

ANIMACIONES TRAUMATIZADAS. LA IMAGEN DIALÉCTICA BENJAMINIANA EN *FLEE* (2021)

TRAUMATISED ANIMATIONS.
THE BENJAMINIAN DIALECTICAL IMAGE IN *FLEE* (2021)

RESUMEN

Flee (Jonas Poher Rasmussen, 2021) es un documental animado que presenta la historia de Amin, refugiado afgano que se ve obligado a abandonar su país con la llegada al poder del régimen talibán. El presente artículo tiene como objetivo realizar un análisis textual de la película que estudia su original empleo de distintos tipos de animación para representar memorias subjetivas. Se teoriza así sobre la relación entre animaciones con contenido traumático y una generación de la imagen dialéctica propuesta por Walter Benjamin. Finalmente, se expone la utilización que se hace del material de archivo y cómo este mantiene una relación dialógica con las citadas imágenes traumatizadas.

ABSTRACT

Flee (Jonas Poher Rasmussen, 2021) is an animated documentary that presents the story of Amin, an Afghan refugee who is forced to leave his country when the Taliban regime comes to power. The aim of this article is to carry out a textual analysis of the film that studies its original use of different types of animation to represent subjective memories. Then, it theorises the relationship between animations with traumatic content and a generation of the dialectical image proposed by Walter Benjamin. Finally, the use of archival material and how it maintains a dialogical relationship with the aforementioned traumatised images is discussed.

ÁLVARO MARTÍN SANZ

Universidad Carlos III de Madrid,
España



Álvaro Martín Sanz es investigador postdoctoral de la Universidad Carlos III de Madrid. Doctor en Investigación en Medios de Comunicación con premio extraordinario por la misma universidad, es además licenciado en Filosofía por la Universidad de Salamanca y posee cinco másters relacionados con la cinematografía, la cultura contemporánea y la filosofía. Ha sido becario Cultutex del Ministerio de Cultura en la Delegación Permanente de España ante la UNESCO y ha realizado estancias de investigación en las Universidades Sapienza de Roma y Sorbona de París. Especializado en cine de no ficción y estudios de la memoria, ha publicado una treintena de artículos en revistas académicas como *Journal of Spanish Cultural Studies*, *Hispanic Research Journal*, *Con A de animación*, *Confluencia* o *Kamchatka*. Como cineasta, ha producido distintos cortometrajes y documentales que han sido merecedores de más de sesenta premios y seleccionados en más de cuatrocientos festivales de todo el mundo.

PALABRAS CLAVE:

Memoria, documental animado, trauma, Walter Benjamin, Afganistán, representación de la inmigración.

KEY WORDS:

Memory, animated documentary, trauma, Walter Benjamin, Afghanistan, immigration representation.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.17911>

Introducción

Estrenada en 2021, *Flee* es el título del tercer largometraje del cineasta danés Jonas Poher Rasmussen. La película, principalmente de animación pero que emplea también distintos materiales de archivo de diversa procedencia, narra la historia de Amin, un refugiado afgano que expone sus memorias infantiles relacionadas con el abandono de su país natal junto a su familia como consecuencia de la victoria del régimen talibán. En este sentido, su carácter documental lo pone en la estela de otras célebres películas contemporáneas como *Persépolis* (*Persepolis*, Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi, 2007), *Vals con Bashir* (*Waltz with Bashir*, Ari Folman, 2008), *Un día más con vida* (*Another Day of Life*, Raúl de la Fuente, Damian Nenow, 2018) o *Chris the Swiss* (Anja Kofmel, 2018). Al igual que estas obras, la relevancia mediática de *Flee* ha sido reflejada con un envidiable recorrido por festivales, habiendo sido premiado en su estreno en el Festival de Cine de Sundance, así como en otros certámenes relevantes como Annecy, Manchester, los European Film Awards o los Gotham Awards. Posteriormente la película fue seleccionada por Dinamarca para participar

en los Óscars dentro de la categoría de Mejor Película Internacional.¹ No sólo logró esta nominación, sino que también fue nominada a Mejor Película Documental y Mejor Película de Animación, siendo la primera obra cinematográfica de la historia que se alza con este triple reconocimiento que conceptualiza el carácter fronterizo y poliédrico del film.

Flee es, ante todo, un trabajo basado en la memoria en el que el cineasta recupera, gracias a una serie de entrevistas con su amigo Amin, una crónica de un pasado traumático que tiene resonancias en el presente desde el que se construye la película. Así, el presente artículo tiene como objetivo realizar un análisis textual de la obra que estudia su original planteamiento para con los distintos tipos de animación que emplea hasta hallar un uso creativo de la imagen dialéctica benjaminiana como vehículo desde el que canalizar las representaciones del trauma. Finalmente, se expone la utilización que se hace del material de archivo y cómo este mantiene una relación dialógica con las citadas imágenes traumatizadas.



Fig. 1. Fotograma de *Flee*.

