

¿Una estética animada femenina?

Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación

Jordi Sánchez-Navarro

Introducción

En 2020 tuve la oportunidad de culminar un trayecto de varios años de trabajo de investigación sobre la historia y las formas de la imagen animada con la publicación de *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*. En aquel libro intenté mostrar a mis potenciales lectores y lectoras que entender las circunstancias históricas de la animación significaba visitar una historia paralela del cine. La animación, decía en el libro, “ha sido motor de poderosos avances técnicos, de osadas exploraciones formales y de radicales reformulaciones de la relación entre creadores y públicos”. Por ello, añadía, “estudiar la historia de la animación es adentrarse en una larga serie de transformaciones de las formas estéticas y de los usos sociales de la imagen, que marcan el pasado, el presente y el futuro de los medios audiovisuales más de lo que se suele contemplar desde la crítica académica”. La animación es, según esta mirada, un poderoso motor de transformación, sí, pero que no ha funcionado a pleno rendimiento. De hecho, podría decirse que ha marchado a medio gas a lo largo de buena parte de su historia, pues, paradójicamente, ha tendido a mostrar la misma resistencia a albergar la creatividad de la mitad de la humanidad que el más institucionalizado cine de acción real.

En la introducción de *La imaginación tangible*, explicaba que la intención del trabajo era proveer al lector de un listado de autores esenciales de la historia y que, aunque la presencia de animadoras estaba bien representada por pioneras como Lotte Reiniger, Aleksandra Snezhko-Blotskaya y Joy Batchelor, el libro mostraba la evidencia de que el territorio del largometraje animado no había sido especialmente acogedor para la creación femenina. Este capítulo quiere poner en relieve esas contadas aunque notables aportaciones históricas del talento femenino a la producción internacional de largometrajes de animación y reivindicar a algunas creadoras de incuestionable relevancia que han desarrollado su obra en el ámbito del cortometraje. Para ello, recupero algunas partes del citado libro, que amplío con nuevos apuntes sobre algunos de los grandes logros del talento femenino en el campo de la animación.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

Las pioneras

Cualquier repaso a la animación realizada por mujeres debe iniciarse dando cuenta de la indispensable obra de Lotte Reiniger (1899-1981), una joven prodigio que, nacida cuando el siglo XIX se acerca a su fin, encuentra el ecosistema perfecto para desarrollar su talento en la República de Weimar. Con apenas diecisiete años, asiste a una conferencia del célebre director, guionista y actor Paul Wegener —ya considerado un maestro tras dirigir *Der Student von Prag* (1913) y *Der Golem* (1915)— y decide que quiere trabajar con él. Dirige entonces sus pasos hacia la compañía de teatro de Max Reinhardt, a la que Wegener estaba vinculado. Allí, arropada por los brillantes artistas agrupados en torno a Reinhardt —descubridor y protector de grandes talentos e impulsor del movimiento expresionista en el cine y el teatro alemán—, Reiniger desarrolla su técnica de la animación de siluetas, realizando, entre otros trabajos, intertítulos para películas de su admirado Wegener. Tras el notable impacto de su trabajo entre la comunidad artística berlinesa, la animadora obtiene el aval para ingresar en el Institut für Kulturforschung (Instituto de Investigaciones Culturales) de Berlín, donde comienza a dirigir cortos y películas publicitarias en las que perfecciona su técnica. En el instituto conoce a Carl Koch, quien en 1921 se convierte en su marido y cómplice de todos sus proyectos como productor y director de fotografía.

La técnica desarrollada por Reiniger es una hibridación conceptual del teatro de sombras chinescas y los dibujos animados —en realidad es una variación de la animación stop motion en la que los objetos animados son siluetas recortadas cuyas partes están unidas mediante articulaciones de alambre. El proceso completo de la técnica de Reiniger consiste en diseñar y dibujar las siluetas, recortarlas, articularlas, colocarlas en la superficie de filmación sobre el fondo deseado y registrarlas fotograma a fotograma, introduciendo en cada uno de ellos los pequeños cambios que, proyectados en continuidad, constituyen la acción animada. Combinando diferentes tamaños de siluetas, diversos puntos de articulación y un buen número de fondos, Reiniger conseguirá efectos expresivos que suponen un hito en el cine de animación.

