

# EXPLORANDO EL TRASTORNO DE ESTRÉS POSTRAUMÁTICO Y EL TRAUMA EN LA ANIMACIÓN PARA ADULTOS: UN ANÁLISIS EXHAUSTIVO DE FLEE, WALTZ WITH BASHIR Y L'IMAGE MANQUANTE

EXPLORING POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER AND TRAUMA IN ADULT ANIMATION:  
A COMPREHENSIVE ANALYSIS OF FLEE, WALTZ WITH BASHIR, AND L'IMAGE MANQUANTE.

## RESUMEN

La animación ha sido empleada como un medio productivo y sutil para representar el trastorno de estrés posttraumático (TEPT) y el trauma histórico. El objetivo de este artículo es el estudio de las estrategias narrativas, visuales y psicoafectivas de ambos fenómenos a través de las películas *Flee* (*Flugt*, Jonas Poher Rasmussen, 2021), *Waltz with Bashir* (*Vals Im Bashir*, Ari Folman, 2008); y *L'Image Manquante* (Rithy Panh, 2013). La capacidad de la imagen animada para reconstruir instantes de los que no hay testimonio visual, así como su facultad de evocar la vivencia de hechos traumáticos aparece como el centro de un modo estético específico de aproximación a la historia que nace como un cine de lo real (Zylberman, 2022). Frente a la tradición del documental y el ensayo visual, comparece un uso expresivo más frecuente de mecanismos evocativos, imágenes oníricas combinadas con material de archivo y formas de reescenificación de hechos reales que, por fuerza, no comportan el uso de actores. La evocación de experiencias dolorosas establece un marco visual en el que el espectador aparece como epicentro de los modos de puesta en escena afectiva del trauma y del TEPT, priorizando la construcción poética.

## ABSTRACT

Animation has been employed as a productive and subtle means to represent Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) and historical trauma. The aim of this article is to study the narrative, visual, and psycho-affective strategies of both phenomena through the films *Flee* (Jonas Poher Rasmussen, 2021), *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008), and *L'Image Manquante* (Rithy Panh, 2013). The ability of animated images to reconstruct moments for which there is no visual testimony, as well as their capacity to evoke the experience of traumatic events, emerges as the center of a specific aesthetic approach to history, forming a type of cinema of the real (Zylberman, 2022). Contrary to the tradition of documentary and visual essay, there is a more frequent expressive use of evocative mechanisms, dreamlike images combined with archival material, and forms of re-enactment of real events that necessarily do not involve the use of actors. The evocation of painful experiences establishes a visual framework in which the viewer becomes the epicenter of the affective staging of trauma and PTSD, prioritizing poetic construction.

# MARTA LOPERA-MÁRMOL

Investigadora postdoctoral Juan de la Cierva  
(Universidad Carlos III), España



# JESÚS LÓPEZ-GONZÁLEZ

Profesor (Universitat Abat Oliba CEU),  
España

# IVAN PINTOR IRANZO

Profesor Agregado  
(Universitat Pompeu Fabra), España



## **PALABRAS CLAVE:**

TEPT, trauma, animación, conflicto, representación, cine

## **KEY WORDS:**

PTSD, trauma, animation, conflict, representation, cinema

## **DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.21022>

## Biografías

Marta Lopera-Mármol es investigadora postdoctoral Juan de la Cierva y profesora en la Universidad Carlos III de Madrid. Doctorada Cum Laude por la Universitat Pompeu Fabra con mención internacional por la Universidad de Cambridge y la Sorbonne Nouvelle III. Máster en Comunicación Social Cum Laude por la UPF y graduada en Comunicación Audiovisual por la Universitat de Barcelona. Ha impartido clases en diversas universidades, publicado varios capítulos de libros y artículos revisados por pares en revistas indexadas. Sus intereses de investigación son la sostenibilidad de los medios de comunicación, los trastornos mentales y las series de televisión.

Jesús López-González es investigador doctor y lector acreditado por AQU Catalunya y director de estudios de Marketing y Dirección Comercial en la Universitat Abat Oliba CEU. Doctor en Humanidades por la Universitat Autònoma de Barcelona. Especialista en ética y narrativa transmedia, sostenibilidad audiovisual, RSE y Economía Social y Solidaria (ESS). Forma parte del grupo investigador Comumfutures y ha colaborado en el proyecto Green Shooting de la Universitat Pompeu Fabra. Es productor audiovisual con más de 15 años de experiencia y socio de creaRSA SCCL. Ha recibido la beca ESCAC (Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Catalunya) Talent y la beca del programa Ibermedia. Ha impartido clases en la Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya y Universitat Internacional de Catalunya.

Ivan Pintor Iranzo, Dr. en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra (UPF). Profesor titular en la UPF y miembro del Grupo de Investigación CINEMA. Actualmente enseña en el grado en Comunicación Audiovisual de la UPF, y en el programa de Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneo de la UPF. Es Co-IP del proyecto "Motivos visuales en la esfera pública: Producción y circulación de imágenes de poder en España". Ha publicado artículos en revistas y ha contribuido a más de 50 libros, incluyendo *Black Lodge* (2021), *Figure del fumetto* (2020), *Les Motifs au cinéma* (2019), o *I riflessi di Black Mirror* (2018). Escribe en el periódico La Vanguardia y ha organizado ciclos de conferencias para diferentes museos europeos.