01

Hacia una animación traumatizada

Ya desde el inicio de la obra, *Flee* plantea su estructura como una conversación/confesión a cámara entre el cineasta y su amigo. Tal y como señala Steinfeld (2022: 128), es la cercanía entre los dos personajes la que proporciona una sensación de terapia que va más allá de ser una entrevista. Al igual que otras obras animadas que versan sobre pretéritos conflictivos buscando una posible respuesta en la terapia psicoanalista como *Vals con Bashir* o *La imagen perdida* (*L'image manquante*, Rithy Panh, 2013), *Flee* recoge el uso del diván como herramienta desde la que acceder a un pasado traumático (Fig. 1). Así, la narrativa construye dos relatos de forma paralela: por un lado, el largo periplo del niño Amin junto a su familia en busca de un lugar seguro en el que permanecer; por el otro, las reflexiones y dudas vitales sobre Amin en el momento presente como consecuencia de esta indagación en su pasado.

A nivel formal, la decisión por retratar esta historia desde la animación parece responder en un primer momento a la preservación del anonimato de los protagonistas de la obra —cuyos nombres son, como se enuncia en los títulos de crédito, alterados para que no se puedan identificar—. Sin embargo, más allá de este rasgo de marcado pragmatismo, el documental animado se desvela dadas sus características inherentes, como una vía idónea de recreación de un pasado no registrado. Las periódicas filmaciones de archivo que van intercalándose en distintos momentos de la trama parecen servir para contextualizar la acción en un momento real del pasado, rompiendo la distanciamiento que el espectador pueda crear con respecto a los hechos que está contemplando para recordarle que esta historia es real. Sin embargo, el peso narrativo principal cae por completo del lado de la animación. En palabras del cineasta: “Animation

really helped us to be, somehow, more honest to the testimony than we could have been with the camera” (Rasmussen en Shaffer, 2021)². Esto es así, ya que la animación no permite únicamente recrear a la perfección entornos perdidos como el Afganistán de los años ochenta (Kleinmann, 2021), sino también por las posibilidades de tratamiento del testimonio que permite. Siguiendo a Pinotti al hablar de *Vals con Bashir*:

Con la utilización de la animación se sostiene la hipótesis de que la memoria o los recuerdos son una construcción y que siempre depende del punto de vista de quien la construya. [...] La animación permite exhibir la subjetividad del enunciador de manera directa con el espectador. La representación de los estados de ánimo, la utilización de colores para diferenciar momentos y recuerdos señala directamente el carácter subjetivo, corporizado de dichas vivencias (Pinotti, 2015: 159-160).

En este sentido, resulta ejemplar el uso que *Flee* hace de la animación como catalizadora de los sentimientos y emociones presentes en el relato. Así, si bien una obra como *Vals con Bashir* mantiene un “aspecto visual bastante uniforme” en su desarrollo (Hachero Hernández, 2015: 117), en *Flee* es posible distinguir tres estilos claramente diferenciados: las imágenes del presente en el que se tiene lugar la conversación entre los amigos, las imágenes del pasado en el que se desarrolla la historia de Amin y, por último, los recuerdos traumáticos de este. Estos tres estilos parecen representar una evolución por tres estadios en la profundidad de los recuerdos del protagonista, desde la claridad del presente —en donde vive con su pareja y su gato— hasta las borrosas tinieblas de sus memorias traumáticas. La animación, al igual que en otras obras recientes, “permite dar forma visual a las disonancias que trastornan el universo interior de los personajes” (Moral Martín, Del Cal Pérez, 2020: 65).

De esta forma, el primer nivel, la realidad presente, queda definido por una animación de estilo realista que, en palabras de su director, evite una estética “toony” (Kleinmann, 2021), y se apoye directamente en las filmaciones que dan lugar al documental. Este modo descarta el uso de la rotoscopia (Roxborough, 2021) para ofrecer sin embargo una representación que, sin perder lo fidedigno, mantiene más libertad con respecto de la realidad. Esta animación se caracteriza por alternar la simplicidad en el retrato de los personajes, dibujados con unos pocos y sencillos trazos, con el extremo detalle presente en distintos tipos de elementos externos, de forma que podemos ver con claridad todas las piezas que componen el micrófono con el que el cineasta graba a su amigo o las hebras en la madera de las sillas de la cocina del protagonista. Se conjuga así un realismo que conscientemente evita ofrecer un retrato idéntico de unos personajes que habitan un universo en absoluto simplificado. A nivel de color, no hay ninguna propuesta estética determinada, si bien, siguiendo un paradigma realista, destaca el cuidado reflejo de los distintos ambientes lumínicos en los personajes. La iluminación verosímil sirve para reforzar este sentido de lo real (Fig. 2). Esta propuesta mimética se cuida también de crear una autenticidad derivada del estilo de filmación tradicional. Así, el cineasta introduce distintos efectos con matiz de error involuntario como *jump cuts* o desenfoques que tienen el objetivo de provocar un sentimiento de realidad. En palabras del cineasta: “We tried to put as many things in there as possible that could remind people throughout that this is a real story” (Rasmussen en Shaffer, 2021).³