En 1923, el banquero Louis Hagen acude al Instituto de Investigaciones Culturales con una oferta irresistible dirigida a su admirada Lotte Reiniger: quiere financiar un largometraje dirigido por ella. La animadora, que había adaptado cuentos populares europeos en sus cortometrajes previos, decide aproximarse en ese primer trabajo de larga duración a la tradición narrativa de Oriente Medio, con un argumento basado en algunos relatos de Las mil y una noches, cuya lógica responde más a la inclusión de motivos visuales que plantean desafíos técnicos o artísticos que a la voluntad de contar una historia en los parámetros de la narración clásica. Reiniger decide partir de un argumento con el que el público está ya familiarizado en mayor o menor medida para poner el acento, precisamente, en la forma de narrar lo asombroso y sorprendente, en la opulencia del diseño de personajes y fondos y en la belleza de sus arabescos y paisajes desbordantes. Pionera y visionaria, Lotte

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

Reiniger adopta en *Las aventuras del Príncipe Achmed* el papel de una narradora de cuentos que hipnotiza, embelesa y transporta a mundos lejanos. Una Scheherezade germánica y experimental. Pero a diferencia de la ingeniosa narradora ficticia de *Las mil y una noches*, la muy real e influyente Reiniger no usa el poder de la palabra, sino el de la imagen. La imagen nunca antes vista.

Lotte Reiniger realizó más de sesenta películas, de las cuales once se consideran perdidas. Algunas historiadoras (Guerin y Mebold, 2016) ha señalado que si su contribución a la historia del cine no es más conocida es por una fricción que deriva del tema de sus películas. La mayoría de la producción de Reiniger parte de argumentos basados en cuentos de hadas o mitos antiguos, pero su tono, su aproximación, apela más al público adulto que a los espectadores infantiles. Además, en sus últimos años en Alemania, trabajó en filmes musicales basados en obras clásicas u óperas bien conocidas, como *Zehn Minuten Mozart* (Mozart en diez minutos) (1930), *Carmen* (1933) y *Papageno* (1935). La repercusión moderada de sus trabajos en el mercado cinematográfico germano y la poca sintonía de su obra y de sus planteamientos artísticos con el régimen nazi, provocó que la creadora dejara atrás Alemania en un periplo europeo que la llevaría a establecerse en el Reino Unido. Aunque siempre fue considerada una maestra de su disciplina artística, la naturaleza manual de su trabajo ha supuesto históricamente una cierta marginación de los logros de Lotte Reiniger. Tashi Petter (2017) ha señalado que a lo largo de su carrera Reiniger se propuso divulgar los secretos de su arte y de fomentar un acercamiento ‘hazlo-tú-mismo’ a su animación, publicando multitud de guías en revistas e incluso un libro –*Shadow Theatres and Shadow Films* (1970)–. Eso quizá fomentó, o al menos no impidió, que su técnica no alcanzara el estatus de otras formas cinematográficas, lo que ha sido visto, con razón, por Rachel Palfreyman (2011), como una discriminación por razones de género de Lotte Reiniger, basada en la tendencia a calificar la artesanía y las artes decorativas como “menores” y vinculadas a la feminidad y, en la práctica, al espacio doméstico. Por fortuna, la reivindicación de los logros de la gran maestra no ha cesado en las últimas décadas.

La obra de otras pioneras permanece ligada a la de socios creativos masculinos, lo que ha provocado históricamente cierta posición de subsidiariedad, que en algunos casos no refleja del todo la relación de estas animadoras con las obras en las que participaron. Son los casos de Irene Starewicz (1907–1992), Claire Parker (1906–1981) y Joy Batchelor (1914–1991), o Aleksandra Snezhko-Blotskaya (1909–1980), cuyas carreras están indefectiblemente asociadas, respectivamente, a las de su padre Ladislav Starewicz, sus esposos Alexandre Alexeieff y John Halas y su gran mentor y maestro Iván Ivanov-Vanó.

Irene Starewicz ha pasado a la historia como la codirectora de la gran obra maestra *Le roman de Renard* (1931), pero lo cierto es que la arrolladora personalidad creativa del padre dejó poco espacio para el lucimiento de su hija mayor, que asumió a lo largo de su vida el papel de asistente indispensable de un demiurgo de talento sobrenatural.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

Joy Batchelor, nacida en el seno de una familia dedicada a las artes gráficas —su padre era un reputado litógrafo muy cotizado en el mercado editorial londinense— desempeña diversos oficios relacionados con el dibujo y la pintura hasta que aprende a animar, de forma prácticamente autodidacta, trabajando como intercaladora en el estudio londinense del animador australiano Dennis Connelly. Tras responder a un anuncio en el que John Halas ofrecía trabajo para sus trabajos de publicidad animada, Batchelor se traslada a Budapest. En 1940 Batchelor y Halas contraen matrimonio y fundan Halas and Batchelor Cartoons, la compañía de producción con la que realizan anuncios y películas de propaganda de guerra para el gobierno británico mientras se convierten en el referente indiscutible de la producción de animación en Gran Bretaña. Algunas de aquellas producciones de propaganda de guerra son pequeños prodigios de diseño y animación, como *Dustbin Parade* (1942), que se podría definir como la fusión perfecta del cartoon estadounidense y de un estilo reminiscente de la animación del centro y este de Europa.

