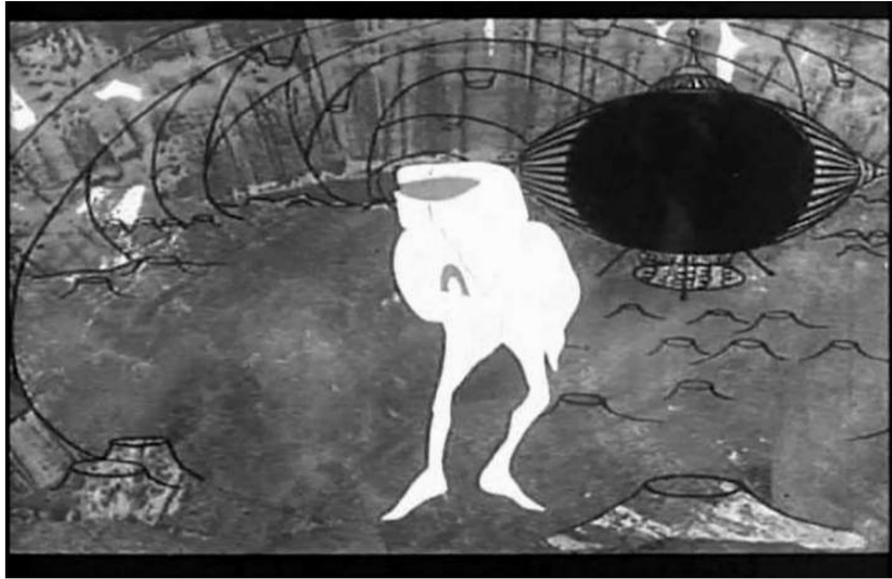
La contingencia que mueve toda revolución, junto a la necesidad epocal de documentar el presente y la avidez por lo real, llevaron a desarrollar el noticiero como línea base del documental cubano. Nace con esta estética una nueva visión que, curiosamente, impone a lo «real» la artificiosidad de la banda sonora y del montaje inspirados en Eisenstein y Vertov. La estética documental se expandió hacia la ficción y la animación pero, como las fronteras son permeables, la animación, a su vez, contaminó el documental. Este camino que incorpora la animación comenzó quizás con el fotomontaje de *Now!* (Santiago Álvarez, 1965). Ya para finales de los sesenta, además del fotomontaje se incluyen planos de animación gráfica, como en *Coffea Arábica* (Nicolás Guillén Landrián, 1968), o de animación corpórea, como en *El ñame* (Enrique Pineda Barnet, 1969). El animado, por su parte, incorporó secuencias documentales, conformadas por imágenes de archivo –Pepe trinchera (Harry Reade, 1968)– o planos filmados a la manera del Noticiero ICAIC –*Los macheteros orientales* (Hernán Henríquez, 1967)–. Sin embargo, esta incorporación del estilo del documental hecho en el ICAIC –narrador en off, uso de foto fija, esquemas, imágenes de archivo, planos de procesos productivos, cámaras móviles– se utilizó para enfatizar el didactismo; su objetivo era explicar y acercar el mensaje al receptor mediante la

«representación de lo real», pero en términos estéticos fue mucho menos efectivo que cuando el documental incorporó elementos de la animación, porque con esa visita este ganó en polisemia.

La década cerró con la introducción de un nuevo género en la animación cubana: la ciencia ficción, lo que otorga un particular interés al corto postapocalíptico *Los incrédulos* (Hernán Hernández, 1970), sobre todo en esos momentos en que se establecía como estética dominante el realismo socialista y, con él, su aversión por los futuros disfuncionales. El género de ciencia ficción tuvo su primer boom en la literatura cubana entre 1964 y 1971, con las novelas *El libro fantástico de Oaj* (1966), de Miguel Collazo; *¿A dónde van los cefalomos?* (1964) y *El fin del caos llega quietamente* (1971), de Ángel Arango, y el poemario *La ciudad muerta* de Korad (1964), de Oscar Hurtado. Luego se sumerge a todo lo largo y más allá del llamado quinquenio gris hasta los años ochenta. *Los incrédulos* llega al final de ese primer vuelo de la ciencia ficción. Con un dibujo no geométrico, con sus espacios no nacionales, en tonos monocromos, lejos de toda euforia y triunfalismo, su distanciamiento del canon epocal le hace correr la misma suerte de todo el género.