En contraposición con este modo realista, el segundo nivel de animación, correspondiente al pasado recordado por Amin, comienza a mostrar algunos rasgos expresionistas relacionados con el contenido de las memorias. La animación



Fig. 2. Fotograma de *Flee*.

muestra así su potencial para representar e interpretar pensamientos y sentimientos de los personajes (Ward, 2005: 89). Tal y como señala McCloud (1994: 190), el color tiene la función de expresar distintos estados anímicos. Así, la infancia de Amin en Afganistán, un periodo feliz y alegre de su vida, es reflejada con colores vivos y radiantes en oposición a las tonalidades apagadas que dominan la historia cuando el personaje emigra con su familia a Rusia. En este sentido, quizás el contraste principal de este planteamiento que asocia colores y estados de ánimo queda reflejado en la escena en la que Amin y su familia viajan con otros exiliados en una pequeña barca que se está hundiendo en el mar. El encuentro con un gran crucero repleto de turistas que les hacen fotos sirve para contraponer esos dos tipos estilizaciones: por un lado, los refugiados, representados en piel y vestimenta con colores apagados, de tintes grisáceos y prácticamente sin intensidad; por el otro, los turistas, que no solo visten tonos más llamativos, sino que también destacan del fondo por su tono de piel o por cabellos rubios o pelirrojos.

Más allá de esta decisión estética, los recuerdos de Amin se caracterizan, en oposición al detalle del presente, por una

tendencia al difuminado de los escenarios. Como si quisiera mostrar lo difuso de los recuerdos, Jonas Poher Rasmussen sigue un planteamiento cinematográfico al implementar poca profundidad de campo en la animación de la mayoría de las escenas. Esta decisión priva a las imágenes de los detalles que mostraban en el presente a la vez que ofrece la excusa perfecta para insertar otro tipo de coloreado que contraponga personajes y escenarios. Así, mientras que los protagonistas aparecen bien definidos, los detalles de los objetos se difuminan en sus colores hasta que no se distinguen los bordes del contenido. Frente a la perfección y uniformidad de relleno digital que muestran los personajes, los escenarios reflejan cualidades pictóricas que los acercan a un tratamiento que podría ser el equivalente a pinceladas de acuarela — recurso frecuente en la infancia idealizada previa al dominio de los talibanes, pero empleado también en los recuerdos negativos, por ejemplo, en la huida nocturna de Rusia a través de un bosque.

Este segundo nivel de dibujo prelude algunos de los usos expresivos de la animación que se desarrollan en su máxima expresión en el tercer estadio. Si bien los dos primeros modos de representación



Fig. 3. Fotograma de *Flee*.

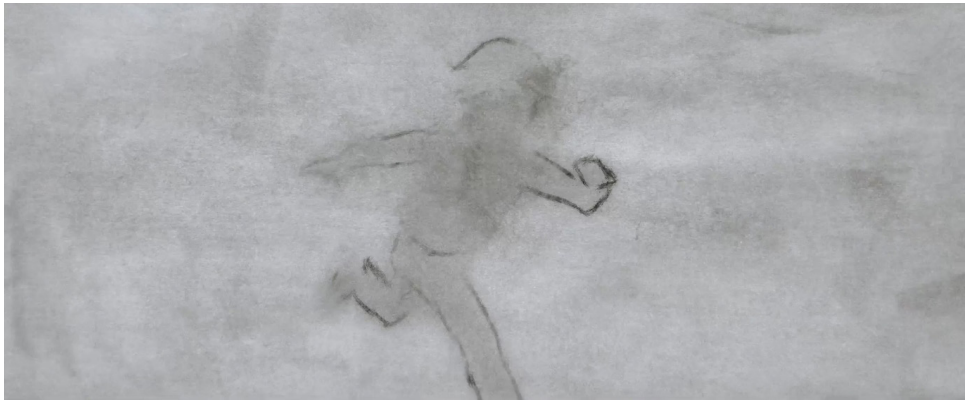


Fig. 4. Fotograma de *Flee*.

pueden entrar dentro del uso mimético de la animación en el documental animado propuesto por Roe (2013: 23), el tercer tipo responde a la categoría de evocativo. La citada académica define este estilo como “a tool to evoke the experiential in the form of ideas, feelings and sensibilities” (Roe, 2013: 25),⁴ un propósito que parece encajar perfectamente con las confesiones del cineasta, para quien esta propuesta estética responde a la necesidad de visualizar los sentimientos traumáticos del protagonista (Kleinmann, 2021). Este ni-

vel trata por lo tanto de reflejar aquellos recuerdos dolorosos que el testimonio del protagonista es incapaz de verbalizar de una manera coherente y fidedigna con respecto a lo acontecido realmente debido a su carácter fragmentario y traumático. La solución propuesta por Rasmussen consiste en la asimilación de lo difuminado del recuerdo a lo difuminado del dibujo. Así, lejos de la definición que mostraban los modos miméticos, estas formas evocativas recurren a composiciones que se asemejan a bocetos en proceso de consti-

tuir una ilustración más elaborada (Fig. 4). El cineasta despoja de color a estas imágenes, que emplean todo un conjunto de tonalidades de grises y reduce a sus sujetos a meros trazos que en ocasiones reflejan poco más que siluetas. El tono expresionista, que sumerge al espectador en la mente de Amin produce imágenes de pesadilla que tratan de conceptualizar los

límites de la representación relacionados con el horror. Podemos hablar así del empleo de una imagen traumatizada que transmite más sentimientos que los hechos que han llevado a la generación de estos. La animación desvela su potencial como herramienta para producir metáforas debido a sus mecanismos de proyección (Grodal, 2018: 117).

