

BEGOÑA VICARIO

Juguetes de invierno

¿Por qué decide una persona dedicarse a la animación? ¿Cómo desarrolla y produce su trabajo? ¿Dónde está la frontera entre el cine, la animación y el arte? Estas son algunas de las cuestiones que plantea Begoña Vicario al abordar el recorrido profesional de Isabel Herguera, amiga y compañera profesional.

Una de las herramientas de que disponen las madres de muchos niños, cargadas de experiencia, suele ser retirar algunos de los juguetes que andan por casa, y al cabo de varios meses volverlos a sacar del armario, como si de nuevos se trataran, para disfrute de los niños. La madre de Isabel Herguera solía hacerlo, y también la mía, y algunas veces pienso que ese tipo de comportamiento nos ha dejado una profunda huella, por ejemplo a la hora de acometer algún proyecto, cuando empezamos por la revisión de algún trabajo anterior, o cuando, al volver a ver esos viejos trabajos, somos capaces de encontrarles elementos nuevos.

Alguna vez hemos comentado entre nosotras lo paralelas que han sido nuestras vidas, desde el momento en que nos conocimos al conseguir una ayuda económica para realizar el último curso de bachillerato en los Estados Unidos. A la vuelta, ambas nos licenciábamos en Bellas Artes, y ella se marchó a Alemania a estudiar animación. Yo me decidí por Rusia. Viviendo y aprendiendo aquí y allá, nuestro trabajo de animación ha dado sus pasos, cargado de semejanzas y diferencias, pero en lo fundamental, compartimos ese algo tan especial que nos proporciona el cine de animación.

Herguera ha intentado muchas veces explicar qué diablos es esa especie de droga, qué puede impulsar a una persona a pasar meses en una habitación, trabajando lentamente y con sumo cuidado con sus manos, moviendo y fotografiando el material de que se trate, y renunciando a menudo a los amigos y a la propia vida. Caroline Leaf, artista extraordinaria, me contaba que muchas veces sentía haber perdido una parte de su vida, y que por ello odia a todos y cada uno de sus bellos filmes, pero a continuación me confesaba que, en su fuero interno, sus trabajos le han ayudado muchísimo a imbuirse de la vida y a entenderla mejor.

La trayectoria artística de Herguera sufrió un cambio importante en el momento en que se marchó de Bilbao a Alemania a estudiar. En la Facultad de Bellas Artes de la capital vizcaína había dado comienzo ya al currículum que desbrozaría su camino hacia la performance: a comienzos de la década de los ochenta presentó su famosa instalación junto con Mikel Arce, en la que el tema principal era la huella que dejamos en el espacio que nos rodea y en los objetos cotidianos. A su vez, ya mostraba en la misma instalación la subjetividad de la medida del tiempo. Sin

embargo, en la Kunst Akademie de Düsseldorf topó con los medios expresivos de la animación, que era mucho más antigua, y allí realizó su primer trabajo, en 1988, *Spain loves you*, un film lleno de frescura realizado con recortes de papel, en el que, a ritmo de pasodoble, se nos mostraba una excursión de domingo de la familia de la propia Isabel, con guardias civiles y Franco incluido, imágenes, en definitiva, cargadas de un significado especial para los que somos de esa generación.

En sus dos filmes siguientes, utilizó óleo sobre cristal para realizar *Safari* (1988) y *Cante de ida y vuelta* (1989), y para el tercer trabajo de la serie, *El sueño de Iñigo* (1990), trabajó con tizas sobre pizarra; en *Baquiné* (1991), la arena fue su elemento de trabajo. Cuatro años más tarde, en 1994, realizó *Los muertitos*, volviendo a la técnica de la fotografía y a los recortes de papel. A pesar de sus numerosos trabajos en publicidad, durante diez años, es decir, hasta el 2003, no produjo ningún otro cortometraje; fue *The Balloon*, realizado junto con Satinder Singhr, y a pesar de llevar solamente la firma de este último, es un trabajo muy del estilo de Herguera.

Durante más o menos la última década ha sido habitual clasificar los trabajos de animación de un modo totalmente tendencioso. En muchos lugares hemos visto clasificadas la animación tradicional y la infografía en dos grupos distintos, tanto en festivales como en artículos publicados. De todos modos, opino que es una clasificación falsa, y se ha pretendido presentar como la tendencia artística a seguir por los trabajos que utilizan programas 3D; todas las demás técnicas, igual de actuales que la citada, se rechazan tachándolas de caducas. En opinión de algunos, entre los que me encuentro, esta clasificación forma parte del marketing de las grandes firmas, y los que tenemos los pies en el suelo no la deberíamos utilizar. Muchos de nosotros pensamos que, en caso de ser necesario algún tipo de clasificación, y suponiendo que pudiera tener algún aspecto positivo, el límite real se encuentra entre la utilización de técnicas directas o de técnicas indirectas. Al primer grupo pertenecería la animación que se trabaja directamente delante del objetivo de la cámara, y al segundo, la animación realizada fuera del objetivo. En el primer caso, el modo de trabajar es totalmente diferente para el realizador: borra y vuelve a dibujar los montones de arena, las manchas de color o las líneas de tiza, directa y manualmente, y extrae los fotogramas que corresponden a cada uno de los pasos, porque es totalmente consciente de que el trabajo que realiza requiere una precisión extrema, pues no hay posibilidad de corrección. Si al terminar observa que en el ritmo, en la iluminación o en la conjunción existe algún error, deberá repetir todo el plano, un trabajo que, muchas veces, le habrá llevado todo un día. Sin embargo, las técnicas indirectas, el dibujo y la infografía, por ejemplo, son trabajos de animación realizados siguiendo un guión, y ofrecen la oportunidad de hacer todas las pruebas necesarias, y dar por buenas unas fotografías o modificar lo necesario, antes de realizar las fotografías definitivas.

