

Karaiba

En esta entrevista Léa Beatriz Zagury (LZ) relata cómo se inició en la realización de películas de animación, cómo surgió el festival Animamundi de Sao Paulo, un festival que ha funcionado como motor económico y cultural, y cuál es el objetivo social y cultural del mismo en la actualidad.

IH Antes de dedicarte a la animación eras bailarina y diseñadora gráfica. Parece natural que adoptaras esta disciplina como instrumento de expresión personal.

LZ Estoy de acuerdo en que existe una cierta semejanza entre la danza y el cine de animación. En la danza, estudias los movimientos de las personas, las máquinas y la naturaleza, interpretas el sonido, los sentidos y las emociones utilizando básicamente el cuerpo. En la animación también observamos e interpretamos eso mismo; sin embargo, coreografiamos nuestras ideas utilizando no sólo el cuerpo, sino una infinidad de materiales a través de diversas técnicas.

Yo descubrí el cine de animación de autor a final de los años 70, cuando frecuentaba la cinemateca del Museo de Arte Moderno (MAM) de Río de Janeiro. La programación consistía en selecciones internacionales que incluían películas canadienses y del este de Europa, patrocinadas a través de acuerdos diplomáticos. Había obras surrealistas, filmes que reflejaban dramáticamente la realidad de la antigua Unión Soviética, obras experimentales y una colección de clásicos de Norman McLaren. Este autor me impresionó por su gran variedad de experimentaciones en ideas y técnicas. McLaren preparó una serie de cortos que enseñaban las técnicas básicas de animación partiendo de un estudio visual de la física del movimiento y del tiempo. Esta serie despertó definitivamente en mí el interés por la práctica de la animación.

En aquella época yo pertenecía a un grupo de danza, y también estudiaba Comunicación Visual en la Universidad Católica de Río (PUC). Me matriculé en uno de los primeros cursos de animación. Mi primera película fue el proyecto final de la Universidad sobre la historia de la tipografía, realizada totalmente con imágenes de fotocopias recortadas, transformadas y animadas directamente bajo la cámara. Con esta película gané un premio en un festival local. En 1986, fui seleccionada para participar en un curso ofrecido por el National Film Board de Canadá (NFB), que era parte de un acuerdo económico entre este país y Brasil. El apartado cultural del acuerdo incluía la implementación de un centro técnico audiovisual en la ciudad de Río de Janeiro y la capacitación de personal técnico en el área general del cine. Como parte de este proyecto, 10 animadores de todo Brasil fueron entrenados durante 6 meses por el brasileño Marcos Magalhães y dos animadores del NFB.

IH ¿A quién estaban dirigidos estos talleres?

LZ En aquella época había pocas oportunidades de participar en cursos especializados, y la mayoría de los animadores eran autodidactas... El curso del NFB ofrecía una bolsa integral que incluía todos los gastos, la oportunidad única de estudiar con animadores de primera línea, realizar estudios con algunas de las técnicas desarrolladas por McLaren, tener acceso a los mejores filmes producidos por el NFB y realizar todas las etapas de producción y postproducción de un cortometraje en 16 mm.

La idea inicial era que, tras finalizar el curso, cada animador volviera a su región con la opción de administrar un pequeño núcleo de animación patrocinado por el proyecto, donde se podrían ofrecer workshops, producir cortos y capacitar a nuevos autores en la producción de películas.

Sin embargo, estos objetivos se disiparon con el posterior cambio de gobierno, lo que representó la cancelación de algunos compromisos, especialmente en las áreas de cultura y educación. Incluso así, sin la ayuda de los recursos financieros previamente prometidos, 3 núcleos llegaron a implantarse con algunos de los equipamientos ofrecidos por el NFB, y sobrevivieron durante un corto periodo.

Todos los animadores participantes en el proyecto han seguido relacionados con el cine de animación hasta hoy... Actualmente Aida Queirós de Minas Gerais y Cesar Coelho de Río de Janeiro son dueños de una productora de animación y, junto con Marcos Magalhães y conmigo, en 1993 creamos Anima Mundi, el Festival Internacional de Animación de Brasil.

IH ¿Cómo se llegó a la idea de Anima Mundi?

LZ Tras el curso del NFB, fui al master del California Institute of the Arts (CalArts) con parte de una bolsa de la Fulbright y del gobierno brasileño. La CalArts también ejerció una gran influencia en mi trabajo, pues allí pasé a vivir en una comunidad aún mayor de animadores experimentales y artistas de diferentes áreas del mundo del arte que incluían música y danza de África, Bali y Java, percusión, artes plásticas, teatro, etc., y así descubrí nuevas posibilidades que podrían influenciar, agregarse e integrarse en el cine de animación.

Al volver a Brasil en 1992, me encontré el país en una increíble recesión, y todos los proyectos de los núcleos de animación estaban prácticamente desactivados, el centro técnico audiovisual funcionaba con pocos recursos y mis compañeros animadores pasaban grandes dificultades para intentar sobrevivir con su arte.

