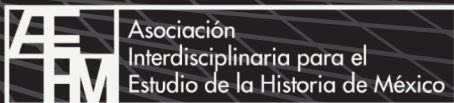


# MIRADAS TRANSDISCIPLINARIAS

---

Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico



**Coordinadores:**  
**Mariana Martínez Bonilla**  
**Alfonso Ortega Mantecón**





# MIRADAS TRANSDISCIPLINARIAS

---

Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico

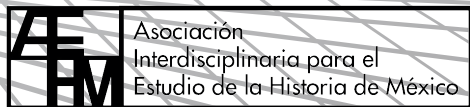




# MIRADAS TRANSDISCIPLINARIAS

---

Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico



**Coordinadores:**  
**Mariana Martínez Bonilla**  
**Alfonso Ortega Mantecón**

## **Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al Arte Cinematográfico.**

Primera edición, abril de 2023.

ISBN: 978-607-99719-5-3

D.R. © Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C. Avenida Instituto Técnico Industrial número 60, interior 1, Colonia Agricultura, Alcaldía de Miguel Hidalgo, México, Ciudad de México, C.P. 11360.

Esta publicación presenta los resultados de investigaciones científicas y contó con dictámenes de expertos externos, de acuerdo con las normas editoriales de la Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C.

Cada capítulo de esta obra colectiva es responsabilidad única y exclusiva de su autor o autores. Las opiniones expresadas por el autor o autores no necesariamente reflejan la postura del coordinador del libro.

Se prohíbe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electro-óptico, por fotocopia o cualquier otro, existente o por existir, sin el permiso previo por escrito del titular de los derechos correspondientes.

Este libro se publica sin fines de lucro. Queda prohibida su venta. Editado en México / Edited in Mexico.

Coordinadores: Mariana Martínez Bonilla y Alfonso Ortega Mantecón.

Diseño editorial: Andrea Ortega Mantecón.

Corrección de estilo: Mireya Castillo Garfias.

Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al Arte Cinematográfico / Mariana Martínez Bonilla, Alfonso Ortega Mantecón coordinadores. Primera edición. México. Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C., 2023.

Pendiente páginas: ilustraciones a color.

ISBN: 978-607-99719-5-3

1. Cine. 2. Arte.

I. Martínez Bonilla, Mariana, coordinadora. II. Ortega Mantecón, Alfonso, coordinador.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Prólogo

## Re-visiones de la estética autoral y los géneros cinematográficos fccionales

Desdoblamientos temporales en planos infinitos: análisis de algunas narrativas 23  
cinematográficas en la propuesta de Ezban  
*Silvia Hamui Sutto*

Los amores cristalinos. Imágenes y potencias de lo falso en *Reconstrucción* 37  
*de un amor* (2003) y *Allegro* (2005) de Christoffer Boe  
*Mariana Martínez Bonilla*

Futuros inacabados. Ciencia ficción, minimalismo y espacio social en *Érase* 57  
*una vez en Brasilia*  
*Rodrigo Martínez Martínez*

Reformulaciones del debate sobre cine expresionista en función 81  
*de su categorización como estilo y género cinematográfico*  
*Luis N. Sanguinet*

La frontera interior en el cine internacional 101  
*Lauro Zavala*

## Disquisiciones sobre el audiovisual no-ficcional y los nuevos medios

Realidad alienígena: la fantasía del documental científico 117  
*Sergio J. Aguilar Alcalá*

La memoria colectiva del confinamiento en el documental *Miradas aisladas* 143  
*Mónica del Sagrario Medina Cuevas*

Metempsicosis, realidad virtual y el andar como narrativa ergódica 171  
en los videojuegos  
*Romano Ponce Díaz*

## La filosofía va al cine: imagen, tiempo y experiencia cinematográfica

El plano-secuencia como imagen sensación: una pauta para conceptualizar 189  
su *frontera* desde la estética de las intensidades  
*Areli Adriana Castañeda Díaz*

Comarca cinematográfica: lugar ontológico contemporáneo 205  
*Ileana Díaz Ramírez*

Fantasma: residuo inmanente de la imagen 219  
*Gabriela Garay Viñas*

## Cine y representación: afectos, historias e identidades colectivas y sexuales

El niño sintiente en el cine de ficción latinoamericano. Claves de lectura en 243  
torno a las narrativas cinematográficas sobre las dictaduras  
*Daniel Ruiz Luján*

La conformación de la identidad y el imaginario colectivos a partir del 263  
consumo de cine extranjero en México: estudio cuantitativo-visual  
*Karim Israel Solache Damián*  
*Miguel Federico Rubio Marín*

¡Dos tipos de cuidado!: El *bromance* insurrecto en *Y tu mamá también* 293  
*Francisco Marín López*

La mujer en el cine de acción del siglo XXI: ¿muestra del empoderamiento 307  
femenino o poder a la sombra del hombre?  
*Delfín Romero Tapia*

Reinventar el cuerpo en el silencio: el caso de *Olla* (2019), de Ariane Laped 325  
*Iracema Patricia García Arias*  
*Cecilia Gabriela Juárez Martínez*

*Siempre sí* (Alberto Fuguet, 2019): la construcción de una utopía 339  
homoerótica citadina  
*Alfonso Ortega Mantecón*

## **Entrecruces disciplinares: cine, arquitectura y urbanismo**

El reflejo de la sociedad de la década de los cincuenta en películas 355  
de la época de oro del cine mexicano  
*Laura Georgina Ahuactzin Pérez*

Movilidad automotriz en la Ciudad de México. Visiones fílmicas de la crisis Urbana 375  
*Georgina Cebey*

Diseño de Producción, transdisciplinariedad y procesos creativos 389  
Eugenio Caballero inventor de paisajes visuales cinematográficos para *Roma*  
*José Antonio García Ayala*

## **Epílogo**

Tendencias actuales de investigación sobre cine en México 413  
*Aleksandra Jablonska Zaborowska*



# PRÓLOGO

En los últimos años la teoría del cine ha sido enriquecida con los más diversos supuestos disciplinares. Metodológicamente, el llamado “giro cinematográfico” ha operado una transformación a gran escala de las maneras a través de las cuales las y los estudiosos de la imagen en movimiento constituyen sus arsenales analíticos. Los entrecruces de las ideas y planteamientos en torno a los nuevos medios, el feminismo, la teoría queer, los estudios culturales y visuales, la historia del arte, la antropología de las imágenes, la filosofía y otras disciplinas como la arquitectura, el urbanismo, la literatura, la sociología y la ciencia política, han cimentado un nuevo ordenamiento crítico de los problemas y cuestiones planteadas a las más diversas manifestaciones de lo audiovisual. A partir de ello, tuvo lugar el surgimiento de una nueva ola de cuestionamientos en torno a la imagen-movimiento-tiempo que conducen hacia un entendimiento más amplio de aquello que las prácticas audiovisuales significan tanto desde la producción como en su recepción.

Dicho desplazamiento teórico-metodológico constituye el eje rector de *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*, un libro que es el resultado de un esfuerzo colectivo y que nace como proyecto paralelo al Primer Coloquio Interinstitucional Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico, llevado a cabo en el marco del Doctorado en Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana durante el año 2021, y para lo cual se contó con el apoyo de los Departamentos de Arte y Comunicación de la Universidad Iberoamericana y de la Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C., nuestra también casa editora.

Los textos que aquí se presentan articulan diversas discusiones como las propuestas por los teóricos de la memoria cultural (Erl y Nünning, 2008), las indagaciones sobre el archivo (Ishizuka y Zimmermann, 2008; Russell, 2018) y la construcción de la mirada en el cine etnográfico (Groo, 2019), las arqueologías mediales (Zielinski, 2011; Parikka y Huhtamo, 2011, Elsaesser, 2016), los indigenismos (Raheja, 2010; Wood, 2017) y el pensamiento decolonial (Mirzoeff y Halberstam, 2018; Weaver-Hightower, 2020, 2018), los análisis feministas, queer y de la representación (Hall, 1997; Ahmed, 2010; Schuessler, 2017), entre muchos otros desplazamientos disciplinares que constituyen el actual entramado ocupado por la renovación de los estudios sobre cine y audiovisual.

Así pues, para abonar a la renovación de la discusión en torno a la teoría y el análisis cinematográfico y de otras manifestaciones de la imagen en movimiento, los resultados de las investigaciones que conforman *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico* estudian las maneras en las que lo audiovisual y sus contextos de producción y recepción consolidan anudamientos de



sentido que solo es posible desentrañar desde perspectivas inter y transdisciplinares.

Los artículos aquí compilados establecen un amplio panorama dentro del cual se vuelve posible desplazar a los objetos de análisis y reconocer sus contradicciones, así como pensar otro tipo de relaciones en torno a la imagen, la teoría y el método. Más allá del reconocimiento e, incluso, renovación de los parámetros teóricos elaborados por las “grandes” teorías cinematográficas, la serie de artículos que aquí se publican prefiguran un movimiento de avanzada que pretende dinamitar los fundamentos de aquellos presupuestos.

Sobre todo, se trata de presentaciones de análisis puntuales y propuestas que producen una suerte de chispazo que pone en crisis a los manuales y las fórmulas metodológicas que, día con día, demuestran su incapacidad para dar cuenta de los fenómenos y las problemáticas propuestas por las nuevas corrientes interdisciplinares que hacen de la imagen-movimiento su objeto de estudio.

De tal manera, a lo largo de estas páginas se analizan los más diversos objetos y *corpus* que van desde los filmes expresionistas y la cultura visual de la República de Weimar, algunos falsos documentales, filmes y otras manifestaciones de la no-ficción, hasta las más variadas expresiones del cine latinoamericano (desde México hasta el Cono Sur) e internacional (de Hollywood a Dinamarca), e, incluso, se repara en las formas narrativas propuestas por algunos videojuegos.

Divididos en cinco capítulos, estos nuevos acercamientos se articulan a través de la revisión de las estéticas autorales y los géneros cinematográficos (capítulo 1), hasta los entrecruces disciplinares que exceden el campo de lo puramente fílmico, como en el caso específico de la arquitectura y el urbanismo, y enfocados al análisis del cine producido en México (capítulo 5), pasando por algunas notas y discusiones en torno al audiovisual no-ficcional (capítulo 2), el tiempo y la experiencia cinematográfica, entendidos desde el emplazamiento filosófico (capítulo 3) y las diversas problemáticas de la representación sexual, histórica y afectiva en el cine (capítulo 4).

En el primero de dichos apartados, titulado “Re-visiones de la estética autoral y los géneros cinematográficos ficcionales”, Silvia Hamui Sutton, analiza con la ayuda de un marco teórico analítico bergsonian —y, por lo tanto, deleuziano— las estrategias narrativas y formales contenidas en el filme de suspenso *El incidente* (2014) del director mexicano Isaac Ezban. Así pues, en el texto “Desdoblamiento temporales en planos infinitos: análisis de algunas narrativas cinematográficas en la propuesta de Ezban”, la autora se enfoca especialmente en las relaciones espacio-temporales que constituyen tanto al relato como a la historia del filme mencionado, con lo cual también arroja luz sobre las maneras en las cuales los espectadores se ven interpelados a nivel intelectual con el filme.

Por su parte, Mariana Martínez Bonilla revisa en “Los amores cristalinos. Imágenes y potencias de lo falso en *Reconstrucción de un amor* (2003) y *Allegro*

(2005) de Christoffer Boe”, desde la perspectiva del filósofo argelino Alain Badiou y del francés Gilles Deleuze, la complejidad estructural y narrativa de los filmes mencionados. La hipótesis que sostiene el análisis afirma que a lo largo de ambos filmes el director despliega la idea del amor romántico idealizado como una imposibilidad absoluta. Según la autora, lo anterior es evidente a partir de la movilización de una serie de estrategias metaficcionales que constituyen un núcleo de “formaciones cristalinas” e “imágenes virtuales”, términos que toma prestados de Gilles Deleuze y a través de los cuales se anudan las búsquedas y devenires de los personajes que protagonizan ambas historias.

En el tercer texto que conforma este capítulo, Rodrigo Martínez Martínez detiene su mirada en la película que Adirley Queirós dirigió en el año 2017. Su intención es llevar a cabo un escrutinio detallado de un filme al que considera como transhistórico y cuya importancia radica en su utilidad para caracterizar a la ciencia ficción contemporánea. Como el autor demuestra a lo largo de “Futuros inacabados. Ciencia ficción, minimalismo y espacio social en *Érase una vez en Brasilia*”, una vez en Brasilia”, lo anterior consiste en una apropiación de la estructura del género antes mencionado, tendiente hacia el minimalismo visual y las narrativas inacabadas que interpretan el presente social a través de la observación de los individuos, los acontecimientos y los contextos urbanos específicos.

Por otra parte, “Reformulaciones del debate sobre cine expresionista en función de su categorización como estilo y género cinematográfico” de Luis N. Sanguinet es el cuarto elemento constitutivo del capítulo. En él, su autor lleva a cabo una revisión de las propuestas teóricas desarrolladas por los pensadores de la República de Weimar acerca de la imagen cinematográfica y sus funciones sociales, así como de las derivas que éstas tuvieron en el pensamiento de autores contemporáneos como Vicente Sánchez-Biosca, Gilles Deleuze y Thomas Elsaesser. Dicha revisión y actualización de la discusión se enfoca en la importancia del cine expresionista no como género, sino como una serie de obras con características estéticas y narrativas singulares que se asentó en tanto desarrollo cultural, cuya función fue aquella de operar como catalizador de los síntomas que permitirían a teóricos como Kracauer y Eisner, entre otros, llevar a cabo un diagnóstico epocal que anunció el ascenso del nazismo.

El capítulo concluye con un texto de Lauro Zavala, titulado “La frontera interior en el cine internacional”, en donde se analiza un amplio corpus cinematográfico. Se trata de la revisión de 12 películas en las que la frontera interior —o esa negociación simbólica que cada uno de los sujetos que atraviesa por una frontera territorial debe llevar a cabo— es el eje narrativo. Así pues, en su análisis L. Zavala recapitula la presencia continua de cruces entre Bangladesh e Inglaterra, Estados Unidos y China, Egipto e Israel, India y Estados Unidos, Irlanda del Norte y del Sur, Italia y Austria, Estados Unidos y Japón, Vietnam y Estados Unidos, Suiza y Kenia, y Tíbet y el Occidente, en el cine contemporáneo. Y, a partir de ello, que las

consecuencias simbólicas y afectivas de dichos cruces implican desplazamientos no solo físicos sino emocionales y subjetivos para los personajes de cada una de las películas analizadas.

En el siguiente capítulo del libro que el lector tiene en sus manos: “Disquisiciones sobre el audiovisual no-ficcional y los nuevos medios”, Sergio J. Aguilar Alcalá, Mónica del Sagrario Medina Cuevas y Romano Ponce Díaz, abordan diversas problemáticas relacionadas con las expresiones audiovisuales de la no ficción y los nuevos medios como lugares de creación de sentidos siempre en tensión, atravesados por elementos no solo estéticos, sino éticos.

Tal y como lo demuestra el texto de Sergio J. Aguilar, “Realidad alienígena: la fantasía del documental científico”, los desplazamientos de elementos documentales en la ficción contemporánea, y su recurrente uso de un archivo creado a partir imágenes creadas por computadora, constituyen uno de los lugares más complejos y representativos del quiebre de las lógicas indexicales de la imagen documental clásica. Y no solo eso, sino que a través del análisis tanto narrativo como estético de *Alien Worlds* (2020), el autor da cuenta del descolocamiento de la supuesta objetividad documental para desplazarla hacia el ámbito de lo subjetivo y la no neutralidad, cuyas consecuencias a nivel político, en relación con la verdad que el género cinematográfico documental busca exponer, no debemos pasar por alto.

Por otra parte, en “La memoria colectiva del confinamiento en el documental *Miradas aisladas*”, Mónica del Sagrario Medina aborda el documental *Miradas aisladas*, realizado durante la pandemia del COVID-19 por estudiantes de la Licenciatura en comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla en el Taller de video documental *web*. A partir de un arsenal metodológico de orden estructural, Medina recalca la importancia de las narrativas interactivas para el condicionamiento de otros modos de entender la realidad. Sobre todo, enfatiza la función de la interactividad como fundamento de la colectividad y de la constitución de la memoria colectiva en torno al acontecimiento pandémico y sus consecuencias tanto a nivel social como individual.

Ahora bien, llevando la reflexión hacia un ámbito de reciente incorporación al análisis audiovisual como son los videojuegos, en el texto “Metempsicosis, realidad virtual y el andar como narrativa ergódica en los videojuegos” de Romano Ponce, se elabora una lectura e interpretación de los principios de la realidad virtual a partir de conceptos propios de la filosofía, la literatura, el arte y el diseño. A través de ellos, el autor se enfoca en la revisión de la narrativa relacionada con los espacios digitales navegables en tercera dimensión. Para ello, la experiencia del espectador resulta fundamental, pues éste participa activamente en la producción de la significación y de la experiencia que el recorrido o la caminara por dichos espacios suponen. Partiendo de la noción de narrativa ergódica (aquella en la cual la participación activa y directa del lector es requerida para hacer progresar a la

trama), a lo largo de su escrito, Romano Ponce Díaz analiza y contextualiza las implicaciones ideológicas y de producción de sentido de ejemplos como los videojuegos *Doom* (1993), *Myst* (1993) y *Assassin's Creed* (2007) y las películas *The Thirteenth Floor* (1999) y *Source Code* (2011), en donde el espectador participa activamente al recorrer los diferentes escenarios que los componen, los cuales constituyen una capa narrativa en sí misma que se presenta como un añadido que desplaza al sentido primigenio de cada uno de los ejemplos citados.

Posteriormente, en el capítulo número tres de *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*, “La filosofía va al cine: imagen, tiempo y experiencia cinematográfica”, se estudian los diferentes emplazamientos de la ontología y la fenomenología como estrategias y operaciones conceptuales y analíticas para comprender los problemas que la imagen-movimiento y la imagen-tiempo suponen para la teoría cinematográfica y las herramientas metodológicas que de ella se desprenden.

En ese sentido, Areli Adriana Castañeda propone una revisión de los modos a través de los cuales el plano-secuencia puede ser interpretado desde la estética de las intensidades como un lugar de inscripción de la sensación. En el texto que lleva por título “El plano-secuencia como imagen sensación: una pauta para conceptualizar su frontera desde la estética de las intensidades”, la investigadora se enfoca en *Birdman* (2014) de Alejandro González Iñárritu. En sus propias palabras, el objetivo de su trabajo es el de proponer “una reflexión acerca de la construcción del término de frontera meramente desde una condición biológica y fisiológica de la corporalidad”. El análisis de Castañeda entiende a la representación audiovisual-cinematográfica como una manifestación indexical capaz de incidir directamente en la percepción corporal del espectador y, para ello, recurre a la filosofía como el lugar disciplinar desde el cual será posible pensar la relación entre la imagen constituida por el plano-secuencia y sus cualidades hápticas, así como en las consecuencias que ello tiene a nivel de la percepción y la afección del espectador.

En otro tenor, pero también cercano a los planteamientos que Gilles Deleuze realizó en sus tratados sobre cine, Ileana Díaz elabora en “Comarca cinematográfica: lugar ontológico contemporáneo”, un extenso comentario acerca del cine como pensamiento. Su punto de partida es la ontología heideggeriana y la noción de la “comarca” que de ella se desprende, lo cual le permite realizar una estricta comparación con el arte cinematográfico en tanto mecanismo capaz de contener el acontecimiento de una verdad ontológica.

A través de las referencias al filme *La rosa púrpura del cairo* (Allen, 1985), *Cinema Paradiso* (Tornatore, 1988), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), y los escritos de Andrei Tarkovski, la autora fundamenta su hipótesis pues en los tres casos, de una u otra manera, se plantea la apertura del cine (tanto a nivel de la sala cinematográfica, como narrativo) como un lugar de encuentro con el Dasein heideggeriano, en el cual se negocian tanto la identificación, como la afección del

espectador, pues como la propia autora concluye, en tanto “hogar de pensamiento, el arte cinematográfico tiene su realización en una sala donde se proyecta la cinta. El habitante-espectador presencia sus propias emociones y así como mira las estrellas en las noches (o su brillo, pues posiblemente lo único que observa es la luz que viaja hacia el mundo, pero pertenece a un cuerpo celeste que ya no existe), el Dasein va al cine a mirar hacia adelante, aunque eso no necesariamente implique avanzar.”

Por otra parte, en “Fantasma: residuo inmanente de la imagen” —siguiendo con los acercamientos filosóficos al arte cinematográfico—, Gabriela Garay reflexiona sobre la figura del fantasma, presente en tres filmes: *Casper* (Brad Silberling, 1995), *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001) e *Historia de fantasmas* (David Lowery, 2017). Se trata de ejemplos disímiles que, sin embargo, constituyen puntos de quiebre para pensar la noción del fantasma como un “residuo inmanente de la imagen”. Para ello, en un primer lugar, la autora se enfoca en la caracterización contextual y la conformación a nivel de lo visual de aquello que llama “imagen-fantasmal” y su relación con la teoría de la espectralidad, desarrollando, sobre todo, los argumentos de Jacques Derrida y Walter Benjamin en torno a la huella como lugar liminar que determina las relaciones entre la ausencia, la presencia y la memoria. Posteriormente, se desarrolla el análisis de los tres filmes mencionados a partir de la historicidad cinematográfica (e iconográfica) de la figura del fantasma así como de las características y particularidades estéticas y narrativas de los filmes ficcionales que componen el *corpus* del estudio, reparando en las maneras según las cuales las figuras fantasmagóricas y su relación con la materialidad tangible representada en la imagen cinematográfica resultan el lugar por excelencia para la problematización de la memoria en el arte cinematográfico.

Continuando con la lectura afectiva de la imagen en movimiento, en el cuarto capítulo de este libro, “Cine y representación: afectos, historias e identidades colectivas y sexuales”, hemos decidido conjugar una serie de textos que, desde diferentes perspectivas teórico-analíticas, se ocupan de la representación cinematográfica y los problemas que de ella se derivan. Se trata de un eje fundamental de la Teoría cinematográfica que se ha desplazado a lo largo del tiempo y el espacio, como lo demuestran los escritos de Daniel Ruiz Luján, Karim Israel Solache Damián y Miguel Federico Rubio Marín, Francisco Marín López, Delfín Romero Tapia, Iracema Patricia García Arias y Cecilia Gabriela Juárez Martínez, y Alfonso Ortega Mantecón.

En textos como “El niño sintiente en el cine de ficción latinoamericano. Claves de lectura en torno a las narrativas cinematográficas sobre las dictaduras” de Daniel Ruiz y “La conformación de la identidad y el imaginario colectivos a partir del consumo de cine extranjero en México: estudio cuantitativo-visual” de Karim Israel Solache Damián y Miguel Federico Rubio Marín, se repara en las consideraciones a nivel tanto político como ideológico de la representación

cinematográfica. En ambos escritos observamos una preocupación constante por la manera a través de la cual la forma fílmica incide en contextos sociales, culturales y económicos específicos. Si bien los autores parten de consideraciones irreconciliables tanto a nivel teórico como metodológico, sus textos dan cuenta de las discusiones y de las pugnas entre ideología y representación, así como las consecuencias que ello tiene en el ámbito de los afectos y la memoria colectiva en torno al pasado dictatorial en Latinoamérica, como en el caso del texto de Daniel Ruiz, y, por otra parte, tanto al nivel de la recepción y de la economía de la industria cinematográfica, como en el de la conformación del imaginario en el México contemporáneo, como el análisis de Karim Solache y Miguel Rubio demuestra.

En “¡Dos tipos de cuidado!: El *bromance* insurrecto en *Y tu mamá también*” de Francisco Marín y “*Siempre sí* (Alberto Fuguet, 2019): la construcción de una utopía homoerótica citadina” de Alfonso Ortega Mantecón, se estudian las representaciones audiovisuales del homoerotismo y su incidencia en la conformación de una representación no hegemónica que pone en crisis las ideas de masculinidad que han constituido uno de los pilares fundamentales de la constitución de la mirada cinematográfica. En ambos textos se observa detalladamente cómo es que en las películas que componen sus *corpus* se lleva a cabo un desplazamiento, tanto a nivel formal como narrativo, de la representación de los afectos masculinos fuera del ámbito de una heteronormatividad restrictiva. Los procedimientos que ambos autores plantean permiten distanciarse y repensar la construcción de las figuras masculinas y las retóricas visuales asociadas a ellas a lo largo de la historia del cine.

En ese mismo sentido, no sólo es la figura de lo masculino y su representación lo que se pone en crisis aquí. También la representación de la mujer y la constitución de su identidad es abordada en este capítulo por Delfín Romero Tapia y Cecilia Juárez Iracema e Iracema P. García. En el caso de “La mujer en el cine de acción del siglo XXI: ¿muestra del empoderamiento femenino o poder a la sombra del hombre?”, Delfín Romero se pregunta si la constitución de la figura femenina en películas como *Centinela* (Julien Leclercq, 2021), *Aves de presa (y la fantabulosa emancipación de Harley Quinn)* (Cathy yan, 2020), *Monster Hunter: la cacería comienza* (Paul W. S. Anderson, 2020), *Mujer Maravilla 1984* (Patty Jenkins, 2020), *Ava* (Tate Taylor, 2020), entre otras obras similares, estamos realmente ante la presencia de protagonistas fuertes y emancipadas de las relaciones con cualquier figura masculina que las dote de agencia o si, por el contrario, frente a lo que estamos es a presentaciones de “personajes que adquieren igualdad de poder, gracias a que el hombre las hace visibles”.

Para responder a lo anterior, el autor opta por una aproximación feminista, y una metodología posestructuralista y psicoanalítica, siempre atenta de sus propias limitaciones, la cual le permite concluir que la representación de las mujeres llevada a cabo en los 15 filmes que analiza a lo largo de su texto es por demás problemática,

pero tendiente al quiebre de una imagen de la mujer como elemento sumiso siempre al servicio de un hombre y en favor de la representación de protagonistas que rompen a través de diversos medios con las estructuras patriarcales.

En ese mismo tenor, Cecilia Juárez e Iracema P. García en “Reinventar el cuerpo en el silencio: el caso de *Olla* (2019), de Ariane Labeled” acuden a la teoría deleuziana para pensar la presencia del cuerpo femenino en las narrativas cinematográficas contemporáneas. A partir del análisis del cortometraje *Olla* (2019), las autoras buscan dar respuesta a las siguientes preguntas: “¿Cómo es representado el cuerpo femenino en el cine? Y, ¿en qué se diferencia la mirada de las cineastas femeninas, en comparación con la de sus homólogos masculinos?”. Para ello convocan las enseñanzas de Laura Mulvey en torno al condicionamiento de la mirada masculina a lo largo de la historia del cine y cómo es que ésta se desplaza hacia la escotofilia y el reconocimiento del cuerpo femenino como el lugar desde donde pensar la constitución del placer propio del acto de mirar.

En ese sentido la revisión del trabajo de Ariane Labeled, llevada a cabo por Juárez y García, resulta fundamental para entender cómo es que el cine contemporáneo ha desplazado los ejes de la mirada masculina para problematizarlos a través de la construcción de representaciones corporales disidentes que, en palabras de las propias autoras, están “fuera del mundo dominado por el modelo humano (blanco, masculino, heterosexual)”.

Siguiendo el recorrido planteado a lo largo de este libro y como propuesta más de apertura hacia otros enfoques que de clausura circular, el capítulo 5, “Entrecruces disciplinares: cine, arquitectura y urbanismo”, propone una serie de líneas de fuga desde donde pensar al cine no ya en su aparecer, sino en sus funciones sociales, prácticas y representativas a través de enfoques disciplinares que si bien no fueron ajenos a los planteamientos teóricos y analíticos de las diversas teorías del cine, si se manifestaron como marginales.

En primer lugar, Laura Georgina Ahuactzin Pérez propone una revisión de la constitución identitaria nacional a través de la idea del cine como un repositorio testimonial. En su texto “El reflejo de la sociedad de la década de los cincuenta en películas de la época de oro del cine mexicano” se enfoca en la representación fílmica de los elementos sociales que dan cuenta del cambio socioestructural en México a partir del proceso de modernización del país. Sobre todo, la autora se interesa por el análisis de algunas películas en las cuales están presentes los procesos de urbanización e industrialización de México, llevadas a cabo en películas realizadas entre 1950 y 1959 y enmarcadas en el período final de la llamada Época de Oro.

Mientras que, en “Movilidad automotriz en la Ciudad de México. Visiones fílmicas de la crisis urbana”, Georgina Cebey analiza, desde una perspectiva histórica y urbanista la representación de la crisis de la movilidad en la Ciudad de México tal y como fue abordada en películas como *Mecánica nacional* (1971) de Luis

Alcoriza; *Hoy no circula* (1993) dirigida por Rafael Montero y Víctor Ugalde, cintas que, según la propia Cebey, “dejan claro que es la noción de crisis urbana, aunque permanente a lo largo del desarrollo de la ciudad contemporánea, es sin embargo un concepto polisémico que debe contextualizarse para ahondar en su significación”.

Como cierre del capítulo, José Antonio García ofrece una serie de pistas para acercarnos al análisis de los procesos creativos que rodean a la producción de un filme a partir del ejemplo específico de *Roma* (2018) de Alfonso Cuarón. Para ello, en “Diseño de Producción, transdisciplinariedad y procesos creativos. Eugenio Caballero inventor de paisajes visuales cinematográficos para *Roma*”, se enfoca en las estrategias creativas de Eugenio Caballero, desde una perspectiva transdisciplinar, y su impronta e importancia para la consolidación del sentido en el filme aludido. Sin embargo, la contribución de un texto como este al ámbito del estudio cinematográfico se expande, pues el método de análisis interdisciplinar planteado por el autor resulta útil y, por lo tanto, extrapolable al amplio universo de la creación cinematográfica y audiovisual tanto actual como histórica, así como a la recuperación y reconocimiento de la importancia de los encargados del diseño de producción en la creación de un filme.

Finalmente, a manera de epílogo, este libro concluye con un texto de la investigadora Aleksandra Jablonska Zaborowska, titulado “Tendencias actuales de investigación sobre cine en México”. En él, la autora plantea un mapeo de los acercamientos al fenómeno de la imagen-cine en el marco de los estudios académicos contemporáneos en nuestro país, mismos a los que *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*, se suma, pretendiendo extender, desde el ejercicio colectivo del pensamiento en torno al cine, los alcances del “giro cinematográfico” y, sobre todo, valorar la aplicación de métodos diversos y no ortodoxos para la investigación y el análisis de la imagen en movimiento.

Mariana Martínez Bonilla y Alfonso Ortega Mantecón

Ciudad de México, marzo de 2023





# **RE-VISIONES DE LA ESTÉTICA AUTORAL Y LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS FICCIONALES**



## Desdoblamientos temporales en planos infinitos: análisis de algunas narrativas cinematográficas en la propuesta de Ezban

Silvia Hamui Sutton<sup>1</sup>

Mirar al río hecho tiempo y agua  
y recordar que el tiempo es otro río,  
Saber que nos perdemos como el río  
Y que los rostros pasan como el agua  
Borges, 1923-2977

El cine es un universo contenido que obedece a sus propias reglas y hace estremecer al espectador a partir de la manipulación de las imágenes que se ven afectadas unas a otras en una constante producción de sentido. Algunos elementos que confluyen en el entramado del film son el sonido, el espacio, la actuación, los diálogos o la misma temática. Así, además de imagen, percibimos, por ejemplo, el sonido en forma de gritos, canciones, rechinos, ecos o voces que afectan a otros referentes, a otros cuerpos que, combinados, producen un cierto efecto en el espectador. Pero también el cine es un cúmulo de historias representadas en tiempos y espacios específicos. ¿Cómo distinguir los distintos estratos narrativos?, ¿es diferente el *relato* de la *historia*?, ¿cómo funciona la narrativa de la imagen y de la temática?

Es cierto que, además de las expresiones verbales en diálogos, en una película se conoce el aspecto del *relato* que se manifiesta, sin palabras, en los gestos y movimientos de los personajes que *narran* actitudes sobreentendidas que significan dentro y fuera del contexto del film. La manipulación de estos elementos puede variar para producir ciertos efectos. Hacer coincidir (o no), por ejemplo, el relato verbal con la imagen puede ser una estrategia para alterar el sentido de la historia. Por otro lado, también como parte del *relato*, un objeto puede convertirse en concepto abstracto al hacer uso de estrategias de acercamientos o alejamientos en distintos planos. Una mirada perdida, en este sentido, puede implicar el recuerdo; o una lágrima, puede significar tristeza o alegría. Estas metáforas visuales forman parte de la narrativa fílmica que reafirman la temática de la película. Aunque no podemos separar del todo cada estrato que conforma el film, podemos suponer dos

---

<sup>1</sup> Doctora en Letras por la Universidad Nacional Autónoma de México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores CONACYT desde el 2015, y profesora en la Universidad Iberoamericana Ciudad de México y la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha sido acreedora a la Medalla Ernesto Meneses Morales (UIA-2020) y al Reconocimiento al Mérito Universitario 2019 (UIA), por su sobresaliente trayectoria profesional. Actualmente es vicepresidenta de la Asociación Mexicana de Estudios en Estética (AMEST) y entre sus publicaciones destacan los libros Interpretaciones literarias como apertura hacia el universo del "otro" (2009-UIA/ 2ª. edición, 2021), y El sentido oculto de las palabras en los testimonios inquisitoriales de las Rivera: judaizantes en la Nueva España (2010-UNAM), entre muchas otras.

formas narrativas: el *relato* y la *historia*, el primero corresponde a la perspectiva del orden interno de la película; mientras el segundo refiere la temática.

De esta manera, este artículo tiene como objetivo abordar algunos aspectos de la narrativa del *relato* en tanto estrategias cinematográficas (que recurre a la edición, la manipulación de planos, el sonido, etc); pero, sobre todo, se propone ahondar en la narrativa anecdótica y temática (de la *historia*) orientada hacia el concepto del tiempo en la película *El incidente*, de Isaac Ezban. En este sentido, ciertas valoraciones teóricas de Henri Bergson acerca de la *duración* se utilizarán para distinguir dos planos conceptuales: por un lado, el tiempo *heterogéneo*, que constituye la base primaria de todo ser; y por otro, el *homogéneo*, que corresponde a la materia, al espacio, a la fragmentación y a lo controlable. La intención es detenernos, más allá del *relato*, en la temática de los mundos infinitos en los que “no hay salida”, es decir, en el plano en el que se produce un efecto laberíntico de claustrofobia, tanto en el espacio físico representado como en las reacciones de los personajes, mismos que están atravesados por la circularidad temporal. Se abordarán aspectos de la *duración* bergsoniana, que servirá para explicar, a partir de las dos nociones del tiempo mencionadas, la propuesta filosófica del film. Por último, los testimonios del mismo director sustentarán las ideas en torno a la problemática del tiempo dentro de la *historia*.

Sabemos que el *relato* cinematográfico posee recursos y herramientas distintos al literario o el teatral. Mientras el primero (cine) utiliza a la imagen para *narrar* enunciados virtuales, en el texto escrito se presenta de manera evidente un narrador (omnisciente, testigo o protagonista) con cierta actitud y estilo, que da cuenta, con el manejo del lenguaje, del estado de los personajes en un contexto determinado. En el teatro, por su parte, el relato *imita* (mimesis) en cierto modo lo textual, lo que Gaudreault (1995) llamaría “mostración”, es decir, se representa, lo más fielmente posible (lo textual y lo actoral) ante los espectadores sin mediar significativamente el tiempo. Asimismo, existe una simultaneidad entre la acción y la recepción del mensaje.

En el cine el narrador está generalmente ausente, pues aparece implícito en los movimientos de los actores. Gaudreault menciona que: “Contrariamente a la lengua, que es presa de la sucesión que le impone la linealidad de la frase, el cine puede mostrar simultáneamente diversas acciones” (Gaudreault y Jost, 1995, p. 35). Es decir, manipular la realidad a partir de intercalar distancias espaciales, de reordenar el tiempo o de controlar movimientos.

Más allá del director o del receptor, observamos que no es posible aislar del todo los elementos de la obra para analizarla, pues existe una red de correspondencias que se dan sentido unas a otras. No sólo debemos considerar lo que se percibe, sino lo que “no se ve”, es decir, lo que se sobreentiende y que está presente de manera invisible. Lotman (1979) menciona que, no obstante, es un invento técnico, el cine puede ser un hecho estético al convertir las imágenes en

signos cargados de significados. Es decir, los objetos o conceptos llevan consigo información que aporta otros sentidos de los convencionales. El mismo Bergson afirma, en palabras de Torres Ornelas que “la visión no es la posibilidad de ver, sino la imposibilidad de “no ver”, la imposibilidad que se hace ver, que persevera en una visión interminable” (Torres, 2012, p. 55).

Una de las estrategias para transformar los puntos de vista del espectador es jugar con la dualidad entre lo aparente y lo oculto, es decir, el cine sólo presenta una realidad parcial que, desde sus límites materiales (la misma pantalla) rompe con lo visible, pues se percibe un trozo recortado y manipulado por la edición. Así, la cámara puede fragmentar una mano en primer plano, por ejemplo, sin que resulte necesariamente monstruoso, ya que el espectador construye en su imaginario el resto del cuerpo invisible. Esta metonimia (la parte por el todo) brinda diferentes sensaciones y valoraciones al objeto. Por supuesto, esta dimensión es lo primero que marca la diferencia con el mundo real, que observamos de manera continua.

Los recursos con los que se transmiten las variaciones temporales pueden lograr que una unidad de tiempo ínfima, le corresponda en la pantalla un intervalo de tiempo exageradamente largo: el tiempo artístico, tiene la posibilidad de expandirse o contraerse arbitrariamente. Aunado a las imágenes, los desplazamientos pueden ser acelerados (o no) para corroborar el ritmo del tiempo. El trabajo de edición (proceso mecánico), que se realiza más allá de la escena, también implica una construcción artificial que crea narrativas y ritmos. Es cierto que el montaje, proceso que ayuda al espectador a darle sentido al film, altera la realidad para brindar revelaciones estéticas. Todas estas intervenciones y recursos pertenecen a la dimensión del *relato*, más allá de la *historia*, ya que el primero brinda una forma distinta de entender el mundo diegético, mientras que la segunda, implica la secuencia cronológica, en palabras de Gaudreault, sería “la serie cronológica de los acontecimientos relatados, por oposición al *relato*, que es la manera de relatarlos” (Gaudreault y Jost, 1995, p. 43).

Ahora bien, en este proceso de creación, el director de una película se adentra en varias posibilidades que lo obligan a tomar decisiones. Algunos dan prioridad a los personajes, otros al montaje, a la fotografía (ángulos, deformaciones, desplazamientos), o al entramado de sucesos (entre otros). Isaac Ezbán pone el énfasis en las historias, es decir, en la narrativa temática cargada de conceptos metafísicos o filosóficos, como la espacialidad y la temporalidad, que producen reflexiones en los espectadores.

El *tiempo* es un concepto difícil de definir, ya que la misma descripción conlleva a un abismo de incertidumbres. Existen varias teorías que, por un lado, intentan precisar lo que creemos controlar (como la medición en calendarios, horas, minutos o segundos), pero por otro, también enfrentan la mirada inaprehensible y abstracta. Henri Bergson se adentra, en sus teorías filosóficas, a una aproximación sobre este rubro. Plantea el concepto del tiempo como *duración* desde dos

perspectivas: la *heterogénea* y la *homogénea*. El tiempo *real, puro o verdadero* correspondería a la primera, mientras que lo material o artificial sería la segunda, que se mezcla con el espacio. La *duración* heterogénea la define como objeto *puro* de la intuición, es decir, como cualidad: “cuanto más profundicemos en la naturaleza del tiempo, tanto más comprenderemos que duración significa invención, creación de formas, elaboración continua de lo absolutamente nuevo” (Bergson, 1977, p. 13).

Para el filósofo, la *duración* implica ambas nociones o formas del tiempo. Los seres humanos experimentamos esta duración a partir de la interioridad y la exterioridad: la primera sería el tiempo *puro* que no requiere de mediciones, el segundo sería un tiempo materializado, el tiempo de las cosas en el espacio. En este nivel, se paraliza el movimiento, en tanto que se fragmenta y se construye de manera arbitraria por consenso social, es decir, al romper el desplazamiento en instantes estáticos se considera al espacio que sólo alcanza un sentido de movimiento si hay un ser que le dé sentido en sus pensamientos. Sin embargo, esto no garantiza necesariamente que se considere como tiempo *real*, ya que sólo es un proceso psíquico. Es interesante cómo, para Bergson, no todo tiempo implica su espacio, para el filósofo, este es: “un medio homogéneo y vacío, infinito e infinitamente divisible, que se presta indiferentemente a cualquier modo de descomposición” (Araujo Díaz, 2018, p. 13-14). El tiempo heterogéneo, por el contrario, no es divisible, no se puede descomponer, medir, detener o manipular de ninguna manera.

Bergson menciona que “nuestra inteligencia se aleja de la movilidad misma porque no tiene interés alguno en ocuparse de ella” (Bergson, 1977, p. 126). El tiempo homogéneo es más palpable para el ser humano, ya que, en este nivel se tiende a controlar, mediante medidas artificiales, sectores aislados que se puedan analizar y comprender de manera precisa y lineal. Sin embargo, esa tendencia siempre es parcial, porque no puede desprenderse de su entorno, de las líneas que lo conectan con otros referentes. Según Bergson,

la materia tiene tendencia a construir sistemas aislables, que se puedan tratar geoméricamente [...] La materia nunca va hasta el final, y el aislamiento no es jamás completo. [...] [La ciencia] sobreentiende que el sistema, aislado, permanece sometido a determinadas influencias exteriores. Las deja simplemente de lado, bien porque las encuentra lo suficientemente débiles como para despreciarlas, bien porque se reserva para tenerlas en cuenta más tarde. No es menos cierto que estas influencias son otros tantos hilos que unen el sistema a otro más vasto, este a un tercero que los engloba a ambos, y así consecutivamente hasta que se llega al sistema más objetivamente aislado y más independiente de todos, el sistema solar en su conjunto. Pero incluso aquí, el aislamiento no es absoluto. Nuestro sol irradia calor y luz más allá del planeta más lejano. Y, por otra parte, se mueve, arrastrando consigo los planetas y sus satélites, en una dirección determinada. El hilo que le une al resto del universo es sin duda muy tenue. Y, sin embargo, a lo largo de este hilo

se transmite, hasta la parcela más pequeña del mundo en que vivimos, la duración immanente al todo del universo (Bergson, 1977, p. 13).

Así, conocemos en forma incompleta, pues estamos imposibilitados a abarcarlo todo. Por otro lado, en la *concepción absoluta o heterogénea* el tiempo es la realidad *en sí* que fluye sin mezclarse con lo exterior de las cosas. Es decir, transcurre más allá de la voluntad humana. Mientras la *duración* heterogénea tiene que ver con el movimiento, con el dinamismo, la indivisibilidad y lo cualitativo, lo homogéneo aterriza en lo concreto: tiempo materializado en el espacio que se reconoce en cantidad. Bergson menciona que no podemos medir la primera, pero sí sentirla, como un instinto confuso. “La pura duración bien podría no ser sino una sucesión de cambios cualitativos que se funden, que se penetran, sin contornos precisos, sin tendencia alguna a exteriorizarse unos con relación a otros, sin parentesco alguno con el número: sería la heterogeneidad pura” (Bergson, 1977, p. 16).

Ahora bien, desde el aspecto psicológico, Bergson afirma que los cambios de estados de ánimo no se pueden reconocer de manera aislada, como en bloque: tristeza, felicidad, enojo, etc., están en constante cambio. “No hay afecto, representación ni volición que no se modifique en todo momento; si un estado de alma cesase de variar, su duración cesaría de transcurrir” (Bergson, 1977, p. 8). El uso de la memoria atrae el pasado en el presente, lo que implica que el recuerdo coincida con la duración: “Mi estado del alma, al avanzar en la ruta del tiempo, crece continuamente con la duración que recoge; por decirlo así, hace bola de nieve consigo mismo” (Bergson, 1977, p. 8). Así, el fluir psíquico es un todo continuo que se rompe en actos discontinuos cuando nuestra atención se fija en un punto específico. Es decir, en una plataforma heterogénea, se puede fragmentar lo homogéneo:

los estados que nosotros reconocemos como cambios en medio de una continuidad, son sólo fragmentos de una zona inestable; estos no son elementos distintos que cambian según nuestra percepción, en realidad se continúan los unos a los otros en un curso sin fin, estos se hallan sumergidos en medio de una continuidad general que funciona a modo de fondo sobre el que se trazan los intervalos que funcionan como separadores de los estados psicológicos (Bergson, 1977, p. 9).

La noción psicológica en el ser es la *duración* en sí misma, aunque no representa la *duración* en su totalidad: es sólo una de sus manifestaciones. “El tiempo no nos es interior, sino nosotros interiores al tiempo que se desdobra, se pierde y se reencuentra, el tiempo que hace pasar el presente y conservar el pasado” (Deleuze, 1996, p. 115). El sueño y el instinto, por otro lado, son otras formas de concebir la *duración* heterogénea, ya que el organismo altera el enlace entre el



yo independiente con los estados de ánimo y las cosas exteriores del espacio. Bergson afirma que la *duración* es el *todo*. La psicología alcanza a percibir parte de esa totalidad en absolutos. El *todo* contiene todos los actos y pensamientos que pueda percibir el ser, es el universo, la *duración*, la sucesión continua del absoluto. “De este modo, no sólo el hombre en sí mismo es duración, también la realidad misma es duración. Si se observa detenidamente el progreso de la historia y del mundo puede percibirse que se despliegan gradualmente, nada sucede inmediatamente. Todo tiene un avance y un retroceso gradual” (Araujo Díaz, 2018, p. 18). En el tiempo homogéneo, se eligen hechos relevantes arbitrariamente, lo que fragmenta la historia. La narrativa tiende a eliminar los acontecimientos intermedios para darle relevancia a una acción sobre otra (asentada en el espacio), así, pertenece al espacio.

De esta manera, Bergson plantea varias *duraciones*, contenidas en la totalidad, que marchan de manera simultánea: unas van en descenso, mientras otras en ascenso. El tiempo se percibe en gradaciones: mientras el homogéneo es la manifestación más *baja*, en que se corrompen las cosas, el tiempo *puro* es el más *elevado*, ya que es un modo de manifestarse la eternidad. Hay que tener en cuenta que ambas duraciones no pueden concebirse una sin la otra, es decir, la noción de multiplicidad cualitativa -pura- tiene que ver con la multiplicidad cuantitativa. Deleuze menciona, refiriéndose a Bergson, que:

el pasado coexiste con el presente que él ha sido; el pasado se conserva en sí mismo como pasado en general (no cronológico); el tiempo se desdobra a cada instante en presente y pasado, presente que pasa y pasado que se conserva [...] la sola subjetividad es el tiempo, el tiempo no cronológico captado en su fundación, e interiores al tiempo parecería ser un lugar común, y, sin embargo, es la máxima paradoja. El tiempo no es lo interior en nosotros, es justo lo contrario, la interioridad en la cual somos, nos movemos, vivimos y cambiamos (Deleuze, 1996, p. 115).

Así, al adentrarnos al análisis de la película *El incidente* (2014), de Isaac Ezban, observamos historias paralelas en un mismo instante. La trama inicial, después de una introducción de unos recién casados que están en su noche de bodas, plantea a tres personajes (un detective y dos hermanos) que irrumpen en la escena cuando uno de éstos es atrapado por el detective por haber participado en un robo. Los dos hermanos tratan de escapar, mientras el detective los sigue después de recuperarse del golpe recibido. Al entrar a una escalera quedan atrapados en una progresión infinita, es decir, en una espiral sin salida. Al perseguirlos, el detective dispara su pistola que hiere a uno de los hermanos. El detective se arrepiente de inmediato, sin poder justificar del todo su acción. Este *incidente* está acompañado del sonido de una explosión que se escucha más allá

de las escaleras. Carlos, el hermano mayor, está gravemente herido, por lo que el tiempo medible u homogéneo, según Bergson, hace que transcurra en detrimento del afectado que se desangra progresivamente. Los personajes descienden en las escaleras, pero no avanzan, están suspendidos en un absoluto.

Lo que es actual es siempre un presente. Pero precisamente, el presente cambia o pasa. Siempre podemos decir que se vuelve pasado cuando ya no está, cuando un nuevo presente lo reemplaza. Pero esto no quiere decir nada. El presente tiene que pasar para que llegue el nuevo presente, en el momento en que lo está. La imagen, por tanto, tiene que ser presente y pasada, a la vez, al mismo tiempo. Si no fuera ya pasado al mismo tiempo que presente, el presente nunca pasaría. El pasado no sucede al presente que él ya no es, coexiste con el presente que él ha sido. El presente es la imagen actual, y *su* pasado contemporáneo es la imagen virtual, la imagen en espejo (Deleuze, 1996, p. 111).

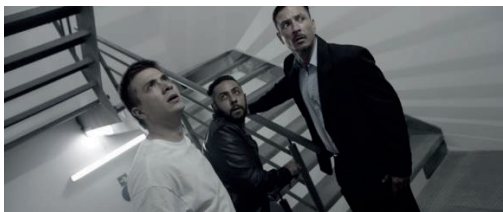
Podemos observar cómo, a partir de un instante, se desdobl原因an planos o dimensiones que implican “otras” realidades propensas a transformarse, y estas a su vez, a bifurcarse hasta el infinito. Bergson plantea la tesis de que el movimiento es constante, no se puede descomponer, sin embargo, la paradoja sería pensar que ese fluir se fragmenta en instantes que se tornan inmóviles. En la película de Ezban, observamos cómo un *incidente* suspende el tiempo en absolutos, en fragmentos espaciales. La escalera asciende y desciende, pero no llega a ningún lado; mientras el tiempo de los personajes avanza con otro ritmo, es decir, de manera homogénea. Esto lo confirmamos porque el hermano herido, Carlos, cada vez está más débil, ya que su duración tiene que ver con el espacio. Así, se bifurca el tiempo: a partir de una acción (el disparo), que a su vez está atenido a otras condiciones. Las escaleras representan una plataforma continua heterogénea, en la que están inmersos los personajes cuya progresión es cuantitativa y espacial. La *duración* bergsoniana, en tanto noción de eternidad, sería la espiral infinita de la escalinata; sin embargo, en ella se suspende el tiempo en absolutos, en la perspectiva individual corporal que parece avanzar con la duración física-material. Así, el ser humano es en sí mismo ambas duraciones, por estar atenido a un transcurrir temporal continuo; pero también, al plano homogéneo que es *duración* en el espacio: es la historia del mundo que reconoce sucesos, épocas y héroes en un constante desenvolvimiento.

El modo lógico y convencional de medir el tiempo se transforma desde el punto de vista en que se observe. A la vez que se fragmenta el tiempo en su inmovilidad, transcurre en su exterioridad interminable. Ambas dimensiones pueden ser infinitas.

- ¿Por qué si estamos en el piso uno faltan tantos pisos por bajar?, pinche edificio raro
- expresa el detective.
- No hay salida.

-¡Llévenme a la salida! -ordena el detective.  
-No entiendo....  
-Si se mueven de aquí, ¡los mato! -amenaza el detective mientras baja la escalera e intenta abrir las puertas (Ezban, 2014).

El detective percibe la repetición incoherente de los números que marcan los pisos hasta que vuelve a encontrar a los hermanos. El contrasentido implica que el mismo tiempo heterogéneo está contenido en otro *externo*, donde la explosión tiene lugar. Esto nos hace pensar que el instante fragmentado y cuantitativo también se amplifica hacia el infinito. Las llaves que el detective deja caer por el hueco de las escaleras vuelven a aparecer *desde arriba*, es decir, al descender rompen con la lógica de la gravedad.



Escena de la película de Isaac Ezban, El incidente, Yellow Films, IMDbPro, México, 2014.

La falta de explicaciones lleva a otro nivel la escena: ya no es la persecución lo que importa, sino descifrar las reglas incoherentes e incomprensibles en las que están inmersos. Aunque pidan ayuda, no existe quién los escuche. Entonces surgen los recuerdos de los hermanos que evocan un laberinto en Acatlán en el que estaban perdidos en el pasado. Mientras tanto, el detective sigue en busca de posibles explicaciones y observa una fotografía de su familia (Fabiola, su esposa, y sus tres hijas). Aparece una pequeña carta de naipes que rompe y tira por el hueco de las escaleras. El tiempo medible tiene que ver con el progreso en el espacio de la duración del cuerpo:

-¿Cuánto tiempo llevamos aquí? -preguntó Oliver.  
-Ya llevamos cuatro horas y media -respondió el policía.  
-Yo no le disparé  
-Entonces ¿la pistola se disparó sola? -preguntó Oliver incrédulo  
-¡Escúchame!  
-¿Qué, a ti no te ha pasado que vas, no sé, caminando en la calle y, de pronto, se te olvida que estás en ese lugar y.... empiezas a pensar en otras cosas.... tu mente se va a otro lado y... fue como una energía, como una fuerza que me agarró...  
-¡Deja de mamadas!, ¡tú le disparaste cabrón! (Ezban, 2014).

Carlos muere, pero antes confiesa que nunca disfrutó de la vida por querer siempre ver hacia adelante. Es interesante cómo la comida vuelve a aparecer, lo que podríamos suponer parte del tiempo heterogéneo, pues todo se repite; mientras que la muerte corresponde al espacio homogéneo.

La otra historia paralela trata sobre una familia que se pierde en la carretera circular, pues avanza para llegar a un mismo punto marcado por un espectacular que anuncia un lugar de recreo o descanso: “La cabaña de Jacobo”.



Escena de la película de Isaac Ezban, *El incidente*, Yellow Films, IMDbPro, México, 2014.

De nuevo la urgencia de llegar a *algún lado* se presenta por la necesidad de la niña enferma, que requiere de su inhalador para poder respirar. El tiempo, en este sentido, apremia, pues la niña está al borde de la muerte y no hay posibilidad de salir de la misma ruta. Ambas historias plantean un detonador de acción: la explosión que activa, por un lado, el disparo del detective y la ruptura o el olvido del inhalador, por otro. En los dos casos, esos incidentes cambian el destino de los personajes para devenir en tragedia. En este punto, nos podemos preguntar: ¿qué pasaría si se hubiera atascado la pistola?, ¿si no se hubieran encontrado los personajes?, ¿si hubiera estado nevando? o, en la otra historia, ¿si no se hubiera roto el inhalador?, ¿seguiría su curso la familia, que disfrutaría de unas excelentes vacaciones? El *incidente* pudo haber sido cualquiera, es decir, nos confrontamos a las disyuntivas entre casualidad y causalidad, el azar y el destino; ¿son las circunstancias las que determinan los hechos?, ¿dónde reside nuestro libre albedrío? La película nos sumerge en abismos infinitos de tiempos simultáneos. Ezban menciona: “me propuse hacer un planteamiento filosófico sobre el paso del tiempo. Mi visión - expresa- es que sirva el tema paranormal para reflexionar sobre un tema real” (Ochoa Cárdenas, 2016, s/n).

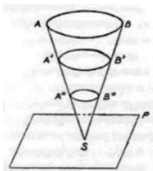
Al volver a la película, hay una escena en que una cáscara de bambú sirve de referente para confirmar que es una carretera infinita, que la familia se desplaza en círculos:

- Roberto, ¿por qué siempre se ve ese lago y nunca lo alcanzamos?
- ¡Ah! Es que estamos en una carretera infinita -responde Roberto.
- ¿Qué quiere decir infinita?, quiero que la alcances.
- ¿Ah sí? agárrate entonces.... -bromea Roberto (Ezban, 2014).

Hay que tomar en cuenta, según Bergson, que el tiempo no es una realidad material, por lo que es la intuición el medio por el cual se puede captar la duración real. El pensamiento percibe parcialmente ese tiempo heterogéneo que fluye indivisible, desprovisto de toda medida. En el film, un elemento simbólico que alude al azar o a la suerte es un truco de magia elaborado con pequeños naipes similares a la otra historia de escaleras infinitas. Se podría considerar que la magia que hace Daniel, el niño, funciona como *el destino* en esta línea de la historia.

La explosión se escucha en ambas dimensiones y, suponemos, que es a partir de ella que la escalera y la carretera se tornan interminables, su fluir es constante. Sin embargo, en otro tiempo material (homogéneo) Roberto, el padrastro, le ofrece jugo de limón a la niña Camila, lo que le produce alergia. Como consecuencia, un ataque de asma hace que ella no pueda respirar. La niña muere, la madre se vuelve loca y el niño y Roberto quedan atrapados en esa duración eterna en que se entremezcla lo *homogéneo* y lo *heterogéneo*. La acumulación de cosas da cuenta del transcurrir del tiempo primero, durante 35 años: tanto en el mundo de la escalera como el de la carretera. Finalmente, aparecen escenas efímeras que muestran las posibilidades del devenir de cada personaje, es decir, las múltiples derivaciones de *incidentes* que podrían devenir en pluralidad de absolutos. Si hubiera habido otras circunstancias ¿sería distinta la historia? La última escena vuelve al principio con los recién casados que entran al elevador, lo que sugiere el tiempo suspendido. Es interesante cómo un nuevo estruendo, aunado a un piquete de abeja, deviene en otro *incidente* (¿casualidad o causalidad?) que suponemos, será un callejón sin salida.

De esta manera, tanto el tiempo real como el material son necesarios en el ser, pues, más allá de la filosofía bergsoniana, el tiempo homogéneo también resulta infinito. Es decir, el instante segmentado, suspendido, puede ser concebido también desde la "verticalidad": en la medida en que cada fragmento temporal es un todo, se despliegan una serie de bifurcaciones en una involución ilimitada. En cada núcleo contenido se abre un abanico de posibilidades que devienen en nuevos absolutos: de macro-mundos sobrevienen micro-mundos, y así sucesivamente. Los *absolutos* se mueven en contrasentido con su misma concepción, en perspectivas arbitrarias, pero contenidas en un determinismo implicado por el plano general, el que avanza en un eterno devenir.



Cono de Bergson (1977).

Deleuze explica que: “como el pasado no se constituye después del presente que él ha sido sino al mismo tiempo, es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante en el presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza o, lo que es equivalente, es preciso que desdoble al presente en dos direcciones heterogéneas, una que se lanza hacia el futuro y otra que cae en el pasado” (Deleuze, 1996, p. 113-114). En la explicación del esquema anterior, observamos, según el mismo autor, que:

el punto S es sin duda el actual presente; pero no es un punto estrictamente hablando, pues comprende ya el pasado de este presente, la imagen virtual que duplica a la imagen actual. En cuanto a las secciones del cono A, B, A', B' ... no son circuitos psicológicos a los que corresponderían imágenes-recuerdos, son circuitos puramente virtuales, cada uno de los cuales contiene todo nuestro pasado tal y como se conserva en sí mismo (los recuerdos puros). Bergson no deja ningún equívoco al respecto. Los circuitos psicológicos de imágenes-recuerdo, o de imágenes-sueño, se constituyen solamente cuando ‘saltamos’ de S a una de estas secciones, para actualizar tal o cual virtualidad de ella que, desde ese momento, debe descender a un nuevo presente S' (Deleuze, 1996, p. 113).

Ahora bien, ¿cómo se podría considerar la simultaneidad de planos?, ¿transcurre el tiempo?, ¿dónde queda el espacio? La analogía implica la diferencia, en tanto implique comparación, no obstante, derive de un mismo *absoluto*. Un elemento puede funcionar de manera diversa en otro contexto, por lo que entramos en la probabilidad de lo *simultáneo*.

En el cine, observamos que, en el proceso de manipulación y estetización del tiempo, el director impone su propio sistema de equivalencias temporales y espaciales. Los sueños, los recuerdos, los monólogos interiores perturban el tiempo real: crean incertidumbre e irrealidad. En este sentido, el *relato* coincide con la *historia*.

Así, a manera de conclusión, podemos afirmar que la narrativa temática de Ezban se vale de la *otra* narrativa, es decir, de la que es inherente a la representación cinematográfica y es resultado de la coherencia de imágenes. La gestualidad de los personajes en su actuación, los objetos dispuestos en la escena, la manipulación de los distintos planos y demás estrategias fílmicas, implican lo “no dicho” verbalmente, pero que crea *relato*. Más allá de estos niveles virtuales, la temática nos lleva a reflexionar en torno a la narrativa del tiempo, en que se rompe el transcurrir convencional para introducir al espectador en disyuntivas entre lo finito y lo infinito, entre el instante y la eternidad o la casualidad y la causalidad. Ante estas reflexiones filosóficas temporales, podemos preguntarnos sobre la posibilidad de ubicar la ficción en nuestra realidad, es decir, en qué medida reconocemos lo “real” documental y lo separamos de la ficción. La noción del tiempo es una problemática recurrente que se ha resuelto parcialmente y, en esa apertura reside

el reconocimiento y la identificación de la ficción en la realidad. La propuesta bergsoniana sólo representa una aproximación que, aplicada a *El incidente* puede explicar las preguntas irresolubles que enfrentan los personajes y, con ellos, los espectadores: ¿qué es el infinito o la eternidad?, ¿existe el tiempo y de qué manera lo percibimos?

La *realidad afílmica*, es decir, la realidad que existe en el mundo cotidiano, independientemente de toda relación con el arte de la filmación es más o menos verificable (según los conocimientos que el espectador posea sobre el universo espaciotemporal en el que vive), mientras que el mundo de la ficción es un mundo parcialmente mental que posee sus propias leyes. De esta manera, lo que sucede en tal o cual relato fílmico, y que nos parece verosímil, puede parecer absurdo en otro (Gaudreault y Jost, 1995, p. 42).

La coherencia narrativa, desde la perspectiva de las imágenes y movimientos del *relato*, se ajusta a la narrativa temática de la *historia*: ambas planteadas con elementos tanto reconocibles como ficcionales para el espectador. Por un lado, la mirada “documental” del mundo representado en *El incidente* nos lleva a ubicarnos en las escaleras (o la carretera) donde los personajes suben y bajan, hablan y gesticulan entre ellos, se pelean o reflexionan en un mundo *materal* y conocido por los espectadores, además, la “lógica” de las acciones y el desenvolvimiento de la trama en el contexto es comprensible en tanto hacen uso razonable de los espacios y objetos; en la *historia* las disyuntivas filosóficas temporales y espaciales trascienden a los receptores que identifican, más allá del film, los cuestionamientos universales-existenciales del ser humano.

Así, en *El incidente*, la *historia* sería la secuencia progresiva, que no sólo radica en la anécdota filosófica del tiempo y el espacio, sino también en el *relato*, es decir, en la disposición de los objetos, los sonidos, la actuación. etc. que siguen un comportamiento natural de causa y efecto, según supone lo *convencional* tanto para los personajes como para la mayoría de los espectadores y donde se inserta un choque de acción. Pero más allá de estos niveles o estratos, nos adentramos en otra disyuntiva entre lo posible o lo imposible, la ficción y la realidad, pues la reflexión que surge de la historia trasciende hacia las experiencias y pensamientos de los receptores. Así, el universo *diegético* se expande, de alguna manera, hacia la realidad: de la ficción surge lo real que nos motiva a generar interpretaciones.

## Referencias:

- Araujo Díaz, M. A. (2018). Tiempo como duración en Henri Bergson. *La Salle*, Ciencia Unisalle, Bogotá, 1-1-2018. [https://ciencia.lasalle.edu.co/filosofia\\_letras/](https://ciencia.lasalle.edu.co/filosofia_letras/) 84
- Bergson, H. (1977). *Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze*, Alianza Editorial.
- Borges, J.L. (1923-1977). *Antología poética*, Alianza.
- Ezban, I. (director) y Quiroz, A. (productora). (2014). *El incidente* [película]. México: Fosforescente & Morbido Films & Red Elephant & Yellow Films.
- Gaudreault A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, Paidós.
- Deleuze, G. (1996). *La imagen-tiempo. Ensayos sobre cine 2*, Paidós Comunicación.
- Lotman, Y. M. (1979). *Estética y semiótica del cine*, Gustavo Gili.
- Ochoa Cárdenas, A.(2016). *El incidente*, una realidad alterna del cine mexicano, *El país*, 10 de junio de 2016, México.  
[https://elpais.com/cultura/2016/06/10/actualidad/1465525379\\_138780.html](https://elpais.com/cultura/2016/06/10/actualidad/1465525379_138780.html)
- Torres Ornelas, S. (2012). *(Montajes) Entre filosofía y cine*, Editorial Torres Asociados.





# Los amores cristalinos. Imágenes y potencias de lo falso en *Reconstrucción de un amor* (2003) y *Allegro* (2005) de Christoffer Boe

Mariana Martínez Bonilla<sup>2</sup>

*¿qué es el amor hoy en día, que la gente que se arroja  
en él sale tan enferma, tan desequilibrada, tan afligida?*  
Gilles Deleuze, 1983

## 1. Tener una idea en el cine (a modo de introducción)

En sus conferencias sobre cine, Alain Badiou (1994) y Gilles Deleuze (1983) plantearon la necesidad de dar cuenta del tipo de relaciones que existen entre el cine y el pensamiento. Para el primero, esto vendría dado por las maneras según las cuales el cine es capaz de tener efectos sobre el pensamiento, claramente influidos por la relación entre el cine, el teatro, la danza, la pintura, la escultura y la literatura. Para el segundo, se trataría de las formas a través de las cuales, y mediante la conformación de bloques de movimiento-duración,<sup>3</sup> a diferencia de las demás artes del tiempo y del espacio, se vuelve posible la expresión de una idea cinematográfica y, por lo tanto, se condiciona la expresión de una reflexión sobre un tema específico.<sup>4</sup>

En el caso de A. Badiou nos encontramos con una continuación del planteamiento platónico en torno a las ideas, pues, para el filósofo marroquí, la idea en el cine no es otra cosa más que una abstracción, una visitación, o algo pasajero que no existe en el presente y que, por lo tanto, carece de presencia. Como advierte el propio autor, la idea se instala “en el límite entre el cine como filme y el cine como configuración, o como arte, en el límite entre el cine y él mismo, o aun entre el cine como efectividad y el cine como algo del pasado” (Badiou, 2011, p. 24).

Por otra parte, para Deleuze, las ideas-cine son una suerte de sensación inmortalizada que toma la forma de un precepto-afecto. Es decir, de una potencia

---

<sup>2</sup> Doctora en Humanidades por la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco. Es investigadora independiente y entre sus intereses de investigación se encuentran las relaciones entre cine experimental y de archivo, memoria y política. Colaboró como jurado de la sección “Más allá del canvas” en la 6a edición del Festival de Cine Contemporáneo Black Canvas (2022). Sus artículos y ensayos han sido publicados por la Universidad de Bolonia y la Universidad Autónoma del Estado de México.

<sup>3</sup> Es decir, de imágenes cinematográficas en las que el movimiento y la duración coexisten sin que el tiempo se someta a la ilusión del movimiento, propio de la imagen fílmica, sino en las cuales el tiempo se manifiesta en su existencia misma.

<sup>4</sup> Al respecto, el filósofo francés cita como ejemplos los filmes de Vincent Minelli y sus ideas sobre los peligros del sueño y, también, la relación entre Kurosawa, Shakespeare y Dostoiévski a partir de la figura del idiota como aquel que, frente a una urgencia se muestra incapaz de resolverla, pues está inmiscuido en otra problemática, previa a dicha urgencia.

sensible que excede su inscripción en una situación y momento histórico determinados, para manifestarse fuera de cualquier coordenada o desviación espacio-temporal entre la imagen y la percepción del espectador. En ambos casos, la idea es aquello que atraviesa a la práctica creativa —al filme, en este caso— como un pasaje o como un desbordamiento afectivo y del sentido.

Salvando algunas diferencias, tanto para Deleuze como para Badiou, la idea en el cine es una singularidad, un desplazamiento entre la realidad, la representación y la historia (argumento), efectuado mediante una serie de operaciones y combinatorias técnicas —del lenguaje cinematográfico— específicas. Ésta, de tal manera, como advierten ambos pensadores, no puede ser identificada como un concepto y, aunque de ella se pueda extraer un concepto, se trata de algo más general y sin pretensiones de veracidad.

En dichas concepciones de la relación entre el cine y el pensamiento, la idea implica una suerte de presencia-ausencia que se presenta como un excedente de sentido que no se materializa en el lenguaje cinematográfico. Según ambos entendimientos, el pasaje de la idea necesariamente tiene lugar a partir de una producción de exceso de sentido que está dada por la combinatoria de los elementos del lenguaje cinematográfico —en su carácter técnico y no narrativo.

Ahora bien, si la idea en un filme no se presenta bajo la forma de un concepto, ni de una historia o argumento, ¿cómo es que podemos dar cuenta de su pasaje, de su aparición o acontecimiento? La respuesta que ambos filósofos nos ofrecen es sencilla: mediante el análisis de las maneras particulares de organización y articulación combinatoria de los distintos elementos del lenguaje cinematográfico. Así pues, para ambos filósofos, el cine es capaz de producir nuevas relaciones y órdenes de pensamiento a partir de la re-configuración de sus formas.

Como se podría observar en los trabajos de ambos pensadores, este análisis de la forma cinematográfica sería llevado hasta sus últimas consecuencias. Deleuze lo haría a partir de la taxonomía de las imágenes<sup>5</sup> propuesta en *La imagen-tiempo* (2012) y *La imagen-movimiento* (2012), y Badiou a través de diversos textos críticos, compilados por Antoine de Baecque en *Cinema* (2014), en donde desarrolló aquello

---

<sup>5</sup> Deleuze sugiere en *La imagen-tiempo* (2012) y *La imagen-movimiento* (2012), una revisión de la semiótica de Charles S. Peirce, alejándose de los planteamientos metzianos, acerca de la similitud entre el cine y el lenguaje. Para el filósofo de la imagen-movimiento, la importancia de Peirce reside en su concepción de los signos y las imágenes a través de sus posibles combinaciones y no de su función como estructuras lingüísticas. Así, Deleuze toma en préstamo la clasificación terciaria de las imágenes, desarrollada por Peirce, para establecer su propia taxonomía. En ella, la primeridad (cualisigno-ícono-remas) de Peirce, se convierte en la imagen afección, la segundidad (sinsigno-índice-dicisigno), en la imagen-acción y, finalmente, la terceridad (legisigno-símbolo-argumento) en la imagen-relación. Véase Deleuze, G. (2012). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós, pp. 50-52.

que denominaría “juicio axiomático”, a través del cual rearticula los planteamientos de la inestética,<sup>6</sup> desarrollada por el mismo autor.

El juicio axiomático, a diferencia del juicio de valor (del cual se encarga la crítica cinematográfica), se trata de una actitud ante el filme que “examina las consecuencias del modo propio en que una idea es tratada” (Badiou, 2011, p. 30), y en la cual “ningún elemento [del lenguaje cinematográfico] puede ser convocado en el juicio sin que se establezca su vínculo con el pasaje de una Idea impura” (Badiou, 2011, p. 29).

Según estas concepciones, examinar un filme (o hablar sobre él), implica mostrar cómo se convoca y organiza una respuesta formal ante el pasaje de la idea, cualquiera que esta sea. De lo que se trata —y aquí es en donde encontramos sus implicaciones para la renovación del campo teórico-analítico cinematográfico—, es de una reelaboración de los fundamentos básicos del análisis cinematográfico que no reposan sobre la descripción formal y quisquillosa del filme para, posteriormente, ponerlo en relación con su contexto de producción y recepción, sino de procurar su entendimiento profundo a partir de la revisión de sus articulaciones de sentido en un nivel microscópico, enfocado siempre en la reconstrucción de la trayectoria que sigue el pasaje de la idea para inscribirse en la forma fílmica. En palabras de Badiou (2004), “el cine es un arte de la imagen, y a partir de allí se encontrarán en la crítica de la imagen —y finalmente la filosofía será también una crítica del cine, como Platón criticaba el cine, un poco anticipadamente— o bien estarán ante la idea de una fecundidad de la imagen, en la idea de que la imagen construye duración, construye espacio-tiempo.

Así pues, tanto Deleuze como Badiou transformaron las intenciones analíticas preponderantes durante las décadas de 1970 y 1980 en torno al desmantelamiento del cine como una ilusión y los peligros que conllevaba su condición espectacular, para desligarse de la necesidad de diferenciar entre “buen cine” y “mal cine”, en favor de la consideración del acontecimiento fílmico como una forma de crítica no conceptual de las imágenes a partir de la rearticulación de las relaciones espacio-temporales producidas en su interior.

Con ello en mente, el interés particular de este texto reside en el despliegue de la idea del amor romántico idealizado como imposibilidad en el cine de Christoffer Boe (Dinamarca, 1974). Es decir, la manera según la cual, a partir de combinatorias singulares de los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico, Boe da cuenta de la imposibilidad, en las configuraciones sociales y subjetivas contemporáneas,

---

<sup>6</sup> La inestética, según Badiou, es una nueva manera a través de la cual la filosofía del siglo XXI se aproxima al arte (en este caso, al cinematográfico), para articular, de manera objetiva (y objetivable), las verdades que emergen de la relación con lo real, dada desde sus particularidades técnicas. Así pues, la inestética del cine trataría de dar cuenta de la irrupción de nuevas configuraciones de la imagen-movimiento-tiempo (términos que tomo prestados de Gilles Deleuze), a partir de las cuales, un filme particular expone una verdad (idea) sobre su época. Véase, Badiou, A. (2010). *Pequeño manual de inestética*. Buenos Aires: Prometeo.

de la inscripción del amor como una experiencia de realidad absoluta y singular para los sujetos enamorados.

La virtualidad (entendida como aquello que pertenece a la idea, a los escenarios como la memoria, el recuerdo, la inconsciencia, y no se inscribe en el campo de lo actual, del encadenamiento lógico y racional del orden de lo verdadero, se presenta como algo sin parecido y, por lo tanto, como lo no actualizable por semejanza, sino por diferenciación), constitutiva de la experiencia amorosa, tal y como se presenta en el díptico sobre el amor del director danés, supone la puesta en crisis de la singularidad de la experiencia a partir de su multiplicación así como del desborde de la realidad que no cesa de excederse a sí misma a través de las variaciones de potencialidad que le son propias.

Para explicar lo anterior, me enfocaré en el análisis del entramado metaficcional de las relaciones entre el amor y los recuerdos, entre la ficción y lo real, entre el orden y el caos, así como entre la ciudad y sus habitantes y, por lo tanto, entre el tiempo y el espacio en los dos primeros largometrajes del director danés: *Reconstrucción de un amor* (*Reconstruction*, Christoffer Boe, 2003), y *Allegro* (Christoffer Boe, 2005). Se trata de dos filmes fundamentales en la historia del nuevo cine danés, representado por los cineastas egresados de la Escuela Nacional de Cine de Dinamarca, como Thomas Vinterberg, Lars Von Trier, Lone Scherfig, Per Fly, Susanne Bier, entre muchos otros. Como afirman Mette Hjort, Eva Jørholt y Eva Novrup Redvall (2010).

La proyección internacional de ambas películas resulta de suma importancia, pues hace manifiesto el renovado impulso de las pequeñas cinematografías nacionales de la región escandinava por posicionarse en el mercado mundial a través de la puesta en imagen de historias con carácter universal que apelan al espectador global y no ya solo de la representación de temáticas locales o ideológicamente restrictivas. Dicho lo anterior, también resulta importante destacar la carencia de análisis sobre el *corpus* seleccionado, contabilizándose solamente las entrevistas realizadas por Hjort, Jørholt y Novrup Redvall, así como el recientemente publicado artículo de Francisco González (2021), "Sobre el encuentro con las imágenes: una mirada afectiva a través de los filmes *Reconstrucción* (2003), *Allegro* (2005) y *Offscreen* (2006) del director danés Christoffer Boe", en la revista de la Universidad La Salle de Pachuca, *Xihmai*.

## 2. La imposibilidad del amor como idea

En una entrevista hecha por Mette Hjort, Eva Jørholt y Eva Novrup Redvall (2010) al multipremiado director Christoffer Boe (Dinamarca, 1974), éste hizo manifiesto su interés cuestiones emocionales, relacionadas con nuestras proyecciones psíquicas

y los laberintos que ellas crean. Según el director, éstas tienen que ver con la conformación de la subjetividad a nivel social y responden a preguntas como ¿quiénes somos?, ¿quiénes creemos ser?, ¿cómo constituimos nuestras identidades?, ¿cómo nos convertimos en quienes somos?, “¿de qué o de quién nos enamoramos? Y, ¿cómo intentamos poseer a esa persona o esa cosa?” (Boe, 2010, p. 52).<sup>7</sup>

La exploración del medio cinematográfico, llevada a cabo por C. Boe, tiene un carácter intelectual-emocional a la vez que técnico-formal. Como advirtió Eva Jørholt (2010) en dicha entrevista, el cine de Boe está preocupado por dar cuenta, de manera formal y narrativa, de las relaciones entre el caos y el orden (p. 52). La ficción, responde el director, es el medio a través del cual tiene lugar dicha exploración, pues para él, “la ficción es un intento por crear orden o sentido a partir del caos”<sup>8</sup> (Boe, 2010, p. 52).

Como afirmó el director de *Beast* (2011), en la entrevista citada, lo que sus filmes muestran es la búsqueda de sus protagonistas por crear historias para sí mismos, dentro de las cuales se sientan cómodos, pero que, a pesar de ello, encuentren ciertas resistencias de la realidad. A ello habría que añadir que dichas historias existen como ficciones dentro de la ficción y, en ocasiones, se multiplican y se dislocan, creando hiatos narrativos dentro de los cuales los personajes puedan ser capaces de dar sentido al caos emocional que les aqueja.

Desde sus primeros cortometrajes, *Obsession* (1999), *Virginity* (2000) y *Anxiety* (2001), producidos bajo el nombre de Mr Boe & Co.,<sup>9</sup> un colectivo cinematográfico creado junto con Manuel Alberto Claro, Mikkel E.G. Nielsen, Morten Green y Tine Grew Pfeiffer, hasta su último filme *A Taste of Hunger* (*Smagen af Sult*, Christoffer Boe, 2019) el amor, la obsesión y los celos han sido una constante temática para el autor. Pero también han sido aquellos motivos a partir de los cuales tiene lugar el tránsito de una idea puramente cinematográfica. A saber: el amor ideal, en tanto pura virtualidad, es imposible de concretarse más allá de los límites de lo imaginario.

En sus obras la imposibilidad de encontrar el amor en tanto idealizado implica, a su vez, el desplazamiento de las convenciones y los cánones cinematográficos, estrechamente relacionados con el cine moderno y las nuevas olas. Sobre todo, de aquellas formas de puesta en duda del sentido, desarrolladas en los filmes modernos, preocupados por la memoria, el tiempo y el recuerdo como parte fundamental de la experiencia humana.

---

<sup>7</sup> La traducción es mía: “What or whom do we fall in love with? And how do we try to possess that person or thing?”

<sup>8</sup> La traducción es mía: “fiction is an attempt to create order or meaning out of chaos”.

<sup>9</sup> Es importante destacar que toda la obra de Boe está firmada con el nombre Mr Boe & Co., pues el director cree fervientemente en que la labor de creación cinematográfica implica un esfuerzo conjunto, llevado a cabo por todas las personas comprometidas con la producción de un filme y, en tanto tal, debe ser reconocido como un trabajo en equipo.

En el caso de *Reconstrucción* (2003) y *Allegro* (2005), los elementos del lenguaje cinematográfico, convocados por el director, son movilizados y combinados para dar cuenta de la imposibilidad del amor como una realidad tangible y no solo como un cúmulo de ensoñaciones e idealizaciones. Como afirma Alain Badiou en el prólogo a *La agonía del eros* (2012) de Byung-Chul Han, ello es la característica propia del amor en las sociedades contemporáneas. Para el filósofo, si bien el amor es una experiencia radical que no puede sujetarse a las reglas según las cuales operan las sociedades capitalistas, está amenazado, agonizando, frente al individualismo contemporáneo, el cual construye una idea del amor idealizado y, por lo tanto, inalcanzable, pero también impotente, tal y como dan cuenta los filmes de Boe, antes mencionados.

Según Massimo Recalcati (2015), la premisa fundamental del capitalismo, consiste en “no colmar las necesidades [de los individuos] sino transfigurarlas en pseudodeseos imposibles de satisfacer, y que, precisamente a causa de esta imposibilidad, se nos aparecen perpetuamente magnetizados por la sirena del Nuevo Objeto” (p. 29). En la actualidad, como afirma el mismo autor, lo anterior:

se traduce en la ausencia de cuidado por lo que se tiene y en impulso compulsivo para alcanzar lo que nos falta, reduciendo la carencia a un vacío que anhela de modo acéfalo ser rellenado, objetivo que realmente es siempre diferido. La plena satisfacción remite a otra realidad que se revela inalcanzable. El hastío se presenta entonces cada vez más rápidamente para parasitar las relaciones, alimentando el impulso insatisfecho hacia lo que no se tiene. Este patrón interviene, como es natural, en los vínculos amorosos con efectos devastadores (p. 29).

Tanto en *Reconstrucción* (2003), como en *Allegro* (2005), Christoffer Boe elabora una idea relacionada con dicha crisis de los vínculos amorosos a través de argumentos simples. En ambos filmes un hombre conoce a una mujer, se enamora y su amor es correspondido. Sin embargo, hay en ellos una especie de fuerza oculta, o tiene lugar el acontecimiento de algún imprevisto que impide que los amantes se re-encuentren.

En el caso del primero de estos filmes, mismo que se trata de una reelaboración de su cortometraje universitario *Hr. Boe & Co.'s Anxiety* (Christoffer Boe, 2001), Boe narra la historia del encuentro de Alex (Nikolaj Lie Kaas), un joven fotógrafo con Aimée (Maria Bonnevie), una misteriosa mujer, cuyo oficio suponemos que se relaciona con las artes y el dibujo, y quien ha despertado en el joven protagonista sentimientos que no había experimentado ni siquiera con Simone (Maria Bonnevie), su novia.

Aimée, por su parte, comparte una relación con August, un escritor de quien poco sabemos, más allá de que ha sido reconocido por escribir historias de amor. La relación entre Alex y Aimée es, por lo tanto, la de dos amantes que se encuentran a escondidas, que huyen de la mirada pública y que, planean despedirse de sus

actuales parejas para comenzar una nueva vida juntos. Sin embargo, un extraño acontecimiento, justo en la mitad del filme, desencadenará una serie de encuentros y desencuentros entre ambas parejas.

Por su parte, en *Allegro* (2005), tiene por protagonista a Zetterstrøm (Ulrich Thomsen), un afamado pianista danés que ha decidido dedicar su vida a la música, tendiendo a aislarse del mundo que le rodea cuando toca. Y no solo eso, sino, también, olvidándose de aquellos quienes le aman. Por dicho motivo, Andrea (Helena Christensen), su novia, decide abandonarlo. Con el corazón roto, Zetterstrøm continúa con su carrera musical en Nueva York, dando conciertos completamente alejado de la audiencia.

Posteriormente, y tras diez años de ausencia, el pianista regresa a su natal Copenhague y, tras una invitación no esperada por parte de un desconocido, descubre que algo poco común está ocurriendo en un área específica de la ciudad danesa, denominada como “La zona”. Dicha invitación ha sido enviada por Tom, un misterioso hombre, de quien depende el destino y el talento de Zetterstrøm. Así pues, Tom obliga al protagonista de la historia a superar una serie de retos, con el fin de hacer que este cuestione su identidad y el lugar que le ha otorgado a su profesión, por encima de su vida amorosa, pues al hacerlo terminó por olvidar no solo su pasado, sino al amor de su vida.

En ambos filmes, Boe problematiza el devenir de las relaciones amorosas en las sociedades contemporáneas. Y, más aún, es a partir de la forma metaficcional que toma el lenguaje cinematográfico en ellas que dicha problematización va más allá de las historias narradas para convertirse en un “pasaje de la idea” que terminará por inscribirse en tres elementos formales. A saber: la introducción de una voz en *off* que cumple las funciones de narrador omnisciente y omnipresente y que, a su vez, constituye el eje según el cual se enuncian las relaciones entre los personajes y los acontecimientos a lo largo de *Reconstrucción* (2003) y *Allegro* (2005), pues se trata de presencias que se encarnan en los cuerpos de August y Tom dos personajes presentes en la trama; la multiplicidad de espacios ciudadanos que terminan por convertirse en espacios cualesquiera a partir de la relación entre planos generales, medios y primeros y, finalmente, la aparición de aquello que Gilles Deleuze denominaría como “imágenes cristal”,<sup>10</sup> en las que tienen lugar un sinfín de relaciones abstractas-mentales, a través de la puesta en crisis de la memoria y el tiempo propios de las historias narradas.

---

<sup>10</sup> Para Deleuze (2012), una imagen-cristal implica la relación entre el pasado y el presente, articulada en torno a la irracionalidad de las situaciones perceptivas (la memoria, los recuerdos, la incertidumbre, la inconsciencia), así como a la reconstrucción no apegada a un esquema lógico de sus relaciones en el tiempo estratificado de los presentes que pasan y los pasados que se conservan. Así pues, la imagen-cristal revela los fundamentos ocultos del tiempo y las supervivencias del pasado que se inscriben constantemente en el presente, manifestándose como virtualidades, como potencias de lo falso y no ya como verdades (tal y como sugería el encadenamiento lógico-cronológico de las causas y las reacciones, propio de la imagen-movimiento).



### 3. El amor como ficción

Como expliqué en la sección introductoria de este texto, según Badiou (2011) y Deleuze (1983), tener una idea en el cine no implica que ésta sea dada como inscrita en el tema del filme o, incluso, en la historia que éste relata. La idea, como ambos pensadores sugieren, sería una cuestión abstracta que encontraría una especie de formalización (o de pasaje) en la constitución formal de la película.

Si extrapolamos lo anterior a las películas de Christoffer Boe, podríamos decir que la idea no es otra más que la imposibilidad del amor en las sociedades contemporáneas, así como su relación con el individualismo, los anhelos y fantasías de quienes habitan en dichos espacios de lo social. A través del préstamo de operaciones formales y narrativas propias tanto de las otras artes (con las que entra en diálogo directo), como de la historicidad de la forma fílmica, en el cine de Boe pone en operación una estética que se apropia del entendimiento crítico del amor como imposibilidad. La primera de estas operaciones tiene que ver con la recuperación de la noción de ficción no como una realidad alternativa o como la aparición de seres o entidades que no corresponden al orden de lo real, sino como una producción de racionalidad que no corresponde a un ordenamiento causal, sino de posibilidad múltiple.

Es posible afirmar que el carácter ficcional de *Reconstrucción* (2003), y de *Allegro* (2005), está enunciado desde sus primeras secuencias. En primer lugar, porque en ellas, haciendo uso de fórmulas similares, Boe recurre a la figura de un narrador omnisciente, cuya voz en *off*, anuncia el devenir ficcional de ambos filmes, ofreciéndonos pistas para su entendimiento, como veremos a continuación. En segundo, porque en todo momento, algunas secuencias y/o planos, constituyen, guiados por la presencia y voz de dichos narradores, algunos puntos de quiebre de la verosimilitud de los relatos narrados.

En el caso de *Reconstrucción* (2003), la figura del narrador, quien posteriormente tomará la forma de August e intervendrá activamente en la historia, se encarga de establecer tajantemente el tono que tendrá la historia: “Recuerden, todo es ficción. Es una reconstrucción. Pero incluso así, duele”. Así, los espectadores hemos sido advertidos sobre el tono y los matices a través de los cuales deberemos entender aquello que aparece ante nuestros ojos e inscrito en las imágenes.

Una serie de planos acompañan a dicha afirmación. En ellos vemos a un hombre joven caminar agitadamente hacia un bar. Una vez ahí, entra y se encuentra con una misteriosa mujer, de quien nada sabe. La voz del narrador continúa con su explicación: se trata de una secuencia que no corresponde al inicio de la historia de ambos personajes —pronto descubriremos que se trata de Alex y Aimée—, pero sí al inicio del filme.

Se trata de un filme en el cual los hechos se nos presentarán como desplazados de sus líneas causales de origen. En otras palabras, dicha secuencia no corresponde a la linealidad propia de la historia contada. En ella se nos presenta un diálogo que, a primera vista, parece más que extraño, se volverá a presentar unos minutos más adelante, una vez que el narrador haya hecho manifiesta la razón por la cual Alex se ha encontrado con Aimée en dicho lugar, y que la secuencia se repita. Esta vez, en su lugar correspondiente.

En el caso de *Allegro* (2005), una vez más la voz en *off* del narrador se ocupa del establecimiento de las coordenadas de sentido del relato. Ésta se encuentra acompañada por dos tipos de imágenes: un par de primeros planos de Andrea y Zetterstrøm, y una secuencia en animación que ayuda al establecimiento de la línea de vida de Zetterstrøm, desde su infancia hasta aquellos momentos en los cuales el pianista, aun siendo un niño, desarrollará una personalidad perfeccionista, alejándose de todos aquellos que le rodean y le demuestran su afecto.

Al igual que en el caso de *Reconstrucción* (2003), el narrador de *Allegro* (2005), demuestra una clara intención de guiar nuestra comprensión del filme como algo que excede toda estructura racional del sentido. Desde sus primeras palabras, el diálogo de dicho narrador nos advierte que estamos a punto de ser partícipes de la historia de un hombre que, tras decidir alejarse de la vida para poner su trabajo musical como prioridad, deberá “morder el polvo” (palabras utilizadas en la traducción al castellano de las líneas del narrador), para darse cuenta de los errores que cometió a lo largo de su vida y de las implicaciones de los mismos.

Dicha secuencia se presenta como un inicio clásico. En ella se establecen los parámetros que guiarán la narración y que, hacia la parte central del filme se acentuarán con otras intromisiones del narrador, ahora en la forma de Tom, el hombre que pondrá en duda todas las certezas de Zetterstrøm respecto a su vida y el papel que ha otorgado al amor y a sus relaciones con los otros en ella. En ese sentido, las operaciones ficcionales de producción de sentido que dicho narrador lleva a cabo nos obligan a replantear constantemente la lógica de las acciones en las secuencias que acompaña. Como advierte Jacques Rancière (2017), una ficción:

significa construir una estructura de racionalidad causal que vincula los acontecimientos en una totalidad. Porque no se trata de contar cómo sucedieron los acontecimientos. Se trata de contar *cómo pueden* suceder, de narrarlos como los efectos de su propia posibilidad. el tiempo de la mera sucesión, el tiempo en el que las cosas pasan una después de otra, como hechos particulares o contingentes (p. 13-14).

Como he afirmado en estas líneas, es a partir de las intervenciones de ambos narradores que tanto en *Allegro* (2003), como en *Reconstrucción* (2005), el sentido tanto de la vida, como del amor es puesto en crisis. La función de Tom y August, excede aquella propia de un narrador omnipresente. Ambos narradores, al

devenir encarnados en ambos personajes, se convierten en una suerte de *Deus ex machina*, capaz no sólo de controlar las situaciones, sino de participar activamente en ellas. Ello se hace patente visualmente cuando en *Reconstrucción* (2003), algunas imágenes nos muestran la punta de una pluma que escribe sobre algunas hojas blancas.

Al mismo tiempo, la voz de August enunciará aquello que su pluma escribe. Se trata de la historia de Alex y Aimée, sobre la cual comprobamos que August tiene absoluto control. En el momento en el que August decide poner a los protagonistas de su novela en aprietos, Alex y Aimée se enfrentan al mismo destino. Se trata de una ficción que se nos presenta en precipicio. Es decir, que se multiplica hasta el punto de provocar una especie de vértigo intelectual que nos obliga a replantearnos cuál de todas esas imágenes es real, cuál es una ensoñación y cuál una mentira absoluta.

Al respecto me parece útil recuperar la entrevista realizada por Mette Hjort, Eva Jørholt y Eva Novrup Redvall (2010) al director, citada algunas páginas más atrás, en la cual el propio Christoffer Boe aseguró sentir cierta predilección, heredada de Alain Resnais (entre otros cineastas europeos como Godard y Tarkovski), por los ordenamientos narrativos meta-ficcionales, pues según su parecer, éstos suponen una manera de imponer orden frente al caos de la vida y, al mismo tiempo, suponen la manera según la cual sus personajes intentan crear para sí mismos una versión de sí y de sus vidas que les resulte agradable, más allá de la realidad tangible a la que podrían estarse enfrentando. Así pues, refiriéndose a su primer largometraje, *Reconstrucción* (2003), el director afirma que:

[...] el filme juega con la idea de que la ficción es un intento por crear orden o sentido a partir del caos. El punto es, en realidad, banal: no hay otros sentidos además de los que creamos nosotros mismos mediante varios tipos de ficciones. Mis personajes intentan crear una historia para sí mismos, una historia en la cual se sientan cómodos, sin embargo, ésta se enfrenta con la resistencia de la realidad (Boe en Hjort, Jørholt y Novrup, 2010, p. 52).<sup>11</sup>

Así pues, en los filmes aquí analizados, la estructura narrativa reposa sobre la capacidad de August y Tom, a quienes he caracterizado como una especie de *Deus ex machina*, motivo tomado en préstamo del arte teatral, para reordenar, reorganizar o reacomodar el orden de las acciones y los acontecimientos. No solo para intervenir en ellas, sino para mostrarlas como escenarios de posibilidad del devenir de los encuentros amorosos entre Alex y Aimée, y Zetterstrøm y Andrea, así como de las alternativas a las que cada uno de ellos deberá enfrentarse (separarse

---

<sup>11</sup> La traducción es mía: “[...] the film plays with the idea that fiction is an attempt to create order or meaning out of chaos. The point is quite banal really: there are no meanings other than the ones ourselves create by means of various kinds of fictions. My characters try to create a story for themselves, a story in which they feel comfortable, but the story encounters resistance from reality”.

de su pareja amorosa para perseguir una ensoñación, dejar atrás su fama y talento para construir una nueva historia con el amor de su vida).

#### 4. Los espacios cualesquiera

Al tratar con filmes cuyas estructuras formales se muestran tan complejas, debemos preguntarnos ¿de qué otras maneras Boe nos muestra dichas posibilidades? ¿De qué manera, el quiebre de los marcos referenciales de sentido, llevado a cabo por las figuras *Deus ex machina*, implica también una ruptura espacio-temporal y, cómo se relaciona con las nociones de virtualidad e imagen-pensamiento de Gilles Deleuze (2012)?

En ambos filmes, la figura del mapa como un indicador de sentido aparece desde el inicio. Su función principal consiste en indicar, a lo largo de *Reconstrucción* (2003) y *Allegro* (2005), la ubicación física de cada uno de los personajes. Por lo tanto, los gráficos que muestran diferentes zonas de Copenhague, también señalan los posibles puntos de intersección o encuentro entre los protagonistas de cada una de las películas de Boe.

Más allá de plantear dichas relaciones como propias de un espacio determinado, lo que dichos mapas implican es únicamente un ordenamiento de orden gráfico que bien podría corresponder a cualquier otro espacio urbano. Es decir, de lo que se trata en ambos filmes no es tanto de determinar el acontecer de los sucesos en el espacio ciudadano de Copenhague, como de trazar las posibles relaciones y encuentros de los personajes en un plano de existencia determinado y, sobre todo, relacionado con la conformación subjetiva de los individuos en los espacios urbanos de la modernidad.

Según las propias palabras del director: “la ciudad tiene un rol significativo en la vida moderna. En un nivel realmente tangible, la ciudad está llena de memorias de la vida que ha sido vivida. La ciudad es el lugar en el que creamos nuestras historias y contribuye activamente a la experiencia de nuestras propias vidas” (Boe en Hjort, Jørholt y Novrup, 2010, p. 52).<sup>12</sup> Así pues, la significación de los espacios urbanos, en el caso específico de *Reconstrucción* (2003) y *Allegro* (2005), está dada por su carácter afectivo, por la capacidad que éstos poseen como evocadores del recuerdo.

En *Reconstrucción* (2003), por ejemplo, los diferentes espacios que componen la ciudad —los callejones, edificios, restaurantes, hoteles y el metro— son el lugar en donde tiene cabida el reordenamiento de las relaciones entre Alex, Simone y Aimée. De la misma manera, Zetterstrøm, Tom y Andrea, en *Allegro* (2005),

---

<sup>12</sup> La traducción es mía: “the city is a significant player in modern life. On a very tangible level, the city is full of memories of life that’s been lived. The city is the place where we create our stories, and it contributes actively to the experience we have of our own lives”.

se encuentran, desencuentran y reencuentran en los diferentes espacios ciudadanos, como callejones y plazas públicas, contenidos en “La zona”.

Tanto en *Allegro* (2005) como en *Reconstrucción* (2003), Copenhague es puesta en imagen en estos tres diferentes registros de encuadre. Los paisajes ciudadanos de Boe nos presentan el estado de determinación, o estado de cosas sobre el cual tendrá lugar el pliegue y despliegue de los afectos. Aquello que se nos presenta, entonces, es un entramado de planos medios y generales en los que la profundidad de foco se decanta por mostrar los detalles de los personajes, sus rostros, sus expresiones, sus gestos.

La concatenación de estos planos es errática, no hay una especie de conexión a través de las proporciones espaciales. Es decir, dichos encuadres no funcionan como un *zoom* que va de lo general, es decir del establecimiento del espacio en el que se desarrolla una acción determinada, hacia las expresiones faciales de los protagonistas, contenidas en un primer plano, pasando por un plano medio que mostrase sus reacciones corporales.

Contrariamente, en ambos filmes, el montaje nos muestra el devenir de las acciones en un orden indeterminado, sin una relación de causa y efecto, o de contexto y reacción inmediatas. Y es que, en ambos filmes, de lo que se trata es de mostrar el caos propio de las relaciones entre los sujetos amorosos, sus constantes ires y venires, sus dudas, sus temores. Tomemos por ejemplo la secuencia en la que Alex se encuentra por primera vez con Aimée en el metro.

En ella, dicho espacio se convierte en el medio en el cual se actualizan las pulsiones del joven fotógrafo, quien se siente inmediatamente atraído por la bella mujer. Cuando sus miradas se encuentran, pues ambos presencian un acto de magia dentro de las instalaciones del metro, dicho espacio renuncia a sus coordenadas espacio temporales en tanto emplazamiento de ambos personajes en el contexto urbano de la capital danesa para devenir un espacio cualquiera sobre el cual se actualizarán los afectos que los rostros encarnan en dicho encuentro. Escaleras líneas de fuga

En términos deleuzianos, esta relación entre imágenes correspondería a aquello que el filósofo francés denominó como la “pequeña forma” de la imagen-acción. Es decir, como una actualización de los estados de cosas (imagen-acción), según una lógica ASA<sup>1</sup>, en donde “es la acción la que revela la situación, un pedazo o un aspecto de la situación, el cual desencadena una nueva acción. La acción avanza a ciegas, y la situación se revela en la oscuridad o en la ambigüedad. De acción en acción, la situación surgirá poco a poco, variará, se aclarará por fin o conservará su misterio” (Deleuze, 2012, p. 227).

Una de las características de la pequeña forma de la imagen acción es que viene dada de manera acontecimental, es decir por fragmentos. Por lo tanto, se trata de una forma elíptica e indicial. En ella las situaciones no están dadas, sino que sus lógicas se deducen por “razonamiento relativamente complejo” (Deleuze, 2012, p.

228). Tal es el caso de las secuencias en las que descubrimos las razones por las cuales Zetterstrøm, Andrea, Alex, Aimée, son incapaces de reconocer las faltas de sentido por las cuales atraviesan: cuando Alex, después de encontrarse con su amante decide ir a su casa, ésta no existe, y quienes formaban parte de su cotidianeidad, lo desconocen.

Una serie de planos medios nos muestran las andanzas y dudas del protagonista de *Reconstrucción* (2003) al llegar al edificio en el que habita, y tras encontrarse con una de sus vecinas, sube las escaleras solo para encontrarse con que el espacio en el que se supone que se encontraba su apartamento no existe más. De la misma manera, su vecina no lo reconoce e, incluso le cierra la puerta. Posteriormente, el joven irá en busca de su mejor amigo, pero ahí tampoco lo conocen.

Es en las escaleras del edificio, en donde una vez más, Boe sitúa a su personaje. Al recorrerlas, el cuerpo de Alex traza una línea de fuga hacia lo que debería ser su departamento. Al bajar por ellas, la trayectoria se invierte, causando el asombro del fotógrafo, pues su intuición le indica que algo está mal, que la supuesta actualidad en la que habita no concuerda con lo acontecido. Es decir, con la desaparición de su hogar y de su recuerdo en la memoria de su vecina.

O, en el caso de Zetterstrøm en *Allegro* (2005), cuando, tras encontrarse con Tom, la lógica de las acciones deja de corresponderse con aquellas situaciones fuera de “La zona”. Es decir, es como si la existencia de ese espacio estuviera relacionada con la existencia de una realidad alternativa, un universo paralelo en el que las cosas no están preestablecidas, sino que cambian y mutan constantemente.

A la manera de un laberinto, dichos espacios de la ciudad, siempre mostrados en la tiniebla, suponen los planos sobre los cuales los recuerdos de Zetterstrøm son cuestionados por Tom. Toda certeza sobre la vida y las decisiones del pianista es puesta en crisis por el misterioso hombre, quien se presenta como una potencia de lo falso que hace tambalear cualquier suposición de verdad al consolidarse como la conexión entre diversas relaciones paradójicas —el pasado y el presente, el amor y la fama, etc.

En estos espacios ciudadanos, tiene lugar una suerte de fragmentación de la percepción. Se trata de una desconexión entre la acción y la reacción o, si se quiere, entre las prolongaciones motoras de unas y otras, de tal manera que las situaciones dejan de ser motoras para ser puramente ópticas y sonoras, para devenir percepciones puras. En otras palabras, los espacios desconectados son espacios sin coordenadas espacio-temporales específicas<sup>13</sup> en los cuales “el empalme de las partes no está dado” (Deleuze, 2018, p. 247) por la acción, sino por otras maneras de conexión como el falso *raccord*, o la descripción a través de la mostración de

---

<sup>13</sup> Éstos, si seguimos a Deleuze (2018), cesan, entonces, de ser mundos actuales, medios determinados o situaciones específicas, para devenir en el lugar en donde las cualidades y las potencias (en tanto afectos puros) se actualizan.

fragmentos de los objetos, seres y entidades cuyas relaciones tienen lugar en dichos espacios-tiempo indeterminados.

Y es que, la incertidumbre como afecto se encarna en los rostros de cada uno de los protagonistas, funciona como un índice de una situación global que excede la lógica misma de las historias que presenciamos. Es en la relación mediada por el montaje entre planos medios y primeros planos, mismos que fragmentan tanto los espacios como las situaciones que en ellos se llevan a cabo, que podemos deducir la lógica ficcional de los acontecimientos puestos en imagen por Christoffer Boe en ambos filmes. En ellos, el montaje descompone las relaciones y produce rupturas en el sentido a partir de los cortes abruptos que lleva a cabo. Y, como en el caso de las escaleras en la casa de Alex o de los callejones en "La zona", lo actual y lo imaginario (lo virtual), intercambian sus roles, produciendo un sinnúmero de fisuras en la narración.

## 5. Los amores cristalinos

Como expliqué en la introducción, en los filmes de Boe que aquí analizo tiene lugar el despliegue de la idea del amor como pura virtualidad, como algo que coexiste con una multiplicidad de posibilidades, todas ellas sujetas a un principio de indeterminación que va más allá de los sujetos, presentándose como exceso: exceso de tiempo, exceso de afecto, exceso de caos, exceso de ficción e incertidumbre.

Así pues, dicha idea, presente tanto en *Reconstrucción* (2003), como en *Allegro* (2005), tomará forma a partir de la conformación de aquello que Gilles Deleuze, al referirse a ciertos ejemplos de la imagen-tiempo, denominaría como imágenes-cristal. Se trata de un motivo visual inaugurado por el cine moderno, en el cual, los personajes enfrentan una crisis sensoriomotora "y, sujetas a esta incapacidad, las imágenes ofrecen nuevas lógicas de encadenamiento, nuevas formas de abordar lo visible, de pensar las imágenes" (Vilaró, 2021, p. 49).

El razonamiento que encierran, por usar una vez más las palabras de Deleuze (2012), tiene que ver con las alternativas que la vida misma, a través de las figuras de August como fuerza capaz de revertir el destino, o de Tom como un *Deus ex machina* que interviene haciendo consciente a Zetterstrøm de las consecuencias de sus decisiones, pone frente a los protagonistas. La fragmentación de los espacios es un indicador de paso hacia la interioridad o espacio espiritual de quienes habitan los encuadres.

Ocurre aquí un paso de la imagen-acción en su forma ASA<sup>1</sup> hacia la imagen-afección en donde se actualizan, a manera de potencias-cualidades los modos de existencia de aquellos quienes deben enfrentarse con una elección. Por un lado, en *Reconstrucción* (2003), Alex deberá elegir entre Aimée como un nuevo amor aún por conocer, o por Simone, con quien sostiene una relación rutinaria y

desapasionada. Por el otro, en *Allegro* (2005), Zetterstrøm deberá elegir qué ponderará como lo más importante en su vida: el amor o el talento.

Lo anterior implica, como afirma Deleuze (2012):

que hay elecciones que no es posible hacer sino a condición de persuadirse de que no se tiene opción, a causa de una situación moral (el Bien, el deber), de una necesidad física (el estado de cosas, la situación), o de una necesidad psicológica (el deseo que uno tiene de algo). La elección espiritual se da entre el modo de existencia del que elige a condición de no saberlo, y el modo de existencia del que sabe que se trata de elegir. Es como si hubiera una elección de la elección o de la no elección. Si tomo conciencia de la elección, entonces hay elecciones que ya no puedo hacer, y modos de existencia que ya no puedo llevar, todos aquellos que llevaba a condición de persuadirme de que «no había opción» (p. 166).

Tanto en *Reconstrucción* (2003), como en *Allegro* (2005), la problemática inherente a los procesos de elección toma forma visual a través de un despliegue de complejas relaciones entre imágenes (planos y secuencias) y sonidos, mediadas por el montaje. En el caso de *Reconstrucción* (2003), es través de una meticulosa organización de las imágenes que quiebra la linealidad temporal y la relación causal entre los acontecimientos del relato, que tiene lugar el encadenamiento de una multiplicidad de capas narrativas en donde se inscriben las relaciones entre lo actual y lo virtual,<sup>14</sup> y en donde la elección que Alex deberá llevar a cabo existe en el punto de indiscernibilidad entre Aimée (lo virtual) y Simone (lo actual), como las dos facetas del cristal dentro del cual se desarrolla la historia narrada por Boe.

Siguiendo con la interpretación deleuziana del filme, podemos afirmar que las imágenes que se presentan ante nuestros ojos son, en efecto, imágenes-cristal, pues se trata de una serie de bloques de duración-movimiento en los que coexisten y se bifurcan simultáneamente diversos presentes. Éstos se pliegan sobre sí mismos y se superponen, impidiendo que podamos dar cuenta de su carácter actual o virtual. Es decir, en tanto uno se presenta como lo virtual del otro, dicho virtual deviene su propia actualidad.

Es como si se tratase de un juego de espejos. Y aquí recorro no solo a la figura propuesta por Deleuze, sino al ejemplo que el mismo filósofo trae a cuenta a lo largo tanto de *Cine 3* (2018), como de *La imagen-tiempo* (2012). Se trata de dos momentos en la filmografía de Orson Welles, en los que el espejo presenta la bifurcación, coexistencia y superposición de lo actual y lo virtual como un circuito de indiscernibles. Así, tanto en *La dama de Shanghái* (*The Lady from Shanghai*, Estados Unidos, 1947) como en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Estados Unidos, 1941), las imágenes reflejadas en los espejos son siempre virtuales en relación con

---

<sup>14</sup> Al respecto, el propio Boe ha admitido que una de sus principales fuentes de inspiración fue el cine de Alain Resnais, sobre todo su icónico filme *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Francia, 1961).



aquello de lo cual son reflejo, pero al dejarlo fuera del campo, devienen actuales, mientras que lo reflejado se constituye como virtual.

Por lo tanto, el reconocimiento de una imagen-cristal implica una ruptura de la codependencia entre el significante y el significado al interior del signo. Al interior de dicha indiscernibilidad ocurre una superposición continua de capas temporales. Ahora bien, para que tenga lugar el intercambio entre los términos que constituyen el circuito de actualidad-virtualidad, “es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante en presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza [...]. Es preciso que el tiempo se escinda al mismo tiempo que se afirma o desenvuelve: se escinde en dos chorros asimétricos, uno que hace pasar todo el presente y otro que conserva todo el pasado” (Deleuze, 2012, pp. 113-114).

Los personajes de Simone y Aimée se convierten en falsarios, sus existencias se encadenan al ejecutar la sustitución de sí mismas. Es decir, en aquellos lugares de la narración sobre los cuales termina de constituirse la desidentificación entre la apariencia y la realidad. Se trata de las imágenes en las que se produce una confusión, la cual solamente puede ser identificada por el espectador, pues Alex, al formar parte del mismo cristal es incapaz de identificar la negación de la distinción dada por la indiscernibilidad, propia de la potencia de lo falso y, por lo tanto, del falsario.

En *Allegro* (2005), por otra parte, y a partir de algunas reminiscencias al cine de Tarkovski, Minelli, Kubrick y Cocteau, la organización de la idea está dada por la reelaboración código genérico de la ciencia ficción, siendo una vez más el montaje como disyunción entre imágenes, y entre imágenes y sonidos, aquello que da cuenta de la visitación de la idea y de su condición preceptiva-afectiva.

Como he mencionado anteriormente, la voz en *off* de Tom acompaña y dirige la bifurcación de los tiempos y los espacios, dislocando las causalidades y la linealidad narrativas. Con ello aflora una suerte de sensación de caos, propia de toda virtualidad. Las elecciones a las que se enfrenta Zetterstrøm, sobre todo en relación con ceder a su fama como músico, en favor de recuperar el amor de Andrea —pero también los personajes de *Reconstrucción* (2003), como hemos visto— aparecen en la imagen a través de la forma de un montaje rizomático responde a la búsqueda constante de la crisis del sentido.

## 6. A modo de conclusión

En las primeras páginas de este texto planteé la hipótesis que guiaría este análisis. A saber, que tanto en *Allegro* (2005), como en *Reconstrucción* (2003), filmes a los que llamé el díptico sobre el amor, Christoffer Boe problematiza las relaciones de pareja en lo contemporáneo, pues en ellos el director enfatiza los quiebres y dificultades que implica el establecimiento de vínculos afectivos de orden romántico. Sobre todo, lo hace a partir de la puesta en imagen de relaciones

rizomáticas entre diferentes órdenes de la memoria. Se trata de un tema por el cual, el director ha mostrado un interés constante. Es decir, la exploración de las posibilidades del medio cinematográfico para abordar diversas cuestiones relacionadas con el amor y otro tipo de relaciones de orden interpersonal, puede ser considerado uno de los hilos conductores a lo largo de toda su filmografía.

Tanto en *Reconstrucción* (2003), como en *Allegro* (2005), Boe construye una serie de relaciones entre personajes-falsario que tienen lugar sobre algunos espacios ciudadanos cualesquiera. Dichos falsarios: Tom, Aimée, Simona, August, hacen “salir lo imposible de lo posible”, ponen en crisis la noción de verdad inherente al tiempo de las acciones y sus encadenamientos con las situaciones y reacciones, y dan cuenta de la cualidad absolutamente falsificante de la narración.

Así pues, el carácter metaficcional de lo que se nos presenta en ambos filmes es exacerbado por la presencia de estas entidades que posibilitan lo imposible a través de la forma de una memoria que entra en relación con lo virtual y no ya con lo actual en un espacio indeterminado. En los espacios de Copenhague que Boe arranca de sus coordenadas espacio-temporales, las partes se conectan de manera equívoca e indeterminada.

Finalmente, como se puede observar en algunas de las secuencias analizadas, estos órdenes de la memoria no son más que encadenamientos de virtualidades que se presentan, en cada repetición, como variaciones de sí mismos. La presentación de la idea, en el caso de los filmes analizados acontece a través de la puesta en acción de mecanismos formales/narrativos que son propios del arte cinematográfico y que difícilmente podrían tener lugar en otras manifestaciones artísticas.

Se trata de la multiplicación de las capas espacio-temporales a partir del montaje por yuxtaposición que a su vez constituye un ejercicio rizomático de reconstrucción del sentido (a partir de los recuerdos, y de las ensoñaciones), pero también de estrategias como la aparición de narradores en la forma de voces en *off* que posteriormente aparecen como personajes de las historias en las que intervienen a la manera de entidades superiores capaces de modificar las situaciones y el destino de los protagonistas de las mismas.

## Referencias:

## Bibliografía:

- Badiou, A. (2014). *Cinema*. Great Britain: Polity Press.  
\_\_\_\_\_. (2011). *Imágenes y palabras. Escritos sobre cine y teatro*. Buenos Aires: Manantial.  
\_\_\_\_\_. (2010). *Pequeño manual de inestética*. Buenos Aires: Prometeo.

- Deleuze, G. (2018). *Cine 3. Verdad y tiempo. Potencias de lo falso*. Buenos Aires: Cactus.
- \_\_\_\_\_ (2012). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2012). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Han, B. (2012). *La agonía del eros*. Barcelona: Herder.
- Rancière, J. (2017). *Tiempos modernos. Ensayos sobre la temporalidad en el arte y la política*. Cantabria: Shangrila.
- Recalcati, M. (2015). *Ya no es como antes. Elogio del perdón en la vida amorosa*. Barcelona: Anagrama.

### **Filmografía:**

- Boe, C. (Director). (2005). *Allegro* [Película; DVD]. Tarántula Films.
- \_\_\_\_\_ (2003). *Reconstruction* [Película; DVD]. Alhaville Cinema.





