



Revista de Humanidades
ISSN: 0717-0491
revistahumanidades@unab.cl
Universidad Andrés Bello
Chile

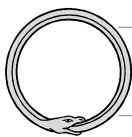
Martín Sanz, Álvaro
DOCUMENTAR DESDE LA ANIMACIÓN. FANTASÍA, MEMORIA
Y TRAUMA EN VALS CON BASHIR DE ARI FOLMAN 1
Revista de Humanidades, núm. 52, 2025, Julio-Diciembre, pp. 393-426
Universidad Andrés Bello
Santiago de Chile, Chile

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321282257015>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia



REVISTA DE HUMANIDADES

DOCUMENTAR DESDE LA ANIMACIÓN

FANTASÍA, MEMORIA Y TRAUMA EN *VALS CON BASHIR* DE ARI FOLMAN

ÁLVARO MARTÍN SANZ

Universidad de Valladolid 

alvaro.martin.sanz@uva.es

ORCID: 0000-0002-8327-9830

Revista de Humanidades n.º 52: 393-426

ISSN 0717-0491, versión impresa

ISSN 2452-445X, versión digital

DOI: 10.53382/issn.2452-445X.943

revistahumanidades.unab.cl



DOCUMENTAR DESDE LA ANIMACIÓN

FANTASÍA, MEMORIA Y TRAUMA EN

VALS CON BASHIR DE ARI FOLMAN¹

DOCUMENT FROM ANIMATION. FANTASY, MEMORY AND TRAUMA
IN WALTZ WITH BASHIR BY ARI FOLMAN

ÁLVARO MARTÍN SANZ

Universidad de Valladolid

Pl. de la Universidad, 1, 40005 Segovia, España

RESUMEN

En el presente artículo, se analiza *Vals con Bashir* desde la perspectiva de los estudios culturales con enfoque en la memoria y el trauma mediante una metodología basada en el análisis textual. Nuestra hipótesis de investigación se basa en la idea de que la propuesta de documental de animación que plantea Ari Folman acepta la legitimidad de la ficción para construir metáforas que reflejen el trauma de unos sucesos que no se recuerdan con exactitud. Para sustentar esta idea, se plantea un análisis narratológico centrado en aquellas escenas de tintes oníricos que

¹ La presente investigación se ha desarrollado gracias al Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Reino de España y a la Convocatoria de la Universidad Carlos III de Madrid de ayudas para la recualificación del sistema universitario español para el período 2021-2023.

fundamentan el discurso de la película en torno al problema de las imágenes que no existen. La conclusión principal es que los propios constructos de ficción son validados en la medida en que, aunque no representen hechos totalmente verídicos, son legitimados mediante el testimonio de los supervivientes. Más allá de ello, a pesar de que no sea el objetivo principal de la película, centrada en recrear imágenes inexistentes del genocidio de Sabra y Chatila, la obra acaba descubriendo el trauma del propio cineasta como representación final.

Palabras clave: animación, documental, no ficción, trauma, memoria, Ari Folman.

ABSTRACT

This article aims to analyze *Waltz with Bashir* from the perspective of cultural studies on memory and trauma, using a methodology based on textual analysis. Our research hypothesis is based on the idea that Ari Folman's animated documentary proposal accepts the legitimacy of fiction to construct metaphors that reflect the trauma of events that are not remembered accurately. To support this idea, a narratological analysis is proposed, focusing on those dreamlike scenes that underpin the film's discourse around the problem of non-existent images. The main conclusion is that the constructs of fiction are validated to the extent that, although they do not refer to entirely truthful events, they are legitimized through the testimony of survivors. Beyond this fact, although it is not the main objective of the film, which focuses on recreating non-existent images of the Sabra and Shatila massacre, the work ultimately reveals the filmmaker's own trauma as the final representation.

Keywords: Animation, documentary film, non-fiction, trauma, memory, Ari Folman.

Recibido: 02/03/2024

Aceptado: 03/06/2024

I. INTRODUCCIÓN

He rodado *Vals con Bashir* desde el punto de vista de un soldado cualquiera, y solo puede concluirse que la guerra es terriblemente inútil. No tiene nada que ver con las películas estadounidenses. No tiene nada de glamoroso ni de glorioso. No son más que hombres muy jóvenes, que no van a ninguna parte y que disparan contra desconocidos, les disparan desconocidos, y que vuelven a su casa intentando olvidarlo todo. Algunas veces lo consiguen. Pero no ocurre en la mayoría de los casos. (Folman en Golem)

Folman postula de este modo el mensaje político que subyace a su obra: la reconstrucción de la memoria ausente, perdida por un trauma, del que se pueden deducir toda una serie de cuestiones relacionadas con la inutilidad de la guerra, el sinsentido de la violencia y el dolor infligido tanto a víctimas como a perpetradores. De esta manera, si bien la película se centra en la masacre de Sabra y Chatila, no parece haber dudas de que el contenido principal de la misma es cómo es experimentada por los soldados israelíes (Kunert-Graf 5), representando así un conjunto de traumas individuales deducidos de connotaciones políticas nacionales con un mensaje crítico. Y es que, pese a que el holocausto no es referenciado más que en tres ocasiones, la *Shoah* es empleada como una alusión para reflejar el tratamiento de Israel hacia los palestinos. Se abre así la complejidad de una identidad judía que comprende tanto la parte de víctima como la de perpetrador (Miller 16). Yendo más allá de esta idea, el estudioso Ilan Avisar califica *Vals con Bashir*, junto al anterior film de Folman, *Made in Israel*, como un ejemplo de “narrativa de venganza del holocausto” (Avisar 161).

A pesar de poseer una filmografía escasa, reducida normalmente a *Vals con Bashir* y *El congreso* (2013), el impacto de estas dos obras lo ha erigido como uno de los cineastas israelíes más relevantes de la actualidad. Hijo de supervivientes del holocausto (Dupont), Ari Folman nace en Haifa, Israel, en 1962. Con 19 años, durante su servicio militar, se ve envuelto en la primera guerra del Líbano, presenciando directamente los sucesos que

serán el eje central de su película, la masacre de Sabra y Chatila. Buscando aislarse de estos hechos, el joven decide coger una mochila y emprender un viaje alrededor del mundo (“Bio”). Sin embargo, habiendo recorrido dos países, Folman descubre no estar hecho para este tipo de aventuras. Recluido en una pensión en el sudeste asiático, escribirá cartas a sus amigos y familiares en casa, creando en ellas la fantasía del viaje perfecto, describiendo con detalle todo tipo de lugares en los que nunca llegaría a estar. Juego que se extiende a lo largo de un año y que termina convenciéndolo de la capacidad creativa de su imaginación. Esta constatación le lleva a tomar la decisión de volver a Israel para estudiar cine en la Universidad de Tel Aviv.

Desde su proyecto de graduación, el cortometraje *Comfortably Numb* (1991), se hacen visibles algunas de las constantes que se repetirán más adelante en sus películas. Ambientada durante los bombardeos iraquíes de la primera guerra del Golfo (1990-1991), la película supone una reconstrucción de la memoria de amigos y familiares en clave cómica y absurda (Caldentey 10-11). Posteriormente, Folman da el salto a un largometraje codirigiendo junto a su amigo Ori Sivan –presente como personaje en *Vals con Bashir– Santa Clara* (1996). Película basada en una novela del escritor checo Pavel Kohout que presenta de nuevo en un modo caricaturesco la asimilación de una joven rusa en Israel, mostrando un subtexto crítico respecto de ciertas posiciones sionistas y abriendo además la posibilidad de la aniquilación nacional (Gershenson y Hudson). A esta película le sigue una nueva ficción, *Made in Israel* (2000), obra que plantea en un contexto futurista la llegada del último nazi a Israel para ser juzgado por sus crímenes. Esta premisa le sirve al realizador para desarrollar un discurso crítico en torno a la memoria cultural israelí (Ramati 21-22).