En 1951, Halas y Batchelor reciben el encargo de adaptar *Rebelión en la granja* de George Orwell, la contundente sátira contra el estalinismo hecha desde una inequívoca posición política de izquierdas. De hecho, las motivaciones de Halas y Batchelor para emprender la producción de la película son bastante simples: en primer lugar, Batchelor, como ciudadana británica educada, es conocedora y admiradora de la obra de Orwell; en segundo lugar, Halas, desplazado de Hungría a Londres, no es especialmente afecto al régimen de Stalin en la Unión Soviética. Además, después de tanto tiempo realizando películas publicitarias y propagandísticas, ambos consideran que ha llegado el momento de realizar una obra mayor, basada en un referente de prestigio, que además va a ser el primer largometraje de animación británico de la historia. Por último, la fábula de Orwell se presta a la perfección a una adaptación en dibujos animados. *Rebelión en la granja* recoge todo lo bueno del estándar de la animación Disney —que Halas y Batchelor usaron a conciencia— para darle una vuelta y ofrecer una película original, abundante en soluciones de narración visual de gran poder expresivo y en muy buenos diseños de personajes. Con toda justicia, la película consolida definitivamente a Halas y Batchelor como los grandes maestros de la animación británica, consideración de la que disfrutaron durante toda su carrera posterior.

Claire Parker ha visto su carrera creativa asociada a la de marido, el gran animador ruso Alexandre Alexeieff, pero su contribución ha sido ampliamente reconocida por cualquier persona interesada en el estudio de la animación. Doblemente pionera, Parker fue una ingeniera graduada por el prestigioso Massachusetts Institute of Technology (MIT) cuyo logro histórico fue la invención de la pinscreen (muy a menudo citada con su nombre en francés: *Écran d'épingles*). El invento de Parker consiste en una malla vertical en la que se alojan cientos de miles de clavos (o alfileres) deslizantes que se empujan manualmente a una posición determinada para crear áreas iluminadas y sombreadas. La filmación cuadro a cuadro de cada una de las pantallas configuradas mediante esos clavos da como resultado una imagen animada. Cada clavo (pin) del dispositivo desarrollado por Parker sería el

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenauta, 159-179.

precursor de un pixel moderno. Mediante ese dispositivo, Parker y Alexeieff crean los recordados cortometrajes *Une nuit sur le mont chauve* (1933) y *Le Nez* (1963) y la impresionante secuencia prólogo para *El proceso* (*The Trial*, 1962) de Orson Welles.

Aleksandra Snezhko-Blotskaya ha pasado a la historia como la codirectora junto a Ivanov-Vanó, de títulos esenciales de la cinematografía animada soviética, entre los que destaca *La doncella de nieve* (*Snegúrochka*, 1952), pero se trata de una autora con una carrera notable como directora en solitario, con cortos de fantasía inspirados en cuentos de hadas y en obras de Alexander Pushkin y Rudyard Kipling, y una recordada serie de cortos realizada entre 1969 y 1974 basados en temas de la mitología griega. Sin duda, Snezhko-Blotskaya es uno de los nombres mayores en el complejo y vasto universo de la animación soviética, en la que la participación femenina tuvo una gran importancia, como ha sido bien documentado en investigaciones recientes como la estimulante monografía *She Animates: Gendered Soviet and Russian Animation*, de Lora Mjolsness y Michele Leigh (2020).

El de Hermína Týrlová (1900-1993) es, junto a los de Karel Zeman (1910-1989) y Jiří Trnka (1912-1969), uno de los nombres propios de los orígenes de la animación checa. Desde los primeros años cuarenta y en especial desde la posguerra, estos tres creadores definen para siempre la animación en Checoslovaquia, cuna de buena parte del más original e interesante cine de animación de la segunda mitad del siglo XX. Mientras que Trnka es considerado el gran maestro y Zeman ha pasado a la historia como el gran visionario, Týrlová es pionera de una animación infantil exigente y generosa, y su magisterio en el diseño de objetos y personajes y en su uso de materiales alternativos en la construcción objetual está aún hoy fuera de toda duda. Sus cortometrajes son fuente de inspiración de varias generaciones de animadores, desde que en los años 40 comienza a experimentar con las posibilidades de utilizar en sus películas muñecos articulados, juguetes y marionetas. En los años 50, el trabajo de Týrlová se centra en la reescritura de cuentos populares, como en *Zatovláska* (*Ricitos de Oro*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955) o del folclore checo, como en *Věneček písni* (*Guirnalda de canciones*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955) o *Věneček písni* (*Guirnalda de canciones*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955). A lo largo de su carrera, la creadora se sirve de diferentes materiales y técnicas para realizar una búsqueda personal que espolee su creatividad, dado que el tipo de historias y géneros en los que se ha especializado no permite grandes innovaciones. Así, de dar vida a muñecos de madera articulados de los 50, pasa en las siguientes décadas del siglo a animar papel recortado, retales de fieltro o lana tejida, ejerciendo de maestra y de fuente de inspiración técnica para las generaciones posteriores de animadoras y animadores en Chequia y en todo el mundo (Cabrera Balbuena, 2022).

