

*LA PLANÈTE SAUVAGE DE RENÉ LALOUX
Y ROLAND TOPOR O LA ENTENTE CORDIALE
ENTRE POÉSÍA Y CIENCIA FICCIÓN*

Domingo Pujante González
Universitat de València

La science-fiction ? Oui. Bien sûr. Mais je crois à une science-fiction bousculante, qui creuse vraiment l'écart avec tout ce qui a existé avant elle. Hélas ! il n'y a pas encore de science-fiction aujourd'hui. Aussi bizarre que cela puisse paraître, la science-fiction, dans son caractère « sérieux », ne me concerne pas vraiment. La littérature de science-fiction sera « déconnante » ou elle ne sera pas (Manfrédo, 2000: 119)¹.

Je suis fier d'être un écrivain de science-fiction parce que je pense que la science-fiction est la littérature authentique du xx^e siècle (Murail, 1999: 37)².

Gérard Klein (1937), economista de formación, escritor, crítico y uno de los pilares de la literatura francesa de ciencia ficción, que desde los 16 años frecuentaba *La Balance*, una librería parisina donde se reunían en los años 50 los primeros amantes del género: Boris Vian (1920-1959), Raymond Queneau (1903-1976), Michel Butor (1926) o Philippe Curval –cuyo apellido real es Tronche– (1929), en una carta abierta a su gran amigo René Laloux expone sus dudas sobre la idea generalmente admitida de que el cine es un arte en sentido pleno. A su entender esto es cuestionable ya que está movido por muchos intereses materiales de los que sólo escapan genios como Charles Chaplin, Stanley Kubrick u Orson Welles en sus mejores días. En cambio el dibujo animado sí que es un arte, con mayor o menor éxito, malo o bueno –ése es otro problema– pero un arte, sin duda la mejor justificación de la invención de los hermanos Lumière.

¹ Entrevista a Roland Topor del 5 de marzo de 1976 publicada por primera vez en Igor et Grichka Bogdanoff (1979). *L'Effet science-fiction. A la recherche d'une définition*. Paris: Robert Laffont. En este ensayo un gran número de personalidades e intelectuales variopintos dan su visión de lo que entienden por "ciencia ficción" en un intento, frustrado me atrevería a decir, de definir uno de los géneros más huidizos –y denostados– del siglo xx.

² Cita de James G. Ballard.

Para fundamentar esta aserción tan categórica de uno de los genios de la ciencia ficción francesa hay que disponer evidentemente de un criterio personal convincente y es el siguiente: la mayoría de las películas se ven una vez, algunas con esfuerzo, y al cabo de 20 minutos ya sabemos prácticamente lo que va a ocurrir, otras soportan una segunda visión y poquísimas permiten ir más allá (Klein, 2004: 9-11). En cambio los dibujos animados se pueden ver 20 veces sin cansarse, al menos Gérard Klein no se cansa y yo tampoco.

Pero hay que profundizar un poco más. ¿Por qué este interés que tenemos algunos por los dibujos animados? Hay varias posibles respuestas: porque quizá seguimos teniendo algo de niños que nos resistimos a perder, porque hay algo, tanto en el dibujo como en el guión, que nos recuerda a la escritura, porque la estilización del dibujo animado introduce un grado de abstracción mayor, porque a su lado algunas películas convencionales dan la impresión de abrir una vulgar ventana a una realidad trucada.

Frente a la industria americana que controla sin lugar a dudas toda la producción cinematográfica de dibujos animados, René Laloux (1929-2004) es sin duda una figura original en Francia y en Europa que merece, a mi entender, todos los reconocimientos. Este nuevo Astérix, como lo califica Klein, se ha enfrentado solo y sin ayuda a los romanos y con una tenacidad increíble. Sin grandes medios, sin influencias, ha conseguido plantarle cara a la Disney y realizar tanto cortos como largometrajes, eligiendo además de manera persistente como campo de experimentación la ciencia ficción e inspirándose de autores franceses como Stefan Wul (1922-2003), y en colaboración con artistas también franceses como Roland Topor (1938-1997) –de padres judíos polacos huidos del holocausto nazi, dicho sea de paso– para la realización de *La Planète sauvage*. Por esta razón se puede decir sin exagerar que René Laloux es un director aparte en el panorama cinematográfico europeo por su vigorosa defensa del pariente pobre del cine: el dibujo animado de largometraje con historias de ciencia ficción dirigidas a todos los públicos.

En cuanto a mi experiencia personal con el cine de ciencia ficción puedo contar que mi tierna infancia –como la de Fabrice Blin, gran estudioso de la obra de Laloux– se vio marcada por la obra maestra de George Lucas y su mundialmente conocida *Guerra de las galaxias*³. La aproximación entre *La Guerra de las galaxias* y *El Planeta salvaje* es meramente sentimental, ya

³ Ya me veía yo identificado a Han Solo en ese papel para mí mítico de Harrison Ford. Descubierta con apenas 10 años, puedo decir que, con otros tantos mitos musicales de finales de los 70 y principios de los 80, soy en cierto modo fruto de esa generación y esa estética *Star Wars*. Evidentemente en un pequeño pueblo de la huerta murciana no tuve acceso a *La Planète sauvage* que sólo descubrí con mucho retraso en 1993 en Estrasburgo, 20 años después de su aparición, y gracias a Roland Topor. Así que llegué a la película por los dibujos y quedé realmente fascinado como pocas veces, si exceptúo la visión de *Querelle* (1982) de Rainer Werner Fassbinder con el impresionante Brad Davis,

que coincido con Blin (2004: 13) en que la película de Laloux por su carácter expresionista, la gravedad del tema tratado, la magia y la poesía que desprende se sitúa a años luz del universo caballeresco y maniqueo de Lucas.