## Introducción.

# Una historia animada del trauma

La animación siempre ha tenido la capacidad de evocar imágenes de las que no hay testimonio fotográfico o cinematográfico, como sucede con la pionera *The Sinking of the Lusitania* (Winsor McCay, 1918). De un modo genérico, el documental de animación se nutre, entre otras fuentes, de las herramientas que posee la historieta para dar forma a la dimensión imaginaria de las imágenes autobiográficas e históricas (Pintor, 2015, 2017), que ha permitido acercamientos a la realidad fundados en la experiencia íntima, como sucede en obras de ficción pioneras de la animación adulta dirigidas por Ralph Bakshi como *Heavy Traffic* (1973). A medida que el vínculo entre la experiencia autobiográfica y la animación se ha ido estrechando, han ido surgiendo nuevas formas de experiencia documental que los estudios académicos no podían contemplar años atrás (Barnow, 1998; Nichols, 1997, 2012). Con ello, además, ha ido cundiendo el descubrimiento de las potencialidades de la animación para la restitución e incluso la sanación del trauma.

Si bien existen obras pioneras en este sentido, como es el caso de *Drawn From Memory* (Fierlingerel, 1995), el siglo XXI ha supuesto una potenciación del uso de los mecanismos de la animación documental para acercarse a la experiencia singular de los traumas y heridas infligidos por situaciones históricas convulsas (Rivera, 2023), como sucede con *Tower* (Keith Maitland, 2016) y *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008). Desde los tipos de recreación, anacronismo y exploración de las supervivencias visuales (Didi-Huberman, 2002) hasta el uso particular de imágenes alegóricas en la construcción de las narrativas animadas gracias a la representación

de la memoria histórica mediante el testimonio individual (Fernández, 2016). Como menciona Zylberman (2022), la animación actúa, en el presente, como un cine de lo real. Una de las razones es su credibilidad y la capacidad de la animación para presentarse como un documental, mediante la invocación de la imagen inicial –fotográfica, fílmica, videográfica–, es decir, la incorporación de imágenes “reales” para sugerir una cierta realidad. Por ejemplo, en *Tower*, no solo se incluyen imágenes del contexto, sino que hacia el final se presentan entrevistas con los sobrevivientes actuales. De manera similar, en *L'Image Manquante* (Rithy Panh, 2013), vemos a Rithy Panh durante el proceso de filmación.

La animación se sitúa “en el paisaje posdocumental contemporáneo” (Zylberman, 2022:34). La fusión de la realidad y la superposición de la vida interior conlleva la aproximación y la revisitación de relatos comunes y compartidos por la opinión pública sobre hechos históricos relevantes, como sucede en *Where is Anna Frank* (Ari Folman, 2021), del mismo Ari Folman sobre la Shoah, *My Favorite War* (Ilze Burkovska-Jacobsen, 2020) sobre la Guerra Fría en Letonia, *Les Hirondelles de Kaboul* (Éléa Gobbé-Mévellec y Zabou Breitman, 2019) y *My Sunny Maad* (Moje slunce Mad, Michaela Pavlátová, 2021) sobre el régimen de los talibanes en Afganistán. En este sentido, los cineastas proponen una recreación concordante entre el tiempo real y el tiempo animado que atribuye a lo inanimado unas cualidades narrativas y estilísticas propias (Joule, 2011). La animación proporciona un escenario único para explorar las complejidades y las formas de representación de los trastornos mentales a través de la primera persona

como instrumento para transmitir y animar vivencias (García, 2019). El signo que caracteriza nuestros tres estudios de caso es la consistencia al reproducir rasgos psicológicos e imágenes oníricas profundas que pueden comportar una especie de restitución, proyección contrafactual o cura terapéutica e individual para acontecimientos históricos y episodios traumáticos: Cómo la animación puede capturar de manera efectiva la fragmentación, la disociación y otros aspectos complejos del trastorno de estrés postraumático (TEPT) y demostrar si ésta ofrece una visión más profunda y empática.

Los síntomas clásicos de esta condición incluyen revivir el trauma original a través de recuerdos, imágenes vividas o pesadillas, la evitación de estímulos asociados con el trauma, y un aumento del estado de alerta, incluyendo dificultad para conciliar o mantener el sueño, ira e hipervigilancia. Los criterios diagnósticos del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) y la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) requieren que los síntomas duren más de un mes y causan un deterioro importante en áreas sociales, ocupacionales y otras áreas importantes del funcionamiento diario de la persona (APA, 2013). El TEPT puede ser tratado mediante tratamientos psicológicos como la terapia cognitivo-conductual

(TCC) y la terapia de desensibilización y reprocesamiento por movimientos oculares (EMDR) (Bisson et al., 2007, Seidler y Wagner, 2006), así como tratamiento farmacológico con combinaciones de antidepresivos y antipsicóticos, entre otros (Kozarić-Kovačić 2009, Kozarić-Kovačić 2008). El trauma puede, por tanto, entenderse como una experiencia emocional o física dolorosa que puede tener efectos duraderos en la mente y el cuerpo de una persona.

Si bien autores tan diferentes como Hobsbawn (2014) o Ginzburg (2018) a través de su microhistoria se han ocupado de aproximarse a la dimensión histórica del trauma a partir del legado tanto de los estudios históricos como de la subversión de la filosofía de la historia benjaminiana (Benjamin, 1992), interesa al presente artículo la aproximación al trauma histórico realizada desde los estudios visuales. En ese sentido, la idea de “modos de auto-exposición” que surca algunas de las monografías centrales de Didi-Huberman (2014, 2018, 2020, 2023) se convierte en el fundamento angular del estudio de tres obras que abordan comunidades con una construcción histórica que exige matiz en su estudio: los refugiados afganos en Europa, la comunidad palestina y judía y los cristianos libaneses, el pueblo camboyano y los jemeres rojos comandados por Pol Pot.