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. García Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

Algo más tarde que las creadoras citadas, y en Estados Unidos —aunque de padres de origen ruso-judío— nace una de las pioneras de la animación experimental: Faith Hubley (nacida Faith Chestman) (1924–2001), ampliamente reconocida por el trabajo realizado en colaboración con su esposo John Hubley y por las obras creadas como autora única tras la muerte de este. Tras una carrera en varias productoras del Hollywood clásico ocupando distintos puestos —entre ellos montadora de música y efectos de sonido y supervisora de guiones—. tras su matrimonio con John Hubley, uno de los grandes animadores de la United Productions of America (UPA), ambos fundaron Storyboard Studios como un estudio de animación independiente. Algunas de las obras de los Hubley son consideradas con toda justicia como hitos de la animación. Sus tres cortometrajes premiados con Oscars —Moonbird (1959), The Hole (1962) y A Herb Alpert and the Tijuana Brass Double Feature (1966)— son pequeños prodigios que combinan el cartoon con la animación experimental y que revelan la enorme importancia que los Hubley daban al montaje musical y de sonido en su obra. Después de que le fuese diagnosticado un cáncer, Faith Hubley emprendió su primer proyecto en solitario: W.O.W. (Women of the World) (1975), en el que, usando imaginaria ritual de deidades femeninas de todo el mundo, planteaba una reescritura de la historia de la humanidad en clave feminista. Tras la muerte de su esposo en 1977, consolidó su etapa como creadora única, desarrollando un corpus de veinticuatro cortometrajes, en los que combinó impulso documental y experimentalismo, imagen abstracta e historias no lineales, y mitología y arte nativo norteamericano —algunos títulos destacables son Step by Step (1978) o Enter Life (1981). También dedicó buena parte de su tiempo y de su impulso creativo a la pintura, con obra expuesta en varias galerías de Estados Unidos y Europa.

Tras los pasos de las pioneras: otros grandes nombres de la animación en femenino en el cambio de siglo

Los años 70 y 80 del siglo pasado son testigos de la aparición de una serie de creadoras de animación que dejarán huella y que, aun hoy, son consideradas maestras por las nuevas generaciones de animadoras. Resulta imposible consignar todos los nombres propios de las animadoras que han destacado en el panorama internacional consiguiendo premios o menciones en festivales de prestigio. A modo de resumen, ofrecemos a continuación una breve reseña biográfica y de la obra de un cuarteto de creadoras del ámbito anglófono que en las cuatro últimas décadas del siglo XX han marcado el camino para las animadoras del siglo XXI. Esos nombres son los de Alison de Vere, Caroline Leaf, Alison Snowden y Joanna Quinn.

Alison de Vere (1927-2001) trabajó como diseñadora de fondos para John Halas y Joy Batchelor. Desempeñó varios puestos y trabajos de creciente responsabilidad y, desde la plataforma creativa de la productora publicitaria Wyatt-Cattaneo Productions, llamó la atención de la comunidad de la animación, cosechando numerosos premios y menciones en

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenauta, 159-179.

festivales internacionales. De este periodo destacan sus cortometrajes *Cafe Bar* (1975) y *Mr. Pascal* (1979), con los que obtuvo el reconocimiento general en el festival de Annecy. Ya en los ochenta comenzó a producir sus propios cortometrajes para Channel 4, como el impresionante *The Black Dog* (1987), un poético relato de autodescubrimiento cargado de simbolismo, y *Psyche and Eros* (1994), en el que la reescritura del relato mitológico clásico sirve de vehículo para la exploración que De Vere emprende en todos sus trabajos para espectadores adultos: el viaje femenino hacia la plenitud.

Caroline Leaf (n. 1949) comienza a desarrollar sus primeros proyectos a finales de los años sesenta con una clara vocación experimental. Inventora incansable de nuevas formas e impulsora del uso de materiales inéditos para la animación, Leaf sorprende a la comunidad de la animación con su *Sand or Peter and the Wolf* (1969), una obra pionera en el uso de la animación de arena. Desde ese momento, la autora se convierte en un referente para artistas interesados en explorar otras materialidades y otras formas de trabajo, producción y creación. En 1972, Leaf se instala en Montreal por invitación del National Film Board of Canada, el centro de producción público canadiense que ha hecho de la libertad creativa de los cineastas su principal seña de identidad, en cuyo seno desarrolla un corpus artístico —entre el que destacan las obras maestras *The Street* (1976), *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977) o *Two Sisters* (1991)—, de incuestionable calidad e influencia en varias generaciones de animadoras.