En los setenta ocurre un proceso de estandarización de la animación cubana, la cual se redefine como animación para niños. Se eliminan o minimizan las aristas cortantes del dibujo, los rostros y los cuerpos tienden a la armonía del círculo y de la elipsis, el discurso se afianza en lo didáctico, ya sea histórico-épico –*Elpidio Valdés contra el tren militar* (Juan Padrón, 1974), *La batalla de las Guásimas* (Mario Rivas, 1974)– o histórico-productivo –*Velocipedia* (Juan Padrón, 1974) y *La silla* (Juan Padrón, 1974)–.

Es muy notable que el cine histórico-épico, especialmente el relacionado con las guerras de los mambises, haya aparecido en nuestra pantalla en momentos de tensión social, posiblemente



Los incrédulos (1970)



La silla (1974)



El pequeño planeta perdido (1990)

porque, con su épica heroica, reclama un sentimiento patrio, de unidad nacional, que implica la preservación del *statu quo*. En la ficción, las películas de mambises *El capitán mambí* o *Libertadores y guerrilleros* (Enrique Díaz Quesada, 1913-1914) y *La manigua o La mujer cubana* (Enrique Díaz Quesada, 1915) aparecen tras la guerra racial de 1912; *La odisea del General José* (Jorge Fraga, 1968) y *La primera carga al machete* (Manuel Octavio Gómez, 1969), tras el fin de las UMAP y la lucha contra bandidos, y en medio de un panorama internacional complejo con procesos como la Primavera de Praga y el Mayo francés; *Baraguá* (José Massip, 1986), después de iniciado el proceso de rectificación de errores y tendencias negativas y en medio de la guerra de Angola.

En la animación ocurrió de manera similar. En 1974, en medio del llamado quinquenio gris, posterior al Congreso de Educación y Cultura de 1971, se inicia en nuestra animación el tema de las luchas contra el colonialismo español con los cortos *Elpidio Valdés contra el tren militar* y *La batalla de las Guásimas*. En cambio, es en los largometrajes donde más se evidencian estas coincidencias: *Elpidio Valdés* (Juan Padrón, 1979) se termina cuando la guerra de Angola está en un punto álgido; la segunda entrega, *Elpidio Valdés contra dólar y cañón* (Juan Padrón, 1983), ocurre después del conflicto migratorio de 1980, y *Más se perdió en Cuba* (Juan Padrón, 1995), tras la crisis de los balseros de 1994.

La estandarización de los años setenta también fija la tendencia a la fábula como modelo narrativo, con el establecimiento de una fauna simbólica en la que se expresa la relación trabajo/ocio como dicotomía de bueno/malo; donde la abeja o la hormiga, símbolos del obrero, son por su laboriosidad los personajes positivos, en tanto el zángano y el majá serían representantes de los vagos, los seres no productivos y, por consiguiente, personajes negativos. Esta tenden-

cia continúa sin grandes cambios en los ochenta, de ahí que para los límites de este ensayo no resulte especialmente pertinente esta década. Habría que hacer una excepción con el largometraje *¡Vampiros en La Habana!* (Juan Padrón, 1985), que supone el regreso de su obra al mundo de los adultos,<sup>7</sup> y donde recupera el cine de género al fusionar el cine fantástico de vampiros con el cine de gánsteres, además de agregar a este pastiche postmoderno la comicidad del bufo cubano. *¡Vampiros!* obra una ruptura con los cánones de la animación nacional en cuanto a la incorporación de la sexualidad, con matices prácticamente ausentes en nuestra producción. En el filme los personajes tienen sexo, aparece el chiste sexual –tan presente en la cultura popular y tan olvidado por el cine de animación–, e incluso hay entre los vampiros un personaje homosexual, para entonces casi inexistente en el cine cubano, mucho menos en esta zona de él. *¡Vampiros en La Habana!* es una inyección de renovación en el catálogo de animados de los ochenta.