## Metodología

Gracias a películas de propaganda política en un contexto bélico como *Victory Through Air Power* (Percival Pearce, James Algar, Jack Kinney, Clyde Geronimi, Frank Thomas, Henry Codman Potter, Fred Moore y Hal Roach, 1943), filmes educativos como *Of Stars and Men* (John Hubley, 1964), realizado a partir del libro homónimo de Harlow Shapley, las obras de Ralph Bakshi o películas como la anti-nuclear *When The Wind Blows* (Jimmy Murakami, 1986), de Raymond Briggs y Jimmy Murakami, la animación se consolidó como un género adulto orientado hacia el abordaje de realidades complejas, ajenas a la clasificación tradicional de filmes *kidult* o *adultescentes* (Kirchheimer, 2011). El cine de animación contemporáneo de vocación documental o fundado en experiencias reales se define a través de un conjunto de dispositivos narrativos, así como de un corpus estilístico concreto con cohesión en sus rasgos de estilo. Ante películas como *Is the man who is tall happy* (Michel Gondry y Noam Chomsky, 2014), *Chicago 10* (Brett Morgen, 2014), *Tower* (Keith Maitland, 2016), *Camp Confidential: America's Secret Nazi*, Daniel Sivan y Mor Loushy, 2021), *25 April* (Leanne Poole, 2015) o *Apart* (Diana Cam Van Nguyen, 2019) y *The Little One* (Diana Cam Van Nguyen, 2017), se hace necesario definir el alcance estético-narrativo de un género adulto y capaz de abordar cualquier tipo de temática y con singular ductilidad para la aproximación al trauma.

La metodología empleada se funda en un estudio comparado de los modos de puesta en escena, así como en una aproximación hermenéutica concebida como propedéutica de una iconografía de la representación del trauma en la animación documental. Además, es necesario formalizar algunos conceptos vinculados

a la psiquiatría que procuramos desplazar hacia el campo de los estudios estéticos, a pesar de que validamos mediante la supervisión de una psiquiatra. El artículo se adhiere a la definición del TEPT, según el DSM-5, y lo determina como un trastorno de ansiedad severo que puede desarrollarse como resultado de la exposición en cualquier evento derivado de un trauma psicológico. Dicho evento traumático puede haber implicado la amenaza de muerte para uno mismo o para otra persona, o la integridad física, sexual o psicológica de la persona. La percepción de un desafío a la integridad de un sujeto como persona, que abruma su capacidad para hacerle frente, es un factor habitual para desencadenarlo.

A partir de la centralidad de los estudios sobre los fenómenos de estrés postraumático, por una parte, y de una aproximación cualitativa hermenéutica y comparatista entre las películas elegidas para el corpus de análisis, el presente artículo trata de acometer un doble objetivo: describir los fundamentos de un género, el documental de animación, consolidado en los albores del siglo XXI como forma de abordar la fragilidad del individuo en medio de los conflictos bélicos y una contra-historia oficial atenta a las consecuencias de la guerra, y por otra parte, describir las particularidades de puesta en escena que trazan correspondencias entre la sintomatología del TEPT y una forma audiovisual que posee una enorme capacidad para encarnar nuevas figuraciones de la emoción, los afectos (Shaviro, 2010) y el *pathos* del sufrimiento. Asimismo, como se describe a continuación, la elección de las películas se ampara simultáneamente en un criterio cuantitativo y cualitativo, con el objetivo de construir una propedéutica integradora del estudio del documental de animación

basada a la vez en los estudios cinematográficos y los estudios sobre el TEPT.

En la elección de la muestra, se ha considerado, además de la notoriedad pública de las producciones elegidas en la consolidación del género del documental animado, el reconocimiento internacional a través de galardones, crítica y respuesta del público. Según IMDB, base de datos esencial para investigaciones académicas en comunicación audiovisual (Boulos et al., 2005; Dodds, 2006; Ahmed et al., 2007; Debnath, Ganguly y Mitra, 2008; Marfil y Repiso, 2011, Wasserman, 2015; Sanz-Aznar y Aguilar, 2020), y premios internacionales como los Óscar, las tres películas

escogidas para el estudio han conseguido las mejores valoraciones del público y el reconocimiento de la crítica cinematográfica, y se han erigido en referentes de la animación documental para el tratamiento de sus propios subtemas. Esta muestra constituye a la par un canon (Bloom, 2006) y una genealogía que manifiesta una red de características comunes que la ha convertido en referencia de estudio para el documental animado. Los recursos, las técnicas y los dispositivos utilizados para dar forma a cada uno de estos aspectos condicionan el tipo de representación del TEPT y del trauma y aportan un punto de vista singular en cada película y en cada contexto histórico-bélico representado.

<i>Ítem</i>	<i>Representación</i>
Aspectos estéticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica de la repetición visual de eventos e imágenes de cariz alegórico.</li> <li>• Paleta de color usadas según la teoría de Bellantoni (2005).</li> </ul>
Aspectos narrativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Montaje dialéctico de imágenes oníricas, imágenes de archivo, testimonios, recreaciones de hechos reales.</li> </ul>
Aspectos sonoros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos ambientales del contexto histórico-bélico, música con connotaciones dramáticas, voz en off del personaje narrador protagonista, a menudo una reelaboración o alterego del cineasta o de los testimonios.</li> </ul>
Aportación al tratamiento del TEPT y el trauma	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión única para empatizar con otros testimonios que han sufrido TEPT en un contexto bélico.</li> <li>• Experiencia inmersiva para empatizar con el personaje y comprender el impacto del trauma en su vida.</li> <li>• Tratamiento en medios de comunicación y recuperación de imágenes ausentes y su impacto en la memoria colectiva.</li> </ul>

**Tabla 1.** Tabla-resumen. Aspectos estéticos, narrativos y de representación del TEPT y del trauma en películas. Fuente: Adaptado de Lloga (2020) según los modos de cine documental de Nichols, Renov y Corner.