## Futuros inacabados. Ciencia ficción, minimalismo y espacio social en *Érase una vez Brasilia*

Rodrigo Martínez Martínez<sup>15</sup>

Entre las aproximaciones de los cineastas contemporáneos a los géneros cinematográficos se encuentra la realización de películas con una iconografía reducida y una narrativa diferida. Sus imágenes muestran un mínimo de espacios, de objetos y de personajes. Su narración posee los elementos suficientes para el reconocimiento de un argumento, pero no desarrolla encadenamientos de acciones o de hechos. Más bien, imperan las aperturas, las elipsis y los indicios. No recurren, del todo, a una resolución del asunto. Los lazos de causalidad entre principio y cierre no están esclarecidos. Sólo ofrecen alguna motivación narrativa inicial. Son filmes realizados fuera de las industrias por lo que disponen de la individualidad estilística y la conciencia temática propias del llamado cine autoral.

Desde el enfoque sugerido por Robert Altman (2000) sobre cuestionar el carácter transhistórico de los géneros, es posible afirmar que esta tendencia se caracteriza por una recuperación de convenciones iconográficas, temáticas y formales que limita su repertorio a un mínimo de elementos de su respectivo esquema genérico para llamar la atención sobre el espacio representado o sobre la temática implícita en lugar de desplegar el conjunto de expectativas que suele caracterizar a los géneros clásicos. Las películas que se agrupan en esta tendencia son manifestaciones de transhistoricidad porque aportan cierto tipo de continuidad a las convenciones de los géneros. Sólo que su particularidad radica en que hacen una reducción a un mínimo de elementos iconográficos y temáticos de uno o varios géneros de manera que parecen buscar una minimalización de sus elementos que acaso posea un propósito crítico.

---

<sup>15</sup> Maestro en Comunicación y Doctor en Ciencias Políticas y Sociales por la UNAM. Es profesor visitante en el Departamento de Comunicación de la DCCD de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa y profesor de asignaturas como Cine como cultura audiovisual en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (UNAM). Es autor del libro *Cine y forma. Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica* (UAM-C, Fílmoteca UNAM, 2019). Participó en el libro colectivo *Cine digital y teoría del autor. Reflexiones semióticas y estéticas de la autoría en la era de Emmanuel Lubezki* (UAM-C, 2019). Es miembro del Centro de Investigación en Teoría u Análisis Cinematográfico (UACM). Ha publicado en la *Revista Mexicana de Opinión Pública*, la *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación* y en *Nawi*. Ha participado en el Encuentro Nacional de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC), en el Congreso Internacional de Estudios del Discurso (ALED), en distintos coloquios de teoría y análisis de *Sepancine*, así como en las primeras ediciones del Encuentro de Investigadores de Cine Mexicano e Iberoamericano de la Cineteca Nacional. Escribe la columna *Atalante* para la revista *Punto en línea* ([www.puntoenlinea.unam.mx](http://www.puntoenlinea.unam.mx)).

La producción reciente de cine presenta algunos filmes que podrían tipificarse en esta tendencia como la *Fábrica de nada* (*A fábrica de nada*, Pedro Pinho, 2017), *Atlantics* (*Atlantique*, Mati Diop, 2019), *First cow* (*First cow*, Kelly Reichardt, 2019) y *Nomadland* (*Nomadland*, Chloe Zhao, 2020) que representan, respectivamente, simplificaciones de géneros como el musical, el cine de fantasmas y el *western*. Podría integrarse un acervo representativo de esta tendencia más allá de que cada título ofrezca narrativas con distintos niveles de resolución y, sobre todo, distintas formas de integrar los elementos mínimos necesarios de alguna matriz genérica. Si bien cada filme también acusa una forma específica, el conjunto aporta elementos para sustentar la razonabilidad de la tesis de los géneros como un proceso (Altman, 2020).

El cine latinoamericano también se ha inscrito en esta tendencia con películas como *Jauja* (2015), de Lisandro Alonso, o *Technoboss* (*Technoboss*, 2019), de Joao Nicholau, que fueron manifestaciones del *western* y del musical respectivamente. En la misma región, uno de los casos más representativos de esa visión de los géneros es el trabajo reciente de Adirley Queirós (Goiás, 1970) quien ha realizado dos ejercicios de minimalización de la ciencia ficción con las producciones *Blanco fuera; negro dentro* (*Branco Sai, Preto Fica*, 2014) y *Érase una vez Brasilia* (*Era uma Vez em Brasília*, 2017) con el fin de aproximarse al territorio que constituye los ambientes y las atmósferas de ambas producciones.

*Érase una vez Brasilia* constituye el interés central de este análisis. Es un filme que recupera algunos de los motivos temáticos y estilísticos comunes de la ciencia ficción. Ejemplifica lo que podemos denominar como un proceso de simplificación tanto del sistema formal de la ficción cinematográfica como de las convenciones del género. Del mismo modo que *Blanco fuera; negro dentro*, fue realizado en colonias urbanas de Brasilia, en particular en Ceilândia, con actores que pertenecen a la localidad y con utilería recuperada enteramente de los desechos urbanos. El artificio del filme está ensamblado con referentes explícitos del contexto político reciente mediante un diseño sonoro que inserta fragmentos de discursos políticos, así como de las sesiones en el congreso de Brasil que culminaron con el *impeachment* de Dilma Rouseff.

Las características previamente enlistadas presuponen una problemática de interés para los estudios del cine porque posibilitan el abordaje de dos aspectos interconectados: *Érase una vez Brasilia* es una manifestación específica de la transhistoricidad; simultáneamente, se trata de un filme que ofrece un conjunto de procedimientos formales a partir de los cuales es posible caracterizar una concepción teórica del género cinematográfico; es decir, cierto proceso de cambio en la forma y la funcionalidad de su base genérica. Resulta oportuno formular la siguiente cuestión: ¿qué concepción del género cinematográfico podemos inferir del tratamiento formal y temático de la ciencia ficción en *Érase una vez Brasilia*? Más aún, ¿qué implicaciones tiene la minimalización del esquema genérico del filme

frente a las finalidades comunes de un tipo de cine cuyos fundamentos tuvieron su origen tanto en etiquetas como en estructuras de carácter industrial?

Tentativamente, se puede establecer que el resultado de esta tendencia es una concepción de los géneros cinematográficos caracterizada por una visualidad minimalista, una estructura narrativa inacabada y una configuración que pondera la facultad sugestiva de sus procedimientos formales y de sus motivos referenciales para aludir a condiciones político-sociales por medio de una apropiación subvertida de un mínimo de elementos propios de una configuración genérica común. Se trata así de una imagen que opera solamente con la raíz de un género. Su forma consiste en un proceso de reducción escénica y de repetición de motivos, una narrativa potencial y una presentación de indicios que convoca al espectador a completar el contenido con base en la alusión de referentes socioculturales.

El objetivo de este análisis es observar el caso específico de *Érase una vez Brasilia* e identificar el proceso de apropiación de un número mínimo de elementos de la ciencia ficción para mostrar la función sugestiva de una visualidad minimalista que interpreta el presente social a través de la observación de las personas, los hechos, las locaciones y los objetos que provienen del contexto urbano inmediato. Se trata de caracterizar el desarrollo de una serie de procedimientos asociados con el fundamento minimalista del estilo para derivar sus temas fílmicos y la motivación última de la apropiación genérica.

Para desarrollar este trabajo es necesario vincular el concepto de minimalismo con el de género cinematográfico. Tal relación dará sentido a la descripción de los procedimientos formales del filme debido a que muestran ciertas correspondencias con algunas cualidades de la estética minimalista. Bajo ese orden, la reflexión partirá de una propuesta de conceptualización del género minimalista, continuará con la identificación y caracterización de los procedimientos cinematográficos del filme y concluirá con una integración de ambos elementos a partir de una idea del propio realizador del filme: la posibilidad de una ciencia ficción etnográfica; o bien, de un modo de apropiar un género de la industria para convertirlo en exploración del espacio social.

## Una modalidad estética

Reducción, economía de lenguaje y simplificación de contenido son algunos de los rasgos asociados con el minimalismo después de que escultores como Donald Judd, Robert Morris, Carl André, Dan Flavin y Sol LeWitt dieran a conocer sus obras en la década de 1960. Si bien el "Minimal Art" fue pensado a partir de las artes plásticas, el concepto acuñado por Richard Wollheim (1965) se ha extendido a numerosos ámbitos creativos. Como explicó Barbara Rose en un ensayo fundante de esta estética (Perl, 2014), la noción de arte minimalista designaba un tipo de expresión artística que recurría a objetos comunes que no eran únicos debido a que provenían



de materiales producidos masivamente. Se trataba, por tanto, de artefactos semejantes a las cosas comunes. No obstante, algunas posturas sobre sus orígenes sugieren que, en su forma más pura, el minimalismo tuvo propósitos esencialmente escultóricos (Morgan, 2017). Conforme revela su desarrollo, el alcance de esta estética abarca artes como la pintura, la música y la literatura, o especializaciones como el diseño y la producción audiovisual. Por lo anterior, el minimalismo puede ser considerado como una noción interdisciplinaria y transhistórica.

La amplitud de los campos y de las épocas cubiertos por esta tendencia ha propiciado que sea definida como movimiento, estética, corriente o estilo, entre otras categorías que abarcan, incluso, el ámbito de la vida cotidiana. Cada una de esas nociones tiene una implicación distinta. La comprensión del arte minimalista como movimiento enfatiza su rol como reacción a distintos aspectos que van desde la oposición al barroquismo hasta la tentativa de suprimir la narración, el significado o la autoría. En cambio, si se asume como una estética, las aproximaciones tienden a destacar una serie de principios tales como lo mínimo, la reducción o la simplicidad. La idea de estilo alude, sobre todo, a rasgos formales concretos y constantes como la simetría y la repetición. Esta diversidad terminológica incluye una discusión del concepto que parte de la oposición entre lo simple y lo complejo. Acerca de ello, Van Eenoo propuso que existen distintas perspectivas y, por lo tanto, distintos tipos de simplificación (Suárez-Carballo & Martín-Sanromán, 2019).

El cometido de este trabajo no es resolver las variantes conceptuales mencionadas. La pertinencia del tema aquí se debe a que el minimalismo ha contribuido a ampliar las artes visuales, la música y el diseño, y ha tenido, además, un desarrollo específico en el ámbito audiovisual. Esta estética actúa como un eje estilístico que surge constantemente en distintas actividades artísticas y culturales por lo que, como supuso Kadry en el diseño, permite el reconocimiento de ciertos rasgos formales con sustento en la reducción (Suárez-Carballo & Martín-Sanromán, 2019). Resulta oportuno partir de un concepto operativo que aporte principios y rasgos concretos para identificar cómo ha sido adaptado a los géneros cinematográficos.

Desde un punto de vista teórico, Marc Botha (2017) ha sugerido que el minimalismo puede ser entendido como una *modalidad estética*. Dicha propuesta parte del reconocimiento de que su principio esencial, que a su juicio es la idea de lo mínimo, tiende a relacionarse con dos expresiones: lo infinitesimal y lo parsimonioso. En un caso estamos ante *lo menos posible* y en el otro ante *el mínimo necesario*. Esto significa que la reducción a la que aludía Kadry en el diseño es un proceso tanto cuantitativo como cualitativo. De allí que esta corriente sea asociada habitualmente con la expresión *less is more* ideada por el arquitecto Mies Van der Rohe.

Botha también apunta que el minimalismo ha sido estudiado desde una perspectiva histórico-cronológica, que consiste en establecer un canon del

movimiento con sus respectivos precursores y sucesores, y desde un enfoque formalista, que se concentra en las propiedades estilísticas distintivas frente a otras corrientes estéticas. Por ello, sugiere que las cualidades de lo mínimo son categorías suficientes para construir una conceptualización que sobrepase los dos enfoques más comunes para estudiar esta modalidad. La razón es que esos rasgos son constantes en las distintas áreas, disciplinas y actividades influenciadas por el minimalismo. Estos elementos son continuos de una manera que no posibilita restringir la modalidad minimalista a un periodo. Más bien, como señala esta teoría, se trata de un “fenómeno transhistórico” que parece emerger de una manera o de otra en cada época histórica (Botha, 2017, p. XIV).

Si tomamos en consideración que una modalidad refiere a la manera en que algo se manifiesta, el concepto de Botha resulta muy útil pues no remite a lo que podemos llamar como una definición esencialista del minimalismo. Su teoría no refiere la concepción purista de lo mínimo. De hecho, en su estudio advierte que su interés central es desarrollar una teoría realista del minimalismo. Parte de la idea de que la estética minimalista no deja de ser una vía para “intensificar” y “clarificar” nuestras aproximaciones a lo real, aunque se trate de una modalidad que se aleja del objetivo mimético normalmente atribuido a las artes realistas (Botha, 2017, p. XIV). Así, al rehuir la pretensión de hallar la especificidad de aquello que es esencialmente minimalista, Botha aporta una categoría que designa cómo son las expresiones influidas por dicha modalidad. No ofrece una ontología, sino una teoría caracterizadora.

La tesis de la modalidad, además, está complementada con la condición temporal del minimalismo. Esta estética es, dice Botha, ahistórica y transhistórica simultáneamente pues ha sido persistente e intermitente en su desarrollo. Sugiere que las manifestaciones del minimalismo, que no del arte minimalista en sí mismo o como una totalidad, han sido esporádicas al mismo tiempo que reiterativas puesto que se han distribuido en épocas, lugares e historias culturales distintas. Resulta inevitable sostener que, de manera análoga al proceso de los géneros del cine, el minimalismo, en tanto modalidad, puede leerse como un proceso de constante adaptación de ciertos principios (como el de lo mínimo) o de ciertas propiedades formales (como el método reductivo) como sucede, por ejemplo, cuando en una época y en un lugar determinados ocurre también una adecuación de convenciones genéricas del cine.

Las cualidades de la modalidad minimalista están dadas por aspectos como las estructuras puras, el orden y la economía del lenguaje entendida como reducción, síntesis, sencillez y concentración (Suárez-Carballo & Martín-Sanromán, 2019). Se trata de procedimientos formales que apuntan a la simplicidad. En el ámbito audiovisual, Rafael Gómez Alonso identifica el minimalismo como la búsqueda del sentido en el conjunto, o en la unidad, mediante “imágenes inmediatas, sencillas, con un cierto ordenamiento basado en simetrías, asociaciones

de objetos, ordenamiento de unidades idénticas, acumulación de elementos“ (2001, p. 101).

Otra manifestación de la modalidad minimalista que posee relevancia en el audiovisual es la simplificación estructural de las formas. Su propósito es lograr una mayor concentración de la audiencia pues supone que la actividad del espectador incrementa frente a la reducción de la actividad del artista. Ello remite a las premisas iniciales del movimiento y que tenían cierto fundamento en la *Gestalt*, sobre todo porque recuperan el postulado de la percepción activa según como lo explicó, por ejemplo, Rudolf Arnheim (2008). De acuerdo con Nikos Stangos, los minimalistas recuperaron la convicción de Piet Mondrian de que la mente podía asignar un orden a las obras por lo que el arte no era una “expresión de la propia personalidad” (2000, p. 244). Esta especie de supresión del autor implicaba así una forma que rechaza la metáfora, el simbolismo y la emoción personal (Morgan, 2017). Así, las obras dan lugar a la esencia irreductible de la forma.

Estas cualidades conducen nuevamente al principio de lo mínimo sugerido por Botha: una modalidad que recurre a lo menos posible y a lo mínimo necesario. En el audiovisual, las manifestaciones de lo mínimo están establecidas por una voluntad reduccionista opuesta al espíritu barroco. De esta concepción se derivan rasgos formales como la repetición de motivos, el protagonismo del espacio, las ausencias, la escasez de elementos o la recurrencia de procedimientos como la agrupación y la monotonía (Gómez Alonso, 2001). Hay que establecer cómo es que estas manifestaciones formales se desarrollan en los géneros cinematográficos.

### **Radicalización del género cinematográfico**

De manera similar al minimalismo, es razonable considerar que, en la actualidad, el concepto de género cinematográfico corresponde con una modalidad. Si bien esta afirmación introduce una cuestión que no es posible resolver en este trabajo, se trata de un argumento sostenible en un contexto de producción que no posee las condiciones concretas de la industria de cine de Estados Unidos en la época de surgimiento de estas convenciones. Si distinguimos entre los elementos perennes y los elementos propios de un área o época como sugirió Francesco Casetti (2005), podemos notar que estamos ante un periodo caracterizado por manifestaciones genéricas antes que por fórmulas completas. En el caso del cine producido fuera de la industria, es aún más evidente que existe una suerte de uso lúdico o crítico de ciertas propiedades de un género antes que una construcción sistemática de su esquema, estructura e iconografía.

El género cinematográfico puede ser entendido como un concepto que alude a tipos de películas cuya configuración formal está determinada por convenciones fundadas en acuerdos tácitos para dotarlas de características temáticas, narrativas e iconográficas específicas. Como lo ha sugerido Altman, a

pesar de las problemáticas que implica una definición, la noción de género ha evidenciado su utilidad desde la versión amplia establecida por el pensamiento de Aristóteles. Esto se debe a que, de manera global, el género tiene una doble función que consiste en aportar esquemas para la realización de obras y aportar una terminología para explicarlas. El género es una especie de lenguaje y metalenguaje independientemente de que lo abordemos en literatura, cine o música. Debido a esta amplitud, parece razonable la postura de que, en el caso del cine, es más sencillo reconocer un género que definirlo (Bordwell & Thompson, 2015).

La definición previa debe ser discutida pues los tipos de películas suelen ser reconocidas porque sus características son relativamente estables. Por lo anterior, es necesario desglosar la idea para comprender sus implicaciones terminológicas. Así, un tipo de película implica una matriz apta para modelar una ficción (Russo, 2005). Esa matriz, a su vez, puede ser entendida como un esquema básico; es decir, como una fórmula que permite programar y configurar la producción (Altman, 2020). Matriz, esquema y fórmula son, bajo esta perspectiva, términos más o menos intercambiables siempre y cuando se les distinga de la configuración; o bien, del entramado formal.

Y es que, por ejemplo, la mayoría de los géneros originados en la industria suelen partir de un esquema narrativo sobre el que se desarrollan principalmente ficciones. La base de su estructura se origina en un argumento que toma la forma de relato. Por su narración, el *western*, el cine de aventuras o la película bélica tienen pocas diferencias, aunque presenten distintos niveles de codificación de elementos como la causalidad, los personajes o los ambientes. La diferencia entre estos tres géneros específicos se debe, sobre todo, a la dimensión iconográfica, a sus convenciones y expectativas específicas, y a los imaginarios que constituyen. En otras palabras, al tratamiento específico que recibe una matriz temática.

Resulta útil recuperar el argumento de que un género se configura poco a poco en un proceso que le asigna una temática, una estructura y una configuración comunes. Para que este ciclo sea posible es necesario que cierta “esencia del género” sea identificable en la mezcla del tema y de la estructura a través de un *corpus* de películas (Altman, 2020, pp. 46-47), así como por el reconocimiento del mismo por parte de una comunidad que asigne “temas, valores y comportamientos” a las películas que lo conforman (Casetti, 2005, p. 308). Esta tesis retoma el problema de que un tipo de película también implica una suerte de cualidad esencialista que dota a su género respectivo de una condición transhistórica. Y es justo frente a esa condición que se propone pensar los géneros cinematográficos como modalidades. Ello significaría pensar los géneros a través de sus manifestaciones más recurrentes y observar que, históricamente, éstas son rasgos fluctuantes; es decir, cambios debidos a distintos factores como el equipo creativo, la postura política o el contexto de producción.

Al hablar de *modalidad genérica*, podemos reconocer modos de apropiación de los temas y de sus respectivas formas. Esas maneras de aproximarse a los géneros posibilitan una reconfiguración total o parcial de elementos esenciales de sus matrices. En el caso de la concepción minimalista del género, destaca sobre todo que su método reductivo efectúa un trabajo de simplificación especialmente en el nivel del relato y de la iconografía. Se trata de despojar a uno o varios géneros, por decirlo de un modo, de varias convenciones temáticas, formales e iconográficas para llevarlos a su mínimo posible. El tema, la estructura y la configuración no sólo son simplificados al menor número de elementos que sea posible, sino a los elementos suficientes para que sean reconocibles. El minimalismo hace pensar en que no debemos hablar de película de género o de un tipo de película concreto, sino de elementos genéricos manifiestos en una película. El género ya no es un sistema o base; es un componente adaptado al estilo del filme.

En una entrevista realizada por Iván Pinto (2018) para *La Fuga*, Adirley Queiros explicó que *Blanco fuera, negro dentro* abordaba la idea de la confrontación con miras al futuro que podría desencadenarse después del periodo de Dilma Roussef a pesar de que fue un gobierno progresista y de conciliación. Para representar la situación particular de las comunidades afrobrasileñas y periféricas consideró que era necesario emprender un ejercicio de “radicalización” que definió como “destruirlo todo” desde el punto de vista de la estética. De allí que el protagonista, Marquinho, sea el eje de la fabulación del filme y el punto de vista cuya función es presentar un futuro más bien imaginario en el que impera un estado de enfrentamiento. Ya desde esa producción, Queiros se aproximó a la minimalización del *sci-fi* para explorar cinematográficamente tanto a la localidad como a las personas de la misma.

El método reductivo de la modalidad minimalista consiste justamente en un ejercicio de síntesis del sistema formal de un género a su raíz. Podemos definir al género cinematográfico minimalista como *un proceso estilístico que simplifica la temática, la estructura y la configuración a los elementos mínimos necesarios para que sea asociado con una o varias matrices genéricas para dar lugar a un sistema formal que recurre a la repetición de esos componentes esenciales, la concentración de la mirada en el espacio, la supresión del modelo de desarrollo o de la resolución narrativa y la monotonía de su entramado audiovisual*. El género minimalista opera como una modalidad porque, en rigor, no constituye un despliegue amplio o completo del tratamiento temático y formal que corresponde con su esquema. Se trata solamente de manifestaciones suficientes para que el filme *sea parecido* a un género concreto sin constituir necesariamente su articulación entera.

Es razonable suponer que una *modalidad genérica* atravesada por los principios minimalistas tendrá unas u otras características formales de esta *modalidad estética*. El reduccionismo, los motivos repetidos, la relevancia del

espacio, la parsimonia de elementos, el orden, la sencillez, la claridad, la estructura serial y la economía de lenguaje, entre otros. La clave analítica de esta conceptualización reside en que está conectada directamente con las propiedades específicas de la forma fílmica; es decir, observa directamente las propiedades generales del cine y también las convenciones y configuraciones del género cinematográfico en lo particular. Es, así, un mecanismo para apropiarse de esos repertorios e, incluso, para subvertirlos.

## Procedimientos formales y función del género

Para sistematizar las observaciones del análisis es necesario clarificar qué se entenderá aquí por procedimiento formal. Con este término aludo a una operación analítica que consiste en identificar un recurso formal que tiene una presencia recurrente y una implicación en la articulación global del filme y en la producción de sentido. Esta noción tiene su origen en la expresión *procedimiento cinematográfico* que remite a una *utilización peculiar* de elementos del lenguaje cinematográfico (Pecori, 1977, pp. 106-107). Un procedimiento formal posibilita la organización de un repertorio de soluciones estilísticas que pertenecen a una unidad (el filme), pero que es necesario separar para analizar su rol en el sistema estilístico y para reconocer sus implicaciones temáticas.

Se entenderá que distintos recursos de elementos como la narración, la duración, la iconografía, el espacio y el sonido, entre otros, son *procedimientos cinematográficos* que podemos describir de manera separada para identificar sus cualidades específicas, así como los usos y las funciones que cada cual cumple. Cuando un procedimiento se estabiliza y se vuelve constante podemos considerarlo como un *motivo estilístico* ya que no sólo se trata de una *utilización peculiar* de un recurso formal, sino de su *singularización*. Un ejemplo que será tratado más adelante es el uso sistemático del sonido en *off*. Ese recurso pertenece a los procedimientos propios del diseño sonoro y del tratamiento del espacio (específicamente la relación campo-fuera de campo), pero su continuidad posibilita que se trate de un elemento recurrente y singularizado.

La idea de modalidad genérica desarrollada páginas atrás se relaciona con los procedimientos formales (y con los motivos estilísticos) como una manifestación latente de la estilística del filme. En otras palabras, los rasgos del esquema, la temática y la iconografía de una cierta matriz genérica, como la del *sci-fi* en el caso de nuestro interés, se presentan como variaciones de los procedimientos formales. Dado que provienen de codificaciones previamente establecidas se puede decir que modifican el uso, la apariencia o la función de un procedimiento dado.

Este criterio de análisis asume que tanto las estructuras narrativas como los motivos y los elementos fílmicos son componentes de un sistema formal (Bordwell & Thompson, 2015). De allí que la caracterización del filme será realizada como una

identificación de los procedimientos cinematográficos característicos que destaque las variantes aportadas por los rasgos formales del minimalismo. Como se ha sugerido previamente, esto es posible porque tanto la modalidad genérica (ciencia ficción) como la modalidad estética (minimalismo) pueden converger y particularizar el sistema formal del filme.

Es oportuno recuperar algunos criterios amplios sobre la funcionalidad de los géneros cinematográficos para reflexionar si la radicalización tiene alguna implicación en la finalidad de las fórmulas genéricas. Esto se debe a que los géneros del cine no son solamente fórmulas para la producción y configuraciones dotadas de elementos temáticos e iconográficos. También son imaginarios que resultan de hechos culturales, sensibilidades colectivas y sentidos sociales implicados en un proceso sociohistórico de conformación en el que los públicos tienen un papel determinante (Wright, 1976; Schatz, 1981). De allí se derivan tres funciones generales: la función de entretenimiento, la función ritual y la función ideológica.

De acuerdo con Cawelti, el género como entretenimiento remite principalmente a la cualidad de un juego (Casetti, 2005). Este parte de una serie de convenciones más o menos rigurosas que son conocidas por el público. Hay una aceptación de las mismas que posibilita su participación. La función ritual se refiere a que cada tipo de película es resultado de la sociedad toda vez que contribuye a justificarla (Altman, 2000). Un género dado obtiene su esquema de las prácticas sociales y propone respuestas imaginarias a los problemas reales vinculados con esos hábitos. Altman también expone que la finalidad ideológica se refiere al lugar de los géneros como instrumentos de un discurso conveniente a las autoridades o a las industrias para obtener públicos o para convencerlos de soluciones que tienen un carácter más bien ilusorio. Es un rol equivalente al de un aparato ideológico según la noción de Louis Althusser.

### *Narrativa diferida y duración intensificada*

El agente WA4 realiza un viaje intergaláctico para llevar a cabo una misión como parte de una condena porque ocupó ilegalmente terrenos para instalar a su familia en el planeta Karpenstahl. Su objetivo es asesinar al presidente Juscelino Kubitschek en el marco de la inauguración de Brasilia. No obstante, el recorrido resulta más exhaustivo de lo esperado. La nave está al límite de insumos: energía, alimentos y cigarrillos escasos. Tras resistir la turbulencia de la etapa final del vuelo, el enviado logra un aterrizaje tan violento como inadvertido en un entorno urbano nocturno y silencioso. WA4 descubre que ha llegado a un lugar y a una época que no corresponden con la misión inicial. Se encuentra en Ceilândia, una ciudad inmensa, oscura y periférica donde un ejército de guerreros espera las órdenes de Andrea para luchar contra los monstruos del Congreso Nacional.

A partir de este argumento mínimo, el filme construye una motivación narrativa convencional. No obstante, no acusa un montaje narrativo. La premisa

inicial sugiere un modelo de relato fundado en la concreción de una meta, pero la acción está contenida mediante escenas de diálogo, de discursos fuera de campo y de la espera de los protagonistas. Se trata de un relato abierto que carece de una resolución definida porque las secuencias están inacabadas; como dijo Queiros, “se pierden” (Pinto, 2018). Esto se debe a que la imagen está subordinada a un patrón estilístico que extiende los planos para describir la situación de los personajes antes que su acción. Aunque el filme alude a otros conflictos, como la necesidad de liberar a un grupo de guerreros presos, éstos tampoco tienen un desglose. Es una película concebida como un relato potencial.

Como explicó Aidrley Queiros en una entrevista con Pablo Gamba (2018), *Érase una vez Brasilia* fue realizada sin un guión clásico y mediante improvisación. El colectivo de actores y no actores con los que el realizador ha colaborado en varios filmes trabajó el rodaje en un taller mecánico con la instrucción simple de inventar diálogos con base en la premisa imaginaria del argumento: una persona que proviene del espacio. El resultado fue una película en la que el silencio predomina y los diálogos escasean. Además, el diseño sonoro del fuera de campo produce una percepción imaginaria de los discursos políticos del *impeachment* de Dilma Rouseff que sirven para sostener y prolongar el conflicto del argumento inicial, y para amplificar la quietud y el sentido de derrota que viven los protagonistas.

La duración es un interés estético y semántico de carácter explícito (Figura 1). El fin del relato potencial es propiciar que la audiencia se involucre activamente y que piense principalmente en lo que sucederá y no tanto en lo que tiene ante sí. No se trata de una película de acción, sino de pausas expandidas. Su cometido es explorar la expectativa. La resolución está sugerida porque la confrontación entre guerreros y monstruos nunca se desata en el campo visual. La supresión de la acción como un indicio conduce a un elemento sustancial de la modalidad minimalista: la duración contribuye a amplificar lo que podemos nombrar como *simplicidad de la forma*; es decir, que tanto temática como iconográficamente, renuncia al exceso visual propio de la manifestación industrial de la ciencia ficción. Esta pauta estilística atraviesa todo el filme y permite observar detalladamente las condiciones exhaustivas del viaje del agente intergaláctico o la inmovilidad de Andreia y de los guerreros. Ofrece con ello un conjunto de secuencias que no solemos hallar en este tipo de películas cuando cumplen con las convenciones del género.



FIGURA 1



### *Iconografía reducida*

*Érase una vez Brasília* da continuidad a las preocupaciones temáticas y fílmicas de *Blanco fuera, negro dentro*. Dentro de la cultura de la ciencia ficción, se trata de una distopía cuya construcción escénica recurre a locaciones periféricas de Ceilândia, la cual en realidad es una ciudad satélite donde reside la fuerza laboral en Brasília, y al repertorio de utilería de reciclaje. El filme acude al imaginario de su modalidad genérica al presentar agentes espaciales, una señora de la guerra y rebeldes intergalácticos cuyos atuendos están conformados por objetos comunes como sillas de ruedas, playeras con estampados que simulan trajes, lentes de plástico, guantes de box y tubos moldeados con cinta de aislar, entre otros objetos recuperados de la urbe.

La utilería tiene una funcionalidad iconográfica (Figura 2); es decir, busca dotar a las imágenes de una apariencia genérica. Aunque su artificio es evidente porque se trata de un conjunto de objetos comunes reciclados, las referencias mínimas a un argumento y a un ambiente de *sci-fi* contribuyen a convertir todos esos materiales en un tipo de tratamiento peculiar de la visualidad habitual de su género. Cilindros, trozos de tuberías, autos chatarra, cinta, plásticos, taxímetros, lámparas comunes, luminarias, relojes de pulsera, petos para la práctica del boxeo o cascos para proteger el rostro de las chispas y destellos de la soldadura suscitan una percepción por la que las aceptamos como naves, atuendos, dispositivos o armas porque estamos familiarizados con el imaginario iconográfico de este tipo de cine.

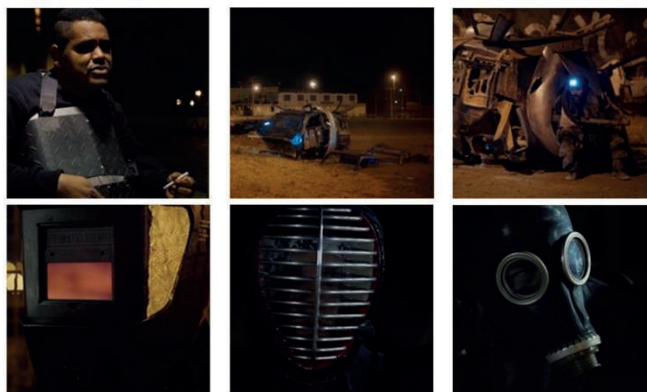


FIGURA 2

El trabajo con estos objetos remite a uno de los principios del minimalismo: el uso de cosas comunes, preferentemente producidas en masa, con el propósito de asignarles un contexto artístico en el cual constituyen una obra de arte al mismo tiempo que el objeto en sí mismo; es decir, aquello que son. También se trata de

objetos adaptados al principio minimalista de austeridad ya que la producción del filme no recurre al despliegue de recursos de la ciencia ficción de estudios. La nave no está diseñada a escala, no está montada con trucaje fotográfico en un *set* ni tampoco fue producida o retocada con programas de cómputo. Se trata simplemente de un automóvil reciclado que recibió una serie de adaptaciones con otros objetos de reciclaje. Es el interior de un vehículo en el que es observado por la cámara con encuadres cerrados mientras el equipo de producción lo agita para simular el movimiento del viaje espacial.

Este proceso de reducción iconográfica es uno de los mecanismos más significativos del filme porque convoca a que la audiencia codifique por sí misma el entorno como si se tratara de ciencia ficción. Simultáneamente, la mirada del realizador sugiere observar el espacio urbano y social que está presente ante la cámara. Algo similar sucede con la propuesta temática. Estamos ante tópicos del *sci-fi* como las odiseas espaciales y los viajes en el tiempo, así otros temas más elaborados como las sociedades autoritarias y el miedo a las tiranías (Pinel, 2009). Al mismo tiempo, escuchamos un contexto en el que se desarrolla la caída de un régimen progresista por obra de una clase política que acusa de corrupción a una presidenta. La ficción remite a los preparativos para combatir un totalitarismo y las presencias de la imagen aluden a un referente en el que comenzó la imposición de un régimen.

Para asignar una atmósfera a esta semántica, la puesta en escena ocupa una iluminación enteramente artificial y nocturna recuperada de las luminarias de la propia Ceilândia. No hay un solo plano durante el día y todos los motivos (personajes, cosas, lugares, ruidos) son diegéticos porque pertenecen a la locación. Nuevamente, la producción de la visualidad *sci-fi* es austera y repetitiva. Hay un aterrizaje en condiciones límite y también una explosión, pero el sistema visual se concentra en el espacio y la observación, y rehúye cualquier exceso formal como sugieren los principios del minimalismo.

#### *Dialéctica de interiores-exteriores: atmósfera de encierro*

El tratamiento del espacio de *Érase una vez Brasília* también implementa el método reductivo. Si su puesta en escena posee los elementos necesarios para dotar de verosimilitud a una atmósfera convencional de distopía, las escenas son fundamentalmente agrupaciones de los protagonistas en el espacio que sugieren gradualmente una condición de colectividad. Esta pauta de estilo tiene una progresión que va de planos con pocos personajes a otros con varios personajes. En términos de la modalidad minimalista, estos planos actúan por agrupación y repetición de elementos. Primero vemos al agente WA4 aislado. Después aparece como parte de un grupo del mismo modo que sucede con Andreia cuando encabeza el torneo de los guerreros.

El lenguaje de la cámara frente al espacio aporta orden mediante encuadres sencillos y equilibrados. Este tipo de composición parece orientada a evidenciar una dialéctica escénica que intercala el espacio interior, que podemos nombrar como predominante, con el espacio exterior, el cual genera una impresión de extrañeza. El primero está conformado por interiores como los de la nave viajera, el auto de guerra o el vagón para prisioneros escenificado a partir del metro de la ciudad. El exterior está conformado por puentes peatonales, vías, calles comunes y por locaciones históricas como la Plaza de los Tres Poderes en Brasilia. La dialéctica de estos dos espacios es relevante porque articula un patrón de similitud. Exterior e interior están más o menos homologados por la iluminación nocturna, los elementos de la infraestructura urbana y la tendencia del encuadre a cerrar más es el campo visible cada vez que hay personajes.

Los interiores poco espaciosos aparecen constantemente en el filme. El más evidente es el auto de manufactura alemana de la década de 1980 que hace las veces de la nave del agente WA4. El vuelo está presentado como la estancia del protagonista en una pequeña cabina en la que apenas si cuenta con espacio. Varias secuencias del filme sitúan la atención en la monotonía del viaje para que el espectador centre su atención en el vínculo que construye el cuerpo con el artefacto. El espacio y el encuadre cerrados intensifican las impresiones de agotamiento y peligro. El desgaste corporal y psicológico del viajero es perceptible del mismo modo que la sensación de riesgo. Otros elementos formales contribuyen a expandir las condiciones de esta interioridad: las variaciones de ángulo, la luz artificial y el uso del sonido en el fuera de campo como una concreción del espacio ambiente intensifican la atmósfera de encierro.

En cuanto a los espacios exteriores, el tratamiento visual recurre a simetrías y asimetrías para aproximarse a sitios cotidianos de la urbe como un depósito de autos ya desechados, un puente peatonal bordeado por rejas metálicas, las vías del tren, calles sin pavimentación donde se levantan polvaredas y un terreno baldío en el que hay una tarima de madera iluminada con lámparas sobre la que se presentan los guerreros para participar en el Campeonato Intergaláctico. De nuevo, la imagen crea la percepción de que estamos ante un imaginario fílmico de *sci-fi* debido al ambiente nocturno y a los atuendos de los personajes. La profundidad de campo aporta imágenes nítidas que permitan contemplar el espacio detalladamente pues las secuencias de exteriores destacan por la inacción. En gran medida, la exterioridad del filme expande el tema de la inmovilidad, según como explicó el propio director, al tiempo que complementa el sentido de opresión de los espacios interiores.

Hacia el final del filme hay una escena definitiva que reúne a los tres protagonistas centrales en un puente: WA4, Marquim y Andreia. Con gestualidades distintas, miran fuera del encuadre como si algo se aproximara. WA4 se mueve inquieto tras las rejillas de la estructura. Aunque el sonido define ese instante crucial,

las reacciones de los personajes recuerdan la pantomima del cine silente. WA4 va y viene, y observa hacia un lado y hacia otro, con actitud vigilante, en espera de una confrontación. Hay incertidumbre sobre qué es lo que mira más allá del campo visual puesto que sólo podemos ver su agitación en el espacio reducido de un puente peatonal delimitado por rejillas metálicas; una infraestructura que, además, está vinculada con dos elementos recurrentes previos: es el sitio casi permanente en que Andreia aguarda y donde es posible ver el paso de los trenes que trasladan a los guerreros presos. El sentido de opresión del espacio exterior también articula una sensación de peligro como la que quizás fue vivida en Brasilia en los días que condujeron de la caída de Dilma Rouseef al ascenso de Michel Temer.

El influjo minimalista de este aspecto formal se manifiesta en dos aspectos: primero, en la repetición del motivo temático del encierro a través de un cierto proceso de homologación del espacio interior con el exterior (Figura 3); después, en que la imagen llama la atención sobre el espacio mismo para articular la versión imaginaria de Ceilândia con la situación verificable de la ciudad en el momento del rodaje. En otras palabras, aunque el filme construye connotaciones a través de recursos como el orden, la repetición y la agrupación de los personajes (el tema ya mencionado de la colectividad), su tratamiento del espacio tiene la función elemental de mostrar los lugares. Se trata, al parecer, de una aproximación, que podemos denominar como semi-documental, que nos aporta informantes, en el sentido en que Casetti y Di Chio atribuyen a este término (2007), de los referentes urbanos y sociales que sirven de base a la raíz imaginaria de la matriz de ciencia ficción.



FIGURA 3

### *Uso sistemático del sonido en off*

Según la caracterización del audiovisual minimalista elaborada por Rafael Gómez Alonso (2001), uno de los rasgos de esta modalidad consiste en elaborar ilusiones visuales a partir de objetos. Hasta aquí se ha sugerido que la configuración formal de *Érase una vez Brasilia* aporta una mirada que intensifica nuestra percepción de que las personas, los lugares y las cosas de una locación existente disponen de una dimensión imaginaria que proviene de nuestro conocimiento previo de la visualidad de la ciencia ficción. Ya sea que lo llamemos ilusión o percepción, el tratamiento audiovisual contribuye a sostener este artificio frente a la condición reduccionista del filme. Los elementos analizados previamente están influidos de un modo u otro por la simplificación de la narrativa, de la temática y de la iconografía. Por ello, en el caso de este filme no resulta complicado que la audiencia se resista a la ilusión al advertir el contexto que sirve como referente.

En relación con lo anterior, el sonido desempeña una función que contribuye de manera decisiva a desarrollar una impresión de unidad independientemente de que también se trata de material contextual que actúa simultáneamente como instrumento para la ilusión y como un referente socialmente compartido. La forma del filme no es sólo su utilería de reciclaje, sino la cohesión del rodaje nocturno, la composición y el uso de discursos políticos como un contexto sonoro fuera de campo para proyectar imaginariamente uno de los conflictos centrales de su mundo de ficción: los preparativos para confrontar a los monstruos del Congreso Nacional. Mediante este uso del sonido en *off*, la película refuerza su imaginario al mismo tiempo que evoca, nuevamente, la impresión de que se trata de un documento.

En el filme, los diputados que votaron a favor del *impeachment* del Dilma Rousseff se convierten en los adversarios de la legión de guerreros. Al mismo tiempo, los actores del colectivo que trabaja con Adirley Queirós son los “derrotados” de la izquierda del contexto político referido; por supuesto, sus encarnaciones como personajes cinematográficos *sci-fi* se disponen a combatir. De este modo, los discursos de la clase política brasileña pueden salir de un lugar y entrar en otro para adquirir un nuevo sentido sin perder, eso sí, su potencial de enajenación por el peso que tuvieron en la trayectoria democrática de Brasil (Figura 4). En la imbricación entre sonido e imagen, *Érase una vez Brasilia* nos hace imaginar que los referentes y los informantes podrían ser diferentes ya que están condicionados por su diégesis. Como lo advierten los apuntes previos sobre la iconografía, las cosas ordinarias pueden tener un rol completamente diferente. Un efecto similar ocurre con los hechos verificables.

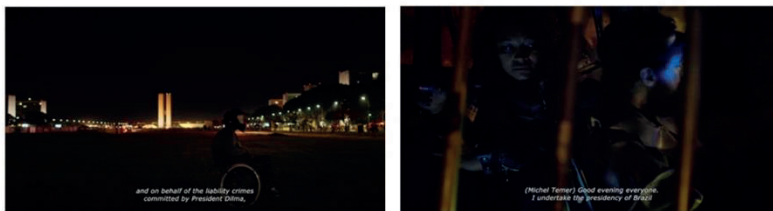


FIGURA 4

El sonido también interactúa con la base narrativa inacabada y con el tema de la inmovilidad desarrollado por la disposición escénica de los personajes. Como ya fue establecido, la meta trazada por el argumento no está desarrollada narrativamente. No hay una resolución del argumento como tampoco la hay en el nivel de las secuencias. Ambos son intencionalmente inacabados. A pesar de estas propiedades, el filme dispone de expectativas que no sólo se derivan del conflicto planteado por su asunto mínimo. La expectación, que además es una convención común de los géneros canónicos de cine, está dada justamente por el contraste entre la inmovilidad de los personajes en el campo visual y la movilidad encarnada por el relato sonoro que ocurre fuera del campo visual.

En su carácter de antagonistas en la diégesis del filme, los miembros del Congreso están propiciando una transformación. Aunque están fuera del campo visual, *actúan* y conocemos lo que hacen por medio del relato sonoro que Queirós ensambó al seleccionar y montar algunos discursos enunciados durante la votación a favor del *impeachment* o en fragmentos de las palabras de Michel Temer cuando asumió el poder. Podría pensarse, como dijo el propio director, que *Érase una vez Brasilia* es un filme fuera de campo. Quizás resulte más preciso sugerir que su planteamiento temático está dentro la imagen, su narrativa está fuera del campo visual y su resolución está sugerida por la completa omisión de la misma.

### *Visualidad minimalista*

De acuerdo con la caracterización desarrollada hasta aquí, la narrativa diferida, la duración, la atención en el espacio y la homologación de sus partes (interior/exterior), así como la repetición y agrupación de motivos (sobre todo de personajes) son algunos rasgos de la modalidad minimalista con que podemos explicar el proceso de apropiación de ciertas convenciones de la ciencia ficción. La interacción conjunta de estos procedimientos formales conduce a lo que puede denominarse como la *función sugestiva de la visualidad minimalista*. Esto se refiere a que la simplificación de la matriz del *sci-fi* contribuye a subvertir la función del género para llamar la atención sobre los lugares, las personas y las cosas que están en la pantalla.

Al radicalizar el género, hay un cambio en los discursos que habitualmente se asocian con sus codificaciones. La minimalización no logra cancelar el efecto perceptivo, en este caso, de la diégesis de ciencia ficción. Con un mínimo de elementos, el imaginario prevalece porque remite al bagaje cultural de su modalidad genérica. No obstante, la visualidad específica del filme arroja una apariencia cuya sencillez neutraliza la espectacularidad, la acción y la transparencia propias de una ciencia ficción clásica para permitir que destaquen los motivos en los que se fundamenta el filme. La modalidad genérica simplificada funciona como un proceso de atención, en el sentido sugerido por la *Gestalt*, hacia los referentes de las localidades del filme. La película sugiere renunciar a las convenciones genéricas para aproximarse al grupo y al contexto humano que la hacen posible. El sentido es el territorio; o bien, el espacio social.

Un elemento vinculado con la sugestión también es la articulación del tema fílmico de la inmovilidad (Figura 5). Podemos denominar como tal a este aspecto porque se trata de una idea que resulta de una serie de planos que muestran consistentemente varios motivos, generalmente personajes, inmóviles. De alguna manera, este conjunto conforma una figura pues están unificados por su condición. La mujer del puente (Andreia), el agente en silla de ruedas (Marquim) en la noche en que los monstruos del congreso condenan a Rousseff, la nave espacial, los guerreros a la espera de la batalla y el núcleo de protagonistas ante la nave incendiada prevalecen en la inacción. Observan, dialogan, escuchan y, sobre todo, esperan. Como vimos, la *acción* es sonora y ocurre fuera del campo visual. Aunque hay algunos paneos de la cámara en distintas secuencias, predomina la inmovilidad. Estos motivos y movimientos cuentan apenas con unas tres secuencias de contraste en las que hay cierta acción y movimiento (el interior de la nave en el viaje, el vehículo de batalla o el Campeonato Intergaláctico de Ceilândia).



FIGURA 5

Por otra parte, el tema de la inmovilidad está desarrollado en conjunto progresivo, como vimos en el apartado sobre la duración, que lleva a agrupaciones de personajes con quienes se integra el protagonista después de su paso más o menos aislado por la urbe nocturna. El agente WA4, Andreia y Marquim participan respectivamente en secuencias donde están aislados de otros personajes. También aparecen en secuencias de pares que dialogan. Finalmente, actúan como un grupo luego de que destruyen un vehículo de batalla y también en la última secuencia mientras esperan la confrontación. La acumulación progresiva de personajes sugiere la idea de un colectivo. Son los enemigos del congreso. Se trata de los derrotados. Dado que el género está radicalizado, descubrimos que se trata de la colectividad que se prepara para afrontar la incertidumbre para su clase; una clase de guerreros, si los definimos por el imaginario de la diégesis ficcional, o una clase afrodescendiente y marginalizada, si pensamos la población de Ceilândia.

### **Conjetura final: estética y política del género cinematográfico**

La conjetura inicial de este trabajo establece una respuesta tentativa acerca de qué concepción global del género cinematográfico puede derivarse del proceso específico de apropiación de la ciencia ficción que podemos identificar en *Érase una vez Brasília*. Dicha exposición puede separarse en dos dimensiones: la funcionalidad general y las cualidades estilísticas. El primer aspecto señala que el propósito de la minimalización consiste en establecer las condiciones de posibilidad para que la audiencia concentre su atención en la situación político-social antes que en las convenciones genéricas. En cuanto al segundo aspecto, predomina un tratamiento formal por el que el estilo acude a un método reductivo que trata de recuperar únicamente la raíz del género. La integración de estos dos aspectos potencia la subversión de las codificaciones comunes de los géneros.

Luego de la descripción de los procedimientos cinematográficos que estructuran el filme fue posible identificar tanto el tema de la inmovilidad, que el propio director sugirió, como el de la colectividad. Estos dos significados están articulados enteramente a partir del sistema formal del filme. No están determinados por las cualidades narrativas ni tampoco por las codificaciones de su modalidad genérica. Esto significa que la película está más allá de las funciones ritual e ideológica de los géneros toda vez que no se desarrolla como una respuesta a las derivas que emergen de las prácticas sociales de una sociedad y tampoco desarrolla un discurso pensado para enajenar a las audiencias en favor de los intereses de quienes ocupan posiciones de poder. Ninguna de estas funcionalidades tipifica pues la radicalización del género fundamentalmente apuesta por disolver sus códigos para convertirlo en un discurso que hable desde el espacio social representado y sobre ese mismo espacio.



A manera de complemento de la suposición inicial, se puede establecer que la apropiación propuesta por Adirley Queirós constituye una *política del género cinematográfico* que consiste en renunciar a sus codificaciones establecidas para enfatizar la aproximación al referente de realidad. La temática y la iconografía fungen como una motivación visual para dar paso a un proceso de atención; es decir, se trata de una configuración creativa cuyo rol consiste en concentrar el interés de la mirada en las personas, los espacios y los objetos observados ya que estos pertenecen a una colectividad específica ligada a un entorno sociocultural y condicionada por una situación política.

Esta apropiación del género fílmico es un método para desvincular los códigos de la modalidad genérica de aquello que podemos llamar como modos hegemónicos de representación. Los procedimientos formales implicados en esta posibilidad operan principalmente en el nivel de la puesta en escena, que también pueden entenderse como la construcción de una *mirada*, pues remite esencialmente a la dimensión iconográfica y al conjunto de los motivos visuales que dan lugar al mundo representado. Estos procesos también actúan en el nivel de las motivaciones y de las funciones de los elementos narrativos ya que no están subordinados al conjunto de expectativas de la ciencia ficción. Ello se debe a que la función de la modalidad genérica minimalizada radica en visibilizar un espacio social en lugar de codificarlo con una matriz genérica ajena, en este caso, al territorio representado.

Es razonable sugerir, en lo general, que esta política del género cinematográfico, y de su estética minimalista, está orientada a la construcción de una significación referencial. En otras palabras, hay una ponderación del contexto conocido por encima de los significados de naturaleza metafórica. Al concentrarse en el espacio cotidiano, en los objetos comunes y en la presencia de las personas que pertenecen a ese contexto, el filme completa una de las facultades del minimalismo según Marc Botha (2017): intensificar y clarificar lo real. Una propiedad que, además, converge con el principio denotativo que persigue también esta modalidad estética. El esclarecimiento de una realidad explica por qué el filme remite al grupo humano y a los rasgos urbanos y materiales de las ciudades satélite de Brasilia como ocurre con el caso de Ceilândia.

Esta conjetura final puede ligarse con una idea que el propio Adirley Queirós expresó en distintas entrevistas (Bittencourt, 2018; Gamba, 2018): que *Érase una vez* Brasilia puede tipificarse como un ejercicio de “ciencia ficción etnográfica” o de “etnografía futurista” que trata de expresar el estado de derrota de la izquierda luego de la caída de Dilma Rousseff. Con base en esta idea, el filme procura desvincular sus códigos de su imaginario habitual para vincularlos con las propiedades de la función documental del cine a través de una mostración indirecta de la situación histórico-social. Lo anterior sitúa al filme en el ámbito del cine contemporáneo según como lo ha expuesto Pere Portabella (Martin y Rosenbaum, 2010) pues se trata de un tipo de imagen que se transforma en otra o que va de un tipo de discurso a otro.

Más aún, es un cine en el que es posible que documental y ficción conformen una misma cosa.

Debido a su voluntad etnográfica, *Érase una vez Brasilia* reorienta el esquema básico de la ciencia ficción para convertirlo en una instancia formal que llama la atención sobre una base real (personas, espacios y objetos de Ceilândia). Con ello, su imagen potencia el valor referencial de la ficción; es decir, evidencia el vínculo que tiene con la modalidad documental (en la cual, los referentes no son un valor, sino la propiedad básica o el sistema mismo). Por lo tanto, constituye un nexo entre el contexto social y la audiencia. Si partimos de la idea de que el documental es una mediación entre espectadores y realidades (Benet, 2004), la película de *Queirós* articula esa conexión a través de la reducción del esquema genérico para visualizar y visibilizar a las personas y los espacios que conforman la base real.

El resultado es una subversión lúdica de la ciencia ficción, la cual es visible sobre todo en el campo visual y la iconografía, al mismo tiempo que una subversión, por omisión, del modelo documental. Esto significa que, mientras que la configuración del *sci-fi* es visible al menos en un mínimo de sus elementos, el documental no es visible pues se trata más bien de un efecto asociado a la visualidad del filme que, poco a poco, integra a un personaje colectivo (los guerreros de Andreia) frente a un oponente también colectivo (los monstruos de los ministerios y del Congreso) para referir, indirectamente, a una confrontación político-social en una localidad existente. No otra cosa en términos de géneros narrativos que una fábula con iconografía de ciencia ficción.

## Referencias:

- Altman, R (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R (2008). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
- Benet, V (2004). *La cultura del cine*. Introducción a la historia y la estética del cine. Barcelona: Paidós.
- Bittencourt, E (2018). *Once There Was Brasilia: An Interview with Adirley Queirós*. En Cineaste Magazine (Web Exclusive), Vol. XLII, No. 2. Recuperado de: <https://www.cineaste.com/summer2018/once-there-was-brasil-ia-adirley-queiros>
- Bordwell, D.; Thompson, K (2015). *Arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Botha, M (2017). *A theory of minimalism*. Londres: Bloomsbury.
- Casetti, F (2005). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.
- \_\_\_\_\_ ; Di Chio, F (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Gamba, P (2018). Etnografía de la ficción: Adirley Queirós en cine migrante. En *Desist Film*. Recuperado de: <https://desistfilm.com/etnografia-de-la-ficcion-adirley-queiros-en-cine-migrante>

- Gómez Alonso, R (2001). *Análisis de la imagen. Estética audiovisual*. Madrid: Ediciones Laberinto.
- Martin, A; Rosenbaum, J (2010). *Mutaciones del cine contemporáneo*. España: Errata Naturae.
- Morgan, A (2016). *Historical Dictionary of Contemporary Art*. Estados Unidos: Rowman & Littlefield.
- Pecori, F (1977). *Cine, forma y método*. España: Gustavo Gili.
- Perl, J (2014). *Art in America 1945-1970: Writings from the Age of Abstract Expressionism, Pop Art, and Minimalism*. Estados Unidos: Library of America.
- Pinel, V (2009). *Los géneros cinematográficos*. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes Barcelona: Robinbook.
- Pinto Veas, I (2018). La memoria al mismo tiempo que da un sentido de identidad, puede ser opresora. Se trata de qué memorias y qué geografías. En *laFuga*. Recuperado de: <https://www.lafuga.cl/adirley-queiros/920>
- Russo, E (2005). *Diccionario de cine*. Barcelona: Paidós.
- Schatz, T (1981). *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and The Studio System*. Estados Unidos: McGraw-Hill Education.
- Stangos, N (2000). Conceptos del arte moderno. Del fauvismo al posmodernismo. Barcelona: Ediciones Destino.
- Suárez-Carballo, F.; Martín-Sanromán, J (2019). Claves del minimalismo en el diseño gráfico contemporáneo: concepto y rasgos visuales. En *Pensar public*, 13, pp. 45-64.





# Reformulaciones del debate sobre cine expresionista en función de su categorización como estilo y género cinematográficos

Luis N. Sanguinet<sup>16</sup>

## 1. Introducción

En el período de entreguerras alemán, conocido como la República de Weimar, se vivió una alta polarización política y social, cuyos ecos pueden reflejarse en el contexto actual no solo europeo sino global. En el cine de aquel entonces apareció un fenómeno entre estilístico y temático: el cine expresionista. Para Sigfried Kracauer y Lotte H. Eisner, los monstruos y tiranos de aquel cine eran un presagio de la deriva autoritaria de la sociedad alemana, que se caería empujada en brazos del nazismo. Cuando terminó la Segunda Guerra Mundial se buscaron muchas explicaciones y la República de Weimar fue objeto de estudio en busca de rasgos que habrían podido alertar los acontecimientos venideros. Teniendo en cuenta las posibilidades del cine desde sus inicios como herramienta ideológica, el cine de Weimar cayó bajo sospecha.

Kracauer en *De Caligari a Hitler* y Eisner en *La pantalla demoníaca*, señalaron como preludio del ascenso de Hitler al cine expresionista y a los numerosos films que intentaron emular y aprovechar el éxito de *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), pues a raíz de esta película se despertó un importante interés comercial y cultural en torno a las posibilidades del cine en el género de terror. Estas películas fueron catalogadas como expresionistas, sin haber un movimiento de artistas implicado detrás. ¿Se trató entonces de algo así como un movimiento artístico, aunque fuera espontáneo, y lo apropiado sería hablar de un estilo, o es más bien un caso de temáticas y por tanto de géneros cinematográficos?

## 2. El cine expresionista y los libros de Kracauer y Eisner

El cine de Weimar más recordado es el comúnmente catalogado como *expresionista*, una etiqueta que pareciera referirse a una corriente artística, cuyos rasgos serían la abundancia en juegos de luces y sombras, imágenes distorsionadas y temáticas de terror. El film que inicia la denominación expresionista es *El Gabinete*

---

<sup>16</sup> Tiene un grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Rey Juan Carlos, Curso de Crítica de Cine en la ECAM, Máster en Producción y Distribución Audiovisual en la escuela HDM El submarino y Máster en Crítica y Argumentación Filosófica de la Universidad Autónoma de Madrid. Bajo tutela de Lorenzo Torres y Malte Hagener realiza su tesis doctoral sobre la puerta en el cine expresionista alemán.

del Dr. Caligari (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), un film tan abundante en elementos del terror de novelas románticas, como en elementos vinculados a la psiquiatría y al psicoanálisis. Además de *Caligari*, un conjunto variado de películas alemanas de la época ha quedado catalogado en ese corpus de cine expresionista y si este cine es recordado hoy, es gracias a los trabajos publicados por Kracauer y Eisner, en esa clave que interpreta aquel cine como un prelude del nazismo.

*Caligari* fue uno de los primeros films de terror con gran repercusión internacional y abrió la industria cinematográfica alemana al público de otros países. Esta relevancia hizo que, cuando los estudios sociológicos se dirigieron a la República de Weimar en busca de explicaciones, el cine alemán cayera bajo sospecha. Las publicaciones de Kracauer y Eisner sugieren una conexión entre el surgimiento y éxito del cine expresionista con la deriva social que llevaría a la población alemana a entregarse a manos del fascismo. Las lecturas de Kracauer es en clave psicológica y la de Eisner es estética.

En ambas tesis se estudia como catalizador de la sociedad al cine expresionista y a una moda, entre temática y estilística, surgida a raíz del éxito de *Caligari*. La posición *auto-definida* como psicológica del estudio de Kracauer sostiene que este cine recogería el *Zeitgeist*, lo que podría traducirse como el *espíritu de la época*, de aquella sociedad alemana, principalmente debido a su carácter colectivo tanto a nivel de producción, como de recepción. El planteamiento estético de Eisner se remonta a una tradición germana, que pone como eje no solo el contexto social de la Alemania de entreguerras, sino a una idea más genérica de lo que pueda entenderse como *alma alemana*, que estaría presente en la cultura gótico-romántica y de la cual el arte expresionista sería signo de su reactivación.

El punto de partida de Kracauer es que “las películas de una nación reflejan su mentalidad de forma más directa que otros medios artísticos” (Kracauer, 2013, p. 13) y de acuerdo con su planteamiento, el cine recogería los anhelos, deseos y pulsiones que posteriormente emergerían y tomarían forma en la realidad. Kracauer se atreve incluso a definir la *Stimmung*, el sentimiento generalizado que se respiraría en aquel ambiente de inicios de Weimar, como *Aufbruch*: “abandono del mundo derruido de ayer hacia un mañana edificado sobre el terreno de concepciones revolucionarias” (Kracauer 2013, p. 43). Ese sería el estado de ánimo del cual, según Kracauer, germinaría la deriva colectiva que empujaría a la sociedad alemana a abrazar al fascismo. Su análisis se extiende a las tendencias surgidas a partir del éxito de *Caligari* y compuestas por pequeñas listas de films divididas en tres grupos temáticos: las películas de tiranos, la temática trágica del destino y los films sobre deseos y avaricia en un mundo caótico. Los perversos villanos de aquel cine, ramificados en esas tres principales tendencias, serían para Kracauer predecesores fílmicos de Hitler.

En su teoría Kracauer señala tres tendencias en las que se dividiría la herencia de *Caligari*: películas de tiranos: *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, F. W. Murnau, 1922), *Vanina*, (*Vanina oder die galgenhochzeit*, Arthur von Gerlach, 1922), *Dr. Mabuse*, (*Dr. Mabuse, der Spieler*, Fritz Lang, 1922), *El hombre de las figuras de cera* (*Das Wachsfigurenkabinett*, Paul Leni y Leo Brinsky, 1924); películas con temática del destino las dos partes de *Las tres luces* (*Die müde Tod*, Fritz Lang, 1921), *Los nibelungos* (*Die Niebelungen*, Fritz Lang, 1924 y 1925) y *Fausto* (*Faust*, F. W. Murnau, 1926); y los films sobre deseos y avaricia en un mundo caótico: *Genuine* (Robert Wiene, 1920), *La escalera de servicio* (*Hintertreppe*, Paul Leni y Leopold Jessner, 1921), *El raíl* (*Scherben*, Lupu Pick, 1921), *Sylvester*, (Lupu Pick, 1924), *El último* (*Der letzte Mann*, F. W. Murnau, 1924).

Los directores que habrían recogido el legado de *Caligari* eran muy distintos y siguieron el rastro del film desde diferentes perspectivas. El propio Robert Wiene quiso aprovechar el tirón de *Caligari* explotando la puesta en escena aberrante, en su siguiente film *Genuine*, sin conseguir buenos resultados ni en taquilla ni en crítica. Sin embargo, si bien su nombre no tuvo gran repercusión como cineasta creativo del modo en que se proclamó cuando se estrenó *Caligari*, sí que cosechó mejor éxito en sus films *Las manos de Orlac* (*Orlacs Hände*, Robert Wiene, 1924) y *Raskolnikow* (Robert Wiene, 1923).

El trabajo de Kracauer también recoge el testimonio de los guionistas Karl Mayer y Hans Janowitz, para explicar el proceso de *Caligari* y de la involucración de los decoradores Hermann Warm, Walter Reimann y Walter Röhrig, quienes recomendaron alejarse del naturalismo y llevaron a cabo la puesta en escena expresionista, simulando luces y sombras con decorados pintados, permitiendo una distorsión creativa de escenarios aberrantes y creando una atmósfera hermética. Esta maniobra creativa permitió, aprovechando la etiqueta *expresionista*, promocionar el film explotando el producto en clave cultural y artística. La industria cinematográfica alemana liderada por la principal productora, la UFA (Universum Film Aktiengesellschaft), intentó con bastantes posibilidades competir contra Hollywood por el mercado mundial y lo hizo tomando como ejemplo a *Caligari*, producida por DECLA, que pasaría a formar parte de la UFA en 1923. El objetivo de la UFA era generar contenidos que, como se le atribuía a *Caligari*, además de comercialidad tuvieran un valor cultural. Debido al bagaje de la cultura alemana, como los relatos de E. T. A. Hoffman o el *Fausto* de Goethe entre otras versiones, hacía que el origen alemán otorgase un nivel cultural e intelectual en los films de terror.

En el libro de Eisner comienza con referencias a textos del movimiento expresionista, de vertientes pictórica, literaria y teatral. La figura de Max Reinhardt, director de teatro y productor cinematográfico, le resulta suficiente para conectar al cine con el movimiento expresionista. Eisner complementa esta conexión con una interpretación estética, según la cual el cine expresionista retomaría temáticas



sinistras y elementos oscuros y misteriosos, inherentes a la cultura alemana y a sus raíces gótica y romántica. Eisner define ese legado cultural como una “predisposición de los alemanes al expresionismo” (Eisner 1996, p. 15). En el capítulo VII, además de abordar el film *Sombras* (*Schatten – Eine nächtliche Halluzination*, Arthur Robinson, 1923), Eisner señala la importante presencia simbólica de los dobles y de las sombras en varios films de Weimar. Cuando se centra en *Nosferatu*, Eisner señala que, como en numerosos films alemanes de temática de terror, hay una relevancia narrativa en “las huellas de ese Doppelgänger” y “el desdoblamiento demoníaco” (Eisner, 1996, p. 82).

Ella insiste en la relevancia cinematográfica de films de terror con resonancias románticas: *Fausto* (*Faust*, F. W. Murnau, 1926), *Nosferatu*, *El Golem* (*Der Golem*, Carl Boese y Paul Wegener, 1920), *El estudiante de Praga* (*Der Student von Prag*, Henrik Galeen, 1926) y también en adaptaciones de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr Hyde* (*Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Robert Louis Stevenson, 1886) en los films *El otro* (*Der Andere*, Max Mack, 1913) y en la extraviada *La cabeza de Jano* (*Der Januskopf*, Murnau, 1920). Según su postulado, aquellos films buscarían “revivir la época Hoffmaniana” (Eisner 1996, p. 83). El capítulo sobre la temática de terror de Eisner termina con una pregunta retórica que resume el afán de su trabajo: “¿Resulta presuntuoso declarar que el cine alemán tan solo es una prolongación del romanticismo y que la técnica moderna lo único que hace es prestar formas visibles a las imaginaciones románticas?” (Eisner, 1996, p. 85).

Según Eisner el cine expresionista estaría relacionado tanto con la literatura y pintura romántica del siglo XIX, como con la pintura expresionista de principios del siglo XX. Eisner se apoya para esta segunda hipótesis en los textos *Expressionismus und Film* de Rudolf Kurtz y *Methode des Expressionismus* de Georg Marzynski, y especialmente en la tesis doctoral sobre el expresionismo de Wilhelm Worringer, con el título *Abstraktion und Einfühlung: Ein Beitrag zur Stilpsychologie*, que ya abordaba los aspectos psicológicos de los estilos artísticos abstractos. Precisamente, uno de los puntos más cuestionados de Eisner sería la excesiva relación que establecería entre el cine expresionista y el movimiento artístico de la misma etiqueta, que para el período de Weimar había ya prácticamente desaparecido en el panorama cultural.

Ninguno de los dos menciona la casual cercanía entre el estreno de *Caligari* y la publicación del texto de Freud *Das Unheimliche* (2014), que en español ha recibido entre otras traducciones, *Lo siniestro*. Freud definió lo *Unheimliche* en sus propias palabras como “aquella modalidad de lo pavoroso, que viene de lo que desde hace mucho tiempo es conocido y familiar” (Freud, 2014, pp. 43-45). Esto es importante teniendo en cuenta el tipo de lectura del cine que hacen ambos, que Kracauer subtítulo su libro como una “historia psicológica” y que Eisner incide en la influencia romántica en los desdoblamientos demoníacos, mencionados en el texto de Freud. Hay que tener en cuenta que *Lo siniestro* se valorizó con posterioridad

como interpretación estética varias décadas más tarde de su publicación, especialmente de mano de Eugenio Trías (2017). En lo que se refiere a las vinculaciones del texto de Freud con el cine de Weimar, estas han sido importantes, especialmente en textos de Thomas Elsaesser (1990) y Catherine B. Clément, (1990), que inciden en lo siniestro en *Caligari* y otros films de Weimar, para desplegar, lejos de las posturas de Kracauer y Eisner, lecturas alternativas.

### 3. Debate en torno al expresionismo

Las publicaciones de Eisner y Kracauer tuvieron mucha repercusión como lectura del cine de Weimar, en ámbitos culturales y en contextos filosóficos, si se considera como tal por ejemplo los libros de cine de Deleuze, quien en *La imagen movimiento* da por válidos los presupuestos de Eisner. Se apoya en *La pantalla demoníaca* para describir elementos comunes inherentes al cine alemán de Weimar y cuando describe las primeras alternativas de montaje en la historia del cine, Deleuze llega a considerar este cine, como perteneciente a lo que el considera una *escuela* expresionista alemana (Deleuze, 2019, p. 52), dentro de la cual distingue dos tendencias: el mundo estriado de Wiene y Lang y el claroscuro de Wegener y Murnau (Deleuze, 2019, pp. 78-79).

Pero especialmente en el ámbito académico los trabajos de Kracauer y Eisner no han recibido una buena acogida. El trabajo de Kracauer es criticado por saltar azarosamente entre eventos históricos y films concretos seleccionados intencionadamente. En su caso, Eisner establece una relación directa y demasiado libre, entre el cine expresionista y el movimiento artístico del mismo nombre, cuando para la época de la República de Weimar este movimiento ya no estaba activo culturalmente. Los trabajos de Eisner y Kracauer tienen con todo un carácter innovador que no se les puede negar. Eisner es la primera en aplicar al cine la idea de influencia en términos estilísticos artísticos, mientras que lo innovador en Kracauer, es que a partir de su estudio se considera al cine como un medio capaz de reflejar la mentalidad de su propia época.

Hay que matizar sobre la propuesta de Kracauer, como señala Sánchez-Biosca, que no plantea que el cine refleje “una realidad exterior dada, sino (...) un reflejo de la mentalidad colectiva de las masas, una suerte de inconsciente colectivo” (Sánchez-Biosca, 1990, p. 19).

Es en virtud de este inconsciente colectivo que estaría plasmado en los films, que Kracauer señala un camino que conduciría a Alemania al nazismo. ¿Lo señala como vía inevitable? Así es como se ha leído el trabajo de Kracauer y es a raíz de este carácter premonitorio que se le ha criticado realizar una interpretación de los hechos a posteriori: pues incurriría en “una metodología lineal que encadena causalmente todos los acontecimientos sucedidos entre ambos momentos precisamente porque ha sido escrito al revés: de Hitler a Caligari” (Sánchez-Biosca, 1990, p. 20). Otro

historiador como Anton Kaes señala el mismo problema de otra manera: “La selección de las películas determina el resultado, pero el resultado ya ha determinado la elección de las películas” (Kaes, 1990, p. 250).

La intención discursiva determinaría el corpus fílmico, convirtiendo en algo fútil la existencia de una cohesión, llegándose a afirmar que se trata de “un corpus fílmico cuyo denominador común no es el autor ni el género, sino un período histórico” (Rentschler, 2015, p. 39). Aunque quizá la confusión venga generada por la excesiva importancia que Kracauer y Eisner dieron a determinadas películas y al contraste que según Sánchez-Biosca se produce entre lo que generalmente se conoce de este cine y lo que se descubre al profundizar:

Una primera ojeada vertida sobre el cine de la Alemania de Weimar permite ver al observador aquello que éste quería descubrir: demonismo, animación del objeto, paisajes románticos, dobles siniestros, tragedias de dimensión metafísica... en este sentido, no cabe duda de que este cine es acogedor. Una mirada más pausada y reflexiva revela pronto que no es lo más llamativo, lo diferente respecto a otras cinematografías, ni lo exportado con éxito, lo único, ni siquiera predominante (Sánchez -Biosca. 1990, p. 17).

El trabajo de Sánchez-Biosca en *Sombras de Weimar* perfila una mirada bastante global al cine de Weimar y a la relación que tenía con el resto de la industria aquel cine demoníaco que recibía la etiqueta expresionista. Esta idea, la de *etiqueta* expresionista, es acuñada por Thomas Elsaesser, historiador alemán conocedor a fondo del cine de Weimar, que aborda así la problemática del cine expresionista:

La etiqueta ‘expresionista’ se usa para referirse a una pequeña muestra de películas consideradas representativas del período del cine alemán, favoreciendo a un puñado de producciones excepcionales a expensas de lo que fue el pilar de una industria cinematográfica en rápida expansión y consolidación, centrada en el estudio UFA y sus redes de teatro (Elsaesser, 2018, p. 367).

Esa idea de *etiqueta* puede explicar mejor el fenómeno. No hay discusión en torno a que el cine *expresionista* no es representativo del cine mayoritario de Weimar, pero aún así el conjunto de cine expresionista es muy dado a recibir mucha atención, porque, como dice Elsaesser, se trata de films excepcionales. Aunque Elsaesser señala las incongruencias de las posturas de Kracauer y Eisner y las desmitifica, también regresa a sus respectivos textos para poner en valor sus posibles aciertos, y profundiza bastante, sin extralimitar sus análisis fuera de los cuerpos textuales que las imágenes de las películas plantean, que es lo que aquellos podrían haber hecho al conducir sus conclusiones hacia el nazismo.

Además, plantea la influencia que las situaciones y orígenes de Kracauer y Eisner tendrían en sus interpretaciones, pues siendo de orígenes judíos y estando en Nueva York y París como exiliados de procedencia alemana, como señala

Elsaesser, “ellos se dirigían [...] a un público inseguro, hostil y desconfiado [de lectores no alemanes], con quienes intentaban entablar contacto empático, acomodando en cada caso las sensibilidades francesas y estadounidenses” (Elsaesser, 2018, p. 373). Elsaesser ahonda en que la etiqueta expresionista fue una herramienta para divulgar y propagar e incluso intelectualizar la imagen internacional del cine alemán. El caso de *Caligari* tuvo especial éxito tanto en Francia como Estados Unidos, lo cual pudo suponer un importante precedente para la posterior buena acogida de las teorías de Eisner y Kracauer. Pero la novedad de Elsaesser para el debate expresionista es su énfasis en el carácter fantástico de este cine, y en cómo es utilizado para representar un anhelo de movilidad social. Este análisis lo realiza sin sacar conclusiones a posteriores, es decir, dejando al margen inconscientes colectivos y resaltando lo que los films aportan sobre la realidad de su momento.

Siendo notorio que el cine expresionista no constó de un movimiento artístico como tal, sino de características estéticas a las que diferentes autores han podido quedar adscritos o etiquetados, resulta comprensible buscar elementos comunes que den algún fundamento a tal etiquetación. Cuando Rentschler descarta los criterios artísticos y autorales, también descarta el género, porque en la etiqueta han entrado films tanto de temática social como *El último* y *La caja de Pandora* (*Die Büchse der Pandora*, Pabst, 1929) films de fantasía como *Los Nibelungos*, de ciencia ficción como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *thrillers* como los del *Dr. Mabuse* y de terror como *Caligari* y *Nosferatu*. Por esta razón es complejo plantear la temática como algo común en los films expresionistas, entendiendo además la temática como uno de los criterios para definir géneros cinematográficos.

Existe otra característica que puede considerarse también como un elemento temático además de narrativo, que fue señalada por Deleuze al hablar sin ningún rubor la *escuela expresionista alemana*. Deleuze señala que los relatos de los films expresionistas son representaciones de una caída y retratan mundos en declive, que dan signo de la decadencia de lo humano. Esto es un común denominador ciertamente en muchos films de Weimar, no solo de los expresionistas. Este carácter trágico es común incluso en las películas realistas como las de Pabst *La caja de Pandora* o *Tres páginas de un diario* (*Tagebuch einer Verlorenen*, Pabst, 1929) o films tan distintos como los de alpinismo como *La montaña sagrada* (*Der Heilige Berg*, Arnold Fanck y Leni Riefenstahl, 1926), *El infierno blanco de Pitz Palü* (*Die Weiße Hölle vom Pitz Palü*, Arnold Fanck y G. W. Pabst, 1929) y *La luz azul* (*Das blaue Licht*, Leni Riefenstahl, 1932). Todos estos films retratan historias trágicas. Las de Pabst muestran caídas fruto de la vida urbana moderna, mientras que los de alpinismo muestran a personajes que, huyendo de las urbes, se entregan maravillados a la Naturaleza y terminan padeciendo la hostilidad de las altas montañas y sus condiciones extremas. El carácter trágico resulta característico del cine alemán, quizá no solo de esta época, pero puede convenirse que salvo en

excepciones como las comedias de Lubitsch, los finales felices eran algo inusual en el cine de Weimar. El prólogo forzado de *El último* (*Der letzte Mann*, Murnau, 1926) y su incoherencia con el resto del film, muestran una tendencia a filmar tragedias, incluso cuando se intenta no hacerlas.

Deleuze matizaba que se trataba de una caída relacionada con la *caída* de la luz, pero que también reproduce “una caída real: ésta es la aventura del alma individual, bruscamente atrapada por un agujero negro, y el expresionismo nos ofrecerá ejemplos vertiginosos” (Deleuze, 2019, p. 78). En ocasiones, se aprecia como el conflicto entre luz y tinieblas, se aprecia en la iluminación de los escenarios conforme avanza la historia, inclinándose a favor de las tinieblas. Mientras la caída real se produce, disminuye la luz en los encuadres. Este juego visual se produce en films nada relacionados con temáticas sobrenaturales y sin embargo etiquetados como expresionistas, como los mencionados *La caja de Pandora* o *El último*.

Se puede achacar a Deleuze el dar por sentados planteamientos de Eisner y sus concepciones estéticas sobre tendencias cinematográficas, incluida la expresionista. Aporta ejemplos de películas con una mirada bastante global, sin atender a fotogramas concretos que demostrarían su hipótesis. Esto es algo que se le ha criticado a Kracauer, reclamando una mayor atención a los detalles visuales en el monográfico *Diesseits der “Dämonischen Leinwand”* (*A este lado de la pantalla demoníaca*) editado por Thomas Koebner. Además de desmitificar a Kracauer y Eisner, señala sobre el primero que “no se involucra en el fluir de las imágenes, en la narrativa, en los espacios construidos, ni en las relaciones que la interacción de personajes hace visible” (Koebner, 2003, p. 33), resaltando una falta de interés estético en las obras en pos de una construcción preconcebida del corpus estudiado.

El hecho de que la etiqueta expresionista hubiera sido tan popular para la explotación de aquellos films de Weimar ayudo a reforzar las tesis de Kracauer y Eisner. Pero los teóricos de Weimar eran conscientes de las limitaciones del término. Una de las fuentes mencionadas por Eisner, *Expresionismus und Film* de Rudolph Kurtz (2007), delimita los films expresionistas a seis únicos casos: *Caligari*, *Von Morgens bis Mitternachts*, *Genuine*, *Haus zum Mond*, *Raskolnikow* y *Das Wachsfigurenkabinet*. Esta sería la lista canónica de estricto expresionismo, a la que se agrega *Torgus* (Hanns Kobe, 1921) en listas posteriores como la de Salt (1979, p. 119) y Kasten (1990, p. 11)<sup>17</sup>. Fuera de sus ejemplos, Kurtz reconoce influencias, pero siempre guardando las distancias estilísticas.

---

<sup>17</sup> Algunos trabajos de ámbito artístico externo al cine, han incluido como muestras de expresionismo, además de los films de la lista de Kurtz, otros films poco expresionistas plásticamente como *Dr. Mabuse*, *Nerven* (Robert Reinert, 1919), *Der Golem y Die Straße* (Karl Grüne, 1923) entre otros ejemplos (Beil, 2010, pp. 221-233 y pp. 276-303). La selección de imágenes se debe a fotogramas seleccionados, a bocetos de preproducción y a posters de rasgos expresionistas, pero cuyas distorsiones espaciales o corporales no tenían lugar en sus respectivos films.

De *Nosferatu* dice que genera “la impresión siniestra de la atmósfera espiritual con elementos que quizás no son conscientemente expresionistas, pero que se asemejan a sus formas” (Kurtz, 2007, p. 83). Mientras que de *Hintertreppe* menciona una escena de amor solitario de la pareja en la calle., “La arquitectura ciertamente no es expresionismo, pero habría sido impensable sin él” (Kurtz, 2007, p. 84). Allí donde Kurtz encuentra huellas del expresionismo, Eisner encuentra una consideración estilística desproporcionada.

Los persuasivos análisis detallados de La pantalla demoníaca sedujeron a los destinatarios ingenuos, a partir de un elemento expresionista descrito por Eisner en películas por desgracia muy diferentes, de que todas las películas, en las que se puede identificar un recurso cinematográfico semejante, deben clasificarse en esta categoría estilística. La mayoría de veces sin atender a si la obra proseguía en estos elementos estilísticos de manera seriada, ni si estos predominaban en el film (Kasten, 1990, p. 9).

A este respecto, resulta significativa la posterior retractación de la propia Eisner, limitando el término *expresionismo* a tres films: *Caligari*, *Von Morgen bis Mitternacht* y el tercer acto de *Das Wachsfigurenkabinett*, (Eisner, 1958, p. 264 y 1979, p. 270). Sin embargo, no es tanto la prevalencia de las tesis de Kracauer y Eisner lo que interesa atender a continuación, sino estudiar posibles parámetros comunes entre los films que cayeron bajo la etiqueta *expresionista*. El siguiente capítulo recoge una crítica dura y directa a los trabajos de Kracauer y Eisner, con la intención de encontrar esclarecer si las muestras de films que éstos seleccionaron puede apoyarse en torno a algún hilo conductor, bien sea temático o estilístico.

#### 4. Estilo y temáticas del cine expresionista

Las posiciones de historiadores como Barry Salt y Kristin Thompson fueron muy incisivas con los planteamientos de Kracauer y Eisner, en tanto que idean un corpus de cine expresionista. En su libro *Eisenstein's "Ivan the Terrible": A Neoformalist Analysis*, Thompson se refiere al expresionismo como “un término estilístico que se aplica a un intento general de minimizar las diferencias entre los cuatro aspectos de la puesta en escena: iluminación, vestuario, disposición y comportamiento de la figura y escenario. al referirse a estos films” (Thompson, 1981, p. 173). Según la historiadora los films mencionados no solo no tendrían vínculos artísticos o estilísticos con el movimiento expresionista, sino tampoco entre ellos mismos, cuestionando la validez del término *estilo* para el expresionismo.

Más feroz es la crítica realizada por Barry Salt, que señala la problemática de la etiqueta *expresionista* y la variedad temática de sus películas, una variedad tanto en estilos como en géneros cinematográficos. Recordando a la lista

expresionista de Kurtz, Salt comienza su texto enumerando una lista de siete films estrictamente expresionistas:

Seis films realizados entre 1919 y 1924: llamados Das Kabinett (sic) des Dr. Caligari (Robert Wiene, 1919), Genuine (Wiene, 1920), Von Morgen bis mitternachts (K. H. Martin, 1920), Torgus (H. Kobe, 1921), Raskolnikow (Wiene, 1923) y das Wachsfingurenkabinett (Paul Leni, 1924). Estas son las únicas películas que deben la mayoría de sus características al expresionismo. Adicional a esta lista es Metropolis (1926) de Fritz Lang. (...) Hay un número bastante pequeño de otras películas que tienen una o dos características derivadas del arte y el drama expresionista, particularmente la actuación expresionista de un actor principal. Pero, ¿acaso una pasa de uva convierte una albóndiga en un pudín de Navidad? (Salt, 1979, p. 119).

La reflexión de Salt termina reconociendo características expresionistas en otras películas, pero no considera que sean suficientes para recibir la etiqueta de tal corriente artística. Reconoce rasgos estilísticos, pero sin adscribirlos al expresionismo.

Sin duda piensa en angulaciones extremas y sombras amenazantes. Pero esto se describiría mejor como rasgos expresivistas, puesto que ya habían surgido y comenzado a desarrollarse mucho antes de los años 20 en el cine estadounidense y danés, y no tenían una conexión real con el auge del arte expresionista (Salt, 1979, p. 120).

El matiz del *expresivismo* no es realmente relevante, pues no hay una teoría relevante sobre cine *expresivista*. Pero es importante recordar que estas características ni son estrictamente expresionistas, ni tuvieron en el expresionismo su primer precedente.

La afirmación de Salt está en sintonía con las reflexiones de Elsaesser sobre la etiqueta *expresionista*: se aplicaría a un grupo de películas no representativas del cine mayoritario y que no fue tampoco el que acaparó la atención de las pantallas, pero que recogió, entre otros aspectos, elementos trágicos y oscuros que estaban en el ambiente cultural de la época. Cuando Elsaesser atiende al cine de Weimar profundiza en las temáticas fantásticas y oscuras, resaltando la relevancia cultural de estos films. Este cine fantástico y de terror tuvo un auge y repercusión internacional, que rompió el bloqueo que sufrían los productos alemanes tras la Primera Guerra Mundial.

Parece que en lo referido al estilo como signo de unidad del cine expresionista las críticas tienen fundamentos, más aún cuando atendiendo a los films de uno en uno, se puede ver que no tienen tantos rasgos comunes y que, en muchos casos, lo terrorífico no se percibe tanto en rasgos visuales, como en las temáticas narrativas. Es importante este detalle, pues films como *Nosferatu* y *Fausto* no guardan rasgos estilísticos notorios con *Caligari*, y sin embargo suelen

catalogarse como expresionistas debido al período, pero también por su pertenencia al género fantástico y de terror. Por ello es necesario atender a las críticas que se ha realizado a Eisner por defender la temática fantástica de terror como un rasgo expresionista y a Kracauer por plantear unas tendencias temáticas narrativas desprendidas del éxito de *Caligari*.

Salt reduce la temática sobrenatural a una decena, cifras que serían insignificantes para la producción de todo el período de Weimar.

¿Diez películas con tendencia por lo sobrenatural constituyen una tendencia significativa dentro de unas dos mil películas? (La producción alemana superó las doscientas películas al año hasta la década de 1920). Para ser justos, estas películas sobrenaturales tuvieron más éxito entre el público que las películas expresionistas que, con la excepción de *Caligari*, nadie quería ver en ese momento (Salt, 1979, p. 122).

En el sentido de esta última frase, muchos films a veces catalogados como expresionistas lo son en virtud de su temática sobrenatural y se podría decir, por tanto, de su género cinematográfico. Dado que diez películas no son representativas de un total de 200 por año, hay que tener cautela al sacar conclusiones generales sobre la relación de la sociedad de Weimar con su cine. Pero, tomando como ejemplo a Elsaesser, la proporción no impide analizar cómo estos films recogen y plasman la situación cultural, bien por su popularidad individual o incluso para atender a cómo refleja o visibiliza características del contexto social.

La incisiva crítica de Salt culmina con una drástica moraleja:

No hay que hacer generalizaciones sobre la historia del cine o de la Historia en el cine, sin tener en cuenta todas las películas, ni sin ver una muestra representativa y considerable de ellas. También ayuda al historiador no implicar asuntos personales (Salt, 1979, p. 123).

Aunque esta sentencia sea poco realista, y tomarla al pie de la letra impediría tomar en serio cualquier estudio de tendencias cinematográficas, probablemente un trabajo que se acerca bastante es *Sombras de Weimar*. Allí Sánchez-Biosca realiza un *cartografiado* del cine de Weimar, contextualizando su industria cinematográfica como un conjunto heterogéneo, resumiendo las diversas tendencias que se produjeron. Hay films que no puede estudiar con excesiva profundidad, pero facilita una mirada global muy completa. Pero aún cuando el cine fantástico de terror hubiera sido minoritario, especialmente su popularidad da signo del interés de una parte importante de la población. También su relevancia cultural, tanto en Alemania como en el extranjero, hacen que considerar esta combinación



de fantasía y terror como un género, sea una importante opción para buscar elementos comunes en este cine.

## 5. Traslado del debate a una cuestión de género cinematográfico

El hecho de que se incida en corrientes temáticas permite introducir en este debate la idea de delimitar la etiqueta *expresionista* por aproximación a un género cinematográfico, dadas la relevancia que se le otorga a la temática sobrenatural y, por tanto, el género de terror y también el fantástico. Al hablar de géneros cinematográficos desde la actualidad puede caerse en catalogaciones, que en el período de Weimar no tuvieran tanto sentido como puedan tenerlo ahora. Por tomar un ejemplo de catalogaciones por género bastante actual, sirva la lista elaborada por Robert McKee para clasificar los tipos de guion por géneros. Él mismo señala la dificultad de la tarea por la capacidad de solapamiento, pues las categorías no son auto-excluyentes al tratarse de criterios distintos para definir cada género: el tono trágico o cómico, el tener números musicales, el recrear un período histórico concreto y el tener elementos fantásticos o aterradores, entre otros posibles criterios, son características plausiblemente compatibles.

La catalogación por géneros de McKee se basaría en “un sistema que ha evolucionado basado en la práctica y no en la teoría” (McKee, 2009, p. 108). Lo que supone que da prioridad a lo que suele entender el público por los géneros. Esto lo lleva a no confundir terminológicamente los géneros de fantasía con los de terror. En la teoría, *Nosferatu* podría entrar en la categoría de cine fantástico, más cuando en lo poco desarrollado que estaba el cine entonces, el género de terror era uno de los principales para desarrollar la fantasía. En su catalogación McKee describe subgéneros dentro de los géneros de terror: misterioso, sobrenatural y supermisterioso; y de fantasía: acción, historia de amor, drama político, drama social y trama de madurez (McKee, 2009, pp. 108-109 y p. 114).

Estos criterios, que incluyen mega-géneros y supra-géneros, están basados, como dice McKee, en el punto de vista del público. Por ello su sistema no resulta aquí particularmente útil, pues lo ha desarrollado en función de características de públicos contemporáneos, que poco tienen que ver con el punto de vista del público de Weimar. La función de exponerlos aquí es precisamente mostrar que esa distinción entre géneros de fantasía y terror, y que una catalogación basada en la evolución y sofisticación de los géneros no ayuda a identificar un cine de un período todavía inicial en cuanto a las capacidades narrativas del cinematógrafo. Es necesario un sistema más sencillo para identificar características de estilo y para ello resulta útil la propuesta de Elsaesser para analizar el cine expresionista y su lugar en el cine de Weimar.

La propuesta de Elsaesser responde a la crítica de Salt. Si este último replicaba a los trabajos de Kracauer y Eisner que, para estudiar la relación entre cine

y sociedad, habría que atender el cine estudiado en su totalidad, luego no ponía en práctica su propuesta. La alternativa de Elsaesser comienza delimitando los films que son objeto de estudio y también las conclusiones en torno al vínculo entre el cine y su sociedad. Elsaesser analiza cómo los films de fantasía *El estudiante de Praga*, *Caligari*, *Nosferatu* y *Fausto* muestran no ya la dificultad sino la imposibilidad de mejorar el estatus social, algo extendido en la sociedad de Weimar dada la prolongada crisis económica que sucedió a la guerra y a los períodos monetarios de deflación e hiperinflación. En estos films, “el ascenso social (...) pertenece al mundo de la magia” (Elsaesser, 1990, p. 175), como podría suceder en un cuento de hadas del tipo de *La Cenicienta*, pero bajo un código de efectos siniestros.

Así le sucede a Balduin, el estudiante de Praga, que pacta con Scapinelli a cambio de riquezas, viendo cómo su reflejo sale del espejo y causa agravios en la población. Algo muy similar le sucede a Fausto, que por medio de un pacto le vende su alma a Mephisto a cambio de prosperidad. En *Nosferatu* es firmar el arriendo de unas tierras al conde Orlok, un vampiro, lo que permitiría al protagonista Hutter resolver su situación económica, pero es también lo que termina permitiendo la llegada del vampiro a su ciudad. Mientras que, en *Caligari*, cuando Allan es asesinado a manos de un sonámbulo asesino, el protagonista Francis ve casi cumplido su deseo de consumir matrimonio con Jane, dado que su mejor amigo Allan, era también su principal competidor por el amor de la joven, que es hija de un médico importante.

Al hablar de cine fantástico como hace Elsaesser, se evitan complejidades y se consigue abarcar el núcleo de los films considerados expresionistas, comúnmente films de terror. Hay films de otros géneros que usualmente también se han catalogado como *expresionistas* por motivos dispares. Véanse *Dr. Mabuse*, *Los Nibelungos*, o *Metropolis*, que podrían encasillarse respectivamente como *thriller*, aventuras y ciencia ficción. Pero todos ellos tienen detalles relevantes que pueden entenderse como fantásticos: los poderes sobrenaturales del *Dr. Mabuse*, la omnipotencia del invencible Sigfried en *Los Nibelungos* y, en *Metrópolis*, más que la generación de vida artificial, la transformación de la apariencia que permite al robot suplantar a la verdadera María. La distinción por género cinematográfico resulta más congruente que la distinción estilística *expresionista*, y vincula un mayor número de los films estudiados por Kracauer y Eisner. Posiblemente la etiqueta *expresionista* le cae a muchos films, como los de Murnau y Lang, más por la asociación fácil que se ha acostumbrado a hacer entre directores con el expresionismo, por algún motivo expresionista en alguno de sus films. Vinculación que probablemente tenga su origen en el carácter demoníaco-burgués tanto del Dr. Mabuse como del Conde Orlok.

Cabe destacar la referencia explícita al expresionismo en *Dr. Mabuse*: al ser preguntado sobre qué es el expresionismo, Mabuse responde “es solo un juego”. Algo que puede entenderse como la opinión de Lang al respecto. El significado de

la palabra utilizada, *Spiel*, significa *juego*, pero también *interpretación* en el sentido en que alguien interpreta un rol o un instrumento musical. No en vano, el nombre completo original del film es *Dr. Mabuse, der Spieler*, que podría traducirse como Mabuse, el jugador, o el intérprete. Sus planes incluyen de hecho la asunción de diferentes identidades. Estas múltiples identidades, aunque pueden estar emparentadas con lo siniestro, no siempre lo evocan. El vínculo que puedan tener estos films con lo siniestro podría ser otra pista que pudiera dejar un hilo conductor diferente o complementario sobre el cine de Weimar.

## 6. Lo siniestro en el cine de Weimar

La coincidencia temporal entre el auge del psicoanálisis y el cine de Weimar generó algún vínculo cinematográfico explícito como *Misterios de un alma* (*Geheimnis einer Seele*, G. W. Pabst, 1926). Pero atendiendo al texto de Freud que llama aquí la atención, la cercanía entre la publicación de *Das Unheimlich* en 1919 y el estreno de *Caligari* en 1920 resulta especialmente significativa al atender cómo el film de Wiene reproduce los motivos siniestros expuestos por Freud y desglosados por Trías (2017, pp. 46-47) a modo de inventario:

- A) Un individuo siniestro es portador de maleficios y de presagios funestos, cruzarse con él lleva consigo un malfortunio, una maldición.
- B) Alguien tiene o puede tener el carácter de un doble (Doppelgänger).
- C) La duda de que un ser animado sea en efecto viviente; y a la inversa, que un objeto sin vida esté en alguna forma animado: un autómatas.
- D) La repetición de una situación en condiciones idénticas genera una sensación de déjà vu.
- E) Amputaciones o lesiones de órganos especialmente valiosos y delicados del cuerpo humano, como ojos o miembro viril, que remitirían al complejo de castración.
- F) En general, cuando lo fantástico (fantaseado) se reproduce en lo real: la realización de un deseo escondido, íntimo y prohibido.

Resulta curioso como, salvo la castración, todos los motivos están presentes en *Caligari*. Esto ya lo ha señalado Sánchez Biosca (2013, pp. 44-45), al indicar que “Freud evoca en este ensayo todo un abanico temático que rebosa en *Caligari* (profecías fatídicas cumplidas, autómatas percibidos como seres vivos, estructuras de repetición y, sobre todo, la temática del doble)”. Profundizando un poco. En los ejemplos está la premonición de Cesare sobre la muerte de Allan; la maldición correspondiente sobre Allan y también sobre Francis en forma de delirio; la figura de Cesare como autómatas dado que es un humano que actúa mecánicamente; el desdoblamiento siniestro-burgués de *Caligari* como feriante, asesino y doctor; el déjà vu que se produce al repetirse la escena de la sala de

enfermos, primero encerrando a Caligari y después encerrando a Francis; y el cumplimiento de los deseos secretos de Francis que señala Elsaesser (1990, p. 184): dejar de competir con Allan y quedarse con Jane. Cesare cumple ambos deseos matando a Allan y secuestrando a Jane.

En cuanto al último motivo, que englobaría a los anteriores, Elsaesser plantea un interesante vínculo entre *El estudiante de Praga* y *Nosferatu* con *Caligari*, señalando la formulación siniestra en torno al cumplimiento de un deseo con consecuencias nefastas: “La dimensión reprimida regresa al héroe, en una horrible forma alterada (desfigurada), como una pesadilla del yo dividido, como una crisis de identidad y como una compulsión hacia la autodestrucción y auto-aniquilación” (Elsaesser, 1990, p. 177). Este aspecto es el que incide Elsaesser, el de lo siniestro, es clave para comprender mejor una relación entre *Caligari* y otros films de terror fantástico de Weimar.

Esa revelación y cumplimiento de los deseos reprimidos remite a la definición original que Freud toma prestada de Schelling (1857, p. 649): “Siniestro significa todo aquello que, debiendo permanecer en el secreto, en lo oculto, en estado latente, no obstante, ha salido a la luz”. La cita de un pensador del pensamiento romántico como Schelling y el centro del análisis de Freud, que es *El arenero* (*Der Sandmann*) del escritor romántico E.T.A. Hoffmann, llevan a la relación señalada por Sánchez-Biosca (2004, p. 45): “Tanto en Freud como en *Caligari*, la escena imaginaria del pasado romántico-fantástico es actualizada como clave de lectura de lo contemporáneo”. Incluso volviendo a vincular este cine con lo siniestro, Elsaesser (1999, p. 10) plantea que “es un *Imaginario histórico* de este cine, lo que significa que el cine de Weimar es, por así decirlo, el *Doppelgänger* del resto de films alemanes”.

Es preciso rescatar varios films que acuden a esos elementos, pero sin llegar a evocar lo siniestro. *Metrópolis* sería un ejemplo importante a este respecto, pues aunque María y su doble forman un doble caso de autómatas y *Doppelgänger*, lo siniestro no terminaría de ser evocado como indica Sánchez-Biosca:

Metrópolis está surcada por dualismos de una increíble simplicidad. (...) el fenómeno de desdoblamiento alcanza tanto el orden temático e ideológico como las propias formaciones icónicas o la misma interpretación de los actores. Con todo, nada demoníaco descubrimos en estas dualidades, en estas fracturas, pues la incertidumbre nunca es estimulada en el espectador (Sánchez-Biosca, 1990, p. 351).

Fruto de esta mención, cabe recordar que la incertidumbre o inseguridad sería uno de los efectos de lo siniestro. “Lo *Unheimliche* sería, en verdad, siempre algo, en lo que uno se encuentra, por así decir, como no conociéndolo. Cuanto mejor un hombre se orienta en el entorno, tanto menos fácilmente las cosas (...) reproducirán la impresión de lo *Unheimlichkeit*” (Freud, 2014, p. 45). Entre estas referencias a los autómatas y a la incertidumbre, encajaría una descripción que

Deleuze daba del cine *expresionista* como representación de un conflicto entre un mundo orgánico y otro inorgánico, que culmina cuando “toda diferencia entre lo mecánico y lo humano se ha disuelto, pero esta vez, en provecho de la vida no orgánica de las cosas” (Deleuze, 2019, p. 81).

Esa desorientación e incertidumbre intelectual era aún profundizada por Freud. “Lo *Unheimliche* vivenciado se produce cuando complejos [infantiles] reprimidos son reanimados mediante una impresión, o cuando parecen confirmadas otra vez convicciones primitivas superadas” (Freud, 2014, p. 149). Situaciones como la magia y el animismo, vinculado por Freud a procesos infantiles que han quedado atrás, serían reactivados cuando se produce lo siniestro. En los films de terror mencionados estarían presentes elementos fantásticos que aparecen para distorsionar y desestabilizar la realidad del personaje principal.

En *Der Student von Prag* el espejo actúa como puerta de la cual emerge el siniestro *Doppelgänger* del protagonista. En *Dr. Mabuse der Spieler* una caravana de comerciantes sale de la pantalla hacia la sala de cine. El conde Orlok en *Nosferatu* es capaz de abrir la puerta del cuarto de Hutter telepáticamente, para aparecer amenazante ya desde la lejanía. En *Genuine*, el personaje femenino, una suerte de súcubo, emerge de un cuadro en el que ella está pintada. Estos son ejemplos de incertidumbre y desorientación espaciales que participan de una confirmación de complejos infantiles de fases en las que todavía no se distinguen las figuras animadas de las inanimadas y en consecuencia se desarticulan los elementos sobre los que se apoya la identidad del sujeto.

Otros ejemplos más centrados en la desorientación son los delirios, en los que un personaje pierde su posición en la realidad. Esto sucede en *Metropolis* en la escena de Moloch, cuando el protagonista cree estar viendo una divinidad infernal en su propia fábrica engullendo a sus trabajadores. En *Caligari* la incertidumbre es confirmada con la puerta de la sala de enfermos, que continúa distorsionada después de que Francis ha dejado de contar su historia. Dado que el delirio se experimenta como real, ni el personaje ni el relato distinguen delirio de realidad, produciendo lo siniestro por última vez en el film.

Estos motivos siniestros permiten unificar un poco los films fantásticos de terror de Weimar, que plasman cinematográficamente el contexto cultural de la sociedad de Weimar. Avanzando un poco más en las lecturas de Freud, también se ha mencionado el vínculo de *Das Unheimlich* con otro texto posterior, que profundizaría en explicar lo que en lo siniestro se habría revelado:

[Freud] Se proponía reconocer el nacimiento de una fuerza psíquica empeñada en el mal e incapaz de distinguir entre el universo de la imaginación y el de la realidad. Esa fuerza oscura fue bautizada por el propio Freud al año siguiente con el nombre de pulsión de muerte (Sánchez-Biosca, 2013, p. 44).

Esa fuerza oscura, dada la relación que pudiera tener con el contexto cultural de Weimar, puede relacionarse con la mirada hacia el abismo que menciona Elsaesser, no solo presente en aquel cine, sino en las miradas actuales que se empeñan en revisitarlo:

El cine expresionista también sugería el repentino, breve escalofrío de un vistazo hacia el abismo jamás olvidado. Pero, ¿qué clase de abismo? – de impulsos inconscientes, del alma alemana, de guerra y trauma, de inflación y malestar social, de la propia inquietante extrañeza del cine? ¿Por qué se produce este interés por el lado oscuro de la naturaleza humana y los demonios de imaginaciones febriles? (Elsaesser, 2018, p. 368).

## 7. Conclusiones

Las principales críticas a las teorías de Kracauer y Eisner sobre el cine expresionista y su vinculación con la sociedad de Weimar, las cuales han sido atendidas detenidamente, inciden en que el corpus fílmico no reúne una pretendida corriente artística sino un periodo histórico; y en la poca representatividad de dicho corpus para con el total de la filmografía de Weimar. Si bien se descarta que el expresionismo fuera un movimiento artístico cinematográfico como tal, sí queda un rastro que se desprende de *Caligari* en clave de cine fantástico y de terror, y que evoca motivos siniestros. En dicha clave, *Caligari* ya tomaba el relevo de films previos, que, en cuanto a la temática de terror, recogían a el mismo tipo de sintonía con la sociedad, como *El Gólem* y *El estudiante de Praga*, con personajes malignos que aterrizan a la población en sus films. El hilo conductor de personajes malignos entre films es quizá lo que más pueda sostenerse en las teorías de Kracauer y Eisner, que no guarda relación con las hipótesis estilísticas que ellos sostienen.

Dado que el hecho más impactante y característico de *Caligari* es su puesta en escena expresionista, ha tendido a ser esta etiqueta, principalmente por la ambigüedad del término, la que ha cargado con el legado de *Caligari*, un legado que sería según la definición estilístico, pero que dista de serlo de acuerdo a los aspectos atendidos en el debate aquí estudiado. Habría una puesta en escena y decorados expresionistas, interpretaciones expresionistas, maquillajes expresionistas, iluminación expresionista, etc. Todos estos elementos están en *Caligari*, y en algunas películas más de bastante menor éxito y repercusión. Kurtz ya había restringido a seis el número de films estrictamente expresionistas, albergando pequeñas influencias puntuales en otros films que no pasaban de ser alguna característica o elemento estético, presente en escenas puntuales, pero nunca una marca constante. Hablar de expresionismo en otros films es una generalización a partir de solo una parte de esas características estilísticas.

Es incuestionable que *El gabinete del Dr. Caligari* se encumbró como un film popular y representativo de la primera postguerra alemana, y que lo hizo

abanderando la catalogación como cine de terror y la etiqueta expresionista. Su estela fue seguida por diferentes propuestas cinematográficas, estando por un lado las pocas que intentaron imitar las formas expresionistas, y las que generaron la proliferación la del cine fantástico y de terror, en numerosas ocasiones, llegando a evocar lo siniestro, como un síntoma más de la sociedad de Weimar recogido por el cine. Pero este tipo de cine distaba de ser el único y dado el número de films en relación con la totalidad del cine de Weimar, también distaba de ser el dominante. Todos estos films, que estuvieron influenciados en diversas maneras por *Caligari*, distaron de generar un corpus sólido con características comunes entre sí.

## Referencias:

- Beil, R. (Ed.) (2010). *Gesamtkunstwerk Expressionismus*. Ostfildern: Hatje Cantz
- Deleuze, G. (1984). *La imagen movimiento*, trad. Irene Agoff. Barcelona: Paidós.
- Clément, Catherine B. (1990). «Charlatans and Hysterics». En Budd, Mike (Ed.). *The Cabinet of Dr. Caligari. Texts, Contexts, Histories*, pp. 191-204. New Brunswick: Rutgers Univ. Press.
- Eisner, L. H. (1958). «Stile und Gattungen des Films», en Eisner, L. H. y Heinz, F. (Eds.) (1958). *Das Fischer Lexikon. Film. Rundfunk. Fernsehen*. Fráncfort del Meno: Fischer, pp. 263-265.
- \_\_\_\_\_ (1979). «Der Einfluß des expressionistischen Stils auf die Ausstattung der deutschen Filme der zwanziger Jahre», en Walter, I. F. (1979). *Paris – Berlin: 1900-1933. Übereinstimmungen und Gegensätze Frankreich-Deutschland*. Múnich: Prestel.
- \_\_\_\_\_ (1996). *La pantalla demoníaca*, trad. Isabel Bonet. Madrid: Cátedra.
- Elsaesser, T. (1990). «Social Mobility and the Fantastic: German Silent Cinema», en Budd, M. (Ed.) (1990). *The Cabinet of Dr. Caligari. Texts, Contexts, Histories*, pp. 171-189. New Brunswick: Rutgers University Press.
- \_\_\_\_\_ (1999). *Das Weimar Kino – aufgeklärt und doppelbödig*, trad. Michael Wedel. Berlín: Vorwerk.
- \_\_\_\_\_ (2018). «Cine expresionista - Estilo y diseño en la historia del cine», en *Imagofagia*, Nº 18, trad. María Guadalupe Russo, pp. 366-400, ASAECA.
- \_\_\_\_\_ y Hagener, M. (2007) *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburgo: Junius.
- Freud, S. (2014). *Das Unheimlich - Manuscrito inédito* (bilingüe), trad. L. Walther y L. Klimkiewicz. Buenos Aires: Marmol/Izquierdo.
- Kaes, A. (1990). «Silent Cinema», in *Monatshefte*, Vol. 82, nº 3, pp. 246-256. University of Wisconsin Press.
- Koebner, T. (Ed.) (2003). *Diesseits der "Dämonischen Leinwand": neue Perspektiven auf das späte Weimarer Kino*. Múnich: Text und Kritik.
- Kracauer, S. (2013). *De Caligari a Hitler*, trad. H. Grossi. Barcelona: Paidós.

- Kurz, R. (2007). *Expressionismus und Film*, Zürich: Chronos.
- Marzynski, G. (1920). *Die Methode des Expressionismus*, Leipzig: Klinkhardt & Biermann.
- McKee, R. (2009). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Trad. Jessica Lockhart. Barcelona: Alba.
- Rentschler, E. (2015). *The Use and Abuse of Cinema German Legacies from the Weimar Era to the Present*, New York: Columbia University Press.
- Salt, B. (1979). «From Caligari to Who?» en *Sight and Sound*, Vol. 48, Spring, pp. 119-123.
- \_\_\_\_\_ (1983) *Film, Style and Technology: History and Analysis*, London: Starword.
- Sánchez-Biosca, V. (1990). *Sombras de Weimar: contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, Madrid: Verdoux.
- \_\_\_\_\_ (2013) *Cine y Vanguardias artísticas: conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona: Paidós.
- Schelling, F. (1857). *Sämtliche Werke*, J. G. Cottacher Verlag. Stuttgart y Augsburg: 1857.
- Thompson, K. (1981). *Eisenstein's Ivan the Terrible*. Princeton: Princeton University Press.
- Trias, E. (2017). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Penguin Random House.





## La frontera interior en el cine internacional

Lauro Zavala<sup>18</sup>

### El concepto de frontera interior

La frontera es un concepto que pertenece originalmente a los estudios territoriales. Sin embargo, en la antropología contemporánea se ha señalado sistemáticamente un uso metafórico de este concepto, al referirlo a la existencia de una tendencia general en la cultura posmoderna hacia la hibridación cultural y la negociación entre diversos terrenos de naturaleza simbólica (N. García Canclini, 1990). Estos campos de la producción simbólica han generado, a su vez, un tipo de verdad social de orden distinto al de los terrenos originales que dialogan entre sí (R. Rosaldo, 1990; W. Anderson, 1995).

La misma naturaleza de la narrativa posmoderna ha sido definida como una producción simbólica caracterizada por su naturaleza híbrida, ya sea construida a partir de la yuxtaposición de tradiciones opuestas (L. Zavala, 2007) o a partir de tradiciones genéricas originalmente ajenas entre sí (C. Geertz, 1990). En el campo de los estudios cinematográficos, las aproximaciones al cine fronterizo en el norte y el sur de México han utilizado el término *frontera* simultáneamente en sus acepciones geográfica y simbólica, desde los primeros trabajos canónicos sobre el cine de la frontera norte (N. Iglesias, 1991) hasta los más recientes estudios sobre el cine de la frontera sur (M. Lienhard, en C. Gutiérrez, 2010). Algo similar ocurre en los trabajos dedicados a la cultura chicana, ya sea en el terreno del cine (G. Keller, 1988; D. Maciel, 1994; L. Tovar 2003) o de la narrativa literaria (D. Saldívar, 1990).

Esta tradición académica, que consiste en reconocer una múltiple dimensión al concepto de frontera, se pone en evidencia en las reflexiones de quienes han contribuido a construir la llamada Teoría de la Frontera (S. Michaelson y D. Johnson, 2003). En el marco de esta discusión, es evidente que aunque el concepto de frontera tiene en su origen un carácter territorial, sin embargo el acto de cruzar una frontera tiene, simultáneamente, una dimensión material y otra de carácter simbólico, estableciendo así un eje que se desplaza de lo más literal al campo propiamente metafórico. A su vez, las fronteras territoriales son resultado de diversas convenciones sociales y culturales, y por ello, el concepto mismo de frontera pone en evidencia diversos conflictos históricos o potenciales entre las comunidades humanas. El escritor mexicano Carlos Fuentes ha señalado que algunas fronteras son también cicatrices, pues constituyen una manera de recordarnos una historia dolorosa (C. Fuentes, 2011).

---

<sup>18</sup> Profesor investigador, UAM Xochimilco, Ciudad de México. Coordina el Área de Concentración en Análisis Cinematográfico. Sus libros más recientes son: *Semiótica preliminar* (FOEM, 2015), *Para analizar cine y literatura* (Madrid, 2018), *Principios de teoría narrativa* (UNAM, 2018).

Por eso mismo, es natural que todo proyecto utópico proponga la disolución de las fronteras. Pero mientras las fronteras persistan en la realidad política de los seres humanos, existirá la necesidad de cruzarlas. Cada vez que una persona cruza una frontera se requiere alguna clase de negociación simbólica, y las consecuencias de este cruce se extienden mucho más allá del momento en el que se cruza una frontera física.

Aquí llamo *frontera interior* al cruce de la frontera simbólica que debe ser negociada imaginariamente por toda persona que cruza una frontera territorial. Esta frontera interior puede tener efectos que atañen el empleo del lenguaje, la percepción de la realidad o incluso la identidad personal o colectiva. Y el cruce de esta frontera interior puede llegar a afectar la vida de quien la cruza, ya sea de manera temporal o permanente.

En un trabajo anterior presenté algunos ejemplos de la frontera interior en el cine que trata sobre la frontera entre los Estados y México (L. Zavala, 2011). En lo que sigue propongo estudiar una docena de películas en las que se ponen en evidencia diversas manifestaciones de la frontera interior en el cine producido en el resto del mundo.

Las películas que aquí estudio tratan sobre las consecuencias interiores que tiene el cruce de las fronteras entre una docena de países y entre diversos espacios culturales, de carácter simbólico, en el interior de un mismo país. Son las fronteras que hay entre Bangladesh e Inglaterra, Estados Unidos y China, Egipto e Israel, India y Estados Unidos, Irlanda del Norte y del Sur, Italia y Austria, Estados Unidos y Japón, Vietnam y Estados Unidos, los norteamericanos cuyos padres son de origen japonés o de otro origen, negros y blancos en el sur de los Estados Unidos (en 1955); Suiza y Kenia, y Tíbet y el Occidente.

Numerosos documentales también tratan sobre el cruce de diversas fronteras. Entre ellos se encuentran: *Farmingville*; *Crónica de un verano*; *Un beso a esta tierra*; *Señorita extraviada*; *La pelota vasca*; *Promesas*; *Nacidos en el burdel*; *Ramo de fuego: Los zapotecas en Oaxaca*; *El mundo indígena mexicano*; *The Beauty Academy of Kabul*; *Mojados*; *Recuerdos (Inmigrantes europeos en México)* y *Bajo Juárez*. En este trabajo no estudio ninguno de estos materiales, pues exigen un tratamiento diferente al que requiere el llamado *cine de ficción*.

