

Exposición 'El sueño de la sultana' en Tabakalera

Dibujos, siluetas, papel de seda y sueños en multiplano

QUIM CASAS

Realizar una película de animación necesita de un mayor grado de paciencia y sentido del tiempo que una de imagen real. No siempre es así, por supuesto, pero pensar, escribir, idear, dibujar, animar, filmar, sonorizar y montar un film de animación, sea de Pixar o de Hanna-Barbera, de Disney o de Ghibli, de un pequeño estudio español o de una productora francesa, es tarea de un temple y sosiego que no está al alcance de todo el mundo. Así se ha gestado *El sueño de la sultana*, una de las tres películas españolas –y una de las dos realizadas por directoras vascas– que compiten este año en el Festival. Y como complemento, nutriente o descubrimiento, una muestra de dibujos y procedimientos del film, situada en la Sala de Exposiciones 2 de Tabakalera, expande durante estos días el universo de este largometraje de Isabel Herguera. La exposición podrá verse hasta el 7 de enero del próximo año.

Primero fue un cuento de la escritora bengalí Begum Rokeya Hossain publicado en 1905 y titulado como la



película, la descripción de un mundo –aún utópico– gobernado por mujeres. Hossain fue una escritora, librepensadora, educadora y activista feminista, y cuando Herguera topó con este libro supo que sus páginas tenían una historia, una traslación al universo imaginario de los dibujos animados. La directora había estado en la India en 2005. Allí dio clases de cine de ani-

mación. Todos los días se obligaba con los alumnos a salir a las seis de la mañana para dibujar. Cómo explicó en la presentación de la exposición, ver como se mueven las personas, los animales, es fundamental para el animador. También realizó varios talleres con las integrantes de una cooperativa de mujeres que se dedican al Mehndi, o tatuaje temporal: sirve,

entre otras cosas, para adornar los pies y manos de las mujeres antes de la ceremonia nupcial.

De todas estas experiencias surge la película y, con ella, una exposición que explica muy bien los procedimientos hasta llegar a las imágenes en movimiento. El proyecto de *El sueño de la sultana* se remonta al 2012. Herguera estuvo después en una residencia

de Tabakalera para escribir el guion, la película se presenta en el SSIFF y la exposición encuentra su hábitat natural en la propia Tabakalera. Fin del primer ciclo que emprende la película.

El espectador encontrará en la exposición, distribuida en bloques, la esencia de los cuadernos de viaje que Herguera lleva siempre consigo y en los que plasma ideas, universos visuales, conceptos y personajes. Son dibujos preparatorios realizados en cuartillas o papel de seda, bocetos, *storyboards*, ilustraciones de los fondos empleados en el film –800 aproximadamente, realizados durante seis meses de trabajo: fueron hechos antes del proceso de animación, cuando generalmente es al revés–, marionetas y recortables en cartulina negra y una muestra muy didáctica de la técnica del multiplano, el medio con el que, por ejemplo, Lotte Reiniger compuso sus hipnóticas películas mudas de siluetas: escenas superpuestas por medio de cristales colocados paralelamente entre sí. Además, algunos de los libros que han inspirado a Herguera para escribir su relato –volúmenes de teoría feminista, el de Hossain, el de Paul B. Preciado–, una serie de talleres –el del artista visual Ángel Peris en torno al arte sobre papel y tinta china– y, pasando de lo artesanal a lo digital, una serie de contenidos inmersivos de realidad aumentada que podrán disfrutarse con el móvil o la tableta.

Exposición Belén Diz 1:58:30 en Arteuparte Gallery

Mitologías cinematográficas con bolígrafos BIC

Q.C.

Escribe la joven artista gallega Belén Diz en su web: "Soy adicta a rallar papel y consumir bolígrafos Bic para crear nuevas realidades e imaginarios contruidos a partir de recuerdos, sensaciones y sentimientos". En una serie anterior, elaborada con BIC de tinta azul sobre papel blanco, recreaba con un realismo extremo el rostro y el cuerpo de Cillian Murphy en la serie televisiva *Peaky Blinders* o la cara de Emilia Clarke, la actriz que da vida a Daenerys Targaryen de *Juego de tronos*. El trazo en el papel con el bolígrafo nos remite posiblemente a tiempos de infancia y juventud, a un dibujo cien por cien analógico que surge de rallar la hoja una y otra vez hasta alcanzar la evocación perfecta del personaje o de los momentos rememorados.