Laloux insistió en su fórmula de largometraje de dibujos animados de ciencia ficción y consiguió con muy poco dinero –« des films de pauvre ! » (Laloux, 2004: 98)– hacer otras dos obras magistrales, quizá menos conocidas, pero igualmente impactantes: *Les Maîtres du temps* de 1981 –adaptación de *L'Orphelin de Perdide*, otra novela de Wul– en colaboración con Möebius, y *Gandahar* de 1987, creando un universo deshumanizado y espectacular (Denis, 2007: 164). Con las dificultades que supone, en Europa en general y en Francia en particular, hacer largometrajes de animación, y no digamos con temáticas de ciencia ficción, no debemos extrañarnos que Laloux no haya tenido descendencia espiritual. Hemos tenido que esperar a 2007 para que otra película francesa de animación, *Persépolis*, dirigida por Vincent Paronnaud y Marjane Satrapi, basada en el cómic autobiográfico de la artista franco-iraní, con estética y temática muy distintas, haya conocido los laureles del éxito y haya obtenido, entre otros reconocimientos, el premio del jurado en el Festival de Cannes. Es cierto que existía el precedente de *La Bergère et le Ramoneur* –adaptación del cuento de Hans Christian Andersen– de Paul Grimault –que creó en 1936 junto al productor André Sarrut la primera sociedad de películas de animación europea llamada *Les Gémeaux* y que quebró en 1950–. La película salió en 1953 a pesar de las muchísimas dificultades materiales y la falta de entendimiento entre el director, el productor y el guionista –Jacques Prévert–. Grimault sacará una segunda versión de esta película en 1980 bajo el título de *Le Roi et l'Oiseau*, que ejercerá una gran influencia en los creadores de *mangas* y *animés* japoneses, en concreto el Estudio Ghibli de Hayao Miyazaki⁴ e Isao Takahata.

Como señala Sébastien Denis, las películas de animación, que encontramos en salas pero igualmente en Internet, en la televisión, en las galerías de arte, etc., gozan en nuestro siglo XXI de un éxito desconocido hasta el momento, incluso en los tiempos gloriosos de Disney.

Limité trop longtemps au public enfantin, le cinéma image par image a conquis ses lettres de noblesse à la fois dans le « grand public », avec l'émergence d'un dessin commercial adulte, et dans les milieux de la cinéphilie, du cinéma expérimental et de l'art contemporain où, avec d'autres techniques et

inspirada en la obra de Jean Genet *Querelle de Brest* (1947), que también me marcó en mis tiempos años de instituto por distintas razones, pero ésta es otra historia.

⁴ Oscar a la mejor película de animación y Oso de oro en Berlín en 2002 por *El viaje de Chihiro* y León de Oro en 2005 a toda su carrera en la Mostra de Venecia.

thématiques, il commence à être enfin reconnu comme un champ d'investigation à part entière (Denis, 2007: 3).

No ocurría en absoluto lo mismo en los años setenta del siglo pasado. Para retomar este humor negro que compartían Laloux y Topor y dar una explicación a la esterilidad creativa de aquella época, cito al propio Topor:

Pourquoi aller s'embêter à perdre au moins deux ans de sa vie à se bagarrer pour réaliser un dessin animé, alors qu'il est tellement plus simple de tourner un film avec des actrices qui, avec un peu de chance, accepteront de se déshabiller ? (Blin, 2004: 15).

Antes de *La Planète sauvage* Laloux ya había realizado otros cortos, algunos en colaboración con Topor, donde se ponen de manifiesto su estética particular y su clara visión social de la creación artística. Me gustaría destacar por su rareza su primer corto profesional de animación realizado en 1960 y titulado *Les Dents du singe*. Su gran mérito radica en que se trató de una verdadera novedad en el campo de la psiquiatría, puesto que la casi totalidad del dibujo animado fue concebido por enfermos mentales, lo que fue considerado demasiado audaz y molestó bastante en su época, a pesar de recibir varios premios, como el prestigioso Émile Cohl. Esta narración de fuerte carga psicológica y fantasmagórica cuenta la historia de un dentista que roba los dientes a los pobres para dárselos a los ricos. Laloux se basó en sus propias experiencias de monitor en la clínica de La Borde en la que trabajó: « c'est à La Borde, grâce au travail avec les malades, que j'ai véritablement découvert qui j'étais » (Laloux, 2004: 23).

J'ai toujours eu un parcours solitaire et ce travail en équipe au service des autres m'a notamment fait découvrir que je disposais d'un certain don pour faire travailler mes semblables dans un respect de leur personnalité et de leur talent. Je pense que cette activité dans le cadre de l'atelier peinture ou des spectacles de marionnettes et d'ombres chinoises m'a fait toucher du doigt mes prédispositions à devenir un jour, à ma façon, réalisateur de films d'animation (Laloux, 2004: 23).

Ese mismo año se produce el encuentro con Topor –precisamente en la entrega del premio Émile Cohl a *Les Dents du singe*– y juntos realizan *Les Locataires*, corto donde cuentan la historia de dos viejos propietarios que matan a sus inquilinos, trocean sus cuerpos y los utilizan como si fueran rosales para decorar el jardín. El mundo de la monstruosidad, la extrañeza, la crueldad, lo corporal y sobre todo el humor vitriólico propio de Topor aparecen por primera

vez y serán una constante de las obras sucesivas. También partiendo de una idea original de Topor, el corto posterior en blanco y negro, *Les Temps morts*, puede definirse como una especie de *cadavre exquis* sobre el tema del asesinato:

La caméra de Laloux se promène avec élégance au milieu de superbes dessins de Topor (dont quelques-uns sont animés en papier découpé articulé) et d'illustrations du début du siècle, le tout entrecoupé de quelques séquences composées d'images d'archives » (Blin, 2004: 32).

Los temas o constantes de Topor son claramente subversivos aún hoy en día y en este caso denuncia el lado oscuro y malvado del hombre y su innata inclinación al asesinato.