El cruce de cada una de estas fronteras tiene un carácter muy distinto. Pero lo que merece la pena de ser recreado narrativamente en cada una de estas películas es la conquista simbólica que logran los involucrados en este proceso. Dichos cruces pueden significar cosas tan distintas como una celebración temporal (en *La Copa*), un riesgo de muerte (en *Héroes eternos*), un reencuentro con las raíces personales (en *Una vida nueva* y *Una gran muralla*), la construcción de una nueva identidad personal (en *Camino a la plenitud*; *El buen nombre*; *La chica Ramen*, y *La masai blanca*) o la construcción de una nueva identidad colectiva (en *El largo camino a casa*). También puede significar la posibilidad de establecer comunicación

más allá de las diferencias contingentes producidas por la guerra (en *La visita de la banda*) o por las diferencias culturales derivadas de las raíces étnicas (en *Pasatiempo americano*).

El acto de cruzar una frontera ocurre en un tiempo y un espacio muy precisos, y es algo relativamente instantáneo. Sin embargo, el momento del cruce puede ser resultado de una larga preparación, y puede llegar a tener consecuencias muy importantes para quien la cruza. Este efecto generalmente se debe, precisamente, al cruce de una frontera interior, cuya naturaleza se refleja en el lenguaje que utiliza, las relaciones que tiene con los demás y la posibilidad de volver a cruzar la frontera de regreso. Es por ello que en cada una de estas películas se puede señalar con claridad el momento preciso en que un personaje (o una comunidad) cruza una frontera simbólica.

A continuación presento algunos casos en los que podemos observar el momento preciso en el que un personaje o una comunidad cruzan una frontera simbólica, y la manera como se representa narrativamente este momento en términos cinematográficos, atendiendo a las consecuencias que este cruce tiene para la identidad y la visión del mundo que este cruce tiene, más allá de ese preciso instante.

## 1. La frontera como celebración

*La Copa* (*Phörpa*, Khyentse Norbu, Bhután / Australia, 1999).

En esta película, la frontera se cruza de manera gozosa cuando los estudiantes budistas de un monasterio tibetano en el exilio en la India celebran el momento en que la antena parabólica de televisión llega a su patio central, lo cual les permitirá ver el encuentro final de la copa mundial de fútbol de 1998.

Durante el trayecto de la antena desde la oficina del distribuidor indio hasta el patio del monasterio escuchamos la voz del viejo Lama mientras escribe la carta dirigida a la mamá del más joven de los estudiantes, Orgyen, quien ha hecho la colecta para reunir el dinero que permite rentar la antena: “Las cosas no son como antes. Hoy en día los monjes están expuestos a muchas cosas que los viejos como yo ni siquiera podíamos imaginar. No se preocupe por sus chicos. Me aseguraré de que reciban una educación tradicional. Espero que mantengan el linaje de Buda en consonancia con los tiempos modernos”.

Al concluir la película se nos informa que Orgyen (quien debe tener 8 años) sueña con crear la primera selección de fútbol del Tíbet, mientras vemos cómo se siguen impartiendo las enseñanzas milenarias entre los estudiantes tibetanos, de tal manera que el cruce temporal de las fronteras culturales no llegó a minar la fuerza de la tradición religiosa del Tíbet, aun en el exilio y en tiempos de guerra.

## 2. La frontera como advertencia

*Héroes eternos (Mickeybo & Me, Terry Loane, Inglaterra, 2005).*

Mickeybo es el apócope de Mickey Boyle, y JonJo corresponde a John Wright. Ambos tienen ocho años y viven en Belfast en 1970. Mickeybo vive en el sur católico, y JonJo vive en el norte protestante. JonJo narra en *off* la historia sobre cómo ambos forman una pandilla para vengarse de quienes han robado la bicicleta de Mickeybo. Ambos van al cine a ver *Butch Cassidy y Sundance Kid*, y deciden que Mickeybo es Butch, y JonJo adoptará la identidad de Sundance.

Después del intento de robar un banco, Mickeybo y JonJo deciden escapar a Australia, para lo cual escapan hacia el mar. Esto provoca que se imprima un boletín de la policía, pero no por ese robo, que en realidad nunca tuvo lugar, sino porque sus padres están preocupados por ellos.

Al inicio de la historia, JonJo cruza el puente que divide la ciudad, y nos explica la importancia de ese hecho: “El puente era la línea divisoria entre nosotros y ellos. Los protestantes y los católicos. Me dijeron un millón de veces que no lo cruzara. El otro lado era como el otro lado del mundo”.

Finalmente, la policía los encuentra. Al regresar a la ciudad, Mickeybo descubre que un loco protestante entró al bar y mató a su padre mientras éste tomaba una cerveza. Eso lo obliga a atacar a JonJo cuando éste vuelve a cruzar el puente, diciéndole: “Ustedes mataron a mi padre”. Todo ello implica un cambio radical en relación con el inicio de la historia. Al empezar la película, JonJo dice: “La guerra era algo muy lejano para mí”. Pero en la última secuencia añade: “Hasta que me estalló en la cara”.

Es así como durante la guerra civil la frontera se vuelve una amenaza que deja de ser potencial, y termina por afectar incluso a los niños que tratan de escapar por medio de la imaginación.

## 3. La frontera como recuperación de las raíces

*Una vida nueva (The Beautiful Country, Hans Petter Moland, Estados Unidos / Noruega, 2006).*

*Una gran muralla (A Great Wall, Peter Wang, Estados Unidos / China, 1986).*

La historia de *Una vida nueva* es la de Binh. En 1970 el soldado americano Steve Coll se enamora y se casa con la vietnamita Mai, con la cual tiene un hijo, Binh. Pero Steve tiene un accidente que lo deja inconsciente durante 6 meses en un hospital de Wisconsin. Al despertar descubre que ha quedado ciego, y decide que su esposa vietnamita no tendría por qué hacerse cargo de él, y termina trabajando en un rancho de Houston.

Veinte años después, en 1990, su hijo Binh busca a su madre y le ayuda trabajando en la casa de una familia rica. En un accidente, la dueña muere y la madre de Binh le da el dinero de sus ahorros para que escape a Estados Unidos con su pequeño hijo, Tam. Los atrapa la policía de Malasia y lo obliga a trabajar como prisionero. Ahí conoce a Ling, proveniente de China, quien se prostituye por las noches con los oficiales. Los tres escapan en un barco a Estados Unidos, y en el camino muere Tam por la fiebre. En los Estados Unidos, Binh descubre que tiene derecho a reclamar la ciudadanía americana. Finalmente encuentra a su padre, y al conocer su historia se queda a vivir con él.

En algún momento, cuando Binh vive en las barracas con Ling y Tam, se rompe un conducto del agua, y todos juegan a resbalarse en el lodo. Ling se acerca a Binh y le dice, refiriéndose a su camisa:

Ella: Yo te la voy a lavar.

Después de una pausa, continúa:

Ella: ¿Por qué eres así?

Él: ¿Cómo?

Ella: Nunca me miras.

Él: Te estoy mirando (mientras observa los pies de ella).

Ella le toma la cabeza entre sus manos y lo hace mirarla a los ojos.

Él (mirando a los demás divertirse en el lodo): Yo nunca jugué así. Las otras madres decían: "No juegues con él. Tiene la cara del enemigo".

En esta película, la frontera es una oportunidad para recuperar la memoria de los orígenes y, con ella, la dignidad perdida de Binh, quien ha sido llamado *Bul Dol*, es decir, Menos que Polvo (expresión vietnamita para referirse a niños con un padre de Estados Unidos).

Por otra parte, en *Una gran muralla* encontramos a una familia cuyos hijos han nacido y crecido en los Estados Unidos, pero cuyos padres llegaron provenientes de China. Cuando el padre pierde su trabajo en una empresa, decide visitar a la familia de su prima, a quien no ha visto durante los últimos 20 años.

Este encuentro entre ambas familias permite poner en práctica diversos mecanismos de *aproximación, revelación y reconocimiento* que contribuyen a crear un clima de creciente familiaridad entre todos ellos. Estos mecanismos están presentes en la conversación que sostienen ambos matrimonios, a los pocos días de haber llegado a Beijing. Esta conversación consta de tres momentos bien diferenciados:

*Primer Momento:* Se supera una prohibición acerca de lo que se puede preguntar, argumentando una proximidad por parentesco. Este momento de la conversación se desliza sobre el Eje Distancia – Proximidad:

Ella: ¿Cuánto ganas?

Él: Eso no se pregunta a un americano.

Ella: Pero él es mi primo.

*Segundo Momento:* Se pasa de dar una respuesta de naturaleza metafórica a una respuesta que tiene un sentido literal. Este momento se desliza sobre el Eje Sentido Literal – Sentido Metafórico:

Él: En este momento gano cero dólares. En Estados Unidos no importa cuánto ganas, siempre es insuficiente. Quienes ganan más, tienen más crédito.

Ella: No caigas en esa trampa.

Él: En este momento gano cero centavos. No tengo trabajo.

*Tercer momento:* El visitante revela haber hecho un acto impulsivo que lo llevó a perder el empleo, y su prima observa que ese temperamento lo ha definido desde que era niño. Este momento se desliza sobre el doble Eje Anécdota Contingente – Rasgo de Personalidad (Acto Coyuntural – Personalidad Medular).

Él: Perdí mi trabajo al pelear con mi jefe y arrojarle café caliente sobre la cabeza.

Ella: Desde que eras niño siempre has sido muy impulsivo.

En otro momento de la visita, la tía residente en los Estados Unidos regala un vestido a su sobrina. Cuando ella se lo prueba, dice:

Prima china: Lo siento muy amplio de arriba.

Prima americana: Está diseñado para chicas americanas.

Ambas se miran a los ojos y estallan en risas cómplices. De esta manera se establece una familiaridad entre ambas mujeres, al compartir una especie de secreto implícito en la conversación (en este caso, la posible diferencia de tallas en el busto de las chicas americanas y las chinas).

Veamos cómo operan los tres mecanismos de comunicación fronteriza señalados.

Los mecanismos de *aproximación* ocurren cuando se argumenta una condición particular que permite superar una convención social. Por ejemplo, se puede apelar a la familiaridad que supone la existencia de una relación de parentesco para pasar por encima de la convención de no hablar sobre dinero, y de esa manera tocar un tema que podría estar socialmente vedado.

Los mecanismos de *revelación* se producen cuando se descubre que una afirmación que comúnmente tiene un sentido figurado debe ser entendida en su sentido literal, o cuando se descubre un sentido implícito que explica una situación inesperada.

Los mecanismos de *reconocimiento* se producen cuando un personaje señala la existencia de un rasgo medular de la personalidad de otra persona como explicación para una conducta particular.

Estos mecanismos contribuyen a la paulatina disolución de las fronteras físicas, culturales, generacionales y lingüísticas entre los personajes de estas películas.

#### 4. La frontera como reconstrucción de la identidad personal

*Camino a la plenitud* (*Brick Lane*, Sarah Gavron, Inglaterra / India, 2007).

*El buen nombre* (*Namesake*, Mira Nair, India / Estados Unidos, 2007).

*La chica Ramen* (*The Ramen Girl*, Estados Unidos, Robert Allan Ackerman, 2007).

*La masai blanca* (*Die weisse Massai*, Hermine Huntgeburth, Alemania, 2007).

Existe un grupo de películas en las que el cruce de una frontera física tiene consecuencias simbólicas que, a la larga, pueden producir una radical reconstrucción de la identidad personal.

En *Camino a la plenitud* y *La chica Ramen*, el cruce de fronteras significa un cambio tan radical que quien lo realiza decide no volver a cruzar la frontera para regresar al lugar de origen, adoptando así una identidad completamente nueva y de carácter irreversible. En *El buen nombre* y *La masai blanca*, a pesar de que las experiencias en el otro lado de la frontera significan la adopción de un nuevo estado civil y la procreación de una familia, las mujeres protagonistas deciden regresar a su lugar de origen.

Veamos cómo ocurren estos procesos un poco más de cerca.

En *Camino a la plenitud* conocemos a Nazneen cuando ella vive en Bangladesh. Tiene 17 años cuando su madre se suicida. Entonces ella debe viajar a Londres para convertirse en la esposa del Sr. Chang Ahmed, en un matrimonio arreglado por su padre, de acuerdo con una tradición milenaria. Con su esposo procrea dos hijas, y siempre está a la espera de regresar a su país. Cuando ella cumple 33 años, y su hija mayor tiene 16, el esposo decide que es el momento de regresar a Bangladesh. Y es entonces cuando ella descubre, paulatina pero definitivamente, que desea quedarse en Banglatown, pues es ahí donde ha echado raíces durante todos esos años.

Esta decisión tiene un trasfondo complejo. Al inicio de la historia, cuando Nazneen llega a Londres escuchamos en voz *off* su reflexión sobre la experiencia de haber cruzado la frontera entre dos mundos tan diferentes (Bangladesh en Asia, y Banglatown en Londres): "Puedes esparcir tu alma sobre un campo de arroz, puedes sentir la tierra bajo los dedos de tus pies, y saber que éste es el lugar. El lugar donde todo comienza y termina. Pero ¿qué puedes decir de un camino de ladrillos?"

Aquí es necesario observar que *camino de ladrillos* se traduce como *Brick Lane*, que es el nombre de la calle donde ella vive, y también es el título original de la película. De tal manera que esta reflexión acerca de las raíces y el cruce de la



frontera interior es el tema central de la historia, y está simbolizado por esta calle de ladrillos rojos donde ella debe vivir a partir del momento de su llegada a Londres.

Nazneen heredó las enseñanzas de su madre, quien siempre le decía que “Lo que no puede ser cambiado debe ser aceptado. La prueba de la vida es soportar. Si Dios hubiera querido que cuestionáramos las cosas, nos habría hecho hombres”. Sin embargo, su propia madre no pudo soportar la vida que tenía. Así que Nazneen hereda la posibilidad de rebelarse ante esa enseñanza de conformidad milenaria de la mujer musulmana.

Al mismo tiempo, poco antes de que su esposo decida que es tiempo de regresar al lugar de origen, un amante más joven que ella (Karim) le propone matrimonio, lo cual podría ser un motivo para quedarse en Banglatown. Pero ella lo rechaza diciendo que lo único que ella quería (al relacionarse con él) era sentir que pertenecía a ese lugar. Y su hija mayor (Shahana), que se rebela frente a su padre, finalmente se quedará donde esté su madre. Nazneen tiene como referente inmediato a su propia hermana menor, que se casa enamorada, y que después se separa de su esposo y tiene varios amantes (lo cual es una forma de rebelión frente a la tradición musulmana).

Al concluir la película conocemos un sueño de Nazneen, contado con sus propias palabras, en una carta enviada a Bangladesh: “Hermana, tuve este sueño en el que siempre estás corriendo. Y yo me debato entre dos mundos, dejándote atrás. Pero luego despierto y veo que no eras tú sino yo la que había estado corriendo... Buscando un lugar que ya había encontrado”.

*La chica Ramen* es un caso distinto a las demás películas comentadas en este trabajo, pues es una comedia romántica estadounidense, protagonizada por una de las actrices paradigmáticas del género (Brittany Murphy). A pesar de ello, es digno de observar que la dimensión propiamente romántica de la historia sólo aparece en el último minuto de la película. De hecho, los primeros diez minutos muestran la frustración de la protagonista al haber seguido a su novio a Japón, para ver cómo él la rechaza por estar “demasiado ocupado” en el proceso de hacer su propia carrera.

Ante esta situación, ella decide cruzar la calle y entrar en la tienda de ramen (consomé japonés) que se encuentra enfrente. Después de un largo proceso de aprendizaje (que recuerda la relación entre comida y sentimientos que encontramos en *Como agua para chocolate*), ella termina por ser la digna sucesora del dueño de este local quintaesencialmente japonés. Sólo en el último minuto vemos cómo entra al local (que ahora se llama The Ramen Girl) un antiguo amigo japonés, que con toda seguridad será el interés romántico de la protagonista a partir de ese momento.

En *El buen nombre* encontramos a Gógol, un estudiante universitario norteamericano, cuyos padres nacieron y se casaron en la India y son respetuosos de la tradición bengalí. Cuando Gógol visita a los padres de su novia norteamericana, ambos salen a caminar por la playa, y él comenta que envidia la infancia que ella

seguramente tuvo en esa misma playa. En ese momento ella le pregunta cómo es que él pasó su infancia. Él responde lo siguiente:

En la carretera. En camionetas alquiladas. Viajábamos con familias bengalíes para visitar otras familias bengalíes, siempre a punto de perdersnos. Recuerdo a mi papá consultando los mapas a un lado de la carretera. Y cuando era la hora de comer nos estacionábamos en algún lugar para descansar. Y sacábamos paquetes de comida india, cuando lo que yo quería era una McDonald's para empezar, lo que no está mal cuando es todo lo que conoces.

En *La masai blanca* conocemos a Carola, acompañada por su esposo austriaco, cuando visita Kenia. Al descubrir entre la multitud a un guerrero masai decide quedarse a vivir en Kenia, y buscarlo para ser su esposa. Después de casarse con él y procrear una familia, ella paulatinamente descubre la existencia de diferencias culturales insalvables, como la existencia de celos imaginarios y rabiosos por parte de su esposo masai, su intromisión en la administración de la tienda de ella hasta llevarla a la quiebra, la indiferencia ante el sufrimiento ajeno (que termina en la muerte) debido a numerosas supersticiones, y la tradición de cortar el clítoris a las adolescentes. Después de varios años de tratar de adaptarse a una cultura radicalmente distinta de la suya, finalmente ella se ve obligada a regresar a su país, llevar consigo a su pequeña hija y conformarse con relatar la historia de su experiencia.

## 5. La frontera como reconstrucción de la identidad colectiva

*El largo camino a casa* (*The Long Walk Home*, Richard Pearce, Estados Unidos, 1990).

*Pasatiempo americano* (*American Pastime*, Desmond Nakano, Estados Unidos, 2007).

El cruce de diversas fronteras simbólicas puede contribuir de manera contundente al proceso de reconstrucción de la identidad colectiva. Veamos dos casos específicos.

En *El largo camino a casa* encontramos a las comunidades de negros y blancos enfrentados en Montgomery, Alabama, en 1955. Es decir, precisamente el momento y el lugar donde se inicia el boicot de autobuses, después de la acción inicial de Rosa Parks (*The Rosa Parks Story*, 2002) el jueves 4 de diciembre. En *El largo camino a casa* encontramos a la trabajadora doméstica Odessa, que debe caminar varios kilómetros para llegar a la casa de Miriam Thompson. Sin embargo, esta última no sólo desobedece a su esposo al pasar por Odessa en su auto, sino que se ofrece como voluntaria para apoyar el boicot. Al desatarse una crisis de racismo en la que participa su propio esposo, Miriam se une a las mujeres negras

que deben enfrentar la furia de una turbamulta de hombres blancos en el sitio donde se organizan los autos de voluntarios blancos que apoyan el boicot. Una vez cruzada esta frontera simbólica, la decisión de Miriam es irreversible. Como ocurre en *Conflictos de amor* (*Love Field*, 1992).

En *Pasatiempo americano*, Lyle Nomura es un joven saxofonista de jazz que vive en un campo de concentración en el que se obligó a los japoneses residentes en el país a vivir aislados durante la Segunda Guerra Mundial, en Utah, Ohio. Ahí él conoce a Cathy Reyes, una joven maestra de piano, y ambos comparten el gusto por el jazz y por el beisbol.

En esta película podemos observar cómo la pareja de protagonistas son capaces de franquear las fronteras de los prejuicios imperantes durante la década de 1940 en los Estados Unidos, precisamente en el clima que llevó a la guerra. En esta historia los personajes más jóvenes se comunican entre ellos al margen de las fronteras simbólicas establecidas por las generaciones anteriores, permitiendo así que se produzca una reconstrucción de la identidad colectiva, a pesar de las condiciones sociales dominantes.

## 6. La frontera como oportunidad accidental

*La visita de la banda* (*Bikur Ha-Tizmoret*, Eran Kolirin, Israel / Francia, 2007).

*La tregua* (*The Truce*, Francesco Rosi, Italia/Alemania/Francia/Suiza, 1997).

En algunas películas sobre fronteras imaginarias, algunos personajes descubren algo sobre sí mismos o sobre los otros, y esto es más impactante y espontáneo cuando ocurre en situaciones imprevistas.

En *La visita de la banda*, un grupo de músicos egipcios llega por equivocación a un pueblo israelita, al confundir el nombre de un pueblo palestino en el que deben tocar. Al verse obligados a pasar una noche en este pequeño pueblo completamente desconocido para ellos, son capaces de establecer diversas formas de comunicación íntima con los habitantes del lugar, más allá de las condiciones que los convierten en posibles enemigos.

En particular, vemos cómo uno de los músicos jóvenes ayuda a un tímido habitante del pueblo a acercarse a una mujer, y lo hace en el transcurso de una pieza musical, casi totalmente sin palabras, y en una secuencia que podría ser un modelo para los ejercicios de improvisación actoral en las escuelas de teatro. Las fronteras ideológicas se relativizan ante la sencillez de estas formas de comunicación personal entre los seres humanos.

En *La tregua* acompañamos a Primo Levi en su viaje a través de Europa, después de haber sido prisionero en el campo de concentración de Auschwitz. En un momento, su acompañante dice a una mujer austriaca que encuentran en la calle:

Cesare: ¡Yo soy italiano!

Mujer: No. Yo conozco a los italianos. Tienen pasión en los ojos. Usted no tiene fuego en los ojos. Usted es croata.

Primo Levi: Señora, nosotros venimos de un lugar donde se apaga todo el fuego, toda la pasión y el deseo de vivir.

Mujer: ¿Qué lugar es éste?

Primo Levi: Auschwitz.

En respuesta, la mujer los pasa a su casa y les ofrece pan y vino para comer. Y mientras ellos comen, ella les lee una carta que escribió a Hitler cuando se declaró la guerra, lo cual la obligó a abandonar a Austria y a perder a su esposo. A partir de este punto, la comunicación entre estos personajes se establece a pesar de las convenciones acerca de la identidad nacional, es decir, al margen de las fronteras territoriales.

## Conclusión

La presencia de las fronteras territoriales y las fronteras simbólicas que las acompañan es algo inevitable en el cine, que es un arte romántico por su propia naturaleza. En este trabajo he propuesto la exploración de una docena de películas en las que los protagonistas cruzan diversas fronteras lingüísticas, emocionales y culturales, y esto provoca, en algunos casos, consecuencias permanentes en su propia identidad.

En estas películas se han observado mecanismos de comunicación para hacer frente a estas fronteras, como la aceptación, la revelación y el reconocimiento. En otros casos, el cruce de la frontera interior ha sido un momento de gozo temporal. Pero también ha llevado a la reconstrucción de la identidad personal o colectiva. Nadie parece cruzar una frontera interior sin que este hecho afecte su memoria y, por lo tanto, su propia identidad.

Es así como el cruce de la frontera interior, en sus diversas manifestaciones, es un componente estratégico del cine contemporáneo. Más aún que el cruce de las fronteras territoriales, el cruce de la frontera interior pone en juego lo que somos y lo que queremos ser. Es por eso que la frontera interior está presente en la historia del cine, como una forma de explorar las posibilidades de la comunicación humana. La frontera interior es la marca de nuestra identidad.

## Referencias:

### Bibliografía:

- Anderson, Walter Truett, ed.: *The Truth about the Truth. De-confusing and Re-constructing the Postmodern World*. New York, G. P. Putnam's Son's, 1995
- Fuentes, Carlos: *La gran novela latinoamericana*. México, Alfaguara, 2011.
- García Canclini, Néstor: *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México, Grijalbo, 1990.
- Geertz, Clifford: *El antropólogo como autor*. Madrid, Paidós, 1993.
- Gutiérrez Alfonso, Carlos (coordinador): *Representaciones en frontera*. México / Tuxtla Gutiérrez, Juan Pablos / Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, 2010.
- Iglesias, Norma: *Entre yerba, polvo y plomo. Lo fronterizo visto por el cine mexicano*. Tijuana, El Colegio de la Frontera Norte, 1991, 2 vols.
- Kaplan, Louis: "En la frontera con *El peregrino*: los zigzags en la firma de Chapl(a)in" en S. Michaelson (coord.), 2003, 115-144.
- Keller, Gary D.: *Cine chicano*. México, Cineteca Nacional, 1988.
- Lienhard, Martin: "Acá y allá. Cine y movimientos migratorios" en C. Gutiérrez (coord.), 2010, 13-49.
- Maciel, David R.: *El bandolero, el pocho y la raza. Imágenes cinematográficas del chicano*. México, Cuadernos de Cuadernos, UNAM, 1994.
- Mercader, Yolanda y Patricia Luna (compiladoras): *Cruzando fronteras cinematográficas*. México, UAM Xochimilco / UTEP / UACJ / INAH, 2001
- Michaelson, Scott y David E. Johnson (compiladores): *Teoría de la frontera. Los límites de la política cultural*. Barcelona, Gedisa, 2003.
- Rosaldo, Renato: *Culture and Truth*. Boston, Beacon, 1993.
- Saldívar, Ramón: *Chicano Narrative. The Dialectics of Difference*. Madison, Wisconsin University Press, 1990.
- Tovar, Luis: "Wachando la frontera. Tres enfoques cinematográficos y una realidad" en Javier Perucho (compilador): *Estéticas de los confines. Expresiones culturales en la frontera norte*. México, Verdehalago / Coordinación General para la Atención del Migrante Michoacano, 2003, 63-74.
- Zavala, Lauro: "La frontera interior en el cine fronterizo" en *México imaginado. Nuevos enfoques sobre el cine (trans)nacional*. México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2011, 283-304.

### Tesis:

- Zavala, Lauro: *La ficción posmoderna como espacio fronterizo*. Tesis de Doctorado en Literatura Hispánica por El Colegio de México, 2007, 357 p.

## Filmografía:

- Ackerman, Robert Allan: *La chica Ramen (The Ramen Girl)*, Estados Unidos / Japón, 2008, 102 min.
- Dash, Julie: *The Rosa Parks Story*, Estados Unidos, 2002, 97 min.
- Gavron, Sarah: *Camino a la plenitud (Brick Lane)*, Inglaterra / India, 2007, 102 min.
- Huntgeburth, Hermine: *La masai blanca (Die weisse Massa)*, Alemania, 2005, 131 min.
- Kaplan, Jonathan: *Conflictos de amor (Love Field)*, Estados Unidos, 1992, 102 min.
- Kolirin, Eran: *La visita de la banda (Bikur Ha-Tizmoret; The Band's Visit)*, Israel / Francia / Estados Unidos, 2007, 87 min.
- Loane, Terry: *Héroes eternos (Mickeybo & Me)*, Inglaterra, 2005, 95 min.
- Moland, Hans Petter: *Hermoso país (The Beautiful Country)*, Estados Unidos / Noruega, 2006, 125 min.
- Nair, Mira: *El buen nombre (The Namesake)*, India / Estados Unidos, 2007, 122 min.
- Nakano, Desmond: *Pasatiempo americano (American Pastime)*, Estados Unidos, 2007, 105 min.
- Norbu, Khyentse: *La Copa (The Cup; Phörpa)*, Bhutan / Australia, 1999, 90 min.
- Pearce, Richard: *El largo camino a casa (The Long Walk Home)*, Estados Unidos, 1990, 97 min.
- Rosi, Francesco: *La última tregua (Primo Levi's Journey)*, Italia / Alemania / Francia / Suiza, 1997, 125 min.
- Wang, Peter: *Una gran muralla (A Great Wall)*, Estados Unidos / China, 1986, 97 min.



# **DISQUISICIONES SOBRE EL AUDIOVISUAL NO-FICCIONAL Y LOS NUEVOS MEDIOS**





## Realidad alienígena: la fantasía del documento científico

Sergio J. Aguilar Alcalá<sup>19</sup>

### Introducción

En diversos espacios de discusión artística e intelectual puede hallarse cierta reflexión sobre el lugar privilegiado que el cine documental tiene frente a la ficción, señalándonos cómo el documental ha caído en el mismo escepticismo acerca de la construcción social de la realidad del que se le ha acusado desde Flaherty, cuestionando sus propias prácticas de producción y visionado, la referencialidad de sus imágenes y su función como registro y/o archivo. Este espíritu autocrítico parece haber llegado incluso al documental científico expositivo, que se presentaba como un privilegiado vehículo de conocimiento del mundo histórico y de aprendizaje colectivo.

El cuestionamiento de las lógicas de producción documental es un tema presente en algunos productos audiovisuales del *streaming*, especialmente en los producidos y distribuidos por Netflix, que como ningún otro servicio de su clase ha popularizado los documentales. En la serie documental *Hot Girls Wanted: Turned On* (producida por Herzog & Company, 2017), dos episodios dedicados a la producción de pornografía reflexionan en torno a los modos de producción y consumo, las decisiones estéticas en la filmación y su impacto en el producto final, y la ética de quienes los crean y de quienes lo consumen. En estos episodios vemos una reflexión en torno a los mecanismos de producción audiovisual que, en el caso particular de la pornografía, sirven para crear la *fantasía* (en el sentido psicoanalítico del término, más adelante se profundizará en ello) de un acto sexual espontáneo y libre de sobredeterminaciones.

En una dimensión más profunda, vemos que esta reflexión no sólo está en el tema sino también en la apropiación que el documental, en su forma, hace de algún tema.  *Casting JonBenet* (Kitty Green, 2017), en lugar de contar los hechos en torno al asesinato de una niña en un pueblo de E.U.A. (como lo haría un documental sobre crímenes más tradicional), nos narra los modos en los que diferentes personas de ese pueblo *fantasean* en torno al crimen, los culpables, el rol de la familia, la policía, los medios de comunicación, etc. No hay material de archivo, no hay imágenes de los hechos, sino sólo los sujetos narrando ante cámara lo que imaginan que sucedió.

---

<sup>19</sup> Maestro en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Sus líneas de investigación la teoría y análisis de cine, la teoría de la comunicación y el psicoanálisis. Forma parte del Seminario Permanente de Análisis Cinematográfico y el Centro Lacaniano de Investigación en Psicoanálisis. Durante 2020 realizó una estancia de investigación en la Universidad Iberoamericana bajo el proyecto "Extimidades: Teoría Crítica desde el Sur Global", financiado por la Andrew Mellon Grant.

Incluso, en la misma plataforma pueden situarse productos algo tradicionales de documentales sobre crimen, como *Making a Murderer* (producida por Synthesis Films, 2015-2018), de manera casi simultánea a sus propias parodias, como *American Vandal* (producida por Woodhead Entertainment, 2017-2018). Tal parece que la reflexión sobre la forma documental ha sido absorbida por productos y espacios bastante populares como lo es Netflix.

Estos ejemplos, sin embargo, están algo distantes de lo que conocemos como documental científico, aquellas películas que presentan información científica con fines de divulgación y entretenimiento, y que son los contenidos que popularizaron en su momento a los canales Discovery Channel y National Geographic, además de las cintas educativas que quizá vimos en nuestra educación básica. Estas películas, siguiendo la clásica tipología de Bill Nichols (2013), caen bajo el rubro de *documental expositivo*, es decir, tienen la preocupación ética de una “exactitud histórica y verificabilidad” (p. 239), y cuya voz está “en busca de la verdad y tratando de informar y conmover al público” (p. 239).

En el entramado audiovisual contemporáneo<sup>20</sup>, encontramos con frecuencia documentales científicos elaborados con imágenes digitales, lo que podría constituir una especie de subgénero: el documental científico digital. Las imágenes de estos documentales no guardan una referencia indexical con un objeto del mundo, no son una especie de “impresión” de ese objeto, sino una construcción con herramientas digitales. Vemos a Neil de Grasse Tyson, conductor de la nueva generación de la serie *Cosmos: A Spacetime Odyssey* (producida por Cosmos Studios, 2014), caminar sobre el calendario cósmico, o interactuar con una miniatura de Saturno que está a su lado. Esto no es algo nuevo, pues Carl Sagan ya hacía algo muy parecido al caminar sobre un globo en la primera generación de la misma serie (*Cosmos: A Personal Voyage*, producida por KCET, 1980), pero sí vemos el uso de imágenes digitales con muchísima más frecuencia a lo largo de los episodios. Parece justo decir que esto responde a una mayor facilidad de creación y manipulación de

---

<sup>20</sup> No es el objetivo de este texto discutir las distinciones entre “documental”, “reportaje”, “no ficción” y términos similares. Me parece que estas distinciones suelen hacerse en función de los lugares en los que el producto se exhibe o características formales que éste tiene. Más que ello, quisiera englobar en el término “documental” lo que Nichols ha llamado discursos de la sobriedad (1997, p. 32): aquellos que no sólo asumimos como ciertos y distintos a la ficción (la diferencia entre un cuento y una noticia), sino que por esa razón, dirigen nuestro accionar en el mundo (cuando uno lee en un cuento que va a llover no sale con un paraguas de su casa, como sí lo haría cuando una noticia lo anuncia). Esta categoría me parece mucho más interesante pues no está en función de dónde se exhibe un material, cuánto dura o quién lo produce, sino los efectos discursivos y estructurales que tiene. Carl Plantinga también se sitúa en este punto, pues no se preocupa por explicar cuál es la diferencia entre un documental exhibido en el cine y un reportaje periodístico transmitido en un noticiero en la televisión, sino en indicar que estos materiales entran en el campo de la no ficción, cuya diferencia con la ficción es un contrato social implícito entre el realizador y la comunidad discursiva en la que se inserta ese material (2010, p. 40). Por ello, en este texto hablo del documental para incluir aquí los discursos que caen bajo la etiqueta de “no ficción”.

la imagen digital gracias al desarrollo de los procesadores y abaratamiento de las herramientas de filmación y posproducción.

Las imágenes en ambas generaciones de *Cosmos* muestran los avances en conocimientos de la astrofísica, la bioquímica y la biología. Al hablar de un planeta o mostrar algún cuerpo celeste, el fundamento de la creación de esas imágenes es el conocimiento científico. Esto constituye un material de archivo muy peculiar: mientras que en su acepción más común el material de archivo son las imágenes, video y audio que registran eventos acontecidos en el pasado<sup>21</sup>, podemos apuntar que las imágenes digitales como las de la serie constituyen un *material de archivo digital*, cuya diferencia es que no son el registro de eventos pasados, sino la creación de imágenes de *eventos supuestos* (supuestos por el conocimiento científico mas no registrados, pues no estamos viendo un video de la superficie de Saturno, sino las imágenes digitales de cómo se supone que la superficie de Saturno luce de acuerdo a los datos científicos que tenemos de ello).

En este entramado, y bajo el subgénero de documental científico digital, haré una lectura de la serie *Alien Worlds* (producida por Wall to Wall Media, 2020), un muy peculiar y complejo documental científico que propone, en sus cuatro relatos, cuatro maneras de responder al llamado de un discurso científico donde el sujeto esté suturado. Primero, se atravesará una discusión de lo que el psicoanálisis entiende por el discurso de la ciencia, en tanto que el psicoanálisis es un discurso que apuesta por preguntarse dónde queda el sujeto de la ciencia. Luego, se hará un análisis de los cuatro episodios y de la narrativa de suturación del sujeto que en ellos acontece. Se terminará con una conclusión respecto a las consecuencias políticas de seguir viendo al documental científico como un documental ajeno al deseo subjetivo que lo alimenta.

Lo que se pretende señalar no es haber descubierto la no neutralidad del discurso científico, o que es peligroso no reconocer la parcialidad del mismo. Al contrario, se trata de indicar que lo peligroso es precisamente que esa neutralidad sí existe, es decir, que sí es posible estar desde la posición de total objetividad en los enunciados para así ocultar la enunciación. El discurso científico, por excelencia, puede ofrecernos enunciados ausentes del sujeto (ésta es su naturaleza), ocultando su enunciación. Para el psicoanálisis, la distinción entre enunciado y enunciación no está sólo en función de decir que “no hay texto sin ideología”, sino que hay un divorcio radical del sujeto de sus propios enunciados. La ciencia se asienta en este divorcio precisamente, en el hecho que de sí es posible dar enunciados que estén

---

<sup>21</sup> Todavía podríamos distinguir en el material de archivo dos vertientes: en su dimensión histórica es el registro de un evento preciso y singular en su uso, como el discurso de una figura pública ya fallecida (estamos viendo y escuchando *ese* discurso, dicho en *ese* momento en *ese* lugar); en su dimensión genérica es el registro de un evento, que si bien preciso, no es singular en su uso sino genérico o representativo de un evento abstracto, como la grabación de animales atacando a otros (si bien estamos viendo a esa leona atacar a ese antílope, no tiene una función de singularidad sino genérica para representar los modos en los que *las leonas* atacan a *los antílopes*).

ausentes del sujeto (lo que hacia el final de este texto llamaré “una neutralidad obscena”). Lo que el documental científico supone es la exposición del residuo que resulta de esta fantasía con la que nos aproximamos a los objetos que la ciencia estudia.

## La ciencia y el psicoanálisis

Iniciemos la discusión preguntando qué es lo que se juega en la suposición que se hace desde el discurso científico (por ejemplo, gracias al discurso de la astrología suponer cómo luce la superficie de Saturno). Para el psicoanálisis, la respuesta es clara: el sujeto supuesto saber.

En “La ciencia y la verdad”, Lacan ([1965] 2009) determina que, para el psicoanálisis, hay una escisión fundamental en el sujeto del *cogito* cartesiano: por un lado, el conocimiento, y por otro, la verdad. Para Lacan, esta escisión es la razón por la que el psicoanálisis es un producto de la Modernidad: es la consecuencia del lugar que el sujeto viene a ocupar en la ciencia post-cartesiana.

Se abre así una brecha entre el sujeto del enunciado y el sujeto de la enunciación: la ciencia conoce muchas cosas de sus enunciados a condición de excluir la verdad de su enunciación. La ciencia “de la verdad como causa no querría-saber-nada” (Lacan, 2009, p. 830), es decir, la ciencia sólo puede continuar su marcha en tanto haga caso omiso a la verdad de la enunciación.

De este modo, si bien en los enunciados es donde la ciencia demuestra cuánto sabe del mundo y de los objetos en él, en ese proceso de exhibir su conocimiento el sujeto que enuncia es suturado, suprimido, atrapado en el propio proceso de enunciar<sup>22</sup>. Esto permite a Lacan caracterizar a la ciencia como un modo de comunicación cuya forma lógica es suturar al sujeto que implica (2009, p. 833). El psicoanálisis no supone una postura simple de señalar que la ciencia “no es objetiva”, o que siempre hay una ideología “tras las cortinas” del discurso científico. El asunto es mucho más radical, pues sí se pueden sostener enunciados objetivos cuyos efectos en el discurso configuran el campo de lo social, y el precio que paga la ciencia para poder sostener estos enunciados es la sutura del sujeto.

Por ello, el epítome de esta posición discursiva de la ciencia es que, por más que piense, no piensa en el sujeto. El universo completo es potencialmente cognoscible, siempre y cuando excluya al sujeto del psicoanálisis, que lejos de ser una entidad completa o parcial, es más bien “la presencia de una ausencia” (Vieira, 2017, p. 600).

---

<sup>22</sup> La enunciación a la que se refiere Lacan no es sólo la del sujeto que enuncia, el lugar desde el que se habla (contextual, histórico, cultural), sino el sujeto creado a través de la enunciación misma: “sujeto no en la medida en que está hecho por el discurso, sino en que está hecho por el discurso, e incluso está atrapado en él” (Lacan, [1967] 2007, p. 53).

En el cine documental expositivo científico vemos esto de manera evidente, casi una especie de adaptación audiovisual de la idea misma. Elizabeth Cowie (2011) nos señala que, en el cine documental, “something in the representation figures an absence by which the possibility of presence is affirmed while yet restating loss”<sup>23</sup> (p. 124). Especialmente los documentales educativos y científicos exponen la ideología de la supresión del sujeto, del borramiento de la verdad como causa, para así presentar enunciados que exponen mucho saber: considérese series como *How's it made* (producida por Productions MAJ, 2001), popularizada por el canal Discovery Channel, cuyos breves episodios nos muestran la fabricación de objetos cotidianos, desde lápices y tocino hasta diamantes y jugo de naranja. ¿No es acaso extraño cómo la materia prima (madera, carne de cerdo, naranjas) llega a la fábrica, como si espontáneamente apareciera en la puerta de las mismas? La deforestación de recursos naturales de países pobres, la explotación de obreros en mineras y el abuso animal en mataderos son asuntos que nunca se mencionan, a pesar de que son, en todo sentido de la palabra, esenciales para que esas cosas se hagan bajo el sistema de producción en el que se hacen.<sup>24</sup>

En el Seminario XVI ([1968-1969] 2006), Lacan siguió apuntando a cómo esta supresión estructural del sujeto permite a la ciencia existir. El salto de nuestro mundo pre-Moderno al mundo comprendido por la ciencia deja algo sin reflexión: concebimos siempre el conocimiento de la ciencia como ya ordenado en algún sitio (Lacan, 2006, p. 280). Ese lugar donde ya está aquello que podemos conocer gracias a la ciencia es el lugar del *sujeto supuesto saber*.

El sujeto supuesto saber está representado en el famoso aforismo de Einstein “Dios no juega a los dados con el universo”: quizá no conozcamos aún todas las leyes que Dios usó para crear el Universo, o en la versión “atea” de esta idea, las leyes que rigen el Universo, pero la ciencia sólo es posible porque asumimos que esas leyes existen. Es por ello que la ciencia aún no es un discurso suficientemente ateo: aún cree en un Dios que no nos engaña, cree en la no-existencia de un genio maligno, en la idea de que las reglas del funcionamiento *ya existen* (Lacan, 2006, p. 281).

Esto mismo es lo que nos topamos en el más famoso apóstol contemporáneo de la ciencia, Neil de Grasse Tyson. En su serie de charlas del sitio Masterclass (2020) nos dice lo bueno de la ciencia es que es verdadera no importa si crees en ella o no (1:27): ¿no acaso es justo el punto que se podría señalar que esta afirmación es una creencia en sí misma, la creencia de que la ciencia es verdadera más allá de nuestra creencia en ella? Esta creencia más profunda y estructuralmente necesaria es la que sigue insistiendo en un Dios que no engaña, en un Otro que está completo.

---

<sup>23</sup> Traducción del autor: algo en la representación figura una ausencia por medio de la cual la posibilidad de presencia es afirmada, a su vez que se retiene la pérdida.

<sup>24</sup> Para profundizar en este tipo de ofuscamiento en el documental expositivo, revisar a Aguilar (2020).

Este Otro completo que podemos conocer es, por supuesto, el resultado de una *fantasía*, en el sentido psicoanalítico del término: el relato que usamos para ausentarnos del deseo que nos convoca en la relación con el Otro; en el caso del discurso científicista, la fantasía de la posibilidad de ausentarnos de nuestra propia sumersión en el mundo que estamos tratando de conocer. De nuevo, el propio cine documental nos provee de ejemplos abundantes donde este intento de ausencia del mundo, recluyéndonos en nuestra fantasía del positivismo, trae como resultado situaciones ridículas como las que vemos en la serie *Tanto x Ciento* (DMAX España, 2020): la cámara sigue a una mujer que peregrina basureros en las calles de Madrid, rescatando verduras y comida para su propio consumo, mientras que detrás de la cámara el documentalista le da estadísticas sobre la gente que vive en la calle o sobre el desperdicio de comida. Claramente estas estadísticas pueden ser muy ciertas, pero ¿qué tipo de deseo alimenta el ir con gente que duerme en los parques a soltarles estadísticas sobre el desempleo y la pérdida de vivienda?

Tal pareciera que lo que nos alimenta ahí es el hecho de poder pronunciar esos enunciados objetivos y verdaderos, y de algún modo el cine documental y su *epistefilia*<sup>25</sup>, especialmente evidenciada en el documental expositivo científico, abona a una posición donde sentimos placer por saber. No importa qué hagamos con ese saber o cómo ese saber alimente el deseo del sujeto; lo importante es saber más, hallar “lo oculto” tras lo aparente, y la peligrosa trampa de esto es asumir que el saber es comprensión por lo que se sabe, o que saber supone por sí solo una postura frente a ese saber.

Lo que apunto es que la apuesta del cine documental científico y este tipo de situaciones que podrían parecernos extremas o ridículas no son tan dispares como creeríamos. El documental científico se construye sobre una fantasía que le permita crear un Otro completo, al que no le falte nada, y en el cual podemos recluirnos, suturarnos. Ése es el principio fundamental de una fantasía que funcione como respuesta a un trauma: imaginarse el mundo más allá de nuestra propia subjetividad, un mundo científico objetivo que funciona de manera paralela e indiferente a nuestra acción es una de las respuestas al trauma de un Otro incompleto (Žižek, 2014, p. 22). De este modo, el documental científico es una *fantasía* que intenta responder al trauma de la distorsión inherente de la realidad, al trauma de que el Otro está incompleto.

La serie *Alien Worlds* propone en sus cuatro episodios cuatro diferentes modos de responder a ese trauma de la construcción del relato simbólico de la realidad. Su premisa es mostrarnos cómo luciría la vida en otros planetas cuyas características atmosféricas y astronómicas crearían las condiciones para el desarrollo de seres vivos muy distintos a los que conocemos en nuestro planeta: uno donde la gravedad es mucho mayor, uno en el que no hay rotación sobre el eje

---

<sup>25</sup> Véase como una importante discusión de la epistefilia en el cine documental el texto de Renov (2015).

(creando un día y una noche eternas), uno en el que el planeta tiene dos soles y uno donde su sol está a punto de extinguirse y la vida inteligente ahí evolucionada decide buscar otro lugar para habitar.

Esta serie calificaría como un documental en tiempo condicional (siguiendo la distinción de Ward, 2006), en tanto que no hacen una caracterización de lo que *es* (la serie no afirma que esos planetas existen), sino de lo que *sería* dadas ciertas condiciones<sup>26</sup>, y este asentamiento es el propio del discurso científico, que también utiliza un lenguaje condicional para señalar lo que podría pasar dadas ciertas condiciones<sup>27</sup>.

Sin embargo, en esta posición enunciativa se da el lugar de una peculiar reflexión del proceso de producción documental, la ambivalencia que alimenta el discurso científico, la idea del planeta como un “Todo orgánico” y de usar el discurso científico para continuar la fantasía de un mundo sin humanos.

### Atlas: la puesta en escena científica

El primer episodio está dedicado a presentarnos el planeta Atlas, que tiene el doble de tamaño que la Tierra y con el doble de gravedad.



Imagen 01. *Alien Worlds*, episodio 1, 09:12.

---

<sup>26</sup> Tómese como referencia del documental en tiempo condicional la más popular serie *Life After People* (2009), donde vemos lo que le sucedería a la tierra si de un momento a otro desaparecen todos los humanos: imágenes creadas por computadora, asistiéndose del consejo de ingenieros, biólogos y ambientalistas nos muestran cómo lucirían las ciudades a los minutos, semanas, años y siglos de la desaparición de los humanos (el tema de nuestra desaparición total del planeta es tratado a profundidad más adelante). Véase el artículo de Aguilar (2018) para una discusión sobre este tipo de documentales como un caso limítrofe del documental.

<sup>27</sup> Esto quita la posibilidad de que la serie sea una docuficción, un falso documental o una serie de ciencia ficción. No podríamos decir que cuando los geólogos o ingenieros civiles hacen experimentos para probar la resistencia de materiales ante sismos simulados en laboratorios, y luego a través de sus resultados diseñan y construyen los puentes y edificios que usamos todos los días, están haciendo “ciencia ficción” o “falsa ciencia”. Pues bien, este razonamiento es el que me parece fundamental para aproximarse a la serie como un documental científico y expositivo (de nuevo, refiérase al clásico de Nichols, 2013). Además, asumir que la serie es una docuficción o un falso documental sería no comprender el complejísimo debate (particularmente del segundo término) que ha habido en la literatura (para introducirse a ese debate invito, nuevamente, a referirse a Aguilar, 2020).



La narradora nos habla de una especie de aves (pasteadores aéreos) que pasan casi toda su vida en el cielo, planeando en un aire mucho más denso que el de la Tierra. Para crear una especie de paralelismo, conocemos a un parapentista que nos habla poéticamente de su deporte.

Regresamos a Atlas, y conocemos ahora a los depredadores que se elevan para atacar a los pasteadores que conocimos un par de escenas atrás. Aprovechando las diferentes densidades de los gases, pueden subir al cielo como globos aerostáticos y luego bajar en caída libre apuntando a su presa. De nuevo, un paralelismo entre estos seres y los halcones que conocemos en nuestro planeta.



Imagen 02. *Alien Worlds*, episodio 1, 14:09.



Imagen 03. *Alien Worlds*, episodio 1, 14:57.

Aquí es donde inicia algo interesante: Vahe Alaverdian, entrenador de los halcones, nos dice “lo perfecto” que es mirar a un depredador atacar a su presa (*AW*, e1, 15:24)<sup>28</sup>. Su fascinación por estos animales también lo empuja a llamarlos “el

---

<sup>28</sup> Con el objetivo de facilitar la referencia a cada episodio, usaré abreviaciones en las citas tomadas de los entrevistados en la serie. Así, “*AW*, e1, 00:15:24” corresponde al minuto 15, segundo 24 del episodio 1 de *Alien Worlds*. Por otro lado, en todos estos casos donde cito a un entrevistado, la traducción es mía.

espécimen más perfecto hecho por la evolución” (*AW*, e1, 15:51), que está “genéticamente programado”<sup>29</sup> para ser un gran depredador (*AW*, e1, 16:27).

No debemos de ser indiferentes ante estos modos en los que se habla de los animales. Es en estos lugares donde notamos que la aproximación que tenemos a la naturaleza no está exenta de una humanización del asunto: ¿por qué es “perfecto” ver a un depredador atacar? ¿Por qué el halcón está “genéticamente programado”? ¿Quién le programó? Empezamos a notar aquí un tipo particular de *fantasía* en el sentido en que se expuso anteriormente, es decir, como una respuesta al trauma de un Otro incompleto: el modo en que explicamos algo que nos parece fascinante del comportamiento animal es con la fantasía de una Naturaleza que “programa” a los animales, como si fueran robots orgánicos cuyo comportamiento puede ser estudiado como engranes y cableado.

Regresando a Atlas, ahora el tema es conocer cómo se aparean los pasteadores. Los machos tienen una cola más larga que les evita volar tan alto como las hembras, de modo que los machos más fuertes, que son los que sí pueden alcanzarlas, son los que pueden pasar sus genes a la siguiente generación. El paralelismo en la Tierra, en este caso, son los escarabajos rinoceronte y las moscas de ojos saltones, insectos que tienen extremidades muy grandes y que en sus rituales de apareamiento juegan un rol esencial para decidir cuál espécimen podrá pasar sus genes a la siguiente generación. Pero no es esto lo interesante.

Para introducirnos en estos insectos, vemos a dos escarabajos rinoceronte pelear entre sí. En un momento en que se quedan quietos, una mano humana entra a cuadro, cual fresco de Miguel Ángel, y mueve a los escarabajos, estimulándolos a seguir peleándose. La cámara hace un *zoom out* para mostrarnos que estos escarabajos no se encontraban en su hábitat natural, sino en un hábitat construido en un estudio de filmación.



Imagen 04. *Alien Worlds*, episodio 1, 21:19.

---

<sup>29</sup> Nótese la connotación mecanicista de este comportamiento de un animal. Esto regresará en los próximos episodios y se comentará más adelante.



Imagen 05. *Alien Worlds*, episodio 1, 21:21.



Imagen 06. *Alien Worlds*, episodio 1, 21:35.

El cinefotógrafo de naturaleza Robert Hollingworth nos dice que las filmaciones de animales e insectos no son como la gente imagina, con un camarógrafo metido en la selva esperando ver a los insectos en el momento preciso lo que está tratando de registrarse (*AW*, e1, 21:24).

Esta especie de director de insectos, mientras está montando el set donde pondrá a dos machos de moscas de ojos saltones (echando agua para simular una lluvia reciente y poniendo luces para tener más iluminación), nos muestra en su trabajo cómo se construyen las escenas de insectos que nos imaginamos acontecen en las selvas y bosques. Y mientras nos muestra esto, Hollingworth nos explica que los machos “tendrán un pequeño baile” para “juzgar quién de los dos tiene los ojos más grandes” (*AW*, e1, 24:32). No debe sernos indiferente que otra vez notamos a los actos de insectos como atravesados de una antropomorfización (baile, juzgamiento). Ante la pregunta de por qué un insecto tendría unos ojos tan saltones, cosa que lo puede poner como un animal algo vulnerable, de nuevo parece subjetivizar al espécimen del insecto:

¿Por qué la mosca de ojos saltones se esfuerza por tener estos enormes ojos? Bueno, la idea es que estás visiblemente señalando a la hembra que gastas este enorme esfuerzo de energía en algo que es totalmente innecesario. Y si puedes sobrevivir, si puedes volar y vivir sin ser depredado, y aún así tener esta... innecesaria extravagancia que sale de tu cabeza, entonces eres una muy buena apuesta como pareja reproductora (*AW*, e1, 25:35).

No pretendo negar que los atributos físicos que un insecto tenga jueguen algún rol en los procesos de apareamiento. A lo que quiero llamar la atención es que los adjetivos que usamos para simbolizar estos hechos son una expresión de la fantasía que alimenta la explicación de los actos de la naturaleza. Podemos ubicar aquí dos modos de entender nuestra relación con los animales, y con la naturaleza por extensión. Nuestra relación con los animales está mediada con una fantasía de dos caras: por un lado, “humanizamos” las acciones animales, entendiéndolas en nuestros propios términos (subjektivizamos a los animales, los hacemos hablar en primera persona, vemos sus actos como un baile o como un juzgamiento); y a la vez, podemos “animalizar” nuestras acciones, entenderlas como algo parte de la Naturaleza, de un ciclo “normal” de las cosas (vemos nuestras relaciones entre los sexos como un supuesto instinto animal)<sup>30</sup>. Conectar la experiencia de criaturas de otros planetas con las criaturas de este planeta con las criaturas humanas crea una especie de correlato donde nosotros, en este planeta, somos simples animales sueltos a las “leyes de la Naturaleza”.

Este escepticismo en torno a cómo explicamos los actos animales deberíamos de llevarlo a esa escena del documental donde se nos muestra cómo se crean las imágenes de los documentales sobre la naturaleza. Es inevitable pensar en ese momento de “deconstrucción” como una especie de metadocumental, del documental viendo a sus propias prácticas de representación, incluso en un sentido de “subversión de sus prácticas”. Pero debemos con escepticismo preguntar por qué se hace. ¿Qué es lo que el cine documental, incluyendo el documental científico expositivo, realmente está aceptando cuando nos muestra este tipo de “deconstrucción”?

No me parece muy lejano considerar lo que Žižek señala a propósito de la merma en la discusión pública ante los gobiernos y militares aceptando públicamente que han caído en prácticas de tortura. La postura ingenua ante esto es asumir que quizá sea mejor que se reconozca abierta y explícitamente algo que todo mundo sabía, de modo que es mejor aceptar una dura realidad que seguir sosteniéndola como un secreto a voces. Žižek (2014, p. 149) es muy escéptico de eso: “if torture was always going on, *why are those in power now telling us about it*

---

<sup>30</sup> Para una introducción al problema de la relación humanos-animales como un problema de lenguaje, véase la introducción y la traducción de McGowan (2021).

*openly?* There is only one answer: to normalize it, i.e., to lower our ethical standards<sup>31</sup>.

Así, sustituyamos la tortura por la manipulación y la escenificación controlada en los documentales científicos expositivos: si la manipulación y la escenificación controlada en los documentales siempre existió, ¿por qué los documentalistas nos lo están diciendo ahora tan abiertamente? Sólo habría una respuesta: para normalizarlo, para bajar nuestros estándares como espectadores y adoptar cierta actitud posmoderna de que todo es relativo, todo está manipulado, la Verdad no existe, el intento de imponer la Verdad es un atentado contra la sociedad, especialmente contra grupos que han sufrido o sufren hoy atentados desde “la Verdad”. Lo peligrosa que, políticamente hablando, es la actitud posmoderna de “todas las verdades son válidas” es ofuscada con prácticas que muestran una especie de subversión para así no subvertir realmente nada<sup>32</sup>.

Y llevando este escepticismo, notamos que podría ser que a *Alien Worlds* le sale el tiro por la culata: ¿no acaso este tipo de cuestionamientos debemos de sostener en contra de sus propias imágenes digitalizadas mostrándonos estos mundos maravillosos de animales que no sabemos si existen?

### **Janus: ambivalencia científica**

Al inicio del segundo episodio de la serie, la astrobióloga Kennda Lynch está estudiando los microorganismos hallados en ambientes extremos. Sobre las células y biomoléculas que las componen nos dice: “Es nuestra maquinaria que funciona y hace que esta química permita a la vida vivir. Lo que realmente queremos entender es cómo esta maquinaria funciona y qué hará que la maquinaria se rompa” (*AW*, e2, 04:44). Luego, caracteriza a los extremófilos que halla en el agua como “los superhéroes de los microbios” (*AW*, e2, 06:49).

El planeta hipotético Janus es uno que no gira sobre su eje, por lo que permanentemente está dando una misma cara a su estrella y ocultándole la otra, creando así un día y noche eternas. En ambas caras viven las mismas criaturas, pentápodos, esencialmente iguales, aunque con algunas adaptaciones para vivir en un extremo calor y en un extremo frío.

---

<sup>31</sup> *Cursivas en el original. Traducción del autor: si la tortura siempre estuvo teniendo lugar, ¿por qué aquellos en el poder ahora nos lo dicen abiertamente?* Sólo hay una respuesta: para normalizarlo, es decir, para bajar nuestros propios estándares éticos.

<sup>32</sup> El filósofo que más escándalo ha hecho en contra del peligro que suponen las “múltiples verdades” y las “verdades alternativas” de la posmodernidad es, por supuesto, Slavoj Žižek. Además de las referencias de él al final de este documento, también se recomienda entrar a este debate vía el libro de Rosenau (1992).



Imagen 07. *Alien Worlds*, episodio 2, 08:33.

Es curiosa la conexión entre los extremos del planeta, los pentápodos y la ambivalencia de la astrobióloga, que combina una maquinización (“cómo esta maquinaria funciona”) y una mistificación (“los superhéroes de los microbios”) de la biología. Esta ambivalencia del discurso científico es un síntoma en el que debemos notar aquel hueco sobre el que se construye el propio discurso. Ya había mencionado antes su nombre, es el lugar del sujeto supuesto saber.

Žižek da un giro de tuerca a este lugar para introducir una distancia previa a la construcción del saber: se trata del lugar del *sujeto supuesta creencia*. Esto podría acomodarse a lo que el propio Lacan ya señalaba en el Seminario IX (1961-1962, p. 75): enunciar algo (por ejemplo, “va a llover”) no es diferente de enunciar el acto de creer en ello (es decir, cuando decimos “va a llover”, básicamente decimos “*creo que va a llover*”).

Así, para Žižek, la creencia es, principalmente, la creencia en alguien que cree. Como consecuencia de la brecha lacaniana entre saber y verdad, no creemos en las cosas directamente, sino a través de un Otro al que le atribuimos una creencia:

we do not have to believe IN IT in order to believe IT, to feel bound by some symbolic commitment. For that very reason, in the case of the imaginary “belief in,” belief is always displaced (it is never me who, in the first person singular, is ready to assume belief, there is always the need for the fiction of a “subject supposed to belief”), while in the case of the symbolic faith, the commitment in the first-person singular is performatively assumed (Žižek, 2001, p. 109-110).<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Traducción del autor: no tenemos que creer EN ESO para creer ESO, para sentirnos en un compromiso simbólico. Por esa razón, en el caso de “creer en algo” de manera imaginaria, la creencia siempre es desplazada (nunca soy yo, en primera persona del singular, quien está dispuesto a asumir la creencia, siempre está la necesidad de la ficción de un “sujeto supuesta creencia”), mientras que, en el caso de una fe simbólica, el compromiso en primera persona del singular es performativamente asumida.

De este modo, la ciencia es caracterizada como un conocimiento basado en una creencia desmentida, es decir, que funciona una creencia que funciona como su causa, pero no es considerada como tal, y cuyos efectos en la estructuración del conocimiento son dejados de lado, es de lo que la ciencia “no querría-saber-nada” (Lacan, 2009, p. 830). Los científicos ciertamente saben muchas cosas, pero no las asumen como creencias, sino como saberes. La cuestión radical es: *¿sabemos* lo que la ciencia enseña, o *creemos* en lo que la ciencia enseña?

Piénsese en los científicos del CERN (*Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*, Consejo Europeo para la Investigación Nuclear) que aparecen en el documental *Particle Fever* (Mark Levinson, 2014): son, seguramente, los mejores científicos del mundo, saben muchas cosas que les permiten construir la máquina más compleja y grande creada por los humanos, el Gran Colisionador de Hadrones, un aparato que fue acusado de ser capaz de crear el Apocalipsis, una creencia de la que los científicos se burlan en el documental. Y, sin embargo, se muerden las uñas, se cubren la cara, se toman de las manos y “le piden” a las barras de la pantalla que sigan subiendo mientras se registran los datos de sus experimentos (subiendo las manos y sonriéndole a la pantalla), como si estos gestos tuvieran efecto alguno en el funcionamiento del Colisionador. Parece que, aunque sepan que estos gestos no tienen efecto alguno en la máquina, no lo creen.

La ciencia sólo puede funcionar desmintiendo que previo al saber de las leyes del Universo, *creemos* en que esas leyes existen, *creemos* que podemos conocerlas si tenemos las herramientas adecuadas. Estructuralmente hablando, esto es bastante cercano a un pensamiento religioso, es decir, un pensamiento que cree en la existencia de un Todo.

## Edén: los mitos científicos de hoy

En varios espacios de la vida humana (o de su comprensión) notamos distintos tipos de ofuscamientos que pretenden integrar un Todo que, si bien no exento de antagonismos, entiende estos antagonismos como problemas contingentes, impurezas que pueden limpiarse. A esto asistimos con dos mitos esenciales de nuestro *zeitgeist* contemporáneo, cernanos a la ambivalencia mencionada previamente: la cultura humana sólo expresa los instintos naturales, y la naturaleza funciona como una máquina.

Veamos esto en funcionamiento en el tercer planeta de la serie, cuyo nombre precisamente revela ese deseo mítico y religioso en medio del discurso científico: Edén<sup>34</sup>. Su particularidad es que tiene dos soles, por lo que recibe el doble de luz y doble de energía que nuestro planeta. Una especie de monos con un par adicional de brazos caza una especie de conejos herbívoros. El hongo que comen

---

<sup>34</sup> Continuando así los nombres míticos y religiosos de los anteriores dos planetas.



los conejos los intoxica y los vuelve más lentos en sus reacciones, permitiendo ser comidos por los monos, y estos a su vez mueren por las mismas toxinas, cayendo así al suelo para que de sus cadáveres crezcan más hongos.

Este círculo de comer y ser comido es comparado con la tribu Hadza en Tanzania, que imita el canto de unos pájaros, para que estos le indiquen dónde están los nidos de abejas, puedan tomar la miel y darles a los pájaros una parte por su ayuda. Luego conocemos el bosque de Rothiemurchus, en Escocia, cuyo complejo sistema de hongos conectados a través de micelio bajo el suelo lo coloca como el organismo vivo más grande del mundo.



Imagen 08. *Alien Worlds*, episodio 3, 32:25.

Al hablarnos de esto, la narradora del documental nos dice que “la red de micelio es como un circuito de cables y nodos a través de los cuales la información fluye” (*AW*, e3, 30:44). Nos topamos aquí con otro modo de expresar la maquinización de lo biológico: los organismos son como una computadora, este hongo es como el internet.

En la actualidad, nos topamos con ese mito por todas partes. Los neurocientíficos nos muestran los resultados de sus escáneres para decirnos que eso es nuestro cerebro en drogas, mientras tenemos sexo, mientras dormimos, mientras comemos lo que nos gusta, etcétera<sup>35</sup>. A pesar de que las computadoras llevan existiendo con nosotros menos de un siglo, éstas parecen ser el modelo para explicar la naturaleza. Tenemos así el mito de que lo biológico es mecánico, digital, artificial.

El correlato de este mito es la idea de que el mundo humano funciona como un ecosistema, donde la sociedad es una especie de cuerpo funcional cuyas partes interactúan para su supervivencia. Estos dos mitos nos permiten entonces ofuscar el antagonismo propio de lo humano en la naturaleza: vemos a políticos justificar sus

---

<sup>35</sup> Véase la serie *Explained* (2018), distribuida por Netflix y coproducida con Vox, especialmente la temporada dedicada a la mente. Se comentará más adelante.



medidas atendiendo a que es parte de la naturaleza humana desear tener un territorio (para así privatizar más servicios), la competencia con los semejantes (para así justificar la precariedad laboral), o la adaptación a nuevas situaciones permite mostrar quién está más “evolucionado” (para así negar la inestabilidad económica y social resultante del neoliberalismo)<sup>36</sup>. El complejo aparato tecno-comunicativo incluso califica la producción de información en los medios masivos de comunicación como una pandemia en sí misma, llamándola *infodemia* (World Health Organization, 2020), un síntoma más del intento de mostrar a la sociedad humana como un órgano enfermo (que el discurso científico y las benévolas corporaciones pueden curar, por supuesto).

Es claro que esta “sociedad orgánica” responde a una fantasía ideológica bastante peligrosa. El siglo pasado hubo un intento muy conocido de sanar al cuerpo social de aquellos males que le aquejaban, con el objetivo de crear un mundo más justo y mejor para todos: se llamaba nazismo. Del modo en que lo entiende Žižek ([1989] 2008, p. 142), para la fantasía nazi, los judíos eran ese punto sintomático que no permitía la creación de una sociedad que funcionara como un cuerpo sano, donde todas sus partes fueran complementarias y mutuamente se ayudaran a existir y funcionar (como en los ecosistemas del planeta Edén). Vemos entonces el peligroso coqueteo entre el planeta (protoreligiosamente llamado) Edén, y lo que los nazis pretendían crear con la aniquilación de los judíos: un Todo orgánico.

Aquí, de nuevo, es importante preguntarse qué es lo que se deja de lado en nuestro intento de explicar el mundo de la mano del productivo discurso científico. Pues, de nuevo, la respuesta es lo humano, y el discurso científico (y uno de sus aliados preferidos para evangelizar, el documental científico expositivo) es muy experto en borrar lo humano.

## Terra: la mancha humana

En nuestro cuarto y último episodio se nos presenta a Terra, un planeta de 9 billones de años de edad (el doble de edad de la Tierra), en el que una civilización inteligente pudo “evolucionar”. Era un mundo lleno de vida, pero ahora es un desierto, con domos artificiales en los que viven cajas con la “materia cerebral” de un ser súperinteligente, así como los robots que les asisten y las pocas plantas que aún existen. Estos seres “evolucionaron para no necesitar sus cuerpos”, son sólo tejidos neuronales que nunca envejecen ni mueren, y son “monitoreados y mantenidos por robots” (AW, e4, 09:16).

---

<sup>36</sup> Estos discursos son bastante comunes en el coaching empresarial. Uno de los epítomes de estos discursos que pretenden “naturalizar” la competencia económica es el programa de reality show *Shark Tank*, donde emprendedores piden financiamiento para sus proyectos a “tiburones”, es decir, empresarias y empresarios populares entre las masas.

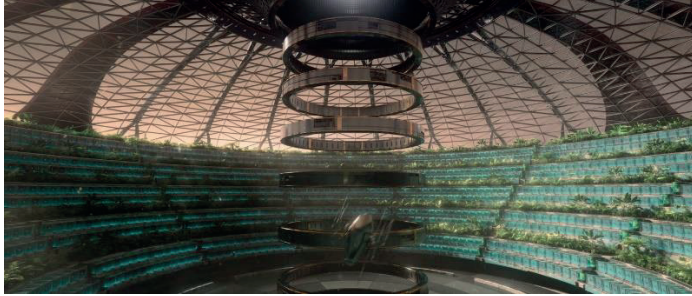


Imagen 09. *Alien Worlds*, episodio 4, 08:53.

Pero lo más interesante es que, nos dice la narradora, “cada uno es un individuo, pero están conectados para pensar como uno. Una mente panal. Esto es una civilización hiperavanzada” (AW, e4, 09:50). No podemos evitar notar la conexión que hay entre haber “evolucionado para no necesitar un cuerpo” (debatible, pues sigue habiendo tejido neuronal que se entiende es orgánico), ser mantenidos por robots, ser un individuo a la vez que pensar en colectividad, y ser parte de “una civilización hiperavanzada. Aquí notamos un tropiezo bastante grande que demuestra la ignorancia científica de nuestro mundo hipercientífico: confundir “evolución” con “mejoría”, “avance” y “progreso”.

Tómese como ejemplo de esto el acaparamiento de energía. El futurólogo Stuart Armstrong aparece en la estación de energía solar Noor, ubicada en Marruecos, para explicarnos que es la capacidad de una civilización para almacenar y usar energía lo que define su posibilidad de “progreso” (AW, e4, 17:04).

Evidentemente, eso es innegable, pero no por las razones ingenuas dadas en el documental. No hay cuestionamiento alguno de las lógicas de producción, distribución, intercambio y consumo de la energía. Tal pareciera que el almacenar energía, distribuirla y usarla en ciertos aparatos y para ciertos fines fuera una actividad evidente, natural, dada de antemano. Pero más ingenuo aún resulta asumir que es obvio y claro que el camino es almacenar energía para ir a otros mundos, como si este deseo de salir del planeta coincidiera con una especie de instinto “natural” de conocer lo extraño.

Es aquí donde se topa un *impasse* fundamental del discurso científico, resumido en la paradoja kantiana tan estudiada por Žižek (1999) de la diferencia entre el deber y el poder: poder hacer algo porque se debe hacer y deber hacer algo porque se puede hacer. El discurso del “progreso científico” es el que señala que algo se debe hacer por el hecho de que sea posible hacerlo: se debe viajar a otros planetas porque tenemos la capacidad de desarrollar la tecnología para ello; debemos contactar con seres extraterrestres porque tenemos la capacidad de hacerlo; –y más ingenuo aún– es parte de nuestro ciclo natural hacerlo. Lo que le

permite al discurso científico avanzar en este camino es la ofuscación, el borramiento, del deseo que le alimenta, así como la fantasía de que el progreso científico corresponde con un ciclo evolutivo natural.

En la serie documental *The Mind, Explained* (producida Vox Media, 2019) un episodio dedicado a los sueños incluye entrevistas con dos neurocientíficos que exponen esa fantasía de un mundo diseñado y dirigido por el conocimiento científico “objetivo”. El primero es Robert Stickgold, quien se queja de que cuando la gente se entera que estudia sueños en sus máquinas, le quieren contar un sueño que tuvieron: él encuentra esos relatos muy estúpidos y poco interesantes (e2, 1:09). Pero mucho más siniestro es lo que relata Gina Poe en el mismo episodio: nos cuenta de las investigaciones y experimentos que se han realizado para borrar la memoria de soldados que, al regresar a Estados Unidos tras los comunes períodos de invasión que ese país tiene en el resto del mundo, tienen recuerdos traumáticos que les acosan con sonidos que asocian al campo de batalla y no les permiten “reincorporarse” a la vida civil; los neurocientíficos han encontrado un modo de sustituir los sonidos de helicópteros por un volar sobre la ciudad, de modo que hagan más pasadero su estrés al regresar tras haber sido parte de una maquinaria de invasión militar. Nos cuenta todo esto mientras sonríe (e2, 15:41).<sup>37</sup>

¿Acaso podemos seguir siendo ingenuos y no condenar esta capacidad que tiene el discurso científico para hacer como si no se diera cuenta de que su marcha necesita, estructural y necesariamente, hacer como si no se supiera que hay un deseo (capitalista, colonialista, violento y destructor) que lo alimenta?

Y también está esto en el propio discurso documental. En su canal de *YouTube*, Vox ha publicado una serie de documentales cortos relacionados con la pandemia por Covid-19. En uno de ellos se habla de la fabricación, compra y distribución de vacunas, señalando los problemas de que éstas no lleguen de manera equitativa a todos los países, de cómo esto sólo genera mayor desigualdad, y que “nuestro sistema actual no es una máquina bien aceiteada, y hay mucho trabajo que hacer si queremos estar mejor preparados para el futuro” (Vox, 2021, 00:08:12).

Es sorprendente la capacidad que tiene este documental para desmentir que hay un muy claro sistema que se antepone a esta desigualdad en el proceso de investigación, fabricación, distribución y consumo de vacunas (que curiosamente coincide bastante con los modos en los que Marx estudió el proceso de producción

---

<sup>37</sup> Aquí podríamos incluir la crítica de Žižek (2014, p. 148) a nuestra cultura políticamente correcta: así como intercambiamos significantes que consideramos “insensibles” (ya no decimos “retrasado” sino “con capacidades mentales diferentes”, ni “discapacitado” sino “persona que vive con una discapacidad”), también podríamos ver a la “tortura” convertirse en una “técnica avanzada de interrogación”. Y esto es posible justo porque los estados aceptan haber cometido tortura, una vez que el efecto del significante pierde la fuerza que habría tenido, una vez que, como se mencionó más arriba, hemos rebajado nuestros propios estándares morales. Bajo esta lógica, podríamos decir que la neurocientífica que sonríe mientras nos cuenta de su investigación en la que le borra los recuerdos a los soldados para hacerlos más rápidamente “adaptados” a la vida civil es sólo una “técnica avanzada de psicoterapia”.

capitalista). Es decir, el documental se la pasa dando una especie de diagnóstico, pero claramente el diagnóstico está incompleto pues hace un rodeo espectacular para no señalar la lucha económica como el punto sintomático de este edificio de desigualdad: “hay mucho que hacer”, sin decir qué es lo que hay que hacer. Esto es un modo sintomático en el que seguimos llenándonos del *placer de saber*: el documental es experto en hacernos sentir que sabemos mucho, y sentir placer en saber más cosas, y el documental científico expositivo es su arma privilegiada para ello.

Este ingenuo compromiso con la (pseudo) objetividad científica es el reverso de la ‘astucia de la Razón’: la Razón no tiene ningún fundamento más que la suposición en sí misma:

It is no accident that discourses of post-humanism necessarily engage with a certain humanistic tradition, whether it be called “enlightenment,” “scientific rationalism” or — seemingly paradoxically — “technologism,” and what we might call the “method” of knowledge, certainty, truth; in short, the very *technē* of human understanding. In this view, the human is regarded not as the instigator of particular technologies, but as a prosthesis of technology (Armand, 2018, p. 18).<sup>38</sup>

Así, el más grande sueño de la (pseudo)objetividad científica es, finalmente, suprimir, suturar, acabar con el sujeto, volverlo un instrumento de su propia discursividad tecnológica. Hemos visto esto con bastante frecuencia en el documental científico expositivo: pensemos en *Life After People* (producido por Flight 33 Productions, 2009), serie documental en tiempo condicional donde expertos nos explican qué pasaría con edificios, fábricas, medio ambiente y vida animal tras una súbita desaparición de los humanos del planeta. Esta exposición está acompañada, por supuesto, de un exhorto a aceptar nuestro rol como sólo un elemento más en el planeta, que nuestra vida aquí es pasajera, que la naturaleza no tendría problemas en superar nuestra presencia, etcétera. Ya lo señalaba Žižek respecto de *The World Without Us*, un libro que plantea este mismo escenario:

In imagining the world without us, we, humans, are reduced to a pure disembodied gaze observing our own absence, and, as Lacan pointed out, this is the fundamental subjective position of fantasy: to observe the world in the condition of the subject's non-existence (the fantasy of witnessing the act of one's own conception, the parental copulation, or of witnessing one's own burial, like Tom Sawyer and Huck Finn). *The World Without Us* is thus fantasy at its purest: witnessing the Earth itself

---

<sup>38</sup> Traducción del autor: No es accidental que los discursos del poshumanismo necesariamente están enganchados en una tradición humanista, ya sea la “Ilustración”, el “racionalismo científico” o, paradójicamente en apariencia, “technologismo”, y lo que podríamos llamar el “método” de conocimiento, la certeza, la verdad; es decir, la *technē* misma del conocimiento humano. En esta postura, el humano es visto no como el instigador de tecnologías particulares, sino como la prótesis de la tecnología.

retaining its pre-castrated state of innocence, before we humans spoiled it with our hubris (Žižek, 2014, p. 23).<sup>39</sup>

Entonces, ¿qué es lo que ofrecen este tipo de esfuerzos de divulgación científica por imaginar “un mundo sin nosotros”, por imaginar “la vida después de la gente”? Una fantasía, en tanto entendamos la fantasía no sólo como el escenario mismo (una suerte de venganza de la naturaleza, una recuperación de un supuesto equilibrio), sino también, más profundamente, como el campo estructural en el que se crean las condiciones de la fantasía misma. La vida tras nuestra muerte, lejos de pintar algún escenario, más bien es el marco sobre el que impregnamos fantasías secundarias.<sup>40</sup>

La imposibilidad de imaginar la propia muerte de un modo “puro”, ajeno a todo interés y deseo subjetivo es lo que ofuscan estos esfuerzos por recordarnos, una y otra vez, que nuestra subjetividad es una especie de mancha que no permite el funcionamiento orgánico del cuerpo que es nuestro planeta entero: cada uno de nosotros es culpable de que no pensemos como “una mente panal”, y es inútil, por no decir retrasada, la resistencia que oponemos al Amo científico que nos dice cuál es el camino del “progreso”.

En tanto discurso, la ciencia no solo ofrece enunciados sino también las condiciones de su propia reproductibilidad: para Žižek (2014, p. 57) los resultados del desarrollo científico, la tecnología que usamos, resulta ser una especie de acelerador de algo que ya se encuentra en el *zeitgeist*, de modo que la tecnología responde a un tipo de subjetividad que tiene ya la “necesidad” de cierta tecnología.

Me parece que Žižek se queda corto en esta apreciación, pues no se percata del otro lado de la moneda: a su vez, la tecnología también crea las condiciones de la emergencia de una nueva subjetividad, es decir, no sólo la subjetividad necesita de cierto tipo de tecnología, y la crea, sino que además *las nuevas tecnologías crean nuevos tipos de subjetividad*. Así, la tecnología no sólo es creada por sujetos, sino que la tecnología crea sujetos que la consumen. ¿No tenemos aquí, nuevamente, la formulación marxista por excelencia (Marx, 2007), de que la producción crea, esencialmente, el consumo que la justifica?

---

<sup>39</sup> Traducción del autor: En imaginar el mundo sin nosotros, los humanos somos reducidos a una mirada desencarnada que observa nuestra propia ausencia y, como Lacan lo señaló, ésta es la posición subjetiva fundamental de la fantasía: observar el mundo en la condición de la no existencia del sujeto (la fantasía de presenciar el acto de nuestra propia concepción, de la copulación parental, o de presenciar nuestro propio entierro, como Tom Sawyer y Huck Finn). *The World Without Us* es una fantasía pura: presenciar a la Tierra misma en su estado de inocencia precastrado, antes de que nosotros humanos la arruinaran con nuestra soberbia.

<sup>40</sup> Esto ya lo apuntaba Freud ([1915] 1976, p. 290) en sus reflexiones sobre la guerra: en el inconsciente, estamos convencidos de nuestra propia inmortalidad, pues no podemos aproximarnos a nuestra propia muerte, ni el escenario posterior de ésta, de modo puro u objetivo.

## Conclusiones: una neutralidad obscena

Finalmente, podemos preguntarnos qué supone el hecho de que nunca se diga con total claridad que el planeta Terra, y los seres que allí habitan, son una especie de imaginación del futuro de la Tierra. Parece ser un rodeo espectacular para no decir lo que todos estamos pensando y asumiendo, a través de una postura de (pseudo)objetividad, supuesta frialdad para describir los hechos de “la evolución”: esos seres de Terra son los humanos del futuro.

Pero disparemos una vez más contra esta idea, denunciando más allá que la ausencia de objetividad (en tanto los intentos de ofuscar el deseo que alimenta el discurso científico y el documental científico). El problema es que la neutralidad en los enunciados sí es algo que el discurso científico logra alcanzar con esa sutura del sujeto. En una última referencia a Žižek (2014, p. 146-147), recordemos el ejercicio que nos propone de un documental sobre el Holocausto:

Imagine a documentary on the Holocaust depicting it in a cool disinterested way as a big industrial logistic operation, dealing with the technical problems (transport, disposal of the bodies, preventing panic among the prisoners to be gassed, etc.) – such a film would either embody a perverse and deeply immoral fascination with its topic, or it would count on the very obscene neutrality of its style to engender dismay and horror in spectators.<sup>41</sup>

¿No acaso eso es justo lo que vemos en *Alien Worlds*? De un modo objetivo, frío y desinteresado nos muestra la transportación de vida de un planeta a otro, asistida por robots que buscan los modos más eficientes de moverse de modo que no mueran tantos “tejidos neuronales”, yéndose de un planeta cuya flora y fauna han sido aniquiladas. ¿Por qué no vemos una neutralidad obscena? Quizá porque estamos tan encantados con el discurso científico que nos cuesta ver las huellas de su enunciación.

¿Qué alimenta imaginar estos planetas y los seres que los habitan? Debemos reconocer que son planetas y seres imaginados, fantaseados, *gracias* al discurso científico. Es el discurso científico el que crea las “objetivas” suposiciones de su existencia, de cómo sería la vida extraterrestre dadas ciertas condiciones naturales. No debemos de establecer aquí una separación cabal entre seres fantaseados y seres científicos, pues no estamos hablando de unicornios o minotauros: sin duda estos últimos que pueblan nuestros cuentos, mitos y leyendas

---

<sup>41</sup> Traducción del autor: Imaginemos un documental sobre el Holocausto que lo muestra de un modo frío y desinteresado como una operación logística industrial que lidia con problemas técnicos (de transportación, desecho de cuerpos, prevenir el pánico entre los prisioneros que entrarán a las cámaras de gas, etcétera). Una película así encarnaría una fascinación perversa y profundamente inmoral con su tema, o confiaría en la propia neutralidad obscena de su estilo para provocar consternación y terror en sus espectadores.

no existen, pero no existen de un modo muy distinto a en el que los seres de *Alien Worlds* no existen.

¿Cuál es la diferencia entre estas dos no existencias? Los pasteadores aéreos, los pentápodos, los monos de 4 manos y los tejidos neuronales que aparecen en *Alien Worlds* definitivamente existen en el marco de las condiciones de posibilidad que nos otorga el discurso científico: *no sabemos si existen*, no tenemos evidencia de su existencia, pero sabemos que, si existieran, tendrían que cumplir con ciertas condiciones universales, ciertas condiciones que se cumplen “en todo el Universo” (como la narradora nos señala). Por otro lado, los unicornios, minotauros y los otros seres de nuestra ficción fantástica y mitos de los antiguos son seres que *ex-sister*: existen solamente *fuera* del marco del discurso científico, no puede la ciencia dar cuenta de ellos.<sup>42</sup>

Así, la ciencia se revela como una tautología: la ciencia nos indica que el avance y progreso de la humanidad depende del avance y progreso científico. Regresemos un momento a la escena del futurólogo en la planta de energía solar del cuarto episodio. Él nos dice: “Imaginen si pudiéramos capturar toda la energía [del Sol] y usarla para empoderar nuestra civilización. ¿Qué milagros podríamos conseguir? ¿Qué lugares podríamos explorar con todo ello?” (*AW*, e4, 20:28).

¿Acaso es tan exagerado preguntarse, más bien, qué desastres ambientales podríamos causar y qué lugares podríamos destruir con la guerra, la colonización y la explotación que nos posibilita el discurso de la ciencia? ¿Acaso debemos seguir arrodillándonos ante la postura de limpieza que el documental científico asume tener, exento de todo deseo, habitando una fantasía de separación entre la posibilidad de hacer algo y las consecuencias de hacer algo, es decir, entre el poder y el deber?

Podría tratarse la crítica que he presentado en estas páginas como un peligroso coqueteo con la teoría de la conspiración o la posmodernidad más escéptica. Nada más lejos de mi intención: la posmodernidad escéptica<sup>43</sup> (“no existe la Verdad última, sólo diferentes verdades”) me parece una posición ética y política despreciable, no dispuesta a asumir las consecuencias de su enunciación (por ello vemos hoy a neo-hippies nazis<sup>44</sup>, así como un regreso al pensamiento astronómico<sup>45</sup>). Y la teoría de la conspiración es otro tipo de desmentida de la creencia, similar a la de la ciencia: la refutación de la teoría de conspiración es la prueba de su propia irrefutabilidad (por ello es imposible dialogar con quien cree que las vacunas son fetos triturados o que Bill Gates controla la ONU: no hay campo en común para poner en consideración el enunciado y la enunciación).

---

<sup>42</sup> Para aproximarse a la distinción psicoanalítica entre la *existencia* y la *ex-sistencia*, ver a Žižek (1991, p. 136).

<sup>43</sup> Para introducirse a este concepto, de nuevo, remito al libro de Rosenau (1992).

<sup>44</sup> Véase el fenómeno de hippies neonazis en Evans (2020).

<sup>45</sup> Véase una presentación sobre la popularidad actual del horóscopo en Beck (2018).

Más bien, me parece que productos audiovisuales como *Alien Worlds* son una expresión sintomática de la fantasía cientificista por excelencia: imaginar un mundo post-humano, angustia delirante que alimenta a las neurociencias, el Big Data y la Singularidad. Atendiendo a este panorama, el psicoanálisis y el análisis audiovisual emergen como herramientas de crítica, pero no para señalar la falsa conexión entre documental y “realidad”, ni para caer en la trampa de que “documental y ficción se confunden”, tareas, por un lado, bastante asumidas en la sabiduría popular y, por otro lado, bastante difíciles de sostener. Toca una tarea más radical y difícil (y que muchos considerarían obsoleta): apostar por la posición ética del documental que, si en verdad es una ética del documental, irremediablemente es una apuesta por la Verdad.

## Referencias:

- Aguilar, S. (2018). Casos problemáticos para la teoría del documental. *Perspectivas de la Comunicación*, (112), pgs. 177-195.
- \_\_\_\_\_ (2020). Del falso documental a lo falso de los documentales: el falso documental como síntoma del documental. *adComunica. Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, (19), pgs. 41-59.
- Alien Worlds*. (2020). Wall to Wall Media. Nigel Paterson (producción); Jeremy Dear, Tim Lambert, (producción ejecutiva).
- Armand, L. (2018). The Obscene Object of Post/Humanism. En S. Matviyenko & J. Roof (eds.), *Lacan and the Post-Human*, (pgs. 15-26). Palgrave.
- Beck, J. (2018, Enero 16). The New Age of Astrology. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/health/archive/2018/01/the-new-age-of-astrology/550034/>
- Cowie, E. (2011). *Recording Reality, Desiring the Real*. The University of Minnesota Press.
- DMAX España. (2020, Enero 10). *Así buscan comida en la basura en uno de los barrios más ricos de Madrid* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=36L2nRWJItM>
- Evans, J. (2020, Septiembre 4). Nazi Hippies: When the New Age and Far Right Overlap. *Medium*. <https://gen.medium.com/nazi-hippies-when-the-new-age-and-far-right-overlap-d1a6ddcd7be4>
- Freud, S. (1976). De guerra y muerte. Temas de actualidad. En *Obras completas. Sigmund Freud. Volumen 14* (pgs. 273-303). Amorrortu Editores.
- Lacan, J. (2009). La ciencia y la verdad. En *Escritos 2* (pgs. 813-834). Siglo XXI Editores.
- \_\_\_\_\_ (2007). Lugar, origen y fin de mi enseñanza. En *Mi enseñanza* (pgs. 11-76). Paidós.



- \_\_\_\_\_ (2006). *D'un Autre à l'autre. Livre XVI*. Éditions Du Seuil.
- \_\_\_\_\_ (1961-1962). *Identification. Book IX. Translated by Cormac Gallagher from unedited French typescripts*. Inédito.
- Marx, K. (2007). *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse), 1857-1858, volumen 1*. Siglo XXI Editores.
- Masterclass. (2020, Octubre 5). *Neil de Grasse Tyson Teaches Scientific Thinking and Communication* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=io6QdGcoWMU>
- McGowan, T. (2021). Como un animal. Un símil en vez de un sujeto. *Revista Latinoamericana de Estudios Críticos Animales*, Año VIII (I), pgs. 458-482.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Introducción al documental. Segunda edición*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Plantinga, Carl R. (2010). *Rethoric and representation in nonfiction film*. Grand Rapids: Chapbook Press.
- Renov, M. (2015). Documentary and psychoanalysis. Putting the love back in epistophilia. En A. Piotrowska (ed.), *Embodied Encounters. New approaches to psychoanalysis and cinema* (pgs. 147-155). Routledge.
- Rosenau, P. M. (1992). *Post-modernism and the Social Sciences: Insights, Inroads, and Intrusions*. Princeton University Press.
- The Mind, Explained*. (2019). Vox Media. Adam Cole (producción); Claire Gordon, Ezra Klein, Chad Mumm, Joe Posner, Ariane Wu (producción ejecutiva).
- Vieira, M. A. (2017). Lacan y la ciencia. En M. Chorne & G. Dessal (eds.), *Jacques Lacan. El psicoanálisis y su aporte a la cultura contemporánea* (pgs. 593-607). Fondo de Cultura Económica.
- Vox. (2021, Abril 28). *How rich countries are making the pandemic last longer*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2ty2J0s2W0c>
- Ward, P. (2006). The Future of Documentary? "Conditional Tense" Documentary and the Historical Record. En G. D. Rhodes & J. P. Springer (eds.), *Docufictions: Essays on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking* (pgs. 270-283). Mcfarland & Co. Inc. Pub.
- World Health Organization. (2020, Septiembre 23). Managing the COVID-19 infodemic: Promoting healthy behaviours and mitigating the harm from misinformation and disinformation. <https://www.who.int/news/item/23-09-2020-managing-the-covid-19-infodemic-promoting-healthy-behaviours-and-mitigating-the-harm-from-misinformation-and-disinformation#:~:text=An%20infodemic%20is%20an%20overabundance,will%20continue%20to%20thrive>
- Žižek, S. (2014). *Event. A Philosophical Journey Through a Concept*. Melville House Publishing.

- \_\_\_\_\_ (1991). *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. The MIT Press.
- \_\_\_\_\_ (2001). *On Belief*. Routledge.
- \_\_\_\_\_ (2008). *The Sublime Object of Ideology*. Verso.
- \_\_\_\_\_ (1999, 18 de marzo) You May! *London Review of Books*, 21(6).  
<https://www.lrb.co.uk/the-paper/v21/n06/slavoj-zizek/you-may!>



# La memoria colectiva del confinamiento en el documental *Miradas aisladas*

Mónica del Sagrario Medina Cuevas<sup>46</sup>

## 1. Introducción

El presente trabajo parte del interés sobre la producción de cine documental en México en el ámbito académico y tiene como objeto de estudio el documental *Miradas aisladas* en el que se reconoce la memoria colectiva que surge durante la pandemia del COVID-19. Se tiene como objetivo analizar el discurso audiovisual para dar cuenta de la memoria contenida en la producción. Este documental lo realizan estudiantes de la Licenciatura en comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla en el Taller de video documental web.

*Miradas aisladas* integra trece cortos que muestran la manera en que viven el confinamiento los familiares y los amigos del grupo de estudiantes. Para este análisis solamente se eligen dos productos audiovisuales, uno de las categoría *Miradas íntimas* y otro de la categoría *Miradas abiertas*. Estas producciones resultan significativas ya que ofrecen una panorama sobre personajes que pertenecen a diferentes generaciones. Los audiovisuales muestran las experiencias y sensibilidades de un personaje de la tercera edad y un joven estudiante durante el confinamiento.

Los trabajos están clasificados en *Miradas íntimas*, *Miradas periféricas*, *Miradas de superación* y *Miradas abiertas*. Cada una de estas categorías reúne una serie de historias sobre el confinamiento que construyen un relato expandido de experiencias.

*Miradas íntimas* desarrolla a través de cinco cortos la historia de las familias y amigos de los y las estudiantes, específicamente las madres, las abuelas y los abuelos. Los audiovisuales en esta categoría son: *Con amor a Meche* (Erick Cruz Garduño, 2020), *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020), *Confianza* (Mónica

---

<sup>46</sup> Profesora investigadora de tiempo completo en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, BUAP. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Integrante del cuerpo académico: Imagen, Memoria e Investigación Social. Líneas de investigación: estudios sobre cine mexicano, cine documental, documental ficción y documental web. Análisis de la estética y la narración en productos audiovisuales, así como de las representaciones sociales que se muestran en el producto fílmico. Realizadora de documentales y colaboradora de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales. En el 2019 fue coordinadora del libro "Diálogo con el cine documental poblano", co-edición de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y el Centro de Investigación y Estudios Superiores en Antropología Social, así como realizadora del video documental titulado "Imágenes y memorias más allá del retablo", largometraje que surge de la colaboración del patronato pro-restauración de la Parroquia de Santa Inés Zacatelco, Tlaxcala y la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Realizó una estancia en la ciudad de Girona, España sobre la preservación y difusión de la imagen.

Flores, 2020), *Desde adentro* (Karina Valencia, 2020) y *Sin cubrebocas* (Jorge A. Ramírez Zambrano, 2020).

*Miradas periféricas* cuenta la historia sobre los familiares que viven en el estado de Puebla, escenarios en los que el confinamiento no tuvo un estricto apego a las normas oficiales para evitar los contagios de COVID-19. Los trabajos documentales que forman parte de esta categoría son: *Aquí no ha llegado* (Janet Gaspariano León, 2020), *Isabel* (San Pedro, 2020), *Tlamapa* (Adán Noé, 2020) y *Galvez* (Isaac Velázquez Solís, 2020).

*Miradas de superación* trata sobre los amigos, tíos y hermanos que enfrentan situaciones de crisis laborales y económicas, así como los sueños postergados por culpa de la pandemia en los trabajos: *Fuera de servicio* (Mónica Toxtle, 2020), *¿Y ahora?* (Diana Zarate, 2020) y *El lugar que habito* (Astrid Sevilla Serrano, 2020).

*Miradas abiertas* es la historia de las experiencias más íntimas que viven los y las estudiantes en casa, retrata los escenarios en los que pasan el confinamiento y las actividades que se recrea durante este tiempo como sucede en los audiovisuales: *Hogar* (Jesús Damián Pérez, 2020) y *En directo* (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020).

Cada una de estas cuatro miradas corresponde a un carrusel<sup>47</sup> de trabajos que muestran personajes en diferentes escenarios cercanos a los y las realizadoras. Es importante comentar que el documental pretende que se compartan las historias a través de las redes sociales, en este caso: Facebook, Instagram y YouTube, para posibilitar un diálogo entre los miembros de la comunidad universitaria, aunque dichas interacciones no se contemplan en este trabajo de investigación.

## 2. Documental y Documental interactivo

El documental como género cinematográfico posibilita la creación de una polifonía de voces que estructuran un discurso sobre un tema. Una aproximación que permite comprender la expresión del documental se encuentra en los trabajos realizados por Bill Nichols a través de su libro *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental* (1991) el estudio de este autor norteamericano ha sido uno de los más difundidos en el ámbito académico internacional.

Este investigador señala lo siguiente:

Un buen documental estimula el diálogo acerca de su tema, no de sí mismo. Éste podría ser el lema de más de un documentalista, pero pasa por alto lo cruciales que son la retórica y la forma a la hora de alcanzar este objetivo. A pesar de un lema semejante, los documentales plantean una amplia gama de cuestiones

---

<sup>47</sup> El concepto de carrusel comprende la rotación de imágenes en espacios digitales; del tal forma que el usuario pueda seleccionar a su consideración del conjunto expuesto.

historiográficas, legales, filosóficas, éticas, políticas y estéticas (Nichols, 1991, p. 42).

Aquí se establece la importancia que tiene el documental para generar el encuentro con diferentes voces. Según el autor, este tipo de audiovisual tiene que buscar los diferentes puntos de vista sobre la temática que expone.

Por otra parte, Nichols señala que para comprender sobre los mecanismos que forman parte de la construcción de la historia en el documental, se debe reconocer lo siguiente:

Los documentales toman forma de una lógica informativa. La forma de estructurar el documental implica mostrar una problemática, los antecedentes, exponer la mirada sobre lo que representa actualmente, incluyendo diferentes puntos de vista. Esto conlleva a una conclusión que presume una posible solución (Nichols, 1991, p. 48).

Por lo tanto, la estructura del documental tiene diferentes niveles narrativos, además de que puede ser parecido a otros documentales que se asemejen con un estilo, modalidad o clasificación. El documental tiene sus propias categorías para comprender la forma en que opera el relato.

Nichols sugiere que el término documental había insertado la idea de “integración y conclusión, conocimiento y hecho, explicaciones del mundo social y sus mecanismos motivadores” (p. 1), pero actualmente el género da cuenta de subjetividades sobre fenómenos que construyen formas personales, desintegración e incertidumbre. Se registran cambios en la forma y en el fondo del producto cinematográfico que implica el documental lo que motiva nuevas formas de producción y de exhibición.

*Miradas aisladas* pretende construir un relato expandido o documental interactivo. Este proyecto busca que más adelante los usuarios de diferentes redes sociales compartan las historias y opinen sobre las mismas. Sobre el documental interactivo, Arnau Gifreu Castells en su tesis doctoral titulada, *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* (2013), establece tres categorías para reconocer parámetros que comprenden al documental interactivo.

La primera categoría indica que este tipo de documento debe usar tecnologías digitales para crear la interacción. Por lo tanto requiere involucrar a un usuario activo en vez de un espectador pasivo. Este tipo de personaje puede tomar decisiones como requisito básico para avanzar en la historia.

La segunda categoría apunta a que el documento “debe mostrar una voluntad de representación de la realidad con la intención de documentar una situación de una manera concreta” (p. 26), principio base en el que reside la esencia del documental. El género cinematográfico se concibe como un género que muestra la

representación de la realidad, ya que refleja, traduce y revela a la sociedad, como señala el trabajo de Bill Nichols en el texto *La representación de la realidad* (1997).

Por último, la tercera categoría considerada para reconocer un documental interactivo, reside en la necesidad que el producto audiovisual incluya al menos una modalidad para navegar o interactuar. Este punto comprende la posibilidad de interacción que se le otorga al usuario para conocer la historia en el escenario digital.

A partir de las categorías propuestas por Castells, *Miradas aisladas* busca crear un relato en expansión a través de la interacción de los y las estudiantes que producen audiovisuales sobre las experiencias del confinamiento. El diálogo entre estudiantes sucede a través del Taller de producción documental. El grupo de jóvenes comparte diferentes puntos de vista sobre el confinamiento a través del espacio digital que fue diseñado en <https://miradas-aisladas.webflow.io/>. Es importante puntualizar que el presente texto, no considera el análisis sobre la participación de los usuarios en redes sociales; este aspecto crea otro nivel de interacción que será estudiado en otro momento.

### **3. Memoria colectiva y Documental de memoria**

Según Halbwachs (2004) los recuerdos son colectivos y hablan sobre los hechos y los objetos que forman parte de un momento. En este trabajo encuentra que la narración recupera el valor que tiene la imagen para mostrar los espacios íntimos, los familiares y las anécdotas que viven los y las estudiantes durante el confinamiento.

El documental da cuenta del sentido autorreferencial y constituye un importante soporte de la memoria colectiva. Uno de los principales defensores de esta tesis es Maurice Halbwachs, en su obra *La Memoria colectiva* (2004), plantea que la memoria está directamente relacionada a la entidad colectiva llamada grupo o sociedad.

Para este autor, en efecto, lo que denominamos memoria tiene siempre un carácter social, cualquier recuerdo, aunque sea muy personal, existe en relación con un conjunto de nociones que nos dominan más que otras, con personas, grupos lugares, fechas, palabras y formas del lenguaje incluso con razonamientos e ideas, es decir con la vida material y moral de las sociedades que hemos formado parte (p. 38). Por ello, le resulta inadmisibles la existencia de una memoria pura individual, algo que parece inaccesible.

Por otra parte, los primeros recuerdos encontrados en el camino son los recuerdos compartidos, los recuerdos comunes y esto sucede porque nunca estamos solos; ya que según el autor los recuerdos se complementan siempre a través del otro y por lo tanto ocurren en la colectividad. No hay pues, para Halbwachs, dos memorias sino una y como tal esta resulta de una articulación social. Los recuerdos más significativos se dan en los espacios que parece ser los más

frecuentados por un grupo. Los ámbitos colectivos más relevantes implicados en la construcción de la memoria: “son la familia, la religión y la clase social” (p. 163). Así, según este sociólogo, los individuos articulan su memoria en función de su pertenencia a la familia, la religión o a una clase social determinada. Una buena referencia sobre este punto, sucede con los recuerdos sobre la niñez de una persona ya que transcurre en lugares identificados de manera significativa como sucede con: la casa, la habitación, el patio, entre otros espacios. Tal parece que la imagen se desplaza en el marco de la familia; desde el principio, siempre estuvo en ella y nunca sale de ella.

Halbwachs defiende la idea que el acto de recordar no sucede de forma solitaria, “para acordarse, uno debe colocarse en el punto de vista de uno o varios grupos y situarse en una o varias corrientes de pensamientos” (p. 166). Este autor (2004) explica que la atribución ilusoria del recuerdo a nosotros mismos se da cuando pretendemos ser los que poseen de manera original el recuerdo. Es importante considerar las representaciones colectivas para explicar la coherencia que sigue la percepción del mundo. Finalmente, se puede decir que la memoria colectiva es una especie de pensamiento continuo que no solo inserta del pasado, ya que la memoria busca permanecer viva a través de la conciencia de los otros.

Por su parte, el cine documental significa una forma para recuperar la memoria de los acontecimientos sociales, políticos y económicos que lo han marcado; así como también el documental busca sensibilizar a las generaciones actuales y futuras sobre todo aquello que no debería repetirse, y también sobre los aspectos sociales y culturales que se deberían de preservar.

Los audiovisuales son propuestas narrativas que preservan la memoria tanto individual como colectiva. El autor indica que para construir los recuerdos recurrimos a los testimonios, para fortalecer o invalidar, pero también para completar lo que se sabe acerca de un acontecimiento del que se está informado de algún modo”. Ahora bien, “el primer testigo al que podemos recurrir será siempre a nosotros mismos” (2004, p. 25).

Se dice que una o varias personas pueden recordar con exactitud hechos u objetos. Los testimonios de un grupo de personas aportan pruebas certeras de que se produjo un acontecimiento, del que estábamos o no presentes.

El cine documental a través de su historia registra imágenes y sonidos que narran e interpretan lo que preocupa a la sociedad como: la formas de organización, las relaciones entre individuos y sus sueños; en suma, su memoria. François Niney (2009) define al *documental de memoria*, como un producto audiovisual que se va construyendo mediante imágenes de archivo, recreaciones, entrevistas con testigos; además del comentario del autor e incluso la forma en la que se ordenan las imágenes.

El material de archivo comprende fotografías, películas y videos de aficionados, películas profesionales, documentos personales y oficiales como



cartas, constancias, etc. La recreación supone la puesta en escena de un acontecimiento que se muestra en el presente. La entrevista a testigos surge como mecanismo para hacer un recuento del pasado y consiste en indagar a través de preguntas el recuerdo y la interpretación de los hechos.

El documentalista se encuentra supeditado a fuentes históricas vivas como son los testigos sobrevivientes y el material de archivo. Marcel Ophüls opina que “la memoria es el pasado reconstruido en función del presente. Aunque nuestra conciencia del presente depende de nuestro pasado y como consecuencia, se puede decir que la conciencia es como tal el presente reconstruido en función del pasado” (Niney, 2009, p. 381).

#### 4. Reflexividad en el documental

*Miradas aisladas* es un relato que manifiesta una reflexividad en tanto que los textos ponen en primer plano su propia producción, su autoría, sus influencias intertextuales, sus procesos textuales o su recepción (Stam, 1999, p. 228). De tal forma, es necesario analizar y reflexionar sobre la estructura de estos discursos audiovisuales para dar cuenta de la construcción de la memoria colectiva que emerge de la pandemia.

Para Linda Hutcheon, académica canadiense, desde el estudio de la literatura dice que el arte contemporáneo tiende a una práctica que busca de manera “más explícita y por lo tanto articulada” (2000, p. 32), por lo que surge una reflexividad como una posible búsqueda para renovar el audiovisual.

Por su parte Robert Stam, menciona que existe un señalamiento hacia lo reflexivo que bien deriva de un procedimiento habitual del pensamiento del tiempo actualmente, que tiende a evaluar sus propias formas de proceder (1999, p. 228). Así es que el documental autorreferencial es parte de esta producción significativa que se pregunta sobre la manera en que se articula su propio discurso a partir del uso de su lenguaje audiovisual.

Desde la etnografía, Rosana Gubern dice que la reflexividad refiere que,

Las descripciones y afirmaciones sobre la realidad no solo informan sobre ella, sino que la constituyen. Lo que significa que el código no es informativo ni externo a la situación sino que es eminentemente práctico y constitutivo. El conocimiento de sentido común no solamente pinta a una sociedad real para sus miembros que opera como una profecía auto cumplida; las características de la sociedad real son producidas por la conformidad motivada de las personas que han descrito (1995, p. 23).

De tales ideas, se retoman para este trabajo la importancia que tiene la reflexividad como una propiedad capaz de describir una realidad. De tal forma que el cine documental puede resultar reflexivo a través de los códigos que se

encuentran presentes en la vida cotidiana de los actores sociales a quienes se aborda. El proceso de investigación social por medio del cual se constituye al cine documental implica el uso de recursos etnográficos de los que se desprende una reflexividad según la autora.

Por su parte, Stam explica que en el filme se iluminan las realidades cotidianas de las encrucijadas sociales de las que emergen, mientras que también recuerda a los espectadores la naturaleza construida de su propia representación. La reflexividad es una forma interpretativa que coexiste dentro de un texto (1999, p. 230).

Actualmente se observa una serie de documentales que expresan ciertos niveles de reflexividad. La autoconsciencia sobre la historia se desarrolla a través de la retórica lingüística, visual y sonora. Se encuentran algunas producciones documentales que recurren a estrategias narrativas que cuentan desde la primera persona, en donde los personajes narran lo que sucede frente a la cámara como una posibilidad para reflexionar sobre lo que muestra la imagen.

Stam (2001) explica que la reflexividad fílmica principalmente señala el discurso de su producción en sí misma. El corpus propuesto en este trabajo da cuenta de diferentes niveles y formas de reflexividad considerando que los realizadores parten de personajes, escenarios y experiencias familiares sobre el confinamiento.

## 5. Metodología

Este trabajo emplea el análisis textual fílmico de base semiótico-estructuralista como metodología al que han abonado los trabajos de Gómez Tarín, 2010, Sánchez Noriega, 2001 Casetti y di Chio, 1991, por mencionar algunos. En específico se considera la propuesta de Casetti y Di Chio, tomando en cuenta las siguientes acciones:

la elección de unidades y dimensiones de análisis comprende la revisión de escenas y secuencias, de manera que se articule una visión de bloques amplios y cerrados, lo que permite registros más autónomos y profundos de información (p. 44).

La exploración sobre las secuencias parte del análisis de los aspectos narrativos que expresan el concepto de memoria colectiva y el concepto de documental de memoria sobre el tema del confinamiento según las expresiones de los personajes a través de diferentes recursos. Es necesario observar el *découpage*<sup>48</sup>, que se muestra a través de tablas que sistematizan el trabajo de análisis.

---

<sup>48</sup> El *découpage*, es un término que señala Rohmer como "un recorrido intelectual y estético que participa de la relación del filme con su texto...el *découpage* es lo que sucede primero en la puesta en escena" (en Aumont, 2013). Es decir que tal concepto indica que para el análisis se requiere de la fragmentación en la

No. de secuencia	Escenas	No. de plano	Duración	Imagen	Tipo de plano	Actores	Acciones	Sonido	Recursos para la memoria
1	1	1	00:00 - 00:027	Intro. Fotografías colocadas en una alfombra. Tono sepia.	Paneo, PM.			Música	Recursos fotográficos.

### Imagen 1

*Elaboración propia (2021) esquema de análisis del lenguaje audiovisual.*

Este instrumento ayuda a observar la estructura del discurso audiovisual; se muestran de forma separada las secuencias, escenas, planos, actores, acciones, y los elementos de imagen y sonido. La imagen fija o en movimiento se utilizan para argumentar y así construir un punto de vista. Por lo tanto, un conjunto de imágenes funcionan como recurso narrativo que apoya la construcción de la historia.

*Miradas aisladas* se compone de trece audiovisuales organizados en cuatro categorías: *Miradas íntimas*, *Miradas periféricas*, *Miradas de superación* y *Miradas abiertas*. Cada una de estas miradas cuenta sobre cierto tipo de personajes que pueden representar familiares o amigos que dan testimonio de los procesos que viven en espacios específicos, ya sea en la ciudad o en el estado de Puebla. Este análisis selecciona dos documentales que pertenecen a la historia de *Miradas íntimas* y *Miradas abiertas*. En estos audiovisuales se cuentan mediante recursos que forman parte de la estrategia narrativa para estructurar los recuerdos de cada personaje. Las historias muestran las experiencias y sensibilidades de un personaje de la tercera edad y un joven estudiante durante el confinamiento.

De *Miradas íntimas* se selecciona para el análisis la historia de Virginio en *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020) relato que expresa la memoria a través de recursos narrativos como la fotografía, el video y la entrevista. La historia expone especialmente los procesos que lleva a cabo el personaje en casa durante la pandemia. De la categoría de *Miradas abiertas*, se selecciona la historia de Rosalino que se cuenta en el audiovisual, *En directo*. La historia cuenta cómo el personaje da inicio a un nuevo pasatiempo.

En suma se considera como corpus los audiovisuales *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020) y *En directo* (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020). Se propone una revisión sobre los elementos narrativos y estéticos de estas producciones, aspectos que se procesan en el *décopage*. La exposición de los diferentes elementos del discurso audiovisual permite reflexionar sobre la memoria que se guarda sobre el confinamiento; de tal forma que se puedan identificar las

---

continuidad del relato sobre las unidades de tiempo, lugar y acción, mismas que pueden corresponder de la puesta en escena al guion.

preocupaciones que expresan los personajes a través de diversas estrategias estéticas.

Los elementos del lenguaje audiovisual se reflexionan como parte de la construcción de la memoria colectiva. Por otra parte, se reconoce el potencial que tiene cada historia para dar cuenta del concepto de *documental de memoria* expuesto por Niney. Por otra parte, se pretende generar un conocimiento útil sobre este tipo de documental.

Este trabajo busca sensibilizar sobre la importancia de los productos académicos, en este caso la producción audiovisual que surge entre los y las estudiantes de la Licenciatura en comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla en el Taller de video documental web, como resultado final de la asignatura. El trabajo académico gestiona la construcción de un canal de YouTube y el diseño de un proyecto interactivo, así como el manejo en redes sociales, acciones que se operan a través de un programa de servicio social en el que intervienen algunos estudiantes que ya cursaron la materia. Por lo tanto, el proyecto significa una producción colaborativa que surge desde el trabajo en aulas y que trasciende a través de este texto de investigación.

La principal contribución del presente capítulo tiene que ver con el análisis y la interpretación de la memoria audiovisual sobre los efectos sociales que deja la pandemia del COVID-19. El texto permite indagar sobre el documental contemporáneo, identificando inquietudes temáticas, estrategias creativas y principios estéticos que caracterizan a los audiovisuales que surgen dentro de un esquema de producción.

## **6. Resultados del análisis y la interpretación**

La primera pantalla del interactivo muestra a *Miradas aisladas* como un producto que busca el diálogo entre estudiantes para hablar sobre las experiencias familiares que ocurren durante el confinamiento durante el 2020, como se observa en la imagen 2. Cada trabajo se crea a partir de un esquema de producción sencillo que se determina por la situación de cada estudiante; se recurre a cámaras reflex o celulares, luz natural y sonido directo registrado por el mismo dispositivo con el que se captura la imagen.



Imagen 2  
Home page documental Miradas aisladas

El sentido de unidad narrativa de cada una de las miradas atiende a un tipo de personaje. Cada categorías denominada como *Mirada*, se visualiza mediante un estructura de carrusel, como se muestran en las imágenes 3, 4, 5 y 6. El sitio de *Miradas aisladas* se muestra en <https://miradas-aisladas.webflow.io/home>



Imagen 3  
Home page documental Miradas aisladas



Imagen 4  
Home page documental Miradas aisladas



Imagen 5  
Home page documental *Miradas aisladas*



Imagen 6  
Home page documental *Miradas aisladas 3*

*Miradas íntimas* desarrolla las historias de cinco personajes que forman parte de las familias de los y las estudiantes. El trabajo, *Con amor a Meche* (Erick Cruz Garduño, 2020), trata de la abuela de Erick llamada Meche. El personaje habla sobre sus gustos, sus recuerdos y sobre la manera en que se recupera después de haber padecido COVID-19. En el audiovisual, *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020), se recupera la historia del abuelo de Carlos. El señor Virgilio comenta sobre su vida cotidiana durante el confinamiento. El trabajo aborda el tema de la familia y los pasatiempos de este personaje.

En la historia que lleva como título *Confianza* (Mónica Flores, 2020), en donde se retoma la mirada de la madre de Moni, quien es la directora de la producción; el personaje de Berta profesa la fe de la iglesia adventista del séptimo día y desde esa mirada cuenta sobre los efectos de la pandemia. El trabajo, *Desde adentro* (Karina Valencia, 2020), expone la historia de la madre de Karina; Delfina atraviesa diferentes problemas para trabajar durante el confinamiento. El audiovisual *Sin cubrebocas* (Jorge A. Ramírez Zambrano, 2020), cuenta la historia de Gabriela, mamá de Jorge, quien tiene una enfermedad autoinmune. En el

documental se exponen las pautas extremas que sigue este personaje para evitar enfermarse de COVID-19.

Meche, Virginio, Berta, Delfina y Gabriela son los personajes que forman parte de la categoría *Miradas íntimas*, este relato aborda a las y los abuelos, así como a las madres de algunos estudiantes que dan su punto de vista sobre el confinamiento. Como ya se ha comentado, el presente trabajo analiza la historia de Virginio en *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020).