En el inicio de los noventa aparece una serie de trabajos que desentonan con la unidad formal y la limpieza de las dos décadas anteriores. Mario García-Montes realiza *El pequeño planeta perdido* (1990) y *El planeta lila* (1992), en los que mezcla diferentes texturas al utilizar para los fondos maquetas y objetos reales y colocar sobre ellos animación a dibujo. Esta necesidad de collage aparece con mayor fuerza en *Oscuros rinocerontes* *ojalabx* *muy a la moda* (Juan Carlos Cremata, 1990), *A Norman McLaren* (Manuel Marcel, 1990) y *Cha-cha Chapling boy* (Ernesto Fundora, 1992). Ellos parten de material filmado, y la animación es un complemento que les sirve para interactuar con la imagen fílmica a través del rotoscopiado en el estilo de McLaren, incorporando las nociones de videoarte, una narratividad analógica<sup>8</sup> o casi nula y una edición rítmica. El filme de Cremata, el más narrativo de los tres, está marcado por momentos



¡Vampiros en La Habana! (1985)

más lentos que coinciden con las partes donde se parodia el melodrama. La música cede a las voces radiales o a la voz *off*, mientras los momentos más dinámicos y carnavalescos son llevados por un ritmo musical vertiginoso.

En las otras dos obras el ritmo es más trepidante y anclado a la música. Esta se subordina a la imagen en *A Norman McLaren*, cambia según la edición, de acuerdo a los planos que el director ha recogido de diferentes películas y cuyo único enlace es rítmico y textual, mediante intertítulos en los que la mano autoral aparece como un cartero. En *Cha-cha Chapling boy*, por el contrario, es la imagen la que se subordina, sigue a la música, quiere bailar con ella, se disfraza a la manera pop y con este collage se mueve del videoarte al videoclip.

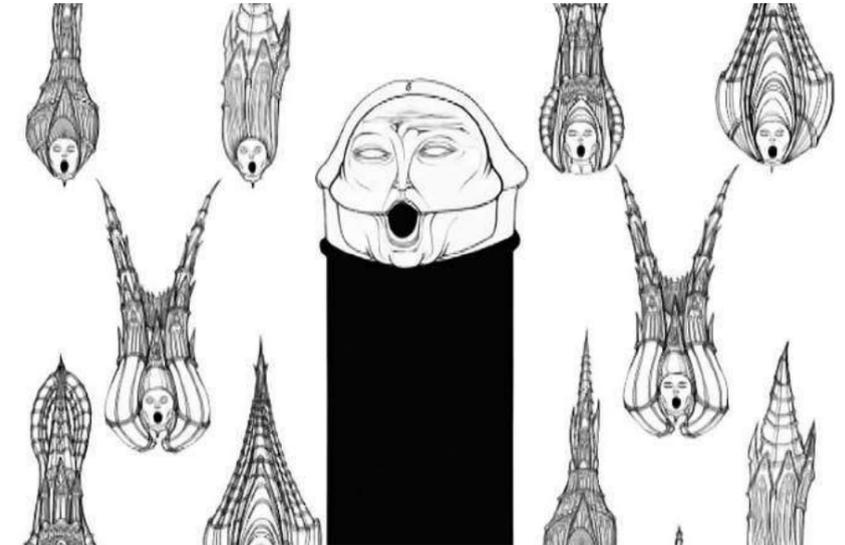
Hay en estos trabajos de inicios de los noventa una chispa que en la próxima década dará origen al cine independiente, por la necesidad de crear un discurso cinematográfico que no aparece en el cine institucional, y por la posibilidad de hacerlo fuera de las instituciones, o dentro –utilizando sus herramientas– pero como proyectos no institucionales. El desarrollo tecnológico dará la posibilidad de concretar el espíritu del cine independiente que como un fantasma vagaba ya desde finales de los ochenta. El incremento de las computadoras, no solo en los centros de trabajo sino también en los hogares, y la entrada al país de cámaras digitales, de video y fotográficas, van a permitir el desarrollo de este cine; sin embargo, la distribución es actualmente su principal problema. El hecho de que apenas se haya difundido, en especial el de animación, ha hecho de este un arcano poco accesible. Los eventos de audiovisuales que le han servido de ventanas, y que durante las primeras décadas del 2000 se han podido mantener con sistematicidad –como la Muestra Joven ICAIC, el Salón de Arte Digital del Centro Pablo de la Torriente