Esta obsesión por el discurso oficial que se fundamenta en las raíces del pasado se refleja fundamentalmente en el viaje a la memoria perdida que supone *Vals con Bashir*. Relato autobiográfico que reconstruye la visión de Folman de la masacre de Sabra y Chatila, acontecida durante de la primera guerra del Líbano (1982) y en la que, a falta de un registro oficial, estudios posteriores estiman que fueron asesinados en torno a 3.500 palestinos y libaneses chiitas (Al-Shaikh 57; Kapeliouk 62-63; Shahid 44).

Tal y como señala Gil Hochberg (48), *Vals con Bashir* ha recibido no pocas acusaciones por parte de la crítica especializada por sumarse al largo repertorio de narrativas israelíes basadas en el “shooting and crying”² que se centran en la humanidad o sensibilidad del soldado israelí de cara a legitimar la superioridad moral del país (Antoun; Lindsey, Shabi). En este sentido, el filósofo esloveno Slavoj Žižek proporciona una lectura crítica de la película más completa en la que cuestiona dos faltas importantes: por un lado, el reproducir un espectáculo de terror sin hacer ningún tipo de análisis político o histórico que desgrane el funcionamiento del imperialismo israelí. Por otro, la narrativa que parte desde el personaje, acaba provocando, por centrarse en el trauma, una humanización de la figura del soldado que termina siendo un fundamento ideológico de la presentación de las Fuerzas de Defensa de Israel como constituidas por personas normales y corrientes que se ven obligadas a ejecutar hechos que pueden ir en contra de su voluntad (Žižek, “A Soft Focus”).

Ward (85) considera que la animación es el modo de representación más intervencionista que existe, al ser por entera una creación que, en este sentido, cumple una triple función: sustitución de la realidad no registrada, enfoque creativo sobre estas ausencias, y, por último, una interpretación sobre la subjetividad de los personajes a través de la representación de sus estados mentales interiores (Honesty Roe 21). En la obra de Folman, esta preferencia por el estilo animado se devela como una herramienta moldeable y, por lo tanto, poderosa. En palabras de Yoni Goodman, director de animación de la película:

We wanted to recreate the actual events, and to do more, to give the sense of anxiety, of fear, to really bring out the horrors of war through nightmares and hallucinations, and animation is really the best. The only way of telling the story as it should be told. (Goodman en McCurdy)

² Disparar y llorar.

El punto de partida de Folman es usar, por lo tanto, la recreación de imágenes que no existen como vía de acceso a un pasado carente de representación. De esta forma, la postura del cineasta se aleja de la desarrollada por Claude Lanzmann en *Shoah* (1985), basada enteramente en el testimonio ante el rechazo de cualquier posibilidad de representación del horror en su totalidad (Lanzmann, “Le lieu et la parole” 21). El peligro de que las imágenes puedan simplificar un evento que las excede llevó a su creador a rechazar su uso e incluso teorizar sobre su completa destrucción (Lanzmann, *La liebre* 466). Frente a esta concepción, el uso de la imagen animada por parte de Folman lo acerca a la aceptación de la representación del horror de Didi-Huberman, para quien “Las imágenes forman, al mismo nivel que el lenguaje, superficies de inscripción privilegiadas para estos complejos procesos memoriales” (Didi-Huberman, *Cuando las imágenes* 43). Es decir, las artes visuales pueden proporcionar una respuesta perfectamente válida ante los agujeros negros de Auschwitz o ante cualquier otra catástrofe posterior (Didi-Huberman, *Sortir du noir* 14).

A nivel de su inscripción, en la trayectoria de la película cabe destacar su amplia difusión comercial desde su estreno en la Sección Oficial del 61º Festival de Cine de Cannes. Si bien la obra no es premiada por el certamen francés, la repercusión que obtiene propicia un largo recorrido por el circuito internacional de festivales, alzándose con más de cuarenta premios y sesenta nominaciones, entre los que se incluyen el Globo de Oro a la mejor película extranjera y la nominación al Óscar en idéntica categoría. Estos éxitos unidos a la valoración de la crítica especializada terminan traducándose en una buena recepción del público, lo que provoca que el año siguiente a su estreno se publique una novela gráfica basada en ella (Folman y Polonsky), que, siguiendo el espíritu del film, también termina con fotografías reales tomadas en Sabra y Chatila después de la masacre. Por todo ello, es posible afirmar hoy que resulta innegable que la obra de Folman es una película de referencia y con un seguimiento crítico y popular importante.

En el presente texto, se aborda la película desde la perspectiva de los estudios culturales sobre la memoria y el trauma, mediante un análisis textual. Nuestra hipótesis de investigación se basa en la idea de que la propuesta

documental de animación que plantea Ari Folman acepta la legitimidad de la ficción para construir metáforas que reflejen el trauma de unos sucesos que no se recuerdan con exactitud. Siguiendo a Zylberman (149), la animación sirve para hallar un sentido al pasado, por lo que analizamos narratológicamente aquellas escenas de tintes oníricos que fundamentan el discurso de la película en torno al problema de las imágenes que no existen. La conclusión principal es que los propios constructos de ficción son validados en cuanto a que, si bien no siempre se refieren a hechos totalmente verídicos, son legitimados mediante el testimonio de los supervivientes. Más allá de este hecho, a pesar de que no sea el objetivo principal de la película, centrada en recrear imágenes inexistentes del genocidio de Sabra y Chatila, la obra acaba descubriendo el trauma del propio cineasta como representación final.

2. LA FANTASÍA COMO EXTENSIÓN DE LA MEMORIA

Vals con Bashir comienza con una célebre secuencia onírica que acompaña al testimonio de Boaz Rein-Buskila, uno de los personajes reales que finalmente es doblado por un actor en su aparición en la película (*Waltz with Bashir. Production notes*). En estas primeras imágenes identificamos como escenario principal el extenso Boulevard Rothschild de Tel Aviv, en el que una jauría de perros salvajes corre sembrando el caos a su paso. La manada incrementa su velocidad a medida que lo hace el tempo musical, creándose una sensación de agónico terror. El movimiento de las imágenes de los animales corriendo se contrarresta con el estatismo que muestran los primeros planos que introducen seres humanos, que o bien optan por escapar o bien quedan paralizados ante el miedo deseando que la manada pase de largo. Instantes de violenta pesadilla que quedan remarcados por el tono estético de las imágenes, donde se combinan tonos grises (en las calles, en los perros y en los sujetos) con un intenso amarillo, que ilumina un cielo lleno de nubes, las luces artificiales de las cafeterías y los ojos de los canes.

Finalmente, la jauría se concentra bajo un edificio de la Ciudad Blanca ladrando de forma feroz al personaje de Boaz (imagen 1). El ritmo de la música se va diluyendo ante el sonido de los ladridos. Es en este momento en el que la imagen empieza a contextualizarse, primero con una voz en *off* que se inserta en el plano de los perros atestiguando su número, veintiséis, y más tarde con un corte que nos lleva a un *pub* en el que Boaz se presenta en conversación con la representación que Folman hace de sí mismo. Las imágenes de este escenario, por oposición a las de la escena inicial, se muestran de una manera más naturalista, con colores ocres derivados de la iluminación del local. Opera así un nuevo tratamiento estético que se seguirá a lo largo de toda la película durante todas las escenas de entrevista por oposición a las de fantasía. Las conversaciones se van a mostrar cromáticamente más naturalistas y los sueños y las reconstrucciones de recuerdos con tonos que no aspiran al realismo (Landesman y Bendor 5).

Imagen 1



Fotograma de *Vals con Bashir* (2008).