En este trabajo se considera el relato de *Miradas abiertas* que cuenta las experiencias de los y las estudiantes en casa. Esta mirada la integra el audiovisual *Hogar* (Jesús Damián Pérez, 2020), que expone la historia del propio realizador; Jesús es un estudiante que vive en Tehuacán. El documental expone los procesos cotidianos durante el confinamiento, así como la relación que tiene el personaje con sus hermanos. Por otra parte, se encuentra la producción que lleva por título *En directo* (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020), este audiovisual se plantea desde la experiencia y voz del realizador. Rosalino es un estudiante de la licenciatura en comunicación que comienza a transmitir en vivo por medio de un canal de Youtube; el personaje expresa que esta nueva actividad, en tiempos de pandemia, lo distrae de la monotonía del encierro. Este último audiovisual, forma parte del corpus de análisis para este texto.

### **La memoria de Virginio Alonzo Hernández en *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020)**

Del relato *Miradas íntimas*, que aborda las historias de los familiares y amigos de los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, se elige *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020) que desarrolla la historia del abuelo de Carlos, el realizador.

El señor Virginio Alonzo Hernández de 92 años, quien ha sido ante todo un padre de familia y que también ha dedicado su vida a la religión y a la música. El personaje comenta estar agradecido con la vida por todo lo que le ha logrado. En estos momentos de pandemia, Virginio parece vulnerable, ya que la reciente situación sanitaria y social pone en riesgo a sus seres queridos.

En este audiovisual sobresalen algunos recursos narrativos que operan como detonantes de la memoria del personaje. La producción se apoya del archivo fotográfico, la entrevista en profundidad y el rodaje de acciones para estructurar la memoria individual. Para comprender cómo se presentan estos elementos del lenguaje audiovisual en la construcción de la historia, se crean categorías de análisis considerando las temáticas que se abordan en cada secuencia. Se identifican tres momentos que atienden principalmente asuntos sobre: los mensajes mediáticos, la soledad y por último, la religión y la familia, como se puede ver en el siguiente esquema de análisis:

No. Secuencia	Escenas	No. Plano	Duración	Imagen	Tipo de plano	Actores	Acciones	Sonido	Recursos para la memoria
1	1	1	00:00 - 00:27	Intr. Escapafías colocada en una alfombra. Tono sepa.	Panor. PM.			Música	Recursos fotográficos.
	1	1	00:31 - 01:27	Noche. Habitación de Virgino. Decorado con imágenes religiosas y una pantalla. Tono sepa	Toma fija en PG, PM de Virgino / Insertos de diversos objetos en la habitación (imágenes religiosas).	Virgino	Sentado en el sillón ve la pantalla	SD. Noticias en la pantalla.	Recursos fotográficos.
	1	1	01:28 - 02:39	Fachada casa de Virgino	PG, toma fija.			SD. Calle.	
2	2	2	01:41 - 02:15	Día. Una joven en primer plano se muestra escostada en el sillón de la sala mientras que Virgino camina a través del lugar.	PG, toma fija.	Virgino	Camina lentamente hacia el sillón y los muebles.	Voz de Gatal en un video en un televisor.	Rodaje de acciones.
	2	1	02:16 - 02:47	Día. Cocina. Primer plano Virgino y al fondo la hija del personaje.	PM, toma fija.	Virgino	Virgino se sienta a la mesa.	SD. Cocina.	Rodaje de acciones.
	3	4	02:48 - 04:54	Día. Habitación de Virgino. Tono sepa.	PM, close up, ext. c. up.	Virgino	Virgino se encuentra orando.	SD. Mesa católica.	Rodaje de acciones.
	4	1	04:55 - 05:18	Noche. Cocina.	PG.	Virgino	Virgino sentado en la cocina de espaldas.	SD y voz Virgino.	Rodaje de acciones.
3	5	5	05:19 - 07:36	Sala. Personaje en primer plano.	PG/ Insertos manos Virgino tocando el teclado, Fotografías.	Virgino	Virgino, sentado en el sillón.	Voz entrevistado. Me llamo Virgino... surgen como mi madreita.	Entrevista.
	6	1	07:37 - 07:53	Noche. Comedor. Hija y Nieta de Virgino.	Toma fija. Inserto teléfono. PM. Personajes.	Hija y nieta de Virgino.	Hija borra y riota baja las escaleras mientras comentan.	Voz de la hija. Me habló la tía Alicia de México que fallecieron... y mañana es su cumpleaños.	Puesta en escena.
	7	4	08:03 - 08:25	Día. Comedor. Cumpleaños.	Close up. PM. Inserto celular.	Virgino, hija y hermana.	Virgino mira la video llamada y aparece con las manos	Música extradiegética.	Rodaje de acciones.

## Imagen 7

Elaboración propia (2021) estructura del lenguaje audiovisual en Los lares del olvido.



En cada una de las partes en que se ha fragmentado el audiovisual se observa que Virginio da cuenta de diversas fuentes de información para exponer sus recuerdos.

Niney (2009) menciona que el documentalista se supedita a las fuentes históricas que se encuentran en el presente como sucede con el material de archivo. Desde la primera escena se muestran por medio de un paneo y con una iluminación en tonos sepia una serie de fotografías que representan el acercamiento a la vida del Señor Alonzo. Las temáticas que se exponen a lo largo de veintiséis segundos del audiovisual muestran el acervo fotográfico sobre los aspectos religiosos, familiares y musicales que se retoman posteriormente en la entrevista en profundidad.

### **Mensajes mediáticos**

Por otra parte, en esta secuencia se recrea el recuerdo de los mensajes mediáticos que dan cuenta de los primeros meses de la pandemia de COVID-19 en México. Se observa la habitación de Virginio, en ella se ve la pantalla en la que se transmite un noticiero mexicano que exhibe una entrevista a un comerciante. En el noticiero de televisión *ADN 40* se recuperan las palabras de este comerciante que expone sobre la crisis que se vivía cuando dice “Si el gobierno decide cerrar, pues nos va atar de manos, al atarme de manos a mi lo ata de manos a ellos, ata de manos al que yo le compro y así es una cadena” (De la Rosa, 2020, 0’43”-0’54”), aquí el audiovisual expresa la preocupación sobre los aspectos económicos entorno a la pandemia. Se muestra la toma de Virginio sentado en la cama mirando la pantalla, posteriormente insertos de objetos en la habitación como las imágenes católicas de santos o una pequeña escultura de la Virgen María. De igual forma, en la escena se comparten tomas cerradas de los objetos que describen aspectos de la personalidad del abuelo, como el teclado que presume su afición por la música.

En la siguiente escena se escucha la voz del Subsecretario de Prevención y Promoción de la Salud en México durante la pandemia, Hugo López-Gatell Ramírez, que comenta sobre las cifras elevadas de casos de personas que se contagian durante los primeros meses del 2020. En la escena se muestra a Virginio caminando por la sala de la casa mientras saluda a una joven acostada en el sillón. Las conferencias vespertinas de Gatell formaron parte de muchos hogares mexicanos durante la pandemia, en este dato se identifica el recuerdo sobre la interacción que tenían los mensajes mediáticos en la casa del personaje, y tal vez de muchas otras personas. Como se muestra en el audiovisual, los medios tuvieron una presencia en el entorno familiar, las noticias que llegaban sobre los contagios y decesos por el coronavirus entre la población nacional. En la manera en que aparece en la escena la voz de Gatell sugiere que este lo invade todo. Según Larson Guerra

(2010) el sonido crea una identidad sobre un personaje, un suceso, un momento o un escenario.

Las rutinas cotidianas, así como los objetos que acompañan a los personajes y los encuentros entre los mismos producen sonoridad; todos los lugares, tanto reales como imaginarios, que son habitables, así como las acciones significan una atmósfera sonora específica que crea marcas importantes para ser recordadas.

La puesta en escena recrea diferentes indicios que constituyen la atmósfera del personaje (Casetti y di Chio, 1991, p. 127). Los objetos representan elementos sensibles sobre las creencias y actividades de Virginio como: las imágenes religiosas y las fotografías que formulan la memoria sobre la participación de tuvo en grupos eclesiásticos.

## Soledad

Los espacios íntimos son testigos del confinamiento. El realizador se introduce en los procesos cotidianos. La fotografía se expone mediante luz natural para representar los espacios y los objetos que acompañan al personaje. La iluminación difusa da cuenta de la soledad que padece el personaje en esos momentos.

El ritmo lento de la cámara y la toma fija hacen evidente la personalidad de Virginio. El emplazamiento de la cámara, que se ubica en la entrada de la cocina, observa al abuelo solitario sentado frente a la mesa (imagen 8). El sonido directo en la escena representa el silencio simbólico <sup>49</sup> que expresa la noche de aquellos momentos del confinamiento.



**Imagen 8**

*Fotograma de Los lares del olvido (Carlos de la Rosa, 2020, 5'09").*

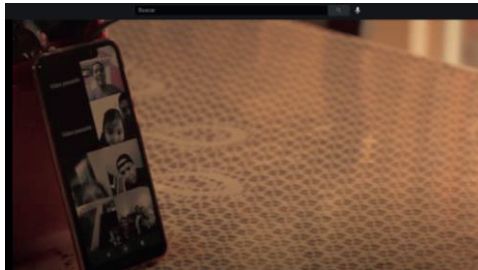
---

<sup>49</sup> En la banda sonora el silencio absoluto de manera física resulta extraño, no se encuentra fácilmente este recurso. Regularmente se percibe el silencio simbólico que puede significar una acción interna del personaje, un cuestionamiento subjetivo y selectivo Larson Guerra (2010).

Este personaje, como otros adultos mayores, permanece en casa durante el confinamiento. En la escena seis, la hija de Virginio comenta sobre el sentimiento de soledad que percibe en su padre y le organiza un festejo de cumpleaños.

## Religión y familia

El abuelo recibe una videollamada de sus familiares para felicitarlo y por ese medio le tocan y cantan la canción de *Las mañanitas*. El personaje se muestra cómodo ante la videollamada, como si se tratara de una actividad que ocurre con frecuencia. Las muestras de cariño para Virginio se dan detrás de un dispositivo electrónico que ahora se instituye en la dinámica de familia. El personaje se muestra emotivo con la iniciativa (imagen 9 y 10).



**Imagen 9**

*Fotograma de Los lares del olvido (Carlos de la Rosa, 2020,8'11").*



**Imagen 10**

*Fotograma de Los lares del olvido (Carlos de la Rosa, 2020,8'15").*

Ahora bien, las tomas en primer plano del abuelo rezando y tocando el teclado expresan un sentido referencial de este audiovisual. La cámara se encuentra muy cerca de Virginio cuando hace oración o ejecuta una melodía en el teclado, el personaje se ve cómodo y actúa con naturalidad. Esto asume un grado de intimidad

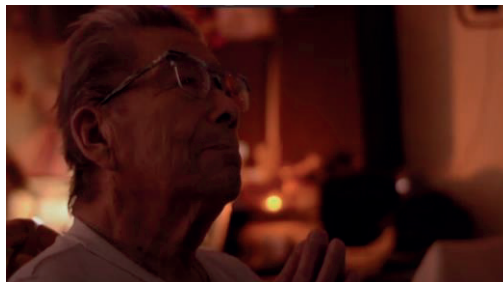
del director con el personaje. De la Rosa se aproxima a la puesta en escena cuando Virginio lo nombra o lo mira en el espacio profílmico. En las condiciones de confinamiento en las que se produce este audiovisual es que se comprende la relación cercana que ocurre entre los miembros de la familia. El tratamiento estético hace evidente que los personajes se muestran cómodos ante la cámara que penetra en sus espacios íntimos.

Para Nichols (1997) la refleividad en los documentales crea un estado de conciencia intensificada sobre su propia producción. El montaje incrementa esta sensación de conciencia. El uso de planos o registros largos, que comprende que la imagen se alarga más allá de la duración necesaria para su tiempo de lectura, representa una forma de dirigir la atención hacia sí misma, hacia su composición, hacia la influencia que ejerce sobre su contenido, hacia el encuadre que la rodea (p. 97). La sensación de contemplación del plano largo crea una dinámica sobre el recuerdo que busca perpetuarse (imagen 11 y 12).



**Imagen 11**

*Fotograma de Los lares del olvido (Carlos de la Rosa, 2020,2'24").*



**Imagen 12**

*Fotograma de Los lares del olvido (Carlos de la Rosa, 2020,3'36").*

En la historia se desarrolla el sentido de la fe católica como una expresión religiosa y cultural cercana al grupo generacional al que pertenece el Señor Alonzo. En el personaje emerge durante la entrevista el sentido religioso. Las imágenes dan cuenta que cómo la oración le permite al personaje experimentar la pandemia con tranquilidad. El audiovisual aborda de manera recurrente el sentido que tiene la música y la familia, sus ocho hijos y los recuerdos sobre la madre, así como las anécdotas sobre el hogar.

La memoria colectiva que persiste en los espacios de casa que se recrean en el documental dan cuenta de la mirada íntima del realizador sobre el personaje. El discurso audiovisual mantiene un diálogo que recupera la memoria del confinamiento que vivieron Carlos y Virginio.

La memoria sobre la familia representa sustancialmente lo más importante de la historia (imagen 12). El personaje señala en la entrevista en profundidad lo siguiente, “para mí la familia es una cosa que llevo en el alma...le doy gracias a Dios y sobre todo a la familia que tengo, que son mis ocho hijos” (De la Rosa, 2020, 6’58”-7’22”). Para Halbwachs, entre los ámbitos colectivos más relevantes que construyen la memoria se encuentra determinado por el ambiente la familiar, el sentido religioso y los aspectos que constituyen la clase social (p. 163).



**Imagen 12**

*Fotograma de Los lares del olvido (Carlos de la Rosa, 2020, 0’10”).*

En resumen, *Los lares del olvido* (Carlos de la Rosa, 2020) representa la memoria colectiva a través del material de archivo fotográfico, la entrevista en profundidad y la puesta en escena que recrean una idea sobre la habitación, la cocina, la sala y todo lo que acontece en estos espacios.

Entre los elementos del lenguaje audiovisual que se utilizan regularmente se emplean tomas cerradas o los insertos dentro del montaje que dan cuenta de la relación cercana que tiene el personaje con el espacio, con los objetos que lo rodean y con los materiales que le recuerdan su historia de vida. Por otra parte, se emplea

sonido directo para insertar honestidad en los espacios íntimos, como sucede con el silencio simbólico que refuerza el vacío que emana de la soledad de Virginio en la escena.

El audiovisual expresa la memoria del personaje sobre los procesos cotidianos en tomas fijas con largos planos de registro que asumen la mirada cautiva de los personajes envueltos en los procesos del día a día. La historia expresa de manera puntual la importancia que ha tenido para Virginio, los asuntos relacionados con la música y la religión como alicientes de vida, aspectos que van más allá del confinamiento.

### **La memoria de Rosalino, *En directo*, (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020)**

En directo cuenta la historia de Eduardo Rosalino, un estudiante de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de 22 años, que debido al encierro en la pandemia, comienza a sufrir episodios de ansiedad y de estrés. Poco a poco, surge la idea de iniciar su canal de YouTube para transmisiones en vivo, encontrando que su pasatiempo puede ser una herramienta de conexión con el mundo exterior. El sentido autorreflexivo de este trabajo audiovisual señala la estrecha relación que existe entre la realización del documental y la historia que se cuenta. Esta producción expone la memoria del confinamiento en voz del estudiante.

En la historia sobresalen algunos recursos narrativos que operan como detonantes de la memoria de Rosalino. La producción se apoya del material de archivo fotográfico y la entrevista en profundidad para estructurar los recuerdos del personaje. Para entender cómo se presentan estos elementos del lenguaje de imagen y sonido en la construcción del documental, se consideran categorías de análisis que muestran las temáticas que se abordan en cada secuencia. Se identifican tres asuntos específicos: monotonía, familia y amigos y pasatiempo.

No. Secuencia	Escenas	No. Plano	Duración	Imagen	Tipo de plano	Actores	Acciones	Sonido	Recursos para la memoria
1	1	2	00:00 - 00:35	Rosalino entrevista. Material de archivo	Toma fija. PM.	Rosalino	Frente a la computadora.	Música y voz del personaje.	Material de archivo de video.
	1	3	01:01 - 01:27	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija en PG, PM, y close up de Rosalino en entrevista.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: Me llamo Rosalino... va no me sentía limitado.	Entrevista.
	1	3	01:28 - 01:46	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija en PG, PM, y close up de Rosalino en entrevista.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: A raíz de la pandemia... el caminar me ayudaba muchísimo a todo esto.	Entrevista. Material de archivo.
2	-	2	01:47 - 02:39	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija en PG, PM, y close up de Rosalino en entrevista.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: Algo que también me afectó mucho... me sentía un nini sin ningún propósito.	Entrevista.
	2	3	02:40 - 04:19	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija en PG, PM, y close up de Rosalino en entrevista.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: Siempre había tenido la idea en mente... dije vamos a intentarlo, nada se pierde.	Entrevista. Material de archivo.
	3	3	04:20 - 04:51	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija en PG, PM, y close up de Rosalino en entrevista. Paneos del equipo de cómputo en la habitación.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: A raíz de que se creó la página... comentando, compartiendo.	Entrevista.
3	4	2	04:52 - 05:40	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija. Close up del personaje.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: Mis amigos comenzaron sus propios proyectos... de parte de gente que no sabía que estaban.	Entrevista.
	5	2	05:41 - 06:46	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija. Close up del personaje.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: El tipo de contenido que subo a la página... cuando estoy hablando de mi vida.	Entrevista. Material de archivo.
	6	2	06:47 - 07:05	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija. PM y close up del personaje.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: Honestamente siento que la pandemia... es una necesidad humana.	Entrevista. Material de archivo.
Pasatiempo	7	3	07:06 - 10:06	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija. Over shoulder. Extreme C. UP.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: No tengo idea de donde va a terminar todo esto... he hecho cosas que jamás creí hacer.	Entrevista. Material de archivo.
	8	2	10:07 - 10:36	Día. Habitación de Rosalino.	Toma fija. Close up del personaje.	Rosalino	Rosalino sentado en una silla frente a la computadora.	Voz entrevistado: He logrado incluso mejorar partes de mi estudio... es algo que descubriremos.	Entrevista. Material de archivo.
	8	9	10:37 - 11:27	Material de archivo.	Material de archivo.	Rosalino		Música.	Entrevista. Material de archivo.

### Imagen 13

Elaboración propia (2021) estructura del lenguaje audiovisual en En directo.

La fragmentación del audiovisual muestra que este personaje se vale de ciertas herramientas para abordar sus recuerdos.

## Monotonía

La memoria sobre el confinamiento del personaje se cuenta principalmente por medio de una entrevista en profundidad que se lleva a cabo en su habitación. El espacio crea un sentimiento de tranquilidad (imagen 14). La habitación de Rosalino, también expresa el encierro que vive y afecta al personaje. Rosalino comenta que: “la monotonía en la cuarentena, básicamente todos los días eran lo mismo, el levantarme, el desayunar, estar todo el tiempo en la computadora, el meterme en mis clases online que llegaron a ser hasta cierto punto aburridas; al principio me pareció algo innovador, pero después llegaron a ser hasta cierto punto sin sentido y les dejé de prestar atención y me comencé a sentir que no tenía nada qué hacer, sentí que era un Nini aquí en mi casa, sin ningún propósito (Rosalino y Estrada, 2020, 1’47”-2’38”).

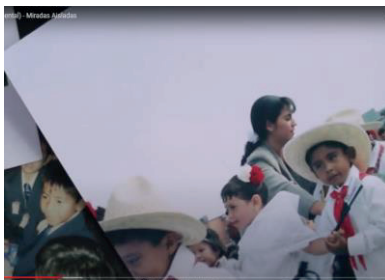


**Imagen 14**

*Fotograma de En directo, (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020, 0’24”).*

El audiovisual recurre al espacio personal del personaje para mostrar cómo este escenario sufre las modificaciones necesarias que permiten operar diversas tareas. En la segunda escena se atiende al archivo fotográfico de la infancia (imagen 15), que pretende construir el argumento sobre la personalidad inquieta del personaje, y se da cuenta de la influencia que ha obtenido del *Internet* y de *YouTube*. En la siguiente escena se ve la transmisión en vivo y Rosalino platica cómo decidió comenzar a transmitir en su perfil de *Facebook* y después crear su canal en *YouTube*.





**Imagen 15**

*Fotograma de En directo, (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020, 2'43").*

## Familia y amigos

Es la familia un soporte importante para detonar en el documental la memoria del confinamiento. Es relevante cuando el personaje reconoce el apoyo de su padre para mejorar las transmisiones en el canal de *YouTube*. El papá de Rosalino construye un escritorio, así como también ayuda en el tema de iluminación. Estos aspectos no solamente expresan la relevancia sobre el pasatiempo del personaje, también son evidencias de las modificaciones que sufre este espacio a través del confinamiento. La recámara se convierte en estudio y en un set para grabar audiovisuales.

Por otra parte, los amigos fungen como soporte para las transmisiones que realiza el personaje (imagen 16). Tras la creación del canal de Rosalino en *YouTube*, otros amigos también producen canales y sucede que entre todos interactúan para obtener más seguidores. Rosalino indica que “se creó una comunidad bastante sana” (Rosalino y Estrada, 2020, 5'21"-5'23"), en ella todos desarrollan contenido sobre el confinamiento. Según lo expuesto por Halbwichs, es principalmente el testimonio del personaje el que fortalece su historia, son las evidencias que el mismo Rosalino ofrece las que validan su memoria.



**Imagen 16**

*Fotograma de En directo, (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020, 10'45").*

## Pasatiempo

Durante la entrevista, el personaje asegura que su nuevo pasatiempo le hace sentir satisfecho ya que encuentra comentarios alentadores de sus seguidores. La interacción con los usuarios a través del canal de *Youtube* ayudan a remediar los efectos del encierro y la ansiedad.

Sobre el contenido del canal de Rosalino, parece que este es bastante diverso. Entre sus publicaciones, comparte estrategias sobre videojuegos, en ocasiones arregla computadoras, realiza sorteos, eventualmente crea un noticiero, entre otras actividades. Lo que sobresale del contenido es cuando en la entrevista indica, "...pero lo que más funciona y mejor es recibido por las personas, es cuando yo simplemente estoy enfrente del micrófono hablándoles de mi vida y leyéndolos, porque honestamente siento que la pandemia nos hizo a todos como querer hablar, todos queremos soltar, todos tenemos algo que decir" (Rosalino y Estrada, 2020, 11'22"-11'27").

La memoria surge en los espacios en que los y las estudiantes recuerdan (imagen 17). Para Halbwachs (2004) el recuerdo a nosotros mismos considera las representaciones colectivas para explicar la coherencia que sigue la percepción del mundo.



**Imagen 17**

*Fotograma de En directo, (Eduardo Rosalino y Mónica Estrada, 2020, 02'03").*

Otro asunto que se aborda sobre estos enlaces en vivo, es la exposición complicada que tiene Rosalino ante la gente, quienes se pueden burlar y eso no siempre se tolera; y en ese sentido comenta "han habido momentos en los que he pensado dejar el canal y decir bueno ya lo hice, ya lo intenté... pero tampoco ya sé muy bien cómo seguir" (Rosalino y Estrada, 2020, 8'20"-11'27").

Después explica, que una parte de él desea que tenga éxito el proyecto, pero hay otra parte que dice que todo esto es muy difícil. Sin duda, por el momento dice sentirse feliz porque ha conocido muchas personas, ha hecho cosas que no

pensaba que pudiera hacer, también ha logrado mejorar partes de su estudio y después explica “porque al final de cuentas es mi cuarto, es mi espacio” (Rosalino y Estrada, 2020, 10’18”-10’21”). La memoria autobiográfica converge con la memoria histórica de los tiempos de pandemia. Para Halbwachs, la primera se vale de la segunda, ambas representan un resumen del pasado que habla de las sensibilidades que impactan en el personaje a través de su entorno.

Lo que sobresale de lo expuesto por Rosalino tiene que ver con el carácter reflexivo con el que se cuenta la historia. Como expone Stam (1999), diferentes audiovisuales recurren como estrategia narrativa a la primera persona. El personaje narra lo que sucede frente a la cámara lo que ofrece una oportunidad para ir construyendo la memoria sobre los hechos del confinamiento. El autor indica que el producto audiovisual da sentido a las realidades cotidianas que emergen de las problemáticas sociales. La forma en que se narra la historia de Rosalino en tiempos de pandemia detona la naturaleza construida de su propia autorepresentación. Es decir, que la realidad expuesta y la reflexividad con la que cuenta son capaces de encontrarse para constituir la autoconsciencia sobre la historia.

En resumen, *En directo* da cuenta de la memoria a partir de una entrevista en profundidad y material de archivo. Entre los aspectos del lenguaje audiovisual se encuentran planos medios para ubicar al personaje en su habitación. La cámara permanece estable y con un emplazamiento muy cerca de Rosalino. Por su parte, la toma fija en un plano de encuadre medio, se mantienen en la espera de las reacciones naturales que surgen del personaje.

El audiovisual atiende a la entrevista en profundidad para que Rosalino autoexpresé el entusiasmo que siente al emprender su nuevo pasatiempo durante el confinamiento. La voz del estudiante asume también los miedos que le hacen tomar la decisión para comenzar una nueva actividad. La memoria conecta con todos los aspectos de la habitación de Rosalino.

## 7. Conclusiones

Como parte de los resultados de la presente investigación se encuentra que la narración recupera el valor de la imagen para mostrar la memoria sobre las preocupaciones, los dilemas familiares y los espacios íntimos en los que los personajes viven el confinamiento a través de una polifonía de voces. El documental abre un espacio de interacción para encontrar testimonios que comparten situaciones y emociones sobre el confinamiento. Los audiovisuales son documentos importantes para recuperar la memoria colectiva.

El sentido reflexivo de las historias es representativo para dar cuenta de la realidad que se construye a través de los códigos presentes en la vida cotidiana de las y los estudiantes. El proceso de investigación social del que parte *Miradas aisladas* implica el uso de recursos etnográficos de los que se desprende una reflexividad, como menciona Gubern (1995).

Entre las interpretaciones más sensibles a las que llega este texto, tiene que ver con el reconocimiento que tiene el documental, por medio de sus recursos narrativos, como mecanismo para recupera la memoria. Son representativos como parte de estas formas de contar, los registros largos sobre Virginio para contemplar su presencia pausada y su expresión de fe; así como la entrevista en profundidad de Rosalino para dar cuenta de la oportunidad que muestra el estudiante para compartir su historia de vida durante los meses de confinamiento. Los personajes dan testimonio de la memoria de las emociones que surgen durante el confinamiento, como sucede con la sensación de soledad que vive Virginio, o la monotonía y la ansiedad que dice sentir Rosalino.

Las historias utilizan recursos estéticos que se ejecutan con naturalidad lo que puede representar una estrategia retórica como menciona Nichols (1991). El género puede exponer una historia intensificada, dramatizada, reconstruida o modificada de alguna forma para conseguir su propósito narrativo.

Según Halbwachs (2004), la memoria tiene un carácter social, ya que los recuerdos, aunque parezcan personales coexiste en la relación de los grupos, las personas, los lugares, las fechas y las palabras. La memoria de Virginio y Rosalino son colectivas ya que se vinculan con la vida material y moral de otros. En el caso del abuelo, el personaje se mantiene cercano a los mensajes de los medios de comunicación, como escenarios sociales que expresan el sentir de la pandemia. En cuanto al estudiante, el personaje se muestra en correspondencia con los usuarios a través de las transmisiones en vivo en las que reconoce diferentes puntos de vista sobre el confinamiento.

Este análisis surge de la reflexión que tiene el profesor con sus estudiantes en la materia de Taller de video documental web durante los periodos de primavera y otoño del 2020. Durante estos meses de confinamiento todos y todas las estudiantes estuvieron recibiendo clases en línea, es decir que en este esquema de trabajo las producciones son significativas ya que comprenden el nivel de compromiso del grupo de estudiantes y el aprovechamiento que se tiene sobre los contenidos de la materia.

Por otra parte, es relevante mencionar cómo el documental es capaz de generar una dinámica colaborativa entre miembros de una comunidad. El documental crear una interacción, en este caso, entre alumnos del Taller de video documental. *Miradas aisladas* manifiesta una representación de la realidad y como tal refleja, traduce y revela los aspectos de la memoria colectiva que surgen durante la pandemia del COVID-19 y los estragos del confinamiento.

## Referencias

- Aumont, J. (2013). *El cine y la puesta en escena*. Colihue imagen editorial.
- Casetti, F. y di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós editorial.
- Gifreu Castells, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* [Tesis de doctoral, Universidad Pompeu Fabra] [http://agifreu.com/interactive\\_documentary/TesisArнауGifreu2012.pdf](http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArнауGifreu2012.pdf)
- Gubern, R. (1995). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Grupo Editorial Norma.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Pressas Universitarias de Francia.
- Larson Guerra, S. (2010), *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. Editorial de la Universidad Autónoma de México.
- Buap. (2020). *Miradas aisladas*. <https://miradas-aisladas.webflow.io/home>.
- Nichols B. (1991). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Paidós editorial.
- Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. Editorial de la Universidad Autónoma de México.
- Niney, F. (2009). *La prueba de lo real en la pantalla. Ensayo sobre el principio de realidad documental*. Editorial del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. Universidad Autónoma de México.
- \_\_\_\_\_ (2015). *El documental y sus falsas apariencias*. Editorial del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. Universidad Autónoma de México.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine. Una introducción*. Paidós editorial.
- Stam, Burgoyne, Fitterman-Lewis. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Paidós editorial.
- Hutcheon, L. (2000). *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. University of Illinois Press.





# Metempsicosis, realidad virtual y el andar como narrativa ergódica en los videojuegos

Romano Ponce Díaz<sup>50</sup>

## Introducción

La presente contribución aspira a ser un desarrollo descriptivo-argumentativo de la apropiación de conceptos filosóficos, literarios, artísticos y de diseño para poder puntualizar acontecimientos visuales de narrativa, específicamente el recorrido de los espacios tridimensionales digitales navegables –realidad virtual-. La problemática que guía el estudio gira en torno a los siguientes aspectos: Con la expansión de tecnologías de producción y distribución de imágenes digitales, los artistas y productores de imágenes han podido construir espacios navegables digitales con intenciones artísticas, experimentales o directamente comerciales. Considerando que toda imagen manufacturada (Benjamin, 2003) está atravesada por la biblioteca intertextual de su creador y por lo tanto está sujeta a una ideología que se inserta consciente e inconscientemente en la obra (Yepez, 2020); ¿Los espacios tridimensionales digitales navegables contienen elementos narrativos en sus valores constitutivos particulares? Y una pregunta mucho más pertinente ¿contamos con los conceptos adecuados para poder realizar un análisis del discurso de los espacios tridimensionales digitales navegables?

La discusión hipotética a tales cuestionamientos sería señalar que el espectador al recorrer un espacio participa del arte por el hecho de caminar, y dentro de nuestro contexto tecnológico la exploración de un espacio tridimensional digital navegable es una forma de narrativa ergódica. Al acontecimiento de insertarnos en un espacio tridimensional navegable se le puede denominar *metempsicosis* y lo abordaremos como el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí” (Heidegger, 1996).

El objetivo de nuestro trabajo será estabilizar conceptos que nos permitan vislumbrar los valores constitutivos de los espacios tridimensionales digitales navegables. Mediante una argumentación artística desde la perspectiva de los Estudios Visuales, se realizará la apropiación de conceptos filosóficos que nos

---

<sup>50</sup> Doctor en Arte y Cultura por parte del DIAC del CUAAD de la Universidad de Guadalajara. Candidato en el Sistema Nacional de Investigadores CONACYT. Obtuvo mención honorífica en la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México por su investigación enfocada en la producción artística de videojuegos. Ha centrado su producción en el análisis narratológico de videojuegos, abordados como objetos de arte visual. Generando textos publicados por la Universidad de Guanajuato, Universidad de Aguascalientes, University of Edinburgh y University of Southampton en el Reino Unido. Actualmente teoriza en cómo los medios de almacenaje digital han generado nuevos retos y riesgos en el área de preservación de objetos de arte visuales.



permitan enunciar los valores constitutivos particulares de las narrativas –que de existir- acontecen en los espacios tridimensionales digitales navegables, su relación con los usuarios, y su concordancia con fenómenos artísticos similares. De tal forma recurriremos a las propuestas de Lev Manovich y Lázár Márkovich Lissitzky, en las que indagan que el espectador al recorrer un espacio participa del arte y de una narrativa por el hecho de caminar/recorrer un espacio tridimensional.

## ¿Realidad virtual? espacios tridimensionales digitales navegables

En los siguientes apartados, no tendremos el atrevimiento de señalar que estaremos acuñando o presentando términos novedosos, más bien, buscaremos estabilizarlos. Una consideración indispensable que debemos afrontar, en el momento de estabilizar los conceptos: *espacios tridimensionales digitales navegables*, *juego de computadora*, *videojuego* y similares, es que mucha de la terminología que podemos encontrar en textos especializados, incluso en tesis de diseño, sociología y *game studies*, resultan sumamente insatisfactorias e insuficientes, ya que parten de una serie de premisas endebles, resultado del abuso de los neologismos, de un bajo o nulo rigor crítico e ínfima investigación transdisciplinar. Muchos de los términos, incluido el de *videojuego*, son producto de la retórica comercial utilizada por los departamentos de mercadotecnia (Peone & Ruben, 2015). Puede resultar sumamente atractiva la idea de adaptar teorías existentes, intentar teorizar y encontrar significantes a términos que, lamentablemente, fueron utilizados con arbitrariedad, como *interactividad*, *virtualidad*; el uso equivocado de *digital* y *virtual* como sinónimos, entre otros. Por lo tanto, se debe ser muy cuidadoso al intentar aplicar o encontrar significados y significantes a conceptos que son huecos en su origen, tanto tecnológico como cultural, puesto que al abusar o mistificar esos términos se corre el riesgo de generar edificios conceptuales a partir de cimientos falsos (Baudrillard, 1983).

Deliberadamente evitaremos el término *realidad virtual*, ya que es un concepto nacido de la retórica comercial, y a pesar de haber sido adoptado por transdisciplinas filosóficas que han buscado legitimar el término a partir de tradiciones y etimologías mucho más estables, no nos corresponde descalificar o afirmar la validez de la *virtualidad* como concepto filosófico frente a la retórica comercial de *realidad virtual*. El principal problema que presenta utilizar el término *realidad virtual*, es que generalmente se le atribuye al *software* que requiere de *hardware* especializado como *gafas de realidad virtual*, pero tal designación es paradójicamente demasiado amplia y equiparablemente limitante. Es importante distinguir un punto medio entre el lenguaje abstracto y el lenguaje ramplón. Del primero, debe evitarse el bajo rigor conceptual -muchas veces- producto de la retórica comercial que vuelve nebuloso al abordaje epistemológico de los productos tecnológicos. En la *actualidad realidad virtual* se acerca demasiado a ser un *umbrella*

*term* para designar al universo de producción audiovisual que requiere un hardware particular, sin distinguir entre mundos ficcionales, simuladores de entrenamiento, instalaciones artísticas y similares. En un sentido estricto una *realidad virtual* o *realidad artificial* (Crawford, 2011)—un término más acertado a pesar de presentar sus propias problemáticas— es un espacio digital navegable [el cual puede ser o no ser tridimensional] que puede ser transgredido por un usuario, navegante —un término propuesto por Manovich (1998), mucho menos laxo que videojugador-, espectador, ergonauta (Ponce-Díaz, 2017). Con la masificación de los videojuegos estamos frente a un amplio universo de espacios digitales navegables que no requieren necesariamente de *gafas de realidad virtual*, lo mismo podemos decir de infinidad de instalaciones artísticas, recorridos digitales a museos, mapas urbanos y espacio arquitectónicos que podemos recorrer con ordenadores domésticos, teléfonos, y demás hardware comercial. De tal forma, a pesar de arriesgarnos a una tautología, en el presente texto nos referiremos como espacios digitales navegables, específicamente espacios tridimensionales digitales navegables, a aquellos constructos digitales diseñados con la intención de que sean recorridos por un navegante o usuario, apoyado por un sistema de *hardware* que puede o no ser especializado. Esperamos que autores mucho más instruidos realicen una disección y estudio particular que de mayor certeza y estabilidad al término *realidad virtual*.

Nuestra primera postulación es señalar que un espacio tridimensional digital navegable —*realidad virtual*—, sea digital o análogo, es en sí mismo una forma de narrativa ergódica o ergonarrativa. Los espacios tridimensionales digitales son lo más cercano a un sueño lúcido, ya que siguen su propia lógica de verosimilitud interna, que bajo una perspectiva cartesiana podría carecer de sentido, pero en el momento de vivenciarse los saltos narrativos, temporales y espaciales responden a una lógica interna que no es cuestionada en ese momento. Los espacios tridimensionales digitales son representaciones de mundos ficcionales, que ante todo son verosímiles, pero no necesariamente realistas o simulaciones indistinguibles del mundo análogo. Los espacios tridimensionales digitales en la cultura visual contemporánea han sido constantemente abordados por las producciones artísticas de diversa índole, en la literatura por William Gibson (1984) en su novela *Neuromancer*, en la cual acuñó el término *ciberespacio* para designar al espacio tridimensional digital que representa a la red internacional que constituye un universo digital. Derivados del texto de Gibson se encuentra la trilogía cinematográfica de las hermanas Wachovski: *The Matrix*, el filme *Gate to Avalon* de Mamoru Oshii, *Abre los ojos* de Alejandro Amenábar, por mencionar algunos. Por brevedad didáctica nos enfocaremos en los espacios tridimensionales digitales más accesibles y populares en la cultura visual contemporánea: los videojuegos.

## Espacios navegables y narrativas ergódicas

Para poder definir qué es un espacio tridimensional navegable o videojuego, desde la perspectiva de los Estudios Visuales, es indispensable definir a la literatura ergódica. Cybertexto y literatura ergódica es una categoría acuñada por Espen J Aarseth en 1997. El término *ergódico* deriva del griego *ergon*: trabajo y *hodos*: camino. Aarseth (1997) expone que en la literatura ergódica se requiere de un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto, es decir, en una narrativa ergódica se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Cuando alguien participa de una narrativa ergódica es consciente, constantemente, de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que uno se ha perdido. El participante de narrativa Ergódica, es un jugador, un navegante, un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas (Aarseth, 1997). Remitiéndonos a lo que Humberto Farías denominó como el simulacro de suspensión de la realidad cotidiana a partir del arte, que lleva a la experimentación de un campo simbólico por medio de otra realidad, la realidad de las verdades ficcionales. Farías manejaba como una analogía la posición del usuario que funge como espectador, actor y director de un filme presentado por un artista (Farias, 2015). Pero en el campo de las narrativas ergódicas se supera la posición de analogía y es un hecho operativo, ya que el usuario cumple el rol de espectador, escritor, navegante y director del relato propuesto por el autor.

Según Aarseth (1997), podemos clasificar como formas de literatura Ergódica, por mencionar algunas, los libros creados por R.A. Montgomery, *Choose Your Own Adventure*, los juegos de Rol *pen and paper* como *Dungeons and Dragons (Gygax, 1974)*, las narrativas no lineales que hacen uso del hipertexto, los *multiuser dungeons* MUDs, e incluso podemos aventurarnos a decir que *Rayuela* de Cortázar (2006) es una forma de literatura ergódica, ya que es la participación directa del lector la que estructura, da sentido y progreso a lo relatado.

Espen Aarseth (Aarseth) nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura ergódica: desde el *I Ching o el libro de las mutaciones*, texto adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir hasta los *Caligramas* de Guillaume Apollinaire en que el texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando a una lectura rizomática (Deleuze, 2009 #136) del mismo al no existir una secuencia preestablecida. Asimismo, en *Composition No. 1* de Marc Saporta, que en una estructura similar a *Rayuela*, se puede intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. También la obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand en que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato. Pasando por los *Multi*

*Users Dungeons*, la novela visual, la novela visual interactiva, los primeros videojuegos de aventura que hacen uso únicamente de comandos de texto. Podemos señalar que los textos lineales se estructuran como un laberinto circular (Zavala, 2006 #14), es decir, solamente hay una senda y un modo de recorrerla. En cambio, los cybertextos con su estructura de laberinto arbóreo y su aspiración de laberinto rizomático requieren de la implicación directa del lector, quien en realidad es un navegante. Y a esa capacidad de recorrer las ramificaciones en el árbol del relato es a lo que podemos llamar como la capacidad ergódica.

### Transmigración del alma: “*El ser y estar ahí*”

En este apartado nos apropiaremos del concepto de *metempsychosis*, término derivado del griego que significa “traslado de un alma a otro cuerpo”; también se le llama “reencarnación” o “transmigración” [del alma] (Maher, 1911), el cual lo abordaremos desde una perspectiva desvinculada de las connotaciones religiosas y lo adscribiremos como el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí” dentro de un espacio tridimensional digital navegable<sup>51</sup>.

Podemos hacer el planteamiento transitorio de que uno de los principios, fundamentalmente constitutivos de los videojuegos, como narrativa audiovisual, es la metempsychosis<sup>52</sup>. La metempsychosis, desde la interpretación de transmigración, es el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un videojuego; es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo –en este caso digital-: el del personaje. El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de “*ser y estar ahí*” (Heidegger, 1996); en otras palabras, el videojuego no es un acto de control, es más cercano a un acto vivencial o performativo<sup>53</sup>. Existen situaciones en que la metempsychosis se convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia–, donde el participante responde de acuerdo con la lógica y verisimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano u otros que el autor ha

---

<sup>51</sup> Evento que podemos ver representado en *Assassins's creed* [Ubisoft, 2007], donde Desmond Miles, por medio del *Animus* puede transmigrar su conciencia a sus antepasados *Altair* y *Ezio Auditore*.

<sup>52</sup> La metempsychosis, término derivado del griego que significa “traslado de un alma a otro cuerpo”; también se le llama “reencarnación” o “transmigración” del alma MAHER, M. 1911. *Catholic Encyclopedia* [Online]. New York, United States of America: Robert Appleton Company. Available: <http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm> [Accessed 27/03/2015].

<sup>53</sup> Nuevamente podemos ejemplificar con *Mass Effect* [Bioware, 2007], *Fallout 3* [Bethesda, 2008] o innumerables narrativas ergódicas del tipo “juegos de roles”, en los que el navegante determina la moralidad o ética de los actos del personaje, es decir, el protagonista es una forma de “otredad digital” – un concepto similar a la “imagen residual” de *The matrix* [Wachovski, 1999]– que se va determinando totalmente por el ergonauta, refiriéndose al protagonista como una forma de “yo” en lugar de referirse al comandante Sheppard [*Mass Effect*, 2007] o el Wanderer [*Fallout 3*, 2008] como una entidad ajena.

determinado anteriormente<sup>54</sup>. Incluso existe un punto intermedio en que el autor plantea la personalidad, la moralidad y la ética del protagonista, pero el navegante, a partir de eso que ya está planteado, por medio del metempsicosis desarrolla nuevas acciones que gestan una nueva personalidad<sup>55</sup>.

En *Assassin's Creed* (May, 2007) se puede ejemplificar con facilidad el proceso de metempsicosis que manejamos en el presente texto. En el universo ficcional de *Assassin's Creed* existe una tecnología experimental llamada *Animus* que consta de un dispositivo que permite al usuario adentrarse en su memoria genética y por medio de un estado similar al trance experimentar las vivencias de sus antepasados en línea sanguínea directa; a ese proceso le llaman *sincronicidad*.<sup>56</sup>

El protagonista de la ergonarrativa, un mesero de nombre Desmond Milles, es secuestrado por la corporación Abstergo debido a que Desmond es descendiente en línea directa de Altair Ibn-La' Ahad, asesino sirio que participó en las Cruzadas de 1191. Desmond es obligado a utilizar el Animus con la finalidad de explorar la vida de Altair y averiguar dónde ocultó un artilugio al que se refieren cómo *fruto del Edén*. Desmond, por medio de la sincronía, es capaz de controlar las acciones de Altair mediante un proceso al que llaman "efecto marioneta", el cual consiste en que dentro de un campo limitado puede recorrer los escenarios y eventos como si fuese Altair, con el riesgo de desarrollar un efecto secundario: "el efecto de sangrado", que consiste en que el usuario del Animus paulatinamente va confundiendo su personalidad con la del antepasado. Conforme avanza la narrativa, Desmond debe hacer el recorrido de la vida de un antepasado más reciente, Ezio Auditore, un noble florentino que estuvo en contacto con el *fruto del edén* y otros

---

<sup>54</sup> Aquí podemos ejemplificar fácilmente con *Batman Arkham Assylum* [Rocksteady, 2010] donde el ergonauta asume el rol de "Batman" y responde, actúa y desdice en función a lo que elegiría el caballero oscuro; es decir, el ergonauta vuelve suya la moral, la ética, los métodos y las motivaciones del personaje ya reconocido. El ejemplo es aplicable a la mayoría de personajes de ergonarrativa que, a lo largo de la narración, va desarrollando un arco argumental de evolución del personaje mucho más estabilizado, similar o respondiendo a lo planteado por Joseph Campbell en *El héroe de los mil rostros*. Otros ejemplos reconocibles serían "Solid Snake" de la saga *Metal gear solid* [Konami, 1998], *Kane & Lynch* [Eidos, 2008] *Legacy of Kain* [Crystal Dinamics, Silicon Knights, Eidos 1996-2002].

<sup>55</sup> Este proceso se observa en *Silent hill 2* [Konami, 2002], *Silent hill 4* [Konami, 2004] y *Red dead redemption* [Rockstar, 2010]. En los dos primeros se plantea claramente la personalidad del protagonista, su opinión y percepción de la verdad ficcional, pero es el ergonauta quien por medio de sus acciones — proteger o no a determinados personajes, poner o no atención a determinados textos que aparecen en su viaje y otros factores sutiles— modelará las diferentes conclusiones de la narrativa. En el tercero, la narrativa se sitúa en el viejo Oeste norteamericano; las acciones honorosas o deshonrosas del protagonista modificarán cómo reaccionará el mundo ante él —será o no un prófugo de la ley, será amado, odiado o temido por los pobladores, por mencionar algunas reacciones— pero que no cambiarán en sustancia el curso natural de la narrativa y su desenlace.

<sup>56</sup> Sincronicidad [del griego *sin*, unión, y *cronos*, tiempo] es el término elegido por Carl Gustav Jung para aludir a "la simultaneidad de dos sucesos vinculados por el sentido pero de manera acausal". Así pues, emplearé el concepto general de sincronicidad en el sentido especial de una coincidencia temporal de dos o más sucesos relacionados entre sí de una manera no causal cuyo contenido significativo sea igual o similar.

objetos que le permitieron entrar en sincronía con Altair, de la misma forma que Desmond con ambos. En un punto de la narrativa, Desmond puede recorrer momentos de la vida de Altair a los que no tuvo acceso, ahora a través de la sincronía que realiza Ezio. Esta metempsicosis se repite en el ergonauta, que inicialmente se transmigra a Desmond, quien a su vez se transmigra a Ezio y éste a Altair.

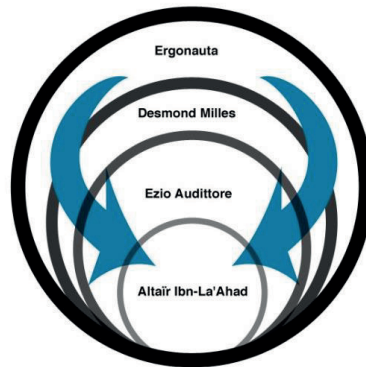


Figura I. Metempsicosis ejemplificada.

En obras como el filme *The thirteenth floor* (1999) de Josef Rusnak, basado en la novela de Daniel F. Galouye, los personajes son capaces de realizar metempsicosis a otros individuos que habitan una simulación electrónica, ellos desconocen que son parte de una simulación y son objeto de la transmigración de quienes controlan el constructo social digital que habitan. De igual forma en *Source code* (2011) de Duncan Jones, el protagonista, Colter Stevens, por medio de metempsicosis es enviado a los ocho minutos finales de vida de la víctima de un ataque terrorista con la finalidad de recorrer esos instantes finales e identificar al responsable del atentado y la naturaleza del explosivo.

Una pregunta que invariablemente surge: ¿por qué usar el término metempsicosis y no sincronicidad? La respuesta es que mientras se segundo se refiere a “la simultaneidad de dos sucesos vinculados por el sentido pero de manera acausal” (Jung, 1998), la metempsicosis se refiere a la transmigración del alma-espíritu, es decir, la sincronicidad habla de simultaneidad y la metempsicosis del “ser y estar ahí”.

## *Grados de metempsicosis: Juegos de roles, interpretaciones y omnisciencia*

Se ha puntualizado que antes de la masificación de los espacios tridimensionales digitales navegables han existido otras actividades ergódicas que implican eventos de metempsicosis, como los llamados *juegos de rol* en los que uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Estas actividades ergódicas de carácter interpretativo-narrativo generalmente se realizan con el apoyo de papel y lápiz; los jugadores asumen el rol de personajes ficcionales a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores.

Los juegos de rol generalmente se apoyan en tablas estadísticas [*stats*] que permiten balancear las habilidades o capacidades de los personajes con la finalidad de mediar una convivencia adecuada entre los participantes. Estas tablas se heredaron a las ergonarrativas y, de manera equívoca, a las ergonarrativas de batallas por turnos o de personajes que las utilizan. Se les llama “RPG” [*role playing game*], aunque llamarlas así se considera erróneo porque se asume que sólo las ergonarrativas que las utilizan son juegos de roles, contrario a lo que puristas como Markku Eskelinen sostienen –que la narrativa y personajes son meros recursos de mercadotecnia para vender videojuegos y no merecen el mínimo estudio serio–; en cambio otros autores, como Brenda Laurel,<sup>57</sup> sostienen que los videojuegos –ergonarrativas– son más una experiencia del orden de la dramaturgia que del tipo literario debido a que el ergonauta asume un rol y una función dentro de un contexto al que deberá responder.

Por lo anterior, es posible asumir que todas las ergonarrativas son un juego de rol en el que, mediante la metempsicosis, sin importar el tipo de narrativa, género o dinámica el ergonauta asume un papel o personalidad. Cabe apuntar que en las ergonarrativas hay tres modelos de metempsicosis; sin embargo, es conveniente recordar que el presente documento no es un sistema modelizante y que hablar de la metempsicosis en las ergonarrativas y la clasificación de las mismas requiere una labor más extensa que no será abordada en el presente proyecto.

- Una metempsicosis<sup>58</sup> primaria donde el ergonauta determina a total voluntad la apariencia, el comportamiento y las reacciones del protagonista con quien realiza la

---

<sup>57</sup> Brenda Laurel es una escritora, investigadora, diseñadora, emprendedora y pionera en los campos de la interacción persona-computadora, en la narrativa interactiva y otros aspectos culturales de la tecnología. Su tesis doctoral propone una arquitectura para computadora basada en ficciones interactivas. Esta idea sirvió como base para *Computers as theatre* [1991], obra seminal en el campo de la interacción persona-computadora. También se tituló *magna cum laude* por la Universidad de De Pauw con su tesis de licenciatura *Discurso y teatro* en 1972.

<sup>58</sup> Entendiendo la metempsicosis como un término que señala al acto de “ser y estar ahí” que adquiere un ergonauta al adentrarse en una ergonarrativa.

transmigración; es decir, al inicio el protagonista es una pizarra en blanco que el Ergonauta se encarga de llenar.<sup>59</sup>

- Una metempsicosis interpretativa donde el ergonauta asume el rol presentado por el autor y sigue el arco narrativo planteado de antemano como una forma lineal; es decir, el ergonauta emula las acciones del protagonista.<sup>60</sup>
- Una metempsicosis fronteriza, en que hay una personalidad previa planteada por el autor pero que puede ser interpretada y modificada en el trayecto narrativo por el Ergonauta. Es decir una combinación de metempsicosis primaria y metempsicosis interpretativa<sup>61</sup>.
- Una metempsicosis omnisciente reservada para las ergonarrativas donde el ergonauta no asume el control de un personaje en específico; más bien tiene el control de una determinada situación, momento o planteamiento. Son las ergonarrativas de temática deportiva, militar, de simulación social u otra donde el ergonauta controla la situación, pero no a los personajes.<sup>62</sup>

### Lázar Márkovich Lissitzky y Lev Manovich, caminar y narrativa

El investigador Jorge Juanes en su libro "*Las vanguardias artísticas ruso-soviéticas: Revolución en la Revolución*" (2015) expone la labor de Lázar Márkovich y el interés del artista de vanguardia por generar un encuentro entre la pintura y el espacio arquitectónico. Tal encuentro entre ambas manifestaciones artísticas suponía el destruir la separación entre la obra artística y el espectador; lograr esa intención revolucionaria implicaba la creación de condiciones formales y especiales que convirtieran a los espectadores en sujetos móviles, activos, dinámicos y lo que más nos compete: implicados radicalmente en el espacio. Es cierto que ni Juanes ni Lissitzky utilizan los vocablos ergódico, interactivo, ni mucho menos espacio tridimensional digital; sin embargo, las intenciones vanguardistas de Lázar Márkovich Lissitzky materializadas en sus diseños de espacios de exposición, proyectos museográficos y salas de exposición, establecieron que el movimiento del espectador es vital en la narrativa de los objetos artísticos. Lázar Márkovich Lissitzky consideraba fundamental el implicar al espectador, transmutarlo en el

---

<sup>59</sup> Aquí se puede hablar de ergonarrativas como *The elder scrolls*, la saga *Fallout* (Pagliarugo, 2008) [Interplay, Bethesda] y muchas ergonarrativas más del género llamado RPG [*Role Playing Game*].

<sup>60</sup> *Uncharted* [Naughty Dog], *God of war* [Sony Santa Monica], *Gears of war* [Epic Games], *Assassins' creed* [Ubisoft] y una larga lista de etcéteras. Este tipo de metempsicosis es la más recurrente y socorrida en las ergonarrativas que se encuentran más cerca de la tradición y lenguaje cinematográficos.

<sup>61</sup> *Silent hill* [Konami], *Mass effect* [Bioware], *Bioshock* [Irrational] *Echo night* y *Chrono trigger* [Square Enix] por mencionar a algunos. Una forma de metempsicosis popularizada a mediados de la década de 2000 y principios de la del 2012.

<sup>62</sup> Ergonarrativas de los llamados RTS [*Real Time Strategy*], con ejemplos como *Age of empire*, *Age of wonders*, *Starcraft* [Blizzard], *Command and conquer* [EA], *The sims* [EA] por mencionar algunos títulos deportivos representativos en los que el ergonauta controla equipos deportivos en su conjunto.



protagonista de la obra, retirarlo de la participación trivial, "convocarlo a poner en juego y por completo "en el movimiento del cuerpo". (Juanes, 2015).

"Tradicionalmente, las pinturas colgando de las paredes inducían la pasividad del espectador. Nuestra construcción/diseño, en cambio, lo hará activo; esa es la función de nuestra sala [...]. Con cada movimiento del espectador cambia su percepción de la pared; [...] El espectador está físicamente implicado en la interacción con el objeto expuesto" (Juanes, 2015).

Reiteramos, la propuesta artística de Lázar Márkovich Lissitzky no contemplaba los escenarios digitales, pero sí englobaba lo que en nuestro texto hemos enunciado como la narrativa ergódica: se requiere de un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto, es decir, se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Ahora bien, los espacios artísticos de Lissitzky no comprendían una trama dramática explícita, pero el recorrer la obra por medio del movimiento en el espacio es un relato en sí mismo, y por lo tanto es una obra sujeta a una narrativa, la cual no tiene que ser necesariamente textual pero sí una a partir de la experiencia estética. La propuesta de Lázar Márkovich Lissitzky se enfocaba en mostrar que el arte no está frente a nosotros, nosotros somos los actores principales.

"[...] si el futurismo llevó al espectador al interior de la tela, nosotros lo hemos llevado a través de la tela hacia el espacio efectivo, situándolo en el centro de la nueva construcción en la extensión del espacio." (Juanes, 2015).

Si seguimos lo señalado por Manovich, los videojuegos en mayor medida retienen o vislumbran un aspecto narrativo, ya que en su constitución se encuentra el recorrido de espacios o paisajes virtuales (Manovich, 1998). Podemos entender a los videojuegos como una forma de narración audiovisual ergódica, tomando como punto de partida los postulados de Lev Manovich, Lázar Márkovich Lissitzky y Espen Aarseth. Lev Manovich en su análisis de los videojuegos *Doom* (Carmack, Romero, & Hall, 1993) y *Myst* (Miller & Miller, 1993), retoma el concepto de Diégesis presentado por Michel de Certau, en que la trama establece un itinerario ["guía"] y el navegante lo atraviesa ["transgrede"], señala que en los videojuegos, la navegación de un espacio digital es una forma de narrativa. El navegante al estar recorriendo un espacio digital, lo está transgrediendo, por lo tanto, está generando narración. Lo cual nos remite a la danza posmoderna, en la cual el caminar es una forma de danza, o como Manovich dice: una forma de narración y narrativa. A grandes rasgos, la premisa de *Myst* consiste en recorrer el paisaje de tres libros, los cuales representan el conflicto de dos hermanos que se culpan uno al otro de la muerte de su padre; el jugador va recabando los diarios y al final decide quién es el culpable.

Antes de *Myst*, los videojuegos iniciaban con su sistema interno de mecánica, pero el punto más relevante de *Myst* es que se iniciaba con el paisaje tridimensional, lo que nos lleva nuevamente a Manovich, puesto que el punto

principal del relato es transmigrarnos a un nuevo paisaje, un nuevo mundo, y el recorrerlo es un relato en sí mismo. Esto nos remite a la danza posmoderna, en la cual el caminar es una forma de danza, o como Manovich dice, una forma de narración y narrativa. Entonces, el caminar también es parte del mundo del arte (Rabadán, 2017). La narrativa y el tiempo se estructuran con el movimiento dentro de un espacio (Manovich, 1998), lo que nos ayuda a reafirmar la propuesta de Espen Aarseth al catalogar como narrativas Ergódicas (Aarseth, 1997) a aquellos relatos en los que lector puede transgredir, atravesar y modificar la trama, ya sea en su estructura dramática o al navegar ese espacio digital. El diseñador de videojuegos Shigeru Miyamoto señala que en los videojuegos la narrativa debe estar constituida del enlace de tres instancias indispensables: el relato, la interface y la mecánica. Por lo tanto, el desarrollo de las mecánicas debe ser la forma primordial de proporcionar el relato (Kohler, 2016), apuntalando la afirmación de que la navegación en un espacio es una forma de narración y por lo tanto, de generación de relatos propuesta por Manovich (1998).

En un videojuego la narrativa no está compuesta únicamente por las *cutsscenes*, los diálogos y documentos, la narrativa está conformada por todo aquello que hacemos en el videojuego en sí mismo [gameplay], todo es una constante interrogante que vamos resolviendo con nuestras acciones, con nuestra forma de jugar, cada salto, la forma en que recorreremos el espacio, cada enemigo que derrotamos o del que huimos es el relato en sí mismo, y todo ello es narrativa.

Entendiendo a la narrativa como la construcción de sentido que realiza la mente humana, y asumiendo que *gameplay* es narrativa, podemos afirmar que *Ori and the Will of the Wisps* dista mucho de ser una “historia sencilla”, ya que la complejidad del relato es inseparable del laberinto o intrincado de los escenarios. Volviendo a la afirmación “forma es fondo/*gameplay* es narrativa”, en los primeros minutos de *Ori and the Will of the Wisps* nos encontraremos con una ausencia de dirección u objetivo claro, vulnerabilidad e incluso agobio y desorientación que, en coherencia con la estructura de una fábula, nos hace evidente que estamos perdidos y no sabemos por dónde comenzar nuestra búsqueda. El *gameplay* es narrativa, por lo tanto, es susceptible a un estudio de discurso.

Es importante señalar que no nos compete juzgar la calidad de los relatos aparecidos en los videojuegos, lo que nos compete es el estudio del discurso, la ideología que atraviesa o se oculta en esos relatos. El juzgar los valores estéticos de los relatos aparecidos en los videojuegos es un objeto de estudio en sí mismo que no se debería abordar como una generalidad de medio. Se debe evitar la pregunta ¿los videojuegos tienen narrativas de calidad estética? y mejor plantear preguntas particulares como ¿el videojuego “x” tiene una narrativa de calidad? Dentro de nuestra perspectiva de estudio la aplicación de las preguntas debe ser similar, sería totalmente insuficiente una pregunta ¿Cuáles ideologías atraviesan a

los discursos aparecidos en los videojuegos? Cuando es más conveniente preguntar ¿Cuáles ideologías atraviesan al discurso del videojuego “x”?

## Conclusiones

En los apartados anteriores aspiramos a establecer que el recorrer/caminar en espacios tridimensionales digitales navegables es una forma de narrativa en sí misma, por encima de que el espacio digital tenga una trama implícita o explícita. El recorrer espacios físicos se considera una forma de narrativa en disciplinas artísticas como la danza y en los precursores de las instalaciones de las vanguardias soviéticas, de tal forma tal perspectiva es aplicable a los espacios tridimensionales digitales navegables. Una de las particularidades y valores constitutivos de los espacios tridimensionales digitales navegables es el proceso de metempsicosis, en el que los usuarios, navegantes, espectadores o ergonautas realizan el proceso consciente de la transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí”. Reiteramos, cuando un usuario voluntariamente participa de un espacio tridimensional digital navegable, transmigra su agencia intelectual a un cuerpo o personaje digital, con dicho cuerpo digital transgrede o recorre un espacio tridimensional, y por lo tanto está generando una narrativa, en este caso, una narrativa ergódica. Si bien tal proceso no es exclusivo de los videojuegos, son los objetos de la cultura visual contemporánea con la suficiente accesibilidad didáctica para ejemplificar el proceso de metempsicosis, a los espacios tridimensionales digitales navegables, y el que recorrer dichos espacios digitales es una forma de narrativa. Lo establecido anteriormente puede ser aplicado sin mayor dificultad a las instalaciones artísticas en entornos digitales, a los recorridos digitales de espacios arquitectónicos y a un sinnúmero de piezas de arte digital que requieren de la participación no trivial de los espectadores.

El presente documento también nos puede ayudar a remover capas de superficialidad y falsa novedad que pueden presentar los objetos artísticos elaborados en y para plataformas digitales; al poder enunciar los procesos acontecidos en tales manifestaciones artísticas, nos damos cuenta que tal espejismo de novedad se diluye, y que la búsqueda de volver al espectador en un actor de la selva de las palabras y los signos (Ranciere, 2008), es incluso más antiguo a lo que conocemos como el Arte. De igual forma, al conciliar que las manifestaciones artísticas digitales realizan exploraciones temáticas que no son ajenas a manifestaciones anteriores, nos puede ayudar a explorarse sin prejuicio, tecnófoba ni desprecio.

Los temas explorados por el arte no se han modificado a lo largo de los años, ya que de alguna forma reflejan las búsquedas de los mundos interiores de los artistas. El hecho de que conforme la iteración tecnológica nos proporciona diversas herramientas para producir, distribuir y consumir imágenes, estas sean

empleadas para producir objetos artísticos que buscan volver a los espectadores en partícipes de mundos ficcionales y experiencias artísticas, refuerza el valor del arte como el gran generador de empatía. En el arte sus productores aspiran a materializar su mundo interior, sus preocupaciones, sus activismos, emociones y tormentos, y así compartirlos con otros por medio de la experiencia estética.

El arte es un gran ejercicio de empatía; la metempsicosis y el recorrer espacios digitales tridimensionales nos puede permitir el explorar facetas humanas a las que difícilmente tendríamos acceso en nuestra realidad cotidiana. El arte nos puede ayudar a desarrollar la empatía a partir de la imaginación, y si bien nunca se agotarán los temas en torno al cuerpo físico, ahora tenemos nuevos horizontes para explorar el cuerpo digital. A principios del siglo XXI está casi disuelta la frontera entre el mundo digital y el mundo análogo; nuestra relación con las redes informáticas se ha vuelto casi vital y aparentemente indispensable, y frente a nosotros se expande un laberinto digital rizomático cuya narrativa podemos ir formando paso a paso.

## Referencias:

- Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland, US.: The Johns Hopkins University Press
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. United Kingdom.: Semiotext(e) / Foreign Agent.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.
- Carmack, J., Romero, J., & Hall, T. (Writers) & J. Carmack, J. Romero, & T. Hall (Directors). (1993). *Doom, Doom*. United States of America: ID Software.
- Cortázar, J. (2006). *Rayuela* (5th ed.). Ciudad de México, México: Punto de lectura.
- Crawford, C. (2011). *The Art Of Computer Game Design* (2011, con anotaciones actualizadas del autor. ed.). United States of America: McGraw-Hill, U.S.
- Farias, H. (2015). Una metodología para la conservación y restauración de arte contemporáneo. In A. Castilla (Ed.), *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Canada: Ace Books.
- Gygax, G. (1974). *Dungeons & Dragons*. United States of America: TSR, Inc.
- Heidegger, M. (1996). *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*. Albany, N.Y. United States of America: State Universtiy of New York Press.
- Jones, D. (Writer). (2011). Source Code. United States of America.
- Juanes, J. (2015). *Las vanguardias artísticas ruso-soviéticas*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Jung, C. G. (1998). *Synchronicity*. United States of America: Greenwood Publishing Group.

- Kohler, C. (2016). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. United States of America.: Dover Publications.
- Maher, M. (1911). Catholic Encyclopedia *New Advent*. Retrieved from <http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm>
- Manovich, L. (1998). Navigable space. *Software Studies Initiative*. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>
- May, C. (Writer) & P. Désilets (Director). (2007). Assassin's Creed [Videojuego]. In J. Raymond (Producer), *Assassin's Creed*. Francia: Ubisoft
- Miller, R., & Miller, R. (Writers) & R. Miller & R. Miller (Directors). (1993). Myst [Videojuego]. In L. Strand (Producer), *Myst*. United States of America: Brøderbund.
- Pagliarugo, E. (Writer) & T. Howard (Director). (2008). Fallout 3. In G. Carter (Producer), *Fallout*. United States of America: Bethesda Softworks.
- Peone, V., & Ruben, J. (2015). *Adam Ruins Everything - Why People Think Video Games Are Just for Boys*. United States of America: TruTV.
- Ponce-Díaz, R. (2017). Elser y estar ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis y videojuegos. In T. Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte* (Vol. 1, pp. 55-71). Guanajuato, México: Universidad de Guanajuato.
- Rabadán, M. E. (2017) *Seminario Temático: Metodologías de estudio del Arte*. Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura., Universidad de Guadalajara., Guadalajara Jalisco.
- Ranciere, J. (2008). *Le spectateur émancipé* (A. Dilon, Trans. 3rd ed.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.
- Rusnak, J. (Writer) & D. F. Galouye (Director). (1999). The Thirteenth Floor United States of America.
- Yepez, H. (2020). *Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología*. Ensayo. Colabdecritica. México.





# **LA FILOSOFÍA VA AL CINE: IMAGEN, TIEMPO Y EXPERIENCIA CINEMATOGRAFICA**





## El plano - secuencia como imagen sensación: una pauta para conceptualizar su *frontera* desde la estética de las intensidades

Areli Adriana Castañeda Díaz<sup>63</sup>

La construcción del sentido fílmico en *Birdman* (González, 2014), desde “la inesperada virtud de la ignorancia”<sup>64</sup> existente, muchas veces, en el hecho de la experiencia estética de la imagen-sensación<sup>65</sup>, vuelca al lector de las siguientes líneas a suscitar algunas anotaciones en la conceptualización del término *frontera* desde la imposibilidad fisiológica del cuerpo humano. Se trata de una aproximación al estudio del cine desde una perspectiva de la fenomenología. Al considerar como hipótesis fundamental que el plano-secuencia evoca una lógica de sentido más allá de sus especificidades técnicas, se recurre principalmente a Gilles Deleuze para argumentar que el plano-secuencia es un constructo del pensamiento en tanto concibe una evocación orgánica de un filme. Se trata de una imagen-sensación en *continuum* contenida de aspectos figurales, aspectos figurativos y en consecuencia, de especificidades que posibilitan pensarlo como una propuesta de cine háptico, es decir, un cine vinculado al tacto desde un conjunto de premisas que evocan a una experiencia previa del mundo, de un entorno cultural resultado de un cúmulo de experiencias y acontecimientos que le dan significado.

Dicha problematización será desde la continuidad de la propuesta digital de plano-secuencia en *Birdman*, la cual infiere al único límite tangible: el cuerpo humano desde los términos de la corporalidad y la corporeidad por medio de la experiencia estética con el universo fílmico. Pensar el término de *frontera* como la pauta para reconocer los límites fisiológicos del cuerpo humano y por ende, distinguir desde la imagen cinematográfica del plano-secuencia la ruptura de esos límites corporales, es

---

<sup>63</sup> Profesora - investigadora Titular “A” (T/C) Universidad Pedagógica Nacional. Profesora de asignatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM. Autora de varios artículos y capítulos de libro en torno a los estudios de la Estética, la Educación sensorial y el cine. Ponente en eventos académicos nacionales e internacionales. Coordinadora del CA “Educación sensorial: experiencia estética y Arte”. Coordinadora del proyecto SEP-PRODEP (2018 - 2020) “Experiencia Estética y Arte: aproximaciones a los sentidos mediante la educación sensorial” (UPN CDMX). Miembro de SEPANCINE, AMIC, COMIE. Profesora perfil PRODEP - SEP.

<sup>64</sup> Esta frase forma parte del título de la película aquí citada y se recupera para discernir acerca de la construcción del sentido fílmico mediante la experiencia estética, proceso de *aesthesis*, en donde muchas veces la ignorancia de la capacidad de percepción de nuestros sentidos limita la concepción del espacio-tiempo-movimiento representados en el filme y por ello, la pérdida de la noción de la capacidad sensorial del cuerpo.

<sup>65</sup> Se entiende por imagen-sensación, aquella imagen que da sentido a la elaboración del relato cinematográfico a partir de la experiencia estética del espectador de cine con la película mediante los distintos elementos cinematográficos y a su vez con el universo fílmico, es decir, con aquellas imágenes fílmicas que le cautivaron. Dicho concepto será abordado más adelante.

la razón para retomar el largometraje de Alejandro González Iñárritu, tanto por la propuesta poética del plano-secuencia como por el relato de un personaje que se encuentra en una constante necesidad de extender su límite corporal mortal y corriente por el de una personificación de superhéroe que lo ha trascendido.

En este artículo se propone una reflexión acerca de la construcción del término de *frontera* meramente desde una condición biológica y fisiológica de la corporalidad, es decir, de la representación en el audiovisual como tal y, por otra parte, de la corporeidad, referida a la percepción del cuerpo del espectador de cine mediante una técnica y un recurso tecnológico, que hacen del cine un arte del *index*, un artefacto autómatas: el plano-secuencia.

Asimismo, se realizan algunas anotaciones sobre la conceptualización de la espacio-temporalidad fílmica a través del plano-secuencia, para generar una inmersión en el estado emocional del personaje principal: Riggan Thomson; paradójicamente, desde el cuerpo como límite y por otra parte, refiriéndose a la corporalidad y corporeidad en *Birdman*, como un conjunto de elementos de inflexión del concepto de *frontera*.

Técnicamente, el plano-secuencia es un procedimiento no del todo habitual en tanto que obliga al director y al cinefotógrafo a dominar con gran destreza los movimientos de cámara y las interacciones actorales, ya que debido a la duración, se debe tener un amplio conocimiento de las trayectorias espaciales y temporales. Anterior al cine digital, un plano-secuencia podía tener una duración máxima de 12 minutos, tiempo límite de duración de una bobina de película. En principio, el plano-secuencia se pensó como una forma de capturar una realidad, así como de hacer un seguimiento de las acciones de los personajes mostrando de una manera ininterrumpida, la motivación de dicha acción en un “tiempo real”, es decir, con un sentido mimético. Como dato histórico, se reconoce que la película *Amanecer* (*Sunrise: A Song of Two Humans*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1927), es una de las primeras películas que emulan el principio de continuidad con una finalidad expresionista, es decir, más allá de una construcción técnica, enfatizar una técnica cinematográfica para dar un sentido perceptivo de realidad sensorperceptiva, expresionista, a una historia.

El plano-secuencia en el cine trastoca las condiciones naturales del ojo humano y de su condición biológica, lo cual obliga a pensar en este término no sólo desde su especificidad técnica o narrativa, también en la sensorperceptiva. La lectura que se propone en esta parte de la conceptualización de *frontera* de Gilles Deleuze a través de una estética de las intensidades (Castañeda, 2013), la cual refiere al estudio de la percepción fenomenológica del espectador a partir de una experiencia cinematográfica. Cabe distinguir que para la estética de las intensidades el corpus de estudio se refiere al fenómeno fílmico y no sólo al fenómeno cinematográfico. Metz (2002), distingue ambos términos. El fenómeno cinematográfico comprende la naturaleza de la película en su contexto histórico, la diégesis que evoca, el conjunto de técnicas y la sinopsis de la misma. Mientras que el fenómeno fílmico comprende

todo lo anterior como motivación para una experiencia del espectador de cine. Se trata de una precisión metziana que da pie para comprender los elementos cinematográficos no sólo desde un compendio de técnicas para representar historias, sino de textos cuya semiótica permite comprender un sentido ontológico de narrar, la manera en cómo narramos y sobre todo, cómo evocamos dichos relatos desde la experiencia. Esta última cognoscible a partir de esquemas sensoriomotores que refieren a la comprensión del fenómeno estético.

Respecto a dicha aproximación desde la Filosofía, esta propuesta fílmica posibilita la premisa de que el plano-secuencia es una forma de referencialidad de la representación háptica del cine y que en tanto constructo del pensamiento y no sólo una técnica, formaliza una realidad que no se queda en la película en sí, sino que sirve de eje para la concepción de la corporalidad y la corporeidad fílmicas. En estricto sentido, Birdman es un largometraje basado en el plano-secuencia para dar pie a la continuidad tanto en el plano de la propuesta técnica, como del relato de un personaje que vive en una compleja continuidad de su personificación de superhéroe, misma que lo ha trascendido corporal y corpóreamente.

Por ende, en principio las anotaciones al concepto de frontera como un límite, nos hacen pensar en las prácticas cinematográficas desde el plano-secuencia como:

- a) un recurso técnico que consiste en la realización de varias acciones continuas a lo largo de una toma única sin cortes perceptibles por el espectador
- b) un recurso narrativo que supone la concepción de continuidad de la historia, un constructo que no sólo desafía a la narrativa, sino a la concepción del cine y los conceptos de espacio temporalidad, emotividad y de motividad.

La invitación para continuar con la lectura del presente texto, cubrirá tres aspectos de la frontera desde una perspectiva fenomenológica:

- I. Corporalidad  $\leftrightarrow$  Cuerpo  $\leftrightarrow$  Corporeidad  $\rightarrow$  Estética de las Intensidades.
- II. Plano secuencia  $\leftarrow \rightarrow$  Imagen-Sensación.
- III. "Una cosa es una cosa, no lo que se dice de ella"  $\rightarrow$  Pautas para una reflexión fílmica.

Finalmente, se presentan algunas reflexiones desde el concepto de plano-secuencia como una imagen-sensación, mediante la cual se propone pensar el cine como un cúmulo de imágenes hápticas cuya pretensión es evocar la disposición del ojo-mente, una experiencia orgánica y no sólo una aproximación al estudio del cine desde lo narrativo.

## I La definición de corporalidad y corporeidad en el cine desde la Estética de las Intensidades

La experiencia estética del espectador comprende al filme desde la evocación de sentido, ya que a partir de los elementos cinematográficos integrados, es quien:

1. Ordena lo primordial en una pulsación sin medida que da pauta a una génesis dinámica desde el relato que percibe, lo sensorial y emotivo, es la afección corporal.
2. Organiza lo secundario, en donde la generación de un acontecimiento suscitado por el espectador es con un aspecto simbólico. Si bien los elementos cinematográficos integran una película, el espectador es quien incorpora dichos elementos en tanto que evoca sólo a la identificación de emociones ya nombradas generando la lógica del sentido.
3. Significa lo terciario, es decir, integra todos los elementos de la experiencia estética como tal, la cual compete a un conjunto de determinaciones tanto en el orden individual como social:
  - las determinaciones del lenguaje, entendidas en las acciones de designación, manifestación y significación tanto en el orden de la película, como del entorno en el que se exhibe;
  - las determinaciones de la individuación a partir de la idea de individuo, de persona con una identidad y los conceptos o significados mediante los cuales nombra a los objetos y las acciones de experiencia;
  - las determinaciones metafísicas fundamentales que comprenden al mundo en tanto entorno concebido y nombrado a partir de su experiencia, el “yo” como reconocimiento de un conjunto de creencias y prejuicios en el orden estético; finalmente,
  - las determinaciones ontológicas básicas ligadas a la equivocidad (en tanto que todo filme está condicionado a interpretarse desde varios sentidos y significaciones), analogía (como la relación o semejanza entre cosas aparentemente diferentes) y, eminencia (lo que conlleva al conocimiento y saber del espectador o al bagaje cultural).

Desde esta perspectiva deleuziana, el sentido en la experiencia estética es una frontera flexible y porosa en tanto que suscita la experiencia con el mundo. Gilles Deleuze se refiere al concepto de frontera como una banda de *Moebius* “cuya superficie exterior (las proposiciones que se encuentran en el mundo) está en contacto con la superficie interior (en donde ubica al cuerpo y a los distintos estados de las cosas) envolviendo el mundo entero” (Martínez, 2011). Cuando el espectador define su experiencia a través del hecho fílmico refiere una frontera de su ser como parte de un entorno, es decir evoca al filme desde sus anclajes, su relación con el mundo, su bagaje cultural, su estado de ánimo, etc.

La idea acerca de la experiencia estética del espectador nos lleva a enfatizar la puesta en acción sensorial y perceptible con aquello que le significa. En el caso del fenómeno fílmico es reconocible la motivación principalmente los sentidos cinestésicos y las relaciones simbólicas pertinentes a su bagaje cultural, valores estéticos que conforman la lectura de los cuerpos representados en el filme mediante la identificación de la corporalidad y por otro lado, de la corporeidad como el cuerpo aprehendido y concebido por el espectador, resultado de sus experiencias senso-perceptivas y por ende, cognitivas. En ambas perspectivas existen concepciones gustativas, olfativas, táctiles, visuales, sonoras o desde las interrelaciones de estos constructos de sensorialidad corporal: los sentidos exteroceptivos y los sentidos interoceptivos. Entonces, la motivación como parte del fenómeno fílmico conlleva a reconocer las acciones individuales en interrelación con las culturales, pensando en una voluntad y un interés, puntos primordiales para esta propuesta de análisis.

El reconocimiento de la corporalidad y la corporeidad en la construcción de sentido posibilita la reflexión de la forma contenida en lo cinematográfico, es decir, los elementos sensibles percibidos por el espectador en relación con la sensación y el pensamiento. En esta lógica, Deleuze (2005) afirma que el cine para el espectador no es una forma inteligible (idea) “que se actualice en una materia, sino una forma sensible que organiza el campo perceptivo en función de una conciencia intencional en una situación” (Deleuze, 2005, p. 88), situación específica de experiencia que da origen a un acontecimiento. Recordemos que, para el filósofo francés, el sentido como tal va a converger a un suceso importante, el cual cobra una lógica desde las diversas representaciones sociales de un entorno cultural. A su vez, el acontecimiento como sentido de comprensión de ese entorno, de ese filme, y comprendido mediante objetos sensibles en tanto “experimentados”, vividos.

La Estética de las Intensidades (Castañeda, 2013), comprende al fenómeno cinematográfico como un proceso tecnológico y lo fílmico como un acontecimiento orgánico compuesto de fluidos, órganos, carne, elementos dispuestos en una puesta en imagen orgánica en tanto que impacta cinestésicamente al espectador. La imagen-sensación es para la Estética de las Intensidades, una imagen sintética resultado de la memoria (técnica y vital) y el recuerdo, contenida de espacialidad y temporalidad desde la animación, el *motus*. Cabe precisar que la totalidad de las imágenes sensoriales en el cuerpo son determinadas mediante la imagen sonora, la imagen visual, la imagen táctil, la imagen olfativa y la imagen gustativa. De esta manera, las imágenes sensoriales son aquellas abstracciones realizadas a partir de la experiencia con el entorno cultural. En el caso de la Literatura, las imágenes sensoriales son muy recurridas para hacer referencia a un estado de las cosas, de los objetos y su manera en cómo son representados en la diégesis con la finalidad de evocar un sentido. En el caso de la película, como objeto sensible y como texto semiótico, evoca a la

abstracción; por lo tanto, a la generación de imágenes sensoriales que posibilitan la comprensión de lo que en la apariencia se muestra en el cine.

Propiamente, las imágenes sensoriales son materia de estudio de las neurociencias. Las investigaciones relacionadas con este tema son realizadas en función de la detección de las funciones neuronales efectuadas por el cerebro y la intercomunicación química existente entre la información recabada en la mente a través de la memoria y los recuerdos y las relaciones con las funciones de las terminales nerviosas del cuerpo humano y que corresponden a la parte sensorial. Para una perspectiva estética tal y como se aborda en la presente disertación, se pone énfasis en los sentidos cinestésicos: vista, oído y tacto, los cuales juegan un papel determinante en la experiencia estética del cine y por ende, esta información de carácter científico entra en interés de los creativos del cine tanto en el nivel tecnológico del diseño en la producción de filmes como en la exhibición de los mismos.

Así, desde la concepción de la imagen-sensación, su frontera es el cuerpo concebido, la manera de ser pensado, sentido y por otro lado, representado como un discurso sobre el cuerpo en un texto enunciado a través de una elongación espacio-temporal llamada plano-secuencia. Como un constructo de la imagen-sensación en el plano secuencia, el cuerpo es “aquello en lo cual el pensamiento se sumerge para alcanzar lo impensado, es decir, la vida. No es que el cuerpo piense, sino que está obstinado y es terco: él fuerza a pensar lo que escapa del pensamiento” (Deleuze, 2004, p. 251).

La reflexión de las cualidades cinematográficas del plano-secuencia en *Birdman* (González, 2014), vislumbra una espacio-temporalidad ininterrumpidas como condición de experiencia estética; la movilidad es la cualidad de la motivación para generar sentido, el potencial de los cuerpos para ser alterados o modificados. Todo ello permite identificar la diferencia entre dos aspectos que refieren a toda imagen fílmica:

a) aspecto figurativo: entendido en el plano de lo representado y narrado, en relación con la diégesis. Se trata del relato presentado en el mundo de la obra y que a su vez representa una realidad cultural específica de manera mimética.

b) aspecto figural: sensaciones provocadas por la imagen, cuya lectura refiere a lo háptico, en este caso, imágenes sin corte y en constante movimiento.

Ambos aspectos como formas intrínsecas de significancia para el espectador: su experiencia de existencia sensorial, logopática y razonada, y por otro lado, extrínseca en tanto que son circunstanciales a un entorno cultural en el que el espectador está situado en un contexto específico y que esto le permite concebir significaciones arbitrariamente culturales.

## II Plano secuencia ↔ Imagen-Sensación

El cine no sólo pretende una representación de la forma de percepción del ojo humano, ya que se trata de un artefacto que conlleva a la creación de expresiones mediante la intelección del lenguaje. Mediante el cine es posible hacer representaciones de la ilusión de una *puesta en imagen* que afectan la condición fisiológica del cuerpo del espectador, precisamente la primera frontera tangible y simbólica. Deleuze (2004) afirma que el cine no es exclusivamente un medio narrativo, también reconoce en él un esquema sensoriomotor, por lo tanto, como un conjunto de procedimientos de estructuración de la experiencia de un sujeto en una situación determinada, un acontecimiento. Desde esta perspectiva el espectador en un complejo *sensus-cogito*, y no sólo un *spectatorem* que sólo hace referencia a *speculum*, es decir al oficio de hacer espejos; hace alusión a un espectador que siente, percibe y piensa desde la frontera de su cuerpo. Y al mismo tiempo, su experiencia comprende un esquema sensoriomotor articulado desde el plano-secuencia que representa una narración continua, sin cortes, resultado de una disposición creativa del movimiento de una realidad.

En este punto cabe la posibilidad del plano-secuencia no sólo comprendido como una toma larga ininterrumpida y sin cortes, mediante la cual se pueden percibir diferentes tamaños de planos, de acercamientos, angulaciones, desplazamientos y que muestra la coordinación de todo un equipo de producción y dirección. Además implica, en el caso del cine digital, una intervención computarizada de las imágenes para poder construir dicho fenómeno de continuidad.

El plano-secuencia es una manera de vislumbrar a la cámara automática, pues no sólo refiere a las acciones continuas y sin cortes, sino a las condiciones de experiencia estética y de espacio-temporalidad, con una motivación *quasi* realista al artefacto, donde el cuerpo sucede en esas acciones no sólo en la diégesis, sino en los actos corpóreos y corporales que se suscitan mediante los cuerpos representados. La experiencia cinestésica provocada por el plano-secuencia en *Birdman* refiere a la concepción de *duración* de Bergson (2007), la cual implica la lectura de un *todo filmico* como una constante ilusoria de la memoria puesta en movimiento, como un modo del espacio y del tiempo en el momento de ser parte de la experiencia, en este caso del espectador al ser un centro de intermediación con su mundo. Y por otro lado, comprender la continuidad de un personaje que no concibe interrumpir o pausar su estadía en ser un actor y un superhéroe.

El tiempo en el plano-secuencia es percibido en una toma larga para concebirlo como tangible y significativo al aludir a un presente continuo en su representación más allegada. Estaríamos hablando del “está siendo” y “está sucediendo” *todo el tiempo*. El plano-secuencia es una posibilidad de representar un *continuum*, se trata de una evocación del “estar siendo”, del “estar viviendo”, estoy



sintiendo en tanto que estoy pensando, por eso existo. Se trata de una memoria con sentido, un acontecimiento en su momento, lo que uno ve en la imagen no queda limitado a lo que se describe visualmente, ya que se trata de un *index* de algo más allá del marco de la pantalla, que apunta hacia el movimiento genuino imposible desde el cuerpo frontera: su doblez y su porosidad.

La tecnología digital implicada en el plano-secuencia evoca al montaje, suscita la unión y la edición para concebir una espacio-temporalidad, para representar el paso del tiempo. La distorsión del tiempo y del espacio en lo cinematográfico genera la experiencia sensible desde la espacialidad y la temporalidad para darle expresión rítmica al plano secuencia. Se trata de esculpir la motivación en el cine y de trastocar la espacio-temporalidad, cuya intención de escribir este concepto como una evocación compuesta, tiene la intención de comprender la complejidad del cine como una exteriorización del ojo-mente.

El espacio está en todas partes. Justo la razón de existencia de la frontera. Y es que desde el pensamiento concebimos el espacio en la medida de que es limitado. Allí está la frontera. Y la podemos vislumbrar no desde un pensamiento, sino desde un instante.

Lo anterior hace referencia al plano-secuencia como un constructo de la imagen-sensación, en tanto que la experiencia con esta técnica cinematográfica no es a través de ella misma, sino de la relación simbólica entre los cuerpos desde aspectos corporales y de corporeidad, por lo que habría que distinguir las disposiciones ideológicas creadas a través de diversas propuestas. Como ejemplos inmediatos están *La soga* (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948), la propuesta documental de *Imperio* (*Empire*, Andy Warhol y John Palmer, 1964), *El arca rusa* (*Russkiy kovcheg*, Aleksandr Sokúrov, 2002), *PCV-1* (*PVC-1*, Spiros Stathoulopoulos, 2007), *Pez gato* (*Mahi va Gorbeh*, Shahram Mokri, 2013), *Victoria* (Sebastián Schipper, 2015), *1917* (Sam Mendes, 2019), con el sentido de construir una espacio-temporalidad con un sentido fenomenológico de experiencia orgánica.

También pensar en algunas secuencias memorables de películas como *Sombras del Mal* (*Touch of Evil*, Orson Welles, 1958), *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), *Juegos de placer* (*Boogie Nights*, Paul Thomas Anderson, 1997), *Elefante* (*Elephant*, Gus Van Saint, 2003), *Cinco días para vengarse* (*Oldboy*, Pak Chan-uk, 2003), *Hijos de los hombres* (*Children of Men*, Alfonso Cuarón, 2006), *La invención de Hugo* (*Hugo*, Martin Scorsese, 2011), *El renacido* (*Revenant*, Alejandro González Iñárritu, 2015), sólo por mencionar algunos ejemplos.

Cada una de estas propuestas fílmicas son evocaciones a la inflexión conceptual de la imagen-sensación, resultan ser un icono que da sentido a la elaboración de un relato cinematográfico en continuo movimiento a partir de la experiencia estética del espectador de cine con la película como universo fílmico. Y aquí entra la importancia en la manera en que los elementos cinematográficos como la iluminación, el sonido, los planos, los efectos especiales, la tecnología digital, etc., son

propuestos con un propósito técnico y en el mismo tenor con el interés por cautivar al espectador.

### III “Una cosa es una cosa, no lo que se dice de ella”<sup>66</sup> → Pautas para una reflexión fílmica

*Birdman* es una apuesta diegética de un hombre que ya no es reconocido en sí mismo desde su presente: Riggan Thomson. Sólo es él en tanto lo identifican como quien interpretó al superhéroe Birdman. Todo el tiempo “está siendo” Riggan y Birdman, en una continuidad que rompe la frontera tanto en la historia como en el relato cinematográfico. Desde este largometraje cine-fotografiado por Emmanuel Lubezki, se pretende pensar en el término deleuziano de *frontera* como una condición necesaria de la experiencia cinematográfica mediante la corporalidad (la representación) y la corporeidad (referido al sentir y al percibir).

¿Qué es la Frontera? Es una apreciación transcultural que suscita la lectura de las porosidades, evoca el sentido de la pertenencia desde la percepción de sensaciones, las cuales suscitan emociones. Es el reconocimiento de nuestros cuerpos a partir de la experiencia del otro.

¿Qué es ser cuerpo? Es concebir la frontera.

¿Qué es sentir cuerpo? Es concretar la frontera.

La apuesta por el plano-secuencia en *Birdman*, no conlleva a la ruptura de fronteras mediante un ojo-lente o en su caso, un oído-sonido de movimientos continuos que no cesan de abstraer el espacio; sino de cuerpos posicionados para referir a la *frontera* como la existencia de una dualidad. Por ejemplo, una voz interna que delimita al personaje tanto en el sentido mental como en el sentido corporal. En los tres primeros minutos de la película se enmarca la historia de Riggan desde la ruptura de la frontera ya que vemos por primera vez al personaje desde una dualidad “espejo” enmarcada no por los bordes de este, sino por el reflejo y la posición del poster de *Birdman* por encima del actor. *De facto*, el plano-secuencia cobra significado en tanto que materializa en el relato cinematográfico como en la historia, la imposibilidad de pensar en la *frontera*, ya que la experiencia de la película está desarrollada en una continuidad física y ésta trasciende hacia la psicología del personaje: no hay una distinción de la *frontera* corporal y corpórea entre Riggan y Birdman. Ambos son uno, pero la posición del póster expone a *Birdman* como quien sobrepasa a Riggan. Previos instantes, el personaje no vislumbra fronteras en tanto

---

<sup>66</sup> En inglés: “A thing is a thing, not what is said of that thing”. Es una frase escrita sobre una hoja blanca, la cual aparece pegada sobre el espejo del camerino de Riggan Thomson. Aparece recurrentemente a lo largo de la película, en aquellos cuadros donde se representan aspectos figurales y figurativos de la crisis de identidad de dicho personaje.

que está suspendido en el aire, es decir, trastoca su condición orgánica de humano, como se evoca entre el tiempo 00:01:40 y 00:08:30.



Fotograma 1.



Fotograma 2.

Fotogramas 1 y 2, realizados por Emmanuel Lubezki, como parte de la película *Birdman o (la inesperada virtud de la ignorancia)*, de Alejandro González Iñárritu, 2014.

*Birdman* es un pretexto para hablar de aquello que ocupa un lugar y genera la existencia de una *frontera* y el reconocimiento de un espacio. Por ende, el plano-secuencia permite la intensificación del filme, es íntimo en tanto que no hay cortes ni representación de desplazamientos a partir de la naturaleza fisiológica del cuerpo humano, la cámara evidencia un *continuum* donde el concepto de *frontera* evidencia el espacio mediante las acciones de los cuerpos mostrados y sus decisiones para afectar objetos en la diégesis.

El concepto de *frontera* no está en las “cosas” en sí, sino en la relación simbólica entre cuerpos y lo que se dice de las “cosas”, por lo tanto la *frontera* no existe desde la materialidad de los artefactos, sino en las disposiciones ideológicas que se hace de ellas. Por ejemplo, la desaparición de la *frontera* en el personaje de Birdman-Riggan se muestra en el cronómetro 1:00:00 – 1:01:30, cuando se acaba con la idea de los poderes telequinéticos de Riggan sobre las cosas. Jake, quien es su

abogado personal y mejor amigo, entra de manera abrupta al camerino del personaje principal, inmediatamente rompe una *frontera* y se evidencia el decaimiento de Riggan, provocando una reflexión acerca de que la frontera es una ficción.

Además, podemos referir a la frontera desde la transculturalidad de los textos. Por ejemplo, la presentación de los créditos en *Birdman*, refiere a *Pierrot el loco* (*Pierrot Le fou*, Jean-Luc Godard, 1965) sólo que González Iñárritu presenta dichos créditos al ritmo del *score* de la batería de Antonio Sánchez. Otra referencia al mismo cineasta francés es la *voz en off*, evocando a *Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, Jean-Luc Godard, 1965).

Hacia el final del plano-secuencia, cuando Riggan Thomson va a retirar el vendaje de su cara, no sólo se despoja de su atadura corpórea atada a una ficción, sino de la máscara de Birdman. Su rostro ha sido trastocado, su cuerpo ha sido intervenido. La metáfora de la liberación se concreta en la piel, en los huesos, en la representación corporal. La experiencia del cuerpo-discurso refiere al reconocimiento de la *frontera*: Riggan es quien es, no lo que se dice de él (1:49:30 – 1:50:05).



Fotograma 3.

Fotograma 3, realizados por Emmanuel Lubezki, como parte de la película *Birdman o (la inesperada virtud de la ignorancia)*, de Alejandro González Iñárritu, 2014.

Estos anteriores anclajes desde el largometraje son pautas para una reflexión fílmica a partir de una pregunta detonadora: ¿Cuál es la aportación del plano-secuencia al cine desde una visión deleuziana? Es posible afirmar que el plano-secuencia intensifica la acción no en sí misma por lo que representa, sino por las acciones corporales representadas sin una interrupción espacio-temporal, lo cual da pauta a una experiencia orgánica de la corporeidad no de los objetos representados, sino de los objetos que forman parte de una experiencia vital, en un *continuum*. Los cortes de las tomas de cámara refieren a una intromisión del movimiento continuo, por ello en *Birdman*, la realización de las tomas no son fijas, sino estáticas en tanto no son interrumpidas por un corte. Dicho desplazamiento realizado en diferentes direcciones, en distintos ritmos y pausas, provoca la desatención en los detalles que podrían romper con el concepto de *continuum* del plano-secuencia. Por ejemplo, en el instante

específico de 1:40:10 – 1:40:27, Riggan Thomson transita agitadamente por uno de los pasillos del teatro, tras bambalinas y es notorio en el vestuario del personaje, un error: el saco que porta Thomson, en un momento está abotonado de una forma, hay un cambio de iluminación y sale del enfoque el personaje, para inmediatamente regresar al mismo encuadre con la diferencia de que los botones del saco están abotonados de manera distinta. Un ojal y un botón, pueden marcar una gran diferencia.

## Conclusiones

A pesar de este tipo de potenciales rupturas de una construcción de plano-secuencia, es posible afirmar que en el caso del cine digital resulta ser un medio hodológico al relacionar la experiencia del espectador con su entorno social desde la abstracción de los signos. Como una huella trazada en un camino sinuoso, el cine es un vector de luz y una fuente de sonido indiciales que median entre lo subjetivo y lo cultural, es un espacio para las intersubjetividades.

Tanto en el cine analógico como en el digital, el plano-secuencia ha potenciado el flujo de la cámara como no lo puede hacer un cuerpo humano, dimensionando con ello la *disposición del espacio*, la *elongación del tiempo* y *texturizando* cada uno de los elementos plásticos del entorno: *carne, fluidos, órganos* son expuestos en planos que ofrecen una lectura intensa del cine.

Sin embargo, el cuerpo en el cine no está sólo, no es único, no es un absoluto, ya que existe en tanto *composición narrativa*, es decir, dentro de una organización social, política, de personajes, de personificaciones, de roles sociales, etc.), en una *composición poética y estética* (entendidas a partir de las especificidades del color, de la exposición, de la iluminación, de los sonidos, de las posturas del cuerpo en relación con los objetos, de los tránsitos corporales y los lugares construidos, sólo por mencionar algunos) y, finalmente por medio de la *composición técnica* (entendida como aquellos artefactos tecnológicos cuyo principio es el ser construidos para conformar un arte, el arte del cine, como lo es la cámara cinematográfica, las lentes, los efectos especiales, los *software*, etc.).

El plano-secuencia no sólo es un recurso técnico y narrativo que resulta de un gran ingenio para dominar el arte de la espacialidad y la temporalidad representadas en una obra cinematográfica. El plano-secuencia es ante todo un recurso sensorio-perceptivo en tanto que concibe la mirada de una lente o en el caso de *Birdman*, de una pantalla recorriendo la espacio-temporalidad inferida desde un cuerpo carne, cuerpo huesos, un cuerpo imposibilitado de deambular con ese sentido. Asimismo, de una escucha como un elemento inédito justo que por la característica de ambientar el plano - secuencia, potencia el continuum y por ende, la experiencia estética de la pantalla vital.

Concluyendo, la evocación del filme desde el sentido como *frontera* corresponde a un talento creativo y activo, como una energía y una emoción con el fin

de exaltar aspectos de carácter social e información sensorial que alude sin lugar a dudas a una lectura de cómo significamos culturalmente nuestro entorno a partir de un ordenamiento en lo cinematográfico desde la imagen sonora y la imagen visual en conjunto → Duración.

## Referencias:

- Bergson, H. (2007) *Materia y memoria*. Buenos Aires: Cactus.
- Buckland, W. (2000) *The Cognitive Semiotics of Film*. USA: Cambridge University Press.
- Cabrera, J. (2005) *Cine: Filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. España: Gedisa.
- Casacuberta, D. (2000) *¿Qué es una emoción?* Barcelona: Crítica.
- Castañeda, A. (2013) *Sentiô - Côgitô - Communicatio. Las cualidades cinematográficas del cine digital desde la estética de las intensidades como proceso comunicativo*. [Tesis doctoral no publicada]. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Deleuze, G. (2002) Francis Bacon: Lógica de la sensación. España: Taurus.
- \_\_\_\_\_ (2003) *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. España: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2004) *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2*. España: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2008) *Kant y el tiempo*. Buenos Aires, Cactus.
- \_\_\_\_\_, Guattari, F. (2005) *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris: Éditions de Minuit.
- \_\_\_\_\_ (1989) *El pliegue*. Barcelona: Paidós.
- Metz, C. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.

## Filmografía:

- Anderson, P. T. (Director). (1997). *Boogie Nights* [Juegos de placer] [Película]. New Line Cinema; Lawrence Gordon Productions.
- Chan-uk, P. (Director). (2003). *Oldboy* [Cinco días para vengarse] [Película]. Show East Co. Ltd; Egg Films.
- Cuarón, A. (Director). (2006). *Children of Men* [Hijos de los hombres] [Película]. Strike Entertainment; Hit & Run Productions; Ingenious Film Partners 2; Toho-Towa.
- Godard, J. L. (Director). (1965). *Pierrot Le fou* [Pierrot el loco] [Película]. Les Filmes Georges de Beauregard; S.N.C.; Dino de Laurentis Cinematográfica.
- Godard, J. L. (Director). (1965). *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* [Alphaville] [Película]. Athos Films; Chaumiane Production (fr).
- González, A. (Director). (2014). *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* [Birdman (o la inesperada virtud de la ignorancia)] [Película]. Regency

- Enterprises; New Regency Pictures; M. Productions; Le Grisbi Productions; TSG Entertainment; Worldview Entertainment.
- \_\_\_\_\_ (2015). *Revenant* [El renacido] [Película]. Regency Enterprises; RatPac Entertainment; New Regency Pictures; Anonymous Content; M Productions, Appian Way, Alpha Pictures.
- Hitchcock, A. (Director). (1948). *Rope* [La soga] [Película]. Warner Brothers.
- Kubrick, S. (Director). (1980). *The shining* [El resplandor] [Película]. Warner Bros. Pictures; Hawk Films; Peregrine Productions.
- Mendes, S. (Director). (2019) *1917* [Película]. Fotos de Dreamworks, Reliance Entertainment, Fotos de New Republic.
- Mokri, S. (Director). (2013). *Mahi va Gorbeh* [Pez gato] [Película]. Sepehr Seifi; Kanoon Irán Novin.
- Murnau, F. W. (Director) (1927) *Sunrise: A Song of Two Humans* [Amanecer] [Película]. William Fox Studio.
- Schipper, S. (Director). [2015] *Victoria* [Película]. Chico Mono, Deutschfilm, Medios Radicales.
- Scorsese, M. (Director). [2011] *Hugo* [La invención de Hugo] [Película]. GK Films, Infinitum Nihil.
- Sokúrov, A. (Director). (2002). *Russkiy kovcheg* [El arca rusa] [Película]. Hermitage Bridge Studio; Egoli Tossell Film AG; Koppfilm Productions; Westdeutscher Rundfunk; Arte; Fora Film; AST Studio; NHK.
- Stathoulopoulos, S. (Director). (2007). *PVC-1* [PCV-1] [Película]. Goliath Entertainment; Hermano Films.
- Van Saint, G. (Director). (2003). *Elephant* [Elefante] [Película]. HBO Films.
- Warhol, A, Palmer J. (Directores). (1964) *Empire* [Imperio] [Película]. Andy Warhol.
- Welles, O. (Director). (1958). *Touch of Evil* [Sombras del Mal] [Película]. Universal Pictures.







# Comarca cinematográfica: lugar ontológico contemporáneo

*Ileana Díaz Ramírez*<sup>67</sup>

## Introducción

El cine es una suerte de diálogo con otras artes, como la dramaturgia, la literatura, la pintura, la danza y hasta la arquitectura. Sin embargo, dicha conversación se extiende también a otras disciplinas: desde la retórica hasta la hermenéutica, el cine entabla relaciones con distintas áreas del conocimiento. La exploración filosófica de este trabajo nace por una inquietud de pensar el cine a partir de la ontología heideggeriana ya que la filosofía es un “mecanismo” del pensamiento, al igual que el séptimo arte. Para Deleuze, filosofar es crear conceptos y el cine lo hace mediante imágenes (Deleuze, 1999), por lo tanto, filosofía y cine impulsan pensamiento. El acontecer cinematográfico se sucede en un lugar y, por lo tanto, como lo afirmaría Badiou (2004), el cine va más allá de las imágenes.

Así, el objetivo del presente artículo, es identificar al cine como lugar ontológico por medio de una comparación entre este y la comarca en términos heideggerianos para el establecimiento de la relación cine-filosofía. Por lo tanto, la lógica de exposición es describir primero el espacio o comarca, para después explicar la relación que ello tiene con el cine y, por último, identificar el vínculo entre el séptimo arte y la filosofía.

## 1. El espacio-comarca

Cuando alguien habla de “el mundo”, raramente se refiere al planeta entero, pues no lo conoce a cabalidad, no lo ubica en su completitud. Más bien, se señala una característica en particular, un hecho que de alguna forma le afecta, un acontecimiento, aunque global, le preocupa o genera cambios en su propio entorno. Es decir, habla de la imagen que tiene de ese mundo, y más específicamente, de su mundo. Es por ello que, para Heidegger, ese sujeto no podría ser entendido como tal, pues no está separado ni dividido, sino que es parte de tres esferas vivenciales:

---

<sup>67</sup> Doctora en Comunicación y cultura por el Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura (ICONOS), maestra en Comunicación y lenguajes visuales (ICONOS) y licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Su experiencia profesional abarca la fundación de la casa productora Marabunta Producciones, de la que además de ser socia, fungió como productora general de 2004 a 2014. Actualmente, es docente en la Universidad de Londres en las carreras: Comunicación multimedia, Cine y TV digital, Diseño gráfico, Mercadotecnia y Diseño de modas. Es investigadora y profesora en la maestría de Comunicación y Lenguajes Visuales en ICONOS. Su interés y línea de trabajo es la hermenéutica, el cine y la mística.

por un lado, el estar consigo mismo (rítmica personal que no es sujeto); en segundo lugar, el sitio que se ocupa frente a los demás (el mundo compartido); y, por último, el ser en el mundo (la naturaleza). A ello, el pensador alemán lo llama *Dasein*. Por lo tanto:

Cuando se habla de hombre y espacio, oímos esto como si el hombre estuviera en un lado y el espacio en otro. Pero el espacio no es un enfrente del hombre, no es ni un objeto exterior ni una ventana interior. No hay los hombres y además *espacio*; porque cuando digo “un hombre” y pienso con esta palabra en aquel que es al modo humano, es decir, que habita, entonces con la palabra “un hombre” estoy nombrando ya la residencia en la Cuaternidad, cabe las cosas. (Heidegger, 1994, p. 116).

El hombre y el espacio no son dos condiciones distintas, el *Dasein* vive en un mundo que le es propio, en él teje historias, convoca, reúne, cuida, construye. Ser significa habitar. Esto es, está ahí con tierra, cielo, divinos y con su propia mortalidad: la Cuaternidad<sup>68</sup>. El espacio provee sentido: es la tierra, el cielo, los divinos y el hombre que coexisten en un espacio, pero también son atravesados por él. Aun sin percibirse, el *Dasein* es una suerte de caleidoscopio que transita en tierra, cubierto por cielo para conectarse con lo Divino, lo Sagrado, lo innombrable: el espacio oculto. Entonces, para que eso suceda, para que haya una manifestación de dicha Cuaternidad debe establecerse un acontecer fundamental y ontológico, el *ereignis*:

*Ereignis* es acaecer o proceso de vivencias en un sujeto humano. Cuando *Ereignis* aparezca como concepto más fundamental, será acaecer del ser, de los cuatro elementos: mundo, tierra, dioses y hombres. Luego habrá una evolución posterior, en la que *Ereignis* llegará aún más fundamental que el ser; entonces también el ser y el tiempo serán dados en el evento. (Bernacio, 2001, p. 19).

Ese acaecer muestra o desoculta una verdad, una *alétheia*, un desvelamiento también ontológico. Ambos, *ereignis* y *alétheia* serán fundamentales en el lenguaje heideggeriano pues apelan a la experiencia, a lo factual. No hay

---

<sup>68</sup> La Cuaternidad es un reflejar. En palabras del filósofo: “La tierra es la entrañante (la que porta) que construye, la que fructifica alimentando, abrigando aguas y roquedos, vegetales y animales [...] El cielo es la marcha del sol, el curso de la luna, el fulgor de los astros [...] Los divinos son los mensajeros de la deidad, los que dan señales de ella. Es del prevalecer oculto de esta deidad de donde aparece el dios en su esencia, que lo sustrae a toda comparación con lo que es presente [...] Los mortales son los hombres. Se llaman los mortales porque pueden morir [...] Tierra y cielo, los divinos y los mortales, formando una unidad desde sí mismos, se pertenecen mutuamente desde la simplicidad de la Cuaternidad unitaria. Cada uno de los Cuatro refleja a su modo la esencia de los restantes.” (Heidegger 1994, p. 131).

filosofía sin pensar, pero dicho pensar tiene implícito una acción. El camino se camina, no solo se muestra o se señala. El camino se espacia, se habita. Pero el acontecimiento, el espacio, el habitar; no necesariamente son lugares físicos. Los encuentros, las verdades, el tiempo, los espacios acontecen.

Por lo tanto, el *Dasein* no solo está, sino que es, es espacial, esto es, no existe tal cosa como el sujeto y el objeto. Esa dicotomía la disuelve desde su trabajo en *Ser y Tiempo*. En cambio, habla del *Dasein*, la experiencia y la posibilidad: es en el camino de la facticidad (de los hechos) que se constituye la existencia. Es apertura, por tanto, el espacio le es suyo. Como se decía en el primer párrafo, el mundo es una posibilidad que es cercana a él, no solo es un lugar físico inerte, amplio y sin sentido. El mundo es un existencial porque es ahí donde el *Dasein* se relaciona con su rítmica personal, el otro y el entorno.

En un mundo significativo se habita. Cuando se hace referencia a ese término hay un entendimiento de cercanía, de ser parte, de tener un hogar. Dicho sitio, importa por la conexión emocional que hay con él y en él. Heidegger en 1951, en su conferencia *Construir Habitar Pensar*, hizo una reflexión sobre cómo la vivienda y casa no necesariamente implican lo mismo. Pone el ejemplo de un obrero y su lugar de trabajo, que no solo es una construcción, es su hogar. En ese orden de ideas, hace un paralelismo entre el construir y el habitar y dice al respecto:

... si escuchamos lo que el lenguaje dice en la palabra construir, oiremos tres cosas:

1º Construir es propiamente habitar.

2º El habitar es la manera como los mortales son en la tierra.

3º El construir como habitar se despliega en el construir que cuida, es decir, que cuida el crecimiento... y en el construir que levanta edificios. (Heidegger, 1994, p. 110).

La advertencia ontológica del estar es constante en su obra. El *Dasein* cumple su "esencia" si es capaz de construir a partir de su propio habitar. Como él lo señala, no se construye y luego se habita. Ejemplifica con la imagen del puente que conecta dos puntos, pero también es un habitar continuo. El mismo puente con sus orillas es un evento: el traslado ya es una experiencia y las orillas no son frontera, sino "nodos" de conexión con otros sitios habitables y/o habitados. Por lo tanto, "para él, el acto de construir está precedido por la estructura fundamental de relación del hombre con el mundo -el habitar originario-, entendido este como apertura que traza las prácticas de sentido en la cual se instituye la existencia del hombre en su relación con las cosas." (Hidalgo, 2013, p. 60).

Dicho todo eso, se puede afirmar que el habitar incluye la apertura de espacios, también son existenciales, son mundo, hogar, posibilidad. "¿De qué habla el lenguaje en la palabra "espacio"? En ella habla el espaciar. Espaciar remite a "escardar", "desbrozar una tierra baldía" [...] El espaciar aporta lo libre, lo abierto

para un asentamiento y un habitar del hombre.” (Heidegger, 2009, p. 21). Igualmente que sucede con el *Dasein*, el espacio ontológico es un despliegue, no es un cuadro geométrico donde se colocan las cosas, sino que es una posibilidad. La experiencia se “espacia”, se camina para develar al “ser ahí” su propio lugar en el mundo. El paraje es un pretexto que coliga, vincula, congrega. En ese sentido:

El lugar abre en cada caso una comarca, en cuanto que congrega dentro de ella las cosas en su mutua pertenencia [...] ¿Y la comarca? La forma más antigua de la palabra es “contrada”. La palabra da nombre a la libre vastedad. Por ella lo abierto se ve solicitado a dejar que toda cosa se abra en su reposar en ella misma. Pero esto significa al mismo tiempo: preservación, congregación de las cosas en su copertenencia. (Heidegger, 2009, p. 25).

Comarca en español, tuvo un significado similar a frontera, marca un territorio que tiene límites y que está cerca de otra zona. Así, comarca es una especie de puente con orillas que tiene conexiones con otros espacios. Cuando Heidegger se refiere a comarca como una congregación, se suma al primer significado el concepto de morada, término más místico que conlleva ensimismamiento, interioridad.

Entonces, se podría establecer una paradoja, o si se permite, un oxímoron: es en la intimidad del espacio abierto, que la comarca congrega al reposo. Y ahí, el *Dasein* experimenta, vive, se regocija, habita, es hogar. Espacio-comarca que posibilita la creación de obra de arte, aunque Heidegger señala que: “Mientras no experimentamos la peculiaridad del espacio, el hablar de un espacio artístico también seguirá permaneciendo un asunto oscuro. Queda por de pronto indeterminada en que el espacio atraviesa la obra de arte.” (Heidegger, 2019, p. 19). Esto es, la experiencia es también un puente que une al espacio con la cosa vulnerable a ser artístico. La posibilidad de que la “cosidad” se revele en la comarca en obra de arte, se ilumina ante el artista. Si es así, ¿el cine es un lugar de congregación o de encuentro? ¿Podrá ser comarca o morada de la luz? ¿Hay un acontecer? En el siguiente apartado, se considerarán dichas preguntas.

## 2. El cine como comarca

El cine es industria, pero también lenguaje y arte<sup>69</sup>. Industria, porque se produce a gran escala y con un equipo técnico y humano de grandes proporciones, aunque sea una filmación modesta. Sugiere, en cada caso, presencia de estudios cinematográficos, de ser posible, un sistema de estrellas (actores y actrices de gran renombre que sean reconocibles rápidamente) y la creación de géneros.

---

<sup>69</sup> Se sabe que no todas las cintas son consideradas arte, en esta disertación, se piensa la cinematografía desde la mirada del arte, los discursos comerciales no son tomados en cuenta.

Es lenguaje porque tiene sus propias formas: "Convertido en lenguaje gracias a una escritura propia que se encarna en cada realizador con la apariencia de un estilo, el cine, por eso mismo, se ha convertido en medio de comunicación, de información y de propaganda, lo cual, por supuesto, no es contradictorio con su cualidad de arte." (Martin, 2002, p. 20). Al comunicar, el cine emite ideas, mensajes y conceptos.