A Norman McLaren (1990)



Arquetipos (2009)



La catedral sumergida (2007)

Brau o el Festival Internacional de Cine Pobre (actual Festival Internacional de Cine de Gibara)—conservan parte de este patrimonio y sirven como fuentes de orientación, aunque se corre el riesgo de suponer que los materiales que esos eventos mostraron sean los más representativos: tal suposición reduciría a ellos el universo del audiovisual independiente.

El investigador y el crítico no deben olvidar que cada evento tiene una política de selección y unos límites. Por ejemplo: la Muestra Joven ICAIC, que hoy se erige, en el imaginario de la crítica más al uso, como centro rector y aglutinador del cine independiente, tiene un límite de edad (hasta treinta y cinco años) a pesar de que el cine independiente no es únicamente un cine de jóvenes. La Muestra tiene también restricciones genéricas: allí no concursan ni el videoclip ni el videoarte. Y en general, aunque cada festival guarde una memoria de sus obras, no hay que suponer que estos puedan cuidar rigurosamente todo el material recibido, dada la crisis existente con la conservación del patrimonio audiovisual en el país.

Uno de los primeros trabajos de animación que en la década inicial de este siglo sorprendió a la crítica fue Serie homenaje (Yunior Acosta, 2004). Realizado con la técnica de rotoscopia, utiliza como soporte fragmentos de películas y recuerda los trabajos de Marcel y de Cremata, aunque se mantiene alejado del tono carnavalesco de aquellos. Acosta transforma la imagen en otra historia, quita todo lo que le sobra del plano y agrega lo que necesita. Cada segmento en que se divide su filme es una reescritura: conceptual, cuando habla de los pintores abstractos; emotiva y paródica, cuando transforma las imágenes de películas soviéticas; satírico-política, cuando se refiere a Camilo Cienfuegos. El solo hecho de utilizar, de releer la relación entre dos héroes como el Che y Camilo fuera del discurso épico, le da a la animación un sabor desconocido para el públi-

co cubano, amén del uso de la música y los diálogos de las propias películas, un poco rayadas o cortadas bruscamente para crear una distorsión sonora. En una ruta similar, en cuanto al uso de material filmico ajeno, encontramos Arquetipos (Raydel Araoz, 2009). En este caso, los filmes utilizados se encontraban dañados por el hongo, de manera que su huella aleatoria produce una suerte de animación abstracta, de manchas de colores, para representar los fluidos menstruales. El corto, una indagación sobre la relación de las mujeres con sus senos y con los penes, incorpora al documental el videoarte al mezclar fotoanimación, rotoscopia y dibujo.