Esta primera conversación conecta la pesadilla de Boaz con el recuerdo real que la motiva. El discurso del personaje vuelve a convertirse

en la voz en *off* que guía una nueva animación. La película se abre así a ofrecer la primera recreación de imágenes ausentes. La crónica de cómo el joven soldado que fue Boaz debía, durante las operaciones de búsqueda de sospechosos, matar a los perros de las distintas aldeas para que así estos no dieran la alarma con sus ladridos ante la presencia de extraños. Boaz es el elegido para esta misión debido a que como él mismo manifiesta, sus superiores sabían que no sería capaz de disparar a un ser humano. La recreación de esta escena de ejecución opera, por lo tanto, tal y como Kunert-Graf señala (9), trazando un paralelismo entre el asesinato de una persona y el de un perro. Can que ya no tiene los rasgos terroríficos que poseían los animales de la secuencia inicial. El trauma que suponen para Boaz estas liquidaciones se expresa mediante la descomposición del espacio en plano (del tirador) y contraplano (de la víctima).

Rein deliberates and reacts as if he were shooting a person. He takes aim at a dog, and a shot–reverse-shot structure suggests the dog meets his look with expressive eyes. The dog recoils when hit, whimpers and falls. Each of these details obscures the boundary between human and animal. (Kunert-Graf 9)

Este tipo de recurso resulta interesante ya que ejemplifica el modo de representación que Folman ofrece de aquellas memorias difusas que presenta tanto su discurso como el del resto de entrevistados a lo largo del metraje. Ante imágenes inexistentes de un pasado traumático, Folman opta por construcciones ficticias de tintes oníricos que en ocasiones incluyen componentes surrealistas. Así, después de que Folman se despidiera de Boaz en la secuencia inicial se construye una escena de ensoñación que traslada al personaje al pasado. Una imagen del cineasta conduciendo da paso a otra en la que mira hacia el mar en la misma posición que se encontraba su amigo. Es con un plano posterior medio de su espalda que opera este giro hacia la ficción, acompañando la cámara un movimiento de rotación de su cabeza del mar (la realidad presente) hacia una bengala que cae en la lejanía (la fantasía del pretérito). Es la luz amarilla que desprende este objeto la

que ilumina una animación basada en la oscuridad. Salta la imagen hasta un joven Folman flotando desnudo en el mar junto a dos compañeros, descubriéndose la caída de las bengalas en el horizonte como la llamada a la acción que los hace despertarse de su letargo. La secuencia trata de representar un renacimiento o despertar de los jóvenes ante la llamada al combate. Así, al igual que sucedía en el prólogo de *La delgada línea roja* (*The Thin Red Line*, Terrence Malick, 1998), la placidez de una vida en el mar es interrumpida por la destrucción del hombre y su guerra. El mar será un motivo recurrente que se repetirá más adelante en el metraje en posteriores fantasías de Folman, pudiendo ser interpretado como una manifestación de los miedos y temores que despierta en él la confrontación con los hechos traumáticos del pasado (Honesty Roe 301).

Imagen 2



Fotograma de *Vals con Bashir* (2008)

Una plácida música acompaña este despertar que lleva a los tres hombres a caminar hacia la playa y a ponerse el uniforme militar (imagen 2). Es la subida al paseo marítimo la que atestigua el principal cambio estético de la

escena, la desaparición de la noche y sus bengalas amarillas por las primeras luces azuladas del alba. Como avanzando hacia el desastre de la masacre de Sabra y Chatila, la cámara sigue a Folman, para doblar en una esquina y mostrar a las víctimas de la tragedia. Un grupo de mujeres, todas vestidas con chador, huyen del lugar con expresiones de terror mientras pronuncian gritos inaudibles bajo una música extradiegética. Un *travelling* circular da la vuelta alrededor de Folman para terminar mostrando un primerísimo primer plano de su cara ausente.

Esta secuencia es el primer contacto de Folman con la barbarie, codificando el pasado en clave de fantasía del trauma. “Intrusive imagery—nightmares, flashbacks, and unwanted thoughts that refuse to go away—always appeared especially high as a way of distinguishing the perpetration groups” (MacNair 149). La ausencia de sonido, y la presencia de la música en su lugar, unido al planteamiento pictórico del color, provocan una estética de la ensoñación que se aleja del tono de pesadilla de la escena inicial con la persecución de los perros. En su lugar, el trauma se abre de una manera sutil, refiriéndose a las bengalas, todavía sin contextualizar, para mostrar a unas víctimas que no hacen ruido y solo huyen del lugar, por oposición a los perros que buscaban una violenta venganza. El creador construye de esta manera una escena que simboliza el contacto, después de tanto tiempo, con los actos perpetrados. Despierta el personaje de la placidez del tranquilo mar—su vida cotidiana como cineasta— para cruzarse después de tantos años con las víctimas directas de los actos en los que participó.

Es este enfrentamiento el que siembra la intranquilidad en Folman y motiva la búsqueda de sentido de un pasado autocensurado. Ya de nuevo en forma de no ficción, Folman se presenta en la actualidad en casa de su amigo Ori Sivan, codirector de sus anteriores películas (aunque aquí no se mencione este hecho) y psicólogo profesional, para formularle todo tipo de preguntas relacionadas con la memoria y el olvido. Así, una vez planteado el contexto de la amnesia de la guerra a través del trauma de un compañero, la primera reacción del personaje es la búsqueda de respuestas a este fenómeno que considera extraño. Sentados frente a la mesa de la cocina, Sivan ofrece a

Folman una respuesta narrando un experimento psicológico que indaga en la problematización de la memoria como construcción subjetiva (Pinotti 158):

Se reunió a un grupo de personas. Se les mostraron diez fotos de su infancia. Nueve fotos estaban verdaderamente ligadas a su infancia y la otra era un fotomontaje. Se habían insertado sus retratos en un parque de atracciones donde nunca habían estado. El 80% se reconocieron inmediatamente en el fotomontaje. ¡Se identificaron! El 20% restante fueron llevados a sus casas. Los investigadores les dijeron: “Quizás esto les ayudará”. Volvieron a ver la foto y admitieron tener recuerdos. “Qué día tan bonito con mis padres en el parque”. Se acordaron de una experiencia totalmente fabricada. La memoria es dinámica, viva. E incluso faltando detalles y con agujeros negros la memoria rellena esos agujeros con cosas que nunca sucedieron.

El sentido de la anécdota en este momento va más allá de la indagación en los problemas de la construcción de la memoria, y es que al posicionarla en esta primera parte de la obra, Folman bien parece señalar que la propia teoría que ha sido mencionada puede aplicarse igualmente a las imágenes reconstruidas sobre la base de los testimonios de sus entrevistados. El mero testimonio sobre la realidad de un evento no establece su veracidad (Bernard-Donals 86), “Reality is not a matter of the absolute eyewitness, but a matter of the future”³ (Lyotard 53). Una memoria por lo tanto no proporciona una aprehensión inmediata de la “cosa misma”, sino que ofrece una perspectiva mediada de la realidad (Suleiman 551). La memoria es por lo tanto creativa y realiza constantemente nuevas interpretaciones; la memoria es, ante todo, reconstrucción (Stoffels 107). Es en este proceso de reconstrucción en el que *Vals con Bashir* inserta la fantasía en los agujeros del relato.

Y es que, las imágenes inexistentes pueden ser consecuencia de la destrucción de las mismas, de la falta de testigos en el momento de

³ La realidad no es una cuestión del testigo directo absoluto, sino una cuestión del futuro.

los actos, o de la amnesia de los propios sujetos traumatizados. Así, las imágenes ficcionales del pretérito que el film introduce buscan representar los testimonios de los entrevistados, para que de esta manera tengan un soporte visible en la obra; la ausencia de fotografías o archivos de video requiere de la animación para pasar de lo verbal a lo figurativo. Sin embargo, es en los momentos más dramáticos, en los que la memoria se relaciona de forma inevitable con el trauma, donde esta traslación a la animación juega con componentes poéticos y fantasiosos que buscan representar visualmente este acercamiento a lo sublime e inefable del sentimiento provocado por un recuerdo traumático.

