
EL SUEÑO DE *FRIDA*: LA ANIMACIÓN COMO ELEMENTO DE DIFERENCIACIÓN VISUAL Y NARRATIVA

Eliane Gordeeff

Doctorado en Arte Multimedia / CNPq/Brasil

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa/Portugal

Centro de Investigación y de los Estudios en Bellas Artes (CIEBA)

Este artículo tiene el propósito de analizar cómo una animación en stop-motion puede ser utilizada para representar escenas específicas de una narrativa en acción real: las de los sueños, los recuerdos, los pensamientos y las alucinaciones del protagonista, o sea, su *imaginarium* diegético. También se observa sobre las apropiaciones de otros medios visuales para las representaciones de ambientes y emociones. Los análisis se centraron en la secuencia animada del sueño del personaje de Frida Kahlo, y sobre la escena en la que ella se corta el pelo, del largometraje de Julie Taymor *Frida* (2002). De acuerdo con los conceptos narrativos, del cine, de la retórica de la imagen y de la similitud de la animación de marionetas con el teatro, además de los asuntos culturales, se reflexionará sobre la imagen animada y su representación como parte integrante de un conjunto con la imagen filmada.

This article has the objective to analyze how a stop motion animation can be used to represent specific moments of a live-action narrative: dreams, memories, thoughts and hallucinations of the character, what it means, its diegetic *imaginarium*. However, the appropriations of other visual means for the representations of environments and emotions are also observed. The analysis were made based on the animated sequence of Frida Kahlo's dream, as well as on the scene in which she cuts her hair, from the film by Julie Taymor *Frida* (2002). A thought about the animated image and its representation (as part of a story in filmed image) is developed in accordance with the narrative and cinema concepts: visual rhetorics and the similarity of the animation of puppets with the theater, as well as cultural matters.

Palabras clave: stop-motion, *imaginarium* diegético, niveles narrativos, representación narrativa,

Frida Kahlo, Quay Brothers.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11343>

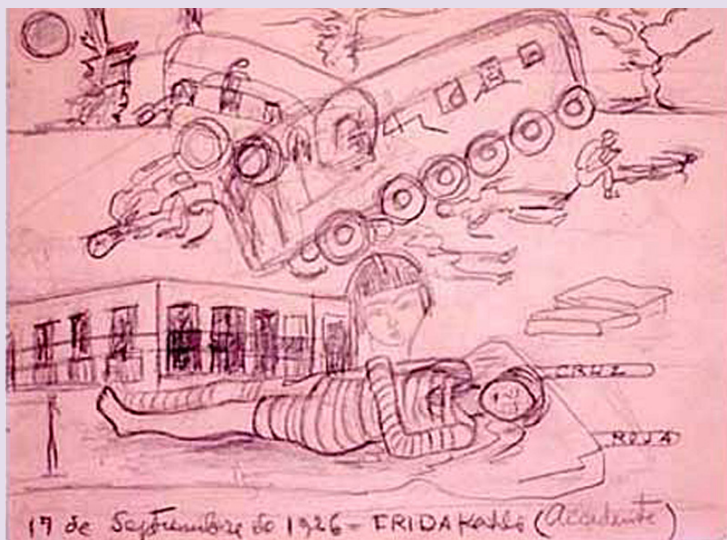


Fig. 1. Dibujo de Frida Kahlo escenificando su accidente.

Introducción

Este artículo tiene por objetivo analizar la representación, por medio de la imagen animada, de determinados momentos de la historia de un personaje, dentro de una película de acción real: el largometraje biográfico dirigido por Julie Taymor *Frida* (2002),¹ basado en la vida de la pintora mexicana Frida Kahlo (1907-1954). Para esto se introduce la expresión “*imaginarium diegético*”,² que sirve para identificar las partes específicas de la narrativa destinadas a mostrar los sueños, los recuerdos, los pensamientos y las alucinaciones del personaje. También se atenderá a cómo la imagen cinematográfica puede apropiarse de otras representaciones gráficas y artísticas, con el objetivo de crear ambientes y emociones, lo que, de cierta manera, la acerca a la imagen animada y su carácter connotativo. En particular, se analizarán la secuencia del *sueño* del personaje (Frida) mientras estuvo en el hospital después de su accidente —con animación realizada por los Quay Brothers—, y la escena en que el personaje tiene por compañera de rodaje su propia figura, que procede de su pintura *Auto-retrato con pelo corto* (1940).