En 1965 realizan, a mi entender, el mejor corto que rivaliza en mi universo sentimental toporiano con *La Planète sauvage*, y en el que encontramos una serie de temáticas concomitantes, me estoy refiriendo a *Les Escargots*. Laloux y Topor parten de un dibujo de este último que representa una concha de caracol gigante parecida a una casa destruida por los bombardeos. A partir de este postulado –las historias de Topor suelen empezar por este tipo de pacto asociativo con el lector-espectador que lo hacen pasar de manera eficaz de lo cotidiano a lo fantástico⁵–, se recorre un camino inverso que permite encontrar la causa de este desenlace y desentrañar el misterio, esquema básico de la novela policíaca, como es sabido.

Se van desvelando toda una serie de causas-efectos dentro de una lógica inquietante a la vez que poética: los caracoles se han convertido en gigantes porque han comido lechugas gigantes que han sido regadas con las lágrimas de un campesino desesperado por su aspecto raquítico. Pero las consecuencias serán nefastas, ya que los gargantuescos gasterópodos se ven abocados a sembrar el pánico y la destrucción a su paso, devastando las ciudades humanas y raptando a mujeres y niños. Sin embargo, como cualquier conquistador que se precie, acaban por sufrir una cierta esclerosis, se convierten en monumentos y mueren. Pero el campesino, por despiste, torpeza o bobería, comete otra vez el mismo error haciendo que crezcan zanahorias gigantes que serán devoradas por conejos que se convertirán a su vez en gigantes, y ya tenemos de nuevo la circularidad estructural, la espiral de la acción o el mito del eterno retorno muy característicos de la obra de Topor en particular y de los creadores *pánicos*⁶ en general. Con un presupuesto ridículo una vez más, los dos genios han creado

⁵ Me permito remitir a mi artículo « Espaces oniriques dans l'œuvre panique de Roland Topor ou l'insertion du fantastique dans le quotidien », In: *Espace et texte dans la culture française*. Alicante: Universitat d'Alacant (2006): 1119-1138.

⁶ Grupo formado por Fernando Arrabal, Alejandro Jodorowsky y Roland Topor en 1962.

con *Les Escargots* una fábula moral a la vez tierna y cruel, donde la riqueza gráfica y la fluidez del movimiento son magistrales.

En 1973, *La Planète sauvage* tiene el efecto de una bomba en el mundo del cine, como muchos críticos han señalado. Presentada en el vigésimo sexto Festival de Cannes en mayo de ese mismo año, obtiene el premio especial del jurado y recibe una excelente acogida tanto de la crítica como del público. Otros premios vendrán después, como el del Jurado internacional en el Festival de ciencia ficción de Trieste o el Gran premio del Film de Animación con Medalla de oro en el Festival de Atlanta o del Festival de Teherán. También obtuvo un Premio a la Calidad otorgado por el Centre National du Cinéma. Ese « succès formidable » (Valio-Cavaglione, 2000: 59), en palabras del propio productor, nunca ha sido cuestionado desde entonces.

¿Por qué *La Planète sauvage* es una obra genial? Muchas son las razones, pero empezaré por apuntar que por primera vez un realizador francés ofrecía a los espectadores una obra inteligente y divertida al mismo tiempo, un dibujo animado que no padecía lo que Blin denomina el famoso « complexe de Disney » (2004: 44), o sea, que consiguió imponer su peculiar factura visual dirigida a un espectro amplio de público que englobaba tanto a adultos como a niños. Esta película creó por tanto un precedente al conseguir abstraerse de la limitación fundamental de la animación, que no es otra que la asociación inmediata de dibujo animado y niños.

Nous étions un certain nombre de jeunes à vouloir rompre avec l'animation traditionnelle américaine destinée aux très jeunes enfants. [...] Nous nous sommes rendus compte qu'il y avait un problème de public par rapport à l'imaginaire. Un enfant de cinq ou six ans dispose d'un extraordinaire appétit d'imaginaire. Curieusement, en devenant adulte, cet enfant va développer une certaine impuissance à gérer ses rapports avec l'imaginaire (Laloux, 2004: 100).

En cuanto a la inspiración literaria conviene recordar que *La Planète sauvage* es una adaptación bastante libre de la novela *Oms en série* de Stefan Wul publicada en 1957. Wul –igualmente poeta y escritor de relatos cortos– es sin duda uno de los grandes exponentes de una escuela francesa de *space opera* de calidad (Manfrédo, 2000: 70), o sea, novelas de conquista, extensión o colonización de un territorio galáctico. Tras este seudónimo se esconde Pierre Pairault⁷, un cirujano dentista que, entre extracción, operación

⁷ El propio Pairault explica las razones de este pseudónimo, por un lado la discreción ligada a la ética profesional y por otra que su nombre (homófono de Perrault) demasiado « classiquement connoté » habría evocado a *Barba Azul* o a *La Bella Durmiente del bosque* antes que sus « odyssees spatio-temporelles » (Wul, 2004: 68).

maxilofacial y reconstitución bucal, se dedicaba a escribir de manera muy inspirada algunas de las mejores obras de la ciencia ficción francesa, al menos de la rama de la literatura de anticipación consagrada a los viajes espaciales y a los extraterrestres. El procedimiento narrativo más utilizado por Wul es la analogía que actualiza, a la vez que desplaza con su nueva visión del mundo, modelos literarios o míticos conocidos. El modelo analógico subyacente sería, como señala Roger Bozzetto (2007: 59), la novela de aventuras coloniales, el paralelismo con situaciones históricas reales con la consiguiente lectura social y política queda pues patente. Wul publicará entre 1956 y 1959 once novelas de ciencia ficción en la famosa colección *Anticipation* de la editorial *Fleuve Noir*, a pesar, como recuerda Pierre Versins (1972: 34), de los prejuicios en torno a la calidad literaria del género. Títulos imprescindibles como *Niourk*, *Rayons pour Sidar*, *Le Temple du passé*, publicados igualmente en 1957; *L'Orphelin de Perdide* o *Piège sur Zarkass*, ambas de 1958. *Noô*, su duodécima novela, publicada en 1977 en la colección *Présence du futur* de la editorial Denoël, tras ser rechazada por Flammarion entre otros, pone fin a su trabajo de escritor de ciencia ficción.