El lector, por supuesto, entenderá que la carga de adrenalina del momento de la filmación difiere mucho de un caso a otro, y también dentro de las técnicas directas, con un ritmo mucho más rápido para realizar el trabajo, una producción mucho más corta, y con muchos más momentos en los que la improvisación puede tener lugar, donde el diseño y la claridad del movimiento son superiores, pero también lo es la supeditación a un guión narrativo.

Sin embargo, Isabel Herguera, en todos los trabajos citados, utilizó técnicas directas, y tal como afirmaba ella misma, nunca ha tenido la intención de realizar un trabajo demasiado narrativo, sino de enviar al espectador sensaciones en la medida que va creando las imágenes, utilizando siempre el ritmo del movimiento para llevar sus trabajos de la abstracción al campo de lo figurativo. Durante el último año, sin embargo, cuando produjo *La gallina ciega* (2005), subrayó en grado sumo esa tendencia, mostrando más a las claras que en ningún otro trabajo esa dicotomía abstracción/figuración; en muchos momentos del filme, la única pista que nos sirve de ayuda es la música de Xabier Erkizia.

La gallina ciega es el primer filme en el que Herguera utiliza dibujos animados, es decir, una de esas técnicas indirectas que acabamos de citar, y le ha exigido mantener una continuidad y una disciplina que no había conocido en sus producciones anteriores. Además ha sido un reto muy importante, con un objetivo definido, plasmar el modo en que un ciego puede captar la realidad, lo cual ha supuesto un reto descomunal para la realizadora, desde las ideas y los diseños iniciales.

Es innegable que este trabajo, al igual que la mayoría de los trabajos de animación, pero especialmente éste, exige muchísimo esfuerzo al espectador para llegar a entender lo que se le muestra, y yo misma he tenido que verlo varias veces para llegar a captar todos los detalles que permanecen ocultos. Podríamos decir que la lectura de ese trabajo de Isabel Herguera la debemos realizar como cuando observamos pausadamente una pintura, o como cuando miramos una escultura, paseando a su alrededor, para observarla en todas sus perspectivas; pero no, evidentemente, en una primera proyección no llegamos a captar toda su profundidad. Al principio, debemos entender los códigos que se utilizan para plasmar los ruidos y sonidos que escucha el ciego. Después, cuando mediante el sistema diédrico se nos ofrece la plasmación de la sensación que sobre el espacio y su escala tiene el protagonista, nuestros esquemas espaciales se rompen, y debemos volver a rehacerlos, para poder llegar a entender su realidad. Isabel afirma que éste es, precisamente, el trabajo más narrativo que ha realizado, porque el eje de la historia tiene un comienzo, un desarrollo y un final, pero, del mismo modo, yo diría que todo eso no es más que la estructura que necesita para ofrecernos en imágenes todo lo demás, para hacerlo más inteligible, porque para Isabel resultar inteligible ha sido, siempre, algo muy importante.

Precisamente quizá radique ahí la razón por la que realizadores como ella realicen su obra, conscientes en todo momento del esfuerzo que exige toda producción. Cuando tiene entre manos el proyecto de un nuevo filme, Isabel acumula ganas de hacer y necesidad, y esa necesidad debe de ser muy imperiosa a la hora de acometer la realización de un trabajo de animación, porque es la que te ayudará a mantener el trabajo en pie, ante todo tipo de desgaste, contradicciones y problemas. Ha transcurrido un año desde que terminó la película, y ha empezado ahora a relajarse de la tensión acumulada, aunque nos cueste imaginarlo; le parecía que nunca la iba a terminar, pero debía terminarla a tiempo, para que no se le retiraran las ayudas económicas que había recibido. El final del filme suele ser reflejo del discurso ideológico del realizador y, por tanto, es el momento más difícil, siempre, porque te exige mostrar la opinión que tienes sobre el mundo y sobre la vida, en una simple sucesión de imágenes.

La autora donostiarra sabe distribuir su energía, consigue un trato muy adecuado con sus colaboradores, y sabe aprovechar los recursos que tiene alrededor. Es una artista totalmente afianzada, una artista que ha hecho totalmente suya la economía filmica en todos los sentidos, y con su último filme ha mostrado que ya ha logrado las herramientas y la madurez necesarias para plasmar su universo ideológico; y sabe, además, que mientras realice trabajos de animación no será aceptada ni como cineasta ni como artista plástica en esos dos mundos aparte, pero ella seguirá bebiendo y alimentándose de ambos, al igual que hasta ahora, para enriquecerlos, a su vez, con sus trabajos fílmicos y artísticos.

BEGOÑA VICARIO es profesora en la Facultad de Bellas Artes de Bilbao.

CC

Esta revista está bajo una licencia Recono-NoComercial-CompartirIgual de reative Commons, bajo la cual se permite copiar, distribuir y comunicar públicamente los textos y las traducciones sin fines comerciales, y además se permite crear obras derivadas siempre que sean distribuidas bajo esta misma licencia. Licencia completa: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/es/legalcode.es>