La película fue una producción de Estados Unidos, México y Canadá, aunque filmada en México. Por esa razón, según la directora, Julie Taymor, el presupuesto de 12 millones de dólares fue económico para los niveles de Hollywood (Michael, 2014). Por otro lado, Taymor agregó a la producción una estética particular y al mismo tiempo muy ligada a las obras de la pintora. En diversas escenas, los cuadros de Frida prestan a la imagen filmada otra dimensión, atribuyéndole el sentimiento del personaje y una conexión emocional con la obra de la artista —pues aquellos se anclan a algún momento específico de la vida de la pintora—. Para las partes de la narrativa en que la artista estuvo en Estados Unidos y en Francia, se crearon secuencias animadas con collages, recortes e imágenes de revistas, sin rodajes en localización exterior. Esta mirada plástica y artística de la imagen le valió a la producción la nominación al Oscar® en 2003, en la categoría de Mejor Dirección de Arte.³

Mi análisis de la película se centra especialmente en el momento después del accidente, en que Frida está en el hospital y sueña.⁴ En

esta secuencia, los médicos y los enfermeros aparecen representados como esqueletos, que manipulan la columna vertebral del personaje, en una animación stop-motion⁵ de los Quay Brothers (1947-), conocidos por su estética peculiar, surrealista e inquietante. La secuencia animada puede ser interpretada como un sueño⁶ de Frida, debido a las estrategias visuales empleadas y su desarrollo, que mezclan informaciones del contexto cultural con estímulos del medio ambiente. Como es lógico, no hay forma de comprobar si Frida soñó o no, pero el rigor documental de los hechos no fue el objetivo de la película, repleta de licencias poéticas.

En primer lugar, en este artículo se efectuará una aproximación a la narrativa, con la ayuda de los trabajos de Gérard Genette (1972) y Gaudreault y Jost (2005). A continuación, se vertirán observaciones sobre estética visual, con apuntes de André Bazin (1994) y de Roland Barthes (1964, 1980), con especial énfasis en la relación del cine con la pintura, la imagen fotográfica y la retórica de la imagen. Después, se analizará, a partir de Barry Purves (2008) y Patrice Pavis (1996), la secuencia representada en stop-motion, teniendo en cuenta la similitud y las intersecciones existentes entre la animación de muñecos y el teatro de marionetas. Por último, en las consideraciones finales se presentarán las cuestiones estéticas y culturales que integran la utilización del stop-motion y de su materialidad, y cómo añaden valor a esta película de acción real.

01

La narrativa de *Frida*

La narración de la película de Taymor ocurre casi por completo en el pasado, como un gran “flashback” que surge en las primeras escenas, según el punto de vista del personaje. De esta forma, y considerando los estudios de Genette, se observa una narración (los recuerdos) *pos-*

terior al tiempo de la narrativa (lo que es recordado). Por lo tanto, se presenta al público un *discurso narrado* (Genette, 1972: 191) de una *narradora* (Frida) *homodiegética* (ibídem: 252) —que pertenece a la historia—, aunque también *auto-diegética* (ibídem, 253), pues es la protagonista.

A pesar de que una película tiene siempre como instancia narrativa todos los apartados de producción (Aumont, 1983: 78), destaca en especial su realizador, por su forma particular de contar, “narrar” la historia. Dentro de la narrativa de la película de Taymor, Frida asume el papel de narradora de los momentos de su vida —mediante un “zoom in” hacia el interior del personaje, que conduce al público a conocer los recuerdos de su vida—. En resumen, ella es una *narradora-personaje*, la que tiene el mayor conocimiento de la misma historia que se va mostrando al público poco a poco. Según Genette (ibídem, 206), hay una focalización interna con la narrativa desde el personaje; pero teniendo en vista a Aumont (1983: 84), existe también la focalización *por Frida* —el público ve lo mismo que el personaje— y *sobre Frida* —el público observa al personaje y sus acciones—. Debido a estas características, hay una consecuente *mostración*⁸ (Gaudreault y Jost, 2005: 26) de la historia, desde Frida, porque los momentos de la vida de la pintora se presentan de acuerdo a sus recuerdos. Pero existen otras informaciones menos objetivas que permiten regular el conocimiento del público.

En las escenas más líricas, que pueden ser consideradas licencias poéticas —como aquella en que Frida interactúa con una de sus pinturas—, se observa todavía una *focalización interna* y una *ocularización interna*, de acuerdo con Gaudreault y Jost (2005: 130-131). Eso se debe a la presentación al público de los efectos y elementos que forman parte de la narrativa visual de la película, pero no necesariamente observados por otros personajes. También se puede identificar una *ocularización interna secundaria*,