La idea de adaptar a Wul la tuvo Topor. No en vano durante los años sesenta para todos los jóvenes intelectuales que se reunían en el café Flore de París, Wul representaba el prototipo francés de autor de ciencia ficción de éxito y de « qualité » (Sadoul, 2001: 7), junto a los evocados Gérard Klein y Philippe Curval. Como el propio Laloux señala: « Wul était vraiment un modèle de réussite dans le genre car bien qu'il soit publié au Fleuve Noir, maison d'édition ' populaire ', et qu'il écrit un peu paresseusement (mais avec une grande facilité), Wul est un auteur très visuel » (Laloux, 2004: 49). Conociendo a Topor no me extraña que propusiera a Wul, descartando otras ideas como *Gargantua* o *Don Quijote* —« Je pensais qu'il serait beaucoup plus intéressant de partir d'un livre populaire de qualité, plutôt que d'un grand monument littéraire » (Topor, 2004: 63)—, puesto que, por una parte, representaba la consagración popular de un género que él adora y, por otra, es un autor que concede una enorme importancia al detallismo en sus descripciones y en la presentación pormenorizada de universos poblados por una rica y fantástica flora y fauna. El propio Wul resume sus novelas y sus principios artísticos de la siguiente manera:

Du grand spectacle avec en filigrane un sous-produit intellectuel, modeste, pour faire passer quelques idées, dans la mesure du possible. Cependant, mon but est, avant tout, le spectacle en cinémascope et technicolor très proche de ce que le cinéma peut offrir. Ma science-fiction est faite pour rêver. C'est de la poésie pas vraiment cartésienne, mais respectant, autant que possible, une certaine

logique. L'histoire du roman forme le squelette et la poésie la chair. La poésie n'est pas incompatible avec la science-fiction (Wul, 2004: 69).

La obra de Wul se caracteriza por toda una serie de historias barrocas y decorados de ensueño, una mezcla de « poésie brute et d'aventures délirantes » (Guiot, 1998: 229), de la que se desprende, no obstante, una impresión de desasosiego y pesimismo general. Es evidente por el resultado que, desde el punto de vista cinematográfico, esta fusión de poesía y ciencia ficción preconizada por Wul era una elección acertada. Así la admiración que tanto Topor como Laloux sentían por su obra literaria —« il est vrai que Roland et moi avions le sentiment que le lyrisme et les idées fantastiques de Stefan Wul étaient très proches de notre univers » (Laloux, 2004: 50)— se hace patente a lo largo de la película, incorporando detalles de todo su universo literario, concretamente del futuro postapocalíptico nuclear de *Niourk* —contracción deformada de Nueva York—, por ejemplo la caza del monstruo por los hombres de la tribu o los humanos con cuerpos que se hacen fosforescentes —como los intestinos de los miembros de la tribu del « *Enfant Noir* » que han devorado tras su victoria los tentáculos de los cadáveres de los pulpos gigantes radioactivos que los habían atacado, pero que acaban igualmente por morir con el vientre hinchado por el helio antes de llegar a la impresionante ciudad.

El guión de Laloux y Topor es sin duda de un gran rigor. Para Topor, en tanto que artista *pánico*, la estructura de las obras es primordial. Debe ser rigurosa a la vez que reflejar el caos o la confusión fundamental del hombre y el mundo. La intriga, a decir verdad, es algo tortuosa para un mensaje relativamente sencillo. Toman como punto de partida la historia de *Oms en série*:

Les survivants du grand cataclysme ont été recueillis par les draags, géants bleus aux yeux rouges, qui les ont emmenés sur leur planète, où le temps s'écoule plus lentement que sur la Terre. Asservis, domestiqués, ils sont devenus des *oms*, des êtres dégénérés au service de leurs nouveaux maîtres. Mais peu à peu menés par le jeune Terr, petit om d'une intelligence supérieure, ils retrouveront le goût de la liberté et affirmeront leur humanité face aux draags (Wul, 2000: contraportada).

No obstante Laloux y Topor aportan una « fantaisie poétique, indispensable à tout film d'animation » (Valio-Cavaglione, 2004: 60). Los autores se toman bastantes libertades respecto a la novela ya que la lógica de la literatura y el cine son distintas, y ciertos recursos literarios no funcionarían visualmente. La idea misma del *Planeta salvaje* con las estatuas es novedosa, aunque el cambio más significativo es la explicación en la película al exterminio o “desomización”

por parte de los Draags, seres extremadamente civilizados e inteligentes, de sus mascotas preferidas al percatarse de que ellos también son inteligentes, en vez de actuar con curiosidad e interés ante este descubrimiento. Laloux y Topor se ven intrigados por esta actuación irracional y exponen la siguiente hipótesis en su película:

Si les Draags massacrent les Oms, c'est tout simplement parce qu'ils ne se sont pas aperçus qu'ils étaient intelligents. On comprend alors mieux leur volonté de « désomiser », comme nous pouvons nous-mêmes, dératiser et cela devient une erreur inadmissible de leur part (Topor, 2004: 63).

En el film se corrige pues de algún modo la distopía de Wul y su particular visión de la opresión que generan las sociedades totalitarias en las que « l'homme n'est plus libre de ses mouvements ni de ses décisions » (Millet & Labbé, 2001: 204). El propio Wul reconoce que le encanta la película y que ésta enriquece la novela puesto que el dibujo de Topor ayuda a concretar mejor las cosas. Señala además otras divergencias: « dans le livre, il n'est question ni de Planète sauvage, ni de fusées, mais de continents et de bateaux » (Wul, 2004: 70).