# 01

## De Beirut a camboya: trauma individual, TEPT y representación colectiva

En *Waltz with Bashir*, la técnica de la repetición visual de eventos e imágenes alegóricas y de naturaleza simbólica es fundamental para representar el TEPT. El director, Ari Folman, utiliza esta técnica para destacar cómo los recuerdos traumáticos regresan repetidamente a la mente del protagonista. Escenas como soldados marchando, balas en el aire y el mar se repiten a lo largo de la película, cosa que refleja la naturaleza obsesiva y recurrente de estos recuerdos. Una canción de la banda sonora resalta este aspecto repetitivo: “Yo bombardeé Beirut cada día. Logré escapar. Podría haberme quedado allí. Bombardeé Beirut cada día” (minuto 27). Esta repetición sonora subraya el ciclo inescapable de reviviscencia traumática durante la Guerra del Líbano y el papel de este en la masacre de Sabra y Chatila. Eso estrecha el vínculo entre la experiencia autobiográfica y la animación, como ya ha sido señalado. El único recuerdo inicial que Folman se atreve a compartir es una imagen de sí mismo, junto a otros soldados, saliendo desnudo del mar bajo una sombría luz intermitente.

Folman utiliza el dibujo animado como forma privilegiada de reconstruir una memoria intempestiva. Al “tú no has visto nada” de *Hiroshima mon Amour* (1959), de Alain Resnais, a la dialéctica entre las entrevistas y los escenarios de la catástrofe en el documental de *Shoah* (Claude Lanzmann, 1985), *Waltz with Bashir* responde con un desconcertante “¿Yo estuve allí?” que abre una brecha entre el Folman-cineasta y el Folman-narrador. Este bloqueo de recuerdos hasta olvidar momentos im-

portantes no se debe a un olvido debido a la falta de neurotransmisores, sino que la memoria se reubica en una parte inaccesible del cerebro (amnesias selectivas). A corto plazo, esto puede ser un alivio por su efecto protector, pero a largo plazo impide la expresión emocional. Esta dicotomía entre cineasta-narrador proporciona una visión profunda de su estado psicológico, se aleja de las imágenes documentales tradicionales y permite una representación visual de los recuerdos reprimidos y fragmentados de Folman de manera más clara. Las personas con TEPT a menudo tienen dificultades para integrar los recuerdos traumáticos en una narrativa coherente y es justo esta fragmentación de la memoria y las dificultades para reconciliarse con el pasado lo que hace que la animación sostenga no únicamente un documental animado de guerra, sino también una exploración auto-etnográfica del propio trauma de Folman, proporcionando una visión profunda de su estado psicológico y las dificultades inherentes a la memoria traumática.

En relación con la teoría de Bellantoni (2005), la paleta de colores de la película está dominada por tonos apagados y desaturados, como grises, azules y marrones. Estos colores crean una atmósfera sombría y opresiva que simboliza el estado emocional del protagonista: depresión, ansiedad y alienación, características del TEPT. Por otra parte, los colores brillantes y saturados aparecen raramente y están asociados con *flashbacks* o momentos de intensa emoción, a fin de enfatizar el contraste entre el pasado traumático y



el presente. Los recursos del contexto histórico-bélico se ven subrayados por el lugar de indecibilidad en el que el Folman-narrador intenta remontar su amnesia, la palabra se convierte en *Waltz with Bashir* en un ejercicio de negatividad: “sólo sobre rostros que no son, sólo sobre fisonomías dibujadas, la palabra puede evocar el fantasma de lo sucedido y su connivencia con la muerte sin que se le anteponga la exigencia de la imagen fotográfica” (Foucault, 1966). Al afrontar todas esas imágenes, el documental se acoge al modelo de historietas como las de Emmanuel Guibert *La guerra de Alan* (2000) y *El fotógrafo* (*Le Photographe*, 2006) que co-realiza con Didier Lefèvre y Frédéric Lemerrier, y los trabajos de Joe Sacco y *Maus* (1979) de Spiegelman.

Sólo hacia el final del documental, cuando el corresponsal israelí Ron Ben-Yeshai relata su entrada en Sabra y Chatila y asegura haber telefoneado a Sharon en la mañana del diecisiete de septiembre para advertirle de la masacre, Folman, como Spiegelman, incorpora la imagen fotográfica, las grabaciones en vídeo de los campamentos, como contrapeso probatorio del trauma. Si toda imagen es un dispositivo, si toda imagen tiene una función estratégica y es a la vez el resultado de una intersección entre la trama del poder y las relaciones del saber (Foucault, 1975). *Waltz with Bashir* constituye una invitación a sostener la mirada sobre los centenares de víctimas asesinadas en Sabra y Chatila. Al haber convertido en regla un estado de excepción (Agamben, 2010) que, merced a



**Fig. 1.** Fotograma del film *Waltz with Bashir* por Ari Folman, 2008.

la lógica de la institución, amplía más allá de lo aprehensible la noción de contienda.

¿Resultan asimilables el testimonio y la imagen recreada desde la forma dibujada del documental de animación en la configuración del trauma? ¿Acaso es posible mientras se escucha el tema “Buenos días, Líbano” sostener el “Yo estuve allí” propio de una experiencia directa que no participa de las reelaboraciones o post memorias de segunda generación (Hirstch, 2012). “Tú me desgarras, sangrando”, sentencia la voz del cantante Navadei Haucaf mientras la oscuridad, entre los silbidos de las bengalas, da paso al silencio de los rostros reales cubiertos de sangre y de polvo bajo los escombros.

La música ecléctica compuesta por Max Richter es el recurso que intensifica esta experiencia emocional a través de la mezcla de efectos ambientales y temas existencialistas, como es en el caso de la canción *I Swam out of the Sea*. Esta evoca una sensación de tensión y angustia que contribuye a transmitir la carga emocional de los recuerdos traumáticos y, además, el acompañamiento de la voz en off crea una experiencia cinematográfica inmersiva que captura de manera efectiva la naturaleza del TEPT y el trauma histórico. Estos elementos trabajan juntos para situar al espectador en el centro de la experiencia traumática, proporcionando una representación multifacética y profunda de los efectos duraderos del trauma de guerra.