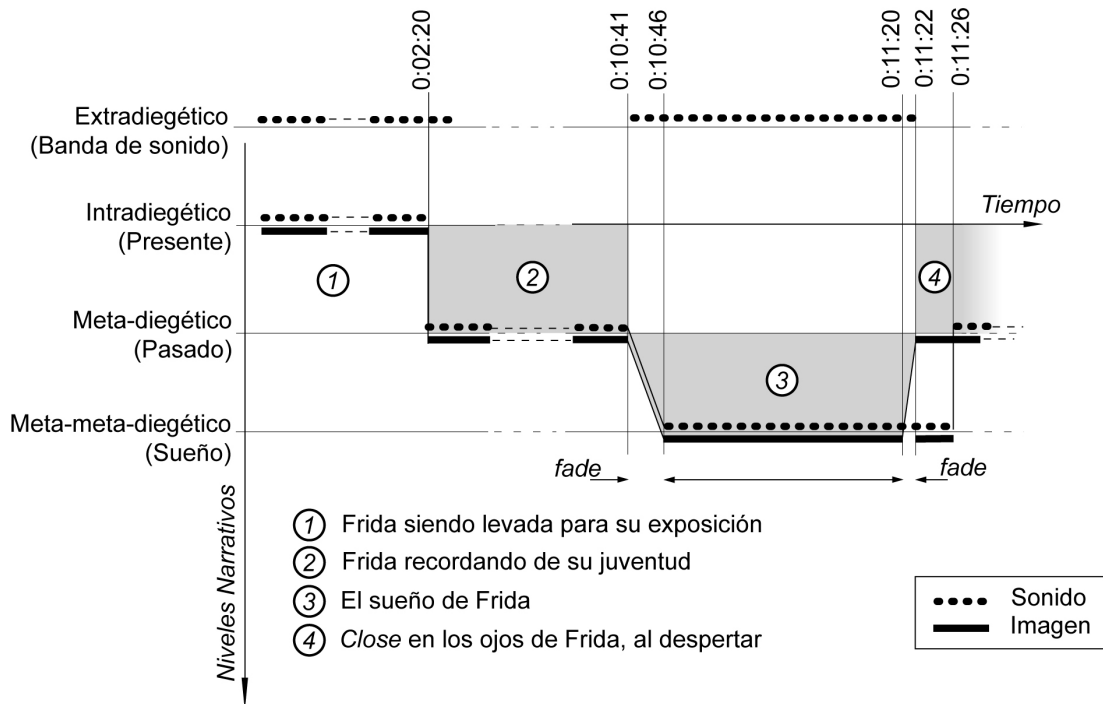


Fig. 2. Gráfica. Elaboración: Eliane Gordeeff.

cuando, por ejemplo, aparecen calaveras en las pupilas de Frida, porque la subjetividad de la imagen es construida por “raccords” de contextualización (ibídem, 133).

En cuanto a las informaciones sonoras de la película, que Gaudreault y Jost (2005: 134) llaman de *auricularización*, en su mayoría tienen sus orígenes dentro de la narrativa, o sea, en el nivel intradieгético. Excepción son los momentos más poéticos y connotativos de la historia, donde la banda sonora tiene origen extradiegético —desde fuera de la diégesis—, lo que contribuye a la emotividad de las escenas, ocurriendo de igual modo con la utilización de música de fondo.

Es de esperar que la exposición de casi treinta años de la vida de la pintora en apenas dos horas de narración sea abreviada por diversas *analepsis*, como recuerdo y como narración del presente de la historia. Es decir, hay una narrativa que según Genette (1972: 238) ocurre en el nivel dieгético principal (el nivel *intradiegético*):

Frida en la cama, yendo a la exposición; Frida llegando a la exposición; y más tarde, con Rivera en sus últimos días, la simbólica escena de la muerte de Frida. Pero lo que se relata dentro de la diégesis, a través de los recuerdos del personaje, se encuentra en el nivel meta-diegético (Genette, 1972: 238), tratándose de otra narrativa dentro de la principal. En términos cronológicos son acciones anteriores a la principal, como un nivel más interno. En términos de historia del personaje, es ella quien cuenta algo que está en su imaginación, un *imaginarium dieгético*, pero en acción real.

En cuanto a la secuencia animada que representa el período en que Frida estuvo internada, está en el nivel *meta-meta-diegético*, pues es el recuerdo de un sueño: el momento de creación de una imagen inconsciente que ocurrió en el pasado del personaje.

Además, si consideramos los momentos de licencia poética de la narración, en los que Taylor trabaja con cuestiones emocionales del

personaje dentro de sus recuerdos —cuando interactúa con las imágenes de sus pinturas, como narraciones *emocionales* y no *mentales*—, se pueden localizar esas escenas en los niveles *meta-meta-diegéticos* (las pinturas), que interactúan con el *meta-diegético* (el personaje), pudiendo identificar una *metalepsis* según Genette (ibídem: 239), al observarse una fusión entre los niveles narrativos. En el desenlace de la película se observa otra *metalepsis*, con la interrelación del nivel intradiegético —el tiempo presente de la narrativa— y el *meta-diegético* —con la licencia poética en la representación de la muerte de Frida.

La Fig. 2 representa los niveles narrativos, la muestra y la *auricularización* según Gaudreault y Jost (2005: 134), es decir, la *mostración* en términos de sonido de los primeros momentos de la película. Se resalta la *metalepsis* al final de la secuencia animada, volviendo a la escena en imagen real (Frida), y la imagen animada del médico-esqueleto (nº 4 en el gráfico).

Con toda esa riqueza de detalles visuales, Taymor luego deja clara la importancia de la connotación de la imagen en esta película.

02

Las imágenes pictóricas de Frida

La película de Taymor incluye otras imágenes diferentes de la acción real. Las secuencias animadas con fotografías, billetes postales o figuras de los cuadros de Frida se emplearon como elementos connotativos, simbólicos y emotivos de la historia de la pintora, aunque también como elementos de una narrativa visual.

La escena en la que Frida se corta el pelo es un ejemplo de ella. La secuencia fue filmada con tan sólo un movimiento de cámara para cambiar el punto de vista (Miramax, 2003a). A la derecha de la pantalla, Frida surge de pie delante del espejo, mientras que a la izquierda está su pintura, *Autorretrato con pelo corto*¹⁰ (1940).