Es un arte, porque ha de requerir de la literatura, la pintura, la fotografía, la música, la escultura y hasta la arquitectura para formar el discurso; (Díaz, 2018), lo es también porque tiene sus propias formas de expresión (Arnheim, 1986), pero "... si el cine es un arte, no puede ser simplemente un amalgama de los principios de otras formas artísticas cercanas [...] es un modo de reconstruir y recrear la vida." (Tarkovski, 2016, p. 73). En ese tenor, la experiencia, la observación y el estar en el mundo, son características que un cineasta debe "recoger" para plasmar en imagen, para "imprimir el tiempo", como explicaba Tarkovski en sus reflexiones sobre el quehacer cinematográfico.

Así, es pertinente preguntar si en el cine podría acaecer (*ereignis*) una verdad ontológica (*alétheia*), pues como afirmó Heidegger: "el arte tiene un significado decisivo para la vida misma." (Saviani, 87). Ya en el apartado anterior, se definió qué se entiende por comarca en el universo heideggeriano, por lo que resulta preciso comparar al cine con dicho concepto ontológico<sup>70</sup> para establecer si acaece un acontecimiento en él:

¿Por qué va la gente al cine? ¿Qué los lleva a ese cuarto oscuro en donde durante dos horas observan un juego de sombras sobre una pantalla? [...] Acude al cine para obtener una cierta experiencia vital, ya que el cine, como ningún otro arte, amplía, acrecenta y concentra la experiencia de una persona -y no sólo la acrecenta, sino que la amplía significativamente-. Ése es el poder del cine: las "estrellas", los argumentos y el entretenimiento no tienen nada que ver con él (Tarkovski, 2016, p. 72).

Efectivamente, el lugar de proyección está en plena oscuridad, hasta que una luz de fondo ilumina el frente y en la pantalla, comienza la sucesión de imágenes, que corren a 24 cuadros por segundo, como se aprecia en la cinta *The Purple Rose of Cairo* (Woody Allen, 1985), donde la sala es el lugar donde un romane inusual ocurre. Es la espectadora quien enamora al protagonista de una película de aventuras. Esta metáfora donde la proyección supera la realidad, podría descansar en que: "se suele ir al cine a partir de un ocio, de una disponibilidad, de una vocación. Todo sucede como si, incluso antes de entrar en la sala, ya estuvieran reunidas las condiciones clásicas de la hipnosis: vacío, desocupación, desuso; no se sueña ante

---

<sup>70</sup> Igualmente, habrá que acotar que el filósofo alemán, no pensaba en cine cuando hacía sus reflexiones, sin embargo, se toman prestadas sus aportaciones para abrir una vía de reflexión y diálogo a partir de su universo.

la película y a causa de ella; sin saberlo, se está soñando antes de ser espectador.” (Barthes, 1986, p. 351).

Lo que sucede afuera, no impacta en ese espacio, que se abre en el momento en que cierra sus puertas. Se abre al acontecimiento de una película, los presentes se reúnen para vivir esa experiencia. Incluso, se le ha comparado con un templo:

El templo es el espacio en el que se corta el mundo. Hay un exterior que resulta intolerable, el exterior de lo real en el que habitan los cuerpos y en el que reina una naturaleza que es por definición salvaje y agresiva, y luego está el interior; que es por otro lado, el espacio del relato, de la oración y esto es, del deseo hacia el futuro. La luz viene de fuera pero a su vez, únicamente se narrativiza, dentro. Y por eso, ¿no puede ser en cierto modo, la sala de cine el único gran templo de nuestros días? (Rodríguez, 2016, 19m 23s).

A diferencia del mito de la caverna, en el cine, el adentro es el espacio “seguro”. Sí hay una proyección de “imágenes ficticias”, sin embargo, la película convoca, congrega, reúne en una sala que en su interior, hay una apertura. En la sala se abren las experiencias. Baste recordar *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, 1988), cinta italiana que se hizo clásica de manera instantánea, pues narra la historia de un niño, Toto, que hace amistad entrañable con el proyeccionista Alfredo, un hombre de edad madura y quien le enseña todo lo que sabe. Esa amistad se gesta en la sala cinematográfica, que además, es el hogar de un público que ahí dentro hace múltiples actividades: come, ríe, llora, inicia relaciones, las termina, envejece y hasta muere.

El espacio total que implica la sala de cine, es un abierto al *Dasein*, pues la posibilidad de encuentro es vasta. Ahora, ¿será pertinente preguntarse si ese espacio físico es solo un pretexto y que el lugar de encuentro sobre pasa la sala geométrica?

Actualmente, los complejos contienen varias salas y eso ha sido criticado por los que encuentran la “magia” de la experiencia en un espacio amplio, un auditorio, sin embargo, ya se había señalado en el primer apartado que el espacio cobra importancia porque primero se habita y luego se construye. El cine, también se ha dicho, es un arte (no solamente industria). Efectivamente se proyecta en un sitio, pero el lugar donde se congrega la gente, es un “pretexto”, pues el encuentro entre el espectador y cine sobrepasa la sala de proyección y esto es porque la imagen cinematográfica: “... no únicamente vive en el tiempo, sino que el tiempo vive en ella, en todos y cada uno de los planos” (Tarkovski, 2016, p. 76). El espacio de la imagen es el tiempo. “Esculpir el tiempo” es hacer cine, el cual se espacia, se habita en la imagen, se proyecta, haciendo un lugar de encuentro más allá del sitio como tal.

En ese encuentro, acaece o se desoculta una verdad porque el cine "... debe por su naturaleza misma, aclarar la realidad, no oscurecerla..." (Tarkovski, 2016, p. 80). Si es así, entonces se propone entender al cine como morada, como hogar que proyecta luz en la oscuridad que muestra historias en las que la gente se identifica, se conmueve. Adicional, es la habitación de la imagen, la cobija. Ya se había dicho que el mundo tiene sentido porque es vivencial, hay una practicidad en él, por lo tanto, el cine es una comarca habitada por el espectador, por el *Dasein* que se realiza, se espacia en el abierto, en el claro de la imagen: "... la imagen se convierte en pensamiento, es capaz de expresar los mecanismos del pensamiento." (Deleuze, 1999, p. 87). La propuesta teórica de Deleuze al defender la existencia de un cine filosófico, se hermana con los conceptos aquí propuestos.

Un ejemplo de ello, es la película *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), en la cual se ofrece una mirada onírica del cine: dos mujeres se dirigen a una sala cinematográfica a ver un espectáculo en vivo. La angustia les invade, las lágrimas corren y su miedo las lleva a abrazarse pero sin dejar de escuchar la triste melodía que emana del escenario, hasta que uno de los músicos dice: "Silencio, no hay banda." Es en la oscuridad donde acontece una verdad que las protagonistas intuyen, pero que se inunda en el misterio.

Así, la comarca cinematográfica es un oxímoron: es en la intimidad de lo cerrado que se abre la posibilidad de un doble acontecer: el de la cinta misma y el espectador. El cine es la casa o puente donde se cuentan historias, es un espacio total en el que la gente se congrega en pos de una experiencia (sin importar el formato o el lugar físico como tal). Y esto es así porque: "De este modo, arte y espacio mantendrían un continuo juego recíproco, una "coligación" originaria por la cual adquiere una enorme relevancia la tarea de caracterizar el tipo de espacio que comparece en la obra de arte." (Hernando, 2019, p. 23).

El puente, morada, comarca que es el cine; coliga con el público mediante el paso del tiempo, de la luz impresa en la película. La puesta en imagen abre espíritu, convoca al ser ahí y con ello hace posible el *ereignis* del Ser. La experiencia que es el cine, es habitada por el *Dasein*, quien piensa y vive dentro de ella. Entonces, se puede afirmar que:

Una vez admitido que el arte es el poner-en-obra la verdad y que la verdad designa el desocultamiento del ser, ¿no será entonces preciso que, en la obra de las artes figurativas, sea también el espacio verdadero -es decir, aquello que desoculta lo que le es más propio- el que fije la pauta a seguir? (Heidegger, 2009, p. 21).

En el cine, se "activa el mecanismo" de la verdad de la obra, se desoculta el Ser, se espacia. Si bien el autor alemán se refiere a las artes figurativas y el cine es más bien considerado del tipo temporal, como se ha dicho insistentemente, el sentido de la película se revela en la proyección y eso hace que se suceda un



encuentro: lo que denominamos la comarca cinematográfica y que sobrepasa el lugar físico, pues se trata más de una experiencia, y esta se vive, se habita, se construye, se piensa. En la línea heideggeriana, el pensar no es solo el acto de reflexión. Para él, pensar convocaba la acción porque "... el pensar cambia el mundo. Lo cambia llevándolo a la profundidad de pozo, cada vez más oscura, de un enigma, una profundidad que cuanto más oscura es, más alta claridad promete" (Heidegger, 1994, p. 169). Entonces, en ese tenor, se explicará en el apartado siguiente cómo el cine entabla un diálogo con la filosofía.

### 3. El séptimo arte y la filosofía: un espacio ontológico

En este momento, la inquietud es la vinculación entre el cine y la filosofía. Si el cine se espacia para permitir un acontecer, entonces deja cabida a la disertación filosófica. Para Stanley Cavell, un pensador estadounidense cuyo trabajo giró en torno a la cultura *pop*, el cine de *Hollywood* y la comedia shakespeariana; una de las palabras clave para pensar la vinculación entre cine y filosofía, es la experiencia: la ontología en la imagen cinematográfica radica en la vivencia, no solo de quien la percibe o quien la hace, sino de la propia narración. (Díaz, 2018). Y no es que "viva" en sí misma la experiencia, sino que es una vivencia arrojada al mundo icónico. Explica: "... ningún acontecimiento dentro de una película [por ejemplo un gesto de encuadre o de montaje] es tan importante [es tan 'cinemático'] como el acontecimiento de la película en sí." (Cavell, 2008, p. 213).

En ese tenor, el cine ya es un evento, un lugar de encuentro que invita al público a descubrirse a sí mismo. También, hay cintas que narran al propio cine, como se explicaba anteriormente con el ejemplo de *Cinema Paradiso*: una persona aprende a hacer películas viéndolas. Su sensibilidad es formada por un anciano sabio quien lo guía por el camino fílmico.

Haciendo un ejercicio filosófico, se podría sugerir que el filme es pues, materia expuesta, potencia de ser, ya que permite una vivencia que se desarrolla continuamente al contarse la historia. De ese modo, la ontología cinematográfica en particular se relaciona con la filosofía porque recurre a la acción para poder ser pensada, es decir, una película tiene que hacerse, no puede sólo reflexionarse o quedarse en la parte de planeación porque entonces no habría cinta. En el ejercicio de realización se vive una experiencia.

Pero la historia que se filma es una experiencia también. Y a su vez, el público recrea, proyecta o introyecta una experiencia pasada, una situación que vive en la actualidad o una evocación al futuro. Ya sea documental o ficción, el discurso cinematográfico extiende un tejido ontológico de experiencias dentro de una pantalla. Conoce al mundo, lo entiende o lo rechaza por medio de la imagen que se hace de él (como se mencionó al inicio de la presente reflexión). El cine juega un papel fundamental en la conformación de dichas imágenes. En *8½* (Federico Fellini,

1963), la catarsis de la producción cinematográfica es contada de manera magistral por el director romano.

Nos enfrentamos aquí con algo que concierne a la capacidad humana de visión o, de manera más general, de conciencia sensible: la idea según la cual en cierto modo estamos condenados a proyectar, a habitar un mundo que excede esencialmente los datos de nuestros sentidos. (Cavell 2008, p. 71).

Aquí cabe regresar a una idea que podría vincular el cine con la cotidianeidad del ser-ahí o del *Dasein*: el acaecimiento o *ereignis*. En el primer apartado, se revisó la concepción heideggeriana de ser con uno mismo, con otro y con el mundo. Dicha estructura tiene su símil en la cinematografía, esto es: el cine es un ser en el mundo que proyecta al *Dasein* consigo mismo, sin que esto signifique la individualidad de alguien en particular, más bien es la posibilidad de que surja el ser en la experiencia de la proyección.

La proyección es una suerte de puente entre ese mundo, ese *Dasein* con el ser (como ya se dijo también). En ese diálogo está la filosofía, esa acción de pensar ontológico. Se puede presumir entonces, que el cine es filosofía cuando surge ese puente<sup>71</sup>. Y así, la película, cuando obra de arte, habla por sí misma y se arroja al mundo del ser, comunicándose. (Díaz, 2018). En cuanto al ser con otros, es justo esa comunicación donde se congrega a varias personas porque el cine es comunicación. (Tarkovski, 2016). El mundo se pone a disposición del *Dasein* en la imagen. En la comarca cinematográfica que es el lugar de encuentro, que es el *ereignis*, sucede la *alétheia*, se revela la verdad del mundo observado por el cineasta.

En ese tenor, la imagen cinematográfica es un tiempo-espacio permanente pero no un tiempo-espacio lineal, más bien espiral, fractal. Y la condición para que sea así, es la ausencia de la presencia. Esto es así porque "... los signos icónicos se articulan sobre el espacio y no requieren someterse a la linealidad, operan en el dominio de la simultaneidad." (Lizarazo, 2004, p. 58). Y también se habla de un espacio distinto, donde "... la imagen no es sino el espacio abierto de la posibilidad extrema que somos cada uno de nosotros. El resultado no puede ser sino la identificación con el hecho y el reconocimiento de que tal espacio [...] es nuestro propio espacio vivencial." (Romero, 2001, p. 174). Su espacio se abre a otros como una imagen en constante movimiento en el espacio, como ya se señalaba, como tiempo impreso.

---

<sup>71</sup> Como lo afirma Fernando Alvarado Duque, ciertos cines o películas, permiten la apertura de nuevos claros y por lo tanto, el cine y la filosofía se hermanan, ya que: "Busca, con su propia luz, abrir nuevos 'claros', permitir que el ser pueda donar-se a través de la danza de imágenes en movimiento." (Alvarado, 2017, p. 81).

Incluso teóricos cinematográficos como Badiou, hablan sobre la imagen y su cualidad ontológica. Citado por Alvarado Duque se explica que "... las imágenes permiten la emergencia de ideas y el cine crea ideas a partir de imágenes, pero estas no son los arquetipos formales platónicos, sino las singularidades que permiten pensar en un nuevo plano, en un nuevo territorio filosófico." (Alvarado, 2013, p. 133).

Así, "la luz es la sutura en la que nosotros experimentamos el tiempo y el espacio." (Rodríguez, 2016, 17m51s). La comarca cinematográfica convoca mediante la luz a los mortales. Su cielo, el juego de luz-oscuridad que implica ver la cinta, se oscurece para dar paso a la experiencia ontológica de apertura a la *alétheia*. La tierra como filme que contiene a los hombres, lo cobija. Los divinos ocultos esperan a proyectarse en imágenes en movimiento que se erigen frente a la mortandad. En una historia, le recuerdan al público su infinita gracia, poder y delicadeza. Es la luz que se abre en ese espacio, quien es la responsable de ser puente, de coligar, convocar a la Cuaternidad. "Es muy precisamente la luz que al atravesar la narración nos ofrece un tiempo, el tiempo del mito, el tiempo del relato sagrado y un espacio: el espacio del acontecer, es decir, el espacio también sagrado del propio templo." (Rodríguez, 2016, 18m15s).

En la comarca cinematográfica, se ofrenda: es un espacio interior que construye, es una posibilidad existencial cristalizada en experiencia. Si la filosofía es la pregunta por el sentido del ser, como lo planteó Martin Heidegger, entonces el cine es un útil a la mano para lograrlo y la imagen-tiempo-luz, su espacio de apertura.

El siglo XX se ve marcado por el cine, independientemente de la opinión de fanáticos o detractores. Más allá de la efervescencia por la técnica, el arte cinematográfico es un despliegue de refracciones y actos performativos que invitan de manera sutil o evidente, a cuestionar sobre nosotros mismos. El cine como lugar de encuentro, religa, coliga: la obra de arte también se habita, en el caso de la cinematografía, en la comarca ontológica. Así, el cine convoca, se espacia en la intimidad, como sucede en *Sueño en otro idioma* (Ernesto Contreras, 2017), cinta que narra la historia de dos ancianos profundamente vinculados con la naturaleza. Ellos se habitan a sí mismos en el recuerdo perfumado por un lenguaje casi perdido pero todavía vivo en la tierra.

El evento es en sí de propia plenitud esencial. Acaece-apropiadamente, trae el claro del entretanto (en medio de y mientras tanto), es decir, del espacio-tiempo, a la propiedad del comienzo. El evento acaece-apropiadamente al ahí. El acaecido "ahí-" acaece, es decir, pertenece al evento y es por ello ser-ahí. (Heidegger, 20017, p. 29).

El cine-luz-tiempo impreso atraviesa lugares, se espacia. El sentido del ser se abre porque se devela en experiencia. El cine es un camino oscuro que "se

prende” por la proyección. Y en ese andar, filosofía, película, mortales y espacio; convergen. Las sociedades del siglo XX y XXI filosofan, se cuentan, se mitifican en un lugar de encuentro: la comarca cinematográfica.

## Conclusiones

Cine, arte y filosofía: relación compleja que se vinculó con el concepto de espacio propuesto por Martin Heidegger en su texto *El arte y el espacio*. El objetivo de la presente reflexión, era identificar al cine como lugar ontológico por medio de una comparación entre él y la comarca en términos heideggerianos para el establecimiento de la relación cine-filosofía. Se encontró que más que un lugar en términos físicos, el cine es un lugar de encuentro, independientemente de la sala de proyección.

Se dijo también que, aunque el cine es también considerado una industria, para efectos de este artículo, se tomaría en cuenta la parte artística de dicha actividad y se dejó ver que, si el cine puede ser entendido como una comarca ontológica o lugar de encuentro, sería gracias a la manifestación de un acontecimiento o verdad. Dicho develamiento se espacia o se abre en la imagen que es la manifestación “impresa” del tiempo.

Como hogar de pensamiento, el arte cinematográfico tiene su realización en una sala donde se proyecta la cinta. El habitante-espectador presencia sus propias emociones y así como mira las estrellas en las noches (o su brillo, pues posiblemente lo único que observa es la luz que viaja hacia el mundo, pero pertenece a un cuerpo celeste que ya no existe), el *Dasein* va al cine a mirar hacia adelante, aunque eso no necesariamente implique avanzar. El misterio radica en que el tiempo y el espacio cinematográficos están hechos de imágenes.

El espacio de comarca cinematográfica que se propone aquí, supera el lugar o construcción donde se proyecte la cinta, pues, el cine se habita, se construye por el ejercicio cinematográfico, de ahí la idea de hablar de un lugar de encuentro. Y no todo lo que se sucede dentro de ese espacio se devela en armonía, hay habitaciones “desfiguradas” porque el arte también rompe y violenta. Es en la cueva nocturna donde el humano cobija sus miedos. La sala cinematográfica cumple esa función. Desde el terror hasta la comedia, las películas revelan, convocan y disgregan, ahí su estado ontológico.

Independientemente de una sala física, la proyección *streaming* o cualquier otro soporte, el cine religa. Baste recordar el proyecto cultural televisivo creado por el periodista José Gordon, *Imaginantes*, (Televisa, 2009), en el cual se recrea una entrevista ficticia entre Carlos Fuentes a Luis Buñuel, donde explica el futuro delirante del séptimo arte:

¿Cómo se puede armonizar la libertad con la tecnología y el cine? Le pregunta Fuentes a Buñuel. El cineasta le responde con un guiño: “La cumbre de la realización cinematográfica será alcanzada cuando usted o yo podamos tomar una píldora, apagar las luces, sentarnos frente a una pared desnuda y proyectar sobre ella -directamente desde nuestra mirada-, la película que pase por nuestras cabezas.” (Gordon, 2009, 00m36s).

Si el habitar existe antes del construir, entonces el cine es un habitar existente anterior a la sala. La comarca es la película, el vehículo, nuestra imaginación. La mirada es el puente que coliga la historia, la experiencia, los divinos y la tierra. La luz abre espacio para el acontecer directamente de nuestra imaginación. El *Dasein* construye, habita y piensa a 24 cuadros por segundo.

## Referencias:

- Allen, W. (Director). (1985). *The Purple Rose of Cairo*. [Película]. Orion Pictures.
- Alvarado, C. (2017). *Filosofía y cine: de Friedrich Nietzsche a David Lynch*. Buenos Aires: Teseo.
- \_\_\_\_\_ (2013). “Cine y filosofía: aproximaciones a un territorio del encuentro (la ponencia poética de las imágenes en movimiento)”. *Calle 14*. 108-125.
- Arnheim, R. (1986). *El cine como arte*. Barcelona: Paidós.
- Badiou, A. (2004). “Acerca de ‘Qué es tener una idea de cine’ de G. Deleuze”, en *Pensar el cine 1. Imagen, ética y filosofía*. Buenos Aires: Manantial.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Bernacio, M. (2001). “El camino de Heidegger hacia el Ereignis”. *Cuadernos salmantinos de filosofía*. 159-190.
- Cavell, S. (2008) *El cine, ¿puede hacernos mejores?* Buenos Aires: Kats.
- Deleuze, G. (1999). “Algunas dudas sobre lo imaginario”, en *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos.
- Díaz, I. (2018). *Mística cinematográfica. Filosofía y hermenéutica ontológica del Road Movie* [Tesis doctoral]. ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, Ciudad de México.
- Fellini, F. (Director). (1963). *8½*. [Película]. Cineriz, Francinex, Columbia Films.
- Gordon, J. [fundaciontelevisa]. (2009, Enero 23). *Imaginantes: “La píldora de la imaginación” Carlos Fuentes y Luis Buñuel*. [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ssZK5whLjbA>
- Heidegger, M. (1984). *Ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- \_\_\_\_\_ (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- \_\_\_\_\_ (2009). *El arte y el espacio*. Barcelona: Herder.
- \_\_\_\_\_ (1997). *El ser y el tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica.

- \_\_\_\_\_ (2007). *Sobre el comienzo*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Hernando, D. (2019). *El concepto de espacio en Martin Heidegger*. [Tesis de grado]. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Granada, Pamplona.
- Hidalgo, A. (2011). *Los lugares espacian el espacio*. Aisthesis. No. 54. 55-71.
- Lizarazo, D. (2004). *Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*. México: Siglo XXI Editores.
- Lynch, D. (Director). (2001). *Mulholland Drive*. [Película]. Les Films Alain Sarde.
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Rodríguez, A. (2016, Mayo 21). *Cine, luz, verdad (Apuntes desde Heidegger) – Videoensayo completo*. [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=2M7ucaqbFII>
- Romero de Solís, D. (2001). *Símbolos estéticos*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Sharr, A. (2018). *La cabaña de Heidegger. Un espacio para pensar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Saviani, C. (2004). *El oriente de Heidegger*. Barcelona: Herder.
- Tarkovski, A. (2016). *Esculpir el tiempo*. México: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).
- Tornatore, G. (Director). (1988). *Cinema Paradiso*. [Película]. Ariane Films.



## Fantasma: residuo inmanente de la imagen

Gabriela Garay Viñas<sup>72</sup>

STEVEN CRAIN: *Un fantasma puede ser muchas cosas, una memoria, una fantasía, un secreto, tristeza, ira, culpa. Pero, en mi experiencia, casi siempre es lo que queremos ver.*  
-(*The Haunting of Hill House*, Mike Flanagan, 2018)-

### Introducción

¿Qué es un fantasma? El fantasma es aquello que no vemos, que está ahí y que persiste, aunque desaparezca su materialidad. ¿Podría ser el fantasma aquella aura, encanto, personalidad, fijación sobre ciertas cosas —objetos, personas, lugares, etc.— que las predisponen?<sup>73</sup> ¿Cuál es la potencia de su presencia ausente?

¿El fantasma es memoria? ¿La memoria desaparece cuando alguien deja de enunciarla? Los fantasmas y la memoria perduran. Son entes e ideas sin rumbo que algún día podrían ser rescatadas, aunque nunca lleguen a ser lo que alguna vez fueron. La enunciación es un ritual que trae a la vida lo que parece que ya no está.

El fantasma suele ir de la mano con la huella, pues contribuyen al surgimiento uno del otro. Es difícil separarlos, pero cuando le hacemos sólo recordamos lo que es representado. Algo nos tranquiliza cuando le tenemos presente, una materialidad. A pesar de que solemos recordar con mucho mayor fuerza las huellas—entendiéndose como materiales prevalente—, son aquellos espectros invisibles los que asechan. ¿Por esto insistimos en nombrarlos y conmemorarlos?

Tanto miedo tenemos a aquellos espectros que les creamos museos, monumentos o cualquier clase de remembranza que les haga honor,<sup>74</sup> aunque más adelante volvamos al mismo vicio y creemos otros fantasmas, los del olvido. El

---

<sup>72</sup> Gabriela Garay Viñas es licenciada en Historia del arte por la Universidad Iberoamericana. Ha colaborado en espacios de arte contemporáneo como SOMA y ESPAC en el área editorial, manejo de obra, investigación y escritura. Algunos de sus intereses son el arte contemporáneo, los problemas de la imagen, la teoría del arte, el cine y la fotografía. Actualmente estudia el diplomado de Guión cinematográfico en el Centro de Capacitación Cinematográfico.

<sup>73</sup> En este escrito “fantasma” y “espectro” se usan como sinónimo, aunque exista una diferencia entre ellos deben aclararse las diferencias académicas. Los términos “espectro” (specter) y la “espectralidad” (spectrality) están por encima de “fantasma” (ghost) y la “fantasmalidad” (ghostliness). El espectro y la espectralidad tiene un valor más serio en la erudición y evocan a un valor etimológico ligado a la visibilidad sugiriendo que son más aptos para ejemplificar el fenómeno del regreso de los muertos (Blanco y Peeren, 2013). Aquí se propone pensar al fantasma como parte de un mundo que permea tanto lo académico como lo popular, aunque este último lamentablemente no se abordará.

<sup>74</sup> La imagen tiene la capacidad de hacerse memoria. La fuerza de reposición entra en la lógica conmemorativa del monumento donde actúa como un memorial del ser. La imagen almacena una esperanza de recuperación. Los fantasmas de la imagen que ansiamos recuperar (Brea, 2010).



mismo olvido de la memoria es una memoria más—es decir, una memoria no desaparece, sino que surge otra a partir de ese acto. El olvido es aquella capacidad inhibitoria que no permite el asiduo retorno del pasado y su dominancia ante el presente (Zan, 2008). Es el que desaparece y vuelve a aparecer en otro formato. Un constante ciclo se genera con la memoria: su representación, su desaparición y su forclusión.<sup>75</sup>

La figura del fantasma tiene una larga historia dentro de las diferentes manifestaciones creativas, como el arte, la literatura y el cine.<sup>76</sup> El fantasma ha sido tema de debate debido a su presencia ausente en la cinematografía. Éste es visto como un acontecimiento, el arribo y demostración de la modernidad.

Desde sus inicios, el cine ha estado obsesionado con la relación de la vida y la muerte,<sup>77</sup> debido a que: “la más perfecta creación del cine es el muerto vivo, el espectro, que surge en medio de los vivos, que hace que la muerte aparezca entre los vivos” (Badiou, 2014, p. 41). Y como asegura Amalia Quevedo, “el cine que tenía que ser inventado para colmar un cierto deseo de relación con los fantasmas” (Quevedo, 2014). Entonces, con la llegada de la imagen-movimiento, llegó el advenimiento de espectros. La pantalla permite la creación de nuevas entidades, que a pesar de que regresen, nunca son las mismas. El fantasma en el cine no sólo pertenece a un pasado, sino a un presente emergente y a un futuro incierto. Hay una suspensión del tiempo con la presencia ausente del fantasma. Las imágenes cinematográficas que se consumen remiten a un pasado que se escabulle cuando se recuerda. Cada individuo advierte distinto el tiempo, a partir de las remanencias de las imágenes, pues “el cine se moviliza en nosotros en función de *agujeros de memoria* que llamamos olvido” (Font, 1996, p. 118). El olvido no es espontáneo ni automático, pues restituye hasta liberarse en una reminiscencia infinita.

El objetivo del presente escrito es explicar la relación del fantasma dentro del terreno en el cine. Primeramente, se realizará un recorrido de algunos elementos teóricos que rodean al fantasma, entre ellos están el espectro, la memoria, el olvido, la presencia y la ausencia, y la huella. Posteriormente explicaré la relación del fantasma con la interpretación y su determinación en las obras, no sólo cinematográficas, sino de toda índole y cómo ayudan a la formación de la imagen-

---

<sup>75</sup> La forclusión abre un debate sobre algunas cuestiones sobre el desaparecer y el duelo, que más adelante se verán, aunque no se indagará tanto en ello. Una definición sería: “La forclusión implica el rechazo radical de un elemento particular del orden simbólico (es decir, del lenguaje), y no cualquier elemento: el elemento que en cierto sentido sostiene y ancla el orden simbólico en su totalidad.” (Flink, 1997, p. 107). La forclusión es un rechazo del significante fundamental, por lo que cuando se produce, ya no se está presente en el inconsciente. Se reprime. De alguna manera, esto es una espectralidad.

<sup>76</sup> Susan Owens declara que “los fantasmas son espejos de nuestros tiempos” (2019, p. 9), así que ha estado presente en toda clase de creaciones desde sus inicios.

<sup>77</sup> Esta relación primero fue inaugurada por la fotografía al poco tiempo de su invención y está relacionada con la impresión mecanizada de la realidad. La fotografía tenía la habilidad de detener el tiempo y se ahí su relación con la muerte (Mulvey, 2006). El cine le precedió e innovó la técnica.

fantasmal, una inherente influencia, la determinación del espectro. Después, para ejemplificar de mejor manera al fantasma en el cine, hablaré de tres películas que, a pesar de tener temáticas y narrativas diferentes, contienen elementos similares entre sí: *Casper*, *Los Otros* e *Historia de fantasmas*. Estos filmes ayudarán a mostrar y configurar las diferentes formas de representación que ha tenido el fantasma, que van desde una imagen clásica y sencilla hasta la interrogación del ser humano ante la muerte, ayudando así a resaltar sus semejanzas. Sus características están ligadas a la figura espectral que también está presente en la teoría cinematográfica. Mediante la antropología de la imagen y elementos iconográficos, así como estudios sobre el espacio y la idea de la presencia, se abordarán estas películas. Trataré brevemente los primeros dos filmes y trabajaré con mayor profundidad en el tercero, del cual analizaré una secuencia casi al final de la película que busca explicar la hipótesis planteada.

## La presencia de la ausencia

*¿Qué es un fantasma? Un evento terrible condenado a repetirse una y otra vez. Un instante de dolor, quizás. Algo muerto que parece por momentos vivo aún, un sentimiento suspendido en el tiempo, como una fotografía borrosa, como un insecto atrapado en ámbar. Un fantasma, eso soy yo.*

-(*El espinazo del diablo*, Guillermo del Toro, 2001)-

Un fantasma puede ser muchas cosas. Para cada persona, los espectros pueden llegar a tener diferentes significados. Daniel Link (2009) dice que el fantasma es una figura difícil de asir y usando a Alberto Moreiras establece cómo es que éste supera la interpelación, es decir, el requerimiento de ser y de su existencia misma. Es el no-sujeto de lo político,<sup>78</sup> un recordatorio de algo que ha permanecido y superado la comprensión. El fantasma es un resto que tiene su propia lógica, historia y ritmo. Además, tiene una potencia, una fuerza de desintegración que se balancea entre el ser y el no-ser (Link, 2009). El fantasma también está ligado a la imaginación. Lo imaginario pensado desde una lógica de representación<sup>79</sup> asociado con la imagen o incluso la tradición oral.

---

<sup>78</sup> Por político/a entiéndase desde Rancière como una serie de ordenamientos que permiten legitimar la partición de lo sensible y que a la larga determinan los modos de hacer y del posicionamiento social. Enfocándose en lo sensible, la partición o re-partición de ésta se basa en la política, para dar voz a los que no tenían (Dow, 2008). En este caso volviendo a la idea de Moreiras, para darle voz al fantasma.

<sup>79</sup> El debate que hace Daniel Link (2009) sobre la imaginación es muy amplio. Es el investir de una potencia, la consciencia y la capacidad de poder crear. Se debe de pensar lo imaginario no como iconos, sino como índices o gestos. No es lo contrario de la razón, sino lo que la fundamenta. En su libro, Link menciona que la imaginación no ha recibido la suficiente atención y que permanece como un misterio. Por esto que menciona cómo la potencia y el fantasma se insertan en ésta si es necesario. Link no da definiciones concretas sobre lo que él toma como imaginación. Sobre las características mencionadas anteriormente usa a Sartre, Caillois y Blanchot.

El fantasma también puede ser un recordatorio de una existencia pasada. Puede caer en el olvido, es una especie de limbo, y aún así puede volverse parte de cada individuo y nunca desaparecer (Zan, 2008). Ese olvido es una posibilidad del martirio. El fantasma no sólo debe pensarse como una metáfora del pasado, sino también como algo que precede el futuro,<sup>80</sup> pues previene su propia existencia que en cualquier momento se desvanecerá.

Dentro del imaginario más popular al fantasma también se le puede calificar como un fenómeno incorpóreo, aunque no extenso, de la muerte. Éste supera una identidad asignada, pues ya no es, sólo está. Es un ser que habita en un tiempo universal. Puede llegar a ser referencia de algún fallecido o algo desaparecido que se manifiesta, pero que ya no posee cuerpo o materialidad. Parece no tener un objetivo predeterminado, pero dentro de la tradición metafísica es relevante y tiene alguna finalidad o propósito de ser. La importancia de éste radica en su reflejo de rasgos psicológicos, sociales e ideológicos individuales y colectivos. El fantasma constituye una experiencia como identidad y su imagen, su apariencia y/o representación, puede presuponer un reflejo de la sociedad de su momento (López Vale, 2016).

La Modernidad produce varias rupturas, entre ellas las tradiciones que se tenían sobre la muerte y también crea otras posibilidades, como el nacimiento del sujeto como individuo representacional (Foucault, 1966). El fantasma se basa en las formas en que se le presenta. Existe porque puede representarse. Esa representación necesita de un estímulo que le evoque, ya sea visual, auditivo, imaginario, memorial, o de cualquier tipo. Sin embargo, la memoria de aquellos seres, la mayoría de aquellas ideas, pensamientos y conceptos es más común que vengan como apariciones visuales, como imágenes que, aún ausentes de carácter y nombre, poseen una esencia, una clase de aura, una fuerza invisible.

## La huella

M: *Cuando era niña, nos mudábamos con mucha frecuencia. Yo escribía notas, las doblaba hasta hacerlas muy pequeñas y las escondía en diferentes lugares por si un día quería volver, hubiera un pedazo de mí esperando.*

C: *¿Alguna vez volviste?*

M: *No.*

C: *¿Ves? Es lo que te digo.*

M: *Porque no tuve que hacerlo.*

C: *¿Qué decían?*

M: *Eran pequeñas rimas y poemas. Cosas que quería recordar.*

*-(Historia de fantasmas, David Lowery, 2017)-*

---

<sup>80</sup> La idea del fantasma que asedia el futuro es propuesta por Derrida (1993, p. 115) en *Los espectros de Marx*: "Hay varios tiempos del espectro. Lo propio del espectador, si lo hay, es que no se sabe si, (re)apareciendo, da testimonio de un ser vivo pasado o de un ser vivo futuro, pues el (re) aparecido ya puede marcar el retorno del espectro de un ser vivo prometido."

Tal vez podría parecer anticuado, o poco novedoso sostener que hay dos divisiones: el cuerpo y el espíritu, pero es la dualidad<sup>81</sup> lo que diferencia y constituye uno de los grandes conflictos del ser humano: la vida y la muerte.

El fantasma como la sustancia, esencia, viene de su inevitable dimensión religiosa a su aspecto ficcional (Quevedo, 2014). La huella aquí definida a diferencia de Derrida o Benjamin, no es lo mismo que el espectro. Ambos se sostienen uno de la otra, pues la huella la concibo como una materialidad sobre algo, el vestigio, ya sea una palabra, persona —o cualquier cosa—, y no forzosamente sobre algo verdadero, pues se propone la posibilidad de generar fantasmas sobre cosas que nunca existieron.

Las huellas de Derrida y Benjamin poseen características del fantasma que aquí se han tratado. Es innegable que las ideas propuestas se sostengan de otras ya generadas por estos pensadores. Sin embargo, al cuestionar si el cuerpo y el espíritu siempre han sido una dualidad, cuando ambas se separan, queda eventualmente un residuo y una energía, lo invisible. Uno propenso a desaparecer y el otro a prevalecer.

“La espectralidad es indisociable de la noción de huella: como el fantasma, la huella no es ni presente ni ausente, ni viva ni muerta.” (Quevedo, 2014). Aunque concuerdo con la primera parte de la cita, la huella sí es una presencia, y una visible. Esto se puede ejemplificar con el duelo.<sup>82</sup> No puedo decir que el fantasma es la huella material de algo que ha desaparecido, sino el residuo que somete a lo otro, a cualquier materia viva o inerte, o situación. Una carga de la que no nos podemos separar porque hay algo más allá de lo físico o imaginario, una trascendencia. El fantasma designa la imagen y lo aparecido (Derrida, 2001), mientras que la huella la materialidad de la imagen.

La cercanía que tenemos con las huellas se da partir de la relación entre el pasado y el presente. Siguiendo la filosofía de Walter Benjamin, “la huella es ante todo un material donde el pasado puede construirse y actualizarse en el marco de las interrogaciones que el presente le dirige a la historia” (Pereyra, 2018, p. 9). Las huellas para Benjamin tienen diversas expresiones, ya sean fragmentos alegóricos,

---

<sup>81</sup> Podemos considerar las visiones del mundo dualista como erróneas, pero no por eso dejan de ser visiones del mundo que permean productos culturales y artísticos como, por ejemplo, el cine y la literatura.

<sup>82</sup> El duelo a falta de cuerpo, vestigio, cadáver, es un miedo recurrente en los humanos porque es algo que ha sucedido y se sigue repitiendo. Recordando la obra de Didi-Huberman *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*, se nos aclara que es posible que nos dejen sin rastros. Por esto, filmes como *Nostalgia de la luz* o el trabajo que realizó Ileana Diéguez en *Cuerpos sin Duelo* es de gran importancia. Se nos niega un cuerpo, por lo que se nos impide no sólo una posesión, una despedida, la imposibilidad de descansar y resguardar a los perdidos. Las mujeres en el filme llevan décadas buscando a sus seres queridos y en el trabajo de Diéguez, hay un recordatorio de algo que ya no existe, que se arrebató a miles de personas, familiares y amigos. Para más información, véase: Diéguez Caballero, Ileana. (2016). *Cuerpos sin duelo: iconografías y teatralidades del dolor*. Universidad Autónoma de Nuevo León.

documentos de la cultura, imágenes, nombres y lugares (Pereyra, 2018). Por alegoría Benjamin la entiende como un modo de significación específico donde está el límite de lo otro y cuando explora un campo fuera de nuestro mundo va más allá de lo vivo y lo muerto. La alegoría surge de una reminiscencia de lo petrificado y habita un tiempo fuera de lo común, ni pasado ni presente (Rodríguez, 2013).

Si no poseemos ninguna clase de impronta, el fantasma permite el acceso al residuo que quede. Tal vez no podemos salvar en su totalidad a la historia, pero lo perdido y lo inconcluso también son parte de ella y la ayuda a construirse (Pereyra, 2018). Podemos hacer pensable lo impensable. Otorgamos una presencia a la forma, hay una incapacidad del discurso para dar cuenta del mundo visual y asimilado al de intenciones ideales, pues “[...] encerrar lo visual en un juego de evidencias visibles y teóricas planteadas unas contra otras de manera siempre binaria [...]. Era producir un síntoma reactivo, sin ver la coacción lógica y fantasmática del sistema en su totalidad [...] productor de los dos síntomas (Didi-Huberman, 1992, p. 46).

Entonces, ¿qué es una huella?<sup>83</sup> El gran rastro involuntario de algo que pasó o sucedió, sin importar el plano donde se creó. Comprendo la huella como una materialidad, referente a un recuerdo, una memoria.<sup>84</sup> El fantasma y la huella no son lo mismo, pero están ampliamente ligados y uno no puede ser sin el otro.

Tomando en cuenta a los objetos alegóricos, la pérdida es capaz de darle a los objetos la capacidad de lo que significaba, elevándolo. Ver a la alegoría como fragmento-ruina, la huella de una totalidad, permite la percepción de un todo (Rodríguez, 2013). Confrontar la materialidad por su potencialidad de ser o de lo que pudo ser.

## El fantasma y la memoria

*Él gozaba de la fragilidad, de aquellos momentos suspendidos en el tiempo, aquellas memorias cuya única función era dejar atrás los recuerdos.*  
-( *Sans Soleil*, Chris Marker, 1983)-

KAT: *Me pregunto porqué no recuerdas nada.*  
CASPER: *Supongo que cuando eres un fantasma, la vida ya no importa tanto, así que olvidas.*  
KAT: *A veces me preocupa que estoy empezando a olvidar.*  
-(*Casper*, David Silberling, 1995)-

---

<sup>83</sup> La problemática de la huella viene de la antigüedad con la noción e impronta que buscaba resolver el enigma de la presencia ausente que grava el conflicto de la representación del pasado. Paul Ricoeur divide las huellas en la huella escrita (documental), psíquica y cerebral. El análisis hecho aquí es bastante sencillo, pero comprende la dialéctica de presencia, ausencia y distancia inauguradas por este autor (Ricoeur, 2000).

<sup>84</sup> Es necesario hablar del índice como huella, que en su producción necesita de una relación causal, que diferencia al índice como lenguaje, donde la relación entre la cosa y su representación se vuela arbitraria, dejando esta causalidad a un lado (Esqueda-Verano y Cuevas, 2012).

Es complicado encontrar una definición exacta para cada palabra, especialmente para términos complejos como la memoria, una adecuada sería:

[...] la memoria [...] no remite únicamente al acto de recordar. La memoria es un mecanismo de gestión del pasado que trabaja con los hechos relevantes para la sociedad. Es común que aquello que una colectividad vuelve memorable sea un momento de fractura, algo que provocó un trauma y a base de recuerdos y exaltaciones de sobrevivientes, familiares y la sociedad civil deviene en un referente común de valor simbólico. (Cebey, 2018, p. 73).

El fantasma es el recordatorio de una inconformidad, “el papel que las fantasmagorías cumplen en relación con la memoria y la cultura, en la articulación entre pasado y presente”.(Link, 2009, p. 31).

La memoria lo es todo. Es el puente temporal entre lo que fue y será. La falta de recuerdos o huellas no la destruyen. Tenemos una responsabilidad tanto a la memoria como al olvido, evocada al presente que se dirige al futuro (Zan, 2008). Tememos que la memoria desaparezca. La *irrepresentabilidad del testimonio*, un mundo sin palabras ni imágenes, nos aterran (Didi-Huberman, 2004). La posibilidad de algo no visible o tangible nos persigue.<sup>85</sup> La memoria se temporaliza y, de manera inconsciente, precede toda invención y voluntad de olvidar. Y en cuanto a la memoria de las imágenes asociadas a la sepultura, es su sustancialización de imágenes sensoriales de la muerte lo que dispone a la verdadera memoria (Didi-Huberman, 2005).

“El presente impide la representación” dice Derrida (2001). ¿Qué se sabe presente? ¿En verdad existe tal cosa? Es imposible representar cualquier presente ya que al hacerlo nos insertamos en un acto del pasado. El acto de la presencia sucede en un parpadear. Tan sólo pensar en un presente es pensar en un pasado. Por eso la generación de fantasmas nunca cesa. La memoria, como el fantasma, es infinita ante el olvido. En cuanto la imagen se toma, ya sea del acto de memoria para hablar de ella misma, se vuelve una inscripción, una conservación (Derrida, 2001).

## Espectros e interpretación

*Empiezo a preguntarme si esos sueños son realmente míos, o si son parte de una totalidad, de un sueño colectivo gigantesco del que la ciudad entera puede ser la proyección.*  
-Chris Marker, *Sans Soleil* (1983)-

---

<sup>85</sup> Didi-Huberman hace el análisis y construcción de lo que significa la existencia de las fotografías capturadas por el *Sonderkommando*. La capacidad de una maquinaria de desimaginación, una desaparición generalidad y de la psique, y la desintegración del vínculo social fue posible en aquel imaginario con el proceso del Holocausto. La gente no lo podía creer y se hizo ante sus ojos (Didi-Huberman, 2004). Nuestro miedo hacia la desaparición inmanente parecía volverse realidad y lo creímos posible. Sin embargo, no pensamos en la potencia de una fantasmagoría, que toda creación, sin importar la falta de testimonio o huella, existió.

Parece haber una ineludible atracción hacia los vestigios del pasado y las interpretaciones que conlleva a éstas.<sup>86</sup> La interpretación es aquella denominación sobre lo que creemos que algo es o significa.

En *Contra la interpretación* (1966) Susan Sontag se queja del abuso de la interpretación, pues menciona que es aquel hábito “lo que sustenta la arbitraria suposición de que existe realmente algo asimilable a la idea de contenido de una obra de arte” (Sontag, 1966, p. 16). Ella le define como una traducción, una práctica antigua que fluctúa entre la discrepancia del significado y las lecturas. Apoyada en las lecturas de Marx y Freud establece que el acto intérprete carece de significado por ser repetitivo.

Aunque discrepe de algunas ideas, es inevitable concordar en que la interpretación no es un valor absoluto, ¿acaso cualquier interpretación tiene estatuto de verdad? Sontag lo considera un acto liberador, pero para su ejecución se debe tener consciencia de muchos aspectos, en especial los contextos de donde surgen. La idea de la autora en ver la interpretación como una violación hacia el arte es entendible en estos tiempos, pero se queda en un purismo y enganchada en la idea aurática benjaminiana de la reproducción<sup>87</sup> y la capacidad de destruir la esencia de lo artístico. Sontag parece no entender que las obras artísticas ya no tienen valor por sí mismas, están determinadas por su historia y los fantasmas con o sin huellas que los determinan con un pasado en común, bajo una serie de relaciones no visibles que unen a un todo. No podemos separarle de esa esencia invisible al que se está sujeto.

Para poder hablar de la independencia y solvencia de la obra de arte, y de los objetos en sí, será necesario hablar de algunos principios de *La muerte del autor* en donde Barthes (1967) se opone a la idea unificadora del autor. Describe la escritura —y en general se puede aplicar a cualquier creación— como aquel lugar donde se pierde la identidad y al autor como un sujeto con insuficiencia para llenar el lenguaje.

Ya no leemos, contemplamos ni nos relacionamos con la obra como en el momento en que se creó o finalizó. La obra está en constante cambio y por cada momento que pasa, cada acción con la que se relaciona crea fantasmas, es decir, nuevos acercamientos que definirán tanto al objeto como al sujeto que interactúa e interactuará.<sup>88</sup> La “semiosis ilimitada” ayuda a entender esta noción que se refiere a

---

<sup>86</sup> Para esto es importante mencionar la arqueología según Foucault que no sólo es una búsqueda del pasado, ni una relación de semejanza entre el pasado y el presente, sino una búsqueda de relaciones que visibilizan la lucha tácita y estratégica con las que lidiamos en la actualidad (Paredes, 2012).

<sup>87</sup> Por aura debe entender como la autenticidad de una obra que la sujeta en un mismo tiempo y espacio (Benjamin 1935). Otra descripción sería: “[...] una distancia que aflora: es aire y ausencia [...]” (Didi-Huberman, 2005, p. 49).

<sup>88</sup> Esta propuesta viene de la hipótesis de que no existe ningún significado exacto y que las interpretaciones son ilimitadas. Igualmente, Derrida ayudó diciendo que “el cine permite ver la aparición

un signo que “se explica en su propio significado solamente emitiendo a un interpretante, el cual se refiere a otro interpretante y así sucesivamente hasta el infinito. (Eco, 1973, p. 174). Con esto, relacionado con los fantasmas, se crea una clase de lenguaje que no tiene fin por sus ilimitadas posibilidades.

Si la imagen nunca cambia, ¿por qué surgen nuevas interpretaciones cuando las vemos? Si la imagen siempre se repite ¿qué cambia la circunstancia de nuestra mirada? Ninguna obra es un absoluto. Toda obra es una copia de otra, “un tejido de signos, una imitación perdida, que retrocede infinitamente” (Barthes, 1967, p. 81). Puede parecer inútil e innecesario interpretar, pero es válido hacerlo y encontrar fantasmas perdidos y crear nuevos para crear otros significados. Seguir apoyando el constante cambio de la obra. Alejados de una posible pérdida material, tomando en cuenta el olvido, involucrando una memoria que se desvanece, la potencia no desaparece. La imagen, como el sujeto que le observa, es singular. Aquella singularidad contamina todo lo que toca. Las imágenes nos hacen individuos singulares y únicos (Brea, 2010). Nos fabrican. Esto es a lo que denomino la relación imagen-fantasmal.

## El fantasma en el cine

*GRACE: Si ves a un fantasma, le dice «hola»*  
-Alejandro Amenábar, *Los otros* (2001)-

Tras haber hablado de algunos conceptos ligados a la fantasmagoría, analizaré tres películas donde me enfocaré en las representaciones iconográficas del fantasma y su influencia en los filmes, así como las problemáticas e interrogativas que pueden llegar a causar. Lo que concierne a este ensayo no es una revisión histórica de un género cinematográfico, sino la potencia de una representación que otorga una imagen a lo desconocido.

Es complicado pensar en las formas en que se representa la ausencia. La literatura lleva siglos representando los fenómenos metafísicos y creando narraciones. En la historia del arte las representaciones también han sido múltiples, pero probablemente el cine ha tenido el mayor impacto y alcance del público por ser un dispositivo de creación masiva.<sup>89</sup>

---

de nuevos espectros mientras conserva en la memoria a los fantasmas que rondan las películas ya vistas.” (2001, p. 334). Esto no sólo aplica al cine, sino a cualquier medio de creación al que el individuo tenga la posibilidad de interactuar.

<sup>89</sup> El cine se volvió un medio masivo por su capacidad de suministrar emociones importantes. Las películas buscan complacer los deseos e ilusiones de los espectadores y en cuanto a un cine mucho más comercial, como Hollywood su intención sí es de un consumo masivo. La identificación que el cine genera con todos los estratos sociales, masas y minorías, es lo que le permite ser lo que es, todo a partir de la imaginación (Kracauer, 1960).



Escoger material cinematográfico para hablar sobre estos espectros no es una mera casualidad. Derrida describió al cine como un reproductor de fantasmas por haber logrado crear una relación con lo *otro*, aquello que no está presente.<sup>90</sup> ¿Qué mejor manera de introducirse a la espectralidad que mediante las imágenes conservadas que nunca más volverán a existir en un aquí y ahora más que por un residuo material que está condenado a la repetición?

El cine revolucionó la imagen. Desde su creación, al igual que el arte, ha ido de la mano con los diferentes cambios ideológicos de la sociedad del momento. Mostró imágenes y permitió comprenderlas mediante nuevas conexiones visuales, un sistema integral de relaciones (Badiou, 2014). Estas imágenes generadas muestran lo que las palabras no pueden y es el juego de la presencia y la ausencia, volviendo al cine una reducción atemporal que realiza toda representación con la imagen en movimiento y ayuda a repensar al pasado desde una distancia y experimentarlo (Krebs, 2016).

El cine de terror se ha ido transformando desde su creación y la muerte es una temática constante. Lo importante a resaltar son las representaciones que se hacen de ésta. Ya no es sólo ver una muerte instantánea o metafórica, sino que deriva en la imagen, a veces eterna, del fantasma. Hemos visto toda clase de fantasmas en la cultura cinematográfica y los intereses han ido variando y cambiando, desde la transición y evolución de los efectos especiales o de maquillaje; las narrativas clásicas contra las nuevas que difieren de la esperada respuesta inmediata ante el susto y las representaciones con contenidos difíciles de descifrar. Dentro de todo, ya hay un gran debate sobre cómo debería ser la representación de las figuras espectrales.<sup>91</sup>

La primera película que se analizará es *Casper* (David Silberling, 1995). Este filme trata la imagen del fantasma y se enfoca en el miedo a la muerte y/o empeño

---

<sup>90</sup> La fantasmagoría aquí planteada no es la misma que la de Derrida, pero hay similitudes. El fantasma está ligado a su esencia y su posibilidad de existir. El origen está en la repetición, asociando así al cine con el psicoanálisis. La experiencia cinematográfica pertenece a lo espectral. El fantasma supera las categorías asignadas; la vida y la muerte, la alucinación y la percepción. El vínculo con el fantasma reside en la memoria, la posibilidad de albergar espectros que rodean los filmes y la posibilidad de generar nuevos. Derrida (2001) afirma que es la forma colectiva del cine de funcionar le permite reunir fantasmas y apariciones, al igual que permite ver aparecer nuevos espectros conservando en la memoria (y, así pues, proyectándolos a su vez en la pantalla) los fantasmas que rondan las películas ya vistas.” (Derrida, 2001, p. 334).

<sup>91</sup> Alma López Vale (2017) se interroga sobre las representaciones indumentarias de los fantasmas, ¿cómo es que deben de ir vestidos? A uno se les recuerda con su ropa de luto o con lo que solían usar cotidianamente o durante su accidente o momento de muerte, entre otros. Por otro lado, Hans Belting (2001) habla de las tradiciones que ha tenido la muerte a lo largo de la historia de las representaciones antiguas. Las tradiciones superan las vestiduras ya que también tiene que ver con una espacialidad, el lugar donde se preservan a los muertos, los objetos con los que se les entierra o recuerda o las representaciones memoriales. La imagen de los muertos supera su imagen en vida. Es decir, ya no importa representación de lo que fue y que ya no es, sino la interacción con lo que tuvo en vida y donde está contenido. El desprendimiento de todo lo que abarca un fantasma.

por una continuidad de lo familiar o lo comunitario de los antepasados, es decir, el espectro que ha trascendido la muerte y se encuentra presente, aún asociado a lo que fue, busca lo familiar y lo reconocible en lo ausente.

En la caricatura *Casper the Friendly Ghost* (1945), las aventuras del personaje suceden sin la necesidad de mostrar su historia. Inicialmente se desconoce por completo sus antecedentes y quién fue en vida. No hay un miedo por la pérdida, ni un interés por la memoria del vivo. Casper es sólo un fantasma asediando el mundo en busca de amigos. En cambio, en la película de Silberling se nos narra brevemente la identidad de Casper previa a su muerte. Se nos representa un fantasma sin características físicas específicas, pero al final creamos un vínculo que causa ternura y/o empatía al ver al chico que Casper alguna vez fue. Esta sería la gran diferencia entre la serie animada de 1945 y el filme de los noventa.

Entonces habría que cuestionarse: ¿Cuál habrá sido la verdadera razón de ponerle un rostro a Casper? ¿El miedo al olvido o la toma corpórea de la representación del origen? ¿O una relación de humanidad en muerte gracias el traslado de animación a la vida real? O tal vez hay que reconocer que la toma corpórea se adapta a su medio de representación y en sus géneros, tomando en cuenta que es una película infantil.

En *Los otros* (*The Others*, Alejandro Amenábar, 2001) una problemática es la convivencia en un mismo espacio y tiempo, sin una lógica estable, entre los vivos y los muertos, creando así una ruptura y un desbalance para los personajes al final de la película. Las casi nulas diferencias, a excepción de las inevitables enfermedades, de la representación entre la vida y la muerte aterran a los protagonistas cuando comprenden su condición. No es el precepto de lo que sucede después de morir lo que sobresale en el filme, si no la trascendencia de la representación misma al romper el estereotipo del fantasma. Dos diálogos son esenciales para la comprensión de esto. Nicholas y su hermana, Anne, discuten sobre el fantasma que ella asegura haber visto:

NICHOLAS: ¿Es en serio que viste a un niño?

ANNE: Sí, su nombre es Víctor.

NICHOLAS: ¿Es un fantasma?

ANNE: No seas tonto, los fantasmas no son así.

NICHOLAS: ¿Cómo son?

ANNE: Te lo he dicho mil veces. Andan por ahí en sábanas blancas cargando cadenas.

(Alejandro Amenábar, *Los Otros*, 2001).

El fantasma aquí sigue siendo un misterio y cae en los estereotipos asignados en la iconografía literaria apoyada de las imágenes existentes. La comprensión y concientización de su estado de ser, de representarse, de tener una imagen, viene casi al final. En una misma secuencia, momentos distintos, la madre

descubre que los sirvientes de la casa están muertos gracias a una fotografía *post-mortem* mientras que Anne encuentra las tumbas de estos en el jardín.

Tras el hallazgo, los niños advierten la llegada de los muertos, quienes les insinúan sobre su misma condición. Anne le dice a Nicholas que se aleje de ellos porque el pequeño todavía no comprende lo que está sucediendo, pero es la pregunta del niño lo que rompe su visión representacional cuando cuestiona lo que para él es verdad: "Si son fantasmas, ¿por qué no llevan sábanas ni cadenas?". Con esto se asoma el descubrimiento de que los espectros tienen la misma imagen tanto en muerte como en vida. El *plot twist*, la trama, la esencia del filme sería el momento de develación de los personajes, entender que están muertos.

Para esta familia, quienes se debaten en un limbo lleno de incertidumbres a partir de la religión a la que le empeñaron toda una vida de creencia, deben de convivir por toda la eternidad en una misma temporalidad espacial, aun cuando caigan en el olvido. El poder de la representación espectral no difiere con el recuerdo del ser. Es decir, se es lo mismo muerto que vivo, al menos en cuanto a imagen sin considerar la interacción con el espacio, otro tema completamente distinto.

FANTASMA 2: *Hola.*

FANTASMA 1: *Hola..*

FANTASMA 2: *Estoy esperando a alguien*

FANTASMA 1: *¿A quién?*

FANTASMA 2: *No me acuerdo...*

- (*Historia de fantasmas* (David Lowery, 2017) -

*Historia de fantasmas* (*A Ghost Story*, David Lowery, 2017) es una película que trata la representación imaginaria, fantasmiosa y figurativa del fantasma que se ha creado a lo largo de los siglos, la imagen tradicional, y tal vez infantil, que tenemos sobre los fantasmas cuando les pensamos.

La historia trata de una pareja que habita una casa, C y M. Casi al inicio del filme, C fallece y se transforma en un fantasma, representado con una sábana blanca con hoyos en los ojos, que recorre el espacio que alguna vez fue su hogar.

Uno de los elementos más importantes de la película es la forma en que representa la temporalidad ya que ésta crea un rompimiento de la cronología convencional. El fantasma está atrapado dentro de una eternidad donde el tiempo y espacio como se conocen pierde sentido. Se crea un anacronismo donde el transcurrir temporal ya no existe, sólo se designa una memoria y una representación.<sup>92</sup> Persiste la representación del fantasma aun cuando su memoria ya no existe porque todos los vestigios y huellas han desaparecido dentro de un incierto futuro. El recuerdo de lo que alguna vez fue se pierde mientras prevalece

---

<sup>92</sup> No hay que olvidar que el fantasma no existe sin el tiempo y no espacio-tiempo, porque la particularidad del espacio es su transformación y conversión en una nada, no en un no-lugar.

en un mundo al que ya no pertenece, donde en algún momento existió materialmente, pero esta memoria y sus recuerdos se encuentran en un olvido irrecuperable.

Tomando en cuenta algunas de las breves descripciones visuales del fantasma ya mencionadas, podría ser una ironía, bufonería o exaltación de la simplicidad representativa<sup>93</sup> del director David Lowery mostrar al fantasma con una sábana blanca, elemento característico de la cultura occidental que posee varias posibilidades, desde el sudario con el que fue envuelto Jesús hasta la palidez de los muertos, entre otros elementos (López Vale, 2017), pero se puede construir también una relación con las máscaras, un invento trascendente donde la ambivalencia de la imagen hace visible la ausencia. La máscara, como la sábana, ocultan a quien los porta; los inserta en un anonimato, un juego de ocultamiento y de revelación. A pesar de que el rostro no sea definitivo, hace presente la ausencia de una identidad vacía. Cuando no se tiene una cara, se extravía la principal imagen reconocible incorporada del cuerpo, su investidura en lo real, lo verdadero. Se transforma el medio en una nueva presencia. Esto vuelve al cuerpo inmune ante el tiempo y la mortalidad<sup>94</sup> (Belting, 2001).

Regresando a la sábana, no sólo hay una pérdida de identidad y la presencia de un anonimato, sino que las representaciones ambiguas como ésta producen una ambivalencia sobre el género. Si no fuera por el antecedente de quién fue C, su presencia se introduciría como un ser con género neutro, una “presencia sin género”. Esta propuesta del género asignado de los fantasmas es dada por Jannie Banks Thomas (2007) quien propone tres tipos de fantasmas: el chico extremo (*The Extreme Guy*), la mujer desviada (*The Deviant Femme*) y la presencia sin género (*The Genderless Presence*).

La clasificación mencionada anteriormente suele reflejar nociones culturales que se tienen sobre el género y el comportamiento sobre éste. Si se nos impidiera saber quiénes fueron los personajes de los filmes analizados, no podríamos decir si tienen algún género en específico. C y Casper serían espectros que sólo vagan. El caso de este último es muy curioso porque aparte de caber en las categorías de Banks, el fantasma se nos introduce como un infante, es decir, no ha desarrollado como tal su sexualidad y entraría en una ambivalencia. Por el contrario, en *Los otros*, Grace es una mujer desviada ya que erradicó el estereotipo

---

<sup>93</sup> Menciono esto por las bromas que se hacen sobre esta clase de representaciones. El mismo *Casper the Friendly Ghost* es una sátira. *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988) también hace burla de este elemento y lo repite en el filme con unas fotografías que les toman a los personajes principales. La sábana blanca está presente en las representaciones actuales y se ha vuelto tradición. Se pueden encontrar otras referencias en diversas caricaturas, series, películas e ilustraciones actuales y clásicas.

<sup>94</sup> La imagen corporal supera los límites del cuerpo y agrega objetos a la existencia y al espacio (Schilder, 1935). Hay una prevalencia en el aquí y ahora. Belting (2001) supone que cuando el difunto pierde su cuerpo también su lugar, en cuanto a lugar simbólico, pues suele depositarse en un espacio de descanso. Aún así reside su trascendencia.

angelical que se tenía sobre la mujer al perder la cabeza, volviéndose el fantasma de una mujer enloquecida al asesinar a sus hijos.

Estas películas entran en las categorías asignadas y ayudan a cuestionarse las representaciones visuales y estereotípicas existentes sobre los espectros, aunque tengamos antecedentes sobre sus rostros. Lo que Banks Thomas afirma es que el género de los fantasmas está más ligado a las características personales que a las físicas. Entonces su ex identidad, el pasado de su ser, es determinante en su representación. No son ambiguos, aun los que portan sábanas (Banks, 2007).

Cuando se presenta a C como fantasma se elimina el rostro del personaje, aunque ya lo hayamos visto y sepamos quién fue. Al hacerlo se introduce una representación que rompe los límites imaginarios. Muestra lo que nunca se ha visto; oculta al fallecido tras un manto, le quita su esencia, referencia al culto de las representaciones clásicas, que son ancestrales, del fantasma. La persona que existió, que fue, cae dentro de un imaginario donde ya no posee una representación exacta. La potencia del fantasma en la imaginación tiene la capacidad de crear momentos que nunca existieron en un plano material.

Hay una secuencia del filme que ilustra algunos de los temas ya hablados. C comienza a vagar en el tiempo hasta llegar a lo que parece ser un futuro distópico donde su casa ahora es parte de un edificio más dentro del nuevo paisaje urbanístico. C se avienta de las alturas y llega al pasado, rompiendo con la cronología convencional existente. Ya no se encuentra en una pos-muerte, sino en una pre-muerte, referido por un pasado histórico con la llegada de una familia de peregrinos, habitando el nuevo mundo. La secuencia elegida comienza después de los planes de la familia sobre su porvenir. C los observa frente a la fogata donde conviven. Ocurre una transición entre la noche y la mañana. El humo continúa en la atmósfera y el fantasma sigue en la misma posición. Éste ya perdió la noción del tiempo, pues su transcurrir ya no es el mismo que cuando vivía. Una pequeña niña sale entre una carreta y una manta. Él la observa. Ella camina, ve el lugar donde se encuentra y regresa a sentarse a escribir o dibujar algo. Nunca se sabe qué es lo que inscribe en esa hoja. Seguido, resguarda este papel debajo de una piedra. Un *zoom* hace énfasis ante este tesoro escondido. La escena de plano medio se transforma en un plano general donde aparece toda la familia muerta a manos de nativos de la zona. Primero se hace un acercamiento al cadáver del padre de familia y luego al de la niña. Lowey enfoca al cuerpo de la niña y luego corta para mostrarnos al fantasma. Cada escena, con cámara fija, muestra la desintegración de éste donde parece que no transcurre el tiempo porque el espectro sigue inerte.<sup>95</sup>

---

<sup>95</sup> La imagen tiene un *delay* que es diferida, volviéndose algo que fue y la inserta en un mundo de antepasados (Brea, 2010). La repetición como una característica de la contemporaneidad se ejemplifica con C observando al cadáver de la niña. Cada corte es un retorno, nos recuerda y devuelve siempre a uno mismo y así volvemos a ellas. Su trabajo simbólico es retornar a ver lo idéntico. Ahí su valencia.

En un parpadear el espectro está en la casa de C y M. Otro plano general deja en claro que hubo un retorno a su pasado, cuando él todavía estaba vivo.

En toda la película, es esencial y de suma importancia remarcar la presencia del fantasma en el espacio, es decir, mostrar su tránsito del lugar donde está condenado a habitar. La cámara hace énfasis en el espectro y en su movimiento deambulatorio. Esto se da con el manejo de plano medio y acercamientos en contra de los planos generales. Los primeros causan intimidación, una reflexión silenciosa de una observación sin juicio, mientras que el segundo nos recuerda dónde estamos y el paso del tiempo. Los *over the shoulder*, son usados para rematar la presencia ausente, resaltar que algo los está observando. No somos nosotros exactamente los que vemos, sino el fantasma. También son importantes los planos medios donde se enfoca C porque al haber un foco sin profundidad, resalta su protagonismo. El fondo dividido en segundo plano remata la presencia más importante: la suya. Hay un desdibujamiento del espacio.

La relación imagen-sonido es un elemento muy importante en el filme. Los sonidos expresan acciones que no aparecen en pantalla, como imagen. Es el fuera de campo el que acentúa la presencia de la ausencia. Por una parte, los sonidos incidentales como el escribir de la niña o la colocación de la piedra ayudan a resaltar hechos importantes, momentos de reflexión en gestos que el director busca sobresalir. A pesar de que el plano enfoque a C, el sonido presencia los actos que suceden mientras él mira. Esto pasa cuando contempla el papel escondido por la niña. Con este trabajo de imagen-afección, el primer plano enfocando el rostro del fantasma observando (Deleuze, 1982) con la potencia intensificada del sonido potencializa los espacios y la narración.<sup>96</sup>

Hay una combinación de sonidos ambientales e incidentales entre la imagen de la piedra y con lo que sucede en el fondo, como los gritos de los nativos antes del ataque. El plano general del campo sólo hace visible lo ya evidente. La familia está flechada. También vuelve a suceder con el proceso de descomposición del cadáver de la niña. Las moscas, la sola presencia de los sonidos atmosféricos como el viento y el silencio de la ausencia humana y la soledad, narran el paso del tiempo. Tanto el sonido como la imagen ayudan a crear una forma narrativa.

La elección se debe a varias razones como al quiebre de la narrativa cronológica tradicional que se transforma partir del salto del futuro al pasado, una clase de ciclo se combina y hace específico el transcurrir del tiempo con la desintegración del cadáver. La pérdida material de los seres vivos. Uno de los

---

<sup>96</sup> Es paradójica esta comparación de Deleuze ya que el primer plano que él describe, el afecto puro es una entidad que no existe, un fantasma, "una entidad es algo que no existe más allá de lo que expresa. Una entidad es un presado que no existe por fuera de su expresión." (Deleuze, 1982, p. 314). Con paradoja me refiero al juego que hace Lowery con el fantasma, una consciencia sobre el primer plano, esta entidad que presente el rostro y el afecto en partes insolubles, para ejemplificar afectos que no vemos pero que de alguna forma comprendemos.

miedos más grandes y predominantes que tenemos los humanos: el cuerpo. Creemos que, ante la pérdida de los vestigios, no tenemos nada, nos quedamos vacíos. Sin embargo, el fantasma como testigo, el que observa este proceso natural comprende que hay una esencia, una presencia, que prevalece y supera la materialidad, aunque no sea el cadáver propio del personaje que fallece.

¿Por qué el fantasma sigue presente en *Historia de fantasmas*? ¿C tiene una misión o es tan sólo la representación de la esperanza de la permanencia? El filme representa la potencia de lo visible contra lo invisible. Usa obviedades iconográficas para evidenciar lo que hemos dejado de ver. Ya no son las imágenes de nuestros muertos, sino un sin rostro que ha superado la muerte y trascendido la vida. Una eterna presencia.

La imagen se hace memoria. C la ejemplifica con la pérdida de su propia identidad, de su pasado. Por el contrario, Casper la adquiere cuando le quitamos la sábana que le cubre. La familia en *Los otros* descubre su condición con la verdad, no son la imagen de lo que parecen ser.<sup>97</sup>

En los tres filmes las casas son protagonistas.<sup>98</sup> Una fuerza atañe a los fantasmas a estos espacios. Hablar de la casa es esencial porque existe una relevancia en la cultura espectral que no es única de estos filmes. Gaston Bachelard (1957) declama cómo es que en este espacio todo se multiplica, incluyendo la intensidad de los valores íntimos. La casa nos inserta como habitantes del mundo, remodela al individuo con su potencia. El fantasma se inserta ella en un reencuentro con el pasado donde su cotidianidad del encierro y la rutina de ésta misma se enfrentará con la intimidad de su naturaleza espectral.

El estar encerrados, la idea de no poder salir, plasmada con las puertas de la propiedad de la casa donde habita Grace con sus hijos que nunca se abre, hasta al final que la familia viva se retira, o como el fantasma de C vaga en el mismo terreno, aunque ya no esté su casa. En Casper es distinto porque a pesar de que éste se atañe a su ex hogar, es capaz de trasladarse, elemento que también pasa en la caricatura.

También hay que mencionar los objetos, aquellos con los que interactuaron en vida o que les representan, pues generan estímulos que les despiertan. Esa

---

<sup>97</sup> Sería importante analizar que las condiciones fantasmales cambian la naturaleza humana. Al final los niños en *Los otros* ya no sufren de su enfermedad ante la luz. La representación fantasmal en el espacio que cohabitan no se basa en la materialidad de su presencia en el mundo que conocemos, a pesar de tener la capacidad de interactuar en éste.

<sup>98</sup> José Luis Brea (2010) hace esta asociación con la espacialidad, mas no como una esencia no tangible, como la que yo busco aclarar. Él habla de un potencial simbólico de las imágenes que se atañe a un lugar, proponiendo la existencia de fantasmas como una determinación no espacial. El cuerpo también ha perdido lugar. En la relación con el lugar en *Casper, Los Otros, Historia de fantasmas*, habla de una supervivencia y perseverancia. La simbología dada a la tumba es esencial. Aunque la tumba, donde se depositaron los restos de los muertos, es el sepulcro simbólico, el espacio característico y representativo, resalta más el lugar donde la vida se hizo presente (Belting, 2001).

esencia de aquellos difuntos sigue retenida en estos, desde los juguetes de Casper que le remiten a una niñez que le es imposible de recordar con exactitud, o la foto y las tumbas de los sirvientes de la casa en *Los otros*, que parecen llamarlos para que se presenten, una clase de enunciación; hasta la canción que compuso C, *I Get Overwhelmed*. Esta es la materialidad en vida que les queda.

## Conclusiones

*Los fantasmas son reales, tanto así es lo que sé. Hay cosas que están atadas a un lugar, asimismo como ellos a nosotros. Algunos de ellos permanecen atados a un pedazo de tierra, a una fecha o suceso, un derramamiento de sangre, un crimen terrible... Y hay otras, otros que se aferran a una emoción, un dolor, una pérdida, a la venganza o al amor. Aquellos, nunca se van.*  
-(*Crimson Peak*, Guillermo del Toro, 2015)-

Para poder comprender la noción de fantasma es necesario tener en cuenta varios conceptos, desde la imagen como vía de representación imaginaria primaria, la memoria, la huella y la muerte, por sólo nombrar algunos. Dentro de las tradiciones metafísicas el fantasma precede como residuo de la muerte, en realidad la supera, a veces como un puente entre la vida y ésta, y a veces como una esencia o aura aún más poderosa. Hacer asociaciones con nuestros muertos es inevitable cuando el ejercicio de la memoria es una pulsión constante. La maldición racional del humano.

Derrida establece que “el espíritu en el sentido de fantasma es una fenomenalidad sobrenatural y paradójica.” (1993, p. 21). Entonces, surgen una serie de paradojas, la primera de la esencia misma que posee el fantasma en su naturalidad, la otra del cine que por su naturaleza los crea y finalmente la narrativa que incluye historias de fantasmas o sus representaciones. El estudio y desenvolvimiento de filmes como estos ayuda a ligarlas con las teorías del cine de espectros, así como su presencia en la cultura e historia en general. El estudio formal de sus representaciones permite establecer la constante que sigue replicándose y que da a entender la pervivencia de la imagen.

Las imágenes son una manera sencilla y efectiva de representación, generan un mayor impacto, causantes de secuelas. Se puede culpar de ello a nuestros cuerpos por otorgarle a la vista el mayor desarrollo sobre los otros sentidos o a la explotación visual en la que hemos vivido gracias a la cultura occidental. Aun así, el cine es una de las formas más efectivas y accesibles de representar estos temas, especialmente la muerte. Las películas elegidas muestran al fantasma no sólo como espectros que superan la muerte, sino como la esencia misma de la memoria. *Historia de fantasmas* sigue la idea tradicional de los fantasmas que tienen asuntos pendientes por terminar o solucionar. En cambio, en *Los otros* y *Casper* los fantasmas asediarán por toda la eternidad. Los tres filmes hablan de una presencia constante que no logra desaparecer en absoluto, ya que si Casper es un fantasma



casi omnipresente que busca hacer amigos, la familia en *Los otros* está condenada a una limitación espacial y atemporal, y C es un fantasma que rompe la cronología tradicional donde retorna su comienzo, pasando por toda la eternidad, para desaparecer y volver a aparecer. Un ciclo eterno. Lo que prevalece firmemente en todos los personajes de las cintas es el olvido. Ellos olvidan, recuerdan y vuelven a olvidar. Y a pesar de que los que le conocían ya no estén ahí y su recuerdo no sea enunciado, su presencia persistirá.

Este trabajo no se construyó con el análisis de tres filmes, sino con una ardua investigación sobre la cultura espectral, así como la trascendencia de la memoria y la materialidad de los muertos y de todo lo que dejamos atrás.<sup>99</sup>

## Referencias

- Badiou, Alain. (2014). *El cine como acontecimiento*. Paradiso Editores, Universidad Iberoamericana.
- Bachelard, Gaston. (2000). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Barthes, Roland. (2017). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje* (pp. 75-83) Paidós.
- Belting, Hans. (2007). *Antropología de la imagen*. Katz editores.
- Benjamin, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Pilar Blanco, María, & Peeren, Esther. (2013). The spectralities reader. *Ghosts and haunting in contemporary cultural theory*. London, New Delhi, New York: Bloomsbury.
- Brea, José Luis. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, Film, E-image*. Ediciones Akal.
- Cebey, Georgina. (2018) *Arquitectura del fracaso*. Fondo Cultural Tierra Adentro.
- Deleuze, Gilles. (2017). *Cine I: Bergson y las imágenes*. Cactus.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Artes de lo visible (1979-2004)*. Ellago Ediciones.
- Derrida, Jacques. (1995). *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*. Editorial Trotta.

---

<sup>99</sup> Este escrito pudo haber sido más extenso, pero tuvo que limitarse. Esta línea de investigación planea expandirse en un futuro. Sería correcto seguir sobre la línea cultural del fantasma, tomando en cuenta que sería igualmente interesante y fructífero indagar en otras culturas no occidentales y averiguar si hay más similitudes en cuanto a la representación de esta figura. Asimismo, hay que tomar en cuenta que hubo muchos más referentes tanto teóricos como literarios y cinematográficos que no pudieron insertarse. Es necesario considerar las posibilidades de este estudio y sus antecedentes narrativos, iconográficos y técnicos en cuanto a la imagen y al cine. Un ejemplo es el tipo de apariciones fantasmales y cómo incide en ciertos géneros y cómo funcionan narrativamente junto a la imagen, así como elementos técnicos como la doble exposición que permitió jugar con la aparición del fantasma antes de que existiese la animación.

- Didi-Huberman, Georges. (2020). *Gestos de aire y de piedra: Sobre la materia de las imágenes*. Canta Mares.
- \_\_\_\_\_ (2004). *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*. Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2010). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Bordes Manantial.
- Diéguez Caballero, Ileana. (2016). *Cuerpos sin duelo: iconografías y teatralidades del dolor*. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Dow, Sergio Roncallo. (2008). Por una re-partición de lo sensible: disensos y aperturas de nuevos espacios. Una lectura de la estética y la política en J. Rancière. En *Signo y pensamiento*, 27(53), 104-127.
- Eco, Umberto. (1994) *Signo*. Letra E.
- Esqueda-Verano, Lourdes, & Cuevas, Efrén. (2012). Entre la huella y el índice: lecturas contemporáneas de André Bazin. En *Area Abierta*, 12(3).
- Flink, Bruce. (2007). *Introducción clínica al psicoanálisis lacaniano: teoría y técnica*. Gedisa.
- Font, Domènec. (1996). *El Declive del Espectador*. Universitat Pompeu Fabra.
- Kracauer, Siegfried. (1996). *Teoría del cine: La redención de la realidad física*. Paidós.
- Krebs, Víctor J. (2016). Gramáticas espectrales. Entre Wittgenstein, Deleuze y Derrida. En *Estudios de Filosofía*, 14, 171-187.
- Link, Daniel. (2009) *Fantasmas: imaginación y sociedad*. Eterna Cadencia.
- López Vale, Alma. (2017). Cuerpo incorpóreo: la representación de los fenómenos preternaturales como criterio de estudio. En *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, 533-543. <https://doi.org/10.6018/daimon/268631>
- Mulvey, Laura. (2006). *Death 24x a second: Stillness and the moving image*. Reaktion Books
- Owens, Susan. (2019). *The Ghost: A cultural history*. Tate Publishing
- Paredes, Melvin Javier. (2012). El concepto de arqueología en Foucault. En *El Acontecer Científico*, (4), 15-23.
- Pereyra, Guillermo. (2018). El concepto de huella en la filosofía de Walter Benjamin. En *Intersticios sociales*, (16), 7-45.
- Quevedo, Amalia. (2014) "Los fantasmas de Jacques Derrida." En *Fantasmas: de Plinio el Joven a Derrida* (pp. 19-21, 159-167). Ediciones Universidad de Navarra.
- Ricoeur, Paul. (2004). *La memoria, la historia, el olvido*. Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, Romina E. (2013). La significación alegórica según Walter Benjamín: Límites y potencialidades. En *IX Jornadas de Investigación en Filosofía*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Filosofía.
- Sontag, Susan. (2015). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Debolsillo.

Thomas, Jeannie Banks. (2007). Gender and Ghosts. En *Haunting Experiences: Ghosts in Contemporary Folklore*. (pp. 81-110). UP.  
De Zan, Julio. (2008). Memoria e identidad. *Tópicos*, 15 (43). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/288/28815531003.pdf>

## Filmografía

Amenábar, Alejandro. (Director). (2001) *The Others*, [Los otros] [Película]. Cruise/Warner Productions; Sogefilms.  
Burton, Tim. (Director). (1988) *Beetlejuice* [Película]. Warner Bros.  
Lowery, David. (Director). (2017). *A Ghost Story* [Historia de fantasmas] [Película]. Lion Gate Entertainment; A24.  
Marker, Chris. (Director). (1983). *Sans Soleil* [Sin Sol] [Película]. Argos film.  
Silberling, Brad. (Director). (1995). *Casper* [Película]. Amblin Entertainment; The Harvey Entertainment Company Distr; Universal Pictures.  
del Toro, Guillermo. (Director). (2015). *Crimson Peak* [La cumbre escarlata] [Película]. Legendary Pictures; DDY Pictures; Universal Pictures.  
\_\_\_\_\_ (2001). *El espinazo del diablo* [Película]. Canal España; Tequila Gang; Sogepa; Wagner Sogefilms; Sony Picture Classics.

## Series

Averill, M., Frank, D., Falvey, J., Macy, T. y Flanagan, M. (Productores ejecutivos). (2018). *The Haunting of Hill House* [La maldición de Hill House] [Serie de Televisión]. Flanagan Film; Amblin Television; Paramount Television; Netflix.





# **CINE Y REPRESENTACIÓN: AFECTOS, HISTORIAS E IDENTIDADES COLECTIVAS Y SEXUALES**



## El niño sintiente en el cine de ficción latinoamericano. Claves de lectura en torno a las narrativas cinematográficas sobre las dictaduras

Daniel Ruiz Luján<sup>100</sup>

### Introducción

La figura del niño como mediador de acontecimientos dolorosos —como guerras, genocidios, crisis sociales— encabeza una de las tendencias más prolíficas en la producción cinematográfica de América Latina, y en especial cuando se aborda un pasado reciente, marcado por las experiencias represivas que caracterizaron a las dictaduras militares de la segunda mitad del siglo XX. Por ejemplo, filmes como *Kamchatka* (Marcelo Piñeyro, 2002), *El año en el que mis padres se fueron de vacaciones* (*O ano em que meus pais saíram de férias*, Cao Hamburger, 2006), *Salamandra* (Pablo Agüero, 2008), *Paisito* (Ana Díez, 2008) o *El Premio* (Paula Markovitch, 2011) son ficciones de segunda generación sobre las dictaduras militares, y representan un esfuerzo sostenido por visibilizar la perspectiva infantil que pocas veces se toma en cuenta para pensar el pasado histórico.

Aunque esta tendencia suele asociarse al deseo de canalizar o escudriñar las ansiedades de los adultos (Rocha & Seminet, 2012), el protagonismo cinematográfico de las infancias también puede interpretarse como un reclamo respecto a cómo la práctica historiográfica ha desdeñado la importancia de los niños en su papel de agentes sociales. Por ejemplo, frente a la idealidad del adulto en su faceta de ciudadano socialmente responsable, los niños suelen ser asociados a una etapa primitiva de la condición humana que, históricamente, ha permitido malearlos o adaptarlos a un orden social creado y habitado por los mayores (Alcubierre, 2018).

Mediados por la mirada adulta, y por ende, concebidos como repositorios de estas expectativas, los niños suelen emerger como figuras marcadas por el tutelaje y la subestimación, un estado de la cuestión que el cine, no obstante, parece complicar: sus cualidades hápticas y sensoriales expresan la experiencia vivida del niño, y por lo tanto, su vulnerabilidad física y emocional; es decir, elementos inherentes a la constitución infantil que, sin embargo, dan cuenta de las

---

<sup>100</sup> Estudió Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de Baja California y una Maestría en Estudios Socioculturales en el Instituto de Investigaciones Culturales, Museo UABC. Se ha desempeñado como docente en diversas instituciones públicas y privadas, y en donde ha impartido asignaturas, seminarios y cursos sobre comunicación, estudios culturales y análisis cinematográfico. Actualmente es editor de libros académicos para la UABC y estudiante del Doctorado en Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco —en la línea de Teoría y Análisis Cinematográfico—, institución en donde desarrolla una investigación sobre las posibilidades epistemológicas del afecto y la emoción en la representación cinematográfica del pasado histórico.



capacidades agentivas del niño desde el momento en el que, en virtud de esta vulnerabilidad, es que los niños significan al mundo que les rodea.

Estamos, pues, en el ámbito del afecto, esa fuerza visceral que estimula nuestra capacidad para actuar, y que, además de ser constitutiva del ser humano, resulta clave para entender las maneras con las que los cuerpos se relacionan con el mundo social, incluso al margen de las normas socioculturales que estructuran a dicho mundo —tal y como los niños suelen hacerlo. Los afectos podrán ser ambiguos e inaprensibles, pero no dejan de expresar nuestros sentires y motivaciones desde una dimensión profundamente corporal que comunica nuestras posturas respecto a los espacios sociales que habitamos, sean estos apropiados o designados.

Tomando en cuenta las propiedades afectivas de la imagen en movimiento, el cine reconoce que los niños no son meros símbolos que canalizan preocupaciones adultas, sino agentes que participan de manera activa en la construcción e interpretación de sus realidades sociales. Los niños en el cine suelen adquirir voz propia, y estos testimonios, producidos desde una subjetividad infantil —a contracorriente de las lógicas adultas—, trastocan las narrativas hegemónicas de los acontecimientos históricos. En este sentido, si los testimonios infantiles cuestionan las conclusiones históricas oficiales es porque ponen de relieve el potencial agentivo de los niños para ofrecer lecturas disidentes sobre la historia y la memoria del pasado histórico.

En las siguientes páginas reflexiono sobre posibles rutas o encuadres para pensar cómo el afecto y las perspectivas infantiles en producciones cinematográficas sobre las dictaduras latinoamericanas se nos presentan como dispositivos críticos para ampliar los sentidos que le atribuimos al pasado reciente. En otras palabras, plantearé claves de lectura para analizar este tipo de filmes, algo que haré, en la parte final del texto, de la mano de dos películas representativas de este corpus: *Machuca* (2004), de Andrés Wood, e *Infancia Clandestina* (2011), de Benjamín Ávila.

## **El niño sintiente: entre la vulnerabilidad y la agencia**

Definir el afecto es siempre una tarea compleja. En la vida cotidiana lo referimos en términos exclusivamente positivos, como si fuese un sinónimo de cariño: un elemento siempre deseable en nuestro desarrollo personal. Kasper Kristensen (2016), reevaluando las conceptualizaciones clásicas de Baruch Spinoza y Gilles Deleuze, destaca, sin embargo, la naturaleza ambivalente del afecto, o sea, la posibilidad de que este adopte connotaciones positivas o negativas, según la circunstancia a la que nos enfrentemos. Para el autor, las “buenas afecciones” encarnan el poder para actuar, y las “malas afecciones” disminuyen dicho poder. Hay buenos afectos y malos afectos, y mientras los primeros conducen a la

actividad, los segundos nos mantienen en la pasividad. En palabras de Kristensen, “los afectos, en su carácter dual, tienen el potencial para generar tanto subordinación como emancipación” (2016, p. 26), y de ahí que el afecto se entienda, en términos generales, como fuerzas ambiguas que potencian o disminuyen la capacidad del cuerpo para actuar.

El afecto, podemos intuir, obedece a una lógica profundamente corporal, pues la manera en la que nuestros cuerpos son estimulados o coartados determina nuestra capacidad para pensar, para actuar, para movilizarnos. El afecto es algo visceral, aquello que “marca la pertenencia del cuerpo a un mundo de encuentros”, y por lo tanto, “integral al devenir perpetuo de un cuerpo” (Seigworth & Gregg, 2010, p. 2-3). Además, pensar al afecto en términos de encuentros y contactos —y no como estados mentales de orden individual— forma parte de los cimientos que constituyen el llamado *giro afectivo*, y que partir de la década de 1980 comenzó a atender diversos aspectos emocionales de la vida social, y cuestionar el paradigma epistemológico cartesiano que separa al cuerpo de la razón.

Entre los principales referentes de este giro se halla Sara Ahmed (2015), quien concibe a las emociones lejos de los modelos tradicionales *inside-out* (las emociones se originan dentro del individuo y se mueven hacia afuera) y *outside-in* (las emociones son prácticas culturales que se internalizan y rigen al individuo), pues asumen la objetividad de la distinción entre el adentro y el afuera, o de lo individual frente a lo colectivo. Por el contrario, para la autora, es a través de las emociones que esas fronteras son sentidas y reconocidas, produciendo las demarcaciones que permiten que lo social o lo individual se delinee como objetos. En este sentido, Sara Ahmed propone un modelo relacional en donde lo público y lo privado, o lo colectivo y lo personal, forman parte de estos mecanismos que orientan y determinan el conjunto de nuestras vidas.

Por otro lado, parte de las discusiones que el giro afectivo ha suscitado refieren a la productividad (o no) de establecer un corte conceptual entre afectos y emociones, y que atañe al presente texto. Por ejemplo, mientras que para algunos autores (Massumi, 2002) los afectos apuntan hacia una intensificación corporal precognitiva, las emociones —y en esto hay más consenso—, refieren a mecanismos que, si bien se internalizan y se pueden expresar a nivel corporal y subjetivo, están mucho más moldeados y determinados por valoraciones y normas culturales.

Aunque la distinción entre afectos y emociones puede ser productiva en un plano analítico (en términos hermenéuticos lo primero ciertamente es más difuso que lo segundo), una separación ontológica es criticada por quienes —como la propia Sara Ahmed— entienden dicha separación como otra forma de reinstalar la oposición improductiva entre naturaleza/cultura o cuerpo/razón. A fin de cuentas, pensamos lo que sentimos y sentimos lo que pensamos, y en ambos registros el cuerpo, ese punto de partida para reflexionar sobre afectos y emociones, adquiere

protagonismo al momento de dotar de sentido a la vida social. En relación a la discusión que aquí presento, no es que niños y adultos experimenten estos conceptos de maneras excluyentes (*sentir* afecto y no emoción, o viceversa) sino que niños y adultos tienden a construir significados de maneras diferenciales en torno a la importancia que le atribuyen a sus cuerpos. Por lo tanto, lejos de distinguir categóricamente entre afectos y emociones, los entiendo como conceptos relacionados que nos ayudan a entender experiencias corporales, y que, en este caso, son cruciales para entender la etapa infantil.

Reparando en estas consideraciones resulta lógico asociar a los niños a un registro particularmente afectivo, tomando en cuenta que éstos se orientan menos en función de las normas socioculturales que imperan en su entorno, que en los afectos que se inscriben en sus cuerpos: lo que los hace *sentir* bien o mal es lo que estimula o inhibe las acciones del niño. En esta dirección, la noción de niño sintiente (Page, Selimović & Sutherland, 2018) permite elucidar el papel político y agentivo de la infancia, pues refiere a cómo la presencia del niño es comprendida y comunicada a través de la expresión afectiva-emocional —algo que, por otro lado, explica también por qué la producción artística ha visibilizado a los niños con mayor frecuencia que la propia historiografía.

¿Pero cómo poner de relieve la agencia política del niño a través de algo tan “inadvertido” o ambivalente como el afecto? Parto de la premisa de que los niños reaccionan y se hacen presentes emocionalmente porque sus relaciones con el mundo están aún en construcción, aún en definición; en una fase previa a las pretensiones adultas de codificarlas o categorizarlas. Por lo tanto, si “el niño ve antes de comprender” (Berger, 1972, p. 7) es porque dicho niño es capaz de desvincular (de forma inconsciente) dos momentos distintos con los que dotamos de sentido al mundo: el fenomenológico que experimentamos con nuestro *sensorium* y el proceso posterior de racionalización que inviste a las sensaciones de significado. En términos exclusivamente analíticos, dicha distinción se asemeja a aquella entre afecto y emoción, al menos si con ella solo nos interesa señalar el protagonismo de lo corporal al momento de significar. Visto de esta manera, el niño suspende momentáneamente los significados sociales en la primera instancia de percepción, y esta sería la razón por la que la exposición sensorial del niño registra e interioriza su entorno de formas en las que el adulto no lo hace, siempre presto a interpretarlo y racionalizarlo.

Si el niño suspende toda configuración estable sobre el significado de lo que acontece a su alrededor, ese niño produce, entonces, una lectura disidente respecto a los sentidos hegemónicos creados por los adultos, y que posteriormente serían legitimados por la historiografía o la memoria oficial. Además, la ambigüedad que surge de esta liminalidad estaría en sintonía con las políticas de representación cinematográficas en América Latina, en virtud de que la figura del niño es posicionada “en el umbral entre ‘naturaleza’ y ‘cultura’ —y entre la fase imaginaria y

el reino simbólico— que los convierte tanto en puntos focales como en límites del poder patriarcal, estatal y biopolítico” (Randall, 2017, p. xii). Esta suerte de bisagra entre el mundo natural y el cultural, entre lo sensorial y el trabajo cognitivo, convierte al niño en un lugar privilegiado para desestabilizar las narrativas dominantes, algo particularmente valioso en el ámbito de la historia reciente, un espacio propenso a politizar los sentidos con rapidez: las heridas abiertas del pasado se politizan intermitentemente porque los procesos de hegemonización y deshegemonización de los sentidos sociales se aceleran con este tipo de perspectivas disidentes.

Y esto es político. Si solemos percibir a los niños como cuerpos vulnerables en virtud de sus diferencias respecto al adulto, la dificultad de que los niños se acoplen a las convenciones sociales apuntala el valor social del niño en tanto figura que desestabiliza lo que damos por sentado. El niño visibiliza —en clave afectiva— otras posibilidades que los adultos cancelamos, y que, en este caso, el cine explora a través de imágenes hápticas que enfatizan formas no visuales de representación, y en donde los cuerpos y sus afecciones expresan esta perspectiva infantil, alojada entre el sentido común y las lógicas sociales. En concreto, los niños, a diferencia de los adultos, tienen la capacidad para suspender el significado de la experiencia histórica en una posibilidad abierta o indeterminada, una operación cinematográfica que resignifica la vulnerabilidad en potencia agentiva.

### **El niño en clave historiográfica y cinematográfica**

Pensar en la preponderancia de los niños como focalizadores en narrativas cinematográficas sobre el pasado histórico implica retrotraer una de las premisas que atraviesan este texto, y que tiene que ver con la manera en que la historiografía ha desdeñado el protagonismo de los niños y su papel de sujetos activos. En *La historia de las infancias en América Latina* (2018), Lucía Lionetti y Beatriz Alcubierre identifican una primera y gran causa de esto a la manera en la que la historia ha percibido y construido a los niños a través de la mediación de los adultos. En esta tradición, la historia de la infancia constituye menos una reconstrucción de las experiencias subjetivas del niño que una observación de la observación, o lo que viene a ser lo mismo, un análisis de las formas en la que los adultos han mirado a los niños a lo largo de la historia.

Como puede intuirse, el problema de incorporar al niño a la reflexión sobre el pasado no es un problema ontológico sino de representación, es decir, que “se parte de la idea del niño no como un ente concreto ‘de carne y hueso’, sino como una construcción histórica que constituye el reflejo de todo un sistema de significados y referencias, inmersos en un contexto cultural, religioso, social y político determinado” (Alcubierre, 2018, p. 17). Por lo tanto, la historia de la infancia es un tema complejo que pone al centro el dilema de recuperar las experiencias de los niños cuando el propio niño no es pensado como sujeto autónomo con

capacidad para expresarlas, sino como una proyección de los adultos respecto a sus posibilidades futuras como ciudadanos socializados.

En breve, el niño se define a partir de sus distinciones respecto al adulto, convirtiéndolo en un simple receptor de ideas que le llegarían a través de la mediación de padres y maestros. La comprensión del mundo en estos términos simplistas y evolutivos (la infancia como un estadio a superar para alcanzar una adultez deseada y ciudadanizada) hace de los niños “un objeto al que se atribuyen características universales y al que no se le reconoce la capacidad de transformar la realidad a partir de observaciones individuales” (Alcubierre, 2018, p. 29). ¿Cómo trastocar este estado de la cuestión cuando los niños, como antes argumenté, tienen agencia social en el simple acto de pensar *como* niños?

Una de las razones por las que el cine reconsidera el estatuto marginal de los niños tiene que ver con la naturaleza sensorial del medio audiovisual, y que explica, en gran medida, la existencia de un corpus que le da voz a las infancias en términos “holísticos” —en el sentido de cómo la imagen en movimiento captura el *sensorium* ambivalente de los niños. Además, en el caso de Latinoamérica, la necesidad de documentar la vulnerabilidad física y emocional, propia de los procesos dictatoriales, encuentra en los niños audiovisuales cuerpos ideales para expresarlas, y de ahí que las infancias representen una de las tendencias cinematográficas más prolíferas en el Cono Sur.

Sencillamente, podemos pensar en el cine como un discurso que cuestiona las representaciones historiográficas de los niños, empezando por el hecho de que es difícil —si no, imposible— saber si el niño actúa o no frente a la pantalla (Lury, 2010) —una tesis que suscribe Rachel Randall (2017) cuando afirma que esta incertidumbre es, precisamente, lo que hace de los niños un tema tan problemático, y al mismo tiempo, uno tan atractivo. Las cualidades sensoriales del cine capturan la expresión subjetiva de los niños, y esta es la razón por la que la imagen cinematográfica, imbuida de afectos táctiles y audiovisuales, plantea una alternativa para repensar el estatuto agentivo del niño, o sea, más allá de las representaciones que los adultos han construido sobre ellos.

Podemos pensar al *sensorium* infantil como un dispositivo que media y articula acontecimientos conocidos, y que al desplegarse en clave afectiva —y en un formato audiovisual— produce nuevos significados que comprometen procesos no representacionales, o sea, procesos en donde la memoria y el tacto nos involucran con la experiencia infantil, en este caso, en dictadura. Esto explica también la preponderancia de imágenes hápticas en este tipo de filmes, es decir, de primeros planos que evocan la experiencia multisensorial en un registro audiovisual (Marks, 2000). Pensar al cine en términos hápticos es reconocer que lo audiovisual se experimenta con el cuerpo entero, algo que resuena particularmente en la representación de subjetividades infantiles.

Esto es así porque si los niños suelen suspender los significados sociales en una primera instancia de percepción fenomenológica, se debe a la importancia que el cuerpo adquiere en el proceso de aprendizaje: los niños responden afectivamente, y esto implica que sus capacidades agentivas se originan en los modos con los que el entorno estimula el cuerpo. En este sentido, representar a los niños a través de imágenes hápticas significa acercarnos a las maneras en las que sus cuerpos registran el mundo de formas multisensoriales, desbordando los sentidos socialmente consensuados. Prestar atención a las manifestaciones emocionales de los niños es visibilizar “las maneras en las que lo social permanece palpable y emblemáticamente táctil a través de la presencia sensorial, corporal y cognitiva del niño” (Page, Selimović & Sutherland, 2018, p. 4).

Frente al tutelaje y la subestimación con la que históricamente se han conformado las representaciones sociales de los niños, el cine construye un discurso audiovisual que desborda la representación, y que por lo tanto, apela a los sentidos y a la memoria, recordándole al espectador lo que alguna vez se sintió estar en la posición del niño. Y esto es de suma importancia, pues la capacidad para expresar e interpelar afectos permite repensar la “otredad” infantil de formas mucho más empáticas que aquellas que comúnmente hallamos en el discurso escrito. A fin de cuentas, *sentirse* como un niño es una vía para construir empatía, y la empatía, ciertamente, es un afecto que atraviesa a esta filmografía latinoamericana sobre experiencias de violencia dictatorial. Si acercarnos a la visión de los niños crea las condiciones para posicionarnos críticamente ante su vulnerabilidad, el cine —quizás, como ningún otro medio— contribuye a crear conexiones entre espectadores y personajes que, como se verá a continuación, habilitan puentes entre generaciones que han sido fracturadas por la falta de empatía.

### **Testimonio y ficción en el cine de segunda generación**

En los apartados anteriores sugerí que las perspectivas disidentes que habilita el *sensorium* infantil resultan particularmente útiles para pensar el pasado reciente latinoamericano: un pasado atravesado por heridas y tensiones sociales que continuamente se disputan en torno a las apropiaciones políticas de la memoria. La edad aquí adquiere doble relevancia. Por ejemplo, Elizabeth Jelin (2002), reflexionando sobre los procesos y modalidades con los que la memoria emerge tras haber sido reprimida, menciona a la edad como una categoría identitaria que determina la vivencia de un acontecimiento histórico, y por extensión, su posterior rememoración. La edad, dice la autora, deja marcas específicas porque afecta las condiciones de vida, las experiencias y los horizontes futuros que se le plantean a un ser humano en un momento concreto de su vida. ¿Qué implicaciones tiene esto?

Por un lado, la representación de una experiencia infantil —determinada por una corta edad— introduce lecturas alternativas sobre el pasado porque los afectos

que trastocan a este tipo de experiencia revelan las tensiones sociales que los adultos obviamos o naturalizamos. Y por otro, no podemos ignorar que una particularidad de esta tendencia en el cine latinoamericano (la de emplear a los niños como focalizadores de acontecimientos históricos) gira en torno a cómo una segunda generación de cineastas —una segunda generación que reflexiona sobre el pasado reciente dictatorial— cuestiona o reevalúa los discursos de la primera generación que comenzó a pensar la dictadura en un formato audiovisual. Para los miembros de una segunda generación que heredó las marcas dolorosas de estos regímenes, superar la edad que sus padres tenían durante los conflictos armados se convirtió en un marcador identitario (Garibotto, 2019), y eso explica el deseo colectivo de cuestionar las conclusiones oficiales de una primera generación que configuró los sentidos de la violencia dictatorial. Se trata de un cine de segunda generación en donde los niños que vivieron en dictadura —hoy en día, cineastas adultos— visibilizan experiencias subestimadas y expresan agendas ideológicas enfrentadas.

Detrás de este tipo de cine hay un lugar de enunciación desde el que se reivindicaban sujetos ausentes y prácticas silenciadas, y que constituye una corriente discursiva que plantea testimonios indispensables sobre una época. Esto es importante porque mientras que al documental se le atribuye la capacidad de testimoniar, la ficción suele asociarse a la invención o a la mentira. Junto a *Machuca* e *Infancia Clandestina* —los filmes en los que centraré mi análisis en el siguiente apartado— podemos identificar un conjunto de ficciones cuyos cineastas fueron niños que crecieron durante las dictaduras de sus países, y que se proyectan a sí mismos en los protagonistas de sus historias; en otras palabras, testimonian sus vivencias a través de la ficción. Así, las películas que mencioné en la introducción (*Kamchatka*, *O ano em que meus pais saíram de férias*, *Salamandra*, *Paisito*, *El Premio*) cuentan historias que ponen en tensión las acciones de los padres y las experiencias de los hijos en dictadura, y que fueron estrenados en un contexto memorialístico post 2000. Se trata, pues, de un cine que se inscribe en políticas de la memoria audiovisuales, pero que rara vez se piensa por fuera del formato documental.

Por ejemplo, autores como Pablo Piedras (2011) reflexionan sobre la importancia de los documentales en primera persona, en virtud de que comenzaron a fungir como testimonios paradigmáticos de los traumas expresados por una segunda generación de cineastas. Obras clave como *Los Rubios* (Albertina Carri, 2003) o *Papá Iván* (María Inés Roqué, 2004) ejemplifican un cambio de paradigma tanto epistémico como estético, pues cuestionan los relatos totalizantes del pasado reciente al anteponer la experiencia subjetiva de sus protagonistas respecto a posturas abstractas, homogéneas o monolíticas de la historia. Además, son

documentales protagonizados por los propios cineastas<sup>101</sup> y en donde la auto representación opera como política identitaria que subraya la dimensión histórica y subjetiva de las relaciones de poder que se ponen en juego. En resumen, son documentales en donde hijos de desaparecidos filman sus propias pesquisas en los procesos judiciales, familiares y emocionales que implica la búsqueda de sus padres.

Y sin embargo, por más que estos documentales representen una “nueva” modalidad testimonial en la producción audiovisual de la posdictadura, las ficciones post 2000 de segunda generación emergieron al mismo tiempo y con el mismo afán de testimoniar los afectos infantiles que constituyen a los adultos de hoy en día. En ensayos como el de Pablo Piedras, permanece, pues, cierto vínculo intrínseco entre el discurso testimonial y el género documental, o lo que es lo mismo, una noción de que los cambios y transformaciones audiovisuales en las formas de transmitir el testimonio solo son rastreables a través del documental; como si la condición para testimoniar fuese el relato en primera persona de alguien que rememora y reflexiona frente a la cámara.

Aunque es indiscutible que la ficción y el documental tienen implicaciones ideológicas muy distintas, varios filmes sobre el pasado reciente proporcionan testimonios sobre la experiencia histórica, independientemente del formato cinematográfico, aunque en sintonía con las periodizaciones y transformaciones que Piedras menciona —o sea, respecto a cómo en los 2000 los relatos audiovisuales posdictatoriales abordaron sistemas explicativos del mundo histórico desde una postura subjetiva. En este sentido, el desplazamiento de una reconstrucción macro histórica en favor de historias íntimas y personales —y que identificamos en documentales emblemáticos como *Los Rubios* o *M* (Nicolás Prividera, 2007)— se expresa también en filmes como *Machuca* e *Infancia Clandestina*, en donde los sujetos que hablan (los cineastas, Andrés Wood y Benjamín Ávila, agentes responsables de la enunciación discursiva) se identifican con los sujetos del discurso (los personajes de Gonzalo y Juan, las figuras centrales en la diégesis).

De esta manera, al igual que los directores de documentales performativos —inscritos en sus propios filmes—, Wood y Ávila pertenecen a una segunda generación de cineastas que abordan el pasado reciente y que cuestionan el legado de sus padres a través de sus propias historias, por mucho tiempo silenciadas. Ambos cineastas reconocen en sus películas un fuerte componente autobiográfico, y esto permite aprehenderlas como testimonios insoslayables de una época: la ficción tiene la ventaja de transmitir una mirada pueril que no está presente cuando el adulto recuerda su pasado infantil. La distinción entre ficción y documental, podemos afirmar, no define al cine testimonial, sino que designa vías distintas para

---

<sup>101</sup> Razón por la cual se les ha venido denominando documentales performativos, pues explicitan el artificio con el que el cineasta construye su narrativa, delante y detrás de las cámaras.



acceder y reflexionar sobre el pasado. Como sugiere Verónica Garibotto (2019), más que subsumir al testimonio en el formato documental, tendríamos que entender a los filmes testimoniales como narrativas en donde los sujetos del discurso o los sujetos que hablan son los protagonistas (reales) de los eventos (reales) representados en la narrativa.

Las películas que se analizan a continuación son, por lo tanto, filmes testimoniales que, al reconstruir la infancia de los directores durante las dictaduras militares de sus respectivos países, se inscriben en políticas de la memoria que reconfiguran los sentidos sobre el pasado histórico reciente. Como tal, *Machuca e Infancia Clandestina* representan un cine de memoria que adquiere sentido en su diálogo con otros textos y contextos, y que en este caso, interpela filmografías previas que no integraron las voces infantiles a los relatos con los que se reconstruyó la democracia en Chile y Argentina. Si no hay testimonio sin oyente (Jelin, 2002), o dicho de otra manera, si todo texto tiene un destinatario —un otro con el que se discute—, ambos filmes contribuyen a abrir el diálogo en torno a la llamada generación 1.5, y que alude a sobrevivientes de sucesos traumáticos que “estaban muy pequeños para haber tenido un entendimiento adulto de lo que les sucedía, pero lo suficientemente grandes para haber *estado ahí*” (Suleiman, citada en Thomas, 2015, p. 240).

En este sentido, se tratan de relatos que les permite a sus miembros reconocerse como víctimas en un proceso de duelo colectivo que continúa hasta el día de hoy. A fin de cuentas, las dictaduras son atributos identitarios (Pancani, 2015) desde el momento en que los recuerdos de ese pasado violento estructuran las relaciones afectivas del presente: el pasado se transforma en parte constitutiva de quien uno es hoy, y de ahí que este tipo de filmes permitan a esta generación sentirse parte del contexto representado. Se trata, así, de un tejido colectivo creado a través del afecto, y en donde el reconocimiento de vulnerabilidades permite integrar las voces de los niños a las historias con las que aprehendemos el pasado reciente de Latinoamérica.

### **Lecturas contrahegemónicas en machuca e infancia clandestina**

Tomando en cuenta este conjunto de premisas teóricas y socioculturales, en esta última sección analizo un par de secuencias de dos películas que forman parte de esta tendencia cinematográfica que he venido delineando, y que permiten aprehender el potencial epistemológico que subyace en la expresión afectiva de los niños. Como anticipé desde la introducción, estas películas son *Machuca e Infancia Clandestina*, dos filmes latinoamericanos que invitan a la reflexión en torno a estas particularidades de ser marcado por la violencia dictatorial durante la niñez. Con esto en mente, este par de secuencias bastarán para introducir esta idea sobre la

edad como atributo determinante en el tipo de impresiones que nuestra piel registra e incorpora a nuestra constitución identitaria.

En *Machuca*, su director reimagina las protestas callejeras —tanto de izquierda como de derecha— en los días previos al golpe de Estado en Chile, y en donde sus protagonistas infantiles son inscritos con los afectos colectivos que circulaban en el Santiago de 1973. En una de estas secuencias, Gonzalo, el niño burgués, ingresa por primera vez al mundo proletario de Pedro y Silvana, quienes se dedican a vender cigarros y banderas de los partidos políticos que en aquellos días se enfrentaban: durante las protestas de derecha los niños venden banderas del Partido Nacional, y durante las protestas de izquierda, banderas del Partido Socialista. Además, los niños se entregan con el mismo interés a las consignas opuestas de cada partido. Por ejemplo, mientras la manifestación derechista entona al unísono “¡El que no salte es de la UPI!”, Gonzalo y Pedro saltan con entusiasmo junto a las clases altas que protestan contra el gobierno de Salvador Allende. Silvana, una adolescente mucho mayor que los niños, permanece quieta, consciente de su posición y el papel contradictorio que juega en ese espacio social.

La siguiente secuencia replica lo anterior durante una manifestación de izquierda, y en la que la nueva consigna de “¡El que no salte es momio!” anima a los tres a saltar con alegría junto a las clases populares de la capital. Esta escena de gozo y camaradería, y en la que la amistad parece franquear los límites y diferencias entre las clases sociales, es interrumpida por la inocente pregunta de Gonzalo sobre lo que significa ser un momio<sup>102</sup>. Silvana le espeta sin reparos que aquello significa “un rico ignorante, como tú”, momento en el que Gonzalo deja de saltar y en su rostro se dibuja una mezcla de confusión y vergüenza que expresa la dificultad de comprender las tensiones sociopolíticas de entonces, y que condujeron a la represión social más violenta en la historia reciente del país.

En *Infancia Clandestina*, Juan y su familia regresan del exilio a la Argentina de 1979, en el contexto de la llamada contraofensiva montonera, y que pretendía realizar acciones armadas en contra del gobierno dictatorial. Como sugiere el título de la película, la historia de Juan es la historia de las dificultades de mantener una fachada identitaria en aras de sostener el proyecto político de sus padres, miembros activos de la organización guerrillera Montoneros. Forzado a mantener un perfil bajo mientras los padres planean y ejecutan ataques contra el gobierno de la Junta Militar, Juan adopta un nuevo nombre y un fingido acento argentino que le permitiría ingresar a su nueva escuela sin levantar sospechas sobre su verdadero origen y sus vínculos a la izquierda militante. Estas pequeñas acciones, a primera vista, inconsecuentes frente a la trascendencia histórica de la lucha política de sus padres, tendrán, no obstante, repercusiones significativas en la subjetividad del niño.

---

<sup>102</sup> Vocablo de origen chileno que evoca el carácter estático, permanente y conservador de una momia. Es un término peyorativo que designaba a todas aquellas personas adscritas a partidos de derecha o conservadores.

A lo largo del filme, las interacciones de Juan con sus amigos y con la chica de quien se enamora estarán empañadas por el imperativo de mentir y de ocultar, un proceso frustrante que lo coloca en una posición en donde los anclajes identitarios se debilitan hasta perder sus funciones orientadoras. Lo que es más, la renuencia de los padres en adecuar sus agendas a las necesidades y deseos de su hijo será una constante en el filme que hará contrapeso con el ambiente de cariño y protección familiar en el que Juan vive. Por ejemplo, “Changuito” y “Pollito”, los apodos con los que sus padres lo llaman, no solo subrayan la diversidad de identidades que el protagonista adopta (Juan responde hasta con cinco nombres distintos, dependiendo de los interlocutores y los contextos), sino la condición de niño que designa su corta edad respecto a los adultos con los que convive.

En una secuencia hacia el final de la película, Juan se esconde bajo la mesa del comedor y telefona a la chica que le gusta para invitarla a una feria. Su madre lo sorprende y comienza una fuerte discusión sobre el peligro de hablar por teléfono en un contexto tan delicado como aquel. Cuando su padre se les une, los intercambios verbales se vuelven violentos, y ambos le recuerdan a Juan sobre las prioridades ahí: olvidarse de su novia y ayudar a su madre a desarmar la casa para mudarse a otro sitio más seguro. En un estallido de rabia, impropio tanto del carácter de Juan como de su edad, el niño se queja a gritos ante lo absurdo de su condición clandestina, determinada por las elecciones políticas de sus padres. A continuación, su padre le responde que, como aquello no es fácil para nadie, habría que tomar a las cosas como lo que son, y sin enojarse. Cuando Juan responde que “es fácil decirlo”, la madre se enfurece y le grita directamente en su cara lo siguiente: “Déjate de boludear Juan. Ya sos grande”.

Más allá de que ambos filmes pertenecen a una tendencia continua de representar las memorias de pasados violentos desde una perspectiva infantil, lo que estas secuencias comparten es una puesta en relieve sobre la especificidad de la experiencia del niño *marcado* por las dictaduras militares. En *Machuca*, la indiferencia con la que los protagonistas comercian y participan en ambientes políticos contrarios no solo evidencia la primacía ideológica del interés personal —coherente con el sistema de valores neoliberales que el filme critica—, sino que redirige nuestra mirada hacia la incapacidad de Gonzalo para entender las complejidades que se fraguan en el espacio público y que, junto a sus amigos, lo contiene y lo transforma. Su rostro no refleja una ruptura en términos de conciencia de clase o de afiliación política, sino otra de carácter afectivo en donde la amistad es trastocada por fuerzas que escapan de su control, y que su corta edad le impiden procesar. El simple hecho de que, tras conocer el significado de momio Gonzalo reanude sus saltos junto a Silvana y a Pedro en un abrazo amistoso, contribuye a subrayar las contradicciones del niño como figura que desestabiliza las acciones y significados convencionales del espacio social.