Fig. 2. Fotograma del film *Waltz with Bashir* por Ari Folman, 2008.

## 02

### Escapar a través de las fronteras: singularidades identitarias de un trauma en colectivo

*Flee* (Jonas Poher Rasmussen, 2021) aborda el trauma histórico sin centrarse específicamente en el TEPT y la migración. El filme sigue la historia de Amin, un hombre que relata su experiencia como refugiado afgano que huyó a Dinamarca, exponiendo cómo la migración y los eventos traumáticos han dejado una profunda huella en su experiencia. Los recuerdos resurgen constantemente en la mente de Amin, y lo atrapan en un ciclo de reviviscencia, tales como símbolos que incluyen la repetición de escenas de viajes en tren, que simbolizan el desplazamiento forzado y la búsqueda de seguridad y estabilidad; las imágenes del mar y cuerpos de agua, que evocan el peligro y la incertidumbre asociados con su huida como refugiado; y las representaciones de la familia y el hogar, que subrayan la pérdida y la añoranza de un pasado irrecuperable y que evocan las complejidades del trauma (Marks, 2000). El viaje físico de Amin no solo representa su trayectoria geográfica, sino también su viaje emocional y psicológico en busca de superar el trauma y alcanzar la paz interior.

Por otro lado, la estructura narrativa no lineal de la película refleja la naturaleza fragmentada de la memoria y el trauma. Los *flashbacks*, sueños y recuerdos se entrelazan para crear un mosaico de las experiencias de Amin, y resaltan la desarticulación y la confusión inherentes al proceso de rememoración traumática. Este enfoque narrativo, que desafía las convenciones lineales del relato, se fundamenta en las teorías de la narratología posmoderna (Hutcheon, 2006).

A nivel de recursos estéticos, y siguiendo la paleta de colores de Bellantoni (2005), *Flee* para reflejar y enfatizar el estado emocional del protagonista utiliza tonos apagados y oscuros, grises, azules oscuros y marrones, creando una atmósfera opresiva y melancólica que simboliza la tristeza, desesperación y ansiedad del protagonista. En contraste, los colores brillantes y saturados aparecen esporádicamente en momentos de recuerdos felices o durante los *flashbacks*, a fin de destacar la disonancia entre los pocos momentos de alegría y la realidad actual de Amin. La transición entre diferentes paletas de colores marca cambios en el tiempo y el estado emocional, donde las escenas del presente pueden tener una paleta más equilibrada, mientras que los recuerdos traumáticos del pasado se muestran con colores más oscuros y sombríos. El diseño de sonido de la película desempeña un papel crucial en la evocación del propio paisaje emocional. Desde el caos de la guerra hasta los momentos de reflexión silenciosa, los paisajes sonoros son cuidadosamente elaborados para sumergir al espectador en la experiencia sensorial del trauma. El testimonio personal de Amin sirve como núcleo emocional de la película. A través de su narración sincera e introspectiva, los espectadores son invitados a adentrarse en sus pensamientos y sentimientos más íntimos, lo que les permite empatizar con sus luchas y su resistencia ante el trauma (Caruth, 1995).

La narración de la odisea para llegar a suelo europeo se plantea de la siguiente manera en palabras de Amin en respuesta

a su entrevistador: “¿Casa? Es un lugar seguro. Es un lugar...que sabes que puedes quedarte, y no tienes que moverte. No es un lugar temporal” (minuto 47). A esta condición de exiliado que refuerza el trauma de Amin se suman sus inquietudes individuales en su vida en Afganistán y también en suelo europeo debido a su

condición sexual: “Tarde años en poder visitar a mis hermanos en Estocolmo. Estaba muy solo y frustrado. El miedo a ser atrapado y ser mandado de vuelta era tan fuerte...que no podía decir la verdad. Hubo muchas consecuencias. No podía ser yo mismo. Fue muy doloroso” (minuto 25:30).

## 03

### **Ecós silenciosos en el pueblo camboyano: recuperar el trauma colectivo para reforzar la memoria histórica del presente**

*L'Image Manquante* aborda el trauma y la memoria colectiva de los crímenes cometidos por el régimen de los Jemeres Rojos en Camboya durante la década de

1970. Para explorar el trauma colectivo y el TEPT, el filme utiliza varios mecanismos narrativos. La repetición de imágenes y escenas específicas, como los rostros de las



**Fig. 3.** Fotograma del film *Flee* por Jonas Poher Rasmussen y Amin Nawabi, 2021.

figuras de arcilla, que representan *in absentia* de documentación visual a las personas y los acontecimientos en una articulación alegórica cuyo efecto empático-afectivo resulta muy poderoso a pesar de la presumible distancia de esta técnica. Como consecuencia, el espectador puede experimentar una inmersión en el trauma del protagonista. Estas figuras, al ser modeladas a mano y manipuladas por el director, transmiten una sensación de vulnerabilidad y fragilidad, lo que contribuye a retratar el proceso de deshumanización durante ese período, de manera equivalente a la ironía como mecánica estructural en *The Act of Killing* (Oppenheimer, Christopher Nolan 2012), sobre las matanzas cometidas en Indonesia entre 1965 y 1966, en las que fueron asesinadas cerca de 1.000.000 de personas y cuyo relato traslada a los propios verdugos, que narran con impunidad sus técnicas de asesinato. Esta opción toma como punto de partida la conocida película *Queridísimos verdugos* (Basilio Martín Patiño, 1977) sobre los verdugos del franquismo.