Es decir, Frida aparece desdoblada en personaje y pintura. También se refleja por duplicado, en la pintura y en el espejo. Pero cuando el personaje sale de encuadre, la imagen de la artista en la pintura cobra vida y se mueve: de estar sentada, activa y segura, pasa a mostrarse cansada y derrotada.

La escena es la representación de un momento emocionalmente difícil, pues Frida ha descubierto la doble traición del marido con su hermana. Es entonces cuando Frida se despoja de los símbolos de su feminidad —las trenzas, los vestidos coloridos, los adornos— para incorporar la masculinidad mediante el traje y el pelo corto. En este punto de la película, algo muere dentro de Frida, y esta secuencia revela esa pérdida mediante la expresividad de la actitud de Frida-pintura, de cansancio y resignación, en contraste con la inmovilidad con que aparecía en el fotograma anterior, lo que puede ser interpretado como un intento de mantenerse *firme*, pero sin éxito; como la frialdad de la inmovilidad de la pintura, en relación a la tristeza de la pintora; como la masculinidad que venció con sufrimiento la feminidad; y como la pintora que resiste, mientras la mujer sufre.

La coexistencia de la acción del personaje y de su representación como pintura en un mismo plano rompe con las diferencias expuestas por Bazin (1994: 188) entre la pintura y el cine, distinguiendo entre fuerza centrípeta (marco de la pintura) y centrífuga (pantalla de cine). Sin embargo, Bazin afirma:

Gracias al cine y a las propiedades psicológicas de la pantalla, el signo elaborado y abstracto adquiere, para cualquier espíritu, la evidencia y el peso de una realidad mineral.¹¹ (1994: 191)

La película de pintura no es un dibujo animado. Su paradoja es utilizar una obra ya totalmente constituida y que se basta en sí misma. Pero es justamente porque él la reemplaza por una obra de segundo grado, a

partir de una materia ya estéticamente elaborada, que él lanza una nueva luz sobre esta.¹² (ibídem: 192)

Frida-pintura deja de estar inmóvil cuando Frida-personaje sale de escena, lo que significa una paradoja imposible para ellas. En esa escena, de apenas 26 segundos, hay una riqueza de significados acumulados que difícilmente podría tener lugar si se respetara la biografía de la pintora y las características de su trabajo, sin juntarse esas dos expresiones: la imagen filmada y la propia pintura de Frida. No es una narrativa verbal, de acciones, sino visual y de sentimientos. Incluso la composición del plano participa de esa narración: el personaje entra y sale de cuadro, mientras la pintura permanece.

De la misma forma, existe también una riqueza de significados en la representación del sueño de Frida por medio de la animación stop-motion que se analiza en el próximo apartado. Esta variedad de significados puede ser explicada gracias a los estudios de Barthes, sobre la denotación y connotación de la imagen:

la ‘composición’ trae un significado estético, así como la entonación, aunque suprasegmental, es un significante aislado del lenguaje; se trata aquí de un sistema normal cuyos signos se obtienen a partir de un código cultural (aunque la conexión entre los elementos del signo parezca más o menos analógica). La originalidad de este sistema es que el número de lecturas del mismo lexis (de la misma imagen) es variable de acuerdo con los individuos [...].¹³ (Barthes, 1964: 48)

Aun basándose en Barthes (1980), se puede considerar la ruptura de la inmovilidad de la figura pintada como una forma de *punctum*, pero en este caso, aplicado a la imagen realista del cine. El movimiento de Frida-pintura retira al espectador fuera del cuadro de la pintura e incluso de la propia imagen cinematográfica,

remitiendo a las emociones del personaje, y no a lo que muestra la pantalla.

03

Frida: Las marionetas y la muerte

Como observa Barry Purves (2008: 149), “Las sombras desempeñan un papel importante, y se refieren a los miedos de que nunca sabemos muy bien lo que acecha en la oscuridad, cuando le damos la espalda”.¹⁴ La secuencia en que Frida está en el hospital, entre la vida y la muerte, fue realizada por los Quay Brothers en stop-motion con marionetas, sirviendo para explicar al mismo tiempo lo que ocurrió: la joven tuvo numerosas fracturas en la columna vertebral, así como también se rompió la clavícula, dos costillas, la pelvis por tres sitios, la pierna y el pie. Además, el cuerpo fue atravesado por una vara de metal que le salió por la vagina. Esta información objetiva es comunicada al público verbalmente, mediante la voz del médico conversando sobre el estado de la paciente.

En términos de imagen, es una secuencia muy dinámica y breve, con sólo 40 segundos en los que marionetas-esqueleto se mueven de forma acelerada. El diseño de sonido marca el ritmo de las imágenes, añadiendo una sensación casi alucinógena. La escena surge a través de un fundido con el plano anterior, en el que Frida está herida e inconsciente en el suelo, justo después del accidente.

La secuencia muestra esqueletos caracterizados como enfermeros y médicos que examinan el cuerpo de Frida. Diversos personajes-esqueleto aparecen corriendo de un lado a otro, empujando camillas y carritos de hospital. En un instante dado, se puede ver que transportan una columna vertebral para que sea examinada por el médico-esqueleto (Fig. 3).