Liberada de las ataduras de la homogeneidad formal —en muchos casos por razones de producción—, la animación independiente tiene de ocasiones a la fusión de diversas técnicas, incluso a la exploración de algunas poco utilizadas por la tradición cubana. Es el caso de Bienvenido al problema (Hamlet Lavastida, 2007), donde el uso de papel recortado permite barajar frases y eslóganes como en un juego de letras, y combinarlos con imágenes también recortadas, extraídas de la prensa escrita o de libros. Bienvenido al problema contrasta, por su estilo, con la pulcritud formal de la producción en los ochenta, pero también por su discurso político postperestroika.

En la exploración de la técnica de papel recortado, el trabajo de Ivette Ávila La revancha (2009) sería la cara opuesta de Lavastida. Ávila le interesa un discurso ecologista, con un tono casi para niños y con un refrescante sabor lírico. No reutiliza a la manera dadaísta de Lavastida, sino que dibuja, explora la profundidad de campo, el movimiento de cámara: su herencia está más en el cine y la de Lavastida en la plástica.

La animación corporea se ha movido hacia la utilización de objetos desechables o domésticos, como en Cisne (Diana Fonseca, 2009), donde los cisnes hechos con toallas —a la manera de los que

adornan las camas en los hoteles— nadan por una cama solitaria como si estuvieran en un lago.

En el campo independiente la animación ha tenido un triple flujo productivo: uno fuera de los centros de poder cultural, otro dentro, y un tercero que nace fuera y es asimilado por la industria cultural. Hasta ahora casi nos hemos centrado en ese primer flujo, por lo que tomaremos las otras sendas de esta encrucijada.

Quizás uno de los mejores ejemplos de esa animación independiente que se produce dentro de los estudios del ICAIC o la televisión, sea La catedral sumergida (Yolyanko Williams, 2007), filme construido con largos paneos y dibujos a línea sobre fondo blanco: solo el dibujo en su encadenado continuo y barroco, como si hilvancara una catedral, sus coros, su arquitectura, en una suerte de diseño sacro, un tanto renacentista.

El auge de la animación en la pasada década, y la creación de nuevos estudios, permitieron el ingreso de más jóvenes a la industria, quienes han aportado otra mirada que aflora con dificultad en las nuevas producciones. En esta etapa, la industria de animación cubana ha ido perdiendo con la tecnología el antiguo estilo que la acompañó hasta los noventa y que le daba un sello estético, pero lamentablemente no ha ganado una visualidad original. Parece que a pesar de haber aumentado su producción y haberse expandido, no atraviesa un momento de alto vuelo estético, sino un período de transición que, en palabras de Cioran, sería una etapa de decadencia. En este agotamiento ha ocurrido el fenómeno de absorción de estéticas externas, como la de Ernesto Piña, cuyo primer corto independiente, EME-5 (2005), mostraba un tipo de dibujo hecho en computadora, de bordes irregulares, una geometría rectangular y un lenguaje en el que la jerga del barrio era permisible. En una parodia intertextual del animado japonés Voltus-V, EME-5 contextualiza-

ba la acción en una Habana futura. Ya en 2009 Piña dirige, para el ICAIC, la serie Pubertad, en la que introduce su dibujo de estilo desenfadado e incluso diálogos más coloquiales que los acostumbrados en la industria.

Otro caso curioso es el de Bárbaro Joel Ortiz, que al entrar al ICAIC con su proyecto 20 años (2009) desarrolla una nueva línea de trabajo en los Estudios, tras la ampliación de estos unos años antes. La minuciosidad de Ortiz en la elaboración de sus personajes y ambientes, hacen de este corto un hito en la animación corporea cubana.

De todas las formas en que se está manifestando la animación en el país, existen dos géneros —la publicidad y el videoclip— donde el animado está en constante producción. Allí los cineastas independientes han encontrado, tal vez, la forma más segura de remuneración. Dada su amplia salida comercial, se origina el conflicto entre la búsqueda de un discurso personal —original, transgresor— y la necesidad de satisfacer las expectativas de los productores.