De esta manera, más adelante en la trama y siguiendo su investigación de los sucesos acontecidos en Sabra y Chatila, Folman entrevista a otro antiguo soldado, Cn'an. Se produce entonces una conversación relevante, después de que Cn'an confiesa cómo la llamada previa de Folman provocó que su hijo deje su pistola de juguete para hacerle multitud de preguntas acerca de su papel en la guerra, el cineasta demanda sobre el film que será construido posteriormente:

Folman: ¿Te importa que te dibuje en la nieve con tu hijo?

Cn'an: No, no me molesta, dibuja lo que quieras. Le llamaré, ¿vale? Prefiero que dibujes a que ruedes.

Esta conversación se inserta para fundamentar el uso de la animación como medio de transmisión de la película. El excombatiente muestra su preferencia por la ficcionalización de la animación de su testimonio ante la posibilidad del registro videográfico. Con una concepción diferente a la del cineasta, para quien tanto la animación como la filmación real poseen idéntico estatus de realidad –“¿Quién decide que esa gente es menos real sólo porque está dibujada?” (Folman en Hachero 12)–, para Cn'an el recurso de la animación supone un reflejo de la subjetividad del propio Folman, una representación que nace de su visión personal y que posee una mediación que le resulta menos invasiva. “The drawing is a construction –of reality, of memory, of conscious. What is seen may have never happened, or did

not happen exactly like that” (Duvdevani y Yosef 200). Es por ello que el personaje permite este recurso por oposición a la filmación convencional que, considera, sí ofrece un retrato objetivo de sí mismo que le intimida como sujeto traumatizado. A pesar de esto, el propio Cn'an termina rechazando mostrar su cara en el film, siendo además su voz doblada por un actor profesional.

Los recuerdos de Cn'an se reflejan en una escena en la que la cámara se acerca a un yate en mitad del mar, mientras suena *Enola Gay* de OMD, canción que funciona como referencia musical a otra guerra (Kroustallis 140) y que expresa una actitud ambivalente característica del *new wave* más allá de posicionamientos morales inequívocos (Diederichsen). De esta forma, la música sirve para presentar la oposición entre una grotesca realidad en la que los jóvenes son enviados a la guerra y una postura más hedonista de la vida (Schäuble 213). Un *travelling* lateral recorre el barco de proa a popa para mostrar las siluetas de militares bailando y festejando, con algunos fusiles en alto. El movimiento de cámara finaliza en el extremo del barco mostrando a un militar vomitando frente al mar. La voz en *off* de Cn'an irrumpe esta escena para luego continuar en la sucesiva en el salón de su casa frente a Folman.

Cn'an: Por increíble que parezca, partimos a esta guerra en barco, un yate pequeño que el ejército había alquilado, confiscado o no sé qué. Fuera como fuera, se trataba de burlar al enemigo, de sorprenderlo por mar.

Folman: ¿Un yate con jacuzzi, bar... ese tipo de cosas?

Cn'an: En mi imaginación, sí. Pero, sin duda, no, en la realidad. Años más tarde se me explicó que era un barco militar, de los comandos marinos, creo.

Así, se presenta una imagen como real que posteriormente es desmentida por el propio sujeto que la testimonió. Folman sigue el discurso narrativo de su interlocutor, uniéndose a la fantasía de Cn'an sobre la nave antes de que este la niegue. Falto de recuerdos, su imaginación proyecta unas imágenes del desplazamiento a la guerra distintas a las que tuvieron lugar, imágenes que el cineasta decide compartir con el espectador como si fueran verdaderas

dada la concreción manifestada por su amigo. Es decir, la ficcionalización de la animación sigue el testimonio del excombatiente, aunque no se ajuste a los hechos. Cn'an prosigue la conversación narrando su necesidad de probar su hombría en el conflicto dados ciertos problemas de virilidad que tenía en aquel momento. Lo cierto es que lo único que recuerda con seguridad es su malestar en el barco y el hecho de estar vomitando. Un corte nos devuelve al pretérito para ilustrar a Cn'an vomitando antes de sentarse apoyado contra la nave. "Me desmoroné y me dormí. Cada vez que tengo miedo, me duermo. Todavía hoy, me duermo y tengo alucinaciones".

Esta declaración provoca una nueva revisión de las imágenes del yate, esta vez en una clave fantasiosa que sigue a las ensoñaciones iniciales de Boaz y Folman. La oscuridad de los anteriores planos del yate se sustituye aquí por tonos azulados que remiten al mar, protagonista absoluto de la secuencia que mantiene el significado de los miedos y temores del pasado (Honess Roe 301). Cn'an, solo en el barco, contempla cómo una mujer desnuda gigante se acerca a nado hasta el yate, lo toma en brazos y se lo lleva alejándolo de la nave. La quietud y placidez del momento, con el único sonido del movimiento del agua provocado por la mujer, es roto por la irrupción de un avión que suelta una bomba sobre el barco antes de desaparecer en el horizonte. El fuego de la nave que se hunde sustituye el tono cromático de la escena, que pasa del azul al naranja. A pesar de la violencia de este ataque, Cn'an no parece inmutarse, contempla la escena con tranquilidad apoyado en el vientre de la mujer, convertida en una nueva nave que carga un cierto sentido de deseo psicosexual (Yoshida 85), dada la confesión de impotencia sexual que el personaje ha manifestado.

La recreación de esta escena se alinea, como hemos mencionado, con las anteriores reconstrucciones de sueños que proponía la película. La diferencia estriba aquí en que, tal y como apunta Justyna Szczupak (4) siguiendo a Janet Walker, la naturaleza fantástica del subconsciente juega un rol importante para moldear la representación del recuerdo traumático (Walker 17-22). Simbólicamente, la mujer azul que salva a Cn'an actúa como figura materna, pues lo protege mientras el barco es bombardeado (Szczupak 4). Folman refleja así una fabulación creada por Cn'an para hacer

frente al terror de la situación desde una posición en la que se encuentra seguro (imagen 3). El lenguaje visual se desarrolla en la forma de exceso poético del subconsciente del narrador (Kilb). Esta imagen se convierte en la representación de experiencias y sentimientos demasiado traumáticos como para ser reconocidos (Mansfield 7). Debido a ello Cn'an confiesa luego no tener ningún recuerdo de la masacre de Sabra y Chatila. Efectivamente, el retrato más emblemático que muestra la película sobre el personaje de Cn'an no es sobre un pasado acontecido, sino sobre una realidad traumática que ha sido borrada.

Imagen 3



Fotograma de *Vals con Bashir* (2008)

3. EL DESCUBRIMIENTO DEL TRAUMA DEL CREADOR

La primera conversación que mantiene Folman con Boaz da las claves del discurso traumático escindido que plantea la película. El cineasta se muestra sorprendido debido a la confesión traumática de su amigo. Y es que este no acude a contar su pesadilla a un psicólogo o a un psiquiatra, sino a un cineasta. Este tema, aquí introducido y que se repetirá a lo largo de varias

entrevistas, refleja el cuestionamiento del director sobre su propio trauma además de constituirse como motivo central de la película y eje en torno al que se estructura su narrativa (Li y Li 506).