En el ambiente del hospital predominan los negros, en contraste con el blanco y la textura



Fig. 3. Captura de la secuencia animada: el médico-esqueleto con la columna vertebral de Frida.

del yeso de las marionetas, así como destaca el rojo de la sangre que brota del suelo, y también el de la lengua del médico-esqueleto, creando en conjunto un clima macabro (Fig. 4). Cuando la narración vuelve a la imagen filmada, hay otro fundido encadenado, esta vez entre el médico-esqueleto en primer plano con los ojos de Frida, que se abren. En la imagen de acción real, sobre el iris de la actriz, se observan dos calaveras ocupando el sitio de las pupilas, tratándose del médico-esqueleto que aún habla del estado de la paciente. Inmediatamente después, el público ve al médico —ya como un actor— en movimiento, alejándose de la paciente, en cama, mientras conversa con la hermana de Frida. Esta imagen también presenta un entorno en blanco y negro, pero ahora con predominio de blancos.

Como declaran los animadores se utilizó la imagen mexicana de la muerte con sus esqueletos: “queríamos algo grotesco y perturbador que también derivara de las pinturas de ExVotos en México ... de hecho, justo aquellas que ella [Frida] coleccionaba”¹⁵ (Quay Brothers, 2016).

Frida también solía representar tales figuras en sus trabajos (Kettenmann, 1999), como en *El Accidente*¹⁶ (1926), como también eran muy comunes en la artesanía popular (Fig. 1). Los huesos son el despojo de la muerte: el esqueleto o la calavera siempre fueron figuras asociadas a la muerte, lo que no es una excepción en la cultura mexicana.

Él sugiere que algo "duro" dentro de la vida psíquica perdura alegremente cuando el cuerpo muere. Una vez que la carne humana y animal se descompone relativamente rápidamente después de la muerte, dejando los huesos atrás, el hueso es una memoria tangible de la pérdida de la vida y al mismo tiempo alude a algo sustantivo que trasciende la muerte de la carne corporal.¹⁷ (Martin, 2012: 334)

En la animación, la figura del esqueleto posee una triple carga de significación: como símbolo de la muerte que acecha a Frida, como elemento de identidad cultural mexicana, y como



Fig. 4. Captura de la secuencia animada: Detalle del médico-esqueleto y su aspecto macabro.

representación *objetiva* de la parte del cuerpo de la artista más dañada con el accidente: su esqueleto. Existe, por tanto, una identificación con la muerte en el propio cuerpo de Frida, como mexicana y persona accidentada. Esa representación completa de la muerte, de la cultura y del cuerpo, junto con el movimiento y las acciones, es incorporada por los muñecos de los Quay, como bien explica Purves (2008: 149),

Las marionetas que vagan desorientadas a través de sus fantásticos ambientes parecen estar remendadas con objetos encontrados, a menudo trayendo consigo ecos de vidas anteriores. Muñecos desfigurados y marionetas reales figuran en gran parte como pacientes descartados de experimentos terribles.¹⁹

La propia diferencia entre la imagen de acción real proporcionada por el cuerpo de la actriz, inmóvil en el suelo, seguida por la de los muñecos-esqueleto móviles, crea un impacto en el público, que en cierta medida también es bombardeado con el dinamismo de la animación,

con sus movimientos, cortes y planos cortos, en cuanto en la secuencia de acción viva precedente (el accidente), se presentaba en “slow motion”. De esta forma, el público es llevado a ese *nivel* fuera de la realidad de la narrativa, pero al mismo tiempo, más entramado en la historia, en las vísceras del sufrimiento de la pintora.

La secuencia es considerada un sueño del personaje: un mal sueño, una pesadilla. Gleitman, Fridlund y Reisberg, (2014: 7-10) relacionan los sueños, entre otros elementos, con experiencias mentales —que pueden ser condicionadas por el entorno de quien duerme— y con la cultura —que afecta a con qué soñamos—. En el caso de Frida, durante el sueño la mujer percibe lo que dice el médico a su hermana, y lo representa como un esqueleto, un elemento de la cultura mexicana, mezclando así informaciones internas, culturales, con las impresiones del ambiente.

Sin embargo, tales imágenes en movimiento, en el contexto de la narrativa a la que pertenecen, se convierten también en una pesadilla-alucinación para el público por el impacto inesperado de la imagen: una imagen incómoda que



Fig. 5. José Guadalupe Posada, *La Adelita. Calavera Revolucionaria* (1910). (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3459109>)

se sucede al accidente de Frida, abandonando al público a su propio sentido de referencia interno (cultural y espiritual particulares), como ya mencionado por Barthes (1964: 48).

Conclusiones

En lo referente a la película, *Frida* presenta la historia biográfica de una artista, así como otras películas ya producidas sobre la vida de otros pintores, como *El loco del pelo rojo* (*Lust for Life*, Vincente Minnelli, 1956) y *Pollock* (Ed Harris, 2000). En *Miss Potter* (Chris Noonan, 2006), la película que narra parte de la vida de la ilustradora inglesa Beatrix Potter (1866-1943), la artista conversa con sus personajes de ilustración, fuera de las hojas de papel. En el

caso de Beatrix Potter (Renée Zellweger), sus personajes se crearon en animación 3D, y aparecen como elementos reales en el mismo plano de la ilustradora, aunque son vistas desde sus propios pensamientos, dentro del contexto de la narrativa.