Tanto la publicidad como el videoclip han alcanzado ya la calidad técnica suficiente para lograr un material competitivo, dentro y fuera de la Isla. Sin embargo, aún les falta madurar en cuanto a los modelos y estilos de representación, los cuales se han focalizado en mimetizar el imaginario de los centros de producción cultural. Uno de los creadores que ha logrado un sello personal en ambos géneros es Raupa (Raúl Valdés), quien ha elaborado una poética de personajes y atmósferas que seducen con cierto enigma. Su técnica es el collage, usa la rotoscopia —Bailando suiza (2009)— y recrea las imágenes de la cultura a la vez que dialoga con ellas —Spot de la 10ma Bial de Arte de La Habana (2009)—, siempre con extremado poder de síntesis.

Los intentos de crear productoras independientes constituyen un proceso que quizás en el futuro encamine la animación hacia



20 años (2009)

otros lares. En 2007, un grupo de estudiantes del ISDi (Instituto Superior de Diseño) se presentaron en la Muestra Joven ICAIC (entonces Muestra de Jóvenes Realizadores) como una productora con varios cortos, entre ellos uno en 3D, *The beauty or the beast* (Yimit Ramírez, 2007). En esta obra el personaje central era un mojón, algo bastante inusual en nuestra animación. Ramírez trae sin tapujos lo soez, lo asqueroso, lo cual se realiza en el contraste con los ambientes homogéneos y pulidos del 3D. La historia parodia un tipo de conflictos que usualmente aparecen en el cine a través del enfrentamiento del ser humano o los animales con el entorno, sea este la naturaleza o la sociedad tecnológica. Aquí, mientras el protagonista es un trozo de mierda, aquello que el ser humano desecha de sus funciones corporales, el entorno donde se desarrolla la acción es un cuarto de baño, parte esencial de una casa, es decir, aquello que el hombre construye para hacer habitable su mundo. Se trata también del enfrentamiento entre la naturaleza y la civilización. La interacción de estos opuestos culmina en una agresión del mojón contra el baño. El agresor, un intruso recién llegado a través del inodoro, lo ensucia todo degradándolo hasta su condición. Su reacción contra ese espacio es un acto simbólico dirigido hacia lo que el inmueble mismo representa: una arquitectura o diseño cuya visualidad es financiada por una clase social que en Cuba pudiera asociarse con «nuevos ricos» o personas que pretenden serlo; en fin, un sujeto social que, aunque ausente, se reconoce por su obra.

Otra tentativa de crear una productora independiente de animación fue ÑOOo Productions.<sup>9</sup> El grupo, que intentaba realizar en el estilo Animatrix un largo independiente titulado *Orichas*, hizo primero un tráiler lleno de efectos y persecuciones, con una animación casi fotorrealista muy cercana a la *full animation* y una mezcla de objetos en 3D y 2D. El proyecto en este momento está detenido por falta de financiamiento.

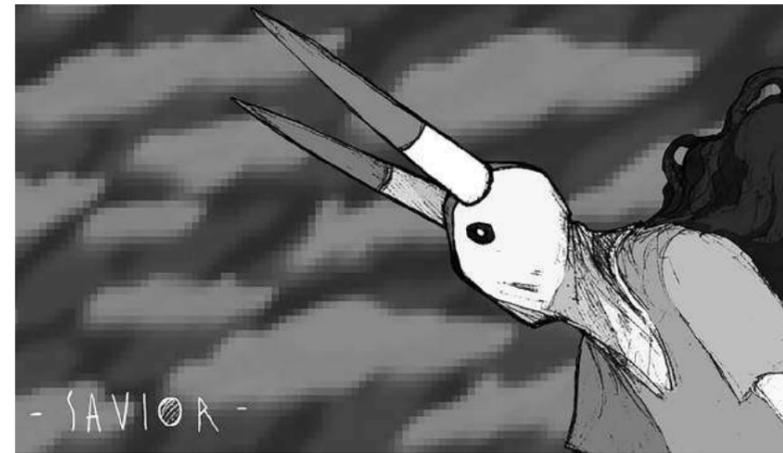
Al parecer, los intentos de las productoras de animación independientes no han sido sostenibles<sup>10</sup>, no han podido hallar vías de