La discusión se encamina, entonces, a la representación del propio trauma de Folman, que no ha sido representado en sus películas. A este respecto, cuando es interpelado por su amigo sobre las matanzas de Sabra y Chatila, “¿tú no estabas a cien metros de la masacre?”, el realizador confiesa no tener ningún recuerdo o memoria de su papel en el conflicto del Líbano. Así, más allá de recuperar el testimonio de Boaz respecto de sus acciones en la guerra y cómo le marcaron, este primer encuentro sirve principalmente para fijar el tema del film: la búsqueda de los recuerdos olvidados por parte de Folman, obsesión que se fija desde el cuestionamiento inicial: “No he guardado en la memoria absolutamente nada”. Esta afirmación se relaciona con la memoria olvidadiza que señala Bernard-Donals (59), que es producto de una interrupción del tejido de la memoria por efecto de un evento que no puede contener, en este caso las masacres de Sabra y Chatila. Esta memoria se diferencia de la memoria ausente, más propia de las segundas y sucesivas generaciones, en el sentido de que para estas implica una falta de memoria que se acompaña del “regret for not having been there” (Fine 187).

Así pues, en el tercio final del metraje, la trama se acerca a las masacres de Sabra y Chatila mediante las palabras del periodista Ben-Yishai, uno de los primeros hombres que accede a los campos el día después del genocidio. Este testimonio vuelve a ser representado por las imágenes de animación de Folman. “Cuando llegué me encontré con algo tremendo. ¿Recuerdas aquella famosa foto del gueto de Varsovia? Esa del niño con los brazos en alto. Pues había una larga fila de mujeres, niños y ancianos que andaban así, con los brazos en alto”. El paralelismo con la citada fotografía, adaptada por la animación al presente, sirve de nuevo para aseverar en este cambio de posicionamiento del protagonista, de víctima a cómplice. Sin embargo, en armonía con el planteamiento estético de esta última parte del film, la recreación de Folman es oscura. Lejos de la claridad que presenta la foto del niño del gueto de Varsovia (imagen 4), el cineasta presenta un

contraluz que oscurece a todos los individuos, convirtiéndolos en sombras en movimiento, borrándoles de esta manera su identidad y representándolos como un conjunto oprimido de personajes anónimos.

Imagen 4



Fotograma de *Vals con Bashir* (2008).



Niño judío que se rinde en Varsovia (1943).

Ben-Yishai testimonia entonces la llegada del general Amos quien, megáfono en mano, pone fin a la carnicería. Resulta interesante el planteamiento sonoro de esta escena, con una lenta música ambiental que vuelve a recuperarse en estas imágenes del desenlace y con la voz del propio Amos doblada por un actor en vez de por el periodista que testimonió. De esta manera, Folman quiere hacer olvidar al espectador que el relato forma parte de un testimonio directo para ofrecerle en su lugar una reconstrucción inmersiva que tenga un nivel intersubjetivo. La animación funciona como “ilustración de lo expuesto por la voz omnisciente del narrador” (García López 137).

El abandono de Amos y la vuelta de los palestinos al campo devuelve la voz a Ben-Yishai, quien narra cómo se adentra junto a su equipo en el poblado para descubrir los restos de la masacre, hallando como primera víctima a una niña: “Una cabeza llena de rizos, cubierta de polvo, por eso no la había visto. Se veía la cabeza, solo la cabeza, el resto del cuerpo estaba tapado [...]. En esa época mi hija tenía más o menos la misma edad, y el mismo cabello rizado”. Folman rompe, entonces, la separación que hasta ahora ha mantenido respecto de las víctimas para ofrecer un primer plano de la niña, una imagen de su cabeza rodeada de moscas que replica el plano detalle del ojo del caballo que se mostró anteriormente (Kunert-Graf 5). Lo que fue el descubrimiento del horror para el soldado anónimo (que le rompía su cámara imaginaria), se convierte para Ben-Yishai en la imagen de constatación de la barbarie. Esta imagen se presenta dos veces, mostrándose así con la suficiente duración e intensidad dramática –la música sigue de fondo y la cámara realiza un ligero movimiento para descubrirla–. Se crea así una apelación directa al espectador, quien es convertido también en testigo de estos actos.

La continuación del testimonio de Ben-Yishai sirve para ampliar los detalles de este genocidio. Así, el periodista relata los múltiples cadáveres que va encontrando mientras pasea por los campos, imágenes de la catástrofe en las que sin embargo la animación de Folman no profundiza como en el caso de la niña. Planos más generales ofrecen cuerpos inmóviles y sin identificar en el suelo. Finalmente, el cineasta decide cerrar la película

enlazando las memorias de Ben-Yishai con el sueño que ha motivado su búsqueda de recuerdos. Todavía en la recreación de la animación, la cámara avanza por un estrecho y oscuro callejón bloqueado por una montaña de cuerpos que corta con una calle por la que caminan una multitud de mujeres. Mujeres a las que oímos gritar con una compleja textura sonora, formada por muchas voces de distintos timbres y tonos, como no se ha visto anteriormente en todo el metraje. Un corte posterior nos lleva hasta la calle en la que se encuentran caminando, la cámara avanza en el mismo sentido que las mujeres, a las que deja atrás. Este movimiento de *travelling* llega finalmente hasta la figura del joven Folman, quien se encuentra junto a Cna'an presenciando el horror de la escena. De esta manera descubrimos que Folman ha dado la vuelta a su fantasía, que ahora ofrece desde el punto de vista de las víctimas. La cámara se detiene en un plano medio del cineasta, permitiendo al espectador contemplar el detalle de su angustiada respiración ante los gritos de las mujeres. Dos elementos sonoros que no estaban presentes en las inquietantes imágenes previas del sueño en el que los soldados abandonaban el mar para caminar por las calles de la ciudad.

La escena contiene el contacto del cineasta con el trauma al enfrentar directamente la violencia causada. Se presenta así, en este último plano del joven soldado, el origen de su amnesia:

A severe traumatic experience is both a physical and a psychic breach; it may literally exceed the "I" of the subject. Such violation provokes a paralysis that blocks all feeling and all capacity to think out or represent the traumatic experience to the self. (Leclerc 83)

Esta confrontación con el fenómeno traumático que Folman proyecta hacia su yo del pasado, suplanta la imagen que este descubrimiento provoca en su yo del presente y se descubre como la representación traumática que la película ha buscado durante todo su metraje. Después de esta escena, el creador y protagonista no puede más que retirarse. Semejante fenómeno acontece en otro film que posiciona el enfoque de la barbarie desde la perspectiva del perpetrador. En *The Act of Killing* el descubrimiento final

del trauma por parte del protagonista interrumpe de la misma forma la narración, constatando que los perpetradores pueden experimentar sus crímenes como traumáticos (Mohamed 1162). Al igual que sucede en *The Act of Killing* (Martín Sanz, “Relatar” 264), la secuencia final que revela el trauma del protagonista destruye también su máscara como personaje libre de la carga traumática, sin que, por ello, pierda la focalización del relato. Así, en la construcción de la imagen traumática la perspectiva del narrador (perpetrador o cómplice) silencia la de la víctima:

Waltz with Bashir, for example, tells us little of the suffering and pain experienced by the survivors of the massacres at the Sabra and Shatila refugee camps but a great deal of the belated guilt and enduring trauma of Ari Folman as a result of his indirect complicity. The trauma of victims opens a black hole, a tremendous lack. Victims initially do not know what hit them or how to get beyond it. (Nichols 83)

De esta forma, la película posiciona a Folman como un “naive child whose eyes have finally opened”⁴, hecho que permite que sea fácil para el espectador comprenderlo y perdonarlo (Duvdevani y Yosef 201). Siguiendo a Žižek:

In a dialectic way, because he [the soldier-protagonist of many Israeli and American war films] reveals his moral failure, the soldier then receives moral sympathy from the audience. Not only is a liberal audience ready to forgive him for his war crimes, but the fact that these crimes make him so human is the very impetus for us to embrace him as an errant child.⁵ (Žižek, “I Will Move” 81)

⁴ Niño ingenuo cuyos ojos finalmente se han abierto.