Por lo tanto, lo que distingue a la película de Taymor radica en el mestizaje de imágenes, oriundas de varios otros medios como los comentados, que da como resultado pequeños intervalos, como puntos de respiración dentro de la imagen filmada. Además, tales secuencias de narración visual crean imágenes que no son objetivas, reales ni *completas*, sino emocionales, gráficas, teatrales, pictóricas, que agregan sensaciones para despertar la emoción del público. Estos recursos ejercen el mismo papel de *punctum* —tomando prestada la expresión de Barthes—, que conducen la atención del público a otra dimensión de la narrativa: la emotiva.

Por otro lado, se resalta que, como una obra de cuño biográfico y sobre una pintora mexicana, con fuertes características simbolistas y emotivas registradas en su trabajo, las perturbaciones gráficas presentes en la película son coherentes e incluso necesarias para contar esa historia. Esas intromisiones no crean fricción con la imagen filmada, sino que añaden otro tipo de información aparte de la estética naturalista y realista de la acción real, cuando intenta representar lugares (México, USA), personajes (Frida, Rivera, Trotski), períodos de tiempo (juventud y madurez de Frida), hechos históricos y acciones (pintura del mural en la sede Rockefeller en Nueva York, el asesinato de Trotski), como elementos de la realidad.

Por consiguiente, hay un ritmo en el cambio entre la imagen real (objetiva, denotativa) e la imagen poética (emotiva, connotativa). La secuencia del sueño de Frida exige del público, tanto en términos de imagen como de significado, una atención, un proceso de interconexión de informaciones e interpretaciones, sin

los cuales la información visual no tendría sentido fuera de la historia de Frida, como mujer y mexicana.

No obstante, es interesante considerar también que, aunque la secuencia no alcance un pleno sentido para algunos espectadores (considerando que puedan no tener una buena comprensión las imágenes y los sonidos, porque es muy corta y rápida), la secuencia funciona como una pesadilla y, aun siéndola, tiene sentido dentro de la narrativa principal.

En el cine de acción real, a pesar de que todo lo que se ve pueda ser falso,²⁰ los actores son seres que viven, mientras que en la animación, como por arte de magia, los muñecos inertes adquieren la ilusión de vidas, gracias al trabajo de los animadores: como si los espíritus se apoderaran de esos objetos, haciendo un paralelo con la cultura mexicana. Entonces, es posible extraer algunas reflexiones en torno a la inserción de la secuencia animada por los Quay Brothers, en esta película de acción viva.

La animación es una farsa dentro de una farsa, pues es un conjunto de falsos movimientos de objetos dentro de una película. Su visualidad tiene una apariencia “mágica”, pues aglutina los elementos del tema de la película de la cual hace parte (la muerte, los esqueletos, el “otro lado”, el poder sobre la vida, además de la propia imagen cultural mexicana). Además, la materialidad, la tridimensionalidad y la textura de las escenas animadas añaden una sensación de realidad a lo irreal, de ambiente completo, robando la atención y despegándose de la imagen realista fotográfica y naturalista para crear otra realidad, esta vez fantasmagórica y terrible. Como explica Purves:

[...] textura, riqueza, espacio, profundidad, movimiento, sombra, iluminación, materialidad. Son todas las cualidades que el stop-motion tiene en abundancia. Se trata de texturas que se mueven en un entorno espacial creíble. [...]

La textura es uno de los caminos en el que el stop-motion sobrepasa otras técnicas de animación. Puede ser mejorada con todo un conjunto de técnicas gráficas por ordenador (Computer Graphic), pero en la animación stop-motion nos aparece naturalmente.²¹ (2008: 15-16)

Hay que destacar además que en la escena se da una identificación con la situación corpórea del personaje y los esqueletos presentes en la animación, por cuanto el esqueleto, lo que permanece del cuerpo después de la muerte, es el límite de lo humano, de todos los seres humanos. También son pertinentes algunas observaciones de Patrice Pavis sobre el cuerpo en el teatro, que aclaran algunos puntos de la narrativa visual: un grado de sadomasoquismo envuelve esta secuencia, en la medida que esta es incómoda, aunque al mismo tiempo resulte atractiva por su clima misterioso (Pavis, 2008: 22).

La elección y utilización de una animación en stop-motion con muñecos aporta, visual y más plenamente que si fuera un dibujo animado, esa finitud representada por los huesos. La materialidad de la técnica aumenta la identificación con el cuerpo y sus límites, además de la percepción de la dimensión física del sufrimiento, recordando la expresión popular, “¡duele hasta los huesos!”. Esta secuencia es indudablemente un sueño terrible, donde la propia Muerte, en un acto irónico y temible, cuida y es responsable del bienestar del cuerpo de Frida.

© Del texto: Eliane Gordeeff.