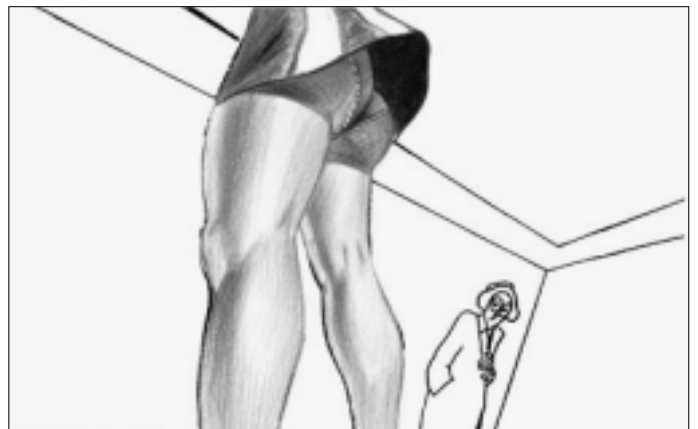
Sin embargo, también comenzó la época en la que los centros culturales surgían con la ayuda de nuevas leyes de incentivos fiscales. Hicimos una visita al Centro Cultural Banco do Brasil y discutimos la posibilidad de realizar allí una primera muestra Internacional totalmente dedicada al cine de animación.

Nuestra idea principal era crear y desarrollar un mercado nacional donde pudiéramos sobrevivir como animadores y producir nuestras películas independientes, y para ello necesitábamos compartir esa pasión atrayendo al público con la presentación de los mejores filmes nacionales e internacionales, que representaran la diversidad humana, artística y cultural del planeta y que mostraran diferentes estilos, técnicas e ideas.

El primer Anima Mundi se celebró en 1993. Este primer evento conquistó a los media y al público brasileño, lo que fue determinante para su permanencia. El festival creció, se extendió hacia Sao Paulo y alcanzó en 2002 un público local de 75.000 personas que participaron en todas las actividades ofrecidas.

IH ¿Crees que el festival ha servido para divulgar y potenciar una industria que hasta ahora era casi inexistente?

LZ No hay duda que el festival dio pie a un nuevo interés por el arte de la animación en todo el país y ayudó a crear y desarrollar una industria nacional. El evento se convirtió en uno de los mayores festivales de animación del mundo en términos de público. Esto representa una aceptación espectacular de la sociedad brasileña hacia el cine de animación. Nuestro público es potencialmente el mayor consumidor de un mercado de animación, con la diferencia de que se trata de un público formado por el festival, donde conocen películas de todos los géneros, acuden a coloquios, siendo por tanto un público más crítico. El mayor premio del festival es el otorgado por el "Jurado Popular", lo que hace que el público sea más participante y atento en sus elecciones.



Ennio Torresan "El Macho" 1993

Anima Mundi es también un referente de la animación nacional y mundial en Brasil, pues somos requeridos por escuelas, estudiantes, investigadores, TVs, empresas y por todos aquellos que desean algún tipo de información o contacto, y también el festival es la referencia de la animación brasileña en el mundo, pues promovemos muestras especiales en el exterior.

Desde su primera edición, el festival se ha preocupado del aspecto educacional de la animación, ofreciendo workshops con personalidades del mundo de la animación, donde se enseñan los diversos aspectos de una producción.

Uno de los desdoblamientos más importantes del festival es el Estudio Abierto, talleres gratuitos abiertos al público que se desarrollan durante el festival. En estos talleres se enseñan algunas de las técnicas básicas del cine de animación como dibujar directamente sobre la película, el zootropio, el dibujo animado, animación con plastilina, pixilación —técnica de animación de objetos—, animación con arena y computación gráfica. Allí, gente de todas las edades y grupos sociales experimenta por primera vez la magia de crear movimiento y de interferir con el tiempo a través del cine de animación.

Algunos de los animadores brasileños que trabajan en el mercado nacional descubrieron el cine de animación al participar en Estudios Abiertos, workshops y sesiones de cine y vídeo de Anima Mundi. Actualmente, muchos de ellos trabajan en el campo de la educación ofreciendo cursos especializados en escuelas y universidades, otros trabajan con anuncios y TV y algunos han abierto pequeñas empresas de animación. En estos últimos 5 años, también ha habido un aumento de las producciones nacionales e independientes.

Como directores y animadores, buscamos siempre incentivar la producción nacional, privilegiando las animaciones brasileñas con calidad de ideas y originalidad, y que demuestren una identidad cultural. Así, el festival se ha convertido en el principal palco de exhibición de trabajos de todo Brasil, que estimula los encuentros de animadores así como el interés del público y de los medios por las novedades de la producción nacional y un compromiso natural con el desarrollo de un producto nacional.

IH Actualmente, ¿cuál es el objetivo social y cultural del festival?