En *Infancia Clandestina* las contradicciones provienen de los padres, pero es Juan el que termina incorporándolas a su subjetividad. Juan se rehúsa a “tomar las cosas como son” —como le dice el padre— porque no entiende la supeditación de sus intereses a un proyecto abstracto que poco tiene que ver con su desarrollo personal en la realidad inmediata de su entorno escolar. Ambos niños registran y cuestionan, a sus maneras, esas contradicciones que perciben de los más grandes, y que, en última instancia, aceleran sus cursos de vida hacia la conclusión a la que llega la madre de Juan: ya eres grande, aunque no lo entiendas.

Crecer de manera desfasada, es decir, en una temporalidad que no transcurre de forma paralela al entendimiento que suele acompañar a la experiencia, parece ser la base común desde donde se construyen los relatos cinematográficos de aquellos niños que vivieron la represión de las dictaduras latinoamericanas. La edad, como dice Jelin, determina cómo vivimos un momento histórico, y por extensión, la manera en las que nos constituye identitariamente, a largo plazo. Adultos y niños procesan el mundo de maneras distintas porque mientras los adultos tienden a racionalizar su experiencia en el acto —y de formas resueltas o determinantes—, el niño *siente* antes de siquiera intentar interpretar dicho acto. De ahí que Gonzalo desestime, casi de inmediato, la afrenta personal que recibe de Silvana (y que un adulto hubiese disputado en el acto), o que Juan ignore la deferencia hacia sus padres (“¿Y qué mierda quieren que haga acá?!”) en el momento mismo de sentir la confusión (“Es fácil decirlo”).

Como antes argumenté, los niños reaccionan y se comunican en un registro predominantemente afectivo, lo que les permite desvincular, al menos de forma parcial, lo que el cuerpo siente y lo que el orden social prescribe. Crecer a prisa con este tipo de *sensorium* en momentos históricos vertiginosos —como los de Juan y Gonzalo— tiene consecuencias en la percepción del pasado histórico y la manera en la que lo entendemos. Por ejemplo, en el caso de Chile, el consenso que caracterizó a su transición y cuya consigna fue la supresión de las divergencias respecto de los —presuntos— fines de la democracia (armonía y homogeneización derivadas del perdón y el olvido), permite elucidar el grado de vigencia y presencia social que tuvo el discurso salvador de la Junta Militar. La institucionalización del “aquí no pasó nada” a partir de 1990, esclarece, en este sentido, cómo los primeros 11 de septiembre fueron recordados en términos de fiesta y celebración colectiva (Jelin, 2017), términos que, si bien obedecían al miedo latente entre la población, también permitieron la reproducción de una memoria “blanqueada” que fue posible en virtud del apoyo que la sociedad civil brindó a los militares. Estas memorias hegemónicas, como explica Elizabeth Jelin, han sido reconfiguradas en la medida en la que cambia el marco interpretativo de lo ocurrido a partir de coyunturas sociales como el movimiento de los derechos humanos o la detención y el juicio a Augusto Pinochet en 1998.

Y en este contexto, *Machuca*, estrenada a principios del siglo XXI —cuando las responsabilidades de los militares comenzaron, al fin, a debatirse en la esfera pública— se sirve de una mirada infantil para desacreditar el supuesto consenso que durante años mantuvo en silencio las divergencias reprimidas: la amistad entre los niños y su inminente ruptura es un reflejo de las tensiones clasistas que siempre existieron en la sociedad chilena. La perspectiva del niño, alojada entre el sentido común y las lógicas sociales, agrieta esas memorias hegemónicas, precisamente porque cuestiona lo que se ha dado por hecho en la propia significación del acontecimiento histórico.

Algo similar sucede con *Infancia Clandestina*, estrenada en un contexto kirchnerista de apertura a la denuncia de violaciones a los derechos humanos, pero también en uno en el que existía cierta sensación de que un exceso de testimonios había saturado el espacio mnemónico de la Argentina. Verónica Garibotto (2019) emplea el término de Andreas Huyssen, fatiga de memoria, para señalar una especie de decepción (de carácter global) ante el recurso testimonial que suele emerger tras el periodo de silencio que caracteriza a los pasados violentos y dolorosos. La autora argumenta que desde la llegada de la democracia en 1983, los documentales sobre la dictadura encumbraron al testimonio del sobreviviente en uno de los principales lugares de memoria que codificaron y estabilizaron el sentido de la dictadura.

Por ejemplo, diversos documentales y ficciones como *La noche de los lápices* (Héctor Olivera, 1986) o *Juan, como si nada hubiera sucedido* (Carlos Echeverría, 1987), crearon y legitimaron la figura de la “víctima inocente”, o sea, una víctima de la dictadura desprovista de adscripción política, y que inhibió el debate sobre la importancia de la lucha armada en un contexto de represión militar. Aunque durante la década de los noventa el formato documental subvirtió esta tendencia, en la ficción histórica las víctimas inocentes parecen seguir “fatigando” a la memoria. Y esto es lo que hace de *Infancia Clandestina* un punto de inflexión en las memorias hegemónicas: su mirada infantil no solo cuestiona la postura dicotómica que celebra o condena la violencia militante, sino que, en un presente que continuamente retrotrae la huella dolorosa de los hijos de desaparecidos, la memoria de uno de éstos<sup>103</sup> introduce nuevos afectos que nos invitan a repensar estos contextos desde experiencias periféricas pocas veces tomadas en cuenta.

Considerar lo otro, la alternativa o lo periférico, parece, pues, una ruta allanada apropiadamente por la perspectiva infantil, siempre propensa a señalar lo no obvio, lo que va en contra del consenso social. Si regresamos a la secuencia de *Machuca* podemos constatar este tipo de operaciones en la renuencia de Gonzalo

---

<sup>103</sup> Como se observa hacia el final de la película, Benjamín Ávila es hijo de desaparecidos, y de hecho, dedica su filme a la memoria de su madre. Además, el mismo año en el que su madre desapareció —1979—, su hermano —que en ese entonces tenía nueve meses— fue apropiado y criado por una familia adepta al régimen militar, hasta que recuperó su identidad a fines de 1984, como uno de los primeros nietos restituidos por Abuelas de Plaza de Mayo.

de responder de una manera emocionalmente consensuada: de haber sido un adulto, la afrenta de Silvana se hubiese disputado en el acto; en su lugar, el niño *suspende* ese instinto adulto de orientarse *de inmediato* hacia una respuesta socialmente codificada como adecuada —incluso lógica—, y tanto en su rostro como en su cuerpo se delinear los posibles escenarios que anticiparían la emoción “apropiada”. Por supuesto, todo esto es un recorte analítico que en la realidad ocurre de formas imposibles de separar, pero que resulta útil para dilucidar cómo el *sensorium* de los niños se relaciona con lo social de formas muy peculiares.

Como adultos, estamos acostumbrarnos a suscribir las normas sociales de forma automática, pero como apreciamos en esta escena, Gonzalo suspende ese aprendizaje que nos orienta a reaccionar, de forma inmediata, tanto a un insulto personal como a un contacto afectivo mediado por la diferencia de clase social. Al suspender la emoción en una posibilidad abierta, el niño cuestiona, de manera inadvertida, un orden social que evidencia cómo el lenguaje (“un rico ignorante como tú”) es inherente a las fronteras que construyen las diferencias de clase y las reglas de convivencia entre estas. La suspensión de la respuesta socialmente codificada como lógica (enojo, antagonismo, indignación) desestabiliza lo que damos por sentado y visibiliza, en clave afectiva, esas otras posibilidades que los adultos cancelamos, también, de formas inadvertidas.

Y eso es político: atisbar lo que habría más allá de la afrenta o dudar ante la posibilidad de que un insulto defina nuestras relaciones sociales es una suerte de resistencia, en tanto que se pone entre paréntesis las preconcepciones sociales que rigen nuestras vidas. Como dice Kasper Kristensen (2016), los afectos subordinan o emancipan, y en esta revelación de la dualidad afectiva que atraviesa el contacto social, es en donde el niño se nos revela como un agente productivo para cuestionar los sentidos hegemónicos del pasado reciente.

Desde mi perspectiva, esta dualidad afectiva es la que permite reflexionar sobre la posibilidad de que dos niños de diferentes clases sociales puedan llegar a ser amigos, siempre y cuando no internalicen los constructos que los adultos empleamos para cancelar esa posibilidad. Al suspender la “naturalidad” con la que asociamos afectos positivos con lo socialmente consensuado, la improbable amistad de estos niños se vuelve posible, justo en el momento más crítico de un país inmerso en la polarización social. De hecho, en *Machuca* la amistad se sostiene por un rato, hasta que los procesos de socialización de clase se aceleran, es decir, cuando los niños imitan y replican los insultos clasistas que observan en los mayores. Y todo esto, como ya adelanté, reverbera en el contexto chileno de principios del siglo XXI, justo cuando se estrena la película en medio de un debate público sobre los silencios que caracterizaron a la transición.

Además, el consenso social que condujo al silencio y a la indolencia de una sociedad civil cómplice del régimen, blanqueó una memoria colectiva respecto a la violencia del Estado, y en ese proceso, naturalizó la forma con la que el nuevo

régimen neoliberal reprimió y desapareció, particularmente, a los sectores de clase obrera —tal y como se ve en la película. En este sentido, *Machuca*, retrotrayendo estos silencios que hicieron posible la legitimación del gobierno de Pinochet, emplea una mirada infantil para cuestionar la indiferencia con la que gran parte de la sociedad civil presenció y condonó la desaparición de personas. Como una forma de reactivar la utopía socialista, la amistad entre estos niños nos recuerda que la clase social no es un atributo identitario cerrado que impide la comunicación y la empatía, sino uno que adquiere significado a través del conflicto y la interacción social.

Suspender el consenso con el que ligamos ciertos afectos a ciertos acontecimientos es algo que también presenciamos en la perspectiva infantil de *Infancia Clandestina*, precisamente porque su director reconstruye su niñez en el seno de una familia que milita en la organización Montoneros. Aunque hoy en día Montoneros es un ejemplo de resistencia combativa en contra de los regímenes represores, su reputación fue oscurecida tras el retorno de la democracia, en gran medida porque la llamada Teoría de los Demonios condenó por igual la violencia de las Fuerzas Armadas durante la dictadura, así como las acciones de organizaciones guerrilleras como Montoneros; o sea, como si ambos bandos estuvieran en igualdad de condiciones.<sup>104</sup>

En otras palabras, la equiparación de los actos de violencia sugirió que ambos bandos estaban en la misma situación, y obvió, por lo tanto, una postura ética que reprobaría cualquier régimen dictatorial. Y esto tuvo consecuencias significativas. Si la violencia de los Montoneros fue condenada en estos términos, las primeras producciones cinematográficas que reflexionaron sobre el periodo dictatorial se caracterizaron por la figura de la víctima inocente a la que alude Verónica Garibotto (2019), y perpetuaron esta idea de que había que condenar todo tipo de violencia, sin considerar por qué la violencia surge en primer lugar.

Esta memoria —blanqueada y evocada en el cine— se vincula también con la retórica del gobierno represor, en relación con la apropiación sistemática de hijos de militantes, y que se convirtió en política oficial de la dictadura. En los debates sobre los llamados hijos de desaparecidos, Carla Villalta (2018) menciona el papel que jugaron las narrativas emocionales y sentimentales —fraguadas y difundidas desde el Estado y los medios de comunicación— para justificar los crímenes asociados a la sustracción de estos niños.

Por ejemplo, la circulación de una retórica que inculcó a los padres por la irresponsabilidad de legar a sus hijos una vida en orfandad, le permitió a la Junta Militar emplear la categoría de abandono para justificar la apropiación de los niños, convirtiéndolos en objeto de intervención por parte del Estado. Consecuentemente,

---

<sup>104</sup> La idea de que los dos bandos fueron responsables de la violencia política se convirtió en un discurso adoptado y legitimado por el gobierno de Raúl Alfonsín, el primer presidente democráticamente electo tras el fin de la última dictadura militar en la Argentina.

los padres fueron difamados como malos padres —como gente incapacitada para los roles prescritos de la maternidad/paternidad— debido a los actos subversivos en los que incurrieron y que ponían en riesgo las vidas de sus hijos. Esto convirtió a los niños en víctimas de sus familias biológicas y codificó su apropiación en términos humanitarios y piadosos —lo que, de manera simultánea, disfrazó el crimen de los perpetradores y despolitizó la lucha de los familiares que exigían la restitución de los jóvenes.

Pero *Infancia Clandestina* complica todo esto. Por un lado, es un filme que subraya en todo momento el ambiente de amor y protección en el que Juan vive, y en donde los afectos familiares y el primer amor conviven con los horrores de la violencia política dictatorial. Y por otro, aunque los estragos que implica vivir en un hogar de guerrilleros parecen responsabilizar a los padres por el futuro sombrío heredado a sus hijos, la mirada infantil de Juan complica esta visión “recriminadora”, pues plantea una tensión entre la necesidad de sostener los ideales políticos de sus padres y sus repercusiones devastadoras en la construcción identitaria de los hijos de desaparecidos. La mirada infantil cuestiona la postura maniquea respecto a la violencia militante, además que nos invita a reconsiderar las huellas dolorosas de estos hijos desde adentro, desde la memoria de uno de ellos. Estamos, pues, ante una refutación directa de las narrativas dictatoriales que plantearon la relación paternidad/militancia en términos excluyentes. Como dice Lior Zylberman (2017), *Infancia Clandestina* no la plantea como una contradicción, sino como una confirmación: el binomio maternidad/paternidad y militancia podrá ser cuestionado e incomprendido por quienes nunca experimentaron dicha relación, pero nunca por quienes sí la vivieron.

## Conclusión

La importancia de la perspectiva infantil para trastocar memorias hegemónicas del pasado reciente radica en cómo el *sensorium* infantil pone en suspenso las convenciones sociales que los adultos damos por hecho, y sobre las cuales se construye la memoria oficial de los acontecimientos históricos. Los niños en *Machuca* cuestionan la idea de que la diferencia de clase social determine sus amistades, y por lo tanto, ponen en tela de juicio el discurso oficial en el que pobres y ricos serían intrínsecamente incompatibles, un discurso que legitimó, en gran medida, las acciones represivas del gobierno de Pinochet.

En *Infancia Clandestina*, Juan suspende las reiteradas dicotomías con las que suelen pensarse a las organizaciones guerrilleras de la Argentina, así como las culpas atribuidas en relación a los secuestros de niños durante la dictadura. La vulnerabilidad del niño, atribuida en virtud de su incapacidad para incorporar los significados del orden social, se reevalúa acá, en estas películas, como un tipo de agencia que visibiliza y cuestiona los lugares comunes del adulto. Y todo esto hay



que encuadrarlo en una segunda generación de cineastas que, vinculados por sus experiencias infantiles durante la dictadura, cuestionan los sentidos sociales que la generación previa había instaurado. Estas memorias colectivas y cinematográficas representan testimonios de una época, que, aunque pasen por el registro de la ficción, constituyen discursos valiosos para repensar el pasado reciente latinoamericano y para rehabilitar flujos de comunicación entre generaciones fracturadas.

En conclusión, en la vulnerabilidad infantil es en donde radica el potencial agéntivo del niño y el trabajo político que su presencia afectiva genera en el espacio social, particularmente en discursos que reconstruyen la historia y la memoria del pasado reciente, permeada por silencios y consensos. Las contradicciones inherentes al niño, junto a la indeterminación del afecto —que fluctúa en un registro dual—, confluyen en el cine en prácticas de resistencia que, al construirse desde la ambigüedad, hacen estallar los cierres y clausuras de los sentidos sobre el pasado, y desplazan la mirada hacia futuros posibles pocas veces contemplados. Así, pensar a las emociones y a los afectos como registros distintos de un mismo orden corporal, permite comprender las diferencias perceptivas entre niños y adultos, y por lo tanto, profundizar en las posibilidades epistemológicas respecto a cómo el cuerpo y sus emociones constituyen vías para ampliar nuestro conocimientos sobre los fenómenos sociales.

La agencia del niño sintiente comienza en el momento en el que cesamos de subestimarlos y nos acercamos a ellos para entender de qué maneras sus palabras y sus acciones testimonian formas peculiares de incidir en la realidad social. En definitiva, si queremos reformular las relaciones entre adultos y niños, habría que reconocerles, a estos últimos, “el estatuto de ser partícipes de la historia de manera activa y de producir tácticas de resistencia que pueden ser consideradas como políticas, aun y cuando no estén inscritas en lo tradicional” (Castillo & González, 2015, p. 910).

## Referencias

- Ahmed, S. (2015). *The cultural politics of emotion*. New York: Routledge.
- Alcubierre, B. (2018). De la Historia de la Infancia a la Historia del Niño como Representación. *La Historia de las Infancias en América Latina*. Tandil: Instituto de Geografía, Historia y Ciencias Sociales & Universidad Nacional del Centro.
- Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. Londres: Penguin Books.
- Castillo, P. & González, A. (2015). Infancia, Dictadura y Resistencia: Hijos e Hijas de la Izquierda Chilena (1973-1989). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (2), pp. 907-921.

- Garibotto, V. (2019). *Rethinking Testimonial Cinema in Postdictatorship Argentina*. Bloomington: Indiana University Press.
- Gregg, M. & Seigworth, G. (2010). *An Inventory of Shimmers. The Affect Theory Reader*. Estados Unidos: Duke University Press.
- Jelin, E. (2002). *Los Trabajos de la Memoria*. Madrid: Siglo XXI.
- \_\_\_\_\_ (2017). *La Lucha por el Pasado. Cómo Construimos la Memoria Social*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Kristensen, C. (2016). *What Can an Affect Do?* Exploring Affect. LIR. Journal 7(16), pp. 11-32.
- Lionetti, L. (2018). Presentación. *La Historia de las Infancias en América Latina*. Tandil: Instituto de Geografía, Historia y Ciencias Sociales & Universidad Nacional del Centro.
- Lury, K. (2010). *The Child in Film: Tears, Fears and Fairy Tales*. Piscataway: Rutgers UP.
- Marks, L. (2000). *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: Duke University Press.
- Page, P. Selimović, I. & Sutherland, C. (2018). Introduction. *The Feeling Child. Affect and Politics in Latin American Literature and Film*. Londres: Lexington Books.
- Pancani, D. *Cine: las Representaciones de la Dictadura Chilena y la argentina. Los relevos y silencios del cine dictatorial*. Milton Keynes: Editorial Académica Española.
- Piedras, P. (2011). Modos de explicar el mundo histórico en documentales argentinos de las últimas décadas. *Revista PolHis* n°8, 2° semestre, pp. 210-223.
- Randall, R. (2017). *Children on the Threshold in Contemporary Latin American Cinema*. Lanham: Lexington Books.
- Rocha & Seminet (2012). Introduction. *Representing History, Class and Gender in Spain and Latin America. Children and Adolescents in Film*. New York: Palgrave MacMillan.
- Villalta, C. (2018). Recreando imágenes de peligro y salvación. Los sentidos sobre la infancia “apropiada” durante el terrorismo de Estado en la Argentina. *La Historia de las Infancias en América Latina*. Tandil: Instituto de Geografía, Historia y Ciencias Sociales & Universidad Nacional del Centro.
- Zylberman, L. (2017). Infancia y Memoria. Lo recordable a través del tiempo. *Archivos de la Filmoteca* 73, pp. 107-122.



## La conformación de la identidad y el imaginario colectivo a partir del consumo de cine extranjero en México: estudio cualitativo-visual.

Karim Israel Solache Damián<sup>105</sup>  
Miguel Federico Rubio Marín<sup>106</sup>

*¡El Cine es diversión! ¡El Cine es espectáculo!* Estos son dos axiomas absolutamente interiorizados en nuestra práctica fílmica. (Monterde *et al.*, 2001, p. 80).

Aunque actualmente podamos mencionar a Siegfried Kracauer, a Ian Jarvie, a Marcel Martin, a Pierre Sorlin o a los estudios culturales y a la sociología del cine como ejemplos representativos de los estudios audiovisuales enfocados en la crítica social, es innegable que lo audiovisual fue objeto de una integración tardía, tímida y lenta por parte de los estudios.

Los de la cosa social, sobre todo considerando el tremendo impacto colectivo que el cine tuvo desde sus inicios. Al respecto, resulta significativo que, en 1958 y con motivo de la publicación de *El cine o el hombre imaginario* de Edgar Morin, Robert Mandrou escribiera:

Toda esta magia de la que se rodea el cine explica, sin duda, la lentitud con la que la reflexión de los sociólogos y de los historiadores se apropió de este arte que, “más que un arte”, se trata de un lenguaje universal, hablado actualmente en todo el planeta (p. 140).<sup>107</sup>

Por supuesto, nos hemos referido a un panorama predominantemente europeo. En la academia latinoamericana, hasta hace poco, la deuda pendiente era mucho mayor. Esto ha cambiado en los últimos años, sobre todo porque se ha gestado un movimiento en las ciencias sociales –principalmente en la antropología comunicacional– que está llenando vacíos que se tienen en los estudios visuales aplicados a la sociología. Así, deben mencionarse los trabajos: *Ir al cine. Antropología de los públicos, la ciudad y las pantallas* (Rosas Mantecón, 2017), *Situación actual y perspectivas de la industria cinematográfica en México y en el extranjero* (García Canclini *et al.*, 2006) y *Los nuevos espectadores. Cine televisión*

---

<sup>105</sup> Doctor en Historia y en Ciencias Sociales, maestro en Estudios Latinoamericanos, especialista en Historia del Arte y licenciado en Historia por la UNAM. Se ha desempeñado como docente en la UNAM, UACM, UAM-Cuajimalpa, Universidad Iberoamericana y ha realizado estancias de investigación en Chile, Argentina, Uruguay, Costa Rica, Cuba y Estados Unidos.

<sup>106</sup> Académico del Departamento de Diseño de la Universidad Iberoamericana, así como candidato al SNI y miembro del Laboratoire de Recherche en Audiovisuel. Realizó un posdoctorado en el Departamento de Comunicación de la Universidad Iberoamericana. Es doctor y maestro en Estudios Audiovisuales por la Université de Toulouse II y licenciado en Diseño y Comunicación Visual por la UNAM.

<sup>107</sup> Traducción de los autores.

*y video en México* (García Canclini, 1994). Todos estos trabajos –enfocados en la recepción y el consumo cinematográficos– nos servirán para plantear una hipótesis de trabajo sobre el consumo de cine en México, así como sobre los efectos que el cine extranjero tiene en el público mexicano y en sus dinámicas de consumo cultural.

Por otro lado, nuestra metodología recurre a un doble entendimiento y enfoque de lo cuantitativo. En primer lugar, lo cuantitativo como recurrencia de patrones compositivos y narrativos en la representación audiovisual, síntoma y a su vez índice del estado psicológico profundo de una sociedad; es decir, aquella recurrencia ampliamente analizada por Kracauer (1947) en *De Caligari a Hitler*. Claro, esta recurrencia resuena en su transversalidad (representación-estado social) con la noción de estructura; por ello, siguiendo a sociólogos como Maffesoli (2010), ella permitiría sondear el imaginario social. En segundo lugar, nos referimos a lo cuantitativo como estadística, tanto aquella que permite modelar las cifras de consumo, como aquella que –mediante la visualización de medios (*media visualization*)– revela las constantes formales y materiales, compositivas, inscritas en la imagen audiovisual. Así, este doble enfoque de lo cuantitativo nos permitirá destacar las conexiones entre el consumo, la composición y los imaginarios que dominan la producción cinematográfica de mayor éxito en el México actual.

Las nuevas líneas y enfoques de los estudios sociales, visuales y humanísticos presentan por lo común resistencias, como lo plantea Kuhn en *La estructura de las revoluciones científicas* (2006). Tal vez parte de esto se deba a la imposibilidad de las academias de asumir sin trabas las ópticas multi, inter y transdisciplinarias. Sin embargo, la fundación del CEIICH, del CRIM, del CINVESTAV o del CIESAS, así como los estudios anteriormente referidos, constituyen una muestra – desde la institucionalidad– de un paulatino cambio que ha operado en México desde finales de los años ochenta.

Este cambio atiende a un fenómeno de gran importancia, pues el cine – desde hace mucho– ha demostrado ser una verdadera industria de masas (Monterde *et al.*, 2001; Benjamin, 2003) que influye en la economía de diversas naciones. El capitalismo que avanza a pasos agigantados impone cada vez más su tipo de cine, el cine-espectáculo, como una oferta casi exclusiva que, además, tiende al monopolio de la conformación mediática del imaginario colectivo. Como mencionan Monterde *et al.* (2001), "la distracción tiene como objeto básico ayudar al olvido de aquellos aspectos más desagradables de la realidad humana: el trabajo alienado e insatisfactorio, el dolor y la enfermedad, la muerte, etc." (p. 80). Ello no significa que el cine sea malvado o que las productoras dominantes sean maquiavélicas; por el contrario, como bien lo señalan Monterde *et al.*, la industria del cine ha adoptado una lógica que solo se puede abordar desde una concepción gramsciana (p. 48).

Hay que recordar que, ya desde 1936, Walter Benjamin anunciaba la estrecha relación entre el cine-espectáculo y el imaginario social:

Las colosales cantidades de sucesos grotescos que se consumen en el cine son un agudo indicio de los peligros que amenazan a la humanidad a partir de las represiones que la civilización trae consigo. Las grotescas películas americanas y las películas de Disney producen una voladura terapéutica del inconsciente. (2003, p. 88).

Actualmente –además del cine– la televisión, los videojuegos y ahora el internet (Celorio, 2011) son lo que más ha influido en la conformación de los imaginarios colectivos-identitarios (Baczko, 1991; Mattelart, 1997) de estas cohortes de la sociedad de consumo en la que actualmente vivimos. Al respecto, Monterde *et al.* (2001) apuntan que el cine es capaz “de producir una propia y amplia constelación mitológica, con una indudable incidencia social, en parcial retroceso desde la aparición de otros medios de masas, como la tv o la música pop” (p. 50).

## Metodología

En este trabajo pretendemos sondear ciertas constantes identitarias e imaginarias de la sociedad mexicana contemporánea a partir del consumo cinematográfico que le es predilecto.

Es así que nuestra metodología comprende dos fases. En la primera, estudiamos los patrones de consumo cinematográfico en México a partir de una regresión múltiple de la *Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales* de 2010 (ENHPCC) con el programa SPSS de IBM. En la segunda, analizamos, mediante *Photoshop* y herramientas de visualización de medios de la *Software Studies Initiative*, patrones formales y compositivos inscritos en la imagen cinematográfica más vista en salas por el público mexicano, según los datos del *Anuario estadístico de cine mexicano 2019*. Por último, a modo de reflexiones y conclusión, identificamos, a partir de las correspondencias entre los patrones obtenidos en las dos primeras fases, algunas estructuras que –desde lo cinematográfico– dan cuenta de la identidad y del imaginario social mexicano.

Con ello, buscamos esbozar las constantes estructurales de un flujo que recorre el comportamiento social, las políticas de representación audiovisual y el imaginario mexicano contemporáneo. En otras palabras, mediante las evidencias numéricas del consumo y la imagen cinematográfica, sondeamos la abstracción imaginaria de nuestra sociedad.

Sin mayor preámbulo, pasemos al desarrollo y resultados de cada fase metodológica:

## Primera fase: Patrones de consumo cinematográfico en México a partir de la *Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales* de 2010

### Presentación

Iniciaremos mencionando que la *ENHPCC*, levantada por el entonces Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, hoy Secretaria de Cultura, realizó 32 000 cuestionarios a nivel nacional, lo que supone una representatividad de 1 000 casos por entidad federativa. Los encuestados fueron personas mayores de 13 años, distribuidas en 3 200 secciones electorales, tomando como marco muestra el área de secciones electorales del ya extinto Instituto Federal Electoral; la selección de unidades se realizó aleatoriamente. Además, la *ENHPCC* cuenta con tablas estadísticas para cada estado de la República Mexicana.

La *ENHPCC* posee varios rubros principales (cine, danza, música, teatro, zonas arqueológicas, museos, literatura, artes plásticas, etc.) como sectores sujetos al consumo cultural, enumerados jerárquicamente a partir de la teorización sobre alta y baja cultura (Bonfil, 1991).

Las preguntas del cuestionario son diversas y comprenden desde el nivel de ingresos hasta los motivos profesionales y formativos de las preferencias de consumo cultural. Asimismo, la *ENHPCC* aborda el tipo de consumo de cada entidad federativa.

Por otro lado, en su estudio sobre el consumo cultural de cine nacional y extranjero en México, de 2000 a 2015, la investigadora Ana Rosas Mantecón destaca –a partir de estadísticas de la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica y del Instituto Mexicano de Cinematografía– que buena parte del público mexicano prefiere el cine extranjero y no el nacional (2017, p. 266). A partir de esta evidencia, Rosas Mantecón lanza una pregunta provocadora: "¿Hay realmente un divorcio entre los creadores mexicanos y los espectadores?" (2017, p. 267).

Asimismo, Rosas Mantecón (2017) encuentra tres categorías principales para correlacionar el consumo de cine extranjero:

- Uso de tecnologías de la información: El acceso a *internet* influye mucho en las preferencias de consumo cultural, pues permite al usuario estar en constante contacto con la cultura de masas norteamericana, con servicios *over-the-top* como *Netflix*, entre otros.
- Estrato socioeconómico e ingreso medio: La gente prefiere el cine frente a otras actividades culturales en función de su poder adquisitivo medio.
- Entidad federativa: Adelantándonos a nuestros resultados, de estas tres variables, al final de nuestra prueba de regresión múltiple, solo dos resultaron significativas: el uso de tecnologías de la información y el ingreso medio. En otra tesitura, quizá resulte una obviedad que ciudades como la

de México, Toluca, Morelia o Monterrey, poseedoras de cinetecas o recintos culturales donde proyectar ciclos de cine, consuman una oferta fílmica distinta a la de estados como Chiapas, carentes de una infraestructura cultural tan robusta.

A partir de lo anterior, el mercado interno mexicano se perfila como una esponja que absorbe las producciones extranjeras, permitiéndoles tener un gran peso en la configuración de los imaginarios sociales e identidades colectivas de los mexicanos.

## **Resultados de la regresión múltiple**

Para nuestros fines, la evidencia que rescatamos del trabajo de Rosas Mantecón (2017) –y que también destaca, a primera vista, en la *ENHPCC* (CONACULTA, 2010, p. 7) –es que el consumo de cine extranjero en México es mucho mayor al de cine nacional. Buscando entender más a fondo las causas y factores de este fenómeno, definimos 22 variables –junto a sus indicadores derivados– relacionadas con las siguientes dimensiones: acceso y frecuencia de uso de internet o tecnologías de información, rango de edad, nivel de ingreso, ocupación y grado escolar; esto, conforme a la literatura revisada. Posteriormente, probamos estas variables y sus indicadores en un modelo de regresión múltiple, con una unidad de observación a nivel estatal, para establecer la correlación entre las 22 variables independientes y la variable dependiente que representa el consumo de cine extranjero. Conforme obtuvimos resultados, el modelo fue definiéndose. Es importante mencionar que, en vista de lo anterior, primero fue procedente la elaboración de correlaciones, mismas que consisten en definir las relaciones lineales entre las variables independientes y la dependiente, así como entre todas las independientes. Después de probar con diferentes variables, quedaron seleccionadas aquellas descritas en la Tabla 1.



**Tabla 1**

*Matriz de operacionalización de variables*

Dimensión	Variable	Indicador	Fórmula	Descripción
Consumo de cine extranjero	Asistencia a proyecciones de cine extranjero.	Porcentaje de la población que fue al cine al menos una vez en el último trimestre y vio cine extranjero	$Y_{extj} = \frac{POB_{cintextj}}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB_{cintextj} =</math></b> Población que fue al cine al menos una vez en el último trimestre y vio cine extranjero por estado
Acceso y uso de internet	Acceso a internet	Porcentaje de la población con acceso a internet.	$Pobaccj = \frac{POB_{intj}}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB_{intj} =</math></b> Población con acceso a internet por estado
	Uso frecuente de internet.	Porcentaje de la población que usa internet frecuentemente.	$Usointj = \frac{POB_{usoj}}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB_{usoj} =</math></b> Población que usa internet frecuentemente por estado
Convivencia en el tiempo libre	Ocupación del tiempo libre en amigos	Porcentaje de la población que ocupa tiempo libre con amigos	$Tami = \frac{POB_{amigj}}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB_{amigj} =</math></b> Población que ocupa su tiempo libre en convivir con amigos por estado
Nivel de escolaridad	Nivel de estudios bachillerato	Porcentaje de la población con estudios completos de bachillerato	$Bach = \frac{POB_{bachj}}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB_{bachj} =</math></b> Población con estudios completos de bachillerato por estado
	Nivel de estudios universidad o más	Porcentaje de la población con estudios de universidad o más	$Univ = \frac{POB_{univj}}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB_{univj} =</math></b> Población con estudios completos de universidad o más por estado
Nivel de ingreso	Nivel de ingresos mensuales entre 6 001 - 12 000 MXN	Porcentaje de la población que ingresa mensualmente entre 6 001-12 000 MXN	$Ing12 = \frac{POB_{12j}}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB_{12j} =</math></b> Población que ingresa mensualmente entre 6 001 – 12 000 por estado
	Nivel de ingresos mensuales mayor a 12 000 MXN	Porcentaje de la población que ingresa mensualmente más de 12 000 MXN	$Ing > 12 = \frac{POB > 12j}{POB_{CONTj}} \times 100$	<b><math>POB &gt; 12j =</math></b> Población que ingresa mensualmente más de 12 000 MXN por estado

Nota  **$POB_{CONTj}$**  = Población total que contestó por estado

La matriz arrojó que el consumo de cine en general es más propio de las clases medias con un ingreso que, para 2010, oscilaba entre los 6 000 y los 12 000 pesos mexicanos mensuales. Resulta comprensible que las personas que ganaron un salario mínimo mensual –que para el año en cuestión fue de entre 1 656.79 y 1 747.74 pesos, dependiendo del área geográfica (STPS, 2009)– difícilmente pudieron costearse cualquier tipo de cultura comercial como el cine, por no mencionar que se encontraron aún más alejados de la "alta cultura", como la danza o el teatro. A pesar de que el Estado mexicano generó –y genera– las condiciones para ofrecer obras teatrales, conciertos u otros eventos similares de forma gratuita en lugares públicos, como la Plaza de la Constitución de la Ciudad de México, tampoco los consumieron de manera evidente.

Posteriormente, aplicamos el modelo de regresión múltiple conforme a la matriz de operacionalización señalada en la Tabla 1, quedando el modelo de la siguiente manera:

$$Y = \alpha + \beta_1x_1 + \beta_2x_2 + \varepsilon \quad (1)$$

Trasladado a la codificación de las variables, se tiene:

$$Y_{extj} = \alpha + \beta_1U_{sint_{1j}} + \beta_2Ing_{12_{2j}} + \varepsilon \quad (2)$$

Posteriormente, como muestra la Tabla 2, realizamos dos experimentos, uno con las variables propuestas inicialmente y el segundo con las variables más significativas conforme a los resultados del primer ejercicio. En dichos experimentos utilizamos la prueba de *R* cuadrada para medir la linealidad del modelo. Por su parte, la prueba Durbin-Watson nos sirvió para medir la autocorrelación; entre más próxima a 2, más robusto fue el resultado (1.801–2.459).

**Tabla 2**

*Resultados de los dos experimentos*

Modelo	<i>R</i>	<i>R</i> cuadrada	<i>R</i> cuadrada corregida	Error típico de la estimación	Durbin-Watson
1	0.893	0.798	0.739	3.88770	1.801
2	0.830	0.690	0.668	4.38382	2.459

Los resultados para ambos modelos se mostraron convenientes; una *R* cuadrada adecuada para continuar con el análisis de la información, así como niveles aceptables de autocorrelación, aunque con una ligera ventaja para el primer modelo. Como se puede observar, la relación que hay entre las variables y los residuos de las variables para Durbin-Watson –de 1.801 para el primer modelo y de 2.459 para el segundo–, señala una buena correlación. No obstante, la determinante

para elegir el modelo final fue el nivel de significancia de las constantes en las variables seleccionadas, expuesto en la Tabla 3.

**Tabla 3**

*Resultados de coeficientes para el modelo 1*

Variables	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	T	Significancia
	B	Error típico	Beta		
Constante	14.404	6.794		2.12	0.045
Porcentaje de la población que usa internet frecuentemente	0.771	0.235	0.652	3.28	0.003
Porcentaje de la población que ocupa tiempo libre con amigos	-0.572	0.304	-0.227	-1.879	0.072
Porcentaje de la población con acceso a internet	-0.02	0.225	-0.025	-0.089	0.93
Porcentaje de la población con estudios completos de bachillerato	-0.09	0.275	-0.061	-0.326	0.747
Porcentaje de la población con estudios completos de universidad o más	-0.411	0.34	-0.203	-1.209	0.238
Porcentaje de la población que ingresa mensualmente entre 6 001-12 000 MXN	0.599	0.149	0.602	4.019	0.001
Porcentaje de la población que ingresa mensualmente más de 12 000 MXN	-0.388	0.336	-0.172	-1.157	0.259

Como se observa en las columnas de coeficientes, existe una sensibilidad mayor al consumo de cine en las variables " Porcentaje de la población que usa internet frecuentemente" y "Porcentaje de la población que ingresa mensualmente entre 6 001-12 000 MXN". Como puede notarse en la Tabla 3, solo estas dos variables fueron significativas; por lo tanto, redujimos el modelo como se observa en la Tabla 4:

**Tabla 4***Resultados de coeficientes para el modelo 2*

Variables	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	T	Significancia
	B	Error típico	Beta		
Constante	5.273	3.794		1.390	.175
Porcentaje de la población que usa internet frecuentemente	.471	.149	.399	3.169	.004
Porcentaje de la población que ingresa mensualmente entre 6 001-12 000 MXN	.533	.125	.536	4.260	.000
Porcentaje de la población que ingresa mensualmente entre 6 001-12 000 MXN	.533	.125	.536	4.260	.000

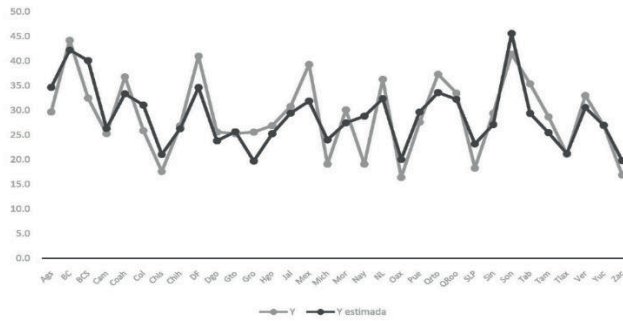
Sustituyendo los valores de las betas en la ecuación del modelo principal (2), tenemos el siguiente resultado:

$$Y_{extj} = 5.273 + 0.471_1 U_{soint_{1j}} + 0.533_2 Ing_{12_{2j}} + \varepsilon$$

Las correlaciones para estas dos variables significativas son de 0.704 y 0.763, para uso frecuente de internet e ingresos mensuales de entre 6 001 y 12 000 pesos mexicanos respectivamente, lo que indica que, a mayor uso de *internet* y mayores ingresos, el consumo de cine extranjero también aumenta. Sustituyendo los valores del modelo y tomando como base aquellos observados en la serie original para la variable  $Y$  (consumo de cine extranjero) obtuvimos, desglosados por entidad federativa, los resultados expresados gráficamente en la Figura 1 y asentados en la Tabla 5.

Figura 1

Y y Y estimada conforme a los resultados del modelo



Nota. En esta gráfica se puede corroborar la fiabilidad del modelo propuesto, porque "Y estimada", muestra una diferencia razonable en comparación al consumo real de cine extranjero en salas, representado por "Y".

**Tabla 5**  
*Estimaciones del modelo por entidad federativa.*

Entidad	$\gamma$	$\gamma$ estimada	$A$	$b1$	Porcentaje de la población que usa internet frecuentemente	$b1x1$	$b2$	Porcentaje de la población que ingresa mensualmente entre 6 001 – 12 000 MXN	$b2x2$
AGU	29.7	34.684	5.273	0.471	38.000	17.898	0.533	21.600	11.513
BCN	44.2	42.241	5.273	0.471	35.600	16.768	0.533	37.900	20.201
BCS	32.5	40.089	5.273	0.471	42.800	20.159	0.533	27.500	14.658
CAM	25.3	26.328	5.273	0.471	29.200	13.753	0.533	13.700	7.302
CHP	17.6	21.057	5.273	0.471	27.400	12.905	0.533	5.400	2.878
CHH	26.9	26.291	5.273	0.471	29.800	14.036	0.533	13.100	6.982
CMX	41.0	34.642	5.273	0.471	40.400	19.028	0.533	19.400	10.340
COA	36.8	33.376	5.273	0.471	29.000	13.659	0.533	27.100	14.444
COL	25.9	31.087	5.273	0.471	28.100	13.235	0.533	23.600	12.579
DUR	25.6	23.827	5.273	0.471	21.400	10.079	0.533	15.900	8.475
GUA	25.3	25.673	5.273	0.471	24.300	11.445	0.533	16.800	8.954
GRO	25.6	19.729	5.273	0.471	25.600	12.058	0.533	4.500	2.399
HID	26.9	25.265	5.273	0.471	28.300	13.329	0.533	12.500	6.663
JAL	30.8	29.468	5.273	0.471	26.700	12.576	0.533	21.800	11.619
MEX	39.3	31.886	5.273	0.471	36.700	17.286	0.533	17.500	9.328
MIC	19.1	24.020	5.273	0.471	24.300	11.445	0.533	13.700	7.302
MOR	30.1	27.481	5.273	0.471	32.100	15.119	0.533	13.300	7.089
NAY	19.1	28.822	5.273	0.471	31.100	14.648	0.533	16.700	8.901
NLE	36.3	32.371	5.273	0.471	26.300	12.387	0.533	27.600	14.711
OAX	16.4	20.042	5.273	0.471	24.000	11.304	0.533	6.500	3.465
PUE	27.6	29.651	5.273	0.471	33.200	15.637	0.533	16.400	8.741
QUE	37.3	33.607	5.273	0.471	31.300	14.742	0.533	25.500	13.592
ROO	33.5	32.249	5.273	0.471	36.000	16.956	0.533	18.800	10.020
SLP	18.3	23.212	5.273	0.471	21.000	9.891	0.533	15.100	8.048
SIN	29.4	27.129	5.273	0.471	26.600	12.529	0.533	17.500	9.328
SON	41.4	45.611	5.273	0.471	48.300	22.749	0.533	33.000	17.589
TAB	35.4	29.396	5.273	0.471	31.300	14.742	0.533	17.600	9.381
TAM	28.7	25.488	5.273	0.471	29.000	13.659	0.533	12.300	6.556
TLA	21.1	21.249	5.273	0.471	24.300	11.445	0.533	8.500	4.531
VER	33.0	30.590	5.273	0.471	34.400	16.202	0.533	17.100	9.114
YUC	26.9	26.975	5.273	0.471	30.800	14.507	0.533	13.500	7.196
ZAC	16.9	19.822	5.273	0.471	19.800	9.326	0.533	9.800	5.223

Este modelo está ajustado a los datos observados con una tendencia positiva; en otras palabras, un aumento en las variables independientes provoca un aumento en la dependiente. Gracias al modelo es posible constatar que un estado como Oaxaca o Chiapas –ciertamente con marcados rezagos en el uso de tecnologías de información y con menores ingresos– muestra una escasa predilección por el cine extranjero. Lo opuesto ocurre en un estado como Aguascalientes, con mayor infraestructura tecnológica e ingresos. Por otro lado, Oaxaca o Chiapas tienen menos de la media nacional de consumo de cine proyectado, situación posiblemente amplificadas por la escasa infraestructura de cine desarrollada hasta el momento en dichos estados. Finalmente, entidades como

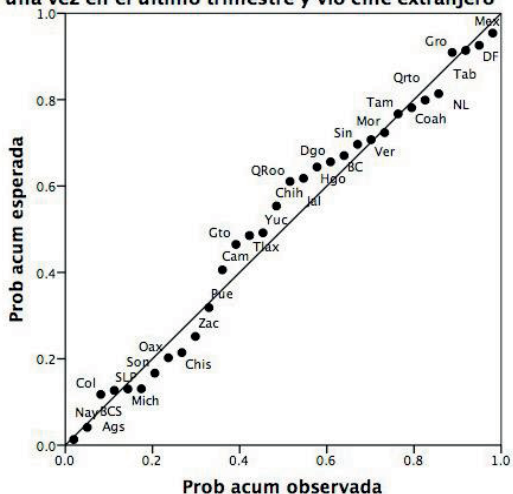
la Ciudad de México, el Estado de México o Nuevo León muestran un consumo de cine proyectado significativamente mayor, con un particular resultado de 44.2 –el más alto de los registrados– para el consumo real o *Y* en el caso de Baja California.

Finalmente, en la gráfica de residuos de la Figura 2 es posible comprobar que el modelo elaborado se encontró dentro de los parámetros aceptables para su ajuste, ya que la media estimada, representada mediante puntos, no se aleja demasiado de la línea real de consumo cultural de cine.

Figura 2

*P-P normal de regresión Residuo Tipificado*

**Variable dependiente: Porcentaje de la población que fue al cine al menos una vez en el último trimestre y vio cine extranjero**



Por otro lado, el comportamiento arrojado por el modelo permite prever que, dado que el acceso a *internet* está íntimamente ligado a un alza en el consumo de cine extranjero, en los años subsecuentes, con la creciente expansión de *internet* incluso en zonas desfavorecidas, el influjo cultural de las producciones extranjeras en nuestro país será todavía más notorio. En ese sentido, en nuestro país, el acceso a las tecnologías de la información demuestra ser, al menos de manera secundaria, una importante herramienta de poder blando. Por último, es importante notar que el consumo de cine extranjero, así como las variables que lo definieron –el uso de *internet* y el ingreso medio mensual de 6,001 a 12,000 pesos–, son señales inequívocas de los factores constitutivos para la clase media mexicana.

## Segunda fase: Análisis cuantitativo de la imagen cinematográfica predilecta por el público mexicano

### Presentación

Tras comprobar que entre mayor sea el aumento de ingresos y el acceso a internet, más grande resulta el consumo de cine extranjero, realizamos una visualización de medios con *Photoshop* y herramientas de la *Software Studies Initiative* con el fin de obtener evidencia material referente a los patrones visuales dominantes, tanto en las producciones cinematográficas extranjeras como en las nacionales más vistas en salas. A partir de la mencionada evidencia, buscamos entender las continuidades y interrupciones entre el frente nacional y el extranjero, para poder responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es la identidad visual de las películas extranjeras y de las películas nacionales privilegiadas por el público mexicano? Además de encontrar la correspondencia entre el comportamiento observado en el primer estudio y los patrones visuales arrojados por el segundo, de manera que resultara posible entender los fundamentos compositivos, identitarios e imaginarios –además de las condiciones tecnológicas y económicas abordadas en el primer estudio– que se esconden en el tipo de cine predilecto de cada categoría socio económica.

De tal modo, establecimos dos grupos. El primero, conformado por las diez películas extranjeras más vistas (privilegiadas por clases socioeconómicas medias-altas y con mayor acceso a internet, según nuestro primer estudio) y el segundo por las diez producciones nacionales más vistas (privilegiadas por clases socioeconómicas bajas y con menor acceso a internet). Ambos grupos de películas, acotados a las proyecciones en salas cinematográficas nacionales durante 2019, según los datos del *Anuario estadístico de cine mexicano 2019* del Instituto Mexicano de Cinematografía referidos en la Tabla 5 y la Tabla 6:



**Tabla 6**

*Películas extranjeras más vistas en salas nacionales durante 2019*

Película	Director	Distribuidora	País	Asistentes
<i>Toy Story 4</i>	Josh Cooley	Walt Disney Int'l	Estados Unidos	25 200 514
<i>Avengers: Endgame</i>	Anthony Russo y Joe Russo	Walt Disney Int'l	Estados Unidos	24 861 935
<i>El rey león (The Lion King)</i>	Jon Favreau	Walt Disney Int'l	Estados Unidos	18 040 704
<i>Guasón (Joker)</i>	Todd Phillips	Warner Bros Int'l	Estados Unidos	15 062 128
<i>Aladdin</i>	Guy Ritchie	Walt Disney Int'l	Estados Unidos	11 686 177
<i>Capitana Marvel (Captain Marvel)</i>	Anna Boden y Ryan Fleck	Walt Disney Int'l	Estados Unidos	11 513 470
<i>Spider-Man: Lejos de casa (Spider-Man: Far from Home)</i>	Jon Watts	Sony Int'l	Estados Unidos	10 809 951
<i>Frozen 2</i>	Chris Buck y Jennifer Lee	Walt Disney Int'l	Estados Unidos	9 925 227
<i>Maléfica: Dueña del mal (Maleficent: Mistress of Evil)</i>	Joachim Rønning	Walt Disney Int'l	Estados Unidos	9 368 428
<i>Cómo entrenar a tu dragón 3 (How to Train your Dragon: The Hidden World)</i>	Dean DeBlois	Universal Int'l	Japón y Estados Unidos	8 046 402

Fuente. IMCINE (2020, p. 58)

**Tabla 7**

*Películas mexicanas más vistas en salas nacionales durante 2019*

Película	Director	Productora	País	Asistentes
<i>No manches Frida 2</i>	Nacho G. Velilla	Neverending Media y Pantelion Films	México y Estados Unidos	6 651 114
<i>Mirreyes contra Godínez</i>	Chava Cartas	Draco Films	México	4 582 038
<i>Tod@s caen</i>	Ariel Winograd	Neverending Media	México	2 676 132
<i>Dulce familia</i>	Nicolás López	Bh5 y Tiki Pictures	México	2 226 206
<i>La boda de mi mejor amigo</i>	Celso R. García	Alameda Films y Zamora Films	México	1 892 002
<i>Día de Muertos</i>	Carlos Gutiérrez Medrano	Metacube y Symbosys Technologies	México	1 264 983
<i>Solteras</i>	Luis Javier Henaine	Moonlight Pictures y Varios Lobos	México	1 242 856
<i>Guadalupe Reyes</i>	Salvador Espinosa	Filmadora Nacional	México	1 191 912
<i>Como novio de pueblo</i>	Joe Rendón	Traziende Films	México	1 159 922
<i>#LadyRancho</i>	Rafael Montero	Latam Pictures y Phototaxia Pictures	México	1 131 092

Fuente. IMCINE (2020, p. 68)

Como se observa en las dos tablas, los dos grupos dan cuenta de la disparidad ya abordada en la primera fase de nuestro estudio: La producción mexicana más exitosa, *No manches Frida 2* (Nacho G. Velilla, 2019), mantiene, con sus 6 651 114 de asistentes, una distancia considerable de 17.34% frente a la décima producción extranjera con mayor audiencia en salas, *Cómo entrenar a tu dragón 3* (*How to Train your Dragon: The Hidden World*, Dean DeBlois, 2019) y sus 8 046 402 de asistentes. Esto atestigua una marcada predilección por las producciones norteamericanas, sobre todo cuando tenemos en cuenta que, en realidad, *No manches Frida 2* es una coproducción mexicana y estadounidense.

Por otro lado, referirse a películas extranjeras taquilleras implica, en realidad, hablar de películas norteamericanas producidas por *Walt Disney Studios*, pues siete de las diez películas más vistas por los mexicanos pertenecen a esta compañía. Las tres restantes son igualmente producciones norteamericanas.

Continuando con nuestro método, realizamos visualizaciones de medios a partir de los dos grupos mencionados, siguiendo una lógica de escalas similar a la que emplea Lev Manovich (2013) en “Visualizing Vertov” así como en buena parte

de su obra, dado que este proceder permite ir identificando continuidades estructurales y compositivas en varios niveles de representación. De tal modo, nuestra escala superior no correspondió a la obra cinematográfica, sino a su paratexto: sus carteles publicitarios. Esto, no solo porque ellos son –junto con los avances– el principal elemento de información visual y textual con el que cuenta el público antes de asistir a una proyección, sino porque en la gran mayoría de los casos los carteles constituyen una síntesis de los elementos visuales, conceptuales y narrativos de una película.

Es importante notar que en el grupo de las diez películas extranjeras más vistas se observa una correlación entre el éxito de la película y la cantidad de variantes de sus carteles. Así, para todas las películas extranjeras seleccionadas, se contó con un mínimo de tres variantes compositivas para sus carteles oficiales (omitiendo adaptaciones basadas en la localización, carteles que introducían personajes o adaptaciones de formato), cantidad que se incrementaba a más de seis para ciertas películas producidas por *Walt Disney Studios*. En el caso de las películas mexicanas seleccionadas, solo encontramos tres variantes para *Mirreyes contra Godínez* (Chava Cartas, 2019) y para *Tod@s caen* (Ariel Winograd, 2019); así como dos para *La boda de mi mejor amigo* (Celso R. García, 2019), *Solteras* (Luis Javier Henaine, 2019) y *Guadalupe Reyes* (Salvador Espinosa, 2019). Curiosamente, la película más exitosa de este grupo, *No manches Frida 2*, solo cuenta con una versión de su cartel, por lo cual la correlación entre el éxito y el número de variantes de un cartel y su éxito en salas, no aplica para el grupo de películas mexicanas.

## Resultados

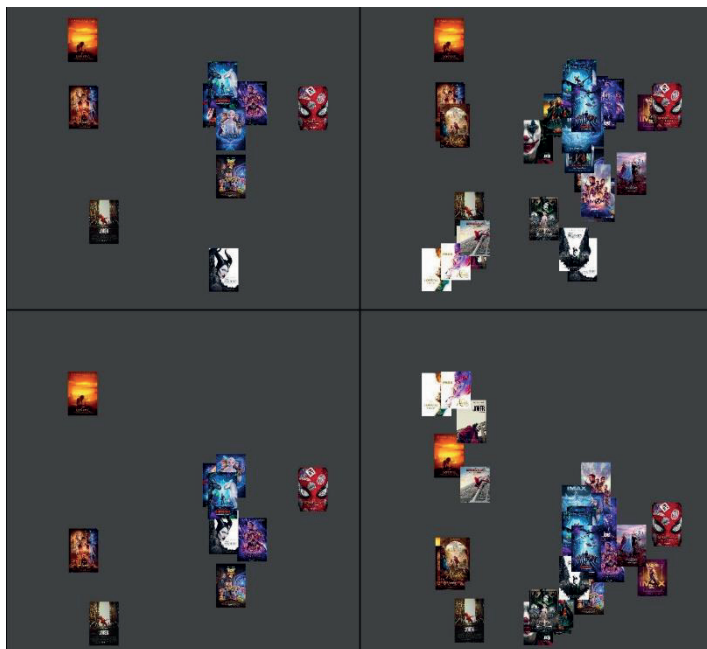
### *Image Plot*

Con base en lo anterior establecimos dos *corpora*. El primero, constituido por treinta carteles pertenecientes a las diez películas extranjeras más vistas en salas por el público mexicano durante 2019 –nuestro primer grupo–. El segundo, por diecisiete carteles pertenecientes a las diez películas nacionales más vistas en salas por el público mexicano durante 2019 –nuestro segundo grupo–. El primer *corpus* lo definimos a partir de las tres variantes más distintas entre sí de los carteles de las películas extranjeras, para tener una representatividad compositiva y visual adecuada. El segundo *corpus* incluyó todas las variantes de carteles de las películas nacionales, ya mencionadas en la sección anterior. Para cada *corpus* realizamos una serie de visualizaciones de medios, primero para una muestra de únicamente diez carteles –los de la proyección final o, en su defecto, aquellos con mayor presencia mediática– y después para todos los carteles del *corpus*. El objetivo de todo esto fue mostrar y contrastar tanto las recurrencias como las singularidades visuales en los dos *corpora* y así esbozar algunos elementos del imaginario cinematográfico.

La primera visualización de medios fue una serie de *image plots* donde graficamos la mediana de *matiz* (eje x) contra la mediana de *saturación* (eje y), así como la mediana de *matiz* (eje x) contra la mediana de *brillo* (eje y). Los resultados están en la Figura 3 y en la Figura 4:

**Figura 3**

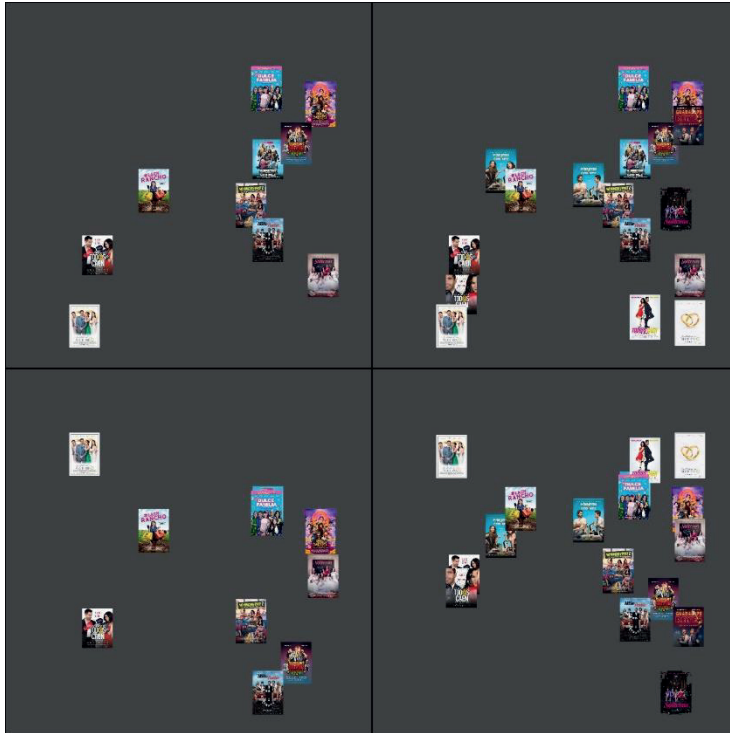
Image plots de los carteles de las diez películas extranjeras más vistas en salas nacionales durante 2019.



*Nota.* De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo: *matiz* contra *saturación* (diez carteles), *matiz* contra *saturación* (treinta carteles), *matiz* contra *brillo* (diez carteles) y *matiz* contra *brillo* (treinta carteles).

Figura 4

Image plots de los carteles de las diez películas mexicanas más vistas en salas nacionales durante 2019.



Nota. De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo: *matiz* contra *saturación* (diez carteles), *matiz* contra *saturación* (diecisiete carteles), *matiz* contra *brillo* (diez carteles) y *matiz* contra *brillo* (diecisiete carteles).

Para los carteles de las películas extranjeras, los *image plots* muestran claramente que estos, a pesar de pertenecer a películas de distintas compañías (Walt Disney, Warner Bros, Universal y Sony), formatos (animación e imagen real) y géneros (aventura, ciencia ficción, fantasía, comedia, drama, *thriller*, musical, etc.), se aglomeran en ciertas zonas del espacio cartesiano –que, recordemos, representa valores de *matiz*, *saturación* y *brillo*– formando cúmulos, en lugar de repartirse de manera uniforme. Si bien, estos cúmulos son más evidentes en la muestra de treinta carteles, también resultan visibles en la de diez. Es en estos cúmulos donde podemos encontrar las constantes de color que dominan el imaginario cinematográfico mayormente consumido por el público mexicano.

Trátase de la gráfica de *matiz* contra *saturación*, o de la de *matiz* contra *brillo*, destaca un cúmulo, el de mayor tamaño, que reagrupa los carteles de *Avengers: Endgame* (Anthony Russo y Joe Russo, 2019), *Frozen 2* (Chris Buck y Jennifer Lee, 2019), *Capitana Marvel* (*Captain Marvel*, Anna Boden y Ryan Fleck, 2019), *Cómo entrenar a tu dragón 3* y *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019). Es decir, en este cúmulo se encuentran las constantes de *matiz*, *saturación* y *brillo* que definen a las producciones cinematográficas con más éxito en nuestro país. El rango de valores medianos según la macro Image Plot (que para todos los valores emplea una escala de 0–255) de este cúmulo es el siguiente: *Matiz*: 146–180 (*Frozen 2–Avengers: Endgame*); *saturación*: 76–205 (*Toy Story 4–Cómo entrenar a tu dragón 3*) y *brillo*: 72–172 (*Toy Story 4–Avengers: Endgame*). Por lo tanto, el promedio de los rangos, equivalente al centro del cúmulo, es de 163 para *matiz*, 140.5 para *saturación* y 122 para *brillo*.

Estos valores, traducidos a la escala más común de 0–360 grados para *matiz* y de 0 a 100 para *saturación* y *brillo* y redondeados a valores íntegros, son de 230 para *matiz*, 55 para *saturación* y 48 para *brillo*. Es decir, el promedio visual o centro del cúmulo equivale al color de la Figura 5.

**Figura 5**

*Promedio visual del cúmulo principal de los carteles de las películas extranjeras más vistas en salas nacionales durante 2019.*



Por otro lado, para nuestro primer *corpus* tenemos un segundo cúmulo – menos evidente – conformado por los carteles principales de *El rey león* (*The Lion King*, Jon Favreau, 2019) y *Aladdin* (Guy Ritchie, 2019). En este caso, el rango de valores medianos en una escala de 0–255 es el siguiente: *Matiz*: 13–19 (*El rey león–Aladdin*); *saturación*: 157–250 (*Aladdin–El rey león*) y *brillo*: 95–198 (*Aladdin–El rey león*). Por lo tanto, el promedio es de 16 para *matiz*, 203.5 para *saturación* y 146.5 para *brillo*. Estos valores, traducidos a las escalas convencionales antes mencionadas y redondeados a valores íntegros, son de 23 para *matiz*, 80 para *saturación* y 57 para *brillo*. Es decir, el promedio visual o centro del cúmulo equivale al color de la Figura 6.

## Figura 6

Promedio visual del cúmulo secundario de los carteles de las películas extranjeras más vistas en salas nacionales durante 2019.



En su conjunto, estos dos valores dominantes, si bien no son estrictamente complementarios, responden al alto contraste entre *matices* fríos y cálidos, una de las bases compositivas de la comunicación visual. Si pasamos a otra escala y revisamos el *matiz* en cada cartel de nuestro primer *corpus* de manera individual, veremos que, en un buen número de casos (*Toy Story 4*, *Avengers: Endgame*, *Capitana Marvel*, *Spider-Man: Lejos de casa* y *Aladdin*) domina el mismo alto contraste entre fríos y cálidos, con una proporción que en lo general responde a la de nuestra visualización de medios: más fríos y menos cálidos.

Hasta aquí, la visualización de medios ha permitido constatar que los elementos visuales que dominan los carteles del primer *corpus* se ciñen a preceptos generales de la teoría del color. Claro, es importante destacar que –aunque en proporciones diferentes– este uso del color evoca a la bandera estadounidense con su rojo y azul. Aspecto reforzado mediante las estrellas dominantes en *Capitana Marvel* y *Avengers: Endgame*. El que exista una tendencia en el uso de color, tanto en el *corpus* de carteles como unidad, así como en el cartel individual, nos permite perfilar los mencionados valores de color como estructuras visuales.

Los *image plots* del segundo *corpus* revelan un grupo de carteles que, aunque poco unificados y consolidados, trazan una zona más bien definida. Este cúmulo incluye los carteles de *Mirreyes contra Godínez*, *No manches Frida 2*, *Como novio de pueblo* (Joe Rendón, 2019), *Dulce familia* (Nicolás López, 2019), *Día de Muertos* (Carlos Gutiérrez Medrano, 2019) y *Guadalupe Reyes*. Es decir, en este grupo tenemos a las dos producciones nacionales más vistas en México.

Para este cúmulo, el rango de valores medianos en una escala de 0–255 es el siguiente: *Matiz*: 106–177 (*Mirreyes contra Godínez–Guadalupe Reyes*); *saturación*: 63–171 (*Como novio de pueblo–Dulce familia*) y *brillo*: 81–211 (*Guadalupe Reyes–Mirreyes contra Godínez*). Por lo tanto, el promedio es de 141.5 para *matiz*, 117 para *saturación* y 146 para *brillo*.

Estos valores, traducidos a las escalas convencionales para *matiz*, *saturación* y *brillo* y redondeados a valores íntegros, son de 200 para *matiz*, 46 para *saturación* y 57 para *brillo*. Es decir, el promedio visual o centro del cúmulo equivale al color de la Figura 7.

**Figura 7**

*Promedio visual del cúmulo principal de los carteles de las películas mexicanas más vistas en salas nacionales durante 2019.*



A diferencia del primer *corpus*, no hay otro grupo que destaque, más allá de “islas” formadas por pares de carteles. Gracias a esta primera clase de visualización de medios, podemos advertir los elementos, en cuanto a color se refiere, que destacan para cada *corpus*. Para el primero, tenemos una *saturación* notablemente más alta que para el segundo, así como un uso del color basado en el contraste, mientras que el segundo *corpus* da cuenta de un color más plano. En cuanto al *brillo*, el primer *corpus* privilegia valores más bajos, más oscuros y nocturnos que el segundo.

### ***Mediana visual***

Posteriormente, sobre los mismos *corpora* realizamos medianas visuales en *Photoshop* sobre las cuatro muestras de 10, 17 y 30 carteles. Los resultados son los de la Figura 8.

**Figura 8**

*Mediana visual de los carteles de las diez películas extranjeras y las diez películas mexicanas más vistas en salas nacionales durante 2019.*



*Nota.* De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo: Películas extranjeras (diez carteles), películas extranjeras (treinta carteles), películas mexicanas (diez carteles) y películas mexicanas (diecisiete carteles).



Estas medianas visuales amplían los resultados sobre el uso de color arrojados por los *image plots*, al permitir visualizar las relaciones entre color, espacio y forma; en otras palabras, constituyen evidencia de las constantes compositivas.

En las medianas visuales del primer *corpus* observamos, además de la alternancia entre *matices* cálidos y fríos ya identificada en los *image plots*, que los valores de *brillo* son más altos al centro, mientras que hacia los costados se vuelven más bajos. La mediana visual no deja lugar a dudas y muestra claramente un orden compositivo radial y simétrico basado en un marcado contraste figura-fondo mediante valores de *brillo* que remiten al claroscuro. La coherencia estructural de nuestros resultados muestra más solidez gracias a que este contraste resuena con el de *matiz* ya identificado.

En cuanto al segundo *corpus*, sus medianas visuales revelan valores prácticamente opuestos a los del primero, marcados sobre todo por variaciones de *brillo*, *saturación* y *matiz* mucho menores. Es decir, destaca la falta de contraste, la planitud. Es de notar que, cuando las medianas visuales del primer *corpus* revelan un uso intensivo del claroscuro para destacar los elementos centrales de la composición, las del segundo *corpus* hacen lo opuesto, al poseer valores de *brillo* más elevados hacia los bordes superiores.

Por otro lado, en el segundo *corpus* atestiguamos una composición cuasi triangular, orientada verticalmente, a diferencia de la radial del primer *corpus*. En consonancia con esto, los valores de *brillo* bajos se encuentran en la parte inferior y los altos en la parte superior. Por ello, podemos afirmar que el segundo *corpus* recupera elementos compositivos cercanos al paisajismo y a su perspectiva atmosférica. Bajo esta perspectiva, el azul de la Figura 7 que identificamos como promedio visual no solo destaca –al menos en su *matiz*– como el azul dominante en la parte superior de las medianas visuales, sino que también evoca al azul celeste. Con respecto a esto, al revisar individualmente los carteles del segundo *corpus* encontramos al menos dos cielos de reminiscencias paisajísticas, el de *Como novio de pueblo* y el de *#LadyRancho* (Rafael Montero, 2018). Y no es que, en el frente estadounidense, con sus películas de super héroes, dragones y hasta juguetes voladores escaseen los cielos, sino que estamos frente a dos cielos fundamentalmente distintos, alimentados en su representación por dos imaginarios de lo celeste.

El cielo de los carteles mexicanos se acerca al cielo de la experiencia natural directa, aquel del campo mexicano retratado por José María Velasco, por lo general libre de intervenciones simbólicas, con un color más bien fiel al paisaje diurno de la Mesa Central. Por su parte, el cielo estadounidense –aquel de *Toy Story 4*, *El rey león*, *Avengers: Endgame* o *Capitana Marvel*– es un cielo metafórico y simbólico –altamente intervenido–, parte de la genealogía celeste de la identidad visual y cinematográfica de las *majors*, con sus cielos recargados de poder, divinidad, megalomanía y colonialismo: el espacio inconmensurable de Universal *Pictures* y su

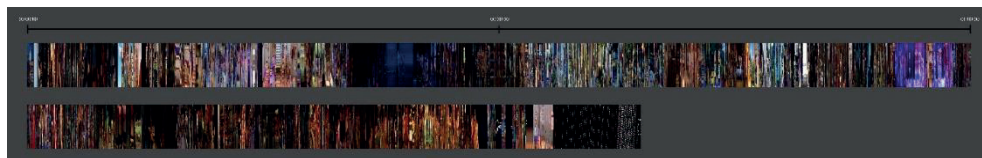
poderosa tipografía gruesa y recta; los cielos dorados de *20th Century Fox*, cuyo logotipo reina en una contrapicada rebotante de fanfarrias; el ascenso a la cúspide del logotipo de *Paramount Pictures*, coronado por unas estrellas que –desde 1914– anunciaban el auge del *star system*. Es *decir*, estamos frente a un cielo simbólico, en cuya insistencia crepuscular el púrpura que tiñe sus nubes connota el poder imperial, mientras que lo áureo de sus cielos apela a la realeza, la riqueza y, por supuesto, la divinidad de lo solar. Desde cada uno de los imaginarios que alimentan estos cielos se entiende la planitud o el contraste compositivos que estructuran los carteles; el poder simbólico requiere del contraste, de la diferenciación entre el cielo y la tierra –entre lo bueno y lo malo– para establecer, de entrada, una jerarquía clara entre el espectador que mira desde abajo y la pantalla que dicta su discurso desde lo alto, trayendo luz a una sala oscura que evoca un mundo en penumbras. El cine ha sido una de las principales herramientas de este poder; por supuesto, estructuralistamente, sus pautas visuales inscriben las dinámicas fundacionales de dicho poder.

### *Image Slices*

Por último, realizamos un *image slice* de *Toy Story 4* y otro de *No manches Frida 2*, las películas más vistas de cada uno de nuestros grupos. Los *image slices* los obtuvimos mediante la macro homónima de Image J –desarrollada por la *Software Studies Initiative*–, la cual extrae la línea central y vertical de píxeles de cada fotograma, para posteriormente agrupar la totalidad de estas líneas, de manera consecutiva, en una imagen final. Esta valiosa herramienta de análisis permite condensar y mostrar, en una sola imagen testigo, las constantes de color, forma y edición de un producto audiovisual a lo largo del tiempo. Para *Toy Story 4* empleamos una muestra de 1 por cada 10 fotogramas, por lo cual, el *image slice* resultante (Figura 9) contó con 14 257 líneas de píxeles, representando los 142 570 fotogramas de la película, a una frecuencia de 24 cuadros por segundo. Esto coincide con la duración de la película, de 1 hora y 40 minutos.

**Figura 9**

Image slice de *Toy Story 4* a partir de una muestra de 1 por cada 10 fotogramas.

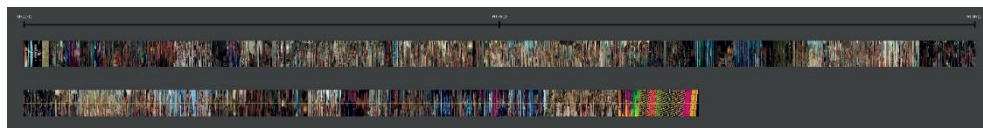


*Nota.* La primera tira de imágenes corresponde a la primera hora de la película y la segunda a los cuarenta minutos restantes.

Para el *image slice* de *No manches Frida 2* (Figura 10) también empleamos una muestra de 1 por cada 10 fotogramas, por lo que nuestra proyección contó con 18 557 líneas de píxeles, representando los 184 573 fotogramas de la película, esta vez a una frecuencia de 30 cuadros por segundo. Esto coincide con la duración de la película, de 1 hora y 42 minutos.

**Figura 10**

Image slice de *No manches Frida 2* a partir de una muestra de 1 por cada 10 fotogramas.



*Nota.* La primera tira de imágenes corresponde a la primera hora de la película y la segunda a los cuarenta y dos minutos restantes.

Anteriormente mencionamos que el trabajo con los carteles se basaba en la idea de que estos son una suerte de conglomerado conceptual y formal del producto cinematográfico al que refieren. Pues bien, en ese sentido, en los dos *image slices* podemos identificar una gran cercanía entre sus valores de *matiz*, *saturación* y *brillo* y aquellos de los *corpora* de carteles, con lo cual nuestra suposición inicial se muestra correcta. El alto contraste, la marcada *saturación* y el *brillo* bajo identificados en el primer *corpus* de carteles vuelven a aparecer, casi invariables, en los valores visuales del *image slice* de *Toy Story 4*, es decir, en la película. En el caso de *No manches Frida 2*, los valores visuales de planitud, *desaturación*, poco contraste y alto *brillo* del segundo *corpus* de carteles también destacan en el *image slice* de la película. En el primer *image slice* nos encontramos frente a nuestro cielo crepuscular, mientras que en el segundo nos enfrentamos al cielo azul diurno; claro que *Toy Story 4* privilegia la acción nocturna y *No manches Frida 2* la diurna y claro que el cielo de *Toy Story 4* (así como el de todas las películas estadounidenses) es generado por computadora (intervención simbólica), mientras que el de *No manches Frida 2* es un cielo de imagen real (experiencia directa). Por supuesto, no hay que olvidar toda una serie de manipulaciones, mediante filtros, lentes y postproducción, sobre el cielo de imagen real.

Ahora, lo interesante de los paralelismos que hemos esbozado es que estos no solo ocurren entre una película y sus carteles –en cuyo caso la similitud no tendría mayor relevancia–, sino entre una película y los carteles de nueve películas más. Es decir, desde los *image plots* hasta los *image slices* trazamos una tendencia sólida para cada entorno de producción mediante la que mostramos –apoyados en

elementos formales recurrentes– una identidad visual y cultural consolidada en las películas más exitosas, tanto extranjeras como nacionales.

Teniendo en cuenta esta relación entre el nivel grupal (*image plots*) y el individual (*image slices*), destaca que, aunque en los *image plots* los carteles de *Toy Story 4* se encontraron en el grupo cuyos valores promedio arrojaron el azul de la Figura 5, el alto contraste entre cálidos y fríos identificado en el primer *corpus* está presente en el *image slice* de la película animada en una proporción similar a la del conjunto de carteles de diez películas extranjeras. Este alto contraste recorre –como una estructura– los diversos niveles de nuestro análisis de las diez películas extranjeras más vistas en salas; el *image plot* permitió ubicarlo como un elemento de color perteneciente a todo un grupo y el promedio visual como un valor compositivo dentro del cuadro; por último, el *image slice* permitió entenderlo como un valor rítmico, extendido a lo largo del tiempo y dependiente de él. Es decir, un elemento de edición, evidente en la concatenación de grandes bloques de colores fríos y cálidos. Nótese como esta alternancia es más rápida al inicio de la película, con pequeños bloques fríos y cálidos, brillantes y oscuros, saturados y desaturados. Conforme la película avanza, la alternancia se vuelve más lenta y los bloques más extensos, hasta convertirse en el gran bloque naranja, saturado y oscuro de la segunda hora de la película. La escena final, aquella que sigue al mencionado bloque, en su escasa duración y sus tonos fríos, brillantes y menos saturados, cierra la alternancia del alto contraste. En resumen, el alto contraste es tanto espacial como temporal y su presencia impacta en el ritmo de edición y, aunque no lo hemos analizado, en el ritmo narrativo.

En el caso del *image slice* de *No manches Frida 2* encontramos todos los valores dominantes detectados en el análisis del segundo *corpus* de carteles. En oposición al contraste de las producciones estadounidenses, aquí reina la planitud, la *desaturación*, el *brillo* alto y un azul similar al mostrado en la Figura 7. Pero la oposición con las producciones estadounidenses no se queda ahí, ya que el *image slice* revela una concatenación de valores –sobre todo de niveles de *brillo* y, de manera mucho menor, de *matices*– distinta a la del *image slice* de *Toy Story 4*. En *No manches Frida 2* el ritmo de esta concatenación es inicialmente rápido, para volverse lento durante la mitad de la primera hora y, posteriormente, recuperar rapidez hacia el final, con la excepción del bloque de cierre, cálido y *brillante*, que recupera una duración considerable. Si comparamos este ritmo con el de *Toy Story 4*, los bloques finales de las dos películas –en cuanto a *matiz* y extensión– resultan diametralmente opuestos. Continuando con estas diferencias, nótese como cuando los créditos de salida de *Toy Story 4* optan por la neutralidad del negro, los de *No manches Frida 2* invierten totalmente –con sus colores hipersaturados y cálidos– los valores cromáticos –como nuestro azul promedio– que habían dominado la película. La planitud se invierte, pero fuera de la diégesis.

## Conclusiones

En sus oposiciones tan notables, las producciones norteamericanas y mexicanas destacan cualidades que definen claramente a sus entornos culturales de producción. Aunque el poder blando y el imperialismo por parte de *Walt Disney* y otras productoras extranjeras resulten evidentes, las producciones cinematográficas mexicanas –aquellas que siguen encontrando un público significativamente grande, sobre todo en clases bajas– en vez de adoptar totalmente las fórmulas que vienen del extranjero, revelan cierta independencia estética y visual, con elementos que –al resonar con una genealogía de la cultura visual mexicana– hablan de la pervivencia de un imaginario nacional, nuevamente, significativo sobre todo para la clase baja mexicana, consumidora predilecta de este tipo de cine.

Al querer enfocarnos en la evidencia cuantitativa y formal limitamos nuestro análisis visual al cielo, lo cual no impide interrogar múltiples cuestiones, como las claras resonancias entre los colores estridentes de los alebrijes de San Martín Tilcajete y aquellos tan disruptivos de los créditos finales de *No manches Frida 2*. Al respecto, resulta significativo que en *Coco* (Lee Unkrich y Adrián Molina, 2017), al retomar estas artesanías, se emplee una identidad visual mucho más cercana a las pautas visuales identificadas en las películas extranjeras más vistas en salas cinematográficas que a las de *No manches Frida 2* y el resto de producciones nacionales. *Coco* y *Toy Story* resuenan en su predilección crepuscular y nocturna, aunque la primera cuente con un amplio estudio visual de la mexicanidad.

Por otro lado, si cierto imaginario de lo mexicano pervive en las producciones audiovisuales nacionales –como mostramos en la segunda fase– este perdería relevancia conforme más alto sea el nivel de ingresos y el acceso a internet, aspectos que disminuyen el consumo de esta clase de cine –como mostramos en la primera fase–. De tal modo, podemos afirmar que, si bien las pautas visuales de la mexicanidad no han desaparecido bajo el avance de las producciones extranjeras, si responden a una división social y, a partir de ello, se marginalizan frente a las connotaciones de clase derivadas del consumo e imaginarios de las producciones estadounidenses.

Mencionamos una clara oposición compositiva y visual entre las películas norteamericanas y las mexicanas. Pues bien, esta oposición no es estética ingenua o inocua, sino que responde a la misma oposición entre las clases sociales (o los imaginarios y pretensiones que de ellas se desprenden) de nuestro país, así como a la oposición entre lo nacional y lo extranjero, sobre todo lo estadounidense. En este estudio omitimos las narrativas y conceptos de cada película, pero basta una revisión somera para constatar que las dos películas nacionales más vistas: *No manches Frida 2* (donde un ladrón se enamora y casa con una profesora) y *Mirreyes contra Godínez* (clara alusión al enfrentamiento de ciertas categorías sociales del

México actual) destacan la oposición de clases sociales. Por su parte, *Como novio de pueblo* y *#LadyRancho*, la novena y décima películas nacionales más vistas, narrativamente dan cuenta de la oposición entre lo urbano y lo rural. Ahora, resulta curioso que, a pesar de que esta lucha de clases y regiones sea un tema con tanta presencia en las producciones nacionales, la visualidad que en ellas destaque sea la de la planitud. ¿Esta planitud y ausencia de enfrentamiento –o contraste– será síntoma de la aceptación de las diferencias sociales en nuestro país, sobre todo por parte de quienes consumen cine nacional? La estética y las tendencias de consumo rara vez son ingenuas.

## Referencias

- Baczko, B. (1991). *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*. Ediciones Nueva Visión.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Bonfil Batalla, G. (1991). *Pensar nuestra cultura*. Alianza Editorial.
- Celorio, M. (2011). *Internet y dominación*. Plaza y Valdés.
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (2010). *Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales*. Secretaría de Educación Pública. [http://www.conaculta.gob.mx/recursos/encuesta\\_nacional/ENCUESTA\\_NACIONAL.zip](http://www.conaculta.gob.mx/recursos/encuesta_nacional/ENCUESTA_NACIONAL.zip) y [https://www.cultura.gob.mx/encuesta\\_nacional/#.YNjtaEy22Hs](https://www.cultura.gob.mx/encuesta_nacional/#.YNjtaEy22Hs)
- García Canclini, N. (coord.). (1994). *Los nuevos espectadores. Cine televisión y video en México*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Instituto Mexicano de Cinematografía.
- \_\_\_\_\_, Rosas Mantecón, A., Sánchez Ruiz, E. E. (coords.). (2006). *Situación actual y perspectivas de la industria cinematográfica en México y en el extranjero*. Universidad de Guadalajara/Instituto Mexicano de Cinematografía.
- Instituto Mexicano de Cinematografía. (2020). *Anuario estadístico de cine mexicano 2019*. Secretaría de Educación Pública, Secretaría de Cultura. <http://anuariocinemex.imcine.gob.mx/Assets/anuarios/2019.pdf>
- Kracauer, S. (1947). *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Princeton University Press.
- Kuhn, T. (2006). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica.
- Maffesoli, M. (2010). *L'Ombre de Dionysos : Contribution à une sociologie de l'orgie*. CNRS Éditions.
- Mandrou, R. (1958). Histoire et cinéma. *Annales ESC*, 13(1), 140-149.

- Manovich, L. (2013). Visualizing Vertov. *Russian Journal of Communication*, 5, 44-55. [http://manovich.net/content/04-projects/078-visualizing-vertov/74\\_article\\_2013\\_sm.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/078-visualizing-vertov/74_article_2013_sm.pdf)
- Mattelart, M. (1997). *Los medios en la "Cultura de masas" y en la "cultura superior"*. Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades/Universidad Nacional Autónoma de México.
- Monterde, J. E., Selva i Masoliver, M., Solà Arguimbau, A. (2001). *La representación cinematográfica de la historia*. Akal.
- Pagano, R. R. (2004). *Estadística para las ciencias del comportamiento*. Thompson.
- Rosas Mantecón, A. (2017). *Ir al cine. Antropología de los públicos, la ciudad y las pantallas*. Gedisa/Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa.
- Secretaría del Trabajo y Previsión Social. (2009). *Tabla de salarios mínimos vigentes a partir del 1 de enero de 2010*. Secretaría del Trabajo y Previsión Social. [http://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/104988/Tabla\\_de\\_salarios\\_minimos\\_vigentes\\_a\\_partir\\_de\\_01\\_enero\\_2010.pdf](http://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/104988/Tabla_de_salarios_minimos_vigentes_a_partir_de_01_enero_2010.pdf).







## ¡Dos tipos de cuidado!: El *bromance* insurrecto en *Y tu mamá también*

Francisco Marín López<sup>108</sup>

### Afectos masculinos: Entre lo homosocial y lo homosexual

*“La vida es como la espuma, por eso hay que darse como el mar”.*  
Luisa. *Y tu mamá también.*

Las relaciones afectivas entre los seres humanos se dan de manera natural y evolucionan con el tiempo. Los vínculos forjados entre dos personas poseen una serie de características únicas que establecen y acotan las formas de interacción que pueden existir entre ambos. Estos nexos no solamente se encuentran regidos por las reglas impuestas por quienes los conforman, sino que también están delimitados por una serie de normas sociales y culturales establecidas por cada comunidad.

De igual forma, el modo en que interactuamos con otros dependerá también del sexo propio y del otro, y siempre se obedecerá al orden hegemónico establecido en el que las jerarquizaciones de poder otorgan mayor poder, libertad y estatus al hombre sobre la mujer. Las relaciones se forman entonces bajo una estructura hegemónica, misma que determina las jerarquizaciones y diferencias entre cada individuo.

Al momento de observar la forma en que se desarrollan las relaciones entre varones, salta a la vista la existencia de un estatus de poder que rige estas interacciones y la concepción que cada uno de ellos tiene de sus pares. Se trata de la masculinidad hegemónica, misma que hace referencia a las conductas y modos de vida que validan a un hombre como tal; estas características se asocian de manera directa a la heterosexualidad y aquellos que no los posean serán segregados por no cumplir la norma (Connell, 2005, p. 77).

En México, la masculinidad hegemónica se ha visto encarnada en la figura del macho mexicano, misma que, desde la revolución mexicana, ha institucionalizado al machismo en el país y se ha consolidado como modelo de nación (Schuessler, 2018, p. 204). Esta se ha convertido en la aspiración y deber ser de los varones y ha relegado a los homosexuales en la jerarquización de valores, pues no poseen los atributos que los convierten en hombres ante los ojos de los demás.

---

<sup>108</sup> Maestro en Estudios Cinematográficos por parte de la Universidad de Guadalajara. Licenciado en Ciencias de la Educación por la Universidad La Salle. Diplomado en Teoría y Análisis Cinematográfico por la Universidad Autónoma Metropolitana: Xochimilco. Su línea de investigación se centra en el tema de masculinidades y homosexualidad en el cine mexicano contemporáneo e historia de la representación homosexual en el cine.

Uno de los rasgos más importantes de la masculinidad hegemónica es que para ser considerado hombre como tal no se debe sentir deseo o atracción por alguien del mismo sexo (Azpiazu, 2017, p. 34). Sin embargo, este tipo de vínculos afectivos en donde estas normas pueden verse transgredidas con acciones de afecto entre varones son permitidas debido a que suceden dentro de un contexto homosocial en el que la sexualidad de ninguno de los implicados es cuestionada debido a su estatus.

La homosocialidad hace referencia al vínculo que existe entre dos hombres heterosexuales, el cual da la posibilidad de una interacción cercana entre ambos sin que esta sea vista como un vínculo homosexual. Estas relaciones son vistas en los lazos de amistad que se generan y que implican un nexo afectivo que, en muchas ocasiones, navega entre la delgada línea que separa a lo homosocial de lo homosexual (Kosofsky, 2016, p. 2-3).

Es necesario señalar que la homosocialidad se encuentra regida por un orden patriarcal cuya estructura orilla a los individuos a tener una “heterosexualidad obligatoria” con la finalidad de formar parte de los sistemas masculinos dominantes e instituciones culturales y sociales que se encuentran regidas bajo estas normas y en las que, por lo general, la homofobia constituye parte de este orden (Kosofsky, 2016, p. 5). Sin embargo, es también dentro de lo homosocial que existe una posibilidad de lo homosexual, pues todo tipo de interacción, ya sea afectiva o incluso que muestre indicios de deseo entre dos sujetos, se asocia de manera directa a la potencial cercanía que ambos tienen y que no transgrede la hegemonía.

Un ejemplo claro de esto, dentro de la cultura mexicana, es el albur. Este juega con las concepciones de género y le permite a la homosocialidad ser flexible en sus afectos; estas figuras del léxico se centran principalmente en hacer bromas picarescas de carácter sexual al otro y es el lenguaje no oficial del macho mexicano. En estos, las alusiones fálicas y de interacción sexual entre varones son una constante dominante. Aquel que es albureado es el perdedor del encuentro y, por tanto, es homosexualizado (De la Mora, 2006, p. 16). El uso de estas figuras de lenguaje y la forma en que se rige la homosocialidad en nuestro país dejan al descubierto la presencia de homoerotismo y homosexualidad, los cuales forman parte vital de la construcción de la imagen del mexicano.

A lo largo de la filmografía nacional, es posible dar cuenta de los modos en que estos vínculos homosociales aparecen en los protagonistas que habitan el celuloide. Es incluso en los grandes ídolos de nuestro cine que se puede apreciar el funcionamiento de la homosocialidad mexicana. Quizás, los ejemplos más claros de esto sean observables en las *buddy movies*<sup>109</sup> protagonizadas por Pedro Infante.

---

<sup>109</sup> Se trata de películas que tienen a dos varones como protagonistas y donde se pone en el centro de la trama su relación de amistad y camaradería. La inclusión de personajes femeninos en estos filmes suele ser únicamente con la intención de fungir como interés romántico de los varones, situación que afirma su heterosexualidad.

La figura de Infante representa un orgullo para el país, remite al hombre común, uno que es honesto y humilde; se trata de un modelo a seguir perfectamente identificable que todo hombre aspiraba a ser. Su moral, así como su sexualidad, eran incuestionables; sin embargo, en sus películas la camaradería entre compañeros toma un papel central en las narrativas, la cual introduce un subtexto homoerótico en las cintas, pues se valora más el vínculo entre amigos que el que pudieran llegar a tener con sus respectivas mujeres (se introduce siempre a un interés romántico heterosexual que permite toda interacción homosocial entre los protagonistas) ya que, la mujer siempre ocupa un rol secundario en las vidas de los varones debido a que ostentan un valor menor en la escala hegemónica (De la Mora, 2006, p. 88). Las *buddy movies* ofrecen una cercanía física entre los hombres en pantalla, así como una conexión emocional intensa que los une. Los relatos se centran en la importancia de la amistad entre estos, misma que ocupa parte central del melodrama construido. Es importante hacer notar que siempre que la homosocialidad se ve amenazada por mostrar elementos de homosexualidad en ella, los personajes afirman de forma abrupta, ya sea física o verbal, sus predilecciones heterosexuales.

Es bajo este entendido de homosocialidad del cine mexicano que se analiza la cinta *Y tu mamá también* (Alfonso Cuarón, 2001), misma que se encuentra a décadas de distancia de las *buddy movies* de la época de oro, con el objetivo de identificar los cambios, o la ausencia de los mismos, en las representaciones de la masculinidad y las relaciones homosociales entre los protagonistas, a través de un análisis cinematográfico que combina elementos de la teoría queer y los estudios fílmicos con la intención de diseccionar las imágenes para hallar nuevos significados dentro del subtexto queer que ofrece el filme.

### **Hombres en construcción: La masculinidad de Julio, Tenoch...y Luisa**

La década de los noventa supuso un cambio en las formas de exhibición y distribución del cine mexicano. Nuevas historias llegaban a la pantalla, mismas que poseían discursos controversiales para la época y que no hubieran podido ser exhibidos en los tiempos de antes; sin embargo, la calidad de las grandes producciones nacionales iba en declive. Este suceso permitió que en los años porvenir se diera el surgimiento de lo que se conoce como el “nuevo cine mexicano”.

En el año 2000 los cambios políticos, económicos, culturales y sociales sacudían a México y la industria cinematográfica nacional los aprovechó de la mejor manera para mutar junto con el país. Nuevos conceptos, relatos y representaciones llegaban al celuloide; las realidades se transformaban dentro y fuera de la pantalla, permitiendo así una resignificación de los esquemas, estereotipos y representaciones que habitan en nuestro cine, pero, ¿realmente se generó un cambio?

La cinta que inaugura el nuevo cine mexicano es *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu, 2000)<sup>110</sup>, disruptiva en su forma y transgresora y violenta en su historia. Se trata de un nuevo modo de hacer cine en México y la audiencia respondió a ello. La película supuso un refrescante despertar para la cinematografía mexicana y la colocó de nueva cuenta en la escena internacional al ser galardonada en distintos festivales y ceremonias de premios. Esto permitió un resurgimiento de la industria cinematográfica nacional que ofrecía al público nuevas figuras, autores y relatos. La otra cinta que se considera fundacional dentro de esta categoría es *Y tu mamá también*.

*Y tu mamá también* nos introduce a los charolastras: Julio (Gael García Bernal) y Tenoch (Diego Luna). Ambos son mejores amigos que pasan todo el tiempo juntos, se trata de un *bromance*<sup>111</sup> en toda la extensión de la palabra. Su estilo de vida es despreocupado y relajado, quizás hasta hedonista. Se trata de una nueva representación de la juventud mexicana donde los adultos no tienen lugar y las responsabilidades son evadidas con facilidad con tal de vivir en el momento. Sus vidas toman un inesperado giro cuando conocen a Luisa (Maribel Verdú), quien es la esposa española de uno de los primos de Tenoch. Ambos jóvenes sentirán una fascinación instantánea por la mujer mayor que simboliza todo deseo y fantasía que pudieran tener. Gracias a una serie de eventos afortunados los tres se embarcan en un *road trip* en búsqueda de la playa Boca del Cielo, misma que se transformará en el escenario que les permita (re)descubrir sus deseos y secretos más profundos.

La película de Alfonso Cuarón estuvo en desarrollo desde la década anterior a la que fue escrita, sin embargo, el panorama social y el de la industria cinematográfica hacían imposible su materialización. Fue gracias al surgimiento del nuevo cine mexicano junto con el cambio de paradigma que supuso y al proyecto "*Uncensored*" de la productora estadounidense *Good Machine* que se encontraron los recursos para financiarla. Este proyecto buscaba producir y distribuir películas cuyo contenido contuviera sexo explícito y de alguna manera fuera transgresor. De igual forma, la productora mexicana "Anheló" apoyó a la producción y eventual distribución del proyecto (Torres San Martín, 2006, p. 502). Las características que de alguna forma establecía *Uncensored* para apoyar al proyecto no fueron impedimento para el filme, pues se vale de las transgresiones mostradas para enriquecer su discurso y las emplea como medio para que sus protagonistas exploren con libertad su sexualidad.

---

<sup>110</sup> Existen diversas opiniones y afirmaciones sobre cuándo y con qué cinta comienza el "nuevo cine mexicano". Para efectos de esta investigación se comparte la idea que propone que es gracias a los cambios políticos y sociales que se permite una nueva generación de propuestas audiovisuales (que se venía gestando desde los noventas) y que encuentra su primer exponente en *Amores perros*.

<sup>111</sup> El *bromance* hace referencia a una relación entre varones que trasciende la amistad tradicional, se trata de la creación de un vínculo afectivo genuino e intenso que les permite compartir y generar una intimidad mayor de la que se tendría con otros amigos; esta cercanía es permitida por la hegemonía ya que la relación nunca implica un vínculo sexual, a pesar desprende homoerotismo en todo momento.

*Y tu mamá también* recibió, por parte de la Dirección General de Radio, Cine y Televisión (RTC) una clasificación "C" en México, misma que implicaba que solamente adultos podrían ver la película en salas de cine. Ante este hecho los protagonistas, los productores y el mismo Cuarón hicieron públicos sus reclamos para que el filme fuera reclasificado y obtuviera la categoría "B", lo que le permitiría a la audiencia juvenil poder acceder a la cinta (Torres San Martín, 2006, p. 503). Este suceso no ocurrió, pero ayudó a generar morbo y curiosidad en el público que se encontraba deseoso de descubrir aquello que se les limitaba ver. A pesar de esto, *Y tu mamá también* se convirtió en un éxito de taquilla, rompiendo toda previsión que se tenía de ella y consolidando, de esa forma, a Alfonso Cuarón como autor a nivel internacional; del mismo modo, estableció a Gael García y a Diego Luna como los nuevos rostros del cine mexicano.

Alfonso Cuarón ha descrito a *Y tu mamá también* como un viaje de huida emprendido por los protagonistas, se trata de un escape de la propia condición social que se les ha impuesto, la cual los obliga a utilizar máscaras que les permitan transitar su realidad; los personajes se enfrentan a la tragedia cuando realmente logran descubrir que estos mecanismos que empleaban para comprender su mundo son en realidad la razón por la cual necesitaban escapar (Basoli, 2002, p. 28). La cinta se caracteriza por la forma en que deja en evidencia las negociaciones silenciosas que existen entre los protagonistas, mismas que los convierten en cómplices junto con la audiencia y que les permiten transitar entre los límites de camaradería y deseo, sin convertirse en transgresores de las normas homosociales y morales que establecen la hegemonía y el orden patriarcal (Venkatesh, 2016, p. 144).

La cinta, tal como apunta Paul Julian Smith (2014, p. 12), es pionera en realizar una revisión de los modelos de género e identidad que se encontraban resignificándose en la nación; mucho de esto tiene que ver con el modo en que el momento en el que aparece coincide con el orden político establecido. De igual forma, es interesante notar el diálogo que existe entre los elementos culturales, pictóricos y musicales con el viaje que realizan los protagonistas, pues se puede observar la forma en que cada uno de ellos muta con el pasar de los kilómetros, junto con una identidad nacional que se reconfigura debido al tránsito que vive hacia una modernidad desproporcionada (Díaz, 2008, p. 143). Una de las peculiaridades de *Y tu mamá también* es el uso de la figura del narrador. Es a través de este que el espectador puede dar cuenta del panorama político y social que se vive en México; así como también permite que la audiencia tome conciencia de lo que los personajes ignoran o deciden ocultar a sus compañeros.

Los esquemas de representación de la juventud mexicana son revisitados y modificados para atender a las nuevas realidades que estaban sucediendo en el país; se trata de mostrar a jóvenes más despreocupados, y el tono del filme se encuentra dirigido justo a ese público. *Y tu mamá también* constituye un viaje de

dos amigos que buscan convertirse en hombres, pero también es la travesía de una mujer que escapa de su mundo y enfrenta a la muerte a manera de liberación. Es un recorrido que comparten en formas distintas Julio, Tenoch y Luisa, pero que convergen en el autodescubrimiento (Marín, 2020, p. 49).

Julio y Tenoch poseen todas las características que los convierten en ejemplos claros del macho mexicano, mismas que se han mantenido constantes y vigentes a lo largo del tiempo. El compadrazgo o camaradería homosocial, el ego exacerbado, la objetivización de la mujer y la superioridad del hombre (De la Mora, 2006, p. 2-8), son solamente algunas de estas constantes que ambos personajes presentan y que buscan reafirmar con la intención de convertirse en hombres ante los ojos de la sociedad, una mirada que siempre responde al orden hegemónico.

Tal como sucedía en el cine de la época de oro mencionado anteriormente y que se enmarcan bajo las características del *bromance*, los amigos dan prioridad a su vínculo de amistad sobre cualquier otra cosa; de hecho, su relación se encuentra regida por un manifiesto que contiene las únicas reglas que han decidido seguir y que otorga lealtad que dignifica al individuo por pertenencia a una conducta sexual explícita: la heterosexual. Estos incisos son también un resumen de la mexicanidad, una que sigue regida por el macho mexicano y que reafirma la masculinidad (Marín, 2020, p. 56). Esto queda evidenciado cuando los charolastras le explican a Luisa que su grupo estaba integrado por cinco amigos que fueron abandonándolos. Uno de ellos, Daniel, se separa de los charolastras cuando decide “salir del clóset” y los amigos dejan de frecuentarlo porque se mueve en ese “ambiente”; de igual forma, “La Pecas” (quien era miembro honorario del grupo por ser mujer) se alejó por tener “novios nefastos” y darles prioridad. El rechazo a la homosexualidad y la demeritación de la mujer ante el hombre son rasgos característicos de la masculinidad hegemónica, misma que es deseada por Julio y Tenoch, razón por la cual, los vínculos que los unían a estos compañeros no podían seguir vigentes.

El lazo que une a Julio y a Tenoch se caracteriza por la heterosexualidad compulsoria, misma que reprime todo tipo de presencia homosexual u homoerótica apenas aparezca. Es a través de su lenguaje y actitudes que logran establecer las dinámicas homosociales aceptadas por la heteronorma, mismas que moldean y conforman la masculinidad mexicana (De la Mora, 2006, pp. 70-71). A pesar de existir en realidades y tiempos diferentes, es imposible no pensar en Gael García y Diego Luna como en los nuevos Pedro Infante y Jorge Negrete de nuestro cine; son dos tipos de cuidado que establecen los nuevos cánones de masculinidad en el país.

No son solamente los jóvenes son los que muestran atributos de hombría, sino que también Luisa deja al descubierto un nuevo tipo de masculinidad, pues ostenta una posición de poder frente a los hombres y ha reclamado la libertad sobre su cuerpo y su futuro, situación que, tradicionalmente, le era negada a las mujeres

dentro del cine nacional, pues esos privilegios pertenecen únicamente a los varones, a aquellos que son heterosexuales.

### **Subvirtiendo el género: La posibilidad homosexual en *Y tu mamá también***

*Y tu mamá también* se encuentra constituida por un triángulo romántico integrado por Julio, Tenoch y Luisa; el cual se encuentra regido por la mujer del grupo debido a que es ella quien ostenta el mayor estatus por su experiencia y también representa el objeto de deseo por parte del resto de los integrantes. Eve Kosofsky (2016, p. 21) apunta que en este tipo de relaciones es posible establecer posiciones de poder que siguen una jerarquía determinada y regida por aquel integrante que tiene el mayor estatus y será este el que determine, con su actuar, los modos de interacción, atracción e identificación dentro de la triada. Este tipo de vínculo que se forma no solamente los rige como grupo, sino que también deja en evidencia los lazos de rivalidad o amor entre los miembros y eleva su magnitud.

Al encontrarse en una travesía para convertirse en hombres, Julio y Tenoch, deben tomar referentes de los modelos masculinos que tengan de forma inmediata, es a través de la interacción con otros que se moldea la masculinidad, pues esta es aprendida y su principal característica es que no debe coincidir con atributos femeninos (Guiza, 2010, pp. 10-11), mismos que convierten de forma directa a cualquier hombre que los posea en un homosexual, pues como varón, ante la hegemonía, solamente existe una forma de desear y esa es la heterosexual (Kosofsky, 2008, p. 85).

Un elemento importante de la relación homosocial de los charolastras es la toma de conciencia del cuerpo desnudo de su compañero. No hay inconveniente en bañarse juntos o incluso masturbarse el uno al lado del otro; esto se permite debido al *bromance* que mantienen en el que no se cuestiona la sexualidad de ninguno de los dos ya que tienen intereses románticos femeninos, pero es en estas actividades donde la mirada de ambos se permite fijarse en la fisonomía del otro. La cinta cuenta con desnudos masculinos, sin embargo, la cámara nunca muestra los cuerpos como objeto del deseo ante el espectador, sino que estas tomas tienen la finalidad de mostrar la cercanía que existe entre los dos hombres.

Este vínculo no pasa inadvertido por Luisa, quien les dice abiertamente que "*lo único que les gustaría hacer es follarse el uno al otro*"; ante esta insinuación ambos responden con una negativa abrupta, incluso se separan físicamente el uno del otro. En otra ocasión, la mujer española, les sugiere practicar la estimulación anal y la respuesta es todavía más intensa por parte de ambos, pues esa práctica no obedece a las características de hombre ideal que es en lo que buscan convertirse. Sergio de la Mora (2006, p. 87) señala que el subtexto homosexual dentro de un filme no necesariamente se manifiesta de manera abierta con una relación homoerótica o romántica entre dos individuos del mismo sexo, sino que también



puede presentarse cuando existe la necesidad de negar la existencia de una posibilidad homosexual.

*Y tu mamá también* se encuentra constituida por binomios opuestos, a los cuales he llamado dicotomías modernizadoras (Marín, 2020, p. 54), pues obedecen a las nuevas funciones de resemantización que atravesaba la industria cinematográfica con la llegada del nuevo cine mexicano. Las duplas más evidentes son las de hombre/mujer y juventud/madurez, mismas que posicionan a Luisa de un lado opuesto a Julio y Tenoch, otorgándole mayor poder al convertirse en mentora para ambos. Es la misma Luisa quien posee una dicotomía propia que le permite ser transgresora en su rol femenino, la de nacional/extranjero; la cual le otorga una cualidad de otredad que la exime de ajustarse a las concepciones de mujer mexicana. Es esta condición la que le permite tener mayores libertades de las que se le atribuyen generalmente a su sexo y también le brinda la posibilidad de transgredir la heteronorma sin enfrentar consecuencias de manera directa.

La dicotomía más relevante para este análisis es la de heterosexualidad/homosexualidad. A lo largo del viaje de los protagonistas se hace evidente que los lazos que unen a Julio y Tenoch podrían no ser solamente de amistad, sino también de atracción por el otro. Esto se puede observar en las tensiones crecientes entre los personajes, mismas que encuentran su punto más álgido en el encuentro sexual que ambos mantienen con Luisa, mismo que concluye con un encuentro homoerótico entre los dos.

Alfonso Cuarón construye su relato a través de juegos de poder entre sus personajes, mismos que son determinados por la mirada, es decir, que a través de a quién se observa en los distintos momentos del filme se pueden establecer relaciones jerárquicas dentro del grupo; estas pueden buscar validación por parte del otro o incluso apoyo de otro miembro de la triada, o de algún personaje externo.

Las miradas de Julio y Tenoch suelen centrarse en Luisa, incluso la posición física que los tres tienen cuando comparten cuadro coloca a la mujer al centro, lo que indica que se busca su aprobación y validación. Esto queda ejemplificado de forma clara en los instantes previos al encuentro sexual de la triada, donde es Luisa quien guía a los hombres en su descubrimiento sexual, es ella quien propicia el acercamiento de los cuerpos de los jóvenes dando origen a la transgresión homosexual de ambos. Esto sucede ya que, como mencioné anteriormente, las dicotomías modernizadoras, permiten la reinversión de géneros y le otorgan a la mujer cualidades masculinas que, de otro modo, no hubiera conseguido en otro escenario.

Cuando los rostros de los hombres se acercan mientras la mujer les practica sexo oral, se niegan mutuamente la mirada y hay resistencia a tocar al otro. A medida que la cámara cierra el campo visual dejando fuera a Luisa, es que atestiguamos la forma en que ambos se aceptan en silencio, son sus cuerpos los que hablan y dejan claro que descubren en el otro su nuevo objeto de deseo.

La mañana tras el encuentro homosexual de Julio y Tenoch nos deja ver a los hombres despertando juntos. A medida que toman conciencia de sus acciones se puede observar la forma en que la angustia se apodera de sus rostros. Ambos miran a quien amaneció a su lado sin que el otro sea consciente de ello. La transgresión a la homosocialidad que permitía su vínculo les ha dejado claro que sus acciones no corresponden a la figura de hombres que aspiran a ser, razón por la cual su amistad no puede existir más; ya no pueden ser charolastras.

El viaje de los amigos estuvo lleno de violaciones a las normas y códigos sociales que los ataban a su lugar de origen y, de igual forma, su manifiesto, las únicas reglas que estaban dispuestos a seguir, había sido olvidado en más de una ocasión, incluso antes de ir en búsqueda de Boca del Cielo. La travesía y el deseo por Luisa, que fungió como motor para continuar a pesar de las constantes fracturas que sufría la relación de los amigos con el paso de los kilómetros, debía llegar a su fin y permanecer en secreto.

Uno de los elementos que permitió la transgresión homosexual entre los personajes fue el cambio de espacio físico que los ataba a las reglas establecidas por la heteronorma. Tanto Julio como Tenoch se encuentran desterritorializados, situación que les permite desapegarse de los esquemas afectivos y culturales que los rigen en su cotidianidad (Deleuze y Guattari, 1987, p. 52). El autodescubrimiento y el deseo por el otro fueron posibles gracias a la reterritorialización, acto que hace referencia a la forma en que todos los elementos que fueron desterritorializados puedan ser recombinados para generar nuevos significados; razón por la cual, la relación homosexual que ambos compartieron fue válida en un contexto externo, pero que no los puede acompañar en su retorno. El hecho de que ambos se encontraran fuera del espacio físico que habitan permitió el libre desarrollo de un ambiente erótico sin temor de la hegemonía que los domina. El erotismo es algo de lo que es difícil hablar y se caracteriza por ser secreto (Bataille, 1985, p. 257), con esto se puede afirmar entonces que la experiencia erótica se sitúa fuera de lo cotidiano.

## Consideraciones finales

El análisis realizado permitió observar que las representaciones de hombres que protagonizan *buddy movies* siguen obedeciendo al orden hegemónico donde la homosocialidad permite la cercanía entre los implicados, siempre y cuando no se cruce la línea de lo homosexual. Tanto Julio como Tenoch poseen las características del macho mexicano y las exhiben a lo largo de la cinta, ambos compiten todo el tiempo por ver quién es más hombre que el otro, ven a sus novias como objetos intercambiables, y le dan mayor valor a la amistad que ambos comparten por sobre todas las cosas.

A pesar de esto, *Y tu mamá también*, supone una resemantización de los cánones masculinos establecidos por la hegemonía. Permite que dos hombres tomen el papel “sumiso” ante la presencia femenina. Lo que en otras circunstancias pudo haber sido entendido como la feminización del varón, se concibe aquí como la posibilidad de crecimiento y descubrimiento al dejar que otro tome el control de las decisiones. De igual forma, el encuentro homoerótico entre Julio y Tenoch podría vetarlos para entrar en esta categoría; sin embargo, el hecho de que su trasgresión ocurriera mientras se encuentran desterritorializados y que permanece en secreto, supone la posibilidad de generar nuevos significados en torno a la masculinidad mexicana, la cual permite descubrir el deseo por aquello que es prohibido.

El *bromance* insurrecto que comparten los protagonistas se ve concluido debido a la toma de conciencia del deseo por el otro y a la sexualización de su relación. Es necesario recordar que este tipo de vínculos homosociales se caracterizan por poseer una intensidad afectiva que puede llegar a ser erotizada sin ser sexual, ya que la inserción de homoerotismo dentro de la relación de amistad solamente permite a los hombres la desvinculación (Dyer, 2002, p. 145). La relación se ve fracturada sin posibilidad de ser salvada, pues eso implicaría la aceptación de lo sucedido en Boca del Cielo y con ello la pérdida de su estatus como varones, razón por la cual se ven obligados a tomar rumbos distintos y asumir su hombría de forma separada. A pesar del distanciamiento que ambos toman, no será hasta la muerte de Luisa que el orden heteronormativo quede restaurado (Rich, 2013, p. 177), pero esto no quiere decir que se vuelva a la normalidad, pues la relación entre ambos amigos jamás podrá ser recuperada.

Un beso fue el detonante de la ruptura de los charolastras. Lo que pareciera un acto que pudiera pasar inadvertido supone, como señala Sergio de la Mora, una acción afectiva que revela emociones y vulnerabilidad (algo que un hombre no se puede permitir), y es con esta acción que se puede afirmar de forma explícita el amor potencial y legítimo entre dos personas del mismo sexo.

Dentro de los nuevos significados que se construyen dentro de *Y tu mamá también* destaca la masculinidad encarnada por Luisa. Es gracias a la subversión de géneros que obtiene el rol dominante dentro de la triada y lo que le permite asumir el papel de mentora ante sus compañeros varones. Se le otorga poder de decisión y es ella quien legitima y valida las aspiraciones de los hombres que la rodean. No se trata del arquetipo de *femme fatal* que anteriormente poseía poder en el cine mexicano, sino que se muestra a una mujer libre en su actuar sin que se encuentre delimitada por la mirada opresora masculina. Dentro de la filmografía nacional, todas aquellas mujeres que se atrevían a vivir su sexualidad y a actuar de forma independiente obtenían un desenlace trágico por su osadía. Luisa enfrenta a la muerte en su final, pero lo hace bajo sus propias condiciones, y en ello radica la principal diferencia con el arquetipo señalado.

A pesar de que existen nuevos significados que buscan responder a la realidad modernizante del país, el análisis presentado permite observar que la sociedad mexicana, así como sus representaciones, continúan regidos por modelos heterocentros dominantes, mismos que siguen determinando y limitando la forma de relacionarse de unos con otros. La hegemonía sigue perpetrando en sus discursos la homofobia, así como sesgando la posibilidad de diversas masculinidades que no correspondan a la dominante, lo que produce un temor latente a la segregación, discriminación y abusos en todo aquel que es diferente. En el momento más puro de descubrimiento entre Julio y Tenoch es que ambos hombres comprenden el verdadero significado del punto diez de su manifiesto al encarar su verdad mientras se besan en la habitación, una realidad a la que no podrán tener acceso pues es necesario que se olvide con tal de convertirse en hombres dentro de la sociedad mexicana. *La neta es chida...pero inalcanzable.*

## Referencias:

## Bibliografía:

- Azpiazu, J. (2017). *Masculinidades y feminismo*. Barcelona, España: Virus Editorial.
- Basoli, A.G. (2002). *Sexual awakenings and stark realities: An interview with Alfonso Cuarón*. En *Cineaste*, n°27, pp. 26-29.
- Bataille, G. (1985). *El erotismo*. Barcelona, España: Tusquets Editores.
- Connell, R. (2005). *Masculinities*. California, Estados Unidos: University of California Press.
- De la Mora, S. (1992). *Fascinating Machismo: Toward an Unmasking of Heterosexual Masculinity in Arturo Ripstein's El Lugar sin Límites*. En *Journal of Film and Video*, vol. 44. Atlanta, Estados Unidos.
- \_\_\_\_\_ (2006). *Cinemachismo: Masculinity and sexuality in mexican film*. Texas, Estados Unidos: University of Texas.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota.
- Díaz, M. (2008). *¿Dónde están los hombres? Crisis de la masculinidad mexicana en Y tu mamá también*. En Iglar, S. & Stauder, T. (eds.). *Negociando identidades, traspasando fronteras. Tendencias en la literatura y el cine mexicano en torno al nuevo milenio*. Madrid, España: Iberoamericana.
- Dyer, R. (2002). *The Matter of Images: Essays on Representations*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Guiza Lemus, G. (2010). *Masculinidades. Las facetas del hombre*. Ciudad de México, México: Fontamara.