Así en la película vemos cómo los habitantes del planeta Ygam –que si leemos al revés en francés daría Magy, fonéticamente *magia*–, los Draags, son androides gigantes, con ojos rojos, piel azul y orejas puntiagudas. Poseen una inteligencia extraordinaria y pasan gran parte de su existencia dedicados a la meditación. A su cargo tienen a unos diminutos animales de compañía que parecen humanos, los Oms, traídos de un antiguo planeta devastado. Provistos de cierta inteligencia, los Oms son afectuosos con sus dueños y señores pero su ciclo de vida es más rápido que el de los Draags. Todo empieza cuando Tiwa, la hija del Gran Edil, adopta a un bebé Om al que llama Terr. En un primer momento Terr es un animalito dócil que obedece a los caprichos de su ama. Pero pronto se aprovechará de la instrucción que recibe Tiwa por impregnación directa del cerebro gracias a unos “auriculares de instrucción”.

Al cumplir 15 años, Terr, harto de esa vida de sometimiento que supone ser una mascota de lujo, y temiendo que sus dueños descubran sus conocimientos, se escapa llevando consigo los preciados auriculares. Tras su fuga se une a las hordas de Oms rebeldes que viven en estado primitivo o salvaje. Se suceden largas peripecias, dignas de la mejor epopeya, hasta que Terr termina por integrarse en una de esas bandas que viven escondidas en un parque abandonado y participa en su vida aventurera.

Sin embargo los Draags empiezan a inquietarse por la proliferación de Oms salvajes y deciden aniquilarlos. Los supervivientes, tras conseguir matar a un

Draag –una escena que me recuerda el apresamiento, mucho menos agresivo eso sí, de Gulliver por parte de los liliputienses en *Los viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift– llegan a una fábrica abandonada de cohetes espaciales donde van refugiándose millares de Oms rebeldes. Mientras tanto la “desomización” continúa y los pocos Oms que aún sobreviven al genocidio se ven acorralados. Finalmente un pequeño grupo dirigido por Terr escapa en dos cohetes y llegan al único satélite de Ygam, el Planeta Salvaje, donde los Oms descubren el gran secreto de la meditación de sus antiguos dueños, necesaria para su supervivencia. Al final los Draags terminan por aceptar la inteligencia de los Oms concediéndoles su estima y solicitándoles su ayuda. Terr y los suyos consiguen vivir en paz en el Planeta salvaje, respetados por los androides gigantes que de nuevo son sus amigos. De este modo asistimos al peregrinar de los Oms que, tras múltiples peripecias en una suerte de *via crucis* –importancia de los ritos iniciáticos, del esquema del laberinto o de la purificación a través de los procesos alquímicos, presentes igualmente en otros autores del Grupo pánico como Jodorowsky– consiguen recuperar su dignidad de hombres y construir junto a los Draags un nuevo mundo fundado en los principios del mutuo respeto y la complementariedad.

Estamos pues ante un cuento o una fábula filosófica y política –volveré sobre esta noción después– en la que se reivindica el pacifismo –« via la révolte » (Blin, 2004: 44)– y la tolerancia, pero evitando inteligentemente caer en clichés y manidos estereotipos, desviándose de manera voluntaria de los preceptos establecidos y no cayendo en una estéril demagogia. De todas formas la película es rica en significados y así lo resaltó la crítica del momento, que puso en evidencia el mensaje político-simbólico que podía encerrar en clara alusión a todas las políticas de (des)equilibrio que se van dando en forma de permutaciones circulares: Estados Unidos frente a la URSS, Europa frente a Estados Unidos, el mundo árabe frente a Occidente, etc. En este sentido *La Planète sauvage* se inscribiría en un espíritu de contestación, muy en la línea del Ché, consecutivo a Mayo del 68 con sus revueltas antitecnócratas y ese deseo de soñar con un mundo mejor, resumido en el famoso eslogan “sé realista, pide lo imposible”, que contrastaba con el conservadurismo político y social de la década Georges Pompidou-Valéry Giscard d’Estaing. Para muchos (Fontaine, 1996: 27) la ciencia ficción se habría convertido en esta época en uno de los estandartes de la, quizá mal denominada –y coincido con Gérard Klein– « contre-culture ». Es evidente que Laloux, Topor y Wul estarían dentro de ese grupo de *trabajadores* que no están *contra* la cultura sino *al lado* o *fuera*, « en retrait et de la politique et de la culture dominante », grupo social indispensable para el buen funcionamiento del sistema pero que no tiene ninguna aspiración a un poder accesible y, por una especie de lucidez,

no puede más que separarse de la cultura dominante, en tanto que expresión legitimada de un sistema social, y forjar su propia cultura (Klein, 2001: 26). Sin querer entrar en un análisis pormenorizado de las temáticas comunes a los tres autores que harían tedioso este trabajo, se podría afirmar que el verdadero nexo de unión entre los tres es la denuncia de la estupidez humana, piedra clave de la filmografía de Laloux (2004: 51). Sin embargo estas consideraciones no agotan el rico mundo creado por Laloux y Topor cuya propuesta es más profunda, más íntima a la vez que más expresiva y utópica me atrevería a decir, ya que cuestiona el *credo* científico de la sociedad occidental, haciéndonos ver que no basta con ser dueño de la tecnología más avanzada sino que hay que desarrollar la inteligencia del corazón, de la imaginación y de la ilusión, guiada por un espíritu crítico en continua negociación que nos permita no hacer uso de su fuerza, ni caer en los excesos a los que nos exponemos al mostrar un orgullo desmesurado o una vanidad demasiado satisfecha por el poder. Con *La Planète sauvage* Laloux y Topor nos proponen pues un nuevo periplo iniciático con el fin de demostrar que los seres humanos o humanoides tienen la capacidad de cambiar y evolucionar en el tiempo. Nada es inmutable o definitivo. Nadie es ni totalmente malvado ni totalmente perfecto y es posible llegar a esta conciliación de los extremos, a esas otras verdades cambiantes y dobles, a través de esta historia fantástica impregnada de una fuerte lección moral de la alteridad sin renunciar por ello al ludismo y llevando al espectador a un cuestionamiento sobre la génesis mítica de la humanidad. Al mismo tiempo la película ilustra en cierto modo esta visión particular de la infancia y la adolescencia que Terr representa –etapas tan presentes en la tradición picaresca española– en tanto que asistimos de alguna manera a una pintura cruelmente expresionista de los orígenes, a un relato de la búsqueda de la memoria y de la identidad. Por otra parte la fuga está provocada por un secreto, ya que Terr, suerte de nuevo Prometeo, ha robado a los Draags la clave del conocimiento. Todos volverán cambiados de este periplo y el espectador se enfrenta a un simbolismo circular pero distinto del punto de partida porque transformación ha habido y de dimensiones planetarias.