02

Las imágenes dialécticas

Según Ranciére (2011: 138), “lo irrepresentable expresa la ausencia de una relación estable entre mostración y significación”. Las imágenes traumatizadas más extremas de *Flee* —aquellas que recogen el rescate de la policía en el barco que se está hundiendo— no expresan otra cosa que esa ausencia de contenido narrativo en la que solo hay espacio para el horror, mientras la voz en off del protagonista intenta recapitular la experiencia. Landesman y Bendor (2011) reflexionaban sobre cómo muchas imágenes animadas de *Vals con Bashir* partían de la subjetividad del protagonista para constituirse como imágenes dialécticas en el sentido propuesto por Benjamin. Así, tal y como recoge Skoller (2011: 5), el uso de la animación se convierte en un medio a través del cual la conjunción entre memoria subjetiva y fantasía puede entenderse como un medio para enfrentarse al trauma. En línea con esto, sostengo que el planteamiento estético de las animaciones traumatizadas de *Flee* está mucho más en consonancia con la idea benjaminiana de imagen dialéctica —concepto opaco que forma parte de la dinámica del despertar propuesta por el filósofo alemán (Benjamin, 1999: 388)— de lo que estaban las representaciones creadas por Ari Folman.

Para Benjamin, las imágenes provenientes del pasado adquieren su sentido en la colisión que provocan en un determinado presente pues “el índice histórico de las imágenes no sólo dice a qué tiempo determinado pertenecen, dice sobre todo que sólo en un tiempo determinado alcanzan legibilidad” (Benjamin, 2005 [1982]: 465), siendo así las imágenes dialécticas “un relámpago esférico, que atraviesa el horizonte entero de lo pretérito” (Benjamin, 1996 [1982]: 83). De esta forma, las imágenes dialécticas rompen las estáticas figuraciones presentes ofreciendo revelaciones del pasado que tienen el potencial de modificar los relatos —y por ende las acciones— ejecutadas en el presente. En este sentido, las imágenes dialécticas pueden interpretarse como instrumentos de concienciación (De Luelmo Jareño, 2007: 163). Es decir, este tipo de imágenes funcionan como disparadores que provocan otra hipótesis de relato desde el que los sujetos pueden reinsertarse en la historia. No obstante, su carácter dialéctico quedaría definido por la coexistencia de dos dimensiones temporales con imágenes que pretenden perdurar pero que en la mayoría de los casos terminan siendo residuales (Buck-Morss, 1993: 312). En el caso de *Flee*, estamos

hablando de una serie de imágenes que permanecían perdidas en la memoria de Amin, desintegrándose cada vez más con el paso del tiempo y que, de no ser por el proceso de producción de la película, seguirían siendo anónimas.

Amin indaga en su memoria, y es ahí, entre recuerdos más o menos detallados, que irrumpen estas imágenes dialécticas como un torrente sin control. Benjamin mantiene cómo estas imágenes surgen de pronto, “in a flash. What has been is to be held fast – as an image flashing up in the now of its recognizability” (Benjamin, 1999 [1982]: 473).⁵ Este impacto repentino en el sujeto es el que desvela el potencial transformador de las imágenes dialécticas con respecto a las demás imágenes de la memoria como una “unique experience of the past” (Benjamin, 1968b [1940]: 262).⁶ Este carácter de unicidad queda reflejado por una animación al límite de la figuración que rompe con los códigos estéticos previos de la película. Los personajes desaparecen y quedan reducidos a trazos imperfectos en torno a sus siluetas mientras el fondo se compone de tonalidades de grises que no guardan ya ningún detalle, siendo lo único perceptible la posición y el movimiento de los sujetos. Es este carácter evocador el que refleja el potencial transformador de las imágenes dialécticas. En un citado artículo, Pensky (2004: 185) desarrolla cómo una cita de Benjamin (1999 [1982]: 461), referida a llevar el principio del montaje a la historia, contiene la fórmula de la generación de imágenes dialécticas en tanto que asimila el proceso de trabajo de las vanguardias. Dice el académico que

the shocking aspect of Surrealist montages presupposes the capacity of the audience to reflect upon the very activity of aesthetic reception and appreciation: montages “mean” in the sense that they reveal something of the essentially arbitrary nature of material signification, and the capacity of aesthetic fram-

ing to render just that arbitrary quality itself as an object of aesthetic experience, hence (as an artwork) meaningful (Pensky, 2004: 186).⁷