La británica Alison Snowden (n. 1958) ha desarrollado una amplia y exitosa carrera junto a su esposo David Fine. Ambos se conocieron mientras estudiaban en la National Television and Film School, donde ella se graduó con el cortometraje *Second Class Mail* (1985), una tierna comedia que ya contiene las claves expresivas de lo que luego serán las constantes de la obra de la autora, y que fue nominada a los Oscar. Junto a Fine, Snowden escribe, diseña, produce y dirige los cortometrajes *George and Rosemary* (1987), *In and Out* (1989), *Bob's Birthday* (1993) —que ganó el Oscar al mejor cortometraje de animación— y *Animal Behaviour* (2018). Además, Snowden y Fine desarrollan la serie *Bob and Margaret*, una coproducción británico-canadiense emitida en Channel Four entre 1999 y 2001.

La multipremiada Joanna Quinn (n. 1962) es, sin duda, una de las personas referentes en el panorama de la animación independiente. Desde que ganara tres premios en el festival de Annecy con su debut en el cortometraje —*Girls Night Out* (1987)—, cada uno de sus trabajos ha sido un acontecimiento. Su estilo de dibujo, con un trazo muy personal pero en cierto modo reminiscente de enfoques próximos al cómic underground y al gran clásico de la ilustración británica Ronald Searle, y su infinita capacidad para la exploración de la naturaleza proteica de la imagen animada, han sido los instrumentos de esta maestra de la sátira visual. Con obras como *Body Beautiful* (1990), *Elles* (1992), *Britannia* (1993), *Famous Fred* (1996), *Desires-Family Ties* (2006) o *Affairs of the Art* (2021), Quinn ha ido creando un poderoso corpus artístico que la sitúa entre los grandes nombres de la animación mundial.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

Estas cuatro autoras son, como decíamos, nombres que marcan el devenir de la animación internacional en las últimas décadas del siglo XX. Más allá de su condición de mujeres, hay pocos rasgos que permitan trazar líneas comunes en su trabajo. De Vere es la conexión entre los pioneros y la modernidad, Leaf el inquebrantable experimentalismo, Snowden refleja la conexión que la animación británica ha tenido tradicionalmente con el gran público, tanto adulto como infantojuvenil; Quinn es la referencia total. Lo que sí tienen en común es que todas ellas trazan el camino que luego transitan las grandes autoras que irrumpen con fuerza en el siglo XXI, llamando la atención en festivales y foros creativos.

El presente de la animación en femenino

Resulta imposible trazar una lista completa de todas las animadoras que han realizado propuestas significativas en las dos primeras décadas del siglo XXI. A la ya más o menos completa normalización de la presencia del talento femenino en el mundo de la animación independiente y experimental, se une cierta deslocalización de los centros de poder y una distribución del talento. Es evidente que el grueso de la industria se sigue concentrando en los grandes estudios de Japón, Estados Unidos, Francia y Reino Unido, pero la geopolítica de los festivales y las dinámicas de producción independiente han permitido la aparición de animadoras en todos los países europeos, incluyendo aquellos en los que la hasta hace apenas veinte años era poco común ver mujeres dirigiendo sus propios proyectos, como España, Portugal, Italia, Alemania, Bélgica o los Países Bajos. Además, se ha hecho evidente la inercia de la gran tradición de países como Croacia, Polonia o la República Checa, en los que escuelas y estudios han albergado talento femenino. Mientras, en México y otros países del área emergen cineastas también vinculadas a escuelas y universidades, que acaban llevando su talento a los todopoderosos países del norte. En cualquier caso, en el campo de la animación hablar de cinematografías nacionales va perdiendo el sentido, del mismo que las brechas de género se diluyen. Todo ello, bien es cierto, en el territorio del cortometraje de producción orientada al circuito de festivales o a la exhibición en circuitos más alternativos. El terreno del largometraje sigue siendo difícil, aunque las seis mujeres cuyas aportaciones se reseñan a continuación son la muestra de que el talento femenino se abre camino en el siglo XXI de una manera muy decidida. Esas seis creadoras son Brenda Chapman, Anca Damian, Nina Paley, Marjane Satrapi, Nora Twomey y Domee Shi.