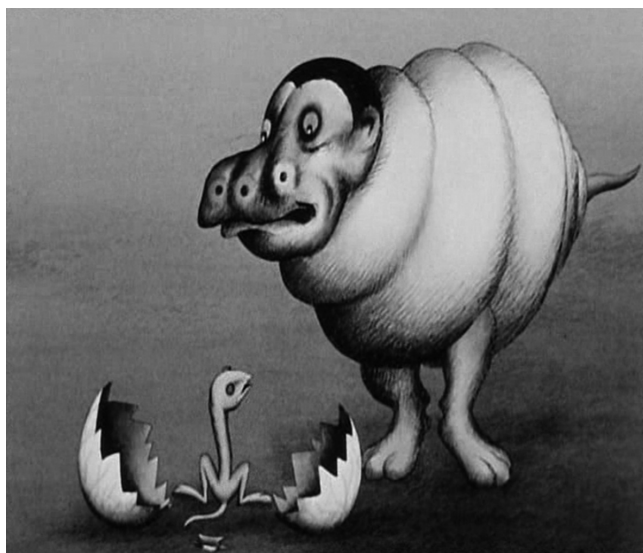
El significado de la película es pues rico y múltiple una vez que pasamos la fascinación contemplativa en la que nos sumerge la belleza de las imágenes, de los colores y los sonidos. En este sentido no sobran los elogios hacia Topor que consigue con sus dibujos exaltar la fascinante extrañeza de los personajes, los objetos, los espacios, la fauna y la flora, esos inquietantes Draags azules de expresivos ojos rojos y orejas palmípedas, esos satélites de meditación que planean en el espacio, esas flores carnívoras, esos gigantes de estuco, esos cohetes de miniatura que rompen el silencio constelado de las galaxias y que pertenecen a nuestro propio imaginario infantil y al inconsciente colectivo. De

todas formas hay que señalar que el cuento, con su mensaje de humanismo quizá algo *naïf* para algunos, se convertiría en historia de terror si el humor no se insertara continuamente en la crueldad del relato, esa risa toporiana tan característica que se manifiesta en la exuberancia del dibujo, en el barroquismo y el detallismo del grafismo, en los seres híbridos, ambiguos y multiformes –como el propio dios Pan, mitad hombre mitad macho cabrío– en ese rico bestiario donde figura el Come-Om con su lengua pegajosa o el Cuatrípodo con lengua gigante y varios pares de ojos –que retoman la tradición figurativa del *Physiologus* que tanto marcó el imaginario medieval– y donde se mezclan los reinos animal y vegetal, animado e inanimado, con sus plantas-tijera y sus árboles-latigo, sus animales con muleta articulada, sus caracoles, sus caimanes de combate, su irónico pájaro-elefante enjaulado, sus aves hilarantes de resonancias boschianas, sus rocas palpitantes, su extraña vegetación diamantina y acerada, su desierto de pústulas, sus tubos-vulva venenosos, sus burbujas de la meditación, en definitiva todo un universo mágico de trompas, tentáculos, tripas, vísceras, cuernos, agujas y pinzas, de excreciones y secreciones que uno no se cansa de ver una y otra vez para descubrir nuevos detalles como en el *Retablo de las Tentaciones de San Antonio*, y que nos proponen continuamente nuevos enigmas y en definitiva goces e ilusiones renovadas. Así, desde el punto de vista formal, podríamos decir que el encanto poético de la película radica básicamente en el contraste efectista entre la cruel e irónica ingenuidad que se desprende de los dibujos expresionistas de Topor y el lirismo de la puesta en escena de Laloux. Topor añade a la obra de Wul una importante riqueza de registros y una estética particular donde prima una imaginación incontrolada y un detallismo espectacular en el tratamiento de espacios, de seres y objetos que me recuerdan el universo fuertemente onírico del dibujante y escritor austriaco a caballo ente el siglo XIX y XX Alfred Kublin (1877-1959), cuyas obras de una fascinante extrañeza están igualmente pobladas por criaturas híbridas y grotescas de fuerte contenido simbólico. Laloux reconoce que si *La Planète sauvage* ha encontrado su puesto de honor en el ingrato y yermo terreno del dibujo animado de ciencia ficción es gracias a las poderosas imágenes y las « idées folles » contenidas en el fantástico universo de Topor (Laloux, 2004: 50). El propio título de *La Planète sauvage* fue idea de Topor. En general Topor da mucha importancia a los títulos de sus obras que suelen contener la problemática evocada a veces paródicamente y también esa constante fantástica y subversiva de la historia.

La técnica de animación propiamente dicha de *La Planète sauvage* es el papel recortado en fases que ofrece una animación menos rígida y más fluida que el papel articulado. Desde el punto de vista gráfico, la mayor ventaja del papel recortado en fases es la calidad y el efecto final de pintura o dibujo

en papel más interesante que la pintura clásica en celuloide, hoja plastificada transparente en la que se realiza generalmente la parte móvil de los dibujos y que se superpone al decorado hecho en papel. Los personajes fueron dibujados en hojas de cartulina muy fina, pintados con tinta de color y recortados a tijera. Cada dibujo recortado representaba una fracción de segundo.