En línea con esto, y en contraposición a las imágenes miméticas de *Flee*, las escenas de imágenes traumáticas revelan un impacto en el espectador principalmente por su redefinición de ideas plásticas que se acercan así a la materialidad originaria. Así, si en las imágenes del presente de *Flee* no podemos intuir nada más que perfección y uniformidad con imágenes coloreadas por ordenador, en estas imágenes dialécticas los trazos y difuminados se vuelven visibles, introduciéndose incluso texturas de fondo que recuerdan a distintas tonalidades de papel y a manchas y rayones en el lienzo (Fig. 5). De la misma forma, al igual que en los cuadernos de viaje animados en los que el dibujo artístico funciona como un fin en sí mismo (Lorenzo Hernández, 2014: 138), *Flee* reivindica este tipo de expresión artística como la más idónea para plasmar el trauma: “The end product of mark making on a surface is similar to the marks themselves” (Kunz, 2012: 52).⁸ Frente al realismo de las imágenes de buena parte de la película, estas secuencias de pesadilla se muestran directamente como constructos de una animación eternamente inacabada que busca hacer evidente su propio proceso de elaboración. Este tipo de animación posibilita, además, mediante su distanciamiento de la realidad, una deformación del horror que lo hace soportable permitiendo de esta forma una inmersión más profunda en él. Tal y como indica Hachero Hernández (2015: 121) a propósito de *Vals con Bashir*, “la animación puede ser entendida como una desfiguración, una representación que huye de lo referencial para explorar las posibilidades expresivas de una imagen distanciada”.

Lejos de fundamentarse una estética banal o azarosa, esta elección forma parte integrante de una determinada



Fig. 5. Fotograma de *Flee*.

estrategia narrativa que sigue los postulados benjaminianos al no ofrecer una unidad de significado perfectamente coherente y determinada. El relato crea una conjugación, que entreteje la memoria individual de Amin con la experiencia colectiva de los refugiados, a través de una determinada propuesta estética que busca la resonancia empática del espectador, produciéndose imágenes dialécticas no solo para el personaje que las experimenta directamente, sino también para todo aquel que contemple el metraje. Se abre así este potencial dialéctico a significados de transformación política relacionados con el rechazo al terror de la guerra. Al igual que sucedía en *Vals con Bashir*, el resultado se asemeja al concepto propuesto por Gaines (1999: 90) de mimesis política, el cual manifiesta “the ways in which individual bodies and the body politic interpenetrate and extend each other in documentary film spectatorship” (Landesman y Bendor, 2011: 365-366).⁹

A nivel meramente narrativo, el potencial dialéctico de estas imágenes queda fundamentado como la resolución del conflicto que el personaje protagonista

vive en el presente. El intento de rememoración que practica Amin para con aquellas imágenes traumáticas de su pasado se revela como mucho más imperfecto y doloroso que las imágenes de su idealizada infancia. La estética fragmentada y difusa de las imágenes que el cineasta representa tiene el objeto de reflejar esta dinámica que, por otra parte, provoca una superación del paradigma del relato en el que el personaje vivía anclado, y es que la separación de la realidad presente de la historia provoca una vida fragmentada en la que el hombre es “cheated out of his experience” (Benjamin, 1968 [1939]: 180).¹⁰ En este sentido, el doloroso proceso de recordar estas imágenes se refleja como un peaje necesario para reconstruir posteriormente la narrativa presente del relato del sujeto protagonista. Efectivamente, solo después de que Amin se enfrenta al contenido de estas memorias es capaz de procesar todo un conjunto de información sobre su propia identidad que le otorga nuevas maneras de desenvolverse en la actualidad, lo que Todorov llama memoria ejemplar (2000: 30), la cual permite extraer lecciones para actuar en nuevas situaciones. Así, frente a una perspectiva que le llevaba

a estar abandonando lugares de forma continua —que en el nudo de la película se refleja con el conflicto que mantiene con su pareja ante el ofrecimiento de un

posdoctorado en Estados Unidos—, el nuevo Amin puede finalmente establecerse en un nuevo y permanente hogar.

03

Intersecciones de memoria y archivo

Flee se constituye desde el relato autobiográfico del personaje protagonista que llega al espectador como una memoria mediada por el cineasta y por todo el proceso de constitución de la obra cinematográfica —edición de la imagen y del sonido, generación de la animación—. Volviendo a Benjamin (2008 [1985]: 210) “la memoria no es un instrumento de exploración del pasado, sino su escenario”. De esta forma, para el pensador alemán el proceso de búsqueda de recuerdos valiosos tiene mucho de investigación arqueológica en la que “los estados de cosas son sólo almacenamientos, capas, que sólo después de la más cuidadosa exploración entregan lo que son los auténticos valores que esconden en el interior de la tierra” (Benjamin, 2008 [1985]: 202). Se abre de esta forma una búsqueda activa dominada por la incertidumbre. Tal y como expone Bernhard Lypp en una lectura de la teoría benjaminiana: “Los escenarios de la memoria han de entenderse como lugares reales o imaginarios en los que el mundo de la experiencia cotidiana se desplaza a los mundos del recuerdo o del olvido, sea de manera documental o bien ficticia” (Lypp, 2010: 191).¹¹