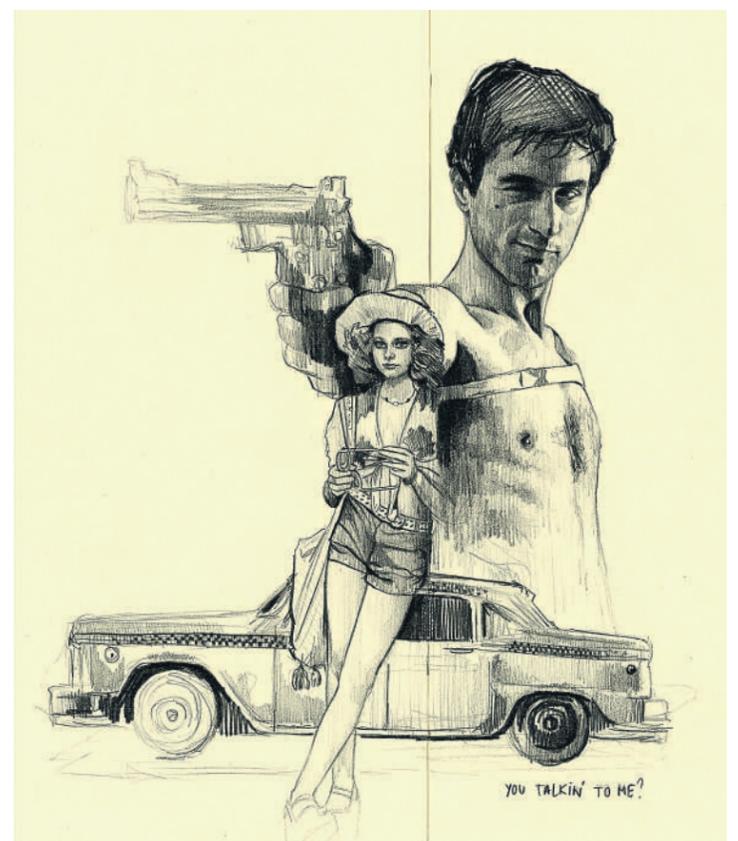
El cine también tiene esta facultad, la de embalsamar el tiempo, y la exposición que presenta Diz en Arteuparte Gallery –desde el pasado 15 de septiembre y hasta el 6 de octubre, una semana después de concluido el Festival de San Sebastián– nos promete un atractivo viaje por el tiempo cinematográfico a partir de 16 láminas, esta vez con bolígrafo de tinta negra y sobre expresivo fondo amarillo.



La exposición lleva por título 1:58:30 y tiene a Quentin Tarantino como uno de sus protagonistas con un dibujo de la banda de *Reservoir Dogs*, con el propio Tarantino elevándose por encima de ellos como si fuera La Sombra, y otro de los personajes principales de *Kill Bill*. Diz ha capturado también los cuerpos de Robert De Niro y Jodie Foster en *Taxi Driver*, el de los tres protagonistas fumando de *El club de la lucha*, el de Sigourney Weaver y la criatura cambiante de *Alien*, el *octavo pasajero*, los de Anthony Perkins y Janet Leigh en *Psicosis*, el Christian Bale psicópata de *American Psycho*, los personajes de *Langosta*, *Oldboy* –la película ori-

ginal coreana–, *El quinto elemento*, *Blade* y *Blade Runner*, la romántica pareja en el Hong Kong idealizado de *In the Mood for Love*, todos los personajes del *Dune* de Villeneuve, el ominoso Malcom McDowell de *La naranja mecánica* y, en la única evocación televisiva, Pedro Pascal y Bella Ramsey en *The Last of Us*.

Con trazo milimétrico, delicado y firme, 1:58:30 mezcla realismo, ensañación, iconos culturales, cuerpos orgánicos y la evocación de universos visuales tan imposibles como el del Hong Kong de los sesenta convertido en arcadía particular de Wong Kar-wai, el de Los Ángeles de un futuro lleno de replicantes y *blade run-*



ners, el del xenomorfo escondido en la nave *Nostromo* o los seres mitad humanos mitad vampiros de *Blade*, a la vez que tan posibles como los que habitan los asesinos y sicópata-

tas de *La naranja mecánica*, *Kill Bill*, *Psicosis* y *American Psycho*. Un Bic, una hoja de papel, una película y un mundo gráfico que se desborda. Parece fácil, pero no lo es.