⁵ De una manera dialéctica, porque él [el soldado-protagonista de muchas películas de guerra israelíes y estadounidenses] revela su fracaso moral, el soldado recibe simpatía moral de la audiencia. Una audiencia liberal no solo está lista para perdonarlo por sus crímenes de guerra, sino que el hecho de que estos crímenes lo hagan tan humano es el ímpetu para que lo aceptemos como un niño errante.

La figura de Folman es finalmente apresada por la realidad y, con ella, también su película, que se despidе de la animación en un choque de reconocimiento que muestra la vuelta de las atrocidades del pretérito (Stewart 62). La confrontación con la crueldad acontecida provoca el salto a la realidad capturada, a las imágenes de archivo filmadas aquella mañana por el equipo de Ben-Yishai. Sin embargo, estas representaciones no reflejan lo testimoniado por el narrador, sino que remiten al dispositivo televisivo creando un discurso “about blindness, ethical failure, and forgetfulness [that] are ultimately not about Folman but about ourselves” (Hochberg, *Visual Occupations* 155). Siendo además el primer plano que se inserta, el de una mujer llorando, el contraplano del punto de vista del Folman animado. Es la continuidad sonora entre la animación y las grabaciones la que descubre que los gritos son los gritos reales de esas mujeres que ahora vemos en carne y hueso. Todo el relato que se ha construido a lo largo del film impide que estas imágenes caigan en la generalidad del conflicto. Folman con su obra, les proporciona un esqueleto formal con el que las fija en un contexto determinado para impedir su olvido. Se produce además con este salto a la realidad una muestra del terror real que yace tras sus dibujos. El cineasta otorga al espectador la “responsibility to bear witness” (Kalmanowitz y Lloyd 23).

La animación permite a lo largo de la película crear una representación distante en la que el punto de vista del director puede ser exacerbado a través de distintos recursos cinematográficos (Pinotti 157). Es la simplicidad y la mediación de estas imágenes la que permite mostrar directamente al espectador, sin ninguna barrera, la violencia que describen (Sofian 7). Es por ello por lo que, gracias a esta reconstrucción del olvido y de aquellas imágenes que no existen, Folman puede ir finalmente más allá mostrando al final de su película las imágenes de después de la tragedia. Una secuencia de archivo que cierra la obra con el dolor palestino producido por la masacre. Lejos de la idea de que la introducción de esta secuencia supone un abandono de la técnica empleada durante toda la película ante la fuerza de la realidad (Lane), la construcción de Folman enclava y pone el contexto a unas imágenes televisivas que, sin todo el metraje explicativo

que las antecede, no serían más que “merely free-floating signifiers that allow spectators to abdicate their responsibility” (Anselmi y Wilson 257). La narración animada previa impide así que las imágenes de archivo se conviertan en el concepto de *shock-photos* o foto-impacto de Barthes: “la legibilidad perfecta de la escena, su conformación, nos dispensa de captar lo escandaloso que la imagen tiene profundamente; reducida al estado de puro lenguaje, la fotografía no nos desorganiza” (109-110).

Esta banalidad del archivo, que igualmente podría derivar en pornografía de la imagen como imagen cruel (Gubern 283-327), queda definitivamente resignificada gracias al crudo testimonio que la antecede. Se crea además un proceso de retroalimentación por medio del cual las imágenes de archivo posibilitan una nueva perspectiva de las animadas, corroborándose la realidad a la que se refieren y creándose una coherencia en el proceso de traslación entre ambas realidades efectuado por Folman (Kohn y Weissbrod 139). Durante todo el metraje, el cineasta se enfrenta a la búsqueda de imágenes que no existen, por lo que la animación busca llenar esta ausencia mediante ficcionalizaciones basadas en el testimonio. No obstante, las imágenes de sufrimiento y el terror capturadas por la cámara de video no necesitan una recreación que muestre una versión personal de las mismas. Igualmente, la representación de las figuras de las víctimas que ofrecen estos segmentos finales se aleja del planteamiento estético habitual que podría esperarse, ese en el que la víctima solo es escuchada una vez que se ha sobrepuesto a su sufrimiento y ha confrontado su trauma (Kent 285). Estamos, por lo tanto, ante imágenes extraídas de la inmediata realidad de la tragedia que además recontextualizan el dispositivo cinematográfico que el realizador ha empleado. En palabras del propio Folman: “Those fifty seconds of live footage, it puts the whole film into proportion. It puts my personal story into proportion. It puts the animation into proportion. It shows you that it really happened” (Folman en Hachero Hernández 37).

El salto a la realidad se produce por la propia lógica del proceso de recreación, emergiendo junto al dispositivo de la animación para mostrar las imágenes que no son ausentes. No creo, por lo tanto, como señala Hachero Hernández (36), que se renuncie aquí a la animación porque esta plantee

un distanciamiento de la realidad. Mucho menos que Folman subordine la animación a la imagen real por su mayor fuerza de representación, tal y como ha afirmado parte de la crítica (Bradshaw; Sánchez). Folman simplemente reafirma la verdad de su narración, de igual manera que *Maus* (Spiegelman) recurre en una de sus páginas finales a mostrar la fotografía del protagonista del relato. Sobre este hecho, indica no sin cierta sorna Iván Pintor Iranzo (27):

Frente al carácter onírico de la animación, los semblantes de las víctimas, como la imagen del superviviente Vladek en *Maus*, adquieren la categoría de pruebas de un proceso histórico sobre el que suena la respuesta atribuida por Ben-Yishai a Sharon: “¡Gracias por decírmelo y Feliz año!”

Es decir, al igual que sucedía en *Maus* (Martín Sanz, “Representar” 78) las imágenes capturadas funcionan como soportes de la memoria testimoniada. Y es que, no existe necesidad de recrear unas representaciones que ya existen por sí mismas en toda su dureza. Se podrá argumentar tal vez que algunos segmentos de animación presentes en la película también podrían tener una correlación de imágenes grabadas, por ejemplo, en el caso de algunas imágenes de bombardeos, o, sin ir más lejos, con buena parte de las entrevistas. A este respecto considero que el posible empleo de fragmentos de video real durante el metraje animado convertiría a *Vals con Bashir* en un híbrido que plantearía un discurso distinto al de esta búsqueda de imágenes y que, presumiblemente, complicaría la inmersión del espectador que Folman busca con la animación al plantear un dispositivo mixto: un texto fílmico que se centraría en el dilema de imágenes supervivientes versus las ausentes, y no en la búsqueda de las memorias de Folman, y que además estaría limitando el poder del propio dispositivo, empleado solo como una forzada opción y no como una apuesta personal de representación. Sin embargo, al incluir el archivo como epílogo, Folman asevera el carácter probatorio de su técnica de representación sin restarle valor a su mecánica interna, y es que igualmente podría haber optado por recrear estas imágenes finales del dolor mediante la animación por ordenador.

La edición de las imágenes pasa del ruido de las tomas de las mujeres llorando al silencio de planos de los cadáveres que hasta hace poco veíamos representados mediante la animación. Estas filmaciones tratan de hacer una aproximación a la magnitud de la tragedia. De esta forma, Folman pasa de reconocerse como víctima de una guerra a considerarse perpetrador involuntario de la misma, ofreciendo unas imágenes finales de las víctimas olvidadas. Un último plano explora una montaña de cuerpos y escombros para acabar descubriendo la cabeza de un niño rodeada de moscas. Esta representación remite a la recreada del testimonio de Ben-Yishai, pero también a la del inocente caballo que languidecía en el hipódromo que se muestra en mitad de la trama. Así, las víctimas colaterales del conflicto dan forma al potente mensaje antibelicista con el que concluye la película. En consonancia con Duvdevani y Yosef (204), *Vals con Bashir* finaliza con el reconocimiento del crimen por parte del perpetrador, pero no se refiere a sus implicaciones morales o éticas, simplemente concluye con la destrucción.