© De las imágenes: sus autores.

Parte del texto fue desarrollado para la investigación del Doctorado en Multimedia de la autora, *A Representação do Imaginarium Diegético pela Animação, no Cinema Live-Action*, en la Facultad de Bellas-Artes de la Universidad de Lisboa.

Notas

¹ Julie Taymor es una reconocida realizadora de teatro, cine y ópera, siendo la primera mujer premiada con un *Tony* (*Antoinette Perry Awards for Excellence in Theatre*, el principal premio de Teatro en los Estados Unidos) como directora de un musical. Ella misma dibuja máscaras de marionetas para sus espectáculos. Se entiende entonces su sensibilidad en la elección de las imágenes e incluso del trabajo de los Quay Brothers para la película sobre Frida Kahlo. Según la directora: “Well, what is animation? It’s that you can really put life into inanimate objects. And that’s the magic of puppetry. You know it’s dead and therefore you’re giving it a soul, a life. [Bueno, ¿qué es la animación? Es que uno puede realmente poner vida en los objetos inanimados. Y esa es la magia de las marionetas. Sabes que está muerta y aun así puedes darle un alma, una vida.]” (Taymor apud Schechner, 2001: 27) (trad. a.).

² Esta expresión fue escogida por la necesidad de nombrar los momentos específicos de la narrativa que presentan sueños, memorias, pensamientos o alucinaciones/delirios del personaje. Un término que acogiera esas imágenes mentales (conscientes o no) del personaje, y que al mismo tiempo evitara otras interpretaciones, lo que podría suceder con el simple uso de la palabra “imaginario”. Por esa razón, el uso de la palabra latina original seguida de la especificación diegética, esto es, un imaginario particular, conectado con una determinada lógica narrativa.

³ Y también el de Mejor Actriz para Salma Hayek.

Sin embargo, sólo venció en las categorías de Mejor Maquillaje (por el que también recibió un BAFTA) y Mejor Banda Sonora (premiada también con un Globo de Oro en 2003).

⁴ Hay muchos otros momentos interesantes de la película, que utilizan animación con recortes, pero no representan un sueño de Frida, lo que es el objetivo del artículo.

⁵ Enlace para ver: <https://www.youtube.com/watch?v=kQ6BSOZ0VGQ>

⁶ No hay información objetiva a este respecto, ni en reportajes, entrevistas o “making of”. Ni siquiera en la entrevista con los animadores se aclaró objetivamente el hecho. Tampoco el menú de extras del DVD de la película añade ninguna especificación, ni el genérico de la película, “Hospital Puppet Sequence [Secuencia Hospital de Marionetas]”, que acredita solamente a los Quay Brothers.

⁷ Aunque se sabe que Frida tenía visiones, como lo registrado en el cuadro *Lo que vi en agua*, también llamado *Lo que el agua me dio* (1938), cuando vio imágenes en el agua de su bañera.

⁸ Es decir, lo que percibe visualmente al público.

⁹ Se presenta el gráfico desde el inicio de la película hasta el final de la secuencia animada, a fin de esclarecer visualmente al lector los diversos niveles presentes en el proceso. Podría ser confuso si el gráfico mostrara únicamente la secuencia animada.

¹⁰ <https://www.moma.org/collection/works/78333>

¹¹ “grâce au cinéma et aux propriétés psychologiques

de l'écran, les signes élaborés et abstrait reprend pour tout esprit l'évidence et le poids d'une réalité minérale." (Trad. a.).

¹² "Le film de peinture n'est pas le dessin animé. Son paradoxe est d'utiliser une œuvre déjà totalement constituée et qui se suffit à elle-même. Mais c'est justement parce qu'il y substitue une œuvre au second degré, à partir d'une matière déjà esthétiquement élaborée, qu'il jette sur celle-ci une lumière nouvelle." (Trad. a.).

¹³ "La « composition » [el conjunto de elementos de una imagen] emporte un signifié esthétique, à peu près comme l'intonation, quoique suprasegmentale, est un signifiant isolé du langage ; on a donc affaire ici à un système normal, dont les signes sont puisés dans un code culturel (même si la liaison des éléments du signe apparaît plus ou moins analogique). Ce qui fait l'originalité de ce système, c'est que le nombre des lectures d'une même lexie (d'une même image) est variable selon les individus [...]" (Trad. a.).

¹⁴ "Shadows play an important part, and touch on fears that we never quite know what lurks in the dark when our back is turned." (Trad. a.).

¹⁵ "[...] we wanted something grotesque and disturbing which also derives from ExVoto paintings in Mexico [...] in fact the very ones she used to collect." (Trad. a.).

¹⁶ <https://artsandculture.google.com/asset/accidente-17-septiembre-1926/LgFAr4V44hbS0w?hl=es-419>

¹⁷ "Ele sugere que algo "duro" dentro da vida psíquica perdura alegremente quando o corpo morre. Uma vez que a carne humana e animal se decompõe relativamente depressa após a morte, deixando os ossos para trás, o osso é uma memória tangível da perda da vida e ao mesmo tempo alude a algo substantivo que transcende a morte da carne corporal." (Trad. a.).