- Kosofsky Sedgwick, E. (2008). *Epistemology of the Closet*. California, Estados Unidos: University of California Press.
- \_\_\_\_\_ (2016). *Between Men. English Literature and Male Homosocial Desire*. Nueva York, Estados Unidos: Columbia University Press.
- Marín, F. (2020). *El síntoma calladamente aceptado: La homosexualidad en el cine mexicano contemporáneo* (Tesis de maestría). Universidad de Guadalajara.
- Rich, R. (2013). *New Queer Cinema. The Director's Cut*. Carolina del Norte, Estados Unidos: Duke University Press.
- Schuessler, M. (2018). *Locas, chichifos, mayates y machos calados. Historia y homosexualidad en el cine*. En Schuessler, M. & Capistrán, M. (Coords.). (2018). *México se escribe con J*. Ciudad de México, México: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Smith, P. (2014). *Mexican Screen Fiction*. Cambridge, Inglaterra: Polity Press.
- Torres San Martín, P. (2006). *Alfonso Cuarón: Y tu mamá también (2001)*. En Wood, J. (ed). *The Faber book of mexican cinema*. Inglaterra: Faber & Faber.
- Venkatesh, V. (2016). *New maricón cinema*. Texas, Estados Unidos: University of Texas.

### Filmografía:

- Cuarón, A. (director). *Y tu mamá también*. México: Anheló.
- G. Iñárritu, A. (director). *Amores perros*. México: Altavista Films.





## La mujer en el cine de acción del siglo XXI: ¿muestra del empoderamiento femenino o poder a la sombra del hombre?

Delfín Romero Tapia<sup>112</sup>

El cine de acción es un género en el que la figura masculina domina la escena (Kaplan, 1998, p. 60). El hombre tiene el poder en la narrativa, toma las decisiones sobre la acción, sobre la mujer y el desenlace del relato. En el cine de acción podemos identificar dos tipos de personajes: masculinos y femeninos; entre los masculinos encontramos dos personajes centrales: uno, el héroe, el hombre gallardo, valiente y fuerte que, al ser expuesto en la pantalla, es visto por las espectadoras femeninas con un interés erótico y que, por otra parte, devuelve al varón espectador su imagen reflejada y perfeccionada junto con una sensación de dominio y control. Otro, es el antagonista: el villano, la sombra; figuras masculinas herederas de un orden político de dominación que adiestra a hombres a reproducir su poder sobre la mujer, y ¿por qué no? sobre el propio hombre.

Es un cine con una profunda raíz patriarcal, alimentada del poder de la figura masculina; un cine que reverencia la cultura del esfuerzo, sacrificio, disciplina, fortaleza, lealtad; pero también, la avaricia, violencia, crueldad, traición y muerte, todo en busca del dominio del poder. En el hombre es símbolo de virilidad y de dominación; un poder como lo establece Rita Segato (2019), que se fortalece con la capacidad de su fuerza para causar daño; que debe ser probado y exteriorizado tanto en hombres como mujeres. Poder que se nutre del miedo femenino y que exige una obediencia femenina (Segato, 2019, p. 29). Poder creado para ejercer su fuerza y dialogar a través del lenguaje de la violencia; así héroes y villanos maniobran bajo el *mandato de la masculinidad*, junto con una organización eminentemente masculina que opera bajo los códigos de honor, lealtad y obediencia; conceptos que fluyen en su ADN. En estos clanes se debe mostrar y demostrar que se tiene “la piel gruesa”, encallecida; cualquier rasgo de compasión debe desaparecer (Segato, 2019, p. 30). Nadie se detendrá para ejecutar si es preciso a sus propios subalternos, o para ofrecerlos en sacrificio en una cruzada egoísta para obtener el poder.

El cine de acción ha normalizado la violencia, la crueldad y la pugna de poder; una crueldad que al volverse habitual es directamente proporcional a formas de gozo narcisista y consumista, y al aislamiento de los ciudadanos mediante su desensibilización al sufrimiento de los otros (Segato, 2019, p. 27).

---

<sup>112</sup> Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UAG) y maestro en Estudios Cinematográficos (UDG). Entre sus proyectos de investigación destacan: La representación del Héroe, mujeres, luchadores y otros personajes de las películas del Santo (Publicado como libro); y El viaje de la heroína: Construcción de la figura femenina en el cine de acción y aventura norteamericano del 2000 al 2010; presentada en diversos congresos y foros y fue publicada en 2014 en la Revista Ciencia, de la Academia Mexicana de Ciencia.



Por su parte, en los personajes femeninos podemos reconocer que juega el papel de objeto, disponible y desechable con una obediencia incondicional al hombre y en algunos casos hacia sus opresores (Segato, 2019, p. 28); mujer que nunca podrá estar por encima del hombre, que debe aceptar su rol de sumisión física y sexual; su presencia cumple la finalidad de perpetuar la figura viril del héroe frente a otros hombres, y desvía la atención del homoerotismo.

## **Evolución de la mujer en el cine de acción**

Al margen de las mujeres sometidas al dominio del hombre por medio de la violencia psicológica, física y sexual; en los años 80 se empieza a crear la figura de la heroína de acción que lucha contra los personajes masculinos, en la búsqueda de desafiar el poder opresivo; creando con esto una resistencia que ayude a la emancipación de la mujer.

En su origen, las mujeres en el cine de acción empiezan con una evidente masculinización de su cuerpo, poseen una marcada musculatura, herencia de los *body builders*. Mujeres que plasman en la pantalla su inteligencia y su valor; una imagen femenina que se convierte en objeto de admiración visual, que rompe con la dicotomía sujeto/objeto que caracteriza la construcción estereotípica de la mujer.

En los años 90 se reformula la imagen de la mujer en el cine de acción; aunque se comportan, gesticulan y hablan como los héroes masculinos, su imagen corporal es otra, son mujeres físicamente atractivas con cuerpos esculturales, que demuestran una capacidad física sobresaliente al enfrentar a un grupo numeroso de hombres mucho más corpulentos que ellas; mujeres diestras en el manejo de armas, cuya masculinización atiende más al orden de lo psicológico, parecido a los personajes del cine de terror que Clover enmarca como la *Final Girl*. Mujeres que rompen con la pasividad que las caracterizaba en el pasado, pero sin llegar a ser hombres.

Dominique Mainon y James Ursini (2006) establecen que los personajes femeninos ya no son simplemente compañeras para el hombre o del hombre. Ellas poseen mayores habilidades, son independientes y no necesitan a un hombre para ser salvadas. Maureen Murdock (1993) plantea que los caminos heroicos de los hombres y las mujeres son tan desiguales, que llega un momento en que el de ella desaparece y presenta un mapa que ilustra las etapas arquetípicas que la mujer puede vivir cuando está en la búsqueda de ella misma; mujeres a menudo construidas como figuras vulnerables, lo que provoca que sean percibidas como seres débiles, inferiores y dependientes; pero no sólo por la cultura dominante, sino por otras mujeres. Por su parte, Bárbara Creed (2007) apunta que, al enfrentar a la mujer al poder patriarcal, vive dos procesos: uno, el conflicto abierto contra el orden simbólico paterno; otro, la aprobación del mismo orden. De este enfrentamiento surgen tres tipos de mujeres: la anti-heroína, la mujer guerrera y la superheroína;

una nueva visión de la mujer dentro de la narrativa cinematográfica; mujeres capaces de valerse por sí mismas y de vengarse del daño que le hagan.

Al inicio del siglo XXI, la mujer adquiere una mayor madurez en el cine de acción; ya existen personajes femeninos que han logrado sus propias sagas, que son reconocidas por su poder en el arte de la guerra, en ocasiones surgidas de los comics, de los videojuegos o de una narrativa fantástica. Mujeres que viven en un mundo de vampiros y hombres lobo, mundos post-apocalípticos, futuristas, fantásticos o tétricos; ellas pertenecen y se mueven fuera de los estereotipos sociales de la mujer: son vampiros, clones, mutaciones genéticas, o pueden ser detectives, espías y agentes de la CIA; mujeres a quienes se les arrebató su derecho a ser madres o al amor, y que son entrenadas para matar, para no cuestionar órdenes, para sufrir en silencio; mujeres que reconocen en ellas su parte femenina y la explicación a su renuncia.

Su condición de mujer, su capacidad de amar y de procrear serán los detonantes para vivir un cambio durante su viaje. Mujeres que lejos de una masculinización, a veces cambian sus preferencias sexuales: son bisexuales, homosexuales o simplemente personajes andróginos.

Pero ¿realmente estamos frente a mujeres guerreras, heroínas o justicieras, sin que una figura masculina sustente su poder? ¿Son personajes que adquieren igualdad de poder, gracias a que el hombre las hace visibles? Para responder estas interrogantes, se realizó una investigación de corte cualitativo, a través del análisis a filmes seleccionados bajo dos puntos centrales: que sean cine de acción y la protagonista sea mujer. Se seleccionaron 15 filmes producidos en seis países.

**Tabla 1**  
*Listado de Películas Seleccionadas.*

	Título en español	Título original	Director	Año	País	Personajes
1	Centinela	Sentinelles	Julien Leclercq	2021	Francia	Klara
2	Aves de presa (y la fantabulosa emancipación de Harley Quinn)	Birds of Prey (And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)	Cathy Yan	2020	Estados Unidos	Harley Quinn, Canario Negro, Cazadora, Renée Montoya, Cassandra Cain
3	Monster Hunter: la cacería comienza	Monster Hunter	Paul W.S. Anderson	2020	Estados Unidos	Artemis
4	Mujer Maravilla 1984	Wonder Woman 1984	Patty Jenkins	2020	Estados Unidos	Diana Prince
5	Ava	Ava	Tate Taylor	2020	Estados Unidos	Ava Faulkner
6	Rogue	Rogue	Michael J. Bassett	2020	Reino Unido	Samantha O' Hara
7	Anna: el peligro tiene nombre	Anna	Luc Besson	2019	Francia	Anna Poliatova
8	María	María	Pedring Lopez	2019	Filipinas	María
9	Escolta	Close	Vicky Jewson	2019	Reino Unido/ Estados Unidos	Sam Carlson
10	Avengers: Endgame	Avengers: Endgame	Joe Russo, Anthony Russo	2019	Estados Unidos	Viuda negra, Capitana Marvel, Nebula, y otras.
11	Matar o morir	Peppermint	Pierre Morel	2018	Estados Unidos	Riley North
12	Escape a la libertad	Proud Mary	Babak Najafi	2018	Estados Unidos	Mary
13	La negociadora	The Negotiation	Lee Jong-seok	2018	Corea del Sur	Ha Chae-Yoon
14	Atómica	Atomic Blonde	David Leitch	2017	Estados Unidos	Lorraine Broughton
15	La villana	Ak-Nyeo	Jung Byung-gil	2017	Corea del Sur	Sook-hee

Las 15 películas fueron estudiadas bajo la siguiente hipótesis explorativa: los personajes femeninos adquieren un empoderamiento real o el poder de la mujer depende estructuralmente de la dominación masculina. En una sociedad en la que el poder masculino y femenino es percibido como la oposición entre poder aparente y poder real, esto se puede convertir como lo define Slavoj Žižek (2003), en el modo más sutil de sucumbir a la trampa patriarcal (p. 91).

El presente trabajo se apoya de la teoría de género de los estudios feministas que permite comprender la construcción del deber ser hombre o mujer, según sea el caso y que relaciones de poder tiene el varón con la mujer y viceversa. La elaboración del marco teórico del análisis feminista del cine se produce a partir de la revisión y utilización de las metodologías psicoanalíticas y semióticas de orientación posestructuralista, pero también superando los excesos que este marco comporta (Zurian & Herrero, 2014, p. 16).

### **Empoderamiento: definiciones y clasificaciones**

El concepto del empoderamiento femenino es el resultado de diversas críticas y de debates generados por los movimientos de las mujeres alrededor del mundo, en la búsqueda por erradicar la discriminación, así como las condiciones de subordinación en las que se encuentran y poder adquirir el control de sus vidas. Uno de los elementos esenciales del empoderamiento es que contiene la palabra poder (León, 1997, p. 13). Poder que descansa en las relaciones de una persona dominante y un dominado, un poder que se ejerce sobre alguien; pero también es el poder dotar a alguien de poder para romper con la dominación.

- 1) Poder sobre las personas que son el instrumento de dominación.
- 2) Poder para generar y producir poder, que genera nuevas posibilidades sin dominación.
- 3) Un poder superior que se da por la suma de individuos, en especial cuando atacan los diferentes problemas todos juntos.
- 4) El poder individual que cada persona tiene, para respetarse y aceptarse a sí mismos y a otros (Cano, Pantoja & Vargas, 2016, p. 113).

Moser (Citado por Rowlands, 1997, p. 216) define el empoderamiento como la capacidad de las mujeres de incrementar su propia autoconfianza y su fuerza interna. Por su parte, Keller y Mbewe (citado por Rowlands, 1997, p. 216) lo describen como: un proceso por medio del cual las mujeres desarrollan la capacidad para organizarse con el fin de incrementar su propia autoconfianza, afirmar su derecho de independencia para hacer elecciones, y controlar los recursos que les asistirán en el desafío y eliminación de su subordinación.

El empoderamiento no es un proceso lineal; es un proceso cíclico como lo establecen Longwe y Clarke (1997), en su reporte denominado Marco de igualdad y empoderamiento de las mujeres, escrito para la UNICEF; en el cual establecen cinco niveles de igualdad entre las mujeres y los hombres, cuyo logro mide el nivel de desarrollo y empoderamiento de las mujeres en cualquier área de la vida económica y social; las autoras plantean que deben estar presentes en un proyecto de desarrollo para que éste pueda contribuir a la superación de la desigualdad de género (Longwe & Clarke, 1997):

1. Bienestar: Es el nivel del bienestar material de la mujer, en comparación con el hombre, en áreas tales como estado de nutrición, suministro de alimentos e ingresos. La brecha de género al nivel de bienestar surge directamente de la desigualdad en el acceso a los recursos.
2. Acceso: lograr que la mujer tenga acceso a recursos para el desarrollo y la producción, de los cuales dispone la sociedad: tierra, crédito, trabajo y servicios, que le permitan subir en los niveles de productividad individual y colectivo.
3. Concientización: romper con la creencia de que la posición socioeconómica inferior de la mujer, y la división tradicional del trabajo por género, es parte del orden natural, o es dispuesto por Dios.
4. Participación: logra que la mujer tenga igual participación en el proceso de toma de decisiones.
5. Control: que conlleve a una mayor participación de la mujer en la toma de decisiones, la cual la llevará a un mayor desarrollo y adquisición de poder (Longwe & Clarke, 1997, pp. 178-181).

El acceder a estos cinco niveles pone a la mujer frente a las herramientas que le permitirán desafiar al poder masculino y su ideología patriarcal. Pero para alcanzar el empoderamiento, las mujeres deben entender los cuatro conceptos de poder, que retoman varias instituciones feministas y Organizaciones no Gubernamentales (ONG):

1. Poder sobre: consiste en la habilidad de una persona o grupo, de hacer que otra persona o grupo haga algo en contra de sus deseos. Esta noción está basada en las relaciones, bien de dominación, bien de subordinación, mutuamente exclusivas. Supone que el poder sólo existe en cantidad limitada, es un poder que se ejerce sobre alguien o, de manera menos negativa, que permite guiar al otro.
2. El poder de: comprende la capacidad de tomar decisiones, de tener autoridad, de solucionar los problemas y desarrollar una capacidad creativa, intelectual y económica para tener control de los medios de producción y sus beneficios.

3. El poder con: es el poder social y político, hace hincapié en la noción de solidaridad, la capacidad de organizarse para negociar y defender un objetivo común y colectivo. En este modelo, el todo supera a la sumatoria de las partes individuales; es decir, el poder colectivo resulta ser mayor a la suma de los poderes individuales de quienes conforman un grupo.
4. El poder desde adentro: se refiere al poder interior, que surge desde uno/a mismo/a. Se trata de la habilidad que uno/a tiene para rechazar las demandas ajenas (Cano, Pantoja & Vargas, 2016; Charlier *et al.*, 2017).

Por otra parte, la guía metodológica del proceso de empoderamiento de las mujeres (Charlier *et al.*, 2017) resalta cuatro aspectos importantes para la consolidación del empoderamiento:

1. Tener (poder de): hace referencia al poder económico, el lograr beneficios materiales, una independencia económica y un mejor estatus; a través de este poder se logra avanzar en los dos primeros niveles del círculo del empoderamiento: bienestar económico y de acceso a la salud, educación y esparcimiento.
2. Saber y saber-hacer (poder de): hace referencia a los conocimientos o competencias prácticas e intelectuales reforzadas, que permiten gozar de manera óptima las oportunidades que se le presentan al individuo o a la comunidad. Este poder acentúa el nivel de acceso que permite a la mujer subir en peldaños; por ejemplo, en su formación académica.
3. Querer (poder interior): es capaz de influir en su vida y proponer cambios que la lleva a una interiorización, a reconocer su fuerza psicológica o su poder espiritual: valores, miedos, que despierten en ella los sentimientos de autoestima y autoconfianza. Esto se basa en la capacidad de la persona para aceptarse y realizar un cambio de ella misma desde el interior. Este poder es el pilar del nivel tres de empoderamiento: la concientización, saber quién soy y qué puedo lograr; para lograrlo debe fortalecer los principios de autoaceptación, autoestima, autorrespeto, autosuficiencia, dignidad, conciencia de sí mismo, movilización colectiva y organizacional, capacidad para construir e interacción (Cano, Pantoja & Vargas, 2016, p. 113).
4. Poder (poder interior y poder con): tener la posibilidad de tomar decisiones, de asumir responsabilidades, de ser libre en sus actos y de utilizar recursos propios (tener, saber, querer), que la lleven a la capacidad de entender las causas que condicionan su sumisión y, por ende, la toma de responsabilidades (Charlier *et al.*, 2017, p. 13).

Esta reflexión permite dar paso a los dos últimos niveles del círculo del empoderamiento: la participación y el control, para luego permear en lo colectivo y

así lograr cambiar la forma de actuar de las mujeres en las diversas esferas de poder: la familia, el estado, la iglesia, el comercio, las instituciones públicas, los medios de comunicación, el reconocimiento de sus derechos humanos, entre otros.

### **La mujer en el cine de acción contemporáneo**

¿El poder de la mujer es igual al del hombre? ¿Cómo logran los personajes femeninos un equilibrio en autoestima y autoconfianza en el cine de acción? ¿Cómo despierta el poder externo e interno para poder ser libre de la subordinación masculina? Primero se debe reconocer que el viaje heroico de la mujer es distinto al del héroe; el viaje del varón es un proceso de iniciación a la masculinización; él es el elegido, es entrenado física y mentalmente para lograr su objetivo: despertar al guerrero, devolver la paz y el equilibrio al mundo y ser reconocido públicamente. Por su parte, el camino de la mujer es diferente, ella no es la elegida, simplemente es lo que es: asesina a sueldo, espía, soldado, mercenaria, policía, ladrona e, inclusive, loca; en el grueso de las películas desconocemos cómo adquieren las mujeres sus conocimientos, quién las entrena, quién fue su sabio mentor; ellas solo reciben órdenes de su superior, ya sea un capo de la mafia negra de Boston, la mafia coreana, una organización criminal, la KGB o la CIA; trabajos rutinarios que en un determinado momento se complican o, en otros casos, las llevan a la desobediencia al descubrir un secreto. Todos los personajes protagónicos femeninos tienen capacidad intelectual, son especialistas en algo, manejan a la perfección armas de fuego o armas blancas, o dominan diversas técnicas de combate cuerpo a cuerpo; son mujeres valientes, capaces de pasar de ser una simple ama de casa a una feroz vengadora urbana que enfrenta a un cartel de las drogas o elimina a más de 40 rivales armados en una sola misión; el poder de saber y saber-hacer, lo tienen controlado y reforzado por el poder tener o poder económico.

Sus rivales son en la mayoría de los filmes, sus mismas compañeras de entrenamiento, excompañeros de un grupo criminal, guerrilleros, miembros de un cartel de las drogas. Su heroicidad se mide en resolver un problema en un microcosmos, a excepción de las superheroínas, quienes alcanzan reconocimiento mundial.

Dentro de este universo femenino, encontramos a personajes secundarios que se pueden clasificar en dos tipos: la madre, hermana e hija, camarada, amiga o clienta; por el otro, la jefa, rival o aliada de los villanos. Todas ellas no viven las mismas aventuras, ni obtienen los mismos beneficios que los personajes principales. Ellas son desechables; en muchos casos serán asesinadas a sangre fría, golpeadas, violadas o morirán al enfrentar a la heroína en combate. Quienes no pasen por ese proceso, simplemente tendrán que ver cómo la protagonista caracterizada como su hija, hermana o amiga, desaparecerá de sus vidas para evitar un potencial daño.

## Empoderamiento femenino en el cine de acción

¿Cómo logra la mujer un equilibrio de su poder exterior e interior? Como se detalló en párrafos anteriores, el empoderamiento de la mujer se refleja en su bienestar económico, que le permita una mejor educación, sistema de salud y seguridad: puntos centrales que fortalecen el crecimiento de ella en estructuras sociales como la familia. En el cine de acción, la estructura familiar se encuentra bajo el poder masculino que opera bajo una lógica organizacional, en la que se establecen jerarquías de clase y de género (Kabeer, 1997, p. 123). En el cine de acción podemos reconocer dos estructuras: la tradicional familia nuclear y, por otra parte, un sistema social familiar muy poderoso que no se determina por relaciones de sangre sino por personas que buscan un fin común. Así, podemos reconocer en los filmes grupos delictivos, extremistas, paramilitares, guerrilleros, carteles de drogas o mafias; estructuras institucionales como el ejército, el gobierno o la policía, en las que se consideran familia, con códigos y estructuras que de ser cumplidas, les permiten lograr los niveles de bienestar y acceso a la seguridad; pero bajo las reglas masculinas. El personaje de Ava Faulkner, de la película *Ava*, tendrá que deambular entre sus dos familias: la de su madre enferma y su hermana; y la de la organización delictiva que le da acceso a dinero y lujos. *Escape a la libertad* presenta a Mary, una sicaria de la mafia, entrenada para matar y ser leal a su benefactor, a cambio de una estabilidad económica y emocional. Por otra parte, en el filme filipino, *María*, y la película coreana *La villana*, las protagonistas repetirán la misma historia; forman parte de una familia de delincuentes, con una clara estructura organizacional machista, en la que le deben obediencia al jefe, dentro de organizaciones donde el hombre tiene funciones de género, pues representa el poder y con base en éste aplica sanciones de género (Sora & Montalvo, 2003, p. 112). Mujeres con núcleos familiares en los que el salir o escapar de ellos, en la búsqueda de reconstruir sus vidas, les traerán un terrible castigo.

Uno de los puntos centrales para lograr el empoderamiento es el sustento económico, que fortalece el sentido de bienestar y permite escalar académica y socialmente. La relevancia de la independencia económica de la mujer, en su participación de toma de decisiones, le brinda autonomía, control sobre su propia vida, nuevos valores y actitudes en torno a sus responsabilidades, autoestima y confianza (Cano, Pantoja & Vargas, 2016, p. 119).

Diana, en *Mujer Maravilla 1984*, es el claro ejemplo que la educación universitaria genera un estatus laboral y estabilidad económica; otro es Rima Hassine, la audaz empresaria, del filme *Escolta*, una mujer dura, decidida, capaz de negociar con una poderosa firma, mientras que a su hijastra la persiguen tras haber sido acusada de asesinato de un oficial marroquí. Rima es uno de los muchos ejemplos de que el poder económico da estabilidad y acceso a la toma de decisiones. Lamentablemente esto es privativo de un grupo selecto



de mujeres en el cine de acción; solo las superheroínas, las espías, las asesinas a sueldo podrán tener acceso a hoteles de lujo, restaurantes, bares, ropa de marca, departamentos suntuosos, armamentos o dinero en efectivo. El resto de los personajes se mueve en dos esferas: el ámbito de lo privado (madres, hijas, esposas, hermanas) y lo público (mercenarias, guardaespaldas, militares, policías, vengadoras, ladronas, cantantes y una desquiciada). Estas dos esferas se rigen por normas masculinas, que imponen las reglas laborales, y por ende tienen el control del poder económico; y es a través de una estructura sutil, casi invisible, como se controla a la mujer de acción: el techo de cristal, mecanismo que frena los anhelos de la mujer, el desarrollo de sus habilidades profesionales, deteniendo sus aspiraciones a ser parte de la élite que toma decisiones, obstaculizando cualquier mecanismo que logre su empoderamiento.

Las historias narradas en los filmes no se encuentran tan lejos de la realidad que viven las mujeres en el ámbito laboral; por ejemplo, en la milicia, la participación de las mujeres en el ejército estadounidense o en las fuerzas armadas francesas no rebasa el 20 por ciento del personal activo. Esto lo podemos apreciar en el cine de acción bélico, como en el filme *Centinela*, en el que Klara, militar francesa, considerada la mejor de su clase y que domina cinco idiomas, es sólo la intérprete en una misión militar de alto riesgo en Siria; ella no tiene derecho a la toma de decisiones en las operaciones militares. Tras fallar la misión, es enviada de vuelta a casa para ser incorporada a la *Operación Centinela*, en la que equipos militares se encargarán de patrullar los lugares más peligrosos en Francia, lejos del campo militar, en una estructura más pasiva. Ella, al patrullar las calles, camina a las espaldas de sus compañeros y es juzgada por cualquier acto que realice; la carga laboral y el rechazo, terminan por sumergirla en las drogas. Samantha O'Hara, en el filme *Rogue*, comanda a un grupo de mercenarios, contratados por el gobernador de un país africano para rescatar a su hija, quien ha sido secuestrada por una organización terrorista. Samantha O'Hara representa esa inclusión femenina en un espacio tradicionalmente masculino, donde las "mujeres habían sido sólo botín de guerra, un instrumento para debilitar al enemigo, o un medio de pago e intercambio" (Elkin Ramírez, 2002, p. 93). En este filme, todas las decisiones correctas o incorrectas del personaje femenino central serán cuestionadas por sus subalternos, e incluso su opinión será debatida por las mujeres que rescatan.

Esta estructura invisible que frena el desempeño laboral de la mujer se repetirá a lo largo de diversos filmes, más en el ámbito del poder judicial, como en el filme *Matar o morir*, en el que la agente del FBI, Lisa Inman, después de descubrir a la culpable de diversos asesinatos y estar cerca de poder atraparla, es asesinada por el detective Stan Carmichael, un policía local corrupto. En el filme *La negociadora*, un grupo de coreanos son secuestrados en Tailandia, por lo cual es llamada Ha Chae Yoon, una negociadora de la Policía de Seúl, quien afronta una operación fallida que pone en evidencia la corrupción de altos mandos del gobierno,

así como de la iniciativa privada, los cuales frenan de inmediato su trabajo para detener las acusaciones en contra de ellos. Por otra parte, en el filme *Aves de presa*, la detective Montoya representa a una de las tantas mujeres oficiales que enfrenta obstáculos y hostigamiento generalizado de algunos colegas varones, en los departamentos de policía (Fantz, 2020). La oficial Renée Montoya, detective ágil, deductiva, con capacidades para desempeñar su trabajo, ve frenada su carrera al ser reconocidos sus méritos como logros de su jefe, quien además motivará la burla de sus compañeros hacia ella. El resultado: el estancamiento en su esfera laboral, y al paso del tiempo su renuncia y fin de su carrera.

Y el techo de cristal sigue en la película de *Ava*, Camille, la hija de Simón, uno de los jefes de la una organización criminal, ve frustradas sus aspiraciones de ser una asesina a sueldo, por su propio padre: *Este campo no es para una dama*. Uno de los casos más inverosímiles es el de la Capitana Marvel, quien, tras ser partícipe de la muerte de Thanos, tendrá que renunciar a ser la protectora de la tierra y se autoexiliará al espacio sideral para custodiar otros planetas. La razón: su fortaleza y poderes la hacen la persona idónea para portar el guante con las gemas del infinito en el nuevo enfrentamiento con Thanos; su ausencia permite que la discusión de quién será el héroe que truene los dedos, sea completamente masculina.

¿Entonces qué despierta su poder interno y su conciencia de terminar con la subordinación? Podemos reconocer tres formas para que el poder interno se active:

1. El dolor de la pérdida del ser querido: mientras el héroe masculino es entrenado para luchar en busca de una hazaña, las heroínas son obligadas a luchar, por venganza y dolor, porque les han arrebatado a sus tesoros más preciados. En los filmes *Matar o morir* y *María*, las heroínas son testigos de los asesinatos de sus esposos e hijas, acribillados por despiadados asesinos o conocidos suyos; en *La Villana*, el personaje Sook-hee sufre la pérdida de su hija y esposo en una explosión provocada por sus propios colegas, y los dos mueren en sus brazos. En *Centinela*, Tania, la hermana menor de Klara, es encontrada en una playa, gravemente lesionada después de ser violada en una salida nocturna. Klara deserta del ejército y emprende la búsqueda del agresor, quien resulta ser un capo de la mafia con protección diplomática. Asesinatos y violaciones, en espacios donde la autoridad no reconoce culpables; y si los hay, el sistema es tan corrupto que quedarán libres. Cualquier aspiración de estas mujeres a lograr consolidar un núcleo familiar estable desaparece, sólo queda la venganza, sólo queda buscar aniquilar a él o los asesinos de sus familiares. Por otra parte, existe otro tipo de dolor que no llega al asesinato, pero sí a la amenaza de hacerle daño a un ser querido, como en el filme *Escape a la libertad*, en el que Benny, el padre adoptivo de Mary, le ordena abandonar a Danny, un niño huérfano

que quiere llevarse a vivir con ella; bajo la amenaza de que lo puede matar. El dolor y la venganza pueden activarse de otras maneras, como es el caso que vive la Capitana Artemis, en *Monster Hunter*, al ser testigo de cómo el monstruo denominado el Diablo y un grupo de arañas gigantes destroza y se come a sus compañeros. En *Rogue*, diversas circunstancias que vive Samantha O' Hara, como malas decisiones, el ataque de una leona y un despiadado de un ejército paramilitar africano, hacen que surja su poder interior. En la *Mujer Maravilla 1984*, Diana deberá revertir su deseo de estar con el amor de su vida, para salvar al mundo, aunque esto conlleve a perderlo por segunda ocasión. En el filme *Escolta*, la guardaespaldas Sam Carlson deberá hacer uso de todas sus fuerzas para llevar con vida a la joven que le asignaron cuidar.

Para lograr el triunfo, las heroínas deberán pelear contra ellas mismas y vencer su baja autoestima, su inseguridad, su culpabilidad y sus miedos, que han derivado en el uso del alcohol, drogas e ideas suicidas.

2. La traición: las heroínas llegarán al punto crucial en la historia, en la que sus enemigos o incluso sus aliados, le revelen una verdad oculta, un despertar de un pasado que se aclara para descubrir que la verdadera sombra, el motivo del mal, siempre ha estado a su lado. En los diversos filmes analizados vamos a encontrar que este enfrentamiento con una realidad llena de traición provoca el despertar de su poder interior, como en el caso de Ha Chae Yoon, en *La negociadora*, que al correr de la historia se va dando cuenta de la serie de fraudes que los funcionarios de su gobierno han realizado y que desencadenaron todo el conflicto. El personaje de Ava, despierta toda su fortaleza al enterarse de que se ha convertido en blanco de aniquilación de la propia organización en la que trabaja. Lorraine Broughton, en *Atómica*, reconoce que su aliado le ha tendido una trampa. El personaje de Anna, se reconoce como un peón sacrificable en un juego entre la CIA y la KGB; e incluso este patrón de iniciación se puede repetir en las películas en las que el poder se activó por odio. El reconocimiento del poder interno de la mujer la puede llevar a explorar otros campos, como podría ser la manipulación, hacer pasar a la heroína de un simple peón a la reina del juego, la que domina el juego; el ejemplo más significativo es Anna, que manipula a cada uno de los hombres que tienen relación con ella e incluso a las mujeres; para ella todos son peones en un tablero en busca de eliminar literalmente al rey, que morirá en un jaque mate acompañado de un de un impacto de bala. Anna, como los otros personajes femeninos del cine de acción, trasgreden el espacio masculino, fracturan las estructuras sociales que vinculan lo masculino a la virilidad, el poder y la dominación. Ellas utilizan sus capacidades psicológicas y sexuales para hacer que el hombre sea manipulado, "la inversión de los papeles a la hora de tomar la

iniciativa suscita por lo general en ellos más entusiasmo que rechazo” (Lipovetsky, 1999, p. 59).

3. El cumplimiento del deber: éste es el detonante más puro, en lo que se refiere a heroicidad, los personajes ven en su actuar el poder de salvar el mundo o restablecer el orden perdido. El cumplimiento del deber es un trabajo en colectivo, la toma de decisiones para solucionar el problema es consensuada y cada uno de los personajes pone al servicio de la causa su mejor cualidad tanto física como mental, los casos concretos los vemos en el *Woman Power*, de *Avengers: Endgame*, donde las mujeres superheroínas se unen para enfrentar a Thanos; otro ejemplo es el filme *Aves de presa (y la fantabulosa emancipación de Harley Quinn)*, en el que el trabajo en conjunto logra la destrucción del imperio del rey del crimen Máscara Negra. Su triunfo lleva a la detective Montoya, a Canario Negro y a Cazadora a establecer un grupo de vigilantes autodenominadas como las Aves de Presa.

Al asumir el poder en todas sus dimensiones, las protagonistas se volverán armas de destrucción, dejarán a un lado cualquier sentimentalismo; pero primero deberán luchar y vencer a sus monstruos internos, para sacar su poder interno. El resultado de esto, el exterminio físico del hombre opresor, el culpable de su pérdida, de la traición o a quien debe eliminar en cumplimiento del deber.

El precio para muchas de ellas es tener que cambiar su identidad, simular su muerte o perder su vida social. Algunas de ellas se empoderan; pero a diferencia del hombre, no obtienen ningún reconocimiento social.

Pero más allá del proceso individual de emancipación que viven los personajes femeninos, podemos reconocer un empoderamiento colectivo que genera una toma de conciencia, en la cual las protagonistas se reconocen como iguales, y logran establecer puntos de acuerdo y un sentido de pertenencia; pensamientos conectados con los conceptos de igualdad, libertad y justicia; claro ejemplo son los filmes *Avengers: Endgame* y *Aves de presa (y la fantabulosa emancipación de Harley Quinn)*, en los cuales se reconoce un sentido de igualdad y de uso de poder como un refuerzo de la justicia social (Charlier *et al.*, 2017, p. 16).

## Conclusión

El presente proyecto responde a las siguientes interrogantes: ¿realmente estamos frente a mujeres guerreras, heroínas o justicieras, sin que una figura masculina sustente su poder? ¿Son personajes que adquieren igualdad de poder, gracias a que el hombre las hace visibles? Tras el análisis se puede reconocer que las mujeres heroínas son figuras femeninas que evolucionan a la sombra del hombre. En los diversos filmes, el personaje masculino será quien detone su poder interno al

arrebatarle a su familia, al traicionarlas o, en el menor de los casos, al enfrentarla en cumplimiento de su deber.

Las mujeres en el cine de acción logran un empoderamiento a veces basado en el dolor y el sacrificio; ellas deben luchar en ocasiones con sus miedos internos, las drogas, alcoholismo o ideas suicidas. Mujeres que, en momentos, parecieran débiles frente a la figura masculina, pero que se superarán a sí mismas para vencer a su opresor.

Estamos frente a la visión de un cine de acción internacional, con características hollywoodenses; pero escritos, producidos y dirigidos bajo una representación social de la mujer, más acorde a los tiempos actuales. Todas las películas coinciden en darle un valor a la protagonista del filme; sin embargo, ellas no son las únicas mujeres que son proyectadas en las historias. Los personajes secundarios femeninos no son candidatas al empoderamiento; son espectadoras o simplemente se quedan en el nivel de bienestar.

Como se pudo apreciar, la literatura acerca del empoderamiento sitúa al factor económico como una de las mayores fortalezas para obtener una emancipación; así podemos ver que diversos personajes pueden ir de un país a otro, contar con armamento, vestir a la moda, contar con dinero en efectivo o dormir en hoteles costosos; pareciera que el dinero no tiene límite. Pero a su vez, algunas de ellas deberán enfrentarse a las estructuras patriarcales como el techo de cristal, en el ambiente laboral. En diversas ocasiones, verán frenadas sus aspiraciones a destacar laboralmente; pero esto será un detonante extra para demostrar su capacidad y deberán renunciar para empezar a seguir sus ideales en busca de su bienestar.

Cabe destacar que, en 14 de los filmes, las mujeres no tienen la capacidad de tomar decisiones ni asumir el control global de las operaciones; triunfará en su misión, pero tendrá que huir, desaparecer, ser otra persona o simplemente ceder al hombre el rol de ser quien trueque los dedos para eliminar al rival más poderoso, con lo que se repetirá un patrón establecido por décadas en el cine de acción: al hombre, todas las glorias y un entierro memorable; a la mujer heroína, simplemente el olvido. El filme *Anna*, es el único que presenta a una mujer que rompe el techo de cristal, a través del personaje de Olga, la agente de la KGB quien se posesiona de un espacio masculino y llega a ser la jefa de este centro de inteligencia ruso, después de que Anna eliminara a Vassiliev.

Así los personajes adquieren igualdad de poder e, incluso, mayor que los personajes masculinos, al romper con la sumisión impuesta por el hombre. Pueden derrocar a grupos delictivos, pero nunca estarán por encima de las instituciones públicas dominadas por los hombres.

## Referencias:

- Cano, F., Pantoja, M., & Vargas, M. I. (2016). *Derechos de las personas con síndrome de inmunodeficiencia adquirida SIDA. La mujer y VIH/SIDA en México*. Cd. de México: Instituto Nacional de Estudios Históricos de las Revoluciones de México (INEHRM). UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM.
- Carvajal, Á. (2014). Gente queer: masculinidades femeninas y el dilema de las identidades. *Cuadernos Intercambio sobre Centroamérica y el Caribe*, 117-143.
- Charlier, S., Caubergs, L., Malpas, M. K., Nicole, Drory, E., Kittel, F., . . . Grolet, S. (2017). *El proceso de empoderamiento de las mujeres: Guía metodológica*. Bruselas: Comisión de Mujeres y Desarrollo.
- Creed, B. (2007). The Neomyth In Film: The Woman Warrior from Joan of Arc to Ellen Ripley. En A. Silke, & U. Frederick, *Women Willing to Fight The Fighting Woman in Film USA* (págs. 15-37). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Elkin Ramírez, M. (enero-julio de 2002). Las mujeres y la guerra. *Psicología desde el Caribe*(9), 89-124.
- Fantz, A. (23 de Junio de 2020). *¿Quieres reformar a la policía? Contrata más mujeres*. Recuperado el Noviembre de 2020, de CNN: <https://cnnespanol.cnn.com/2020/06/23/quieres-reformar-a-la-policia-contrata-mas-mujeres/>
- Kabeer, N. (1997). Empoderamiento desde abajo: ¿qué podemos aprender de las organizaciones de base? En M. León, *Poder y empoderamiento de las mujeres* (págs. 119-146). Santa Fe: Tercer mundo editores en coedición con el fondo de documentación mujer y género y el programa de estudios de género, mujer y desarrollo de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia.
- Kaplan, E. A. (1998). *Las mujeres y el cine, ambos lados de la cámara*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- León, M. (1997). El empoderamiento en la teoría y práctica del feminismo. En M. León, *Poder y empoderamiento de las mujeres* (págs. 1-26). Santa Fe: Tercer mundo editores en coedición con el Fondo de Documentación Mujer y Género y el Programa de Estudios de Género, Mujer y Desarrollo de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia.
- \_\_\_\_\_ (10 de Noviembre de 2013). Recuperado el Octubre de 2020, de Poder y empoderamiento de las mujeres: <https://mujeresforjadorasdedesarrollo.files.wordpress.com/2013/11/m-lec3b3n-versic3b3n-final-nov-10-2013.pdf>

- Lipovetsky, G. (1999). *La tercera mujer: Permanencia y revolución de lo femenino*. Barcelona: Anagrama, S. A.
- Longwe, S. H., & Clarke, R. (1997). El marco conceptual de igualdad y empoderamiento de las mujeres. En M. León, *Poder y empoderamiento de las mujeres* (págs. 173-186). Santa Fe de Bogotá: Santa Fe: Tercer mundo editores en coedición con el Fondo de Documentación, Mujer y Género y el Programa de Estudios de Género, Mujer y Desarrollo de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia.
- Mainon, D., & Ursini, J. (2006). *Modern amazons: warrior women on screen*. Canada: Limelight Editions.
- Medina Carrasco, G. (Septiembre de 2002). Deseo y poder: relaciones de intimidad. *Nueva Antropología*, XVIII(61), 53-78.
- Murdock, M. (1993). *Ser mujer. Un viaje heroico*. Cd. México: Gaia Ediciones.
- Roquet, G. (4 de agosto de 2019). *Las guerras también tienen rostro de mujer*. Recuperado el Diciembre de 2020, de <https://elordenmundial.com/mujeres-en-las-guerras/>
- Rowlands, J. (1997). Empoderamiento y mujeres rurales en Honduras: un modelo para el desarrollo. En M. León, *Empoderamiento desde abajo: ¿qué podemos aprender de las organizaciones de base?* (págs. 213-245). Santa Fe: Tercer mundo editores en coedición con el Fondo de Documentación, Mujer y Género y el Programa de Estudios de Género, Mujer y Desarrollo de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia.
- Sáez, J. (29 de agosto de 2012). *Masculinidad femenina por Judith Halberstam*. Obtenido de Las disidentes colectivo artístico: <https://lasdisidentes.com/2012/08/29/masculinidad-femenina-por-judith-halberstam/>
- Segato, R. L. (Noviembre de 2019). *Pedagogías de la crueldad El mandato de la masculinidad (fragmentos)*. Recuperado el Marzo de 2020, de Cultura UNAM, Revista de la Universidad de México: <https://www.revistadelauniversidad.mx/download/050fdfa1-d125-4b4b-afb8-b15279b6f615>
- Smith, S. L., Choueiti, M., Pieper, K., Liu, Y.-T., & Song, C. (2014). *Gender Bias Without Borders: An Investigation of Female Characters in Popular Films Across 11 Countries*. Los Angeles: Geena Davis Institute on Gender in Media, University of Southern California, The Rockefeller Foundation, UN Women.
- Sora, T., & Montalvo, J. (2003). Factores que inciden en el proceso de empoderamiento en la mujer. En R. Landero, *Familia, poder, violencia y género* (págs. 109-137). Cd. de México: Universidad Autónoma de Nuevo León, Senado de la República.

- Žižek, S. (2003). *Las metástasis del goce, seis ensayos sobre la mujer y la causalidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Zurian, F., & Herrero, B. (2014). Los estudios de género y la teoría fílmica feminista como marco teórico y metodológico para la investigación en cultura audiovisual. *Área abierta*, 5-21.





## Reinventar el cuerpo en el silencio: el caso de *Olla* (2019), de Ariane Labeled

*Iracema Patricia García Arias*<sup>113</sup>  
*Cecilia Gabriela Juárez Martínez*<sup>114</sup>

I wanted to play with the physicality that is necessary to communicate when people don't speak the same language.  
Ariane Labeled

¿Qué es capaz de comunicar el cuerpo cuando no hay palabras? “Ni siquiera sabemos lo que puede un cuerpo”, precisa Deleuze (1987), y aquí agregaríamos que tampoco sabemos lo que resiste, lo que transforma, todo aquello de lo que se apropia para sobrevivir e incluso devenir libre. Es por eso que cuando la directora de origen griego Ariane Labeled, en una entrevista a propósito de *Olla* (Clermont ISFF, 2020), afirma que lo que a ella le interesan son los cuerpos, su interacción, los espacios, el caos y la armonía, surgen incontables preguntas que conforme transcurren los minutos del cortometraje, lejos de resolverse se vuelven más complejas.

De un horizonte que se difumina entre espesa neblina emerge una mujer vestida con un amplio abrigo violeta, minifalda y tacones cuyo sonido anuncia su entrada a aquellos solitarios suburbios franceses, pero también introduce nuestra atención en la historia. No está claro de dónde viene, y muy pronto la duda pasa a segundo plano dado que *Olla*, nuestro personaje, al llegar a su hogar de destino, es despojada de su propio nombre. En su lugar, Pierre, el hombre al que conoció en un sitio de citas web, la bautiza como Lola, un nombre que en palabras de Pierre llama menos la atención. Una mujer extranjera, emigrada de Europa del Este según la sinopsis del cortometraje, sin posibilidad de comunicarse dada la diferencia del idioma y bajo una dinámica tan cuadrada y estrecha como los muros de la casa en donde se desarrolla su historia, deja entrever, casi desde las primeras escenas, una serie de problemas que a lo largo de la trama ella irá sorteando para sobrevivir a aquel ambiente.

El tema del cuerpo interesa porque representa dos puntos de encuentro en la cinta. El primero tiene que ver con el espectro de posibilidades que se abre ante

---

<sup>113</sup> Pasante en Historia por la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha sido becaria del Departamento de Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas; participó en el “1er. Congreso sobre registro público del patrimonio cultural”, y ha sido encargada de investigación de archivo y curaduría, para el libro *El Tren Maya y la Movilidad en la Península de Yucatán*.

<sup>114</sup> Licenciada en Historia, por la Universidad Nacional Autónoma de México. Colaboró en la investigación iconográfica del libro de Vicente Quirarte *Los mexicanos y el México del Constituyente (1916-1917)* y ha sido asistente de investigador por parte del Sistema Nacional de Investigadores (SNI). Realizó becariato y asistencia en el Archivo Fotográfico Manuel Toussaint.

la ausencia de diálogo, lo cual permite centrarse en otras herramientas de comunicación, entre las que destacan la gesticulación y las actividades corporales de la protagonista, quien es la que simbólicamente también representa el silencio, pero que cuando se encuentra a solas modifica las reglas del juego. El segundo punto tiene que ver con la intersección entre cuerpo y violencia, un tema que se ancla en la visión de Labeled al proyectar imágenes de violencia física a manos de la pareja de Olla. La mancuerna cuerpo-violencia tiene mucha presencia en este análisis pues genera un vínculo estrecho con el cine hecho por mujeres que tratan en sus obras alguna de las complejidades que envuelven al cuerpo femenino, haciendo a su vez una lectura e incluso una crítica a la violencia que viven, al margen del cuerpo visto desde el deseo patriarcal de dominación, que les ha arrebatado toda humanidad y por ende la posibilidad de ser considerados, tratados y defendidos con dignidad. Es por esta razón que a pesar de que este acercamiento trata el concepto del cuerpo, no interesa aquí sólo por su condición ontológica que parte de la pregunta de qué es el cuerpo, sino más bien cómo deviene cuerpo a partir de sus transformaciones, fuerzas e intersecciones que le atraviesan como experiencias de vida. De ahí que estas líneas de análisis planteadas en y a partir de *Olla*, casi sean como una lección de anatomía que disecciona los fragmentos que componen la complejidad de los cuerpos. Algo más cercano quizá al *Body without Organs* (Cuerpo sin órganos),<sup>115</sup> haciendo referencia a la identidad corpórea que rebasa los límites de lo orgánico o biológico “y abre paso a un flujo de posibilidades de donde emergen la identidad y la corporalidad femenina” (Kurjenoja, 2015, párr. 14).

## El cuerpo como potencia, el cuerpo como fragmento

*Olla* es el debut como directora de Ariane Labeled, quien en años anteriores había destacado por su trayectoria como actriz en films como *Langosta* (*The Lobster*, Yorgos Lanthimos, 2015) y *La vida según Attenberg* (*Attenberg*, Athina Rachel Tsangari, 2010). En *Olla*, Labeled construye un escenario que se caracteriza por el contraste en la paleta de colores, por un lado, los tonos pastel de los exteriores e interiores, y por otro el eléctrico tono naranja del cabello de la protagonista; algunas veces este se acopla a su escenario, y otras representa un contraste que a su vez nos puede remitir a la naturaleza de la trama, un enfrentamiento radical y en otros

---

<sup>115</sup> Ahondar en este concepto anclado en la obra de Gilles Deleuze y Félix Guattari rebasaría los objetivos de este trabajo; sin embargo, es importante precisar que el CsO entendido como potencia y devenir, permite mirar bajo otro cristal producciones cinematográficas como *Olla*, en las que el cuerpo aparece como protagonista, en un ir y venir de experiencias e intensidades. El cuerpo entendido como un campo atravesado y embrollado que nunca deja de estar en movimiento. “El Cuerpo sin Órganos no hay quien lo consiga, no se puede conseguir, nunca se acaba de acceder a él, es un límite. Se dice ¿qué es el CsO? Pero ya se está en él, arrastrándose como un gusano, tanteando como un ciego o corriendo como un loco, viajero del desierto y nómada de la estepa” (Deleuze y Guattari, 2004, p. 155-156).

casos hasta violento de Olla en contra de las circunstancias que le rodean. En un principio no es clara la razón por la cual se encuentra en aquella casa; sin embargo, Olla pronto recibe instrucciones de Pierre para el cuidado de la madre de éste, una mujer mayor cuyo estado de incapacidad física agravada requiere de vigilancia a tiempo completo. Olla intenta apropiarse de aquel espacio y sus dinámicas, no sin enfrentarse a la violencia sexual. Pareciera que la presencia de Olla en esa casa se limita a la prestación de un servicio que consiste en ponerse a disposición completa de Pierre.

Formalmente el cortometraje ofrece un ambiente casi teatral de la casa en la que se desarrolla, se trata de una historia en la que el cuerpo mismo es herramienta de comunicación ante el espectador en ausencia casi total del diálogo. El cuerpo es también el lugar en el que se ejerce el poder, que se somete a las reglas de la casa que habita y al deseo del hombre que la ha llevado a esta. Para Olla, la protagonista, su cuerpo es un vehículo y un recurso con el que puede encontrar momentos de libertad, fuera de la vida que le ha sido impuesta.

Los escenarios excéntricos del cortometraje llaman la atención, pero uno en particular, de trascendencia quizá hasta histórica, salta a la vista. Se trata de la cocina. Al referirnos a ésta como un espacio de trascendencia histórica queremos enfatizar en que la cocina ha sido un entorno primordialmente femenino, y en *Olla* no es una excepción al mostrarnos una cocina en tonos pastel que a lo largo de la trama parece jugar dos papeles: por un lado como un espacio en el que la protagonista puede encontrar un momento a solas y desbordar un placer que la conecta con los deseos más instintivos de su propio cuerpo, pero también un escenario en donde al final se subvierte el orden impuesto. Un ejercicio visual y argumental que no sin razón nos remite a la *Semiótica de la cocina* (*Semiotics of the Kitchen*, 1975) en donde la artista Martha Rosler, en orden alfabético, repasa diversos utensilios en una cocina que poco nos deja ver de ella por el plano tan cerrado y frontal en la que se aborda. El impacto de este performance radica sobre todo en la ira y la desesperación con la que la artista resignifica el uso de esos utensilios y la cocina como el lugar al que la mujer ha sido relegada tradicionalmente. Comunicando a través de esta gesticulación y de los sonidos de los utensilios tales sentimientos, producto de la opresión, la autora parece crear un lenguaje propio. Esto interesa también para el caso de *Olla*, pues era intención de Labeled experimentar con el lenguaje, y es que si bien la influencia de Rosler no es reconocida en las entrevistas hechas a Labeled, los movimientos de Olla generan un impacto similar a la parte final de la obra de Rosler, en donde la autora recrea las últimas letras del alfabeto con sus brazos, como si su propio cuerpo hablara por esa opresión que tanto fue motivo de crítica por Rosler.

## La mirada femenina en el cine

¿Cómo es representado el cuerpo femenino en el cine? ¿En qué se diferencia la mirada de las cineastas femeninas, en comparación con la de sus homólogos masculinos? Para intentar dar respuesta a estas preguntas es preciso, primero, caracterizar la mirada masculina dominante. El cine dominante, como lo entiende E. Ann Kaplan (1988), es aquel producido por Hollywood; una cinematografía altamente industrializada y con un alcance significativo, que persigue la reproducción de una cierta ideología (Althusser, 1988) e involucra a los estereotipos de género. Esto quiere decir que los y las espectadoras ven representados en los filmes formas de relacionarse entre sí, formas de socialización, de deseo, de dominación y sumisión, históricamente arraigadas.

Laura Mulvey subraya dos factores de crucial importancia en la construcción de la imagen femenina en el cine: la escopofilia y el reconocimiento (1975), ambos puestos en la mirada masculina y cuyo objeto ha sido siempre el cuerpo femenino, que permanece como un objeto de admiración y deseo, fuertemente determinado por su sexualidad y belleza, pero cuyas acciones nunca son determinantes para la historia que se desarrolla; más bien, queda definida por su pasividad o incluso, por su incapacidad para responder a lo que sucede frente a ella. Su presencia inspira, puede actuar como detonante, pero no como productora de acción, papel tradicionalmente otorgado a las figuras masculinas.

En este sentido, la mirada femenina difiere fundamentalmente de su contraparte en el aspecto de qué observa y cómo observa. Su objetivo no es complacer la mirada de los hombres exaltando los atributos físicos, postura que podemos observar en *Olla*, en donde Ariane Labed subvierte la imagen de la mujer que existe para el goce del espectador y nos ofrece una observación de tintes realistas a la vida de un ser humano cuyas acciones parecen seguir la idea del deber ser femenino más tradicional, que asume los cuidados de los miembros de la familia, atiende las necesidades sexuales de la pareja y se ocupa de dar mantenimiento al hogar. Su vida se reduce a la de mujer-objeto, mujer-máquina que cumple eficientemente con sus tareas en un silencio opresivo, puesto que la imposibilita para comunicar su voluntad y sus necesidades. Labed revoluciona la codificación de la imagen femenina dominante haciendo uso de una mirada íntima, que dirige el reconocimiento de las espectadoras hacia la reacción de un cuerpo sobre el que se ejerce el poder.

Como bien señala Mulvey, los cambios producidos en la industria cinematográfica, de la mano con los avances tecnológicos, han permitido la diversificación de las propuestas fílmicas. El cine alternativo ha permitido que perspectivas fuera de la masculina entren en escena y “habilita un espacio en el que puede nacer un cine radical, tanto en sentido político como estético, que desafíe los supuestos básicos de la corriente cinematográfica dominante” (1975, p. 366). El cine

hecho por mujeres es un ejemplo de esto. La mirada hacia la intimidad, hacia los aspectos que conforman la vida de Olla y que la convierten en una potencial mujer-máquina, el día a día de la protagonista en un mundo en el que no puede comunicarse y en el que de cierto modo se le orilla a la adaptación y a la supervivencia, son, más que indicios, evidencia de propuestas cinematográficas novedosas que colocan el poder de decisión y acción en manos de las mujeres, un poder constituido de manera paulatina, pero sólido.

De este modo, el cine alternativo contemporáneo puede ser la punta de lanza que confronte a los supuestos de la cinematografía industrializada. Este tipo de propuestas, en el ámbito artístico-cultural, que ponen en el centro del debate a los sujetos políticos históricamente denostados, podrían inscribirse en lo que Braidotti (2015) comprende como posthumanismo, en tanto que propuesta teórica que intenta explorar aquello que está fuera del mundo dominado por el modelo humano (blanco, masculino, heterosexual); la alteridad de lo femenino, enfrentada a las condiciones de un mundo que fue pensado y construido para los hombres, se abre paso en la contundente partida de Olla al final del cortometraje, cuya experiencia de vida, silenciosa y silenciada, encuentra por fin una forma de redención.

La representación del cyborg femenino en el cine cuenta con una historia digna de tener en cuenta. Esta figura, en principio entendida como mujer artificial, se remonta al mito del Pígalión, como logra rastrear Lidia Merás (2013), y su nacimiento en la cinematografía tuvo lugar en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), ocupando posteriormente un lugar sobresaliente en el género de ciencia ficción. Sus características están bien definidas:

La peculiaridad del cyborg (apócope de *cybernetic organism*) consiste en que, al contrario que el robot u otros modelos artificiales, no está hecho "a semejanza" de su creador, sino que es en sí parcialmente humano [...] mitad humanas, mitad máquinas, la condición femenina de estos prototipos las hará especialmente vulnerables a la explotación de sus amos varones. (Merás, 2013, p. 8).

Su impacto en la cultura ha rebalsado la contención de las grandes pantallas y ha pasado a la teorización sobre la condición humana actual, tal como han hecho Haraway (1991) y Braidotti (2015). Si bien desde la disciplina filosófica el cyborg es considerado fruto del capitalismo globalizado, interconectado y tecnologizado, y en este sentido, difiere en algunos puntos respecto a la descripción anteriormente citada, la conceptualización de esta figura nos ofrece herramientas para entender mejor la configuración de muchos personajes femeninos en el cine.

Olla misma es una especie de cyborg, son sus acciones y su modo de llevarlas a cabo lo que la hacen ver como tal. El silencio y el acatamiento a la voluntad de Pierre, mediados por la diferencia del idioma, o el desconocimiento del territorio al que se adentra (los suburbios franceses), son los que la sitúan en una posición de vulnerabilidad que logra sortear hasta cierto punto, excepto en el ámbito doméstico,

en donde finalmente se produce la violación que parecería afirmar el lugar de Olla en la casa de Pierre: la cyborg que sirve a su amo.

Olla se rebela a esta condición (no sólo en ese momento, cabe destacar) y conforme transcurre la historia parece convertirse en un híbrido, una superviviente en el límite dentro de condiciones muy adversas. Primero en un intento de cubrir la exigencia que Pierre le impone, luego, formulando estrategias para resistir esta presión y finalmente, para liberarse de ella.

## La mujer máquina

La historia de una mujer que día a día tiene que lidiar con las responsabilidades y las expectativas que de ella se tienen en el ámbito doméstico, como veremos más adelante, no es nueva; al contrario, pareciera que Laped recuere una serie de clichés sobre el deber ser femenino y los inserta en un argumento casi cíclico y lleno de contrastes cuyo desenlace rompe tajantemente con aquella rutina de ir y venir en el trabajo y cuidados domésticos. La estratégica ausencia de diálogo permite al espectador y a la espectadora centrarse en los detalles y la gesticulación corporal; sin embargo, aquí surge la problematización del concepto mismo del cuerpo. En el caso de Olla, no hablamos de un cuerpo que, pese a los clichés de sexualización y objeto de acciones externas, sea pasivo; todo lo contrario. Sostenemos que se trata, en realidad, de un campo en el que se entrecruzan diversas fuerzas, fluyen, resisten y permiten la transformación.

*Olla*, en estos términos, genera un diálogo muy estrecho con la ya clásica cinta dirigida por Chantal Ackerman, *Jeanne Dielman (Jeanne Dielman, 23, quai du Commerce 1080 Bruxelles, 1975)*, en donde observamos la vida de una mujer en su cotidianidad, quizá muy al estilo de la narración como flujo de conciencia elaborada por Virginia Woolf en *La Señora Dalloway (1979)*. La película de Ackerman enfatiza este último aspecto al mostrarnos los pequeños detalles en la rutina de la protagonista: por la mañana prepara las papas que servirá a la hora de la comida, lustra sus zapatos, lleva algún encargo a la tintorería, pero también ofrece servicios sexuales recibiendo a algunos clientes en su casa. Por la tarde, al llegar todos los días su hijo de la escuela, ella lo recibe con la comida lista y preparada para el ciclo que ha de repetirse al día siguiente. El giro que toma al final la trama rompe violentamente con aquella rutina, y durante algunos minutos observamos a Jeanne sentada en su comedor, recargando sus brazos ensangrentados sobre la mesa. Al igual que en *Olla*, las secuencias, la composición, el lenguaje corporal y la ausencia de diálogo, nos hace pensar en todas las preguntas que podríamos plantearles a los personajes: ¿qué sientes? ¿qué piensas o experimentas? ¿de dónde vienes? La secuencia de *Jeanne Dielman* brinda un invaluable punto de partida para visualizar las intersecciones que a modo de análisis atraviesan el concepto del cuerpo en *Olla*, y es que Ackerman construye la imagen de una mujer casi como una máquina cuyos

engranajes mantienen en movimiento su rutina, pero no cualquier rutina sino aquellas actividades domésticas que se espera generalmente ejecuten las mujeres. Por esta razón la cinta de Ackerman fue pionera en su momento por tratar temas de feminismo en el cine; sin embargo, en este trabajo interesa también porque *Jeanne Dielman* a su vez nos remite a la idea de la mujer-máquina. No se trata de una obra de ciencia ficción, como tampoco lo es *Olla*, y aún así deja entrever la mecanización de la vida de una mujer que representa la situación de muchas.

### **Máquinas y rebeldía: *Las esposas de Stepford***

Ahora bien, sobre el concepto de la mujer-máquina, un ejemplo macabro de sus implicaciones, así como del deseo de alcanzar esa exigencia, es la película *Las esposas de Stepford* (*The Stepford Wives*, Bryan Forbes, 1975), cuyo guión está basado en el libro del mismo título escrito por Ira Levin. Joanna, una joven fotógrafa, esposa y madre, se muda con su familia al tranquilo pueblo de Stepford, en el que comienzan a llamar su atención fenómenos ciertamente extraños, relacionados con el comportamiento de las mujeres de dicho lugar, que parecen actuar como las más perfectas y complacientes amas de casa.

Joanna pronto encuentra a una amiga que tiene las mismas inquietudes que ella y juntas intentan entablar mejores relaciones con las mujeres que habitan el idílico pueblo, pero sus intentos se ven socavados por acontecimientos que les impiden acercarse a ellas. Los hechos extraños llegan a un punto tal que Bobbie, la amiga de Joanna, comienza a sospechar que el agua pueda tener algún tipo de agente sedante, o droga que impida a las mujeres reaccionar de manera normal. Tanto Joanna como Bobbie, ambas profesionistas, mujeres separadas del ámbito doméstico, acostumbradas a tener una vida propia más allá de la familia que han decidido formar, son quienes encuentran terrorífica la diferencia entre ellas y sus congéneres.

Los hombres del pueblo no se inmutan ante este comportamiento y de manera casi inevitable revelan ser parte del mecanismo que transforma a las mujeres en impecables amas de casa, construyendo máquinas perfectas a imagen y semejanza de sus esposas y haciendo desaparecer a estas últimas. Tenemos entonces la idea de la mujer-máquina en su más terrible extremo: para alcanzar el ideal de perfección femenino, es necesario convertir los cuerpos en receptáculos vacíos, despojados de sus propios deseos, pensamientos, sentimientos y necesidades. Resulta simbólico el hecho de que las copias mecanizadas sean quienes terminen con la vida de sus referentes humanas.

Pensar en el híbrido mujer-máquina nos remite inmediatamente a la obra de Donna Haraway, cuya figura del cyborg –fundamental también para hablar de las mujeres en el cine de ciencia ficción–, proporciona una perspectiva teórica que complejiza las intersecciones del cuerpo. En *Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de*



*un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*, Haraway refiere lo siguiente:

Un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. La realidad social son nuestras relaciones sociales vividas, nuestra construcción política más importante, un mundo cambiante de ficción. La liberación se basa en la construcción de la conciencia, de la comprensión imaginativa de la opresión y, también, de lo posible. El cyborg es materia de ficción y experiencia viva que cambia lo que importa como experiencia de las mujeres a finales de este siglo. Se trata de una lucha a muerte, pero las fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica. (Haraway, 1984, párr. 2, 3 y 4).

Para Ariane Labeled, la construcción del personaje de Olla también obedece a un híbrido que no pretende encasillar en ninguna explicación psicológica a la protagonista, de ahí su salida de la espesa neblina al inicio del cortometraje, como si no tuviera pasado, un híbrido entre lo animal y una aparición, algo que incluso podría ser fuera de este mundo (Orla Smith, 2020). Pensemos también en la muy injustamente olvidada cinta de Barbara Loden, *Wanda* (1970), en donde observamos un personaje que escapa a toda explicación psicológica. Wanda parece simplemente existir, vagar, sobrevivir casi por instinto a un entorno al que le es imposible adaptarse. Lo que es interesante es que tampoco busca hacerlo, no busca la redención o el heroísmo, más bien fluye casi sin parecer real. Es un cuerpo extraño en movimiento, un personaje ambiguo. Berenice Reynaud explica lo siguiente: “Loden quería sugerir, desde la posición ventajosa de su propia experiencia, qué quería decir ser una mujer perjudicada, alienada, no fabricar una nueva mujer o una heroína positiva” (Álvarez López y Martín, 2016). Olla, por su condición de migrante y por ser mujer, se ubica en un escalón ya histórico de violencia en el que su cuerpo, como se observa a lo largo del cortometraje, es objeto de todas las expectativas que Pierre proyecta sobre ella. Quizá por esta razón la cinta de Labeled tiene un ritmo tan marcado por la contradicción, la lucha, lo que apenas es humano en ella y lo que de manera instintiva ella hace para forjar su propia libertad. La parte instintiva de este personaje era de gran interés para Labeled, de ahí que haya conseguido construir un híbrido que no sin razón nos remite a la figura del cyborg.<sup>116</sup>

Cuando pensamos en Olla como encarnación de una realidad social, en términos de Donna Haraway, determinada por las labores domésticas, los cuidados de la familia, etc., atendemos un problema que en la figura del cyborg se traduce como enajenación. Si bien este es un concepto que Haraway trata con reservas, al momento de pensar en cintas como la que aquí se tratan, o particularmente en *Jeanne Dielman*; lo que comparten ambas cintas, sobre todo en sus desenlaces, es

---

<sup>116</sup> El cyborg aparece donde la frontera entre lo animal y lo humano es transgredida. No apunta a señalar una separación de los seres vivos entre ellos, sino más bien sus acoplamientos. (Donna Haraway, 1984).

una especie de falla mecánica que ocasiona que las mujeres respondan de manera radical a la violencia que envuelve la compleja rutina asociada a las labores femeninas. Como si lo que solía ser un engranaje bien engrasado, de pronto dejara de funcionar. Si intentáramos crear una genealogía en el sentido foucaultiano de la palabra en el que rastrear los orígenes es una construcción de sentido a partir de las rupturas y no de las linealidades (Michel Foucault, 1992) pensemos, por ejemplo, en la figura de la ginoide de María, en *Metrópolis*, un referente clásico sobre una máquina con forma de mujer que a su vez trata de imitar al verdadero personaje de María, pero llevando a la destrucción de aquello que la verdadera María había abogado de manera pacífica. Sin embargo, el ejemplo de *Metrópolis* que encarnaba el híbrido de mujer-máquina, escondía detrás de sí una ancestral desconfianza por la idea de una mujer con tal poder de transformar el curso de la historia. María no escapa de esta sospecha y tampoco a la tendencia patriarcal por erotizar los cuerpos-máquina de las mujeres. Rosi Braidotti recuerda que esta cinta está inspirada en el relato futurista *L'Eve Future*, en donde se simboliza "el cuerpo de la otra maquina de la revolución industrial como objeto de un intenso deseo: la carne se transforma en metal para alimentar el crecimiento del capital" (2015, p. 127). Esta eterna sospecha denota también, como lo indica la filósofa, "la relación altamente sexualizada y sexuada con sus tecnologías industrializadas y sus máquinas" (Rosi Braidotti, 2015, p. 127-128).

Los híbridos, como tema propiamente del cuerpo, entre mujer-máquina o en general de mujer como sinónimo de lo humano y aquello que no lo es, son importantes para el caso de *Olla* porque en el cine proyectan un problema aún más complejo, que aquí traduciríamos como la lucha de las mujeres por la humanización que se les ha negado, ante la falta de valorización de sus propios cuerpos como cuerpos que importan. Lo que el cine ha mostrado en este tipo de argumentos, quizá en ocasiones sin intención de hacerlo, es el espectro de posibilidades en el que el cuerpo de la mujer cobra nuevamente vida por que ésta se encarga de que así sea. No olvidemos tampoco el personaje tan interesante que es el de Anna Karina en *Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, Jean-Luc Godard, 1965), el cual por cierto también se encontraba bajo el influjo de la máquina que controlaba la ciudad con este mismo nombre, y que recobra su humanidad mediante la lectura del poeta Paul Eluard. Se trata de obras que de una u otra manera retoman y redireccionan esta lucha, en el caso de *Jeanne Dielman* con un desenlace violento, pero que nos remite finalmente a las dos partes que componen el cuerpo de las mujeres en las cintas.

### Visiones del cuerpo femenino en *Olla*

Kaplan cita los numerosos diálogos y debates producidos entre cineastas y críticas de cine durante las décadas de 1970 y 1980 (1988), en los que se planteaba la

pregunta de cómo representar a las mujeres en pantalla, en un intento de dejar atrás las determinaciones de la mirada masculina. Ante la negativa de invertir la posición de las mujeres y de colocar en ellas el comportamiento masculino, lo cual implicaba objetificar los cuerpos de los hombres tal y como habían hecho con los de las mujeres, abrazar la condición femenina, pero humanizarla, parecía ser la alternativa, despojando al cuerpo de su condición de objeto que sirve, para hacerlo un cuerpo que responde naturalmente a lo que sucede en su entorno, a lo que le involucra e interesa. Así, sostenemos que las propuestas de cine alternativo hecho por mujeres y que abordan la problemática de la feminidad tradicional no rechazan la observación del cuerpo para alcanzar sus propósitos, pero sí optan por dar un giro a la forma en que es representado y observado, tal y como Ariane Labeled hace con *Olla*.

La representación de la experiencia femenina en *Olla* tiene dos puntos de convergencia: el tratamiento de la historia y el acercamiento al cuerpo, ese receptáculo al que me he referido en los párrafos anteriores, en términos del cyborg, la mujer-máquina. *Olla* se caracteriza por tener múltiples planos cerrados, acercamientos a los cuerpos de la protagonista y a la madre de Pierre, en determinado momento. La atención al cuerpo sustituye al diálogo y constituye una realidad íntima y cotidiana; tal como expresa Deleuze, nos arroja directamente a la vida por medio de su actitud:

Quando Cassavetes dice que los personajes no deben venir de la historia o de la intriga, sino que la historia debe ser segregada por los personajes, resume la exigencia de un cine de los cuerpos: el personaje se reduce a sus propias actitudes corporales, y lo que debe surgir de ellas es el gestus, es decir, un "espectáculo" una teatralización o una dramatización que vale por cualquier intriga. (1987, p. 255).

La vida de *Olla* nos es visible en el plano de su experiencia corporal, ya sea intentando formar cierto vínculo afectivo por medio del contacto físico en su primer encuentro con Pierre; ya sea sentada al interior de un templo, en absoluta soledad, en una postura que nos recuerda la relajación que sucede a la tensión muscular. O bien, la nerviosa defensa con que intenta impedir los avances no deseados de Pierre. ¿Qué son las mujeres para el mundo, sino cuerpos reducidos al uso y al abuso? La desventaja de haber sido relegadas a esta posición parece invertirse en la propuesta fílmica de Labeled, en la que el cuerpo de *Olla* resiste, intentado tomar el control de sus circunstancias.

Y es que *Olla* pone en la mira lo ordinario de la violencia y sus múltiples facetas, específicamente, la violencia que afecta sistemáticamente a las mujeres, la condición de vulnerabilidad que les es aparentemente inherente (Valencia, 2010), sin volverla una determinante para su protagonista, en el sentido de que no queda sujeta a ella, o no interrumpe su existencia.

Hay en *Olla* un microcosmos de enlaces y movimientos, de una redención que llega con su decisión de marcharse, pero también encontramos una puerta que abre la misma protagonista al intentar comunicar sus deseos y necesidades pese al obstáculo del idioma. Vemos pues que aquello a lo que se refería Labed cuando decía que a ella lo que le interesaban eran los cuerpos, era precisamente la batalla que en estos se libra en circunstancias adversas, por las normas que les aprisionan y las violencias a las que son proclives, en este caso los cuerpos de las mujeres. El póster del cortometraje es muy ilustrativo a este respecto pues en él aparecen fragmentos de *Olla*, sin embargo, algo que en un inicio parece desolador y hecho pedazos, en realidad da cuenta de la complejidad del cuerpo, y que tiene que ver con la materia fluctuante, las fuerzas y las potencias. Una imagen similar a la que daba Michel Tournier en su novela *Los Meteoros*, cuando vislumbraba “el nacimiento de un cuerpo poroso donde vendría a respirar la rosa de los vientos” (Chirolla Ospina), quizá de la misma manera vemos el cuerpo fragmentado de *Olla* que en sus vacíos, como si de una válvula de escape se tratase, deja fluir los afectos y los deseos, un cuerpo que se comunica a pesar y a través del silencio.

## Referencias:

## Bibliografía

- Althusser, L. (1988). *Ideología y aparatos ideológicos de Estado. Freud y Lacan*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Álvarez López, C. y Martín, A. (2016). Nada igual: Wanda (1970), de Barbara Loden. *Cinema Comparat/ive Cinema*, 8, 43-49.
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»*. Buenos Aires: Paidós.
- Chirolla Ospina, G. Vitalismo y Cuerpo sin Órganos en Gilles Deleuze. *Cuadrante Phi*. <https://www.javeriana.edu.co/cuadrantephi/sumario/articulos22.htm>
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_, Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. (6.ª ed.). Valencia: Pre-textos.
- Foucault, M. (1992). Nietzsche, la genealogía, la historia. En *Microfísica del poder* (7-29). Madrid: Ediciones La Piqueta.
- Haraway, D. (1984). Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado. [https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)
- Kaplan, E. A. (1988). *Las mujeres y el cine: A ambos lados de la cámara*. Madrid: Cátedra/Universitat de València/Instituto de la Mujer.

- Kurjenoja, A. K. (2015). La narrativa espacial de los cuerpos femeninos. En María Cristina Ríos Espinosa (Coord.), *Estética de las imágenes y sus representaciones sociales* (220). México: Asociación Mexicana de Estudios en Estética.
- Merás, L. (2014). Replicantes o sumisas: El cyborg femenino desde Blade Runner. *Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual*, 4, 7-33.
- Mulvey, L. (1975). Placer visual y cine narrativo. *Screen*, 16, 6-18.
- Ruiz Stull, M. (2011). La fórmula del cuerpo sin órganos. Una aproximación bergsoniana a su enunciación. *Trans/Form/Ação*, 34, 131-148.
- Smith, O. (28 de enero, 2020). Sundance '20 interview: Ariane Labeled on her directorial debut, Olla. *Seventh Row*. <https://seventh-row.com/2020/01/28/olla-ariane-labeled/>
- Valencia, S. (2010). *Capitalismo gore*. Santa Cruz de Tenerife: Melusina.
- Woolf, V. (1979). *La señora Dalloway. Una habitación propia*. Promociones Editoriales Mexicanas.
- (6 de febrero, 2020). Breakfast avec Olla. *Clermont ISFF*. <https://www.clermont-filmfest.org/olla/>

## Filmografía

- Ackerman, C. (Director). (1975). *Jeanne Dielman, 23, quai du Commerce 1080 Bruxelles*. [Película]. Paradise Films.
- Coppola, F. F. (Director). (1969). *The Rain People* [Película]. American Zoetrope.
- Forbes, B. (Director). (1975). *The Stepford Wives* [Película]. Fadsin Cinema Associates/Palomar Pictures.
- Godard, J. L. (Director). (1965). *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*. [Película]. Athos Films/Chaumiane Production.
- Lang, F. (Director). (1927). *Metrópolis* [Película]. Universum Film AG.
- Loden, B. (Director). (1970). *Wanda*. [Película]. Foundation for Filmmakers.
- Rosler, M. (Director), (1975). *Semiotics of the Kitchen*, [Media/Performance]. <https://www.youtube.com/watch?v=cNmdmSFqpSI>





## *Siempre sí* (Alberto Fuguet, 2019): la construcción de una utopía homoerótica citadina

Alfonso Ortega Mantecón<sup>117</sup>

### A manera de introducción

El andar de los homosexuales por el cine mexicano no ha sido un camino sencillo ni libre de obstáculos. En los más de cien años desde la llegada de este medio de comunicación al país, las conquistas y los avances logrados en la representación del colectivo LGBTQ+ pueden considerarse un producto directo de los cambios experimentados en la sociedad en las últimas décadas. Si bien durante la denominada Época de Oro es posible identificar algunos tímidos atisbos e insinuaciones de carácter subtextual por parte de algunos personajes de icónicas cintas, la adquisición de mayor visibilidad y relevancia de individuos situados en este sector poblacional se remonta hasta los años setenta y ochenta, donde varios cineastas —destacando a Jaime Humberto Hermosillo y a Arturo Ripstein— se encargaron de abrir la puerta hacia nuevas concepciones de la masculinidad.

En la actualidad mexicana, resulta posible identificar la presencia constante y continua de filmes que abordan temáticas vinculadas con el colectivo LGBTQ+, pudiendo hablar de la existencia de varias propuestas que han explorado diferentes problemáticas, inquietudes y temáticas de este sector poblacional; al mismo tiempo que se da voz a aquellos que permanecieron sumidos en un silencio opresor y bajo la custodia del hetero-patriarcado.

El presente capítulo tiene como objetivo aproximarse a la película chilena-mexicana *Siempre sí* (2019), dirigida por Alberto Fuguet y protagonizada por Gerardo Torres Rodríguez. Se trata de un filme producido por Cinepata y Matrriarca Films, ambos estudios centrados en la creación de cintas con temática gay entre las que destacan *Cola de mono* (2018) y *Todo a la vez (la mirada de Paco y Manolo)* (2021), ambas dirigidas por el cineasta chileno Alberto Fuguet.

*Grosso modo*, *Siempre sí* se centra en Héctor (Torres Rodríguez) un hombre joven que emprende un viaje desde Hermosillo, su tierra natal, hacia la Ciudad de México, esto con el objetivo de posar desnudo para un fotógrafo. El recorrido del

---

<sup>117</sup> Doctor en Humanidades en la línea de Teoría y Análisis Cinematográfico. Maestro en Arte Cinematográfico y Licenciado en Historia y en Comunicación. Sus líneas de investigación son los géneros cinematográficos, las relaciones entre el cine y la historia, así como la representación femenina en el séptimo arte. Ha publicado varios artículos y capítulos de libros en torno al análisis cinematográfico. Coordinó los libros *Cuando el futuro nos alcance. Utopías y distopías en el cine* (2018), *Otra mirada. Mujeres en el séptimo arte* (2020) y *La espigadora y la cineasta. El cine de Agnès Varda* (2022). Es autor del libro *Sedución y traición. Hacia una historia de la femme fatale en el cine* (2021). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores.



protagonista por la capital del país destaca por la exaltación de la vida gay en la urbe, así como por el mismo proceso de autodescubrimiento del personaje principal. La cinta se encuentra dividida en varios capítulos o episodios que suelen encontrarse delimitados por las diferentes experiencias sexuales y eróticas vividas por Héctor en su estancia en la ciudad.

La película no ha gozado de un estreno en las salas de manera formal, sino que se ha exhibido en varios festivales de cine —principalmente de cine LGBTQ+ o de cine independiente— entre los que destacan el Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independiente (BAFICI), el Galway Film Fleadh —donde se encontró nominada como Mejor Película Internacional— y el Festival MIX: cine y diversidad sexual en México. Asimismo, en 2019 también se lanzó la película en soporte doméstico DVD por la distribuidora TLA, quien se caracteriza por promover filmes de temática LGBTQ+.

Uno de los discursos principales de *Siempre sí* se centra en la vida homosexual en la Ciudad de México, prestando especial atención al proceso de liberación y de autodescubrimiento que experimenta Héctor durante su fin de semana en la capital del país. Este capítulo pretende recuperar la representación que se hace de la urbe, de la vida nocturna y del turismo gay, vinculándola con los estudios y aproximaciones que se han hecho al tema por parte de investigadores y cronistas de la región.

Para llevar a cabo este estudio, se toman en consideración dos grandes rubros que son desarrollados con detalle por el mismo filme: 1) la representación que se hace de la vida gay en la Ciudad de México mediante la construcción de una visión erótica-utópica de la capital; 2) así como las relaciones intertextuales que se construyen entre la diégesis y otros materiales —literarios, principalmente— que ocupan un papel relevante para la denominada cultura gay mexicana.

### **La construcción de una utopía erótica citadina**

La Ciudad de México ocupa un papel importante —tanto nacional como internacionalmente— para la comunidad LGBTQ+. Ésta se ha convertido en un frecuentado destino turístico para aquellos viajeros que buscan vivir su sexualidad libremente sin temor a ser reprimidos o cuestionados, así como experimentar nuevas vivencias seguramente inexistentes o imposibles en sus respectivos lugares de origen. Como bien señala Xabier Lizárraga Gruchaga, “la Ciudad de México, con fines electorales y turísticos, ahora se maquilla y publicita ante la opinión pública y el extranjero como ciudad *gay-friendly*” (2018, p. 360). Incluso, circulan en la red recomendaciones de *tours* y de recorridos por las zonas imprescindibles de la vida gay en la capital del país, lo que permite considerar que la ciudad se ha posicionado como un destino importante del turismo gay.

Esta concepción de la Ciudad de México como un espacio paradisiaco para la comunidad LGBTQ+ es compartida por Héctor, el protagonista de *Siempre sí*. El hombre joven proveniente de Hermosillo (Sonora) exalta en numerosos momentos de la cinta las libertades y el gran número de posibilidades eróticas presentes en la urbe. En cierto modo, la cinta de Alberto Fuguet construye un gran panegírico hacia la metrópoli, como si se tratase de un espacio donde los homosexuales no necesitan reprimirse a sí mismos ni ocultarse. Asimismo, se le hace ver como un amplio abanico de divertimentos eróticos. En síntesis, Héctor deseaba emprender este viaje a la ciudad buscando alcanzar un nivel de libertad que jamás había experimentado en Hermosillo, así como dar rienda suelta a su erotismo y sexualidad.

La exaltación de las libertades y de las posibilidades eróticas en la capital de México en el filme viene acompañada de la generación de una contraposición entre la urbe y el resto del país, en concreto hacia la denominada provincia. *Siempre sí* se encarga de construir dos polos completamente opuestos entre sí con base en las formas de expresión y vivencia de la sexualidad homosexual en diferentes regiones del país. Específicamente, Héctor presenta con frecuencia los contrastes entre Hermosillo y la Ciudad de México, contrastes que serán extrapolados y complementados por otros personajes a lo largo de la cinta a través de generalizaciones, clichés y una visión estereotipada de la vida homosexual en provincia. De este modo se construye una dicotomía en donde la libertad de la capital se confronta con la contención de la provincia; donde el exhibicionismo se enfrenta al recato y al pudor.

La contraposición entre la capital y otras regiones del país, si bien recalca con mucho peso a lo largo de la diégesis y cayendo en estereotipos y generalizaciones, se sustenta en varios estudios etnográficos a la comunidad LGBTQ+, en cuyos testimonios se esboza el contraste entre ambas localidades en lo que respecta a la aceptación y la libertad de expresión de la sexualidad en ellas. Al respecto, Luis Zapata señaló que:

La mayoría de las conquistas obtenidas en el D.F. [Distrito Federal, en ese entonces] no han llegado a la provincia, lo cual significa que sólo benefician a una parte del país: salvo contadas excepciones, en todos lados se sigue mirando con desdén a los gays, y los actos de homofobia y los crímenes de odio están lejos de haber desaparecido (2018, p. 13).

Esto último se deja entrever en los diálogos de *Siempre sí* en los que Héctor cuenta a otros hombres con los que interactúa en su andar por la ciudad algunos elementos de su vida en Hermosillo. La cinta sugiere que el protagonista ha salido del clóset y que no tiene mayor reparo en expresar de forma libre su sexualidad y sus preferencias sexuales. Sin embargo, llega a insinuarse cierta autocontención o autorepresión en su tierra natal; como bien menciona, durante su estancia en la capital está haciendo cosas que no se atrevería a hacer en su lugar de origen.

Además del contraste ciudad-provincia ya referido párrafos atrás, la contención de Héctor podría también vincularse con la cuestión familiar y social. La cercanía con estos dos núcleos ejerce cierto peso en el protagonista que coarta la expresión de su sexualidad y que, en cierto modo, lo reprime, evidenciándose, así, el peso de las instituciones por antonomasia hetero-patriarcales.

El temor a apartarse del sendero custodiado y velado por la tradición se aprecia en el filme a través de lo que se revela al espectador acerca del personaje de Carlos. Presumiblemente, se trata del amante de Héctor con quien goza de cierta cercanía e intimidad sin que pueda considerársele formalmente como un noviazgo (como el mismo protagonista lo sugiere en los diálogos). Héctor recrimina a Carlos el hecho de que no lo haya acompañado en su aventura a la Ciudad de México, pese a haberlo prometido previamente. Es decir, Carlos no llegó a la estación de autobús viéndose presionado internamente en lo que se refiere a la expresión de su sexualidad. ¿Qué se lo impidió? Tanto Héctor como Carlos habían concebido el viaje a la capital como una experiencia de liberación y experimentación erótica y sexual, lejos de las restricciones que los rodeaban en su entorno habitual. Más adelante en la película se revelan a la audiencia los verdaderos motivos de Carlos para no llevar a cabo el viaje, los cuales vienen acompañados de una aparente ruptura con Héctor. Éste se vio dominado por una presión institucional sembrada en su propio medio por el hetero-patriarcado. Pese a asumirse a sí mismo como homosexual y disfrutando de los encuentros íntimos con otros varones, Carlos termina rechazando su propia orientación sexual por temor a ser diferente a lo que se espera de él en Hermosillo. En sus planes de vida afirma que quiere formar una familia —heterosexual— y tener hijos, satisfaciendo así la performatividad custodiada en el lugar. Es así como este personaje, al que sólo se conoce a través de los mensajes que intercambia con Héctor y por lo que éste cuenta acerca de él, termina encerrándose por su cuenta en el clóset, temiendo desencajar con las expectativas puestas en él en su tierra natal.

Por su parte, Héctor se convierte en una voz crítica a la represión de la cual Carlos no fue capaz de librarse. El viaje a la Ciudad de México viene a simbolizar el primer paso hacia su liberación absoluta, lo cual se representa a través del motivo de esta expedición: posar desnudo ante un fotógrafo erótico. Héctor busca librarse de aquello que lo contiene —simbolizado por las prendas— y mostrarse tal cual es, sin mayor recato ni pudor ni temor a la opinión de los demás. El viaje implica el desprendimiento de los tabúes, de la timidez y de las limitaciones experimentadas en Hermosillo. El protagonista busca ser completamente libre y vivir nuevas experiencias, como bien lo menciona en los diálogos: “He vivido poco y siempre lo mismo, quiero más” (Fuguet, 2019). Esta búsqueda de liberación y de autodescubrimiento se expresan en una conversación que sostiene con un masajista en unos baños de vapor:

Héctor: Yo sé que no tengo un cuerpo de adonis, pero precisamente eso es lo que me llama la atención: hacer algo de lo que no me atrevería a hacerlo allá en Hermosillo.

Masajista: ¿Por qué allá no?

Héctor: No lo sé. La gente allá tiende a tener un estigma muy cerrado de la sexualidad, la libertad masculina, no sé. Siento que allá no me atrevería ni sería capaz (Fuguet, 2019).

Como se verá más adelante, Héctor descubre un nuevo mundo en la Ciudad de México, un universo que lo invita hacia la liberación y hacia el desenfreno erótico y sexual, sucumbiendo ante la vida gay en la urbe y encontrándose lejos de las restricciones y del control que, señala, existen en Hermosillo. Lo experimentado por el protagonista de *Siempre sí* fue descrito por el cronista José Joaquín Blanco en las siguientes líneas:

En provincia [...] la persona no es individual sino parte de una familia, un matrimonio de determinada forma es indispensable para ocupar un lugar en esas sociedades de clanes. En muchos casos, la práctica abierta de la homosexualidad es un privilegio aún más difícil. Salvo casos de extraordinaria valentía, lo natural en nuestro país es que muchos homosexuales se nieguen a serlo, porque eso les complicaría la supervivencia al enemistarlos con sus familias, sus conocidos, sus posibilidades de trabajo, etcétera. Con el crecimiento de las ciudades el anonimato se vuelve posible, y la variedad de trabajos y de colonias quita dramatismo a la posibilidad de que de repente se la sepan a uno. Al perderse en la masa ciudadana el homosexual gana libertad, siempre y cuando tenga el nivel de vida suficiente para moverse sin temor en lugares clandestinos, para pagar las altas cuotas de los lugares y las costumbres toleradas mediante la extorsión evidente o velada, y sobre todo para sentirse con derecho a vivir su vida de un modo diferente (1986, p. 187).

En el viaje de Héctor, la ciudad se convierte en la principal promotora de esta libertad que experimenta el hombre proveniente de Hermosillo. Incluso, podría considerársele como la otra gran protagonista de la cinta. La urbe, y con ella sus respectivas calles, gozan de vital importancia para la comunidad LGBTQ+. Como bien sugiere José Joaquín Blanco en la cita previa, la ciudad otorga al homosexual el don del anonimato, cosa que difícilmente podría ocurrir en otras regiones o zonas del país donde las poblaciones suelen ser más reducidas y donde resulta más sencillo "coincidir" con alguna persona conocida que pueda juzgar al individuo por su orientación sexual o la expresión de su misma sexualidad.

A pesar de que en *Siempre sí* gran parte de la historia transcurre en establecimientos de encuentros homosexuales, la calle ciudadana no deja de tener un significado especial para Héctor, siendo un espacio que le permite pasar desapercibido, sin que nadie lo increpe ni señale. Asimismo, se muestra que es en la calle donde tiene lugar uno de sus encuentros eróticos, a manera del denominado *cruising* que ocurre fuera del hotel en el que se hospeda.

Al respecto de la importancia que ha tenido la calle para los gays, Juan Carlos Bautista menciona lo siguiente:

[La ciudad goza de relevancia para la comunidad] porque permite los resquicios y el anonimato, y porque era el espacio abierto para el pecado y para la evasión [...]. La calle ha sido de manera poderosa el eje de la vida homosexual: en ella, en sus resquicios, en su laberinto, los gays hemos podido escapar así sea brevemente a la asfixia de la opresión, encontrarnos con nuestros pares, ligar y entrever las posibilidades de la ciudad. La calle como la gran madrota, como la infinita alcahueta [...]. La calle como escenario del anonimato protector, de los prodigios nocturnos, del lígite como cacería pletórica de riesgos y recompensas (2018, pp. 309, 315, 323-323).

Más allá del papel simbólico que ocupan la ciudad y la calle en el viaje de Héctor, en el filme se aprecia una dinámica relevante de la comunidad gay con respecto al entorno citadino: la apropiación de determinados espacios, ya sean zonas delimitadas geográficamente o establecimientos comerciales como hoteles, bares, baños de vapor o cantinas. Así como en múltiples urbes han logrado conformarse divisiones internas de acuerdo a etnias, religiones o culturas —como lo podrían ser los barrios chinos, las zonas judías o los barrios latinoamericanos en Estados Unidos—, una situación similar ha ocurrido en las últimas décadas en materia de orientación sexual e identidad de género. La apropiación de estos espacios por parte del colectivo LGBTQ+ llega a resultar paradójica, puesto que por un lado se fomenta la proximidad entre individuos con situaciones o intereses afines, al mismo tiempo que se segrega al grupo del resto de la población o de la ciudad.

En el caso de lo presentado en *Siempre sí* se hace hincapié en la Zona Rosa, delimitada por una docena de manzanas en una región céntrica de la ciudad y situada en la colonia Juárez. En este espacio se aprecia la ya mencionada apropiación del espacio, donde pasó de ser una región residencial de alto nivel económico, a una zona comercial y, ahora, en un espacio frecuentado abundantemente por la comunidad LGBTQ+ gracias a los establecimientos y las posibilidades de divertimento erótico y sexual a su alcance.

Iván San Martín Córdova, al respecto de estas dinámicas apunta que:

Los llamados barrios gay han sido y son la expresión urbana, la expresión espacial de una comunidad con una creciente identidad social. A partir de la afirmación social de una condición personal, comenzaron a aparecer, de manera lenta y gradual, primero en ciudades estadounidenses y europeas, y después en las latinoamericanas, zonas específicas ocupadas por la comunidad de gays, lesbianas y transexuales. Empezaron a frecuentarlos, visible y legalmente, ya sea porque muchos miembros de esta comunidad habitaban la gran mayoría de las viviendas, o bien porque allí se encontraban sus principales espacios recreativos, o se localizaban comercios especializados para su consumo, o simplemente porque en esos espacios públicos se podía manifestar su visibilidad social, que no se podía expresar en el resto de la ciudad (2010, pp. 3-4).

En la cinta de Alberto Fuguet, parte importante de la trama tiene lugar en la Zona Rosa o en sitios aledaños, reforzándose, así, lo mencionado en los párrafos anteriores en torno a la apropiación de algunas regiones de la ciudad por parte del colectivo LGBTQ+. La liberación que experimenta Héctor en la capital del país se complementa con el hecho de que frecuenta regiones, zonas y establecimientos con mayor grado de apertura hacia orientaciones e identidades sexuales ajenas a la heterosexualidad, las cuales, según menciona, difícilmente podría encontrar en su tierra natal.

José Joaquín Blanco señala en su obra *Postales trucadas* que la Zona Rosa fue una región de la Ciudad de México donde comenzaron a surgir de forma continua los primeros establecimientos pensados para una clientela homosexual prácticamente en su totalidad, siendo este el caso de varios cafés y bares que se establecieron en el lugar. No obstante, Blanco señala que, con el paso del tiempo, se ha idealizado y romantizado el papel que ocupó la Zona Rosa para el colectivo gay:

La Zona Rosa se tenía bien ganada su fama de *snob*. Lo de homosexual, en cambio, parecía algo exagerado. Ciertamente resultaba menos peligroso (tanto frente a la policía como frente a la cólera de los transeúntes bien pensantes) intentar ligues en sus bonitas calles que en cualquier otra parte, pero también más difícil. Se diría que el prestigio de la Zona Rosa transfiguraba a los ligadores, los extendía como pavorreales, los espigaba como garzas desdeñosas, de modo que era más lo que pretendía lucir que ligar (2005, 79).

Los encuentros sexuales que sostiene Héctor tienen lugar en establecimientos que han sido apropiados por la comunidad gay, fortaleciéndose así la completa supresión de estigmas o reparos de expresar libremente su sexualidad. Para Alina Jiménez y Martha Romero, “los lugares exclusivos para personas LG [lesbianas y gays] han respondido a una necesidad de crear un espacio social ante una identidad estigmatizada; se trata entonces de espacios de libertad y solidaridad” (2014, p. 395). Las locaciones presentadas en *Siempre sí* vienen a condensar y a ejemplificar los principales espacios que se han convertido en sitios de encuentros por los homosexuales en la Ciudad de México. Esto se aprecia en tres principales escenarios: el hotel Riviera —que viene a representar la situación de algunos hoteles que sí tienen una clientela principalmente gay—; los baños Finisterre —uno de los principales exponentes de los baños públicos o vapores donde tienen lugar encuentros sexuales entre miembros de la comunidad— y un bar en la Zona Rosa.

Rodrigo Laguarda considera trascendente para la socialización de los homosexuales la apropiación y creación de estos espacios:

Para los sujetos sociales involucrados en este proceso, la creación de espacios de sociabilidad gay fue vivida, en general, como una conquista social. Por tanto, los sitios gay aparecen, en sus memorias, como lugares de liberación; sitios donde podían reunirse con otros que compartían su interés homoerótico; establecimientos donde podían expresarse, conversar sin temor a ser escuchados, bailar con personas de su mismo sexo sin suscitar escándalo, encontrar parejas sexuales o vislumbrar relaciones a largo plazo, dentro de una atmósfera de respetabilidad. A esto se añadía la sensación de encontrarse con los “iguales”, de compartir un destino con otros seres humanos, en contraposición con la soledad y marginación cotidiana (2010, p. 171).

De esta forma, el fin de semana que Héctor permanece en la capital del país se convierte en una condensación de las posibilidades de sitios de encuentro homosexual en la Ciudad de México. A través de la selección de sitios ya mencionada párrafos atrás se busca ejemplificar la existencia de estos espacios. En el caso del hotel Riviera, ubicado en la colonia Buenavista, este no es considerado realmente como un punto de encuentros de gays en la capital, si bien sí está considerado como un “hotel de paso”, pero con una clientela principalmente heterosexual. Con la inclusión de este hotel, el filme buscó representar la apropiación de determinados establecimientos por parte de la comunidad gay, como podría ser el caso del Hotel Mazatlán ubicado en el centro de la urbe (Chilango, 2015).

Un episodio trascendente del filme se desarrolla en los baños Finisterre ubicados en la colonia San Rafael. Héctor acude al establecimiento buscando tener un encuentro y recibir un masaje erótico. Estos espacios permiten ejemplificar a la perfección las modificaciones que han sufrido determinados locales y comercios con el paso del tiempo hasta convertirse en sitios frecuentados casi de forma exclusiva por homosexuales. Otrora la clientela de los baños públicos consistía primordialmente en la clase obrera que no contaba con servicio de agua en sus domicilios. Con la misma modernización de la Ciudad de México, poco a poco dejaron de ser espacios muy recurridos por la población cayendo prácticamente en desuso hasta que la comunidad gay comenzó a convertirlos en lugares de encuentro. Actualmente existen varios baños de vapor que se promocionan ya abiertamente como punto de reunión para esta comunidad, siendo este el caso de los ya mencionados Finisterre, los Baños Rocío, Baños San Juan, Sodome, Baños San Ciprián o los Señorial.

Finalmente resta mencionar el bar en donde tiene lugar una importante escena de *Siempre sí*. Héctor acude al lugar ubicado en la colonia Juárez donde conoce a un hombre con el que baila e intercambia su número telefónico. Si bien no se menciona el nombre del establecimiento, gracias a la ubicación que se presenta en un cintillo al comienzo de la secuencia —Londres #182. Zona Rosa. Col. Juárez— puede identificarse que se trata del Nicho Bears & Bar, un local cuyo principales

clientes pertenecen al subgrupo de la comunidad gay conocidos como “osos” (Bruciaga, 2012), lo que evidencia una dinámica trascendente en estos espacios concebidos para los homosexuales, centrándose en la diversidad dentro de la misma diversidad como lo son este sector específico con sus propias prácticas y cultura.

Ante todo, el filme de Alberto Fuguet se encarga de exaltar el asombro que experimenta su protagonista al enfrentarse, súbitamente, a este abanico de posibilidades para el divertimento y erotismo homosexual, lo que deviene en un fin de semana apartado de cualquier tipo de restricciones y centrado en el goce sexual del protagonista. Como bien lo menciona en los diálogos, ha encontrado un ambiente y un entorno muy diferente al de Hermosillo. Podría considerarse que *Siempre sí* cae en una idealización de la vida gay en la Ciudad de México, como si se tratase de una urbe completamente *gay-friendly*, que se distingue por la libertad y la tolerancia. La cinta sí refleja las realidades y contrastes de la capital con otras regiones del país, haciendo hincapié en estas posibilidades y espacios ya mencionados; no obstante, podría considerarse que se construye una visión utópica de la ciudad, la cual parte únicamente de un punto de vista meramente turístico y erótico.

La Ciudad de México es entronizada a través de la creación de contraposiciones y maniqueísmos entre la vivencia homosexual en provincia contrastada con la capital. De igual modo se construye un sesgo importante que permite la construcción de esta utopía erótica: Héctor se desplaza únicamente por la Zona Rosa y establecimientos pensados específicamente para la comunidad gay, de estas contadas experiencias extrapola la idea de que la urbe es así en su totalidad, un sitio libre de discriminación y donde uno puede expresar libremente su orientación y sexualidad.

El epílogo de *Siempre sí* refuerza esta visión en torno a la ciudad. Héctor ha tomado la decisión de abandonar Hermosillo. Ahora vive en la capital al lado de un fotógrafo que conoció en la terminal de autobuses al momento en el que se disponía a regresar a su tierra natal tras el fin de semana que dedicó a conocer la vida gay en la urbe. En cierto modo se sugiere que, con esta mudanza, obtiene su verdadera emancipación y libertad. Ha dejado atrás la represión y el temor a expresar su sexualidad que vivía en Hermosillo para acunar la libertad y apertura que, bajo su perspectiva, la misma Ciudad de México representa.

## Cruces intertextuales

La representación que se construye en *Siempre sí* de una ciudad *gay-friendly* y con abundantes espacios para el divertimento homoerótico se apoya en una serie de recursos y herramientas intertextuales que son exploradas a lo largo de la diégesis de la cinta. La conexión más evidente se construye con la novela *El vampiro de la*



*colonia Roma* de Luis Zapata Quiroz, publicada por primera vez en 1979. El filme de Alberto Fuguet se apropia de numerosos elementos de la obra literaria a manera de alusiones, menciones y homenajes que se presentan al espectador desde los primeros minutos del metraje.

El largometraje comienza presentando una dedicatoria a dos personajes por parte del director: 1) al escritor Luis Zapata y 2) al modelo y actor Joe Dallesandro,<sup>118</sup> quien llegó a colaborar en las producciones de Paul Morrissey y de Andy Warhol. De igual modo, se introduce a la película como “una picaresca mexicana”, género bajo el que también —dentro del campo de la literatura— se sitúa *El vampiro de la colonia Roma*. Con la dedicatoria a Zapata y la presentación de esta aclaración en torno a la estructura y peculiaridades del filme comienza a construirse un importante nexo entre la novela ya mencionada y la diégesis de *Siempre sí*. Fuguet recupera varios recursos narrativos utilizados por el escritor de la obra más trascendente de la literatura gay mexicana, tal y como lo podrían ser el carácter picaresco de sus respectivos protagonistas; la presencia de una estructura episódica debidamente marcada por los encuentros sexuales y aventuras eróticas de Adonis y Héctor; así como el empleo de largos monólogos de estos personajes.

Más allá de la estructura picaresca que el filme replica de la novela de Zapata, Fuguet se encarga de dejar en claro la importancia que tiene *El vampiro de la colonia Roma* para el protagonista de la cinta. Héctor viaja a la Ciudad de México y lleva consigo un ejemplar de la obra literaria, como si se tratase de una guía de la vida homoerótica en la capital del país y, a la vez, de un incentivo que lo llevó a querer explorar en carne propia las vivencias descritas por Adonis en las páginas del libro. Esto se refuerza en una breve escena en la que Héctor se mira a sí mismo en el espejo e intenta emular la pose del hombre que aparece en la portada más reconocida de la novela de Zapata, de inmediato, el encuadre que muestra al protagonista frente al espejo se ve complementada por la superposición de la portada de la novela, indicando al espectador a qué obra se está aludiendo intertextualmente en la secuencia (Imagen 1). Este acto que puede llegar a ser pasado por alto deja en claro la intención de Héctor de querer convertirse en el Adonis de Zapata durante el fin de semana que ha destinado para explorar la vida gay de la Ciudad de México.

---

<sup>118</sup> Joe Dallesandro fue un símbolo sexual del cine *underground* y también un ícono homoerótico de gran impacto y trascendencia en la comunidad gay.



**Imagen 1.** Héctor intenta emular la portada de *El vampiro de la colonia Roma* frente al espejo. Fotograma del filme *Siempre sí* (Alberto Fugueta, 2019) y portada del libro de Luis Zapata.

En ciertos puntos de la trama, se insertan varios fragmentos de *El vampiro de la colonia Roma*, los cuales se relacionan, de alguna forma, con el viaje que está viviendo Héctor y con los respectivos encuentros sexuales que va teniendo en la capital del país. Esto permite evidenciar que la novela de Zapata llegó a ser una pieza fundamental para la creación del guión de *Siempre sí*, tanto en la forma de la narración como en el contenido de la historia presentada.

De igual modo, la visión del Adonis de Zapata y de Héctor en torno a la Ciudad de México llega a asemejarse en su totalidad. Ambos consideran a la urbe como un espacio de libertades y de oportunidades homoeróticas único en el país, planteándose en ambos materiales esta concepción utópica de la capital. Esto se aprecia en el siguiente fragmento de la novela que también fue incluido en *Siempre sí*, lo que fortalece estos vasos comunicantes entre los respectivos protagonistas y la idealización del lugar donde tienen lugar la mayoría de los hechos:

Entons empecé a salir muchísimo a la calle me encantaba salir a la calle me sentía fascinado por la ciudad en esa época me parecía la ciudad de México la ciudad más cachonda del mundo la que mas se prestaba a coger. O sea a que uno cogiera ¿verdad? la que más favorecía las este las relaciones sexuales entons yo decía “no ps si esta ciudad es cachondísima para muestra basta la torre latinoamericana que es el falo más grande de Latinoamérica” porque sí es como un falo ¿te has fijado? Es larga larga como cualquier prestas que se precie a serlo y abajo hasta tiene sus huevos [...] cada rincocito tenía un encanto muy particular muy sexual. Era maravilloso podías coger todo el día todos los días había hay todavía nomás que ahora está más vigilada la cosa había lugares para todas las horas del día (Zapata, 2019, pp. 167-168).

Más allá de los vínculos intertextuales con la novela de Zapata también es posible identificar otras conexiones con la cultura gay mexicana. Un nexo en el plano sonoro se construye al momento en el que Héctor camina por las calles de la urbe en la noche hasta encontrarse con algunos mariachis que interpretan “El Noa-Noa”,

la icónica pieza de Juan Gabriel. La letra de esta composición musical se relaciona con la experiencia del protagonista de *Siempre sí* en la capital, donde el “lugar de ambiente donde todo es diferente donde siempre alegremente bailarás toda la noche” viene a ser la misma Ciudad de México que está siendo explorada y descubierta por Héctor. Esto último recordando que el término “de ambiente” fue utilizado con frecuencia por la comunidad LG durante las décadas de los ochenta y noventa —como bien se recalca en *El vampiro de la colonia Roma*— para referirse a los establecimientos y zonas *gay-friendly* o exclusivos para la comunidad.

*Siempre sí* es un filme interesante que dialoga sobre las diferencias que existen en un mismo país con respecto a la aceptación de orientaciones y de preferencias sexuales ajenas a la heterosexualidad, donde las grandes ciudades —la Ciudad de México en concreto— contrastan con otros territorios distinguiéndose por una mayor apertura, aceptación y tolerancia. No obstante, Alberto Fuguet termina construyendo una idealización de la capital del país convirtiéndola en una utopía homoerótica que se distingue, en su totalidad, por la inclusión y por una amplia oferta de divertimento sexual para la comunidad gay. Incluso, a través de su protagonista se contraponen esta ciudad con otras del país, creándose una dicotomía libertad-contención/represión. Por otro lado, la película exalta a través de la intertextualidad a la denominada cultura gay, esto mediante la recuperación de piezas —ya sea a través de menciones, alusiones y homenajes— del acervo cultural homosexual mexicano, mismas que se interconectan con el viaje de autodescubrimiento emprendido por el protagonista de *Siempre sí*.

Ante todo, el largometraje resulta valioso porque exalta un fenómeno en ocasiones pasado por alto por ciertos estudios urbanísticos y sociales: la apropiación o la generación de espacios exclusivos —o *gay-friendly*— para la comunidad LGBTQ+ donde pueden desenvolverse y actuar libremente, sin temor a ser marginados, discriminados, agredidos o violentados; espacios destinados para el Otro que aspira a una verdadera tolerancia e inclusión.

## Referencias:

- Bautista, J. C. (2018). La noche al margen. Brevísima relación de la vida nocturna gay. En M. K. Schuessler y M. Capistrán (Eds.), *México se escribe con J. Una historia de la cultura gay* (307-330). Ciudad de México: Debolsillo.
- Blanco, J. J. (1986). *Función de medianoche*. Ciudad de México: Ediciones Era & Secretaría de Educación Pública.
- \_\_\_\_\_ (2005). *Postales trucadas*. Ciudad de México: Ediciones Cal y Arena.

- Bruciaga, W. (2012). Nicho Bears & Bar. *TimeOut*. Disponible en <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/gay-y-lesbico/nicho-bears-bar>
- Chilango (2015). El legendario Hotel Mazatlán. *Chilango*. Disponible en <https://www.chilango.com/general/el-legendario-hotel-mazatlan/>
- Fuguet, A. (director) y Oporto Iglesias, A. (productor) (2019). *Siempre sí* (cinta cinematográfica). México & Chile: Cinepata & Matrriarca Films.
- Jiménez Solórzano, A. y Romero Mendoza, M. (2014). 'Salir del closet' en la Ciudad de México. *Salud Mental*, (37), 391-397.
- Laguarda, R. (2010). El ambiente: espacios de sociabilidad gay en la ciudad de México, 1968-1982. *Secuencia*, (78), 151-174.
- Lizárraga Gruchaga, X. (2018). Un devenir de visibilidad y voces En M. K. Schuessler y M. Capistrán (Eds.), *México se escribe con J. Una historia de la cultura gay* (345-370). Ciudad de México: Debolsillo.
- San Martín Córdova, I. (2010). Visibilidad de la comunidad gay y lesbica en el espacio público de la Ciudad de México: la Zona Rosa. *Revista Digital Universitaria*, 11(9), 3-12.
- Zapata, L. (2018). Highlights de mi vida como gay. En M. K. Schuessler y M. Capistrán (Eds.), *México se escribe con J. Una historia de la cultura gay* (13-30). Ciudad de México: Debolsillo. 13-30.
- \_\_\_\_\_ (2019). *El vampiro de la colonia Roma*. Ciudad de México: Debolsillo.



# **ENTRECRUCES DISCIPLINARES: CINE, ARQUITECTURA Y URBANISMO**



## El reflejo de la sociedad de la década de los cincuenta en películas de la época de oro del cine mexicano

*Laura Georgina Ahuactzin Pérez*<sup>119</sup>

### Introducción

Las expresiones artísticas han sido el medio para mostrar la dinámica social y cultural que atraviesa una comunidad en un determinado momento histórico. Estas expresiones construyen y a su vez se construyen de la identidad social de una colectividad y se convierten en el testimonio gráfico que permite conocer la ideología, los problemas, los retos, las costumbres y las situaciones que se vivían en la época.

De esta forma, es posible recurrir al testimonio cinematográfico que ofrecen las películas de la época de oro del cine mexicano, especialmente en la década de los cincuenta, para conocer los elementos sociales que estuvieron presentes en el cambio estructural de la sociedad mexicana a partir del proceso de urbanización e industrialización del país.

Bajo estas premisas, el presente capítulo tiene como eje de la investigación, la relación entre el cine, el proceso de urbanización de la década de los cincuenta y la identidad social que fue cambiando en una década de industrialización y modernización del Estado mexicano.

La pregunta central de la investigación es ¿De qué manera se reflejó el proceso de urbanización en películas de la época del cine de oro mexicano y cómo se identifica la relación entre el proceso de urbanización y la identidad social urbano-rural en nuestro país durante la década de los cincuenta?

La metodología utilizada para la investigación es cualitativa con la que se pretende, a través de la observación a las fuentes históricas, identificar los elementos fílmicos que permitan reconstruir la dinámica social de la población mexicana a mediados de siglo. Los criterios de selección para las películas consistieron, principalmente, en que se tratara de filmes realizados de 1950 a 1959 y que el argumento contemplara problemáticas urbanas o se desarrollara en escenarios de la ciudad.

Este capítulo se divide en cuatro partes principales, la primera realiza un recorrido sobre el marco conceptual y empírico de la relación que se ha identificado

---

<sup>119</sup> Doctora y Maestra en Estudios Sociales en la línea de investigación de Procesos Políticos por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Iztapalapa, Licenciada en Administración por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Azcapotzalco. Estudiante de la Licenciatura en Historia en la Facultad de Filosofía y Letras (UNAM). Profesora en la División de Socioeconómicas en la Facultad de Estudios Superiores, Acatlán.



entre el cine y la identidad social. En este punto se retoman conceptos que permiten el posterior análisis de las películas seleccionadas de la época de oro del cine mexicano, además de que se presentan datos sobre el papel del cine en la cultura mexicana. En la segunda parte se retoma la importancia del cine como fuente histórica, se realiza un recuento sobre algunos de los trabajos que han tomado a las películas de la época de oro del cine mexicano como objeto de estudio para entender procesos históricos. En este punto se destaca la aportación del presente capítulo a la reconstrucción histórica del siglo XX a partir de una representación cultural como lo es el cine.

En la tercera parte se realiza una descripción del proceso de urbanización dentro de la modernización de nuestro país en la década de los cincuenta, con la finalidad de destacar los principales aspectos de este proceso histórico y sus implicaciones en la dinámica social. La cuarta parte contiene el análisis de los elementos fílmicos que permiten observar la identidad social de la época en las películas seleccionadas. Finalmente, en la conclusión se analiza cómo se refleja el proceso de urbanización en películas de la época de oro del cine mexicano y así analizar la relación entre el cine y la identidad de la sociedad mexicana de la década de los cincuenta.

### **Marco conceptual y empírico de la relación entre el cine y la identidad social**

El cine ha sido el gran protagonista del siglo XX, su expansión se debió en gran medida al aumento de la población que reclamaba nuevos espacios de entretenimiento, los avances en la tecnología del cine, la construcción de los foros en la periferia de la ciudad y la consolidación del cine como el arte que permitía entretener a un gran volumen de personas y que ofrecía, por sí mismo, una nueva forma de convivir para la sociedad mexicana de inicios de siglo.

Como actividad cultural, el cine es conocido como el arte de narrar historias a través de una técnica de proyección de forma rápida y sucesiva, es considerado como un invento que logró conjuntar otros grandes inventos del siglo XIX y así poder proyectar imágenes para el público (Soul Georges, 2004).

La actividad de desarrollar historias que pudieran ser plasmadas en películas, pretendía directa o indirectamente, representar audiovisualmente los problemas que surgen de la relación en la estructura social a partir del contexto en el que viven los personajes. En consecuencia, las cintas cinematográficas se convirtieron en el espacio para mostrar las identidades culturales y los procesos históricos.