En *L'Image Manquante*, el uso de imágenes de archivo proporciona una ventana al pasado, a la memoria histórica que permite al espectador presenciar directamente las atrocidades cometidas durante el régimen de los Jemeres Rojos. Estas imágenes, son testimonio de que se articulan en una dialéctica productiva con las recreaciones cinematográficas, que, por otro lado, ayudan a llenar los vacíos en la documentación visual de este período, en una representación más completa y visceral de los acontecimientos que tuvieron lugar. La película también plantea la importancia de las "imágenes ausentes", esas que no existen o que han sido destruidas deliberadamente, pero que aún tienen un impacto poderoso en la memoria colectiva según la voz en off de Rithy Panh: "Por supuesto que una imagen por sí sola no puede ser la prueba de un genocidio, pero nos hace pensar, nos fuerza a meditar, a registrar la Historia". Compartir la imagen es una

forma de procesar y aprehender el trauma de manera colectiva desde una experiencia individual y singular. Esto es, la animación documental posibilita en grado sumo el ejercicio de la filosofía de la historia benjaminiana: "Articular el pasado históricamente no significa reconocerlo "tal y como ha sido". Significa apoderarse de un recuerdo que relampaguea en el instante de un peligro" (Benjamin, 1992:307).

Rithy Panh incluye archivos, recreaciones y entrevistas que sacan a la luz la memoria de perpetradores y víctimas. Este enfoque también puede ser entendido a través del TEPT, que sugiere que las experiencias traumáticas pueden quedar reprimidas o fragmentadas en la memoria. Después de estos intentos, la imagen invocada en el título del filme es muy heterogénea e incierta. Puede estar incrustada o evocada por la memoria, pero, sobre todo, debe ser construida a través del montaje, la composición y las elecciones estilísticas.

Tomando nuevamente a Bellantoni (2005), observamos que la paleta de colores está cuidadosamente seleccionada para reflejar y acentuar los estados emocionales y psicológicos del protagonista y de las experiencias representadas. La película utiliza tonos apagados y oscuros, como grises, marrones y verdes opacos, para crear una atmósfera sombría y opresiva, simbolizando la desesperanza y la tristeza de los eventos retratados. En contraste, los colores más vivos y saturados aparecen en momentos específicos para resaltar la disonancia entre los recuerdos más dolorosos y cualquier intento de normalidad o paz. El contexto histórico-bélico se establece mediante el uso de música con connotaciones dramáticas y una voz en off que narra los eventos desde una perspectiva personal y emocional. La voz en off, en particular, sirve como un puente entre el espectador y las experiencias vividas, en aras a la consecución de un relato íntimo y reflexivo que facilita la empatía.



**Fig. 4.** Fotograma del film *Flee* por Jonas Poher Rasmussen y Amin Nawabi, 2021.

## Conclusiones

En el acercamiento comparado de estos documentales de animación, al bagaje de recursos procedentes de los modos de representación institucional (Burch, 1991; Bordwell, 1995a, 1995b, 1996, 1997) y a las estrategias de captación propias del documental (Barnow, 1998; Nichols, 1997) se añade una constelación de recursos orientadas a subrayar la experiencia del tiempo en la imagen o, en la terminología propia del filósofo francés Gilles Deleuze (1987) a crear una "imagen-tiempo" a partir de herramientas propias de la historieta, donde el manejo de la duración siempre correrá a cargo del lector a partir de las estrategias del autor (Pintor, 2015). La fragmentación con la que comparecen

los recuerdos traumáticos, así como las formas iniciales asociadas a sentimientos, afectos y fenómenos psicológicos complejos en la mente del protagonista afloran bajo modos visuales que apelan a una dinámica de recepción íntima, como sucede en las historietas de las que estas películas son deudoras. De hecho, en ocasiones, las películas se alejan deliberadamente de las imágenes históricas genuinas hasta su conclusión a través del metraje real de la masacre. De esta forma, la separación entre la realidad y la memoria permiten una mayor exploración de carácter estético del TEPT y el trauma. El horror se evoca intencionalmente de forma vaga y con imágenes poco claras, con lo que establece un

marco visual para capturar testimonios diversos y asume el papel de un momento subjetivamente significativo. El uso adicional de testimonios, la construcción del campo sonoro y la música para transmitir los estados afectivos, permiten proporcionar una experiencia inmersiva al espectador. De esa forma, *Flee*, *Waltz with Bashir* y *L'Image Manquante* integran un subgénero coherente y cohesionado con características compartidas y dispositivos narrativos comunes.

Los filmes ofrecen una mirada introspectiva sobre el impacto psicológico de la violencia y el conflicto armado mediante la exploración de la representación y la recuperación de imágenes ausentes, con lo que contribuyen así, a la gestación de una memoria colectiva y a la elaboración de nuevos modos de comprensión histórica de acontecimientos traumáticos, comparable a las experiencias de transmisión oral (Fraser, 2016). Desde un punto de vista histórico y visual, la animación documental constituye un campo de tensión entre narrativa, elaboración de la memoria, exploración del trauma personal a través del testimonio, y restitución de la posibilidad expresiva. Precisamente por eso, y en un sentido figurado (Brenez, 1998) sustituye el concepto de verdad por la construcción poética de la evidencia, lo que le aporta una reflexión profunda y diferente sobre los conflictos histórico-bélicos y nuevos puntos de vista relacionados con el TEPT y el trauma.

Tanto a nivel estético como narrativo, se observa que los recursos más utilizados para representar este trastorno son los *flashbacks* parecidos a pesadillas puesto que permiten ilustrar vívidamente la naturaleza angustiante del trastorno. Ese uso de imágenes surrealistas y representaciones simbólicas permiten transmitir la desorientación y el malestar de las personas que sufren el trastorno y proveer al espectador de una experiencia inmersiva que

mejora la comprensión y en cierta, manera, contribuye a la desestigmatización del TEPT, ya que los personajes animados pueden expresar una amplia gama de emociones y experiencias, potenciadas por la paleta de Bellantoni (2005), que facilitan la identificación de otras personas con ellos. Se sientan menos solas y puedan simplificar conceptos complejos, especialmente para aquellos con menor alfabetización en salud (Praveen y Sirinivasan, 2022).

