laFuga

Animalia Paradoxa

Futuros lacrimógenos

Por Octavia Depolo

Director: Niles Atallah
Año: 2024
País: Chile

Tags | **Cine chileno** | **Distopia** | **Ruinas** | **Crítica** | **Chile**

Directora Audiovisual, UC.

Animalia Paradoxa, largometraje dirigido por Niles Atallah, propone un viaje por los restos distópicos-fantásticos de una catástrofe -casi- irreconocible. Siguiendo los días de una criatura sin nombre, humana en su forma pero ambigua en sus movimientos y de una extrañeza familiar, dígase paradójica, en búsqueda del mar, Atallah propone un cuento clásico invertido, empapado con una carga política tangible.

Con *Rey*, su segundo largometraje, el director pone en jaque valores colonialistas e invita la ambigüedad histórica a convivir con las opresiones concretas de la actualidad mediante un delirio lúdico en sus formatos. Continuando en una línea de experimentación visual y una narrativa no lineal -aunque en este caso más concreta que *Rey*-, Atallah atiende a la política nacional pero explorando las posibilidades del futuro (¿o no es el futuro?) en lugar del pasado. El mundo de *Animalia Paradoxa*, título basado en el concepto homónimo del naturalista Carl Linnaeus para describir animales ambiguos con cualidades mágicas que se excluyen de las principales obras del autor, propone un futuro ruinoso y hostil, inseparable de su locación de rodaje: los restos del antiguo Cine Arte Alameda, espacio incendiado en el contexto de la revuelta social del 2019.

A cinco años del 18 de octubre y del incendio, caso de investigación inconcluso pero identificado por el centro cultural como el resultado de una bomba lacrimógena, la exploración de los escombros enmarcados en una distopía esclarece la trama y a sus personajes. Cobra sentido instantáneamente, por ejemplo, la protagonista, con una máscara de gas remitente a las de las marchas, y una vestimenta que parece configurada con restos pero que se completa con unos zapatos deportivos desgastados. Aunque su fisiología es humana, la protagonista parece ser más bien una criatura, de movimientos crípticos y poco naturales pero aún así fluidos, que parecieran ser un eco de la rareza que la rodea. Es un intermedio humano-animal, sub-humano que problematiza la visión que se impone de quienes participan de acción política en contra de fuerzas opresivas del estado que los margina. El largometraje se puede, entonces, ir resignificando con el paso del tiempo, volviéndose difícil actualmente no pensar en el genocidio de Palestina y sus imágenes desesperanzadoras.

Atallah participó en Ojo Chile el 2019 y dirigió el video musical de *Hombre* de Camila Moreno con imágenes de técnicas mixtas de las manifestaciones de ese año. Estas obras acercan su obra a lo dinámico, lo social y las manifestaciones cercanas al performance, elemento visible en *Animalia.* Evocando la teatralidad y el espacio como un escenario cargado de memoria, la criatura protagónica (Andrea Gómez) vive un cotidiano erosionado en una incertidumbre que caracteriza la película. Incertidumbre de la humanidad de la criatura, que se contorsiona, vive en búsqueda de agua que consigue de gotas que caen de su pelo, y hace rituales de naturaleza religiosa-alucinógena al bañarse con el agua y ver imágenes del mar. El mundo de *Animalia* es seco y el mar parece una mentira. "No hay mar" le dice otra criatura, cuya cara esconde tras un trapo, pero la protagonista lo sigue buscando, nunca cayendo en la desesperanza por una libertad vital para ella.

Naturalmente, el largometraje juega con paradojas en distintos niveles de su confección; las criaturas son una paradoja, la esperanza que tiene la protagonista también, y a esto se suman los recursos formales y género de la obra. El paisaje es de concreto y seco, pero sus criaturas y vestimentas remiten netamente a lo orgánico; el entorno es hostil y sus habitantes solitarios, pero los elementos que intercambian y que se encuentran tienen una base lúdica -gomitas de osos, una figura pequeña de un pez- que le entregan un carácter inocente a los personajes. En lo general, *Animalia* es una paradoja en cuanto a géneros cinematográficos; es una distopía que parece pasada, cuyas normas van más allá de nuestra verosimilitud pero parecen imposibles de fijar en un momento del futuro. No solamente surge una interrogante por la temporalidad del mundo, sino también por el funcionamiento de lo fantástico en él. Con inspiración en *La Sirenita*, mencionada por Atallah, nos enfrentamos a una especie de cuento de hadas corrupto, donde en lugar de querer escapar del mar, es el espacio que busca la protagonista, complejizando aun más la categorización del largometraje y, a su vez, entregando más capas a su análisis y desarrollo temático.

La repetición de los días que vive la criatura, muy similares entre sí, desorientan y permiten entrar en una especie de trance mientras experimentan. Sin embargo, esta aparente monotonía se ve desafiada por otras decisiones en la obra, tal como el uso de distintas imágenes de stock -medusas, explosiones- y las técnicas de stop motion y uso de títeres que dinamizan la visualidad de la obra y la enmarcan en mayor incertidumbre; ¿se nos presenta un cuento, una fábula? ¿La llegada al mar de la protagonista es una ilusión? La confección manual del último acto genera la idea de un futuro generado a mano, que es inestable y rudimentario pero que está empapado en divinidad.

Animalia Paradoxa nos sumerge en un desierto de cemento y nos muestra un camino solitario y peligroso que remite a la esperanza que moviliza una lucha por seguir existiendo y por ser libre; a la búsqueda incesante que pareciera insistir en que no hay formas de lograr un ideal, un imaginario fértil, hasta que se logre llegar al mar. Mar incierto, mar mítico que, si existe, tal vez es porque lo construimos en un futuro con nuestras propias manos.

Como citar: Depolo, O. (2024). Animalia Paradoxa, *laFuga*, 28. [Fecha de consulta: 2026-11-04] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/animalia-paradoxa/1237