4. CONCLUSIONES

Recapitulando, cabe señalar que *Vals con Bashir* surge como una ficción animada cuya narrativa gira en torno a la búsqueda de las imágenes olvidadas de la primera guerra del Líbano. Esta investigación se fundamenta por medio del ejercicio de memoria que realiza el cineasta, convertido en personaje animado, contra la amnesia que le impide recordar las cosas que ha vivido. Para ello, a través de entrevistas con antiguos compañeros, Folman va recuperando todas las imágenes ausentes que estos tienen en su memoria, combinando sucesos acontecidos realmente con fantasías producidas por la imaginación, que a menudo implican la aparición de traumas relacionados con estos hechos.

La animación sirve para representar los relatos que los testigos recuerdan, pero también para explorar sus sentimientos respecto de aquellas problemáticas traumáticas que han tergiversado o que directamente han suprimido. Desde este punto de vista, la realidad se tiñe a menudo de

elementos oníricos, usando con frecuencia imágenes con diversas lecturas psicoanalíticas, surrealistas o expresionistas. Las imágenes son recreadas según la perspectiva de los individuos que las testimonian, lo que permite introducir metáforas poéticas en ciertas escenas, como la emblemática que le da título a la obra. Es decir, el cineasta expresa mediante la animación una lectura propia de los universos mentales que acompañan a los recuerdos de los personajes a los que entrevista. En este juego artístico no se realiza ningún tipo de debate ético, prevaleciendo la idea de mostrar una versión mediada de cómo las distintas mentes atormentadas recuerdan —o no— la guerra en la que participaron. Es decir, las representaciones aportan un conjunto de sensaciones, sentimientos e ideas que van más allá del contenido de los hechos testimoniados. La imagen animada reemplaza las imágenes inexistentes, pero también todo un conjunto de emociones colectivas que las acompañarían y que no tendrían correlato en una imagen fotográfica.

A pesar de que la película mantiene durante todo su metraje esta apuesta por la animación, finalmente da paso a las imágenes reales del día después de la masacre de Sabra y Chatila, confirmando así que no hay una renuncia por principios al uso de material de archivo, sino que simplemente es resignificado y contextualizado por el relato animado. Son estas imágenes las que ejemplifican el descubrimiento final de la narrativa: la imagen del trauma del cineasta, ilustrada en la secuencia del *travelling* entre las víctimas supervivientes para llegar a la representación animada del propio Folman contemplando los horribles resultados de la acción militar de la que ha formado parte.

Así, el relato de Ari Folman recrea todas las imágenes inexistentes, que corresponden a su propio trauma y al de sus compañeros. Estas representaciones de la guerra van entrelazando las narrativas personales en torno a una memoria compartida, que no solo se sustenta por la aprobación común de los distintos entrevistados, sobre la base de recuerdos propios, sino que también es conectada con las imágenes de archivo posteriores a la matanza. Se crea así, siguiendo el término de Jan Assman (129), una figura de la memoria compartida por todos los soldados que han testimoniado la guerra que además es un relato personal contemporáneo

del propio realizador. La creación artística se extiende desde el presente —documentando conversaciones— hasta el pasado del origen traumático, realizando representaciones sobre las imágenes ausentes mientras construye una narrativa que sirve para contextualizar el escaso archivo superviviente. Las fantasías e imágenes oníricas introducidas son legitimadas por el testimonio de los supervivientes como expresiones del horror de la guerra, a pesar de que no se adecuan totalmente con la realidad. Así, Folman utiliza la animación de una manera original, que le permite tanto crear una memoria colectiva como transmitir los sentimientos y emociones reprimidos y traumáticos que padecen los personajes, expandiendo de esta manera las posibilidades del documental animado y convirtiéndose en referente de obras posteriores como *Flee* (Martín Sanz, “Animaciones traumatizadas”).

BIBLIOGRAFÍA

- AL-SHAIKH, ZAKARIA. "Sabra and Shatila 1982: resisting the massacre". *Journal of Palestine Studies*, vol. 14, n.º 1, 1984, pp. 57-90.
- ANSELM, WILLIAM Y SHEENA WILSON. "Technologies of Memory, Identity, and Oblivion in *Persepolis* (2007) and *Waltz with Bashir* (2008)". *Familiar and Foreign: Identity in Iranian Film and Literature*. Alberta: AU Press, 2015; 233-260.
- ANTOUN, NAIRA. "Film Review: *Waltz with Bashir*". *The Electronic Intifada*. 2009. www.electronicintifada.net.
- ASSMAN, JAN. "Collective Memory and Cultural Identity". *New German Critique*, vol. 65, 1995, pp. 125-133.
- AVISAR, ILAN. "The Holocaust in Israeli Cinema as a Conflict between Survival and Morality". *Israeli Cinema: Identities in Motion*. Austin: University of Texas Press, 2011; 151-167.
- BARTHES, ROLAND. *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 2010.
- BERNARD-DONALS, MICHAEL. *Forgetful Memory. Representation and Remembrance in the Wake of the Holocaust*. Albany: State University of New York Press, 2009.
- "Bio. About Ari". *Sony Pictures Classics*, 2008. www.sonyclassics.com
- BRADSHAW, PETER. "*Waltz With Bashir*". *The Guardian*. 2008. www.theguardian.com.
- CALDENTEY, ROCÍO GABRIELA. "El cine documental israelí: nuevas aproximaciones al conflicto israelí-palestino". Ponencia *IV Seminario Internacional Políticas de la Memoria. Ampliación del Campo de los Derechos Humanos. Memoria y Perspectivas*, Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti, Buenos Aires, 2011.
- DIDI-HUBERMAN, GEORGES. *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2008.
- _. *Sortir du noir*. París: Les éditions de minuit, 2015.
- DIEDERICHSEN, DIEDRICH. "Kampf im Kopf". *Die Zeit*. 2008. www.zeit.de
- DUPONT, JOAN. "Ari Folman's Journey Into a Heart of Darkness". *The New York Times*. 2008. www.nytimes.com.

- DUVDEVANI, SHMULIK Y RAZ YOSEF. "Witnessing the perpetrator: testimony and accountability in current Israeli documentary film". *Continuum*, vol. 34, n.º 2, 2020, pp. 197-209.
- FINE, ELLEN. "Transmission of Memory: The Post-Holocaust Generation in the Diaspora". *Breaking Crystal*. Urbana: University of Illinois, 1998; 185-200.
- Folman, Ari y David Polonsky. *Vals con Bashir*. Barcelona: Salamandra, 2009.
- GARCÍA LÓPEZ, SONIA. "El documental de animación: un género audiovisual digital". *Zer*, vol. 24, n.º 46, 2019, pp. 129-145.
- GERSHENSON, OLGA Y DALE HUDSON. "Absorbed by love: Russian immigrant woman in Israeli film". *Journal of Modern Jewish Studies*, vol. 6, n.º 3, 2007, pp. 301-315.
- GOLEM. "Vals con Bashir. Entrevista con el autor". *Golem*, www.golem.es.
- Gubern, Román. *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona: Anagrama, 2005.
- HACHERO HERNÁNDEZ, BRUNO. *Trazar lo irrepresentable. La imaginación del horror en el documental animado a partir de Vals con Bashir*. Tesis de magíster, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, 2014.
- HOCHBERG, GIL Z. "Soldiers as Filmmakers: on the Prospect of 'Shooting War' and the Question of Ethical Spectatorship". *Screen*, vol. 54, n.º 1, 2013, pp. 44-61.
- . *Visual Occupations: Violence and Visibility in a Conflict Zone*. Durham/Londres: Duke UP, 2015.
- HONESS ROE, ANNABELLE. *Animating documentary*. Tesis doctoral, University of Southern California, 2009.
- KALMANOWITZ, DEBRA Y BOBBY LLOYD. *Art therapy and political violence: With art, without illusion*. Londres: Routledge, 2005.
- KAPELIOUK, AMNON. *Sabra and Shatila: Inquiry into a Massacre*. Massachusetts: Association of Arab-American University Graduates, 1984.
- KENT, ELEANOR. "Perpetration, Guilt and Cross-Genre Representation in Ari Folman's *Waltz with Bashir*". *Representing Perpetrators in Holocaust Literature and Film*. Londres / Portland: Vallentine Mitchell, 2013; 271-292.
- KILB, ANDREAS. "Ein Meilenstein des Kinos: *Waltz with Bashir*". *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 2008, www.faz.net.