Brenda Chapman (n. 1962) es la primera mujer que se convierte en directora en el contexto de la producción de los grandes estudios de animación. Tras graduarse en el California Institute of the Arts, el célebre CalArts del que surgen casi todos los grandes nombres de la animación, tanto de Disney como del resto de grandes estudios norteamericanos, Chapman trabaja en diversos proyectos de Disney, para unirse a Dreamworks Animation —entonces Dreamworks Pictures o Dreamworks SKG— en 1994 como una de las personas encargadas de la dirección de *El príncipe de Egipto*, uno de los

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

proyectos iniciales del estudio creado por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen, segunda película del estudio y primera en animación tradicional. Tras ese debut en la una dirección compartida junto a Steve Hickner y Simon Wells, Chapman trabaja en diversos proyectos para Dreamworks, hasta que deja la compañía para poner rumbo a Pixar, donde desarrolla el proyecto, coescribe y asume el rol de directora en *Brave*. La película comienza siendo dirigida por Chapman en solitario, pero acaba firmada por dos directores: Mark Andrews y Brenda Chapman, dado que a principios de 2011 el estudio aparta a la directora del proyecto y encarga a Andrews, que ha trabajado en *Los increíbles* y *Ratatouille*, la finalización de la película. Aunque en 2011 se anunció que la salida de Chapman se producía por “diferencias creativas”, un año después la directora afirmó que su salida no fue de mutuo acuerdo, sino que más bien fue accidentada y traumática. Todo ello no impidió que Chapman se convirtiera en la primera mujer en ganar un Oscar, un BAFTA y un Globo de Oro a la Mejor Película de Animación de 2012.

La directora, productora y guionista rumana Anca Damian (n. 1962) estudia en la Academia de Artes Teatrales y Cinematográficas de Bucarest, donde se especializa en cinematografía y obtiene un Doctorado en Cine. Tras realizar labores de directora de fotografía de dos largometrajes de ficción y de varios documentales, debuta en la dirección con el drama *Crossing dates* (2008), al que sigue el largometraje ensayo-documental animado *Crulic - El camino al más allá* (2011), y varios largometrajes de acción real y de imagen animada. Sobre su paso a la animación, la directora ha afirmado que se trató de un paso natural en la búsqueda de nuevas formas de contar historias. Lo cierto es que con su trayectoria, Anca Damian ha abierto puertas a nuevos cineastas rumanos, que han visto ampliado el abanico de posibilidades expresivas. Con sus dos últimos largometrajes animados: ‘Las vidas de Marona’ (2019) —una emotiva epopeya vital narrada por una perra, que cuenta con una animación osada y bella, basada en un estilo de trazos expresionistas y entregado al colorismo pictórico— y ‘La isla’ (2022) —una reinterpretación surrealista de Robinson Crusoe—, Anca Damian se ha ganado un puesto de honor entre las creadoras de referencia de la animación contemporánea.

Lo mismo ocurre, aunque en el contexto de la animación radicalmente independiente, con la ilustradora, historietista y animadora estadounidense Nina Paley (n. 1968). Manteniendo una disciplina férrea en su activismo por la cultura libre, Paley ha alternado la creación de trabajos gráficos con una obra fértil y muy estimulante en el ámbito de la animación. En 2002 realizó *Fecth*, un corto enmarcado en la tradición de la animación autorreflexiva, basado en ilusiones ópticas y en juegos con la percepción. Ese mismo año, una crisis personal la condujo a adentrarse en un proyecto basado en sus lecturas del Ramayana, el poema épico hindú, que combinó con referentes y obsesiones personales. Lo que inicialmente iba a ser un corto se transforma en un largometraje, realizado y exhibido de forma fragmentaria siguiendo reglas propias de la cultura copyleft, centrado en la figura de Sita, la esposa del dios Rama, y titulado *Sita Sing the Blues* (2008). En 2011, Paley comienza

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

a trabajar en su segundo proyecto de largometraje: *Seder-Masochism* (2018), una reinterpretación del libro bíblico del Éxodo, realizada, como el anterior largometraje, a partir de la mezcla de estilos, técnicas y tonos narrativos. Su último proyecto *Apocalypse Animated* (2022) refleja un cambio en el método de trabajo, dado que en lugar de un largometraje o un conjunto de cortos reunidos, la artista ha publicado una serie de animaciones en loop que ilustra el Apocalipsis bíblico.

Un caso diferente es el de Marjane Satrapi (n. 1969). *Persepolis* (2007) es una película sobre los dos exilios de Marjane Satrapi. Aunque la película sólo relata el primero de ellos —el que lleva a la autora de su Teherán natal a Viena— y acaba justo cuando la familia Satrapi decide que Marjane emprenda el segundo —el que la llevará a París—, es este último el que constituye el punto de partida conceptual y la razón de ser del relato. Porque es el segundo exilio de Satrapi el escenario histórico en el que la autora se convierte en el referente mundial en el mundo de la historieta que es hoy día. En París, Satrapi entra en contacto e ingresa en el colectivo *L'Association*, un grupo de creadores en el que encuentra el entorno ideal para desarrollar su proyecto artístico. En *L'Association*, Satrapi se ve rodeada de un conjunto de célebres autores de historieta que han hecho de la autobiografía uno de las fuerzas creativas de sus mejores novelas gráficas. Satrapi desarrolla los cuatro volúmenes de su *Persepolis* entre 2000 y 2003, inmersa en ese colectivo de autores que buscan en su memoria y experiencia el material narrativo para proyectos personales, asumiendo sin dudar el magisterio irradiado por Art Spiegelman y su *Maus* (1980-1991), la obra que con su éxito de crítica y la obtención del Premio Pulitzer en 1992 inaugura la Edad de Oro de la novela gráfica, abriendo las puertas del mercado masivo a un cómic que combina indagación poética y experiencia personal.