Los tres casos de estudio presentan el TEPT como un trastorno que proviene de contextos bélicos, muy común en el campo cinematográfico. Es coherente que los filmes debido a su contexto histórico-social pongan énfasis en la representación de la hiperactivación e hipervigilancia que pueden exigir los personajes llevándolos a menudo a comportamientos evitativos o disociativos (Hankir y Agius, 2012: 74), como veíamos en el caso de *Waltz with Bashir*. La paleta de colores en la representación del TEPT también está cuidadosamente seleccionada para reflejar y acentuar los estados emocionales y psicológicos de los protagonistas. Se utilizan tonos apagados y oscuros, como grises, marrones y verdes opacos, para crear una atmósfera sombría y opresiva, simbolizando la desesperanza y tristeza de los eventos retratados. En contraste, los colores más vivos y saturados se utilizan en momentos específicos para resaltar la disonancia entre los recuerdos dolorosos y los intentos de alcanzar la paz.

De esta manera, la representación de la psicopatología en el cine documental de animación puede contribuir a una mejor comprensión de los efectos devastadores que el TEPT puede tener en las personas. En los últimos diez años, se ha observado una mejora significativa en la representación de los trastornos mentales tanto en el cine como en las series televisivas (McMahon-Coleman y Weaver, 2020), y aunque persisten narrativas con carácter estigmatizante, se están empezando a observar

enfoques que incluyen intervenciones terapéuticas que permiten a la audiencia entender la importancia de los sistemas de apoyo en el proceso de recuperación para las personas con TEPT.

El género de animación documental permite al espectador comprender y reflexionar sobre la naturaleza de la representación visual del trauma, así como sobre el impacto de las imágenes ausentes

en la comprensión de las circunstancias traumáticas del pasado, contribuyendo así a reforzar la memoria histórica en el presente y evitando la repetición de hechos similares. Los resultados demuestran que el uso de la animación para asimilar experiencias traumáticas (Dore, 2022) subraya cómo este medio permite a los cineastas tomar una distancia adecuada respecto a los aspectos perturbadores de su material de origen.

## Referencias bibliográficas

- AGAMBEN, Giorgio, 2010. *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*, Valencia: Pre-textos.
- AHMED, Adel, VLADIMIR Batagelj, XIAOYAN, Fu, SEOK-HEE, Hong, DAMIAN, Merrick y ANDREJ, Mrvar, 2007. "Visualization and analysis of the Internet movie database" en *6th International Asia-Pacific Symposium*, pp. 17-24.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, USA: American Psychiatric Association.
- BARNOW, Eric, 1998. *El documental, historia y estilo*, Barcelona: Gedisa.
- BENJAMIN, Walter, 1992. *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- BELLANTONI Patti, 2005. *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Oxford: Focal Press.
- BISSON, Jonathan, EHLERS, Anke, MATTHEWS, Rosa, PILLING, Stephen, RICCHARDS, David, y TURNER, Stuart, 2007. "Psychological treatments for chronic post-traumatic stress disorder: Systematic review and meta-analysis" en *British Journal of Psychiatry*, Vol.190, pp. 97-104.
- BLOOM, H. (2006). *El canon occidental: La escuela y los libros de todas las épocas*. Madrid: Anagrama.
- BORDWELL, David, STAIGER, Janet, y THOMPSON, Kristin, 1997. *El Cine Clásico de Hollywood. Estilo Cinematográfico y Modo de Producción hasta 1960*, Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin, 1995. *El Arte cinematográfico: una introducción*, Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David, 1995. *El Significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*, Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David, 1996. *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós.
- BOULOUS, Jihad, NILESH Dalvi, BHUSHAN, Mandhani, SHOBBIT, MATHUR,



- Chris y DAN, Suciu, 2005. "MYSTIQ: a system for finding more answers by using probabilities" en *ACM SIGMOD International Conference on Management of Data*, pp. 891-893.
- BRENEZ, Nicole, 1998. *De la figure en general et du corps en particulier l'invention figurative au cinéma*, París-Bruselas: De Boeck.
- BURCH, Noël, 1991. *El Tragaluz del infinito*, Madrid: Càtedra.
- CARUTH, Caty, 1995. *Trauma: Explorations in Memory*, Baltimore: John Hopkins University.
- DEBNATH, Souvik, NILOY Ganguly y PABITRA, Mitra (2008). "Feature weighting in content based recommendation system using social network analysis" en *17th international conference on World Wide Web*. pp. 21-25
- DELEUZE, Gilles, 1987. *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, 2002. *L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Minuit.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, 2014. *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Buenos Aires: Manantial.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, 2018. *Pueblos en lágrimas, pueblos en armas*. Santander: Shangri-la.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, 2020. *Desear, desobedecer. Lo que nos levanta, 1*. Madrid: Abada.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, 2023. *Imaginar recomenzar. lo que nos levanta 2*. Madrid: Abada.
- DODDS, Klaus, 2006. "Popular geopolitics and audience dispositions: James Bond and the internet movie database (IMDB)" en *Transactions of the Institute of British Geographers*, 31 (2), 116-130.
- DORE, Shalini, 2022. "Flee Director Talks Pairing Animation with Trauma for Impactful Doc: You Start to Listen In" en *Variety*, 17 de marzo.(<https://variety.com/2022/film/artists/flee-director-animation-trauma-1235204884/> [Acceso: junio, 2024]).
- FERNÁNDEZ, Alicia, 2016. "Entre la invención y la realidad: animación como técnica de expresión de la memoria" en *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, volumen 10, núm 20, pp.134-147.
- FOUCAULT, Michel. 1966. *Las palabras y las cosas: Una arqueología de las ciencias humanas*. México D.F.: Siglo XXI Editores.
- FOUCAULT, Michel. 1975. *Surveiller et punir*. Paris: Gallimard.
- FRASER, Ronald, 2016 [1979]. *Recuérdalo tú y recuérdalo a otros: historia oral de la Guerra Civil española*, trad. Jordi Beltrán, Barcelona: Crítica (1ª ed. *Blood of Spain: Experience of Civil War, 1937-1939*, London: Allen Lane).
- GARCÍA, Sonia, 2019. "El documental de animación: un género audiovisual digital" en *Zer*, volumen 24, número 46, pp. 129-145.
- GINZBURG, Carlo, 2018. *Miedo, reverencia, terror. Cinco ensayos de iconografía política* Rosario/México: Prohistoria Ediciones – Contrahistorias.
- FOLMAN, Ari, 2008. *Vals Im Bashir*. Israel: Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film Produktion.