The beauty or the beast (2007)

distribución, o bien no encuentran suficiente financiamiento para enfrentar grandes empeños; aunque hoy en día esta situación comienza a variar en la dinámica audiovisual, tanto en los mecanismos de la producción como en los de la realización. La urgencia de producir una obra a toda costa, que había dominado la primera etapa del cine independiente, está dando paso a la de conquistar una distribución para los filmes. Al tiempo que la producción, que al inicio se nutría prácticamente de los recursos y esfuerzos de los mismos realizadores —no solo los directores sino también el equipo técnico, los actores, etc.— hoy se apoya cada vez más en fondos nacionales e internacionales. En este contexto aparecen, como alternativas, las coproducciones y nuevas plataformas de distribución que no dependen de las salas de cine.

Mientras tanto, la animación ha ampliado su rango de acción a otros campos del audiovisual como el videojuego. *Savior* (2016) parece ser entre nosotros el primero independiente. Sus creadores Josu H. Pagliery (1981) y Johann H. Armenteros (1986) en fe-



Savior (2016)

cha reciente han lanzado, según declaran, una plataforma 2D completamente animada, que introduce mecánicas de timing y algunos elementos experimentales más cercanos a los non-games y a otras vertientes menos comerciales de los videojuegos. *Savior* no solo se aleja de los mecanismos de producción del videojuego industrial cubano, sino que también se distancia de sus objetivos didácticos y de su visualidad. No he llegado a jugarlo, de modo que solo conozco el anuncio que hacen sus creadores en la red, un tráiler, es decir, la publicidad. No obstante, es visible que el mundo fantástico de *Savior*, con sus dioses y sus referencias metatextuales, es un anuncio del futuro y cierra mi bosquejo con un trazo que, habiendo partido del celuloide, señala a la realidad virtual.

Con el punto del párrafo anterior termina esta leve silueta del cine cubano de animación periférico, quizá el principio de una cartografía que promete emerger, pero aún se me tarda. Cae entonces un silencio, el temor porque falte algún dato indispensable, y veo por el raballo del ojo que un espacio en blanco se aproxima con la presuntuosa fiereza de quien sabe que me he quedado sin palabras, que no podré continuar por hoy. Pongo otro punto y abandono, me sumerjo en lo blanco.



Raydel Araoz (La Habana, 1974)

Ha publicado: *Réquiem para las hormigas* (2008), *Casa de citas* (2010), *Las praderas sumergidas. Un recorrido a través de las rupturas* (2015, Premio Alejo Carpentier de Ensayo). Ha dirigido: *Retornar a La Habana con Guillén Landrián* (2013, en codirección con Julio Ramos), *La isla y los signos* (2014, Premio DOCTV Iberoamérica), entre otras. Su artículo «El realismo y la ilusión estética en el cine cubano» (*Cine Cubano*, no. 199) mereció el Premio Caracol de Ensayo 2016.

1 Aunque las estructuras y los motivos del wéstern —que estaba en una revolución en esa época gracias al *western spaghetti*— encontrarán en el tono de comedia una fugaz aparición en los años sesenta con filmes como *Vaqueros del Cauto* (Oscar Valdés, 1965), *El bautizo* (Roberto Fandiño, 1967) y *Aventuras de Juan Quin Quin* (Julio García Espinosa, 1967), en general el cine de género no tuvo acogida en nuestra cinematografía. La necesidad del ICAIC de crear un cine nacionalista, con bajos presupuestos económicos y contrario al cine de espectáculo, especialmente el de Hollywood, mantendrá su producción lejos de géneros tipificados por la industria norteamericana.