Persepolis comienza en el aeropuerto de Paris-Orly, donde Marjane espera un vuelo a Teherán que no podrá tomar por razones desconocidas. Mientras espera sentada, fumando un cigarrillo, sus recuerdos irrumpen, invadiendo literalmente el encuadre. Vemos a Marjane como una niña en el Irán del Sha, hija de una familia de clase media con ciertas inquietudes políticas, claramente orientadas a reclamar una mayor democracia para la sociedad iraní. Se suceden los recuerdos de una vida familiar plácida, idílica, contrapunteados por reflexiones y comentarios sobre el régimen del Sha y su dimensión geopolítica y poscolonial. El triunfo de la revolución islámica no satisface los anhelos democráticos de la familia Satrapi, que, desde su mirada burguesa, contempla como la situación general no mejora, dado que la revolución es, de hecho, la mera sustitución de una dictadura por su dictadura antagonista. El posterior estallido del conflicto bélico entre Irán e Irak hace que Marjane sea plenamente consciente del horror de la guerra y de la auténtica magnitud de la cruentísima represión que marcará, ya para siempre, el devenir cotidiano de los asuntos de su país. Frente a la absoluta certeza de la ausencia de futuro, los Satrapi deciden enviar a Marjane a Viena.

A partir de ese momento, la vida de la joven se convierte en una sucesión de paréntesis en los que nada parece calmar su azoramiento interior. En Viena, descubre otras

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenauta, 159-179.

represiones, despierta a la edad adulta en permanente conflicto identitario y conoce el desengaño, el desarraigo y la enfermedad. De vuelta a su casa familiar, Marjane cae en la depresión, para renacer poco después, dispuesta a emprender un nuevo intento de encajar. La estancia en su ciudad natal no es para la protagonista más que una segunda certificación de que allí no hay lugar para ella, de que Marjane no llegará a echar raíces.

El último tramo de película hace evidente que las raíces son el tema central de Persépolis. Dos detalles nada menores lo ilustran con claridad. Cuando llega a París, Marjane toma un taxi. El chófer le pregunta: "¿De dónde es?", y ella informa de su origen por primera vez sin ambages. "De Irán", dice, honrando así la memoria de su abuela, quien la hizo prometer que nunca renegaría de sus orígenes. Para reforzar esa idea, la película se cierra con un último recuerdo de una conversación entre Marjane y su abuela.

Aunque algunos comentaristas han señalado que la película renuncia a buena parte de la complejidad narrativa de la novela gráfica en que se basa, Persépolis es una espléndida muestra de adaptación de un medio a otro. Coherente en grafismo y en estructura narrativa general, la película sacrifica, en efecto, ciertas propuestas plásticas de la historieta, pero propone soluciones que explotan productivamente las posibilidades de la animación —por ejemplo, la secuencia en la que Marjane es consciente de su desarrollo físico como mujer—, y, sobre todo, ofrece resultados análogos a la historieta en los aspectos que se intuyen más importantes: la mezcla de desvergüenza y sensibilidad poética, la combinación de humor y tragedia cotidiana, y la construcción minuciosa del autorretrato personal como sinécdoque de un país entero. Al convertir una impúdica —en el sentido de que aparentemente carece de autocensura— recuperación de la memoria personal en la ilustración de la tragedia colectiva de un país, Persépolis, tanto la novela gráfica como la película, se convierte en ejemplo de muchas cosas. Como novela gráfica representa una aportación ya incuestionable al género de la autobiografía y un ejemplo de cómo construir una crónica implicada pero matizada del acontecer histórico de un país; como película representa un mirar a territorios que pocas veces habían sido tratados en la animación de éxito comercial, territorios como la memoria y la reflexión sobre el devenir de la historia. Su premio en el Festival de Cannes y su nominación al Oscar abrió las puertas del mercado a una nueva forma de ver la animación. Tras Persépolis, Satapri dirige, de nuevo con Vincent Paronnaud, otra adaptación de una de sus novelas gráficas, Pollo con ciruelas (2011), a las que siguen varios largometrajes, en una carrera ya alejada del territorio de la animación.

