
LA APUESTA INDEPENDIENTE DE LA ANIMACIÓN EUROPEA, A TRAVÉS DE *EL PAN DE LA GUERRA*

Rosa Ballester Cabo

Cartoon Saloon

El pan de la guerra (*The Breadwinner*, Nora Twomey, 2017) es una película irlandesa-canadiense de Cartoon Saloon, que ha tenido como productores ejecutivos a Angelina Jolie y Jordan Peele. La película está basada en la novela best-seller de Deborah Ellis, publicada en 2002, ganadora de varios premios literarios, y que se basó en numerosas entrevistas efectuadas a mujeres y niñas en los campamentos de refugiados de Pakistán y Rusia. *El pan de la guerra* relata la historia de Parvana, una chica afgana que durante el gobierno de los talibanes debe hacerse pasar por un chico para así mantener a su familia. La película de animación se estrenó en el Toronto International Film Festival de 2017, y ha sido nominada al Oscar® a la Mejor Película de Animación 2018. Para el siguiente artículo hemos contado con una de las diseñadoras y artistas de concepto de Cartoon Saloon, la valenciana Rosa Ballester, que nos explica su proceso de producción en conversación con Nora Twomey (directora del film) y Fabian Erlinghäuser (director de animación).

The Breadwinner (Nora Twomey, 2017) is an Irish-Canadian film by Cartoon Saloon, with the cooperation of Angelina Jolie and Jordan Peele as executive producers. The movie adapts Deborah Ellis' best-seller novel, published in 2002, which has won several literary awards, and it was inspired by numerous interviews to women and girls living at refugee camps of Pakistan and Russia. *The Breadwinner* tells the story of Parvana, an Afghan Young girl who pretends to be a boy to be able to support her family during the Taliban regime. The animated film was premiered at the Toronto International Film Festival 2017, and it has been nominated as Best Animation Movie for the 2018 Oscar® Awards. For the following article we have had one of the designers and concept artists of Cartoon Saloon, the Valencian Rosa Ballester, who explains the film's production process in conversation with Nora Twomey (director of the film) and Fabian Erlinghäuser (animation director).

Palabras clave: *El pan de la guerra*, Cartoon Saloon, Afganistán, producción.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9651>



Figs. 1-3. Diversos concepts elaborados por Rosa Ballester Cabo.

El pan de la guerra, que se estrenará en España en la Mostra Animac de Lleida (2018) y más adelante en el resto de nuestro país, es producto de un laborioso proceso de producción que ha comprendido cuatro años de dedicación de los diversos profesionales del estudio. La elaboración del guion requirió un año completo, mientras que el diseño y storyboard también necesitaron un año de preparación; el tercer año de producción se dedicó a la animación y clean-up, y el cuarto a la postproducción.

El pan de la guerra es un excelente ejemplo de que la animación no es un arte exclusivamente para niños. De hecho, para su directora, la franja de edad conveniente para su visionado es a partir de 10 años, debido a los temas que trata, como la guerra, el desplazamiento, la opresión religiosa, y la vida en una sociedad patriarcal, en general. Con todo, la película lanza un poderoso mensaje sobre la necesidad de resistir, a través de una niña que quiere salir adelante junto con su familia. Aunque el equipo era consciente de que debían plasmar en la película todo lo que había pasado en Afganistán y el resto del mundo, desde la fecha que se publicó el libro hasta hoy, el proceso de adaptación del libro a noventa minutos de narración visual no fue nada fácil. La novela consta realmente de tres libros, y la película contiene elementos de cada uno de ellos; a su vez, se decidió añadir una subtrama adicional para darle riqueza visual y emocional a la película. De la misma manera, hubo que omitir elementos del libro para mantener el ritmo claro y ordenado. Pero, la decisión más importante de todas fue escoger qué partes dejar y qué partes quitar; sin desvirtuar el mensaje del libro, porque la narración cinematográfica es un lenguaje diferente a la letra impresa, y algunas escenas descritas por escrito hubiesen sido demasiado duras si se hubiesen llevado a la pantalla. Para asegurar la consistencia de la narración, que esta fuese compleja y profunda, el estudio contrató asesores afganos para contar con variedad de perspectivas e incentivar al

público joven a plantearse preguntas. En este proceso, comprender la forma de ser del personaje de Parvana, la protagonista, fue el punto de partida clave, desarrollando después todo lo demás alrededor de ella.

El proceso creativo del guion ha hecho que *El pan de la guerra* sea una película de actualidad, porque muchos de los aspectos de la película están reflejados en los problemas del mundo de hoy: la emigración, la vida en Oriente Medio, la opresión... El trabajo de cada día en la película reflejaba las noticias de los últimos años, lo que ha supuesto un interesante giro en el estilo del estudio, destacando en el núcleo de la historia valores que ya se han tratado con anterioridad, como la unión familiar, la resistencia y el valor a enfrentarse a problemas, y haciendo especial hincapié, en esta ocasión, en la fortaleza de los personajes femeninos.