En un texto de 1962, *El público cinematográfico y la influencia de Hollywood*, Alfredo Guevara se referirá a los géneros cinematográficos de la siguiente manera: «En el campo narrativo y dramático el cuento y la novela, la tragedia, la comedia, el poema han sido sustituidos por subproductos destinados al embrutecimiento. Los géneros se definen por temas: los gánsteres, intriga, misterio, cuento y novela rosa, muñequito, monstruos, oeste, etcétera. Otro tanto ha ocurrido en el cine, y sólo puede localizarse un filme siguiendo la deformada nomenclatura de quienes la utilizan como arma para imponer su política. Así surge el oeste (*western*) y las películas de gánsteres, amor, horror, guerra y aventura... etcétera. Pero ¿a qué corresponden estos géneros? Corresponden fielmente a las líneas generales del *American way of life*. Los oestees no son otra cosa que apologías de la exterminación de los indios que habitaban buena parte del continente por los conquistadores y colonizadores americanos». (Alfredo Guevara, *Tiempo de Fundación*, IBERAUTOR Promociones Culturales, 2003, pp. 106-107).

Esta reacción contra el wéstern invade el discurso crítico de la época, la cual parece sentirse obligada a denunciar la ideología del género como una apología de la expansión capitalista, incluso cuando la película analizada no sustentara esa tesis o el oeste fuera solo una influencia cinematográfica. (Véase: José Massip, «Kurosawa ¿un autor de "western"?», *Cine Cubano*, no. 17, enero, 1964, pp. 27-32).

2 Juan Marinello, «Conversación con nuestros pintores abstractos», *Ensayos*, Editorial Arte y Literatura, La Habana, 1977, p. 266.

3 Véase: «Palabras del Presidente Dorticós» (acto inaugural del primer Congreso de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba, efectuado el 18 de agosto de 1961), *Lunes de Revolución*, no. 120, 28 de agosto, 1961, pp. 8-9 y «José Antonio Portuondo» (intervención del 20 de agosto), *Lunes de Revolución*, no. 120, 28 de agosto, 1961, p. 27.

4 El corto, que en su época fue elogiado por Norman McLaren, tuvo una nueva vida cuando el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía lo volvió a exhibir en 2009, dentro de su colección: *Lo(s) cinético(s)*.

5 Un año antes, Norman McLaren había visitado los Estudios de Animación del ICAIC.

6 Con *Los indocubanos* se introduce en la animación el tema histórico, que en la década del setenta será, más que un tema canónico, una exigencia de los planteamientos del I Congreso de Educación y Cultura (1971), no solo para la animación sino también para todo el cine de ficción.

7 Otra incursión de la animación cubana para el público adulto es la serie humorística *Filminutos* (Juan Padrón, 1980-1981), donde aparecen personajes fantásticos como vampiros, diablos y brujas, desterrados hasta entonces del animado realista cubano. Hacia mediados de los ochenta Padrón retoma la serie humorística para adultos, esta vez con un nuevo proyecto: los *Quinoscopios*, donde adapta las caricaturas de Quino y su humor político, cultural y social.

8 Entiendo aquí como narratividad analógica, aquella que establece fundamentalmente su continuidad, sus enlaces de coherencia y cohesión, a través de asociaciones sensoriales y extrasensoriales —no necesariamente basadas en una lógica causal—, mediante el uso de tropos como la metáfora, el símil, etc. En el caso del cine, estos enlaces se establecen en el ámbito de lo sonoro y/o lo visual.

9 Ese grupo de animadores —algunos formados en el ICAIC— es conocido como «Orichas» por el título de la película que querían producir.

10 El grupo de animadores del ISDi ilustra lo efímero de las productoras de animación. Tras la graduación de sus miembros, con el fin de los estudios universitarios, este se desmembró como productora.