- HANKI, Ahmed y AGIUS, Mark, 2012. "An Exploration of How Film Portrays Psychopathology: The Animated Documentary Film *Waltz with Bashir*, The Depiction of PTSD and Cultural Perceptions" en *Psiquiatría Daniubina*, volumen, 24, número 1, pp. 70-76.
- HIRSCH, Marianne, 2012. *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture After the Holocaust*, Nueva York: Columbia University Press.
- HOBSBAWM Eric, 2014. *Trilogía eras: La Era de la Revolución 1789-1848, La Era del Capital 1848-1875, La Era del Imperio 1875-1914* (Serie Mayor). Madrid: Crítica.
- HUTCHEON, Linda, 2006. *A Theory of Adaptation*. London: Routledge.
- JOULE, Andy, 2011. "La paradoja del tiempo en animación. Si lo inanimado también experimenta el tiempo real, ¿por qué parece vivo por un momento?" en *Con A de Animación*, número 1, pp.55-62
- KIRCHHEIMER, Mónica Susana, 2011. "Problemas de lectura: lo infantil y lo adulto en la animación comercial contemporánea" en *Revista Oficios Terrestres*, volumen 1, número 27, pp.1-29.
- LLOGA SANZ, Carlos Guillermo, 2020. "Los modos del cine documental. Análisis de tres modelos." en *Revista Aisthesis*, número 67, pp.75-102.
- MARFIL CARMONA, Rafael y REPISO CABALLERO, Rafael, 2011. "IMDB y su utilidad para la investigación cinematográfica. Ejemplos de uso de datos desde la metodología de análisis de redes sociales" en BORT GUAL, Iván, GARCÍA CATALÁN, Shaila y MARTÍN NÚÑEZ, Marta. (coords.), *Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*, Barcelona: ESCO, pp. 1207-1219.
- MARKS, Laura, 2000. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Sense*, Durham: Duke University Press.
- McMAHON-COLEMAN, Kimberly y WEAVER, Roslyn, 2020. *Mental Health Disorders on Television: Representation Versus Reality*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- NICHOLS, Bill, 1997. *Conceptos sobre el documental. Cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona: Paidós.
- NICHOLS, Bill, 2012. *Introducción al documental*, México D. F.: UNAM.
- POHER, Jonas, 2021. *Flee*. Dinamarca; Final Cut for Real, Most Film, RYOT Films, Sun Creature Studio, Vivement Lundi.
- PINTOR IRANZO, Ivan, 2017. *Figuras del cómic: Forma, tiempo y narración secuencial, 37*, Barcelona y Valencia: Aldea Global.
- PINTOR IRANZO, Ivan, 2015. "Dream and history, the cartoon mirror: The incorporation of history into the comic book" en Claudio Esther y Cañero Julio (eds), *On the Edge of the Panel: Essays on Comics Criticism*, Cambridge, MA: Cambridge Scholars, pp. 124-38.
- PRAVEEN, C. K., y SRINIVASAN, Kathiravan, 2002. "Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions" en *Comput Math Methods Med*.

- RIVERA ARNALDOS, Antonio, 2023. "La distopía como memoria: La representación urbana del trauma cultural japonés en Akira" en *Con A de Animación*, volumen, 16, pp.82-101.
- SANZ-AZNAR Javier y AGUILAR, Carlos, 2020. "Metodología para la detección y cuantificación del fenómeno fan y anti-fan a través de IMDB" en Corona-León, Gladys Arlette (ed.), *Comunicación en el siglo XXI*. Egregius, pp. 57-104.
- SEIDLER, Guenter y WAGNER, Frank, 2006. "Comparing the efficacy of EMDR and trauma- focused Cognitive-Behavioral Therapy in the Treatment of PTSD: a meta-analytic study" en *Psychological Medicine*", volumen 36, pp.1515-1522.
- SHAVIRO, Steven, 2010. *Post-cinematic affect*, Londres-Nueva York: Zero Books.
- WASSEMAN, Max, 2015. *Properties and Applications of the IMDb Film Connections Network*. [Tesis Doctoral]. Northwestern University.
- ZYLBERMAN, Lyor, 2022. "El documental y el giro animado. Rupturas y continuidades" en *Toma uno*, volumen 10, pp. 17-38.

## Agradecimientos

Los autores agradecen la supervisión médica de la Dra. Marina Garriga, MD, PhD del Hospital Clínic de Barcelona.

Este estudio fue apoyado por el programa Juan de la Cierva-Formación 2022 (Premio FJC2022-048388-I)

- © Del texto: Marta Lopera-Mármol, Jesús López-González e Ivan Pintor Iranzo  
© De las imágenes: Fig. 1 y 2 de Anomalisa, Starburns Industries. Fig. 3 y 4 de Flee, Final Cut for Real, Most Film, RYOT Films, Sun Creature Studio, Vivement LundiFig.