- KOHN, AYELET Y RACHEL WEISSBROD. "Waltz with Bashir as a Case of Multidimensional Translation". *Translation, Adaptation and Transformation*. Londres: Bloomsbury, 2012; 123-144.
- KROUSTALLIS, VASSILIS. "Failure to Think, Failure to Move: Handicapped Reasoning in *Waltz with Bashir*". *Jewish Film & New Media*, vol. 2, n.º 2, 2014, pp. 132-152.
- KUNERT-GRAF, RACHEL. "Dehumanized Victims: Analogies and Animal Avatars for Palestinian Suffering in *Waltz with Bashir* and *War Rabbit*". *Humanities*, vol. 7, n.º 79, 2018, pp. 1-12.
- LA DELGADA LÍNEA ROJA. Dirigida por Terrence Malick, producida por Fox 2000 Pictures, distribuida por 20th Century Fox 1998.
- LANDESMAN, OHAD Y ROY BENDOR. "Animated recollection and spectatorial experience in *Waltz with Bashir*". *Animation*, vol. 6, n.º 3, 2011, pp. 353-370.
- LANE, ANTHONY. "Private Wars". *The New Yorker*, 2008, www.newyorker.com.
- LANZMANN, CLAUDE. "Le lieu et la parole". *Cahiers du cinéma*, n.º 374, 1985, p. 21.
- . *La liebre de la Patagonia*. Madrid: Seix Barral, 2011.
- LECLERC, JOSÉE. "Re-Presenting Trauma: The Witness Function in the Art of the Holocaust". *Art Therapy*, vol. 28, n.º 2, 2011, pp. 82-89.
- LI, SHU Y MAOHUA LI. "Analysis on the Art Therapy Function of Animated Documentary Films". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, n.º 142, 2017, pp. 505-507.
- LINDSEY, URSULA. "Shooting Film and Crying". *Middle East Research and Information Project*, 2009, www.merip.org.
- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS. *The Differend: Phrases in Dispute*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988.
- MACNAIR, RACHEL M. "Killing as Trauma". *Trauma Psychology. Issues in Violence, Disaster, Health and Illness*, vol. 1. *Violence and Disaster*. Londres: Praeger, 2007; 147-162.
- MANSFIELD, NATASHA. "Loss and Mourning Cinema's Language of Trauma in *Waltz with Bashir*". *Wide Screen*, vol. 1, n.º 2, 2010, pp. 1-14.
- MARTÍN SANZ, ÁLVARO. "Animaciones traumatizadas. La imagen dialéctica benjaminiana en *Flee* (2021)". *Con A de animación*, n.º 16, 2023, pp. 24-39.

- . “Relatar a través del trauma del perpetrador. Memoria y representación en *The Act of Killing* de Joshua Oppenheimer”. *Fonseca Journal of Communication*, n.º 23, 2021, pp. 253-273.
 - . “Representar el trauma. Posmemoria y ética de la representación en *Maus* de Art Spiegelman”. *Anclajes*, vol. 26, n.º 2, 2022, pp. 67-83.
- MCCURDY, KATE. “Waltz with Bashir”. *DG Magazine*. 2016, www.dgdesignnetwork.com.au.
- MILLER, GIULIA. *Studying Waltz with Bashir*. Inglaterra: Auteur, 2017.
- MOHAMED, SAIRA. “Of Monsters and Men: Perpetrator Trauma and Mass Atrocity”. *Columbia Law Review*, n.º 115, 2015, pp. 1157-1216.
- NICHOLS, BILL. “Waltzing with Bashir: Perpetrator Trauma and Cinema”. *Studies in Documentary Film*, vol. 8, n.º 1, 2014, pp. 81-85.
- PINOTTI, LUCIANA. “La animación no ficcional. Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado *Vals con Bashir*”. *Cine Documental*, n.º 12, 2015, pp. 142-168.
- PINTOR IRANZO, IVÁN. “‘Yo bombardeé Beirut...’”. *Culturals La Vanguardia*, 18 de febrero de 2009, pp. 26-27.
- RAMATI, IDO. *Images in Transformation: Representations of Germany and Germans in Contemporary Israeli Fiction Cinema*. Universidad Hebrea de Jerusalén, Jerusalén. Sin fecha.
- SÁNCHEZ, SERGI. “*Vals con Bashir*. Para exorcistas de conflictos bélicos”. *Fotogramas*, 2009, www.fotogramas.es.
- SCHÄUBLE, MICHAELA. “‘All Filmmaking is a Form of Therapy’: Visualizing Memories of War Violence in the Animation Film *Waltz with Bashir* (2008)”. *Violence Expressed. An Anthropological Approach*. Surrey: Ashgate, 2011; 203-222.
- SHABI, RACHEL. “Ajami and Lebanon: Two Filmic Faces of Israel”. *The Guardian*, 2010, www.theguardian.com.
- SHAHID, LEILA. “The Sabra and Shatila massacres: Eye-witness reports”. *Journal of Palestine Studies*, vol. 32, n.º 1, 2002, pp. 36-58.
- SOFIAN, SHEILA. “The Truth in Pictures”. *FPS Magazine*, n.º 05, 2005, pp. 7-11.
- SPIEGELMAN, ART. *Maus*. Barcelona: Penguin Random House, 2019.

- STEWART, GARRETT. "Screen memory in *Waltz with Bashir*". *Film Quarterly*, vol. 63, n.º 3, 2010, pp. 58-62.
- SULEIMAN, SUSAN RUBIN. *La crisis de la memoria y la Segunda Guerra Mundial*. Madrid: Machado, 2016.
- SZCZUPAK, JUSTYNA. "Unveiling the Disguise of Trauma in *Waltz with Bashir*". *With Caffeine & Careful Thought*, vol. 1, n.º 1, 2013, pp. 1-6.
- WALKER, JANET. *Trauma Cinema: Documenting Incest and the Holocaust*. Londres / Berkeley: University of California Press, 2005.
- WARD, PAUL. "Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the 'Interactive' Documentary". *Animated Worlds*. Londres: John Libbey, 2006; 113-129.
- Yoshida, Yuko. "The Return to Unreachable Spaces in Ari Folman's *Waltz with Bashir*". *Image [&] Narrative*, vol. 15, n.º 3, 2014, pp. 81-92.
- "*Waltz with Bashir. Production notes*". Material promocional de la película. Sharmill Films, www.static.thecia.com.au.
- Žižek, SLAVOJ. "'...I Will Move the Underground': Slavoj Žizek on Udi Aloni's Forgiveness". *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, vol. 6, n.º 1, 2009, pp. 80-83.
- . "A Soft Focus on War". In *These Times*, 2010, www.inthesetimes.com.
- ZYLBERMAN, LIOR. "Imágenes ausentes. Documental performativo, testigo y testimonio". *Culturas*, n.º 10, 2017, pp. 141-157.