En cuanto a la música de una gran riqueza y que ocupa un papel preponderante en la película contribuyendo de manera esencial a acentuar el dramatismo, hay que decir que es claramente el fruto o el paradigma de las búsquedas formales de finales de los años 60 y principios de los 70. Es obra de Alain Goraguer con la colaboración de Jean Guérin, músico de jazz, que realizó una serie de fabulosos paisajes imaginarios sonoros a base de ruidos electrónicos que contribuyen a crear una atmósfera envolvente a lo largo de toda la película y que son un gran acierto, sobre todo en los universos de ciencia ficción donde es imprescindible recrear ambientes imaginarios a través de gritos, susurros, ruidos de animales extraños, respiraciones, etc. La manera de trabajar fue la siguiente: Laloux escribía una serie de pequeños textos poéticos que ilustraban las emociones que quería que sintiera el espectador en cada momento de la película y a partir de ahí el músico, en este caso Goraguer, elaboraba la melodía creándose un diálogo de gran lirismo y riqueza plástica entre texto poético y sonoro que se percibe claramente en la película. Por otra parte la elección de los actores que han prestado sus voces a los personajes parece que se efectuó de manera bastante “folclórica” como afirma el propio Laloux (2004: 55). Debido a la falta de presupuesto no pudieron grabar la banda sonora antes del rodaje de la película, como se hace normalmente, ya que es una herramienta indispensable para intercalar después las imágenes. En su defecto grabaron una banda sonora con amigos para poder tener un material de trabajo que permitiera marcar el ritmo de los diálogos. Una vez acabada la película se grabaron las voces de los personajes en postsincronización como se hace para los doblajes de las películas extranjeras. La ventaja final fue que eran actores profesionales como Jean Topart o Jean Valmont y que, al ver la película ya acabada, pudieron entrar más fácilmente en la piel de los personajes. Las voces de los niños dieron más problemas y a veces hay ciertos desajustes pero para Laloux es fundamental la autenticidad en las voces en sus películas y no soporta que actrices imiten ciertas entonaciones infantiles. También podría criticarse desde un punto de vista narrativo la elección quizá algo torpe de la voz en off que comenta la acción a lo largo de la película pero es verdad que esa voz es un hilo que permite que el espectador entre fácilmente en la película de trama algo compleja. Por otra parte la voz de Valmont desarrolla todo un espacio sonoro, una realidad física envolvente a través de este continuo y nostálgico susurro especialmente sensual o seductor.



Respecto al tratamiento de los personajes es obvio que el dibujo animado no permite un gran ahondamiento psicológico y los matices se pierden quedando claramente simplificados. Así por ejemplo Terr, el joven protagonista, es un personaje bastante monolítico y en cierta medida idiotizado, como el propio Laloux reconoce (2004: 52). No obstante pienso que el espectador cuando ve un dibujo animado no busca identificarse a cualquier precio con el supuesto héroe sino que se ve más bien inmerso y seducido por un universo y un conjunto de ideas que se expresan a través de la historia. A pesar de los posibles defectos técnicos que se puedan encontrar y teniendo quizá que aceptar que, como dicen algunos, la película no ha envejecido muy bien y sería impensable hoy en día, Laloux y Topor nos hacen soñar, nos transportan a un universo onírico pero posible y al mismo tiempo nos muestran la belleza en aquellas cosas, objetos, lugares y seres que las personas convencionales, estandartes de la cultura dominante, no ven.

Querría acabar este trabajo con una breve referencia a la tipología de historia de ciencia ficción que encontramos en *La Planète sauvage*. Lo que más destaca de la película no es su carácter de anticipación o de visión científica propias del género sino su forma de cuento filosófico. Los autores no ocultan su clara intención de criticar la realidad a través de la técnica de la transposición a otra realidad lejana y semejante al mismo tiempo. De este modo la sociedad es vista por un ojo extraño o extranjero desde el punto de vista de los Draags o por un ser que se siente extranjero, desde el punto de vista de los Oms. Se trata de un análisis minucioso de una sociedad concreta como ya hicieran esos visitantes venidos de Ispahan en las *Lettres persanes* de Montesquieu (Millet & Labbé, 2001: 17). Además, en su huida, Terr y los Oms recorren igualmente regiones extrañas, se sumergen en realidades espacio-temporales extraordinarias, se encuentran con formas de vida maravillosas y exuberantes. Sin embargo esos espacios son particularmente ambiguos e inquietantes pues se convierten igualmente en territorios de exterminio y depredación, de luchas en las propias comunidades de Oms que tienen sometidos a otros seres como las Criaturas de combate o los Tejedores. Espacios que están tan profusamente poblados de seres vivos extraordinarios que es imposible no contemplar la belleza en el horror. El mundo salvaje que se nos muestra se parece demasiado a nuestro mundo civilizado y a través de esta mirada oblicua la parábola sobre las luchas agónicas que desgarran las sociedades humanas en su búsqueda de poder es evidente. Unas sociedades que sucumben bajo el peso de sus férreas convicciones, de la esclerosis que los paraliza y de las ambiciones que los guían y que muestran la bajeza del ser humano con sus semejantes. Esta brecha explorada por Laloux y Topor, ese camino que les permite reflexionar sobre la condición humana, sus pulsiones y su animalidad domesticada, no es nuevo,