LZ Los objetivos actuales de Anima Mundi se encuadran perfectamente en la política cultural del gobierno de Lula, pues ya habíamos desarrollado algunos proyectos que permiten que el cine de animación llegue a otras regiones menos privilegiadas del país, estimulando así la cultura brasileña a través de este arte.

El Anima Mundi itinerante es una muestra compuesta por lo mejor del festival, que se exhibe en película y/o vídeo, ideada para rodar por todo el país.

El proyecto Anima Mundi Especial es una muestra itinerante que, además de presentar filmes y/o vídeos, ofrece los talleres de Estudio Abierto al público local.

También estamos actuando con proyectos que actualmente cuentan con el apoyo de órganos gubernamentales como el Anima Escola, que se trata de workshops especializados de animación para capacitar a profesores y alumnos (de 5 a 10 años) de las Escuelas Públicas. El Anima Escola ha sido ya implementado en más de 17 escuelas de Río de Janeiro. Personalmente, siento que los momentos mágicos que viví al descubrir el potencial creativo del cine de animación durante aquellas sesiones en la pequeña sala de la cinemateca del MAM, cuidadas por el fallecido y maravilloso Cosme, son un legado que siento que ahora sigue delante con el festival Anima Mundi.

ISABEL HERGUERA es realizadora de animaciones y directora del festival Animac de Lleida <http://www.paeria.es/cultura/animac/nav10/index.html> de Lleida. Vive en San Sebastián.

LÉA BEATRIZ ZAGURY es realizadora de animaciones y directora del festival Anima Mundi <http://www.animamundi.com.br>. Vive en Sao Paulo y Los Ángeles.

Loreak (oraindik) the balde dira

Udaberriarekin bat loratu da *the balde* aldizkariaren 9. alea. Loreak aipatu ditugu. Eta loreak aipatzen diren bakoitzean *La casa de la pradera*-ren moduko irudiñoak etortzen zaizkigu burura, edota Agata Ruiz de la Pradaren diseinu “gatoporliebreak” edota mendian egon beharrean kamisetetan daudenak, edo...

Gureak, ordea, beste mota bateko loreak dira. The balde 9 lore-joko anitza delako. Mota, kolore eta usain guztietakoak. Jon Alonsok jaso dituenak, adibidez. *Gau orbela* izeneko ipuinean, 1996. urtean Donostiako denda bateko mostradorean norbaitek ahaztuta utzi zuen agenda baten aitzakian, gauetz, errepide alboetan eta neoizko argi arrosapean hazten diren lore arraro horietako bat eskaintzen digu idazle nafarrak.

Magritteren loreak ez zuten lore itxurarik. Lore enkriptatuak ziren. Ordenadore pantailetan ere mezu enkriptatuak azaltzen hasi dira berriro. Matrix berriro kargatu da. Reloaded. Zer da Matrix? Irudikapen hautsia? Antzeppen lausoa? Ordezkapen kaiolatua? Magritte, Matrix eta Kriptografiaz moldatutako ikerlana ere badakar 9. aleak. Lore exotikoak. Ur loreak. Costa Ricako olatuak surfeatzeko asmoz Ertamerikara eginiko txangoaren kontakizuna. Olatuak, garagardoa, aktore porno bat, krokodiloak eta zerri itxurako lowatar pinky girl-ak. Tadao Yoshida-k 1934an sortu zuen YKK kremaiera inperioa ere ezagutu dugu. Eta belar gaiztoaren moduan ugaltzen ari diren baka-rrizketei ere erreparatu diegu. Antzerki mundua inbaditzen ari diren baka-rrizketen aurrean akzioa aldarrikatzen dugu. Laga, boga, sega! Elektra beltzez janzten hasi denetik, komiki jatorriko heroieren usaina ustelduz joan da. Berriro ere 7. arteak ezin izan du 9. artea garaitu. Skunk Funk moda organiko eta ekialde kutsukoa Bizkaiko larreetan. Loreak, modelo eder lirainak, eta belarra biltzeko plastikozko fardo beltzak. Amsterdameko Artelekuren lehengusua ere bisitatu dugu. Arte Txitategia. NDSM. Milaka metro karratu arteari eskainiak. Lorontzi handia arte-majaren menpe. Sisifok Euskaldunon Egunkaria irakurtzen zuela deskubritu dugu. Eta gu, ez gara harritu. Zergatik ote? Eta loreak, zementu eta kristalezkoak ere izan daitezke. Hala frogatu digute Artelekuko gure bizilagun arkitektoek Bordelera eginiko picnic bidaia arkitektonikoan.

Eta *the balde* kaosean, lore-joko honetan, edozein ertzetan hazten diren margariten moduan literatura, musika, no comment, komiki eta abarrak... Bai. Udaberriarekin the balden lorejale bihurtu gara. Baina flower powerak ez du betiko iraungo. Hurrengoa hamargarren alea izango da. X. The balde X. • Koldo Almandoz