En lo que se refiere al apartado visual, Cartoon Saloon ha destacado particularmente en el panorama internacional por sus diseños estilizados, de lo que fueron buena prueba los filmes *El secreto del libro de Kells* (*The Secret of Kells*, 2009) y *La canción del mar* (*Song of the Sea*, 2014; ambas dirigidas por Tom Moore y Nora Towney). Sin embargo, en esta ocasión, durante la fase de diseño se llegó a la conclusión de que la misma fórmula no era aplicable: no podíamos crear un entorno demasiado estilizado sin perder ese ambiente polvoriento de un mercado, o el gran impacto de un edificio destruido. Así que se optó por diseñar unos fondos relativamente realistas. Los personajes también son menos planos que en ocasiones anteriores, lo que también afecta a la animación, a manera de moverse de los personajes, para mantener un cierto realismo que haga la historia creíble. Sin embargo, la subtrama narrativa que se incluyó es una ventana abierta a la fantasía: es una atmósfera imaginaria, con colores vivos y diseños abstractos, y que se animado en cut-out, colorida, libre y desenfadada, lo que ofrece un contraste muy interesante entre la vida cotidiana de Parvana y las historias que ella tiene en su



cabeza, y que son historias que cuenta la protagonista en momentos de necesidad.

El pan de la guerra mantiene ciertas relaciones, además, con otras películas, además de con el libro de Deborah Ellis, que es su origen — historia que no era totalmente ficcional, ya que se basó en entrevistas que realizó a mujeres y niñas afganas viviendo en el exilio—. Para la documentación de la película fue necesario, además, consultar otras películas sobre el mismo tema, además de documentales sobre el trabajo infantil en Afganistán. El equipo creativo se alimentó de una amplia variedad de material, desde el trabajo del artista Amanullah Mojadidi, hasta películas como *Nader y Simin, una separación* (*A Separation*, 2011), del director iraní Asghar Farhadi, por su trato empático y universal de sus personajes. *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no haka*, 1988) de Isao Takahata y *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro (2009), han sido también referentes inevitables. La directora Nora Twomey mantuvo, además, conversaciones con muchas personas, desde afganos hasta su propia familia, para saber cómo desarrollar la historia.

En este sentido de buscar una puesta en escena creíble, ha sido destacable la participación de uno de los directores de arte del estudio, Reza Riahi, iraní, que propuso una estética que proporcionó mucha autenticidad a la película: Reza fue responsable del diseño de los personajes en general. La producción también contó con asesores culturales de Afganistán para representar lo más exactamente posible la ciudad de Kabul, así como el vestuario. Dentro del equipo creativo es también significativa la aportación de otro de los directores de arte, Ciaran Duffy, que realizó un impresionante trabajo en la creación de fondos. Por su parte, Jeremy Purcell desarrolló una técnica muy interesante para la parte de las historias imaginarias, que fueron animadas en Moho.

Dentro del proceso de animación, hay que señalar que la animación principal fue realizada en TVPaint y dirigida por el director de animación

Fabian Erlinghäuser, teniendo a John Walsh como supervisor de clean-up. El director técnico Mark Mullery y su equipo hicieron la tarea de combinar el resultado de estos programas diferentes para crear un producto final homogéneo. Por su parte, el estudio canadiense de postproducción Guru, encabezado por el director adjunto Stuart Shankly, hizo un excelente trabajo al llevar hasta el límite todas las posibilidades técnicas, trabajando mano a mano con Cartoon Saloon, Aircraft y Melusine para unir todo su trabajo y plasmarlo en la pantalla. No menos importante, hay que señalar el trabajo organizativo de la directora de producción, Katja Schumann, que junto con los productores ejecutivos han organizado las subvenciones y la planificación de la película, en beneficio del bienestar de los estudios que han contribuido en ella.

Pero por encima de todos, el mayor mérito lo tiene la directora Nora Twomey, por su manera única de ver las cosas, por unir disciplinas diferentes para crear una película que es un testimonio, no sólo del libro en sí, sino además para el valor, la resistencia, la perseverancia, a las que *El pan de la guerra* ofrece su propio canto.

© Del texto: Rosa Ballester Cabo.

© De las imágenes: Cartoon Saloon.



Biografía

Rosa Ballester Cabo es diseñadora y artista conceptual en el estudio Cartoon Saloon, con más de 10 años de experiencia en la industria de la animación. Fue nominada a los Annie Awards 2015 en la categoría de diseño de personajes por la película *La canción del mar* (*Song of the Sea*, 2014). Participó en *El Pan de la Guerra* (*The Breadwinner*, 2017) como artista conceptual.