

Cine antibélico animado: ¿Qué es la guerra?

- Escrito por [Cecilia Mónica Navarro Herrera](#)
- tamaño de la fuente
- [Imprimir](#)
- [Email](#)



La cinematografía nació con el cortometraje a principios del siglo XX, lo que no significó el fin de esta forma corta de hacer cine. Sin embargo, algunos la apropiaron y crearon obras que han trascendido en la historia del cine mundial. Desde el surrealismo hasta la *Nueva Ola Francesa* se pueden citar a Buñuel, Norman MacLaren y Francois Truffaut como autores que contribuyeron al desarrollo del cortometraje. Durante los años 70 una estandarización exagerada quiso privilegiar únicamente a los largometrajes, haciendo a un lado a los del corto a nivel mundial. El cortometraje considerado por años como un instrumento didáctico, formativo de los estudiantes de cine, parece desligarse de esa concepción de ejercicio escolar, para formarse en una categoría fílmica que propone un lenguaje propio. Con una estructura propia al cuento, el corto posee mayor libertad al no tener que atarse –necesariamente- a formas convencionales para desarrollar una historia a

pesar de su brevedad. Significa un trabajo que requiere precisión, consistencia y sobre todo destreza para conseguir un producto decoroso; es realizado –por lo regular- con presupuestos austeros y limitado tiempo de rodaje. La ópera prima en *stop motion* **¿Qué es la guerra?** (2013) de Luis Alberto Beltrán Flores^[1] cuenta una historia por medio de animación clásica y es un proyecto de titulación en la Licenciatura en Artes Audiovisuales de la Universidad de Guadalajara. Su producción dio inicio cuando Beltrán Flores cursó la materia Seminario de Animación V al animar algunos planos del guión para realizar un tráiler que mostrara algunas partes de la historia y tener elementos para concursar por la beca del Consejo Estatal para la Cultura y las Artes.

¿Qué es la guerra? es un drama animado que muestra las consecuencias de la destrucción bélica narrada a través del personaje de una niña que se encuentra atrapada en una habitación por el impacto de los bombardeos.



El personaje lo modeló el director y sobre una armadura de *animation supplies* realizó el vaciado. León Fernández se encargó de esculpir las figuras, Erasmo Rodríguez ejecutó los terminados con pintura y Paloma Camarena diseñó y realizó su vestuario. En la historia de los cortometrajes en

stop motion de la Licenciatura en Artes Audiovisuales es la primer producción en animación clásica que cuenta con un personaje diseñado y construido con estas características profesionales en su estructura y vaciado en resina, lo cual permitió un mejor control al animar cada uno de sus movimientos en cada escena.

El argumento se narra sin diálogos, con una mezcla en su diseño sonoro que logra construir un ambiente a través de una sutil melodía que nos remite al sonido generado por una cajita de cuerda musical, que en esta propuesta funciona de forma diégetica. En medio de la destrucción ocasionada por las bombas de los ataques aéreos, el argumento logra destacar el sentido lúdico de la vida característico de la infancia, el guión cuenta que a pesar de la guerra el personaje rompe con su aislamiento a través del juego, se acompaña de un osito de peluche lleno de polvo que abraza ,alimenta y cuida así como también del encanto de la bailarina que contiene la cajita musical, que aunque quebrada gira y gira y gira al compás de la melodía que impregna de calidez el entorno del personaje de la niña sobreviviente.



El drama de la guerra se narra aquí desde la mirada ingenua de la infancia, mostrando las consecuencias de la violencia bélica en esta propuesta formal estilística, como lo mencionan Bordwell y Thompson.^[2]

Como toda obra artística, una película tiene *forma*. Entendemos por forma fílmica, en el sentido más amplio, el sistema total que percibe el espectador en una película. La forma es el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un filme. También percibimos un grupo de elementos *estilísticos*: la forma en que se mueve la cámara, el diseño del color y de la imagen, la utilización de la música y otros recursos. Los elementos estilísticos derivan de las diferentes técnicas cinematográficas.