La animación, tal y como propone Roe (2009: 323) “has the potential to expand the real of documentary epistemology from the world out there of observable events to the world in here of subjective experience”.¹² En este sentido, la preocupación principal del documentarista es

crear un objeto de la memoria lo más fidedigno posible con respecto a los hechos acontecidos que, sin embargo, pueda asimilar el relato del protagonista, conducente, como hemos visto en el apartado anterior, a las imágenes dialécticas que son la expresión última de la subjetividad del personaje. La solución adoptada por Rasmussen para que su película pueda funcionar como una figura de la memoria en el sentido propuesto por Assman (1995: 129), es decir, goce de un reconocimiento indudable por parte de la comunidad cultural que se sobreponga a la perspectiva subjetiva de la que parte, no es otra que el empleo del material de archivo. Así pues, a lo largo del metraje se van a desplegar pequeñas secuencias que aglutinan distintos cortes de material de archivo de procedencia desconocida y que tienen la finalidad de anclar la mediación que supone la animación a momentos históricos determinados —convenientemente señalados en pantalla—. El montaje lineal de la historia de Amin permite comprobar cómo además en ocasiones este tipo de secuencias interrumpen el hilo de las imágenes dialécticas para mostrar de una forma explícita y directa el horror que contienen. Así, tras una secuencia de imágenes borrosas en la que intuimos cómo el joven Amin corre de vuelta a su casa con la llegada de los talibanes se insertan distintas imágenes de archivo que visibilizan todo el horror de la guerra yendo más allá de la animación de corte realista al mostrar heridos y cadáveres. La vuelta a la animación, como



Fig. 6. Fotograma de *Flee*.

equivalente idóneo para la narrativa, se representa con fluidez en una progresión que encadena una toma de archivo desde un avión de los montes Urales con su posterior representación pictórica (Fig. 6). De esta forma, la realidad del archivo vuelve a conectarse al medio de la película.

Con esta estrategia de insertos de archivo, Rasmussen contrapone la traumatizada subjetividad extrema de las imágenes dialécticas con los resultados objetivos de semejante horror no solo para anclar la animación a una experiencia real, sino también para sembrar con más contundencia su mensaje de repulsa a cualquier acción militar, terminando así de relanzar al espectador el potencial transformador de la imagen dialéctica benjaminiana. Este planteamiento es semejante al empleado por Ari Folman en *Vals con Bashir*, obra que concluye su tercer acto con una animación que desvela el trauma del protagonista como preludeo al material de archivo de la masacre de Sabra y Shatila. Sin embargo, mientras que en la película de Folman estas imágenes no hacían más que traducir la propuesta realista de la animación a filmación real, en *Flee* ofrecen todo un contrapunto que define y refleja la extrema subjetividad del testimonio, limitado como

vía de acceso al pasado por su propia naturaleza, “Reenactments are clearly a view rather than the view from which the past yields up its truth” (Nichols, 2008: 80).¹³

El caso más paradigmático se da en el último tercio de la película cuando los refugiados son rescatados del mar y encerrados en un centro de detención. La primera escena, la del arresto, es relatada por la dubitativa voz en off mientras vemos una de las secuencias más terroríficas y menos definidas, de imágenes traumáticas —y dialécticas— de la película (Fig. 7). Acto seguido, se inserta un reportaje televisivo que muestra las condiciones de los reos. Más allá de la precariedad material reflejada en las imágenes de archivo, el horror del momento solo puede comprenderse como continuación de toda la evocación que ha reflejado la animación traumática, y es que, tal y como señala la voz en off: “Journalists come and film us. We hope something will happen, but no. They get their footage of poor refugees and go home to do their TV shows”.¹⁴ De esta forma, la animación complementa el mensaje objetivo y desapasionado del archivo televisivo a la vez que este sitúa la acción en un contexto específico que no deja lugar a la imaginación.



Fig. 7. Fotograma de *Flee*.

Conclusiones

Por todo lo anterior, podemos extraer una serie de ideas relevantes sobre el funcionamiento de la animación de *Flee*. Siguiendo la estela de buena parte de los documentales animados del cine de no ficción contemporáneo, *Flee* emplea el testimonio como canalizador de su hilo conductor valiéndose de la imagen animada para generar toda una serie de imágenes que no existen. Sin embargo, más allá de la espectacularidad de la animación que contienen algunas obras como *Vals con Bashir* o *Un día más con vida*, *Flee* destaca por un uso creativo y justificado de la animación de cara a constituir imágenes traumáticas. Así pues, se plantean tres niveles de representación pictóricos correspondientes a la dificultad que experimenta el protagonista para acceder a las imágenes.