es más es una constante de la ciencia ficción. Ya había sido magistralmente explicitado unos años antes en *El planeta de los simios* de Franklin J. Schaffner (1968), basada en la novela epónima del francés Pierre Boulle (1963), quien se cuestionaba sobre la posibilidad real de dominación del hombre sobre el animal, aunque la estrategia narrativa que cuestiona el orden humano, la manera técnica de hacerlo y su pesimismo las hacen muy distintas. Todas estas obras, desde la emblemática *Isla del Doctor Moreau* del también pesimista y escéptico H. G. Wells –escrita en 1896, año en que los hermanos Lumière presentaron por primera vez su cinematógrafo–, no son sino una reflexión crítica –moral y social– sobre la parte de animalidad que albergamos en nuestro interior o sobre la frágil frontera que nos separa de las bestias. Como precisa Alexandre Hougron « les monstres semi-humains du diabolique Dr Moreau, mais aussi les Martiens de *La Guerre des mondes* sont ainsi nos doubles inversés, tout comme le seront les mutants simiesques de *La Planète des singes* de Pierre Boulle » (2000: 24). Otra técnica que podría encontrar su origen en el cuento filosófico consistiría en perturbar las referencias pasando de lo infinitamente pequeño, los Oms, que por momentos parecen hormigas, y lo infinitamente grande, el gigantismo característico de los Draags. Estas dimensiones descomunales o fuera de lo común de los personajes y los seres híbridos crean una clara tensión o inquietud en el espectador y cuestionan la asociación entre grandeza corporal y grandeza de espíritu o de corazón. A mi entender Laloux y Topor se esfuerzan por explorar ese espacio interior del que hablaba James Graham Ballard en la introducción de *Crash* y que no es otro que ese punto central de la inteligencia en el que la realidad exterior y el universo mental se unen y se funden en una vibración única de cariz surrealista. *La Planète sauvage* denuncia nuestro mundo horrible y convencional pero no permanece anclada en un pesimismo angustiante pues la visión de esta película nos permite, primero experimentar un goce estético esencial, luego recuperar una ingenuidad infantil y un sentido lúdico que olvidamos en nuestra cotidianidad y finalmente ver el mundo y a los otros de otra manera, no como enemigos o monstruos, o en todo caso tan monstruos como nosotros, y apreciar su extraña belleza. Al final del viaje, todos hemos aprendido, como en la novela *Albina y los hombres-perro* de Jodorowsky (2001: 144), que para reconocer la belleza del mundo tenemos que encontrar la belleza en nosotros mismos y ésta es la mirada del otro la que la crea.

Concluiré diciendo que la película está compuesta por 1.073 planos exactamente y 25 personas participaron en su realización durante más de 4 años en el estudio Jiri Trnka de Praga en unas condiciones bastante precarias. Laloux lamenta profundamente no haber podido rodar el final de la película tal como lo habían imaginado Topor y él. Faltan 10 minutos que los checos no quisieron

rodar porque consideraron que el rodaje ya estaba durando demasiado. Según el realizador, esos minutos habrían aportado más claridad al conjunto y a la coherencia de su construcción que puede parecer algo deshilachada hacia el final.

No podemos negar tampoco que, vista más de 35 años después, lo primero que nos llama la atención es su « aspect psychédélique » (Blin, 2004: 46) muy de su época, pero hay que reconocer que *La Planète sauvage* es un mito de la animación francesa, hasta el punto de ser considerada por Frédéric Fontaine (1996: 57) como una de las diez películas esenciales de ciencia ficción o dicho en palabras de Lorris Murail: « La qualité des dessins de Roland Topor, l'étrangeté des décors, l'inventivité de l'image et l'effet produit par la voix juveniles narrant le récit composent une œuvre d'une réelle originalité, à nulle autre comparable » (Lorris, 1999: 269).

Ya son más de 6 años sin René Laloux y más de 13 sin Roland Topor; sin artistas de este tipo, personas íntegras que supieron aliar –gracias entre otros medios a las fuerzas secretas de la poesía y la ciencia ficción– sus luchas sociales y sus inquietudes artísticas, que se enfrentaron a sus propios miedos, que trataron de temas graves sin perder el sentido del humor, el arte y los Oms se resienten. Esperemos que no terminemos todos convertidos en caracoles gigantes fosilizados, contaminados por la esclerosis intelectual institucionalizada, tan extendida en nuestros días, reliquias de la *Entente cordiale*.

BIBLIOGRAFÍA

- Blin, F. (2004). *Les Mondes fantastiques de René Laloux avec des témoignages de Topor, Mœbius, Caza*. Chaumont: Le Pythagore.
- Boulle, P. (1963). *La Planète des singes*. Paris: Julliard.
- Bogdanoff, I. & G. (1979). *L'Effet science-fiction. À la recherche d'une définition*. Paris: Robert Laffont.
- Bozzetto, R. (2007). *La Science-fiction*. Paris: Armand Colin.
- Ballard, J. G. (1973 [1993]). *Crash*. Paris: Christian Bourgois.
- Denis, S. (2007). *Le Cinéma d'animation*. Paris: Armand Colin.
- Fontaine, F. (1996). *La Science-fiction*. Toulouse: Milan.
- Guiot, D. et alii (1998). *Dictionnaire de la science-fiction*. Paris: Hachette/Le livre de poche.
- Hougron, A. (2000). *Science-fiction et société*. Paris: PUF.
- Jodorowsky, A. (2001). *Albina et les hommes-chiens*. Paris: Métailié.
- Klein, G. (2001). “Notes nouvelles pour une sociologie de la S.F.”. *La Science-fiction. Europe* 870: 24-31.

- Klein, G. (2004). «Préface». In F. Blin (2004): 9-11.
- Laloux, R. (2004). “Entretien”. In F. Blin (2004): 22-27 y 49-56.
- Manfrédo, S. (2000). *La science-fiction aux frontières de l’Homme*. Paris: Découvertes Gallimard.
- Millet, G. & D. Labbé (2001). *La science-fiction*, Paris: Belin.
- Murail, L. (1999). *La Science-fiction*. Paris: Larousse.
- Sadoul, J. (2001). *Une histoire de la science-fiction - 5. 1950-2000 La science-fiction française*. Paris: Librio.
- Topor, R. (2004). “Entretien”. In F. Blin (2004): 62-66.
- Valio Cavaglione, A. (2004). “Entretien”. In F. Blin (2004): 58-62.
- Versins, P. (1972). *Encyclopédie de l’Utopie et de la Science-fiction*. Lausanne: L’Âge d’homme.
- Wul, S. (2000 [1957]). *Oms en série*. Paris: Gallimard.
- Wul, S. (2001 [1957]). *Niourk*. Paris: Gallimard.
- Wul, S. (2004). “Entretien”. In F. Blin (2004): 68-70.