El estudio Cartoon Saloon nace en la histórica ciudad irlandesa de Kilkenny en 1999, fundado por los animadores Paul Young, Tomm Moore y Nora Twomey (n. 1971). Durante su primera década de existencia, el estudio produce diseño gráfico, ilustración y otros servicios relacionados con la animación para cine y televisión, entre ellos dos cortometrajes dirigidos por Nora Twomey —From Darkness (2002) y Cúilín Dualach (2005), también conocido por su título en inglés Backwards Boy— que tuvieron gran reconocimiento en el circuito internacional de festivales. En 2009 el estudio confirma que ha llegado para revolucionar la

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenauta, 159-179.

animación irlandesa con el largometraje en el que los fundadores del estudio habían estado trabajando desde su fundación: *El secreto del libro de Kells* (2009), dirigido por Tomm Moore y codirigido por Nora Twomey, que obtiene una nominación para los Oscar y el reconocimiento instantáneo de la comunidad internacional de animadores. *El secreto del libro de Kells* es una especulación en clave de aventura metafísica sobre el origen del Libro de Kells —el manuscrito iluminado que contiene los cuatro evangelios del Nuevo Testamento, realizado hacia el año 800 por los monjes de Kells, considerado la pieza principal del cristianismo celta y uno de los más importantes vestigios del arte religioso medieval—. Moore, Twomey su equipo se inspiraron a partes iguales en Hayao Miyazaki y en la forma en que Richard Williams —en *The Thief and the Cobbler*— o los directores de *Mulan* (1998) —Tony Bancroft y Barry Cook— integraron el arte tradicional de las culturas reflejadas en sus películas para construir un sorprendente y bellissimo entramado de aventura mágica de crecimiento, cuento de hadas y mitología celta, reivindicación del arte medieval y de la belleza natural y cultural de Irlanda. Tras *El secreto del libro de Kells*, Tomm Moore emprende la dirección de la extraordinaria *La canción del mar* (2014), mientras que Nora Twomey realiza *El pan de la guerra* (2017), con la que recibe la aclamación unánime de la crítica. Quizá convenga poner algunos matices sobre este punto, pues según algunas fuentes informadas, Twomey también habría tenido un rol destacado en la dirección de *La canción del mar* —eso afirma la diseñadora en *Cartoon Saloon Rosa Ballester Cabo* en la revista *Con A* de animación (Ballester Cabo, 2018)—. Desde entonces, Twomey se ha convertido en uno de los referentes mundiales de la animación. Su proyecto más reciente como directora, *My Father's Dragon*, tiene previsto su estreno en 2022.

Para acabar este repaso, necesariamente limitado, a las voces femeninas destacadas de la nueva animación es necesario mencionar a Domee Shi (n. 1989), auténtica revelación para la industria recientemente nombrada en 2022 vicepresidenta creativa de Pixar tras su consolidación como uno de los valores en alza del estudio. Tras una etapa como estudiante en prácticas, Shi es contratada como “story artist” —crédito otorgado a los artistas que participan en la creación de la historia, pero que no tienen el crédito de guionista— en *Inside Out* y trabaja en *The Good Dinosaur*, *Incredibles 2* y *Toy Story 4*. En 2018, escribe, diseña y dirige el corto *Bao*, que gana el Óscar al mejor cortometraje animado. Con *Turning Red*, Shi se convierte en la primera mujer en ser directora en solitario en una película de Pixar, un camino que, sin duda, ayudó a pavimentar la gran animadora con la que daba comienzo este epígrafe: Brenda Chapman.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.

Referencias

Ballester Cabo, Rosa (2018) “La apuesta independiente de la animación europea, a través de El pan de la guerra”. *Con A de animación*, 8, 112-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9651>

Guerin, Frances; Anke Mebold (2016). “Lotte Reiniger”, en Jane Gaines, Radha Vatsal y Monica Dall’Asta (eds.) *Women Film Pioneers Project*. New York, NY: Columbia University Libraries. <https://wfpp-test.cul.columbia.edu/pioneer/lotte-reiniger/>

Petter, Tashi (2017). “‘In a Tiny Realm of Her Own’: Lotte Reiniger, Domesticity and Creativity”, *Animation Studies 2.0*. <https://blog.animationstudies.org/?p=2166>

Palfreyman, Rachel (2011). “Life and Death in the Shadows: Lotte Reiniger’s *Die Abenteuer Des Prinzen Achmed*”, *German Life and Letters* 64, pp. 6-18.

Mjolsness, Lora; Leigh, Michele (2020). *She Animates: Gendered Soviet and Russian Animation*. Boston, USA: Academic Studies Press. <https://doi.org/10.1515/9781644690352>

Cabrera Balbuena, Iria Elena (2022). *La escuela checa de Stop Motion: origen, características e influencias* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. [<http://hdl.handle.net/10251/181585>]

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «¿Una estética animada femenina. Apuntes sobre algunos logros del talento femenino en el campo de la animación», en M. Garcia Massagué (coord.) *Woman In Fan. Topografía del género fantástico dirigido por mujeres*. Barcelona: Hermenaute, 159-179.