De esta forma, el último nivel desecha casi toda la figuración para poner una serie de abstracciones con un contenido más evocativo que figurativo/mimético. El relato traumático genera unas imágenes que se amoldan a su tono y que pueden leerse por su funcionamiento como imágenes

dialécticas, en el sentido propuesto por Benjamin, que tienen repercusiones en la transformación del presente una vez han impactado en él. En este sentido, esta propuesta de Jonas Poher Rasmussen ofrece un nuevo método de reconstrucción de imágenes traumáticas inexistentes que se ciñe a los sentimientos y emociones expresados en el testimonio para crear una obra artística impactante basada en el horror de unas imágenes que se alejan de toda claridad formal; estrategia contraria a las imágenes traumáticas que Rithy Panh recreaba con unos figurines en *La imagen perdida* para recuperar su infancia. Esta nueva propuesta de generación no solo sirve como marco desde el que plasmar visualmente distintos tipos de testimonios, sino que también se erige como monumento subjetivo por excelencia desde el que complementar las filmaciones de archivo —tal y como la propia película muestra—. Por todo ello, *Flee* se aprovecha de las posibilidades del medio para abrir un nuevo camino creativo desde el que representar distintos tipos de memorias a nivel transnacional.

Referencias bibliográficas

- ASSMAN, Jan, 1995. "Collective Memory and Cultural Identity", *New German Critique*, no. 65, pp. 125-133.
- BENJAMIN, Walter, 1968 [1939]. "On some motifs in Baudelaire", en ARENDT, Hannah (ed.), *Illuminations*, Nueva York: Schocken Books, pp. 155-200.
- BENJAMIN, Walter, 1968 [1940]. "Theses on the philosophy of history", en ARENDT, Hannah (ed.), *Illuminations*, Nueva York: Schocken Books, pp. 253-264.
- BENJAMIN, Walter, 1996 [1982]. *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre la historia*, Santiago de Chile: Arcis/Lom. (*Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp-Verlag).
- BENJAMIN, Walter, 1999 [1982]. *The Arcades Project*, Cambridge, MA: Belknap Press. (*Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp-Verlag).
- BENJAMIN, Walter, 2005 [1982]. *Libro de los pasajes*, Madrid: Akal. (*Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp-Verlag).
- BENJAMIN, Walter, 2008 [1985]. *Escritos autobiográficos*, Madrid: Alianza. (*Fragmente Autobiographische Schriften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp-Verlag).
- BUCK-MORSS, Susan, 1993. "Dream World of Mass Culture. Walter Benjamin's Theory of Modernity and the Dialectics of Seeing", en KLEINBERG-LEVIN, David (ed.), *Modernity and the Hegemony of Vision*, Berkeley/Londres: University of California Press, pp. 309-338.
- DE LUELMO JAREÑO, José María, 2007. "La historia al trasluz: Walter Benjamin y el concepto de imagen dialéctica", *Escritura e imagen*, vol. 3, pp. 163-176.
- GAINES, Jane M., 1999. "Political mimesis", en GAINES, Jane M., RENOV, Michael (eds.), *Collecting Visible Evidence*, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 84-103.
- GRODAL, Torben, 2018. "Aesthetics and Psychology of Animated Films", en UHRIG, Meike (ed.), *Emotion in Animated Films*, Nueva York: Routledge, pp. 107-121.
- HACHERO HERNÁNDEZ, Bruno, 2015. "Deformar a la Gorgona: la imagen animada como estrategia para documentar el horror", *Con A de animación*, nº 5, pp. 114-125.
- KLEINMANN, James, 2021. "Exclusive Interview: Jonas Poher Rasmussen on his remarkable Oscar-nominated documentary Flee 'I hope the film will give a human face to the refugee story'", *The Queer Review*, 2 de diciembre de 2021 (<https://thequeerreview.com/2021/12/02/interview-jonas-poher-rasmussen-on-his-remarkable-documentary-flee-refugee-lgbtq/> [acceso: mayo, 2022]).
- KUNZ, Sahra, 2012. "The Role of Drawing in Animated Films", *CONFIA. I Conference on Illustration & Animation*, Portugal: IPCA, pp. 51-66.
- LANDESMAN, Ohad, BENDOR, Roy, 2011. "Animated Recollection and Spectatorial Experience in Waltz with Bashir", en *Animation*, vol. 6, no. 3, pp. 353-370.
- LORENZO HERNÁNDEZ, María, 2014. "Cuadernos de viaje animados: memoria,