¹⁸ Así como en el teatro se muestra la polaridad entre lo real y lo ficticio, que también está en el cuerpo del actor, pues es al mismo tiempo un ser humano y la imitación de un ser humano (Pavis, 2011: 77).

¹⁹ "The puppets that wander disorientated through their amazing environments seem to be cobbled together from found objects, often bringing with them echoes of previous lives. Disfigured dolls and real puppets figure largely, as if discarded patients from some terrible experiments." (Trad. a.).

²⁰ La farsa no es la ficción. Pero para que la ficción sea vista (en el teatro o en el cine), tiene que existir la farsa de la escena.

²¹ "[...] texture, richness, space, depth, movement, shadow, lighting, physicality. They are all qualities stop motion has in abundance. It's about textures that move in a credible spatial environment. [...] Texture is one of the ways in that stop motion scores over other animation. It can be bettered with a whole team of computer graphics (CG) artist, but it just happens naturally with us." (Trad. a.).

Referencias bibliográficas

- AUMONT, Jacques (ed.), 1983. *L'Esthétique du Film*, París: Nathan.
- BARTHES, Roland, 1964. «Rhétorique de l'Image», en *Communications*, 4, 1964, pp. 40-51, (http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027 [acceso: febrero, 2018]).
- BARTHES, Roland, 1980. *La Chambre Claire: Note sur la photographie*, París: Cahiers Du Cinéma, Gallimard Seuil.
- BAZIN, André, 1994 [1975]. *Qu'est-ce que le Cinéma?*, París: Cerf, 12a edición.
- GAUDREAU, André; JOST, François, 2005 [1990]. *Le Récit Cinématographique*, París: Armand Colin, 2ª edición (Éditions Nathan, 1ª ed.).
- GENETTE, Gérard, 1972. *Figures III*, París: Éditions du Seuil.
- GLEITMAN, Henry; FRIDLUND, Alan J.; REISBERG, Daniel, 2014 [1981]. *Psicología*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian (Psychology, trad. inglés Danilo R. Silva, Nueva York: W. W. Norton & Company).
- HERRERA, Hayden, 1983 [2012]. *Frida: The biography of Frida Kahlo*, Nueva York: Harper & Row Publishers (https://archive.org/details/fridabiographyof00herr_0 [acceso: marzo 2018]).
- KETTENMANN, Andrea, 1999 [1992]. *Frida Kahlo 1907-1954, dolor y pasión*, trad. español María Ordóñez-Rey, Londres et al.: Taschen (s/t., Colonia: Taschen, s/ed.).
- MARTIN, Kathleen (ed.), 2012 [2010]. *O Livro dos Símbolos: Reflexões sobre imagens arquetípicas*, trad. inglés s/n., Colonia: Taschen (*The Book of Symbols. Reflections on Archetypal Images*, Colonia: Taschen GmbH, 1a ed.).
- MIRAMAX (prod.), 2003a. *Bill Moyers Entrevista Julie Taymor*. Frida (DVD). EUA: Miramax.
- MIRAMAX (prod.), 2003b. *Efeitos Especiais - Os Irmãos Quay*. Frida (DVD). EUA: Miramax.
- PAVIS, Patrice, 2011 [1996]. *A Análise dos Espetáculos*, trad. francés Sérgio Sálvia Coelho, San Pablo: Editora Perspectiva, 2ª edición (2008) (*L'analyse des Spectacles*, París: Nathan).
- PURVES, Barry, 2008. *Stop Motion: Passion, process and performance*, Ámsterdam et al: Focal Express.
- QUAY, Brothers, 2016. *Entrevista Sobre la Secuencia Animada de Frida*, trad. inglés Eliane Gordeeff. Realizada en 22/09/2016 por correo electrónico.
- SCHECHNER, Richard, 2001. "Julie Taymor: From Jacques Lecoq to The Lion King an interview by Richard Schechner", en BELL, John (ed.). *Puppets, Masks, and Performing Objects*, 2001. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, pp. 26-45.
- TED (ed.), s/f. "Julie Taymor", en *TED Ideas Worth Spreading*. (https://www.ted.com/speakers/julie_taymor [acceso: octubre, 2018]).



Biografía

Eliane Gordeeff es diseñadora gráfica (UFRJ/Brasil, 1994), animadora independiente, maestra en Arte e Imagen (UFRJ/Brasil 2011) y Doctora en Bellas Artes/Especialidad Multimedia (FBAUL /Portugal 2018), con beca del CNPq (Brasil) y de *Erasmus+* en la Universidad de Paris 8 (France). Miembro de ASIFA y colaboradora de *zippyframes.com*, es animadora desde hace 18 años, con 17 producciones y más de 30 premios. Sus obras se han exhibido en festivales como Anima Mundi (Brasil), Cinanima (Portugal), Latinoamericano en La Habana (Cuba) y Encounters (Reino Unido). En sus producciones siempre hay una preocupación con la imagen-mensaje. En su máster investigó cómo la materialidad puede influir en la narrativa (lo que resultó en el libro *Aesthetic Interferences: The stop motion technique in the animation narrative*).

E-mail

eligordeeff@gmail.com