El cortometraje presenta algunas con el tema y el enfoque desarrollado con el largometraje animado ***Persépolis*** (Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, 2007), que aborda, entre otras cuestiones, los efectos de la guerra entre Irak e Irán (1980-1988) desde la mirada de una niña que crece en el contexto de los cambios políticos de la Revolución Islámica. De modo similar tiene puntos de contacto con ***La tumba de las luciérnagas*** (Isao Takahata, 1988) *anime* japonés que narra la violencia sufrida por los niños en la guerra entre Japón y Estados Unidos en el marco de la Segunda Guerra Mundial 1945.^[3] Es interesante observar como a través del cine animado se logra un contacto desde otra perspectiva sobre la violencia y la muerte.

En el cortometraje ***¿Qué es la guerra?*** en solo diez minutos y con dos escenarios se logra contar el impacto de la violencia recibida durante la guerra a través de la dicotomía planteada en el manejo del espacio: interior, habitación destruida – exterior, ciudad devastada. Así se construye el drama del genocidio histórico, en ese sentido es importante retomar lo que plantea Tarkovsky sobre el artista:^[4]

El objetivo de cualquier arte (.....) consiste en explicar por sí mismo y a su entorno el sentido de la vida y de la existencia humana, explicar al hombre cuál es el motivo y el objetivo de su presencia en nuestro planeta o (.....) quizá no explicárselo, si no tan sólo enfrentarlo a este interrogante. El arte se orienta hacia el mundo, el arte expresa la visión que del mundo tiene el artista, es una declaración acerca del mundo, por fuerza verídica, ya que si el artista es artista estará tratando realmente con la interrogante fundamental del ser y dirá algo al respecto.



Con un final poético y desolador surge un punto de vista antibélico con el personaje de la niña que tiene como única opción la espera de su propia muerte, nada puede salvarla en ese lugar.

FICHA FÍLMICA

Dirección, guión y modelado de personaje: Luis Beltrán.

Fotografía: Óscar Lugo O.

Música original: Mario Osuna.

Edición: Carlos Espinoza Benítez.

Diseño sonoro: Omar Juárez.

Vaciado de personaje: León Fernández.

Productores: Luis Beltrán y Laura I. Ramírez Ruiz.

Diseño de producción: Paloma Camarena.

Producción: 2013 IMCINE/CONACULTA, con el apoyo de Departamento de Imagen y Sonido de la Universidad de Guadalajara.

Duración: 10 minutos.

País: México.

PREMIOS

Festival Internacional de Cine de Cannes 2013, Sección Short Film Corner.

Festival Internacional de Cine de Guadalajara 2013, Selección Oficial en competencia en las categorías: Mejor cortometraje iberoamericano, Jalisciense y Premio Rigo Mora.

Selección oficial de la Octava edición del Festival Internacional de Cortometrajes de México Short Shorts 2013

Selección oficial del Tour de Cine Francés dentro de la categoría de Cortometrajes Mexicanos.

Festival STOP MOTION 2013, selección oficial en competencia.

Selección oficial México del Festival Internacional de Cine de Guanajuato 2013, en la categoría de Mejor cortometraje Mexicano.

Selección oficial en la Sección de Cortometraje Mexicano en el 11º Festival Internacional de Cine de Morelia 2013.

Festival Pantalla de Cristal 2013, selección oficial en competencia.

FESTIVAL INTERNACIONAL DEL NUEVO CINE LATINOAMERICANO (ICAIC) 2013, Selección oficial en competencia a la categoría a Mejor cortometraje de animación.

CITAS Y NOTAS

^[1] Proyecto acreedor de la Beca de Producción del Consejo Estatal para la Cultura y Las Artes y del VI Concurso Nacional de Apoyo a la Postproducción de Cortometraje.

^[2] David Bordwell y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico*, Barcelona: Paidós, 2002, págs.42-43.

^[3] Gabriele Lucci, *Animación*, Barcelona: Electa, 2005, pág. 226.

^[4] Jacques Aumont, *Las teorías de los cineastas*, Barcelona: Paidós, 2004, pág. 161.

BIBLIOGRAFÍA

AUMONT, Jacques, *Las teorías de los cineastas*, Barcelona: Paidós, 2004.

BORDWELL, David y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico*, Barcelona: Paidós, 2002.

LUCCI, Gabriele, *Animación*, Barcelona: Electa, 2005.

Leer **270** veces