- tránsito y experiencia”, en ASÍS FERRI, Paula, GONZÁLEZ, Alejandro (eds.), 2014. *Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013*, Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba, pp. 135-152.
- LYPP, Bernhard, 2010. “Schauplätze des Gedächtnisses. Reflexionen auf den Spuren von Walter Benjamin”, *Akzente Zeitschrift für Literatur*, n. 2, pp. 181-191.
- McCLOUD, Scott, 1994. *Understanding Comics. The Invisible Art*, Nueva York: Harper Collins.
- MORAL MARTÍN, Javier, DEL CAZ PÉREZ, Beatriz, 2020. “De Angola a Yugoslavia. Periodismo, conflictos bélicos y documental animado”, *Con A de animación*, nº 11, pp. 60-73.
- NICHOLS, Bill, 2008. “Documentary Reenactment and the Fantasmatic Subject”, *Critical Inquiry*, vol. 35, no. 1, pp. 72-89.
- PENSKY, Max, 2004. “Method and time: Benjamin’s dialectical images”, en FERRIS, David S. (ed.), *The Cambridge Companion to Walter Benjamin*, Cambridge: Cambridge University Press, pp. 177-198.
- PINILLA BURGOS, Ricardo, 2010. “Memoria y sensibilidad en Walter Benjamin”, *Bajo la Palabra, Revista de Filosofía*, no. 5, pp. 69-78.
- PINOTTI, Luciana, 2015. “La animación no ficcional Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado *Vals con Bashir*”, *Cine Documental*, no. 12, pp. 142-168.
- RANCIÈRE, Jacques, 2011. *El destino de las imágenes*, Pontevedra: Politopias.
- ROE, Annabelle H., 2009. *Animating Documentary*, Los Ángeles: University of Southern California.
- ROE, Annabelle H., 2013. *Animated Documentary*, Nueva York: Palgrave Macmillan.
- ROXBOROUGH, Scott, 2021. “Making of ‘Flee’: How the Animated Doc Vividly Re-creates One Man’s Harrowing Refugee Story” , *The Hollywood Reporter*, 9 de diciembre de 2021 (<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/making-of-flee-animated-doc-refugee-story-1235059602/> [acceso: mayo, 2022]).
- SHAFFER, Marshall, 2021. “Interview: Jonas Poher Rasmussen on Animating Authenticity in *Flee*”, *Slant*, 3 de diciembre de 2021 (<https://www.slantmagazine.com/film/jonas-poher-rasmussen-interview-flee/> [acceso: mayo, 2022]).
- SKOLLER, Jeffrey, 2011. “Introduction to the Special Issue Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation”, *Animation*, vol. 6, no. 3, pp. 207-214.
- STEINFELD, Jemimah, 2022. “Amin’s awful story is much more than popcorn for the eyes”, *Index on Censorship*, vol. 51, no. 1, pp. 128-129.
- TODOROV, Tzvetan, 2000. *Los abusos de la memoria*, Barcelona: Paidós.
- WARD, Paul, 2005. *Documentary: The Margins of Reality*, Londres: Wallflower.
- © Del texto: Álvaro Martín Sanz.
© De las imágenes: Final Cut for Real.

Notas

- ¹ Categoría nombrada como Mejor Película de Habla No Inglesa hasta 2020.
- ² "la animación realmente nos ayudó a ser, de alguna manera, más honestos con el testimonio de lo que podríamos haber sido con la cámara" (trad. a.) (Rasmussen en Shaffer, 2021).
- ³ "Intentamos poner todas las cosas posibles que pudieran recordar a la gente que esta es una historia real" (trad. a.) (Rasmussen en Shaffer, 2021).
- ⁴ "una herramienta para evocar lo vivencial en forma de ideas, sentimientos y sensibilidades" (trad. a.) (Roe, 2013: 25).
- ⁵ "en un instante. Lo que ha sido se mantiene firme - como una imagen que parpadea en el ahora de su reconocibilidad" (trad. a.) (Benjamin, 1999 [1982]: 473).
- ⁶ "experiencia única del pasado" (trad. a.) (Benjamin, 1968b [1940]: 262).
- ⁷ "el aspecto impactante de los montajes surrealistas presupone la capacidad del público para reflexionar sobre la propia actividad de recepción y apreciación estética: los montajes "significan" en el sentido de que revelan algo de la naturaleza esencialmente arbitraria de la significación material, y la capacidad del encuadre estético para convertir precisamente esa cualidad arbitraria en un objeto de experiencia estética, por lo tanto (como obra de arte) significativa" (trad. a.) (Pensky, 2004: 186).
- ⁸ "El producto final de la creación de marcas en una superficie es similar a las propias marcas" (trad. a.) (Kunz, 2012: 52)
- ⁹ "las formas en que los cuerpos individuales y el cuerpo político se interpenetran y se extienden mutuamente en la espectacularidad del cine documental" (trad. a.) (Landesman y Bendor, 2011: 365-366).
- ¹⁰ "engañado por su experiencia" (trad. a.) (Benjamin, 1968 [1939]: 180).
- ¹¹ Traducción de Ana María Rabe en Pinilla Burgos (2010: 74).
- ¹² "tiene el potencial de ampliar lo real de la epistemología documental desde el mundo exterior de los acontecimientos observables hasta el mundo interior de la experiencia subjetiva" (trad. a.)
- ¹³ "Las recreaciones son claramente una visión más que la visión desde la que el pasado cede su verdad" (trad. a.) (Nichols, 2008: 80).
- ¹⁴ "Los periodistas vienen y nos filman. Esperamos que pase algo, pero no. Consiguen sus imágenes de los pobres refugiados y se van a casa a hacer sus programas de televisión" (trad. a.).