Pese a ello, las películas habían sido ignoradas como fuente histórica hasta la década de 1980 cuando un grupo de historiadores empezó a considerar al cine

como objeto de estudio y las películas como fuente histórica.<sup>120</sup> En estos estudios se considera que la trama de las películas se basa en los problemas que surgen a partir de cómo se construyen las relaciones entre los distintos aspectos de la vida humana con las condiciones sociales, económicas y políticas de su contexto, y que es a partir de estos guiones que es posible reconstruir la época de estudio o bien, contemplar elementos que permiten entender la dinámica social del momento.

Otro de los motivos académicos para considerar a las películas como fuentes históricas es que cada filme es el resultado de una interpretación de la realidad que vive el guionista y que intenta mostrar a través de la historia que cuenta, además de la visión del director y del productor, quienes aportan elementos de sus propias experiencias o aprendizajes para plasmar en tanto en la trama como en los detalles que se muestran a lo largo de la película.

Para Ferro, las películas constituyen las representaciones de los hechos históricos conjuntamente con la forma en la que se construye y se asume ideológicamente el pasado. Al respecto señala que "El film se observa no como obra de arte, sino como un producto, una imagen objeto cuya significación va más allá de lo puramente cinematográfico; no cuenta solo por aquello que atestigua, sino por el acercamiento socio histórico que permite" (Ferro, 1995, p. 39).

A partir de este planteamiento, el autor identifica cuatro variables para comprender la relación entre cine e historia. En primer lugar propone usar el cine como documento para analizar la realidad histórica que pretende representar cinematográficamente, aunado al análisis de los propios usos y funciones de las películas en relación con procesos históricos y sociales más amplios. En segundo lugar, propone comprender los filmes como creadores de la historia, ya que permite pensar el problema de la verdad y la fiabilidad de las representaciones históricas en el acontecimiento. La tercera variable refiere a analizar el problema del lenguaje cinematográfico y las interpretaciones estéticas que los creadores de las películas hacen de los hechos históricos. Finalmente, la cuarta variable propone estudiar el campo social que produce y que recibe los filmes y las formas como se presentan las representaciones en la sociedad. (Goyeneche-Gómez, 2012, p. 392).

Este trabajo se centra, principalmente, en las dos primeras variables, por lo que se retoma la idea de que las películas constituyen un documento para analizar la realidad, considerando elementos propios de la época y de los cineastas, pero a su vez se entiende que, las películas permitieron insertar en la sociedad ciertas identidades culturales que permitieron la perpetuación de los modelos sociales.

Esta premisa es reforzada con los aportes de Pierre Sorlin, un académico estudioso del cine desde las ciencias sociales. En su investigación, explica que el

---

<sup>120</sup> Entre los primeros estudios que consideraron al cine como objeto de estudio de la historia destaca el de Natalie Zemon Davis, Marc Ferró y Pierre Sorlin quienes han estudiado la relación entre cine, cultura e historia a partir de las codificaciones fílmicas y su vinculación con procesos históricos desde una perspectiva ideológica. (Goyeneche-Gómez, 2012, pp. 389-391).

estudio de los filmes debe enfatizar el conjunto de medios y manifestaciones que definen a los grupos y que se encuentran inmersos en sus relaciones. Asimismo, el autor explica que el cine no solo tiende a reproducir los estereotipos sociales sino que los refuerza al mostrarlos dentro de los problemas históricos. (Goyeneche-Gómez, 2012, p. 392).

Por tanto, para Sorlin la relación entre cine e identidad se basa en que el primero se convierte en un mecanismo ideológico que busca perpetuar ideas vinculadas a procesos sociales más amplios, en este caso, al proceso de urbanización y modernización de nuestro país en los cincuenta. (Sorlin, 1985).

En el campo de las ciencias sociales, la identidad se define como la elaboración conjunta de conceptos relacionados con las reglas y las normas sociales, con el lenguaje, con el control social, con las relaciones de poder, es decir, con la producción de subjetividades (Rosana Peris Pichastor y Sonia Agut Nieto, 1997).

Por lo tanto, la construcción de la identidad social es un proceso de suma de situaciones históricas y valoraciones subjetivas que se constituyen en un conjunto de personas y que conforman la base sobre la que se relaciona la sociedad, a partir de sus valores, tradiciones e ideología con la que conforman un referente cultural.

Para Sorlin, es posible identificar la relación entre cine e identidad social en tanto el primero sea comprendido como un medio de representación y expresión que si bien no reproduce la realidad en su totalidad, si permite comprender la forma en la que las sociedades construyen e implementan los códigos específicos para representar los sistemas ideológicos. Para Sorlin “un filme es un acto por el que un grupo de individuos, al escoger y reorganizar materiales visuales y sonoros, al hacerles circular entre el público, contribuye a la interferencia de las relaciones simbólicas sobre las relaciones concretas” (1985, p. 170).

Los trabajos realizados por Pierre Sorlin, Natalie Zemon Davis, Marc Ferró y Edward Goyeneche-Gómez permiten sostener teóricamente la idea central del presente trabajo acerca de la relación entre el cine y la identidad social en un proceso histórico (proceso de urbanización) en nuestro país.

En lo que corresponde a las nociones empíricas, se considera que la importancia de la época de oro en el cine mexicano radica en dos principales razones, la primera es que, apoyado en las diversas corrientes y formas de nacionalismo, se transformó en el medio idóneo para representar y difundir elementos que conformaban la identidad nacional durante los años posrevolucionarios.

Esto se observa en el crecimiento, en término de volumen de producciones, de las películas en la década de los cincuenta. Entre 1932 y 1939 se realizaron 236 películas mexicanas de largometraje, esta producción de películas mexicanas

permitió transformar al cine nacional como un referente de la identidad nacional (Amador y Ayala, 1980, p. 276-277).

Esta cifra crece exponencialmente en la década de los cincuenta en la que se calcula que se producían 100 películas por año, sin embargo, una de las características relevantes de este periodo no es solo la gran producción, sino las temáticas que se manejaron desde finales de la década de los cuarenta y que se consolidaron al inicio de la década. De acuerdo con Eduardo de la Vega (2010), a finales de la década de los cuarenta, las películas comenzaron a mostrar una atmósfera citadina con tramas sobre la problemática de la clase media, filmes como *Nosotros los pobres* (1947) y *Ustedes los ricos* (1948) de Ismael Rodríguez, *¡Esquina... bajan!* (1948) y *Hay lugar para...dos* (1948) de Alejandro Galindo se reconocen como los inicios del cine urbano debido a que muestran la ciudad y la dinámica social de los barrios.

La segunda razón tiene que ver con la coincidencia entre el aumento de la población y la industrialización del país, ya que este cambio en la dinámica social detonó la demanda en el consumo de películas y, por ende, impulsó la producción de estas durante la época de los cincuenta.

Dichas condiciones promovieron que el cine nacional ocupara un lugar inimaginado dentro de la cultura mexicana y como referente a nivel internacional, los argumentos se basaban principalmente en las situaciones que se presentaban en la creciente población urbana de México, por lo que a continuación se presentan los principales elementos a considerar del proceso de urbanización en nuestro país como protagonista de la época de oro del cine mexicano.

La relación entre cine y los procesos históricos vividos a lo largo del siglo XX ha sido abordada por diversos autores con el fin de reconstruir esta etapa, sin embargo, para los fines de la investigación se retoman distintos trabajos en los que el cine se convierte en una fuente primaria de reconstrucción.

## **La importancia del cine como fuente histórica**

En la revisión de trabajos enfocados al cine mexicano del siglo XX se recurrió a Julia Tuñón en dos textos "Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano: la construcción de una imagen" y "La ciudad actriz: la imagen urbana en el cine mexicano (1940-1955)".

En el primer trabajo, la autora realiza un análisis sobre la representación de las mujeres en la pantalla grande con lo que intenta abordar la construcción de una imagen referida al cambio social.

De acuerdo con Tuñón, la actuación de la mujer en el cine mexicano ha sido facética, desde la representación de sumisión y represión hasta la emancipación. Por lo que su texto se enfoca en el camino del cambio de la sociedad femenina el cual ha ido de la mano por el cine en cada una de sus etapas.

Para sostener el argumento, Tuñón explica que durante muchas décadas la actuación de las mujeres buscaba representar la imagen de una deidad. La virgen era el icono de referencia para mostrar a la mujer como se pretendía que fuera, se retomaba la pureza, la sumisión, la abnegación como atributos de su personalidad.

Sin embargo, en una sociedad cambiante la actuación de la mujer tenía que representar la realidad, hacer notar el problema que crecía ante los cambios sociales, por lo que las historias de mujeres abordaban la vida de carencias. En ese sentido, las películas reflejaban el trabajo que efectuaban las mujeres para solventar su hogar, por lo que se entiende que el cine tenía como objetivo reflejar la vida de las mujeres para que las mexicanas se identificaran con las películas.

El propósito del cine, respecto a la figura femenina, era mostrar a la mujer como un cambio de cultura, de sociedad e inclusive de moda para poder dar el mensaje de liberación que tanto se buscaba, no obstante, eso era lo que el cine reflejaba y estaba muy lejano de la realidad social.

El argumento principal del texto de Tuñón es que las mujeres de luz son aquellas que por medio del reflector interpretaban vidas ajenas que se encontraban en la sombra. La autora explica que el objetivo del cine de la época era mostrar la sombra de las mujeres reales con vidas carentes a manera estilizada o reflejarlo de forma menos hostil.

Un argumento importante de la autora respecto a las actrices del cine mexicano es si bien existieron grandes actrices que formaron parte de la cultura y la historia del país y que sus actuaciones realmente reflejaban las vivencias de la época en la que se encontraban, son pocas las mujeres que lograban una empatía con el público debido a las diferencias sociales entre una actriz y una mujer mexicana de la época.

De esta forma, la actuación femenina está por demás expresada y motivada por los derechos de las mismas, buscan empoderar los actos dejando de lado el reflejo o la simpatía de sociedad real, buscan dar el mensaje de liberación y no toman en cuenta los problemas sociales, pese a que ese era el objetivo inicial.

Por su parte, en el trabajo de Tuñón titulado "La ciudad actriz: la imagen urbana en el cine mexicano (1940-1955)", la autora tiene el objetivo de reflejar a la ciudad como parte importante en las cintas cinematográficas referirse a ella como una actriz interprete de la vida en aquella época.

De acuerdo con Tuñón, con las películas se trataba de conciliar la necesidad de la modernidad con la tradición sin perder aquellas costumbres que hasta ese momento imperaban en la metrópoli. La ciudad además de ser el cambio de la urbanización era tradicionalmente el centro político y administrativo del país, de la concentración de los poderes de gobierno.

A inicios de la década de los 40, nuestro país vivió un proceso de industrialización que provocó que la ciudad se modernizara e incluso se llegara a considerar a la par de las grandes ciudades del mundo. Este hecho promovió la

movilización de la población mexicana del campo a la ciudad y el cambio en los hábitos de convivencia y dinámica al interior de las ciudades fue inevitable. Un argumento de la autora es que la población tenía problemas para controlar a ese nuevo animal que circulaba por las calles (el automóvil) y que significaba un símbolo de modernidad y cambio pero que ciertamente significaba un reto para la población que no entendía su funcionamiento.

El cambio en la sociedad fue notorio y difícil para las nuevas generaciones, el gobierno no sabía cómo conducir a la población hacia la nueva dinámica urbana y fue entonces que la represión se convirtió en algo cotidiano, al grado de que parecía que el cambio no había logrado los resultados esperados. Aunado a esto, la autora explica que a pesar de los cambios existía una marcada división de clases, la clase alta, la media y la marginal y es precisamente en este tránsito del campo a la ciudad en el que la clase media se hizo notar.<sup>121</sup>

Para la autora, la ciudad se convirtió en la protagonista de nuestro país debido a que fue en esos espacios geográficos que se empezó a desarrollar nuevas dinámicas de convivencia, de esparcimiento, de entretenimiento y de expresión cultural. Los problemas sociales que trajo consigo la urbanización del país están relacionados con la abundancia de recursos y el despilfarro en la vida nocturna que había en la ciudad. De acuerdo con la autora, en la prensa se destacaba lo que hacía la gente de las clases altas y el espectáculo, por lo que en ese sentido el cine empezó a construir una imagen de la ciudad y del país que tenía que ver con la realidad.<sup>122</sup>

Los años dorados del proceso de urbanización de 1940 a 1960 impulsaron a la época de oro del cine, por lo que los cambios sociales estuvieron a la par de los cambios que mostraba el cine. El cine descubrió la ciudad como escenario y tema para producir historias de éxito, por lo que la ciudad ejerce su faceta de actriz.

En el trabajo titulado "Apuntes para una historia de la cultura mexicana en el siglo XX", Gerardo Estrada se plantea como objetivo la identidad social por medio de la cultura naciente en el siglo XX. Para el autor, las expresiones culturales pretendían mostrar los cambios sociales a los que se enfrentaba la sociedad estaban enfocados por defender los derechos de las mujeres, de los estudiantes y de artistas que habían sido factor importante años atrás.

En ese sentido la música, el cine, la pintura y el teatro trataban de dar un mensaje de cambio intelectual para un desarrollo culto y cultural por lo que la historia del siglo XX no puede ser contada sino es expresada y representada por la

---

<sup>121</sup> Al respecto, la autora explica que la clase media tenía diversos orígenes y características, estaba conformada por sectores venidos a menos con la Revolución de 1910, así como los que a consecuencia del conflicto subieron de status, estas características hicieron que la clase media se convirtiera en la protagonista de las políticas públicas del país y pilar fundamental de la transición.

<sup>122</sup> Por ejemplo, Acapulco se representaba como centro de desfogues y rupturas de lo convencional, por su parte Tijuana y Ciudad Juárez eran representados como el ámbito de los negocios sucios y la trata de blancas.

pintura, el cine, el teatro y la música. Por lo que una de las mayores aportaciones del autor para el objeto de estudio, es el argumento con el que sostiene que la sociedad se ve reflejada en las películas del cine mexicano.

Este argumento es compartido por Carlos Martínez Assad, quien en su libro *La Ciudad de México que el cine nos dejó*, realiza un recorrido cronológico sobre las principales películas que se desarrollaron en la ciudad durante la época de oro del cine mexicano. De acuerdo con el autor, la investigación que sustenta el libro parte del supuesto de que la Ciudad de México fue mostrando su crecimiento en el cine mexicano por lo que a lo largo de su texto pretende identificar los elementos de la ciudad que puedan reconstruir la dinámica social de aquellos años.

Entre lo más destacable del trabajo de Martínez Assad es la recopilación de los elementos que dan identidad a los mexicanos cuando se reconocen en el acontecer urbano, conclusión a la que el autor llega a partir de la reflexión sobre cómo el cine pretendía retratar a los personajes anónimos que transitan por las calles, las plazas y los parques.

Es así que la ciudad se vuelve la protagonista del cine, testigo de las historias que se cuentan y reflejo de la realidad que se vive, por lo que el autor concluye que existe una profunda relación entre el cine y la sociedad mexicana que en ese entonces buscaba una identidad debido al cambio de lo rural a lo urbano que se vivía.

La revisión realizada de los trabajos sobre proceso de industrialización, identidad social mexicana y cine en la época de oro, permitieron entender cuál es la relación que mantuvieron y cómo puede ser abordada a través de un trabajo de investigación. Si bien es cierto que el cine de esa época ha sido analizado, la mayoría de los trabajos se han basado en el análisis de películas como una forma de expresión cultural, por lo que es necesario incorporar trabajos que retomen al cine como fuente histórica.

Por tanto, la presente investigación cobra importancia para la reconstrucción histórica del siglo XX en nuestro país por dos principales razones. Uno de los mejores argumentos sobre la relación entre el cine y la conformación de la identidad social fue explicado por Silva quien sostiene que las películas identificadas dentro de la Época de Oro del cine mexicano contribuyeron a la colonización de un imaginario social.

El concepto de “construcción del imaginario social” permite entender que a medida de que en los filmes se aborda a una comunidad socioculturalmente heterogénea como la mexicana y se sustentan argumentos fílmicos a través de un conjunto limitado de personajes y estilos de vida muy delimitados, se va construyendo una imagen de lo mexicano que a su vez construye a la sociedad mexicana de la época. De esta forma, el recorrido que se presenta sobre las películas de la época de oro permite construir en la pantalla aquello que debe ser entendido como la esencia de la mexicanidad (Silva, 2011).

## Proceso de urbanización y estructura social en México durante la década de los cincuenta

Nuestro país ha atravesado por tres grandes etapas de urbanización, Jaime Sobrino las identifica así; la primera de 1900 a 1940, la segunda de 1940 a 1980 y la última de 1980 a 2010, año en que termina su investigación. (Sobrino, 2011). La segunda fase de urbanización en México coincide con la época del cine de oro en México, delimitada por la cultura popular de 1936 a 1957, considerando *Allá en el rancho grande* (1936) como la primera película reconocida en este periodo.

Durante los primeros treinta años el país se encontraba en proceso de adaptación, pero ya entrada la década de los cuarenta la nueva vida demandaba formas nuevas de adaptación urbana. La urbanización crecía década con década, durante esos años el factor importante que provocó la urbanización fueron las zonas rurales. El sistema rural buscaba nuevas formas de crecimiento, pero al no encontrarlas a su alcance económico empezaron a migrar a las ciudades.

De acuerdo con Garza, la explicación de la evolución de las ciudades se entiende a partir del año 1940, ya que fue en esa década cuando comenzó un incremento urbano de 627 mil nuevos habitantes promedio de forma anual hasta 1970. Las razones de la expansión de la mancha urbana se entienden en dos sentidos, el primero de ellos es la migración de las zonas rurales a las zonas urbanas en busca de mejores salarios debido a la industrialización que se vivía, pero también se considera el segundo motivo, el refugio de europeos que huían de la Segunda Guerra Mundial entre 1942 a 1950, lo cual provocó no solo el crecimiento de la población sino también un cambio profundo en las estructuras sociales de las ciudades mexicanas. (Garza, 2000).

De esta forma, la ciudad llegó a ser considerada como concepto de esperanza, de trabajo, de desarrollo y crecimiento económico, no obstante, debido al incremento de población urbana para la década de los cincuenta, las ciudades hasta ese entonces reconocidas fueron insuficientes por lo que se crearon 29 ciudades nuevas, con lo que se llegó a un total de 124 ciudades del norte al sur de México. (Garza, 2000).

El periodo de 1940 a 1970 está considerado en la historia mexicana como la época de modernización económica y la consolidación del sistema político debido a que la estabilidad del gobierno atrajo la inversión de grandes industrias que se instalaron en las ciudades, especialmente en la capital mexicana. Estos cambios económicos y políticos impactaron en la composición social, en 1950, nuestro país registraba que 43 % de la población vivía en localidades urbanas; en 1990 el porcentaje era de 71, para 2020 es de 79 por ciento. En contraparte, en 1950, la cantidad de personas que habitaban en comunidades rurales representaba 57 % del



total de la población del país; en 1990 era de 29 % y para 2020, se ubica en 21 por ciento. (INEGI, 2020).

La situación en la capital del país en la década de los cincuenta muestra un comportamiento similar debido a que los datos muestran un incremento exponencial: en la década de los cuarenta registraba 1´757,000 habitantes y para la década de los cincuenta sumaba 3´050,000. El último censo registró 9´209,944 personas que viven en la capital mexicana. (INEGI, 2021).

Estos datos demográficos acompañan el proceso histórico que se pretende reconocer a partir de la relación del cine con la identidad social, debido a que el aumento de la población urbana estuvo acompañada de una confrontación de valores, el arraigo de tradiciones y costumbres, la dinámica laboral e incluso el lenguaje utilizado, y que se reconocen como elementos que construyeron una identidad nacional a partir de lo que se vivía en los barrios capitalinos.

### **Cine e identidad social: Aspectos de la vida social presentes en películas de la época de oro del cine mexicano**

La modernización del Estado Mexicano, identificada comúnmente de 1940 a 1960, coincidió con una etapa fructífera reconocida por la época de oro en el cine mexicano, en la que no solo se producían la mayoría de las películas que consumía la sociedad de la época sino que ha sido reconocida recientemente, como el testimonio histórico de la transformación de la vida social, de la modernización de la sociedad mexicana y de la dinámica social que se vivía durante la mitad del siglo XX.

El modelo económico que adoptó el gobierno mexicano a inicios de la década de los cuarenta y que duró aproximadamente hasta finales de la década de los sesenta es reconocido como “modelo de sustitución de importaciones” y se caracteriza por un gobierno paternalista que buscaba satisfacer las necesidades y demandas de la población mexicana a través del control de la economía y del desarrollo de industrias que permitieran producir lo necesario para las familias mexicanas.

El aumento de empresas paraestatales brindó a los mexicanos mayores oportunidades de empleo en la ciudad y una mejora en la calidad de vida debido a que las actividades secundarias cobraron mayor relevancia respecto a las actividades del campo. Esta situación promovió la migración del campo a las ciudades, un cambio en la vida que se había conocido hasta ese entonces, incluso cambios en la dinámica familiar debido a que el “jefe de familia” no laboraba más en el campo sino se sujetaba a un horario dentro de una empresa pública o privada.

En ese sentido, desde la década de los cuarenta, las películas mexicanas comenzaron a reflejar los cambios sociales que se vivían a través de historias de mujeres y hombres que llegaban a la ciudad y se enfrentaban a la nueva dinámica.

Además se intentaba abordar la situación de la periferia de la ciudad, aquellos lugares que estaban más cerca de la ciudad pero que aún conservaban algunos paisajes y costumbres de la vida rural. Por tanto, la vida en la ciudad se convirtió en el argumento principal de las películas desde mediados de la época de los cuarenta.

En la década de los cincuenta, la ciudad se convirtió en protagonista de dos formas, la primera de ellas al ser el principal escenario de las películas de la época, por lo que, conforme pasaba el tiempo se podía observar el crecimiento de la ciudad y la construcción de los edificios, hospitales o unidades habitacionales que posteriormente serán representativos de la Ciudad de México.

La segunda forma de protagonismo se refiere a la dinámica de la ciudad, que en los primeros años de la década se concentra en los barrios de las orillas de la ciudad y conforme se acerca a la mitad de los años cincuenta, se observa el estilo de vida en el centro de la ciudad, especialmente en las vecindades; en los últimos años de la década, la dinámica se centra en la modernidad de las unidades habitacionales como Tlatelolco.

Para entender el impacto de las dos formas de observar a la ciudad, a continuación se hace un recorrido por los antecedentes en las películas de la década de los treinta (principalmente la segunda mitad) y la década de los cuarenta.

En el recorrido sobre el primer observable, la ciudad como escenario de las películas, se ubican pocas películas en las que se observa la ciudad ya que eran años en los que el cine mantenía un ambiente rural, en películas de Emilio "El Indio" Fernández en las que sobresale la fotografía de Gabriel Figueroa reflejando los paisajes naturales del país; de este período la película más reconocida es *Allá en el rancho grande* (1936).

Pese a que en la década de los treinta el escenario era principalmente rural, películas como *Esperanza Iris* de Gabriel Soria mostraban los andenes de la estación San Lázaro, que décadas después se ubicarían dentro de la Ciudad de México. En 1935, la película *Celos* con Arturo de Córdoba mostraba una casa ubicada en la colonia Hipódromo Condesa, además de algunas calles de la ciudad.

El segundo observable, en las películas de la década de los treinta, se identifica en la búsqueda por delimitar una mexicanidad, es decir, una identidad mexicana a partir de los usos y costumbres de la vida rural, de los valores morales de la familia, de las relaciones sociales y especialmente de la pareja. A partir de estos elementos sociales se recrea una versión de la historia nacional en los años posrevolucionarios, en los que se desarrolla la imagen del hombre mexicano, "macho" con el que se intentaba mostrar visiones enaltecidas e idealizadas del coraje, del valor de trabajar la tierra, la belleza de la mujer mexicana, con una actitud de sumisión a los valores patriarcales, sujeta a los valores de la época -como conservar la virginidad- y dependencia de la figura masculina para tener un lugar respetable en la estructura social.

Estas características continúan en las películas de los primeros años de la década de los cuarenta, en filmes como *Las abandonadas* (1944), *Flor Silvestre* (1945) y *Enamorada* (1946), todas de Emilio Fernández, se observan los paisajes rurales y los valores de las familias que viven del trabajo en el campo, con horarios jornaleros diferentes a los que después se abordan en la dinámica de la ciudad, con una estructura jerárquica en la que se respeta la autoridad del “patrón” (dueño de la hacienda) que no solo se limita al plano laboral sino que prevalece en la vida personal de los trabajadores, quienes juegan un rol dentro de la historia.

Los escenarios de las películas comenzaron a cambiar en la segunda mitad de la década de los cuarenta con locaciones en barrios y avenidas del centro de la ciudad. Uno de los lugares recurrentes son las vecindades, el conjunto de viviendas en el que se concentran varias familias, o también, colonias populares en las que se muestran las tradiciones y costumbres de la sociedad mexicana que se acercaba a la mitad del siglo XX. Ejemplo de esto es el filme *Una familia de tantas* (1948) en el que las imágenes muestran a una ciudad que está cambiando, entre las residencias coloniales que aún se conservan de la época porfiriana surgen los primeros edificios y rascacielos.

Este observable se relaciona con la confrontación de valores morales entre la vida rural y la vida urbana, debido a que las películas muestran el debate ético de personajes que se mudan del campo a la ciudad y deben adecuar su comportamiento y decisiones a la nueva dinámica, aun cuando esto implique ir en contra de la honorabilidad de los valores enseñados por sus familias en el pueblo.

Para la primera forma de observar a la ciudad protagonista, se retoman películas como *En la palma de tu mano*, dirigida por Roberto Gavaldón y protagonizada Arturo de Córdoba en 1950; la historia se desarrolla en los alrededores de la Alameda Central, en la que aún se observa el trazo urbano de inicios del siglo XX.

En 1951, la película *Salón de Belleza* dirigida por José Díaz Morales y protagonizada por Rita Macedo y Emilio Tuero, muestra la esquina en Nicolás San Juan diagonal San Antonio, límite de las colonias Narvarte y Valle.

Una de las películas emblemáticas de inicios de la década de los cincuenta es *El revoltoso*, dirigida por Gilberto Martínez y protagonizada por Germán Valdés “Tin Tán” en 1951, además de que la trama muestra los problemas a los que se enfrenta la sociedad mexicana de la época en la creciente ciudad, es posible observar el paisaje urbano de la colonia Industrial, cerca de la Villa de Guadalupe. Este dato es interesante debido a que la Villa de Guadalupe estaba considerada en las afueras de la ciudad, sin embargo el crecimiento acelerado provocó que en la década de los cincuenta ya se considerara parte de la ciudad por lo que los paisajes como el Parque María Luisa, el camellón que rodea la avenida Rómulo Escobar, las casas estilo californiano situadas en los alrededores y el Monumento a la Raza que en ese entonces lucía solitario, muestran una nueva parte de la ciudad.

En 1952, *Necesito dinero* con Pedro Infante y Sarita Montiel mostraba la zona norte de la ciudad de México, que de igual forma era una parte nueva de la ciudad en ese entonces. En la persecución por parte del personaje de Pedro Infante al personaje "Zapatitos", ambos llegan a Calzada de Guadalupe, recorren cerca del Instituto Mier y Pesado, y la protagonista entra a un edificio recientemente construido.

Esos rumbos fueron muy concurridos durante las películas de los años cincuenta debido a la cercanía con los Estudios Tepeyac, inaugurado en 1946. Es por ello que en 1951, estos paisajes urbanos se vuelven observar en la película *Ay amor como me has puesto*, en la que Tin Tán muestra una típica escena de la dinámica urbana cuando reparte el pan en su bicicleta por las calles del norte de la ciudad.

*Un rincón cerca del cielo* en 1952 mostraba los primeros cambios de la ciudad en la década de los cincuenta, en la trama se puede observar la vida en el centro de esta, especialmente en el callejón de "Sal si puedes", los desafíos económicos por los que pasa un matrimonio de escasos recursos y los cuartos en lo alto de los edificios, que contrastan con la vida lujosa que se presumía en la gran ciudad.

Caso similar es la película *El vagabundo* de 1953, protagonizada por Tin Tán, en la que un hombre recorre las calles de Coyoacán (especialmente la Plaza de la Conchita) y observa una vida que él no tiene debido a su condición económica.

En 1955, *Los paquetes de Paquita* dirigida por Ismael Rodríguez protagonizada por María Victoria, muestra calles en Xotepingo, también muestra la dinámica social con agentes de tránsito y repartidores de pan.

Paso a la juventud, Para mostrar una competencia entre estudiantes, el director Gilberto Martínez recurre nuevamente a 'Tin-Tan' en 1957; ya que lleva su historia a los edificios de una recién construida Ciudad Universitaria; así como al Salón Tenampa, en Garibaldi; el Hotel de Cortés, en la avenida Hidalgo, inmueble del siglo XVII, que en 1915 se convirtió en vecindad; y por último, la calle de Génova, situada en el corazón de la Zona Rosa.

En 1959, la película de *Señoritas* retrata al multifamiliar en Tlalpan recién inaugurado, entre las imágenes es posible observar al tranvía y la calzada de Tlalpan que lucía muy diferente a lo que conocemos ahora. La sociedad mexicana de los años cincuenta vivió el cambio de lo rural a lo urbano, un cambio de vida que involucraba incluso un cambio de valores. Para Julia Tuñón, existía un contraste entre la luz de la pantalla y la oscuridad de la sala que propiciaba la relación afectiva del espectador con los personajes representados que encarnaban sus deseos, por un lado ofrecían un modelo de la moral social aceptada y dominante, sin embargo, en los mismos filmes se permitía al personaje hacer lo considerado indebido, por lo que había un doble mensaje que confrontaba a una sociedad que experimentaba la dinámica de una ciudad (Tuñón, 1995, p. 114).

Para el segundo observable, la dinámica mostrada por *Nosotros los pobres* (1947), y en 1948 *Ustedes los ricos* (Ismael Rodríguez), *Salón México* (Emilio Fernández), *Una familia de tantas* (Alejandro Galindo), *¡Esquina bajan!* (1948) y *Hay lugar para... dos* (1948) contenía elementos sociales coincidentes como la estructura social basada en la posición económica, por tanto, la clase baja reconocía su lugar respecto a la clase alta, las diferencias se notaban desde los lugares en los que vivían hasta en la forma de hablar. Un claro ejemplo es la secuela de *Nosotros los pobres* y *Ustedes los ricos*, ya que reflejan tanto las diferencias económicas como los problemas sociales que aquejan a cada grupo a partir del lugar que ocupan en la estructura social. Las desgracias relatadas en ambos filmes permiten observar el drama que se vivía en una sociedad desigual y enfatizaban que la vida en la ciudad no significaba necesariamente mejorar las condiciones de vida respecto al campo.

Otro observable social es el concepto de la mujer, ya que en estas películas se reconoce al hombre como referente para la posición social de una mujer, en consecuencia, las películas de finales de los cuarenta e inicio de los cincuenta comparten argumentos en los que las mujeres buscan la protección a través del matrimonio o bien, eligen aceptar las reglas del hombre que se identifique como jefe de la casa, aunque no sea el padre, como es el caso de la dinámica familiar en *Nosotros los pobres*.

En la película *Salón México* se muestra la vida nocturna de la ciudad lo cual se reconoce como un reflejo del contraste entre la vida urbana y la vida rural que conlleva a su vez al conflicto de valores, entre la mujer de la vida rural y la vida urbana. De acuerdo con los argumentos de las películas de la época, una mujer conforme con los valores tradicionales optaría por casarse con un hombre que le diera a ella y a su hermana, la estabilidad económica y la posición social para sobrevivir en la ciudad, en contraste, la protagonista trabaja en un salón nocturno y confronta al hombre que abusivamente le niega el dinero ganado por ambos en un concurso de baile. La actitud de la protagonista permite observar un cambio en la idealización del hombre protector y en los problemas que debe enfrentar por la vulnerabilidad en la posición de la mujer respecto al hombre, tanto en lo económico como en lo social.

La construcción del lenguaje es otro de los observables en la construcción de la identidad social por medio del cine mexicano de la década de los cincuenta. A inicios de la década, las películas de German Valdés "*Tin Tán*" se volvieron populares en los cines de la ciudad, con películas como *El Rey del Barrio* (1950), *El Vagabundo* (1953) o *El revoltoso* (1951) por mencionar solo algunas de su amplia producción durante esta década, se dio a conocer un nuevo lenguaje común con frases construidas y popularizadas entre la población mexicana. Este aspecto es interesante de analizar debido a que los elementos culturales popularizados por las películas de Tin Tán, como el lenguaje o el personaje del "Pachuco", siguen siendo

representativos de la vida en la ciudad a mitad de siglo XX y un referente para entender la construcción de la identidad social durante la época.

En contraste, existen los filmes que mostraban la parte más cruda de vivir en la ciudad, dramas sociales que dejaban ver los problemas derivados de la pobreza y la invisibilización de la clase baja. En películas como *Los olvidados* (1950) y *El río y la muerte* (1954) de Luis Buñuel, *Un rincón cerca del cielo* (1952) y *Ahora soy rico* (1952) de Rogelio González, se muestra la vida en las vecindades o en la periferia de la ciudad, se trata de argumentos en los que se resalta el problema de ser pobre y de no poder cubrir los gastos básicos para vivir lo cual lleva a los respectivos protagonistas a tener reacciones violentas que contrastan con sus ideales y anhelos.

La idealización de la vida en la ciudad se puede observar en películas como *El rebozo de la soledad* (1952) de Roberto Gavaldón, en la que el protagonista desea alcanzar su vida ideal y llega a la ciudad a desarrollar su profesión con la intención de tener un futuro mejor. Igualmente, *La vida no vale nada* (1955) de Rogelio González, *Del rancho a la televisión* (1953) y *Maldita Ciudad* (1954) de Ismael Rodríguez muestran la llegada de sus respectivos protagonistas a una ciudad que los confronta en sus valores, en sus ideas, en conseguir el trabajo y la posición económica que les permita tener un lugar en la ciudad. En estas películas es posible observar oficios de la gran ciudad, los medios de transporte, las casas y los espacios en los que era posible encontrar un espacio, aunque fuera pequeño, para entrar en la dinámica de la ciudad.

Finalmente, la dinámica social y la movilidad urbana de la población en una ciudad que crece a pasos agigantados, se puede observar en la película *La ilusión viaja en tranvía* (1954) de Luis Buñuel o en *El joven del carrito* (1959) de René Cardona, en las que se muestra el tráfico de la ciudad, los medios de transporte, la vida de los habitantes de la ciudad e incluso las actividades de entretenimiento para la sociedad de la época.

Estos elementos permiten observar la relación existente entre el cine y la construcción de la identidad social debido a que durante la década de los cincuenta, las salas cinematográficas eran el principal medio de entretenimiento y de comunicación para la sociedad de la época por lo que se exponían los valores, el lenguaje, la vida de una familia de clase media y los problemas de las familias de clase baja, y por tanto, los espectadores de la época se sentían identificados y a su vez adoptaban algunos elementos mostrados en las películas.

## Conclusiones

Con la revisión de películas producidas en la década de los cincuenta y que muestran algún elemento social de la vida urbana es posible responder el cuestionamiento inicial acerca de la manera en que se reflejó el proceso de

urbanización en películas de la época del cine de oro mexicano y cómo se identifica la relación entre el proceso de urbanización y la identidad social urbano-rural en nuestro país durante la década de los cincuenta.

En primer lugar es necesario reconocer los elementos sociales de los filmes de la década de los cuarenta con la intención de entender la diferencia de los argumentos de cada época. En las películas de este periodo se identifica:

- Ambientación rural, las historias, especialmente las de los primeros años de la década, transcurren en el campo y muestran una dinámica familiar propia de las actividades agropecuarias.
- Estructura social basada en la posición económica, por lo que empiezan a mostrar la aspiración por mejorar la calidad de vida buscando oportunidades en la ciudad.
- Confrontación de valores morales entre la vida rural y la vida urbana
- El hombre como referente para la posición social de una mujer

De acuerdo con la presente investigación, en la década de los cincuenta se dieron cambios en la estructura social mexicana, derivado de tres principales razones. La primera de ellas es la industrialización del país que permitió el crecimiento económico en la conocida época del “milagro mexicano” y que promovió una mejora sustancial en el nivel de vida de la población urbana de nuestro país. Este crecimiento provocó la segunda razón, las migraciones del campo a la ciudad, lo que en consecuencia provocó un crecimiento demográfico de las ciudades. Con estas dos condiciones, nuestro país dejó de concentrar la mayoría de su población en el campo y las ciudades (principalmente la Ciudad de México) se convirtieron en el centro económico, social y cultural de nuestro país.

El crecimiento económico y la industrialización del país dieron como resultado un importante cambio estructural en la sociedad mexicana, la modernización del Estado Mexicano que derivó a su vez en cambios en el sistema político mexicano debido a que se confrontaba el régimen emanado de la Revolución Mexicana con las nuevas necesidades y demandas de una sociedad que buscaba cambiar su forma de relacionarse políticamente con un gobierno autoritario.

Estas nuevas condiciones sociales, políticas, económicas e incluso ideológicas fueron retomadas por las películas de la década de los cincuenta en las que se observa a la ciudad como protagonista, es decir, existe una constante ambientación urbana con imágenes que muestran el cambio en la ciudad y que contrasta con lo que había sido el escenario rural, repleto de paisajes naturales que había prevalecido en las películas de la década de los cuarenta.

Uno de los principales elementos presentes en las películas de la época es la exposición de una ciudad que se construye y que destruye su pasado arquitectónico. Es decir, los ambientes urbanos que se muestran en las películas dan testimonio de la construcción de los edificios, la expansión de la mancha urbana

hacia el norte y sur de la ciudad, así como la construcción de unidades multifamiliares.

Estos cambios arquitectónicos sirven como escenario para la confrontación entre lo tradicional y la modernidad, que también puede observarse como la lucha entre lo conservador y lo liberal. Este elemento puede observarse en el cambio de los valores que dictan el comportamiento social, ejemplo de esto es el valor que tiene la virginidad en la película *Allá en el Rancho Grande* (1936), incluso películas de la primera mitad de la década de los cuarenta, en contraste con las películas analizadas de la década de los cincuenta.

Además del aspecto social, se observa una marcada diferencia entre las costumbres de los distintos sectores dentro la ciudad incluso se muestra una forma diferente entre el ascenso en la estructura social en la década de los cuarenta al trabajo y la búsqueda de oportunidades en la década de los cincuenta. Es por ello que la vida de la ciudad idealizada para el ascenso económico y social y la migración se justifica como un medio para mejorar la calidad de vida, pese a que existe la contraparte de los retos y problemas a los que se enfrenta la clase baja dentro de la dinámica urbana.

Debido a que muchas de las historias de la década de los cuarenta reflejaban la vida de la clase media y baja, al relatar su dinámica diaria se construyó un imaginario social e incluso una construcción del lenguaje en el que películas como las de *Tin Tán* hacía recurrente el uso de palabras reconstruidas y frases comunes.

A manera de conclusión, el cine jugó un papel fundamental para acompañar el proceso social de lo rural a lo urbano ya que las historias, los protagonistas y sus vivencias apoyaban a la idea de la ciudad como la combinación social lo que fue transformando la ideología y permitió la fusión entre la vida tradicional y la moderna vida citadina.

A partir de estos nuevos roles en los personajes que viven en la ciudad, se revoluciona la dinámica social debido a que cambian los referentes de la identidad social y esto a su vez construye el imaginario que sostuvo a esa generación, haciendo de la relación entre el cine y la identidad social, una relación de la que se puede ser testigo en películas mexicanas de la década de los cincuenta.

## Referencias:

- Amador, M.L. y J. Ayala Blanco, 1980, *Cartelera cinematográfica 1930-1939*, UNAM, México.
- De la Vega Alfaro, Eduardo, 2010, "El cine mexicano en la encrucijada de las nuevas identidades", en *El Colegio de México*, México.
- Ferro, M., 1995, *Historia contemporánea y cine*. Barcelona: Ariel.



- Garza, Gustavo, 2000, "Evolución de las ciudades mexicanas en el siglo XX" en *Revista de información y análisis*, núm. 19, México.
- Georges, Soul, "El Invento" en *Historia mundial de cine, desde los orígenes Siglo XXI* Editores, México, 2004.
- Goyeneche-Gómez, Edward, 2012, "Las relaciones entre cine, cultura e historia: una perspectiva de investigación audiovisual" en *Palabra Clave*, Vol. 15, No. 3, Colombia.
- Sobrino, Jaime, 2011, *La urbanización en el México contemporáneo*, El Colegio de México, CEPAL-CELADE, México.
- Silva Escobar, Juan Pablo, 2011, La Época de Oro del cine mexicano: la colonización de un imaginario social. *Culturales*, 7(13), 7-30. Recuperado en 23 de marzo de 2021, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-11912011000100002&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912011000100002&lng=es&tlng=es).
- Sorlin, P., 1985, *Sociología del cine*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Tuñón, Julia, 1995, "Cuerpo y amor en el cine mexicano de la edad de oro. Los besos subversivos de La Diosa Arrodillada", en Joaquín Blanco, Gabriela Cano, Marcela Dávalos *et al*, *Cuidado con el corazón. Los usos amorosos en el México moderno*, INAH. México.





# Movilidad automotriz en la Ciudad de México. Visiones fílmicas de la crisis urbana<sup>123</sup>

Georgina Cebey<sup>124</sup>

## Introducción

La movilidad es uno de los aspectos cruciales de las ciudades contemporáneas. A partir de ella subjetividades, territorios y temporalidades se entrelazan para dar cuenta de la complejidad de la vida en las urbes. La Ciudad de México, una de las más congestionadas del mundo, sufre desde hace cinco décadas de un sistema de movilidad deficiente que supone un reto para habitantes y autoridades. Por su parte, el cine ha señalado de diversas maneras los principales problemas de movilidad que se padecen en la capital mexicana. Partiendo de lo anterior, mi presentación indaga en las estrategias de representación que en torno a la movilidad se han desarrollado en el cine mexicano.

Centrándome en los modos en que la idea de una ciudad en crisis adquiere forma precisa en la pantalla aludiendo a la movilidad, propongo caracterizar las múltiples visiones que de lo urbano se han producido en el cine mexicano durante las últimas décadas. En estas visiones, analizaré de que manera la movilidad determina la forma megaurbana, moldea el tiempo y condiciona el cuerpo y el devenir de los sujetos que habitan la ciudad.

## Sobre la noción de crisis

En la actualidad, una de las palabras que resuena constantemente en el ambiente es crisis. Sabemos, por ejemplo, que en 2020 enfrentamos una crisis sanitaria; que en el caso mexicano una crisis económica persiste en el tiempo, mientras que la crisis ambiental generalizada reclama la atención que le hemos negado por décadas.

---

<sup>123</sup> Este trabajo forma parte de la investigación "Visualidad megaurbana: Automóvil y movilidad en el cine mexicano (1971-2018)", auspiciada por el programa de Beca Posdoctorales en la UNAM. La autora agradece los comentarios del Dr. Héctor Quiroz Rothe, asesor de la investigación.

<sup>124</sup> Doctora en Historia del arte por la Universidad Nacional Autónoma de México (Medalla Alfonso Caso 2017), Maestra en historiografía por la Universidad Autónoma Metropolitana y Licenciada en Historia por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Su trabajo se centra en las representaciones urbanas y arquitectónicas en el arte y en medios audiovisuales. Docente universitaria desde 2017, fue investigadora posdoctoral del Interdisciplinary Centre for Global South Studies de la Universidad de Tubinga, Alemania (2017-2020) y actualmente está adscrita al Posgrado en Urbanismo de la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Ha publicado artículos académicos, así como ensayos y textos de crítica en medios como Letras Libres, Nexos, Tierra Adentro, Arquine, entre otros. Su libro *Arquitectura del fracaso. Sobre rocas, escombros y otras derrotas espaciales* (FETA: 2017) obtuvo el Premio Nacional de Ensayo José Vasconcelos.

En su origen griego, el vocablo *krísis* significa 'decisión' y deriva del verbo *kríno* 'yo decido, separo, juzgo'; refiere a una "mutación grave que sobreviene en una enfermedad para mejoría o empeoramiento" o un "momento decisivo en un asunto de importancia" (Corominas, p. 179). Desde el siglo XIX, es común que la noción apunte a un quiebre o fractura con el orden establecido; cuando hablamos de crisis nos referimos a un cambio profundo cuyas consecuencias son importantes y apreciadas, generalmente la asociamos con el caos y la incertidumbre que genera. Sin embargo, en términos de los fenómenos urbanos, la noción de crisis urbana parece abarcar demasiados aspectos que, como en todo tejido, se interrelacionan y anudan entre sí. Un punto de inicio para reflexionar sobre la noción se encuentra en *El derecho a la ciudad* de Henri Lefebvre quien considera que la crisis de la ciudad comienza con la industrialización, pues tal fenómeno implica que las estructuras establecidas se modifiquen (2017, p. 38). El autor distingue al desarrollo y la expansión de la industrialización como momentos clave que desestabilizan las estructuras de la ciudad. Es claro entonces que referirnos a la crisis urbana supone adentrarnos en el terreno de problemas de la ciudad, sin embargo, para el filósofo francés, el ejercicio de examinar las problemáticas urbanas no es sencillo, por ello que sugiera arribar a ellas por dos vías: a partir de problemas bien diferenciados y del estudio de la problemática en conjunto (Lefebvre, 2017, p. 38). Es de esta manera que se distingue la crisis urbana como un problema de dos perspectivas. Se trata, explica el autor, de una:

Crisis teórica y práctica. En la teoría, la noción de ciudad (de realidad urbana) se compone de hechos, de representaciones e imágenes que remiten a la ciudad antigua (preindustrial, precapitalista), pero que se encuentran en proceso de transformación, de reelaboración. En la práctica, el núcleo urbano (parte esencial de la imagen y la noción de ciudad) se resquebraja, y, sin embargo, se mantiene; desbordado, a menudo deteriorado, a veces en descomposición, el núcleo urbano no desaparece (p. 38).

A partir de esta observación, considero pertinente analizar qué elementos impulsan la reelaboración de la ciudad y qué otros intervienen en la permanencia de un núcleo urbano que aunque en crisis, se mantienen. En el contexto latinoamericano, el consenso de los estudios urbanos, señala que la crisis de las ciudades del continente se remonta a la década de 1970, se trata de una crisis global que involucra y afecta todos los sectores sociales de América Latina (CEPAL, p. 98). Este conflicto no solo atañe al ámbito económico, estamos frente a procesos simultáneos de la ciudad, por ejemplo, fenómenos de crecimiento desorganizado de la urbe que son, a su vez, producto de grandes migraciones, incremento poblacional, procesos de urbanización difusa, alteraciones ambientales, carencia de servicios e infraestructuras, por mencionar los más destacados.

La idea de crisis urbana hasta ahora delineada nos permite acercarnos al terreno físico de la ciudad, pero debemos considerar el componente humano o subjetivo, esto es, al conjunto de habitantes que, al tiempo que afronta y padece los problemas que surgen en la ciudad, también genera estrategias para permanecer en la misma y hacer que esta unidad, aunque resquebrajada no desaparezca. Para acercarme a las estrategias que a nivel subjetivo se generan frente a la crisis urbana, acudo a la noción desarrollada por Reinhart Koselleck en “Algunas preguntas sobre la historia del concepto “crisis”” (2016), relativa al componente temporal de la crisis. Para el historiador, la crisis en tanto concepto histórico remite a un problema de temporalidad. Pensar en la crisis implica desarrollar una teoría del tiempo: en un sentido moderno puede tratarse de “la escasez de tiempo” en la que está implícita la idea de una presión que debe conocerse a fin de evitar la incertidumbre (103). Para el caso que nos ocupa, del desarrollo de la noción de crisis urbana, Koselleck propone que la crisis se hace perceptible como:

[...] un proceso de aceleración sin parangón, en el que se anudan muchos conflictos, violentando el sistema para, luego de la crisis, originar un nuevo estado. “Crisis” indicaría entonces la superación del umbral de una época, un proceso que, mutatis mutandis, puede repetirse. También si la historia, en el caso particular, permanece siempre irrepitable, este concepto demuestra empero que la posibilidad de que puedan ocurrir brotes de cambio en formas análogas (2016, p. 103).

De estas observaciones se desprende la idea de que la crisis urbana es un entramado de situaciones imbricadas entre sí: de fenómenos urbanos, económicos, de cuestiones de tiempo y espacio en constante transformación. En este tejido complejo, podemos distinguir entre la ciudad en tanto realidad presente, material, o “dato práctico-sensible” y lo urbano que, siguiendo a Lefebvre, atiende a una “realidad social compuesta por relaciones que concebir, que construir o reconstruir por el pensamiento” (p. 39). En este sentido, comprender la crisis urbana implica navegar entre dos dimensiones que interactúan una entre la otra, por ello que, como mostraré a continuación, sea el cine un soporte privilegiado capaz de mostrar estas dos capas de experiencia de la crisis.

### **La crisis urbana de la Ciudad de México**

En el caso de este trabajo, la aceleración que embiste la ciudad es la industrialización. Desde 1940 y hasta finales de los años setenta, un apresurado crecimiento económico transformó al país. Este proceso, conocido como “milagro mexicano” constituye una serie de procesos paralelos, entre ellos, el aumento de la población, la producción sustitutiva de bienes de consumo, las migraciones del campo a las ciudades y el desarrollo de infraestructura urbana, la creación de políticas para estimular el desarrollo de la industria, se cuentan entre los más

importantes. La ciudad de México fue una de los espacios en donde este cambio surtió efecto de manera dramática: entre 1950 y 1980 un veloz crecimiento de la población que, sumada a las migraciones, originaron una concentración elevada de habitantes en la capital. En este claro proceso de metropolización, la ciudad triplicó su población y superficie pasando de 117 km<sup>2</sup> para mediados de siglo a más de 1,000 km<sup>2</sup> en los años ochenta. Al mismo tiempo, comenzó la conurbación con el Estado de México (Escobar y Jiménez, p. 10). Para 1940, la capital concentraba el 7.9% de la población nacional y el 33.5% del PIB total nacional (Garza, p. 40). En contraste, una década más tarde, la capital había elevado su población de 1.6 a 2.9 millones de habitantes y en tan solo 10 años más, esta cifra incrementaría a 3.6 millones (Garza, 43, p. 45). Los datos anteriores dan idea de lo veloz e intensa que resultó la transformación urbana. La década de los años setenta, por su parte, resulta fundamental para la ciudad pues es entonces cuando ésta consolida su carácter metropolitano. A la alta concentración urbana, en la que entre la población del Distrito Federal y la población asentada en los municipios conurbados ronda casi los dos millones de habitantes, se suma el predominio de las actividades económicas, políticas y administrativas del país (Garza, 88), de tal modo que no resulte extraño que sea entonces cuando la ciudad comience su expansión hacia la periferia.

En este contexto, es importante fijar la mirada en los medios que hacen posible la movilidad, es decir, el transporte en tanto que, la historia del desarrollo de la ciudad moderna es también la historia de cómo se multiplicaron los medios de transporte en donde la velocidad define la eficacia de cada una de las nuevas posibilidades de trasladarse. En este contexto, como apunta Néstor García Canclini, es en el viaje urbano, en el desplazamiento cotidiano por la ciudad donde podemos ahondar en el componente subjetivo del habitar en una ciudad que se encamina a la crisis, pues “es viajando cuando brotan las preguntas acerca de por qué la ciudad es así o cambia, cómo podría mejorar, de qué manera coexistimos con los otros. Las travesías urbanas son también viajes por las relaciones entre el orden y el desorden, donde se activa la memoria de las imágenes perdidas de la ciudad que fue, y se imagina cómo será.” (García Canclini, Castellanos y Rosas Mantecón, p. 24).

Una visión temprana de la importancia del transporte en la configuración de la vida que transcurre en la metrópolis, y de la movilidad misma, se encuentra en cine de Alejandro Galindo, en concreto en dos cintas, *Esquina baja* (1948) y *Confidencias de un ruletero* (1949), en las que vemos que la ciudad se vive en tanto sus protagonistas la recorren y se enfrentan a diversos retos. La primera película se centra en el quehacer de los transportistas urbanos, los personajes principales Gregorio (David Silva), el chofer de un autobús de la ruta Zócalo-Xochicalco-Anexas, y su cobrador, Regalito (Fernando Soto “Mantequilla”) son dos trabajadores sindicalizados que, junto con sus compañeros de ruta, tienen que competir con otra

de las líneas de autobuses de la ciudad por una nueva ruta. En términos generales, siguiendo a Carlos Martínez Assad, el interés del director es:

“[...] dejar testimonio del crecimiento de la ciudad, porque realiza escenas en el alejado y moderno cine Lindavista [...], en el sur por el Hospital Juárez y hasta llegar en la misma línea al más sureño pueblo de Tlalpan. Predominan las formas de vida urbana, es el chofer de todos los días, son los trabajadores enfrenados a líderes corruptos, la ciudad donde los teporochos y malvivinetes conviven con las mujeres galantes” (2010, p. 66).

En este sentido, la ciudad que crece tiene que expandir su infraestructura de transporte. La cinta deja ver la experiencia del viaje diario por la ciudad que no siempre es grata. En la secuencia inicial de la cinta vemos, por ejemplo, dinámicas de la vida cotidiana sobre un autobús: conversaciones, empujones, el ruido al interior del autobús, e incluso las quejas y reclamos de los pasajeros frente al mal servicio. Incluso, en medio de una atmósfera contaminada por el ruido de los autos, vemos el autobús que conduce Gregorio colisionar contra un auto.

Por su parte, *Confesiones de un ruletero* sigue la vida del taxista Lauro Escamilla (Adalberto Martínez “Resortes”) luego de que, a la salida de un centro nocturno, recoge a un pasajero que, herido, muere dentro del taxi. En esta historia, que mezcla la comedia y el misterio, aunque no hay un caos urbano destacable, salvo las calles que se congestionan aún más cuando el taxista protagónico decide parar su vehículo en medio de una avenida y discutir los detalles del costo del servicio sin importar detener la ya lenta circulación de la avenida. En general, lo que vemos es que para entonces, la idea de libertad que propone el automóvil está bien afianzada en los sujetos urbanos de la capital mexicana: el taxista ve en el auto una prótesis de libertad. Comenta, por ejemplo, las ventajas de no tener jefes, horarios y trabajar cuando quiere. Está pagando su taxi y una vez que lo liquide está seguro que su vida mejorará. Vemos que cuando al taxista le va bien, compra cosas para su auto, le gusta tenerlo bien decorado, como si el vehículo fuera una extensión de su cuerpo.

Aunque habría que analizar a fondo estas dos cintas y la falta de espacio impide desarrollar este ejercicio, me interesa subrayar que estos dos trabajos muestran el potencial de caos que podría desatarse en la ciudad. El cine de Galindo, recuerda Carlos Monsiváis, pertenece a una comedia urbana que da cuenta de “un Distrito Federal manejado y diseñado como rancho” (1976, p. 455). Con una sociedad cuyos valores parecen anclados todavía a la provincia, y una ciudad que parece expandirse con más velocidad que sus políticas urbanas, es cuando las subjetividades se trastocan para entrar en crisis también. Al acudir a la movilidad en general para indagar en el componente subjetivo de los procesos de transformación urbana, estos trabajos filmicos funcionan como un punto de partida para analizar el desarrollo urbano en pantalla, en tanto que refuerzan la propuesta de Canclini sobre



el viaje cotidiano en la ciudad como experiencia privilegiada para comprender los significados de habitar en la metrópolis.

### **Crisis y congestión vehicular**

Para el año en que la CEPAL considera como fundamental para la comprensión de la crisis de la ciudad latinoamericana, circulaban en el país 2.2 millones de automóviles y se estimaba que había una unidad por cada 25 habitantes (Espinosa, 1974, p. 116). La cercanía con Estados Unidos, capital del automóvil, fomenta una industria del automóvil que creció rápidamente. En 1925 se instaló en el país la una planta ensambladora de la compañía Ford, y diez años después le seguirán las ensambladoras de General Motors, Chrysler, VAMSA, Dina Nacional, Volkswagen y Nissan (Espinosa, 1974, p. 118), empresas que para inicios de los años setenta era las responsables de la fabricación de más de un millón de los autos que circulaban por las avenidas. Para mediados del siglo XX, el automóvil era una modalidad dominante para las clases altas y medias que para entonces se hallaban en crecimiento. Para Bernardo Benítez, lo que provocó el incremento del automóvil fue la saturación de las áreas viales con las que se contaba entonces, así como un tránsito más difícil para el transporte público, el incremento del tiempo y el desgaste para los usuarios de transporte público (1984, p. 87). Con este aumento, también se hizo notar que vías como Avenida Insurgentes, Paseo de la Reforma o Avenida Revolución eran insuficientes, lo que puso a la movilidad eficiente en la mira de las políticas de desarrollo urbano, como fue el caso de la construcción del metro inaugurado en 1969, proyecto desarrollado con el objetivo de proporcionar transporte masivo a la población, y al mismo tiempo, “descongestionar el tráfico de vehículos en algunas de las principales avenidas y calles del centro” y mejorar los niveles de polución (Benítez, 1984, p. 88).

Con el incremento de automóviles circulando en las calles y un transporte público deficiente, para los años setenta la ciudad se percibe, en términos generales, como un cuerpo que crece sin orden y tiende al caos. Una visión al respecto la ofrece la película *Mecánica nacional* (1971) del director Luis Alcoriza. Una de las particularidades de esta cinta es que acude a la figura del automóvil para representar una urbe en crisis, visible en términos físicos y subjetivos. La cinta narra una jornada en la vida de Eufemio (Manolo Fábregas), mecánico propietario del taller que da nombre a la cinta. Junto con su familia, Eufemio acude a contemplar una carrera en los límites de la ciudad. Rumbo al paseo, a bordo de su vehículo, con su madre (Sara García), su esposa (Lucha Villa) y una de sus hijas (Alma Muriel) a bordo del vehículo, la familia de Eufemio atraviesa un tortuoso camino en el que el tráfico desata lo peor de los habitantes. La agresividad generalizada de los conductores y el caos que atrapa a todos los automovilistas no resulta extraordinaria si recordamos que para entonces circulaban en el país 2.2 millones de automóviles y se estimaba

que, en el caso de la capital, había una unidad por cada 25 habitantes (Espinosa, 1974, p. 116).

Una vez que los personajes han atravesado la ciudad y se han instalado en un campo en espera de la carrera, las familias comenzarán un convivio regido por el exceso: de comida, de bebida, de baile y deseo. A manera de un retablo que presenta los diversos tipos de mexicanos congregados en torno a un espectáculo automotriz, Alcoriza propone una fractura con los arquetipos de familia mexicana tradicional que habían sido construidos hasta entonces por el cine nacional, presentando por ejemplo que la madre de familia es infiel mientras que el esposo intenta seducir a otra mujer, en tanto que la abuela muere luego de comer en exceso y sin poder ser atendida pues los servicios médicos no pueden atravesar el atolladero de autos para atenderla.

En el caso de la comprensión de la crisis urbana, la cinta proporciona un retrato de las clases trabajadoras que, a través del automóvil, se han incorporado de lleno a las lógicas de la vida urbana luego del desarrollismo mexicano. Lo que vemos en pantalla es una ciudad luego de haber vivido lo que Koselleck definía como el proceso de aceleración sin parangón que anudaría tras de sí muchos conflictos. La cinta no solo se ubica en el momento en el que las consecuencias de los procesos de industrialización arriba descritos se hacen aparentes, pues también retrata el inicio de una profunda crisis económica y social. Han transcurrido pocos años desde la matanza estudiantil de 1968 a manos de un régimen autoritario, el descontento social permanece mientras que el modelo económico del desarrollo estabilizador comienza a dar señas de deterioro. La idea de crisis que esta cinta propone conjunta, por un lado el caos vehicular producto de la excesiva presencia de autos, y por otro, la experiencia social de los personajes. Al cancelarse la circulación de las máquinas, se anula también una de las experiencias más simbólicas de la era moderna, la velocidad, ejercida por el individuo que a bordo de un vehículo juega a controlar el movimiento. La falta de *velocidad* de los vehículos y sus conductores sugiere una desaceleración generalizada del sujeto moderno. Esta subjetividad entra en crisis, no hay más posibilidad de desarrollo en tanto que la falta de credibilidad del Estado impera. Estado y los inicios de una gran crisis económica. Siguiendo a Lefebvre, en este trabajo podemos identificar la crisis expresada en su dimensión de realidad urbana -crisis teórica en la que se comprende que, frente a la saturación vehicular, la circulación se desacelera-, y la crisis a la que se enfrenta en general la sociedad -la familia de Eufemio, en este caso-, en la que fracasa el sistema de valores y promesas de un estado posrevolucionario, dando a entender con ello el fracaso de la empresa moderna. Es en este quiebre, representado en la cinta en diversos niveles, donde se arraiga la crisis.

## Crisis ambiental

*Hoy no circula (un día sin auto)* es un trabajo que presta atención a la noción de crisis urbana a partir del automóvil. Codirigida por Rafael Montero, reconocido posteriormente por la película *Cilantro y perejil-* y Víctor Ugalde, esta comedia comercial fue estrenada en 1993, pocos años después de que entrara en vigor en la capital del país el programa *Hoy no circula*. Para 1989, de acuerdo con el Centro de Investigación para el Desarrollo, A.C. (CIDAC), la calidad del aire era tan mala que “equivalía a respirar dos cajetillas de cigarro diarias” (2016). El 20 de noviembre de ese año, y tras meses de registrar niveles récord de ozono y partículas contaminantes diversas en el aire, que ponían en riesgo la salud de los habitantes, el gobierno local implementó el programa *Hoy no circula* que, vigente a la fecha, prohíbe a buena parte de los conductores el uso de su automóvil al menos un día a la semana. Asignando a los vehículos una calcomanía de un color específico de acuerdo con el último número de la matrícula del auto y con multas como castigo, el plan era controlar los elevados índices de contaminación al tiempo que los conductores de la ciudad aprendieran a administrar el uso del automóvil. Siguiendo a Lucas Davis, el primer año del programa, estas restricciones de movilidad afectaron a 2,3 millones de vehículos, es decir a 460.000 vehículos por día (2008, p. 39).

Frente a esta política, la respuesta de los conductores no se hizo esperar. Los diarios de la época dan cuenta de quejas relativas a multas, corrupción y el ajetreo de una ciudad congestionada y en ese entonces, restringida.<sup>125</sup> La cinta *Hoy no circula* hace de la inconformidad que este programa significó para los conductores de una ciudad hiper motorizada, el motivo de sus personajes. La cinta consta de cinco episodios, uno por cada día de la semana que coincide además con cada una de las calcomanías del citado programa. En estas historias, personajes urbanos de diversas condiciones sociales comparten la frustración de no poder usar sus autos durante un día a la semana. Entre esta cinta y *Mecánica nacional* hay dos décadas de distancia y la ciudad en la pantalla es otra. En el transcurso de veinte años México enfrenta una crisis económica severa. Apunta Claudio Lomnitz que: “De 1983 a 1988, el ingreso per cápita de México cayó a un ritmo de un 5 por ciento anual; el valor del salario real de los trabajadores cayó entre 40 y 50 por ciento; la inflación, que había oscilado entre 3 y 4 por ciento en los años sesenta, y llegó a rondar el 16 por ciento después de 1976, superó el 100 por ciento en varios de esos años” (2016, capítulo IV, sección 2, párr. 15). A la recesión de 1982, seguiría un terremoto de destructivas consecuencias en 1985. La transformación de la ciudad, en términos sociales, económicos y físicos se acelera en tanto que para finales de la década de los años ochenta el deterioro atmosférico de la capital mexicana se

---

<sup>125</sup> Un breve recuento de algunos titulares de prensa puede leerse en Davis (2008).

suma a la lista de los grandes problemas de la ciudad. Frente a este contexto, *Hoy no circula* da cuenta por un lado de la modificación de un comportamiento urbano, y por el otro de la manera en que los habitantes se enfrentan a la vida en una megalópolis que parece regida por el caos.

El primer episodio, titulado “Lunes, sigue a una pareja de jóvenes profesionistas que, pese a tener dos vehículos, tienen que compartir el viaje dos veces por semana. Luego de una discusión ya que aún están confundidos sobre el color del engomado que no debe circular ese día, la pareja es detenida pues no se enteraron que ese lunes además se había implementado un repentino Doble no circula. La pareja en cuestión pertenece a la llamada “clase creativa”. Este tipo de jóvenes profesionistas constituye un ejemplo de los elementos que el investigador Ignacio Sánchez Prado apunta dentro de los marcos de significación neoliberales del cine mexicano post 1988 (2020, Introducción); se trata de jóvenes que a todo momento recalcan que “están planeando su futuro” y desean “cumplir sus metas financieras, laborales y de hipoteca antes de tener familia”. Luego de discutir con los oficiales que los detienen y de insinuar un soborno para arreglar la situación, la pareja se involucra en una pelea callejera pues, los testigos de su detención exigen a gritos justicia, pues aseguran que mientras ellos evitan usar el automóvil preocupados por el aire, otros “contaminadores” circulan gracias a la corrupción.

En contraste a la nueva cara de la clase media mexicana del primer episodio, el segundo capítulo se centra en la vida de un taxista que, luego de ver enfermo de gravedad a su suegro, decide salir para llevarlo a un hospital aún cuando no tiene permiso de circular los martes. En este caso, una vez que el taxista es atrapado violando la ley, la policía lo escolta al hospital, y en medio de una discusión, el paciente desciende del taxi por su propio pie, lo que lleva al taxista a un recorrido por una caótica ciudad para encontrar a su suegro. El episodio muestra cómo este personaje urbano debe adaptarse a las nuevas normas, y destaca la figura del taxista como único personaje que está presente en los cinco episodios que componen la cinta, señalando así la cualidad de este urbanita para brincar tiempos y espacios gracias a la motorización, algo que en cierta medida está esbozado también en *Confidencias de un ruletero*.

En el tercer capítulo, “Miércoles”, vemos a un exitoso empresario a punto de salir a una reunión, enfurecido porque de los cinco autos que posee, por diversas circunstancias, no puede usar ninguno. Sin poder tomar un taxi, el ejecutivo y su chofer atraviesan la ciudad sufriendo las deficiencias de todos los medios de transporte público. Luego de ser abucheados en un camión Ruta 100 por exigir un servicio veloz, de ver el servicio de tren ligero suspendido a causa de un suicidio, de perderse y de ser asaltados en una combi, el empresario decide que con las nuevas normas ecológicas las fábricas que posee ya no son negocio rentable y con las restricciones del *Hoy no circula* es momento de invertir en flotillas de transporte,

un negocio siempre redituable en una ciudad inabarcable y que enfrenta severos problemas de transporte.

“Jueves” es la historia de amor de un trabajador de un estacionamiento que, con tal de ver a su novia, saca diferentes autos de la pensión para llevarla de paseo. En una de sus citas, como un gesto romántico, el trabajador le obsequia a su amada, de manera simbólica, “toda la ciudad de México”. De regreso, rumbo al estacionamiento para devolver el auto que usaron esa noche y al olvidar que el auto no circula, la pareja protagoniza una persecución policiaca. Al final, mientras la pareja rinde cuentas ante la policía, el dueño del auto y sus familiares, la mujer concluye que de nada sirve tener la ciudad a tus pies si no puedes poseer los medios para recorrerla.

Finalmente, el capítulo “Viernes” relata la historia de un burócrata decidido a evadir todas las prohibiciones del programa *Hoy no circula*: placas sobrepuestas, calcomanías falsas y sobornos son cotidianos para este personaje que además está decidido a comprar otro auto, pues uno de los retos de la vida en la megaurbe es no dejar de circular. Este personaje, siempre con prisa, siempre infringiendo las leyes de velocidad y confiando de la impunidad mexicana, desafía al tiempo: siempre está retrasado, omite los semáforos y vive contra reloj. Se trata de un sujeto acelerado, seguro que las prácticas del pasado funcionan para evadir las normas de convivencia urbana. Finalmente, cuando va a comprar el auto nuevo, para el que ha pedido préstamos, es estafado. Al final de la cinta, vemos como el conductor ahora se transporta en bicicleta, gesto que recuerda de nueva cuenta que la vida en la ciudad de México implica la aceleración constante.

La cinta parodia la respuesta oficial de una ciudad rebasada frente a una crisis ambiental derivada, entre otros, por el exceso de autos. La idea de crisis que puede leerse en este trabajo se relaciona con el colapso urbano. A partir de las reacciones y la modificación de hábitos que supone un programa para frenar la contaminación, vemos también cómo otros ámbitos de crisis se despliegan: un transporte deficiente; aspiraciones económicas truncas; o el reto que supone no dejar de trasladarse en una gran ciudad. Contario a la idea de crisis relacionada con detención del sujeto, como lo propone *Mécanica Nacional*, en *Hoy no circula* el sujeto acelerado se enfrenta a un obstáculo: una política pública para reducir la mala calidad del aire y el uso del auto. Lejos de considerar los beneficios sociales y ambientales del programa, la cinta propone que el programa “Hoy no circula” es una traba más para el ciudadano que debe transitar por la urbe, de ahí que se muestren los intentos de los sujetos motorizados, de escapar, en algunos casos, a posibilidades adicionales de control. La cinta deconstruye entonces la noción tradicional de ciudad, y presenta un conglomerado urbano fragmentado y regido por la velocidad. La ciudad Salinista (1988-1994), ya no es el espacio de la narrativa del progreso, pues como vemos en pantalla, expresa la crisis en el desorden y la

anomalía, en la transformación de los valores, la marginalidad social, la polarización social y la corrupción como condición aceptada de la vida.

Lo que estas dos breves visiones sobre la megalópolis a través de la imagen en movimiento dejan claro que es la noción de crisis urbana, aunque permanente a lo largo del desarrollo de la ciudad contemporánea, es sin embargo un concepto polisémico que debe contextualizarse para ahondar en su significación. Como hemos señalado a lo largo del texto, vale la pena considerar que la crisis es un problema urbano que se refleja no solo en la parte construida de la ciudad. En su dimensión social y subjetiva, la crisis también desestabiliza nociones previas de ciudad, origina otras formas de imaginar la ciudad y obligan al sujeto a generar estrategias para afrontarla. Indagar en estas dimensiones de la crisis urbana implica poner en diálogo a la ciudad como teoría con la ciudad práctica. Como esta reflexión propone, en la imagen en movimiento, este diálogo se hace visible de manera natural, de ahí la pertinencia de acudir a la imagen en movimiento para dilucidar algunos de los significados del habitar en una megalópolis del Sur Global.

## Referencias

- Benítez, Bernardo. "El metro de la Ciudad de México." *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 46, no. 4, 1984, pp. 85–102. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/3540347](http://www.jstor.org/stable/3540347). Accessed 3 Apr. 2021.
- CEPAL (1989). *La crisis urbana en América Latina y el Caribe. Reflexiones sobre alternativas de solución*. Santiago de Chile: Naciones Unidas / Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- CIDAC. (2016, 6 abril). *Hoy no circula, la historia se repite*. Cidac.org. <http://cidac.org/hoy-circula-la-historia-se-repite/>
- Confidencias de un ruletero*. (1949). México: Producciones Azteca.
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Gredos.
- Davis, L. (2008). The Effect of Driving Restrictions on Air Quality in Mexico City. *Journal of Political Economy*, 116(1), 38-81. doi:10.1086/529398
- Esquina bajan*. (1948). México: Producciones Rodríguez Hermanos.
- Escobar, J. y Jiménez Rivera, J. (2009, 10 de julio) "Urbanismo y sustentabilidad: estado actual del desarrollo urbano de la ZMVM". *Revista Digital Universitaria* [en línea]. Vol. 10, No. 7 [Consultada: 11 de julio de 2009]. Disponible en Internet: <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num7/art40/int40.htm>
- Espinosa Olvera, R. (1974). Aspectos de la industria automotriz en México. *Foro Internacional, Julio-Septiembre*, 15(1), 116–127.

- García Canclini N., Castellanos, A., y Rosas Mantecón, A. (1996). *La ciudad de los viajeros: Travesías e imaginarios urbanos, México, 1940-2000*. México, D.F: Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa.
- Garza, G. (2003). *Modernización y urbanización, 1940-1980. La urbanización de México en el siglo XX*. México: COLMEX.
- Hoy no circula (un día sin auto)*. (1993). México: Televisine S.A. de C.V.
- Koselleck, R. (2016). Algunas preguntas sobre la historia del concepto "crisis." *Philosophia*, 2(76), 101–115.
- Lefebvre, H. (2017). *El derecho a la ciudad*. Madrid: Capitán Swing.
- Lomnitz, C. (2017). *La nación desdibujada: México en trece ensayos*. Malpaso Editorial. (Edición Scribd).
- Martínez Assad, C. (2010). *La Ciudad de México que el cine nos dejó*. México: Océano. (Edición Scribd).
- Mecánica nacional*. (1972). México: Producciones Escorpión.
- Monsiváis, C., (1976). Notas sobre la cultura mexicana en el siglo XX. En *Historia general de México: Volumen IV* (pp. 303-476). México, DF.: Colegio de México. doi:10.2307/j.ctvt1shx5.7
- Sánchez Prado, I. M. (2020). *La proyección del neoliberalismo: Las transformaciones del cine mexicano (1988-2012)*. Nashville, TN: Vanderbilt University Press. (Edición Scribd).







## Diseño de Producción, transdisciplinariedad y procesos creativos. Eugenio Caballero inventor de paisajes visuales cinematográficos para *Roma*

José Antonio García Ayala <sup>126</sup>

### El Diseño de Producción y su interrelación con otras disciplinas

El Diseño de Producción está encargado de producir el paisaje visual<sup>127</sup> de una película, a partir de todo lo material propio de ese universo cinematográfico que es captado por una cámara en una puesta en escena, y desde su origen se ha apoyado en otras disciplinas, con las cuales tiene cruces teóricos y prácticos transdisciplinarios que han consolidado a este oficio como un campo creativo.

La importancia del Diseño de Producción es fehaciente cuando se habla de una excelente imagen en un filme, lo que significa en realidad es que existe una óptima puesta en escena que está compuesta en términos generales, no solo por los elementos materiales interrelacionados por este sino por su interdefinición con la actuación como parte del profílmico, espacio puesto en cuadro con distintas profundidades o planos delante de la puesta en cámara.

Este a su vez engloba los departamentos de Maquillaje y Peluquería, Vestuario, Efectos Especiales, Decoración, Dirección Escénica o de Arte, Utilería, Carpintería, Construcción, entre otros, donde se manejan elementos artificiales o naturales, que tiene un papel principal en la construcción de la narrativa audiovisual cinematográfica, porque como lo dice Eugenio Caballero, el Diseño de Producción<sup>128</sup> (denominado Diseño de Arte o Artístico, de Escenografía<sup>129</sup>, de Ambientes o de

---

<sup>126</sup> Doctor en Urbanismo por la UNAM, Maestro en Ciencias en la Especialidad de Arquitectura e Ingeniero Arquitecto por el IPN y SNI Nivel I. Es profesor e investigador de la ESIA Tecamachalco del IPN desde el 2005, donde ha hecho investigaciones sobre la urbanización sociocultural, el espacio público y privado, los entornos patrimoniales, la estética, la espiritualidad, el arte, el deporte y el tiempo libre en la Ciudad de México.

<sup>127</sup> Un paisaje visual es una representación simbólica de un territorio percibida a través de la mirada.

<sup>128</sup> Para Eugenio Caballero el término Diseño de Producción se empleó por primera vez en la cinta *Lo que el viento se llevó* (Gone with the Wind, Víctor Fleming, George Cukor y Sam Wood, 1939), para destacar el alto nivel del trabajo de William Cameron Menzies en tecnicolor, diseño escénico, decoración escénica y el aspecto general de esta. Actualmente en los Óscar se nomina no solo al diseñador de producción, sino al diseñador de arte principal de cada película, reconociendo que esta labor por sus dimensiones y valor no es individual, sino de equipo, y destacando más la parte creativa que la técnica. Antes no había un responsable de la estética visual de un filme, solo estaban los ambientadores de un estudio, encargados de muchos a la vez (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017), ahora una gran cinta tiene un departamento de diseño de producción que aglutina a varios diseñadores de arte.

<sup>129</sup> Para Eugenio Caballero, el oficio de diseñador de producción en una película es distinto al de escenógrafo de teatro, porque en el primero se producen elementos que tienen que parecer reales, aunque no lo sean, mientras en el segundo existe una abstracción mayor de los límites de la realidad. Además, existen más escuelas para ser escenógrafo teatral que diseñador de producción en Iberoamérica y hay pocos textos para estudiar la teoría de este último, por lo que, la mayor parte de sus profesionales son

Decoración, en otros tiempos y latitudes o escalas menores de producción fílmica), no es un oficio estético en su sentido coloquial (usado para que los sets y locaciones se vean bien en la cinta), sino que es una disciplina narrativa que cuenta historias (Canal 22, 2018a), por lo que, no se trata de como se ve sino de que cuenta con lo que se ve, a partir de una imagen transmisora y provocadora de emociones y sentimientos como fin último del cine<sup>130</sup> (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017), más allá de provocar reflexiones.

La obra de Eugenio Caballero, diseñador de producción que ha creado diversos paisajes visuales cinematográficos producto de la adecuación de locaciones urbano-arquitectónicas y la construcción de sets efímeros que recrean desde una habitación hasta una avenida de varias cuadras como ocurrió en la película *Roma* (*Roma*, Alfonso Cuarón, 2018), se puede apreciar en filmes como *El Laberinto del Fauno* (*El Laberinto del Fauno*, Guillermo del Toro, 2006) (por la cual, ganó un Óscar en el 2007), *Lo imposible* (*The impossible*, José Antonio Bayona, 2012) y *Un monstruo viene a verme* (*Un monstruo viene a verme*, José Antonio Bayona, 2016), y *Romeo + Julieta* (*William Shakespeare's Romeo + Juliet*, Baz Luhrman, 1996); y es uno de los ejemplos más representativos del proceso transdisciplinario del Diseño de Producción.

Para Eugenio Caballero los elementos formales fundamentales que usa un diseñador de producción para expresarse en una película son: la forma, el color y la textura, porque todo desde la arquitectura hasta el mobiliario en sets y locaciones tienen esos tres elementos. La elección de un color al igual que un ángulo de una toma comunica muchos mensajes y lleva al espectador a un lado radicalmente distinto que otro<sup>131</sup>, así una locación gigante hace que el personaje se vea pequeño, o una con ventanas hace que se vea observado u observe (Canal 22, 2018a).

De acuerdo con Eugenio Caballero, se puede hacer una interpretación en color sobre lo que le pasa a un personaje en una cinta<sup>132</sup>, como parte de un concepto

---

historiadores del arte, artistas plásticos, diseñadores industriales, escenógrafos teatrales o arquitectos. Él se formó en la práctica bajo la mentoría de Brigitte Broch, experiencia que complementó con sus estudios en historia del arte y del cine en Florencia, y considera que esta disciplina se enseña de mentor a pupilo (Canal 22, 2018a).

<sup>130</sup> Para Eugenio Caballero el diseño de producción no solo consiste en crear un entorno, sino sentimientos por medio de metáforas visuales (Lonsania Productions, 2015).

<sup>131</sup> Para Caballero la relación de las emociones con los colores se establece a partir de un código propio, intencionado y coherente para cada película, más que a través de las teorías sobre el color, aunque hay cosas como la calidez, el tono, la saturación, la obscuridad, la brillantez que son más sencillas y claras (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

<sup>132</sup> Otros ejemplos dados por Caballero son la elección de una locación donde hay una amplia gama de colores a comunicar, si el personaje se ve con un edificio grande de atrás de él, si es un espacio con ángulos que transmite inquietud en la pantalla o si la superficie es rugosa o lisa (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017). Esta selección puede repercutir de forma importante en el resultado de una película, por eso esta debe ser práctica para filmar y acorde al concepto visual que se quiere transmitir (ENERC, 2018).

visual basado en un entendimiento emocional de esta narrativa audiovisual, donde el diseñador de producción aplico esta cromática junto con diversas texturas y formas como herramientas para transmitir al espectador un sentimiento o una idea<sup>133</sup> (TV UNAM, 2017) como parte de un paisaje visual cinematográfico.

Por eso para Eugenio Caballero cada una de las pequeñas elecciones que toma el diseñador de producción de acuerdo a sus decisiones estéticas<sup>134</sup>, van a ser primordiales en la construcción de un universo que solamente funciona para la película, es decir, aunque sea un filme totalmente realista, al editar y sacar extractos de ese mundo y ponerlos juntos se crea una coherencia individual y exclusiva dentro de este, que transforma bajo las reglas de esa creación, incorporando las herramientas expresivas que le ayuden a hacer sentir distintas emociones al espectador, que es lo más importante en toda cinta (sin menospreciar el hecho de hacerlo pensar), porque es en esa dimensión estética donde conecta con su público (Canal 22, 2018a), y así nada de lo que queda al final está ahí por azar (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

Para Eugenio Caballero el Diseño de Producción es responsable del concepto visual<sup>135</sup> de la película (que es todo lo que se ve en pantalla que no corresponda a los actores y forma parte del paisaje visual cinematográfico), junto con la cinematografía; la diferencia es que el primero se encarga desde los *story boards*, hasta los objetos, locaciones, sets, muebles, formas, colores y texturas de estos<sup>136</sup>, que tienen cierta capacidad narrativa, y definen a los personajes, porque si se da un contexto total del personaje con acciones o con diálogo esto no funciona, pero con un vistazo a su alrededor se entiende donde vive, cuál es su contexto

---

<sup>133</sup> Para Caballero, la diferencia entre una producción grande y una pequeña es que en la última el director de producción tiene todo más controlado, mientras en la primera tiene más recursos narrativos disponibles (TV UNAM, 2017).

<sup>134</sup> Caballero toma sus decisiones estéticas siguiendo la narrativa de la película, incluso por encima de sus gustos personales o sus primeras intuiciones estéticas (ENERC, 2018).

<sup>135</sup> Para Caballero el concepto visual parte del director de la película, quién aporta una visión, y se apoya en distintos creadores y técnicos en imagen, sonido, puesta en escena, montaje y narrativa, que trabajan en conjunto en pro de este enfoque que sirve de guía para tener una gran potencia y contundencia comunicativa. El mundo visual de una cinta se compone de lo tangible y lo intangible, del primero se encarga el diseño de producción, de una locación, una pared y su color, un mueble, un objeto; lo intangible es la luz, el movimiento de cámara, los encuadres, y de esto se encarga la cinematografía (Canal 22, 2018b).

<sup>136</sup> Caballero se encarga de las escenografías, ambientaciones, colores, elección de locaciones, los objetos o utilería, donde destaca la paleta de color, la coordinación y supervisión de vestuario, maquillaje y peinados, como parte de la cuestión técnica de su trabajo, contratando especialistas en distintas ramas para que lleven el concepto visual más allá e interpreten la narrativa con sus herramientas (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

social o geográfico, si está deprimido o no, si es ordenado o desordenado, si vive solo, y varias cosas más<sup>137</sup> (Canal 22, 2018a).

Por eso como lo indica Caballero para un diseñador de producción es importante no dejar nada al azar, y cuando produzca un espacio habitable todo cuenta quien es el personaje, para que cuando el actor entre en escena lo encuentre hasta en los cajones donde está el dulce que dejo mordido o la tarjeta vieja con su nombre, ese tipo de cosas, que también ayudan al cineasta a transmitir varios mensajes (Canal 22, 2018a), al producirle al espectador una emoción específica.

Es importante tomar en cuenta que para lograr crear este concepto visual el Diseño de Producción se ha apoyado de otros campos de conocimiento, pues desde su conformación como Diseño de Arte, los profesionales de esta rama del quehacer cinematográfico tenían que aprenderlo como si fuera un oficio en la práctica, y muchos de estos tenían conocimientos previos provenientes de sus estudios en Arquitectura o Historia del Arte, aunque hoy en día sobre todo en las grandes producciones se ha buscado conocimientos en disciplinas más específicas como el Diseño de Interiores, la Arquitectura del Paisaje, el Diseño Urbano, el Urbanismo, el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico y la Ingeniería Civil e incluso en otros más generales como la Historia.

Estas interrelaciones donde diversos cursos teóricos y prácticos<sup>138</sup> dan cuenta de la necesidad de establecer un acercamiento teórico a la transdisciplina, que se encuentra en el séptimo arte, como en cualquier otro campo creativo, porque su estudio es amplio y está basado en otros ámbitos del saber, por ello, el diseño de producción, desde sus orígenes está asociado a esta como estrategia metodológica. *La transdisciplinariedad comprende, como el prefijo "trans" lo indica, lo que está, a la vez, entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente, y uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento* (Nicolescu, 1996, p. 37).

El diseño de producción en sí como otras disciplinas artísticas plasma el significado de la transdisciplinariedad, al ser esta metodología una herramienta necesaria para el desarrollo del aprendizaje, pues el primero no se enfoca únicamente en su campo, sino que expresa ideas, emociones y sentimientos más allá de este, con lo que se plantea la siguiente pregunta que sintetiza la problemática que implica reconocer la complejidad<sup>139</sup> de sus procedimientos creativos: ¿Qué hace

---

<sup>137</sup> Para Caballero debe haber una interpretación emocional de lo que los personajes están sintiendo en los sets y locaciones (Televisa Espectáculos, 2012) y estos deben transmitir su estado de ánimo y la emoción en la narración audiovisual, dando más información al espectador (ENERC, 2018).

<sup>138</sup> Estos cruces teóricos y prácticos se establecen como transdisciplinarios porque dentro del proceso de diseño de producción existen procedimientos que son producto de la interacción entre distintas disciplinas, por lo que van más allá de estas, pero están interdefinidos por estas.

<sup>139</sup> La complejidad es un tejido de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados, que presentan la paradoja de lo uno y lo múltiple (Morin, 1990, p. 32).

el Diseño de Producción para configurar los paisajes visuales de una película producto de la interdicción de diversos procesos de invención e investigación?

La hipótesis que se plantea es que para configurar los paisajes visuales de una película, el Diseño de Producción construye un proceso transdisciplinario conformado por la interrelación entre distintas disciplinas como la Arquitectura, la Historia del Arte y el Urbanismo, de las cuales se desprenden cada uno de sus subprocesos que son controlados por la organización de este campo creativo del séptimo arte, y una pequeña parte de este último se expresa en cada uno de estos subdesarrollos, que a la vez siguen aportando propiedades singulares a este procedimiento de invención cinematográfica.

En este sentido, es relevante señalar los aportes que ha tenido la Arquitectura y en específico, el Interiorismo para el Diseño de Producción, ya que de esta subdisciplina se retoma la medición, planeación, diseño y construcción de espacios para crear sets o adecuar una locación interior de acuerdo a los requerimientos de la narrativa audiovisual creada para una película, considerando aspectos como el clima, los materiales con que se cuenta para construir esta arquitectura efímera, las dimensiones y topografía del terreno, entre otros elementos, analizando las interrelaciones e interdefiniciones espaciales entre los distintos lugares que componen estos espacios habitables, incluyendo las que se dan entre estos y la disposición de las cámaras, apoyándose en planos, diagramas de funcionamiento y programas de obra, para llevar una medición de los tiempos para materializar lo concebido, e incluso en conocimientos de cálculo, mecánica, hidráulica y física de la Ingeniería Civil para reforzar las estructuras de estos escenarios.

Por su parte, el Diseño de Interiores contribuye en la armonización de los espacios habitables que componen un set o una locación interior, una vez que ya han sido construidos, para dotarlo de una identidad de acuerdo a la narrativa audiovisual que se quiere comunicar con el uso de materiales utilizados como acabados ya sea textiles, losetas, azulejos, entre otros, así como con otros elementos para controlar la entrada de luz o para crear efectos visuales, y por ejemplo aparentar que estos lugares son más grandes.

En lo que respecta al Diseño Industrial, este es una disciplina que se encarga de la concepción, creación y desarrollo de nuevos objetos y productos para contribuir al universo material que va a construir el Diseño de Producción, con base en la construcción de aquello que se trata de comunicar a través de la narrativa audiovisual de la película, tomando en cuenta los recursos económicos que se tienen y la estética usada para transmitir una emoción con significados plasmada en un boceto; mientras que el Diseño Gráfico es una especialidad destinada a comunicar visualmente con un fin específico, creando o adecuando mediante herramientas digitales imágenes producidas por el diseñador de producción para transmitir un mensaje o emoción; por otra parte en casos muy específicos se

implementa conocimientos de Pintura y otras artes plásticas para restaurar o crear objetos fundamentales en la puesta en escena.

Más allá de los aportes a estas disciplinas desde las escalas microlocal y local para el Diseño de Producción, existen las contribuciones de otras espacialidades como la Arquitectura del Paisaje, el Diseño Urbano y el Urbanismo, en la conformación de sets de enormes dimensiones lo que permite recrear varias cuadras de una ciudad o parques, por ejemplo, o incluso en el caso de locaciones urbanas poder hacer las adecuaciones necesarias de acuerdo con la narrativa audiovisual en construcción.

Los principales aportes de la Arquitectura de Paisaje, están al proyectar, diseñar y rehabilitar los espacios abiertos, acción que lo vincula con el Diseño Urbano orientado a interpretar y crear sus formas con criterios físico-estético-funcionales como parte de sets efímeros y adecuación de locaciones, buscando satisfacer las necesidades de los personajes de una película, también contribuye en la producción de ciudades dentro de universos cinematográficos como los vinculados con futuros utópicos, mientras que el Urbanismo, agrupa a las anteriores disciplinas y otras como la geografía urbana, especializadas en los asentamientos humanos para su diagnóstico, comprensión e intervención, lo que permite en un ámbito general tener los conocimientos indispensables para que el diseñador de producción configure la estructura de una ciudad ficticia o basada en el mundo real integrada a la trama cinematográfica.

Por último, tenemos a la Historia del Arte especialidad que le aporta al Diseño de Producción el entendimiento de las obras artísticas tanto de pintura, escultura, arquitectura, teatro, literatura, danza, cine, fotografía y otras, en su desarrollo histórico y contexto estilístico, considerando su género, diseño, formato y apariencia, así como el contexto sociocultural de los artistas que las crearon, y en ocasiones cuando se hace necesario conocer un hecho o acontecimiento histórico ampliamente se allega los conocimientos de la Historia, como disciplina en su sentido amplio.

### **La adecuación de locaciones y la construcción de sets efímeros en la película *Roma***

La película *Roma* por la cual Eugenio Caballero recibió una nominación al Óscar en el 2019 al mejor Diseño de Producción, representa una muestra de la materialización de sus criterios, tácticas y estrategias implementadas para construir una narrativa visual, ejemplificando los procesos transdisciplinarios que utiliza para construir un concepto visual en un universo cinematográfico.

Para la película *Roma*, paralelamente a la investigación histórica sobre la Ciudad de México<sup>140</sup> y de ciertos entornos urbanos de esta, así como a las

---

<sup>140</sup> Para ello la formación como historiador del arte de Eugenio Caballero fue fundamental en su proceso de investigación, la cual se tuvo que interrelacionar con conocimientos provenientes de la historia urbana

conversaciones con Alfonso Cuarón, se emprendió la búsqueda de locaciones, porque la primera premisa era grabar en los lugares donde habían ocurrido las acciones narradas en el filme<sup>141</sup>, pero en muchos casos era imposible, porque varios de ellos eran radicalmente distintos como Ciudad Nezahualcóyotl, así como las avenidas Insurgentes y Baja California, aunque había otros como la calle de Tepeji, en la que vivía Cuarón donde si era factible, aunque hubo escenas difíciles de grabar en el Centro México Siglo XXI, que fueron hechas en un edificio abandonado donde se reprodujo lo visto en el *research* (Noticias 22, 2019).

Hubo un momento en el que el Departamento de Diseño de Producción, llegó a contar con 300 trabajadores, desde los que manejaban los transportes hasta los que conseguían los muebles, de estos una parte basta estaba dedicada a la decoración, y se encargaron de buscar los objetos en los mercados o mandarlos a hacer, al igual que del diseño visual de marcas de hace 50 años (Noticias 22, 2019), por ello tenían que tener conocimientos de Diseño de Interiores, al igual que de Diseño Industrial y Diseño Gráfico, para decorar los sets y locaciones, con las cosas e imágenes que les dieran verosimilitud.

Para Eugenio Caballero era muy importante rodar una secuencia en la calzada México-Tacuba, donde ocurrió la Matanza del Jueves de Corpus Cristi<sup>142</sup>. Para ello vieron diversas fotos, como una que muestra al fondo el edificio donde estaba la mueblería en la cual se encontrarían por última vez Fermín y Cleo, que se modificó al suprimirle la estructura de un letrero espectacular y cambiar escenográficamente todas las franjas de su fachada. Originalmente este establecimiento estaba en el segundo piso de la edificación, pero decidieron ponerlo en el tercer piso, porque ahí tenían un punto de vista adecuado para filmar toda la matanza, aunque ahí había un gimnasio al que le quitaron todo en su interior, revistiendo los techos y las paredes de madera, pintando el letrero que se ve a través de los cristales de la fachada (Cine Premiere, 2019).

En esta secuencia los aportes de la Arquitectura, el Interiorismo, el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico y la Historia del Arte fueron primordiales para adecuar los espacios interiores y exteriores de la locación, y sin que se hiciera una reproducción 100% fiel de este acontecimiento, se logró preservar su esencia al

---

para conocer como era esta ciudad alrededor del año 1971, y así hacer una reproducción de esta y sus arquitecturas lo más fiel posible.

<sup>141</sup> Para Cuarón esta decisión se justificaba por razones de autenticidad y esencia (Vampiro Cósmico, 2018), valorados por conceptos urbanos como el *sentido de lugar* (Lynch, 1985, p. 100), que explica por qué estas recreaciones de lugares en el filme fueron reconocidas como reproducciones fieles de los originales, al captar con claridad en ellos sus caracteres excepcionales, que los distinguen de otros, y relacionándolos con facilidad con conceptos y valores no espaciales dentro de la representación simbólica coherente que se hizo del espacio y tiempo en cada escena.

<sup>142</sup> Para Alfonso Cuarón esta matanza del 10 de julio de 1971 era una llaga en la conciencia de los mexicanos, siendo esencial filmar en el lugar de los hechos (CineNT.com, 2017), con ello logró captar el *locus* (Rossi, 2004, p. 185), es decir, la relación singular y universal que existe entre este acontecimiento local y su entorno construido, permitiendo distinguir en el sentido de la escena el espíritu de esa época.



recrear objetos, lugares y personajes de aquella época, para dar cuenta de imágenes que caracterizaban a la ciudad de ese entonces.

En la calzada México-Tacuba, aunque existían algunos de los edificios de aquella época, sus fachadas en las plantas bajas estaban modificadas, por lo que se ambientaron y se cambiaron físicamente. La recreación de medios de transporte fue gigantesca, y se hicieron reproducciones de los pertenecientes a la policía y de los camiones de granaderos con vehículos comprados o rentados, así como de sus acorazados y sus escudos (que eran radicalmente distintos a los actuales), y se llevaron automóviles antiguos (Noticias 22, 2019).

También se colocó propaganda del PRI (Partido Revolucionario Institucional) y se hicieron los letreros de las calles como parte del trabajo de señalización, además quitaron y recubrieron todos los tinacos que se veían, y a los que no podían acceder los removieron digitalmente (Cine Premiere, 2019).

Cuando Eugenio Caballero veía una calle con la intención de recrear una época se dio cuenta de la cantidad de elementos modernos que tenía, aspecto que lo hacía impensable. Ahora no se utilizan antenas de televisión y antes todas las vialidades las poseían, y además tenían que remover todos los platillos de los sistemas satelitales de video actuales, y los tinacos de PVC porque anteriormente eran de asbesto (Cine Premiere, 2019). También se dio cuenta de la gran cantidad de toldos de distintas marcas comerciales de los negocios de la actualidad, inexistentes hace años (CineNT.com, 2017).

Tenían muchas fotos de referencia, y uno de los retos más grandes era revestir a los extras como se veían en estas, determinando que se escogiera a estos por su parecido con los personajes que veían en ellas, aunque lo más difícil fue la coreografía de la representación de la Matanza de Corpus Christi hecha con muy pocos *stunts* entrenados (Cine Premiere, 2019).

Al interpretar como se dio el proceso de construcción transdisciplinaria de este paisaje visual, se destaca como cada uno de los subprocesos derivados de las disciplinas mencionadas anteriormente, manejados por el Diseño de Producción, el cual dejó su impronta en ellos, materializada en su intención de guiar el contenido de esta secuencia hacia un carácter expresivo trágico dentro del caos de esa matanza, donde cada uno de los procedimientos creativos y de investigación integrados aportó características distinguibles dentro de los cruces teóricos y prácticos, producto de su interacción dentro del desarrollo general como el hecho de modificar digitalmente aquellos elementos difíciles de transformar físicamente para que parecieran a las imágenes de la época en su textura, color y forma, respetando la esencia de las locaciones intervenidas previamente de manera material, acción que condicionaba los alcances creativos de Eugenio Caballero y su equipo.

Cuando se resolvió el rompecabezas de la película fue al hacer realidad lo encontrado en fotografías, como en una casa en la colonia Narvarte, que se iba a

demoler<sup>143</sup> (actualmente un edificio de 12 departamentos), pero que tenía una estructura que permitía recrear, debido a los aportes de la Arquitectura, la Ingeniería Civil y el Interiorismo, el hogar de Alfonso Cuarón con más de espacio<sup>144</sup>. Este lugar se modificó en un 80%; reforzando un ingeniero su estructura con vigas, para quitar las paredes interiores y hacerla arquitectónicamente atractiva, porque ahí sucedía parte importante de la narrativa audiovisual, y se necesitaba tener puntos de fuga largos o fondos de entre uno y tres espacios detrás del personaje (Noticias 22, 2019).

Por otra parte, como se iba a rodar mucho tiempo en la casa, hicieron que esta tuviera facilidades para iluminar y poner la cámara, sistemas que normalmente se aplican en estudio o foro, como paredes de guillotina que traspasaran la azotea, con unas ranuras en esta donde subían y bajaban mediante un sistema de poleas las paredes divisoras del segundo piso (Noticias 22, 2019) para tener la incidencia de luz que querían.

Había un cuartito que estaba entre la cocina y el comedor, que tenía sobre la alacena el refrigerador y más cosas, que se empujaban hacia el primer lugar cuando necesitaban más espacio para la cámara en el segundo o viceversa. En esta casa todos los acabados fueron nuevos, y se pusieron las baldosas icónicas que estaban en la casa de Alfonso Cuarón, cuyo modelo encontró este director en una búsqueda de locaciones, un procedimiento que sirvió para armar el diseño de producción de la película, caminando en los barrios para buscar locaciones, elementos y texturas, entre otras cosas, que daban pie a conversaciones sobre lo que querían contar en cada fotograma (Cine Premiere, 2019).

La interpretación del proceso de creativo transdisciplinario de los paisajes visuales organizado por el Diseño de Producción en esta casa, mostró como cada uno de los subprocesos emanados de las tres disciplinas antes citadas, estaba condicionado a hacer realidad los recuerdos de Alfonso Cuarón, y dirigir el contenido de las escenas hacia un carácter expresivo íntimo, donde cada uno de los procedimientos constructivos interrelacionados contribuyó con propiedades únicas dentro de los cruces teóricos y prácticos, producto de su interacción, que integraron la estrategia general, al contar con más libertad para manipular los

---

<sup>143</sup> Como se iba a trabajar con actores no profesionales se proporcionaron espacios que parecieran reales, por eso no se fueron a un foro o una construcción hecha por la producción, para que estos los sintieran auténticos y se preservara su *sentido de lugar*, por lo que, tuvieron trabajos de albañilería en esa casa con ladrillo y loseta, y salvo algunas paredes que subían y bajaban, todo lo demás era parte de esta. Otro factor era que rodaron durante 19 semanas continuas, filmando en sets y locaciones conforme aparecían en la película, haciéndolo en esta casa todo el tiempo, ya que la primera y última escena era en ella y tenía que estar ambientada, funcional y mantenida en estado perfecto por más de seis meses al estar lista antes de empezar el rodaje, y podían regresar a ella cuando provenían de exteriores (Noticias 22, 2019).

<sup>144</sup> Este set se construyó recreando las memorias de Cuarón, porque la casa donde vivía su familia en los años setenta, había sufrido dos modificaciones y no tenía las condiciones para filmar (Cine Premiere, 2019).

espacios, sin perder la precisión de la forma de este hogar recreado para la cinta, y garantizando su funcionalidad y permanencia.

Por otra parte, se construyeron las avenidas Insurgentes y Baja California, con conocimientos de Arquitectura, Ingeniería Civil, Diseño Urbano, Diseño Gráfico, Urbanismo e Historia del Arte, porque se dieron cuenta de que lugares como las afueras del Cine Las Américas (hoy Auditorio Black Berry) con su portada icónica, ya no eran ni medianamente similares a las que eran en los años 70, y era imposible rodar ahí, y aunque se buscaron otras locaciones, no funcionaban porque se quería tal nivel de precisión histórica y espacial, que decidieron hacerlas desde cero, incluyendo el pavimento, la banqueteta, todas las fachadas, etcétera en un set efímero (Noticias 22, 2019).

En este set que recreo el cruce de estas avenidas donde estaba este cine, se iba a filmar una larga caminata de la familia protagónica con destino a este lugar, por medio de un extenso trávelin que reflejaría la modernidad de México a través de los negocios de la época, recorriendo toda esta complejidad de la Ciudad de México, manifestada en un mosaico de distintos mundos finalizado en la puerta de este recinto cinematográfico (Cine Premiere, 2019).

Para ello, se construyó el set efímero en un terreno ubicado en Vallejo, que tuviera dos cuadras completas con intersecciones a lo largo de 200 y 250 metros, así como seis metros de altura, es decir, hasta arriba del primer piso incluyendo todos los letreros de neón y anuncios. Ahí se erigieron las banquetetas y el asfalto, además se llevaron 300 vehículos, donde los coches seleccionados fueran distintos a los que circulaban en otras avenidas, porque por Insurgentes pasaba la gente con mayor poder adquisitivo, haciendo una recreación de épocas más realista, como se veía en una fotografía histórica donde había elementos de los años 40, 50, 60 y 70 (Cine Premiere, 2019).

Se construyeron todas las fachadas ambientadas y se creó un circuito de circulación, se pusieron unos rieles para el tranvía construido sobre una plataforma y se modificaron con técnicas digitales sus llantas para que se vieran dentro de las vías. La parte del fondo de la escena o *set extension* fue creada digitalmente por el departamento de arte durante la posproducción, para lo cual dibujaron cada edificio y su textura, basándose en las fotos de los materiales de las portadas de edificaciones de la Roma y la Condesa, tomando en cuenta todas las marcas posibles encontradas en estas, plasmadas en elementos icónicos como el anuncio de neón de la CANADÁ, y las fachadas del edificio ARISTOS (seriamente dañado por el Sismo de 2017), y del Cine Las Américas, que tenía una representativa sucursal del Banco Serfin (Cine Premiere, 2019).

Este set implicó un reto técnico y una labor titánica para el equipo de producción liderado por Javier Cortés y el director escénico Óscar Tello, así como para la decoradora Bárbara Enríquez, porque cada una de las fachadas estaba hecha al mínimo detalle al no saber si iban a ser captadas por el formato de 70 mm

de la cinta, donde todo se ve, y ante esta posibilidad deberían estar impecables, porque aunque no se enfocaran esas particularidades, se sabía que estas sí trascenderían la pantalla, como los cajones de la casa, llenos de objetos personales de los personajes (Noticias 22, 2019).

Con base en la interpretación del procedimiento de configuración transdisciplinaria de este paisaje visual, se valoró como los subprocesos de las disciplinas bajo el mando del Diseño de Producción para erigir este set, fueron conducidos hacia una recreación de época que tenía como propósito conformar una escena que expresara un ambiente coherente y una estética verosímil de estos lugares en su contenido, por lo que cada cruce teórico y práctico producto de la interacción entre los procesos creativos y de investigación utilizados que integraron, era distinguible dentro de los márgenes del concepto visual desarrollado para la cinta, pero también aportaban una gran capacidad de visualizar espacios y perspectivas, y coordinar a un equipo de construcción que debería conocer bien las texturas, formas y colores de los materiales implementados.

Cabe aclarar, que así como las fotografías históricas fueron las principales fuentes de consulta para rehacer los espacios exteriores, los recuerdos de Alfonso Cuarón lo fueron para reconstruir la casa, porque se podían tener muchos elementos de la época correcta, pero se tenían que tener aquellos que él recordaba dentro de esta que eran muy específicos, como un sillón o una lámpara, que este dibujaba en forma de croquis, y con este se iba a buscar piezas similares en mercados, así como en e-Bay, lo que se complementó en su mayor parte con los objetos reales del hogar de este director, para darle mayor veracidad a su recreación, en analogía con la premisa de filmar en los sitios reales lo más posible (Noticias 22, 2019) y con ello recrear el *sentido de lugar* que tenía esta vivienda hasta donde fuera posible.

Así, se buscó muebles y pinturas heredadas a familiares del cineasta en distintas partes del país como Tijuana o Ciudad Juárez, aunque hubo algunos que ya no existían como la sala, que se reconstruyó con base en el Diseño Industrial a partir de fotos, al igual que otros recreados con apoyo de la memoria oral, pero otros como el comedor de los años 50, el antecomedor de la abuela y todas las mesitas de la sala, se buscaron en casa de la mamá y de los tíos de Cuarón, entre otros parientes, y como estos aquejaban el paso del tiempo se mandaron a arreglar en el departamento de carpintería. Había piezas como el buda de la mamá del director, que se ve en la escena donde sale ella del baño y le pega a uno de sus hijos, que implicaron una búsqueda extenuante, y era importante que apareciera a cuadro porque estaba en varias fotos familiares, y eso mismo ocurrió con muebles, cuadros y objetos pequeños del set de la casa (Noticias 22, 2019).

Cabe precisar que esta recreación se completó con las fotos históricas de las familias del equipo de producción. Entre las obras pictóricas había un cuadro que estaba con uno de los tíos de Cuarón que se tuvo que restaurar con conocimientos de Pintura, así como otras de su mamá y del director cuando era niño hecho por

Marta Chapa. Había un piano que era de la familia, aunque el estéreo que aparece en la película se consiguió por tipo de modelo (Noticias 22, 2019).

La interpretación del proceso de conformación transdisciplinaria del paisaje visual de esta casa, permitió entender como los subprocesos de estas dos disciplinas fueron guiados por el Diseño de Producción para generar objetos que contribuyeran a que una escena determinada tuviera un carácter evocador en su contenido, y así los cruces teóricos y prácticos, producto de la interacción de los procedimientos creativos tuvieron sus singularidades dentro de las estrategias generales desarrolladas, pero a la vez contribuyeron con el uso conjunto de herramientas complementarias y coherentes con la tipología de la ambientación.

En la casa había personal del departamento de decoración encargado de mover desde las seis o siete de la mañana los objetos como lo pedía Alfonso Cuarón, mientras Eugenio Caballero llegaba para ver que todo funcionara, identificaba los momentos difíciles del día, instruía al personal de los departamentos de arte y de utilería, que tenían el contacto con los actores, para que ciertas cosas se vieran en pantalla intencionalmente, y después hacia un rondín en cuatro o cinco frentes abiertos, que estaban en distintos grados de configuración o ambientación, a veces buscaba una locación con el equipo encargado de ello, de ahí se dirigía a una calle para trazarla, o a una construcción más avanzada donde se ponía pintura escénica o algún otro set efímero (Noticias 22, 2019).

En un día de filmación, las locaciones y los sets eran supervisados por Caballero, después de lo cual daba sus lineamientos, verificaba estos lugares, compartía a Bárbara Enríquez la información del rondín anterior sobre los escenarios que venían, o lo que había platicado con Alfonso Cuarón en la filmación, o las fallas a nivel operacional de esta, y se sentaba a diseñar con el director de arte y los dibujantes los trazos de las calles, delegando a los distintos departamentos los avances que estaban escalonados en forma precisa, por lo que, había una coordinación exacta sobre qué día tenía que empezar una construcción previamente conceptualizada y dibujada; que fecha tenía que concluirse para aplicarle la pintura escénica; cuando tenía que terminarse esta para ambientarla; cuando finalizaba esta para tener tiempo, para lo que se le ocurriera a él o a Alfonso Cuarón (Noticias 22, 2019).

Lo anterior fue posible debido al programa de obra planteado a partir de la Arquitectura, que fue fundamental al interpretar la eficacia del proceso transdisciplinario implementado por el Diseño de Producción para materializar el paisaje visual de la cinta, al hacer más eficientes y efectivos los subprocesos que ordenaba para crear contenido que expresaran el concepto visual definido para la cinta, dándoles la libertad para que los cruces teóricos y prácticos, producto de la interacción entre estos se desarrollaran dentro de los criterios y tiempos establecidos.

## Estudios históricos y vínculos transdisciplinarios del Diseño de Producción

Otro aspecto por destacar de Eugenio Caballero es su trabajo para entender personajes con el director<sup>145</sup>, después del cual incorpora al actor con la presentación de utilería y al cinematógrafo. Cabe destacar que el diseño de producción le da una coherencia al personaje con objetos que están ahí porque este los tiene que usar y hay una propuesta detrás, que inicia un diálogo con el actor, que trata de rodearse con estas cosas conversadas con el director, siguiendo el precepto de Vicente Guidobro, que dice: *en poesía el adjetivo que no da vida mata*, por lo que, todo lo que está en escena y no aporta a la narrativa audiovisual al transmitir emociones, aniquilan la fuerza, el poder y la contundencia para sublimar de los elementos en escena que apunten a donde quiere llevar al espectador y al personaje<sup>146</sup> (Canal 22, 2018a), que es creado por el actor con las herramientas que el director de producción le proporciona (TV UNAM, 2017).

Caballero trabaja mucho tiempo antes con el director de cine, que con el director de cinematografía que llega cuando ya hay un concepto visual creado en la primera preproducción, y si se sabe quién va a ser este cinematógrafo, se incorpora en el diálogo en una etapa temprana del proceso creativo, pero normalmente se crea el mundo de la película y sus reglas únicas entre el cineasta y el diseñador de producción, durante el desarrollo del proyecto o en preproducción, cuando se define la paleta de colores<sup>147</sup> y otras cosas, donde el trabajo del segundo es resolver

---

<sup>145</sup> En un primer acercamiento con el director, este le comenta cuál es la trama de la película, y después Caballero, le entrega un libro compuesto por imágenes y notas relacionadas con lo conversado entre ambos, que utiliza en el trabajo con sus colaboradores directos. Con esto se da certeza a lo que hará, pero sin quitar de toda la duda que es parte fundamental de su proceso creativo, donde lo importante, es que se quiere decir a partir de la trama, como un mapa mental donde se encuentran las interconexiones de las cosas, algo que aprendió de Guillermo del Toro en el Laberinto del Fauno. (Canal 22, 2018b).

<sup>146</sup> Para Caballero es fundamental su colaboración con el diseñador de efectos digitales que es su segunda brocha, aunque hay pinceladas que da mejor físicamente que digitalmente y viceversa (Canal 22, 2018b). Con efectos visuales construye un set a bajo costo, solo diseña una imagen para hacer una maqueta en bloques, utilizando una impresora 3D con técnicas arquitectónicas, que permite tener claros los límites digitales de la película para que el actor los respete, mezclando tecnología de punta con técnicas tradicionales de construcción como la escayola que es el yeso en moldes con un resultado muy cálido, así los puntos importantes de su narrativa no recaen en la tecnología, ni en su gusto personal, sino en la historia, haciendo un set real que es escaneado una vez ambientado, o una miniatura de set, o un set digital (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017) con base en los aportes de la Arquitectura.

<sup>147</sup> Al principio de la película Roma Eugenio Caballero tenía vértigo, porque esta era en blanco y negro y había ausencia de color, pero se dio cuenta de que los grises también transmiten emociones, destacando cosas como las texturas de las telas y de las paredes que eran cuidadas para generar contrastes. También se dio cuenta de que cierto verde o rosa o beige o azul o naranja, se traducían en el mismo tono de gris, y entonces una vez resuelto el problema en este último tono de coloración, escogió uno de estos colores tomando en cuenta las emociones que transmitían y como ayudaba a los actores a sentir lo que estaban actuando, algo importante porque no eran profesionales y tenían que sentir el espacio como si fuera real al percibir su *sentido de lugar*.

un rompecabezas, donde se responden interrogantes como: ¿Qué se quiere contar?, ¿Qué se quiere hacer sentir?, y ¿Cómo lo voy a hacer?, que se traduce a las preguntas: ¿Qué se hace en locación?, ¿Qué se hace en un set?, ¿Qué se hace en el mundo digital?, ¿Qué se hace en el mundo físico?, que se revelan durante el proceso de diseño del film, antes del trabajo de campo (Canal 22, 2018a).

Por la naturaleza del trabajo del Diseño de Producción que implica armar sets efímeros y adecuar locaciones en avanzada<sup>148</sup>, este no está tanto durante el rodaje, su momento de creación es previo, por lo que muchas veces está alejado del *crew* de filmación, aunque también tiene la labor de operar estos lugares, y tiene que estar lo más posible durante el rodaje para intervenir en la toma de decisiones sobre la cinta en ese instante, tratando de ser un espejo, a partir de un diálogo profundo con el cineasta, el director de cinematografía y los actores, pero entendiendo que la cercanía principal del director de cine es con el cinematógrafo una vez empezada la filmación, ya que este es el encargado de terminar el concepto visual en el profílmico y la posproducción, por lo que se tiene que crear una complicidad entre creadores donde se confíe que cada uno va a agregar algo que le interese al otro, al final el 50% del trabajo del diseñador de producción depende de lo que haga el director de cinematografía, y viceversa<sup>149</sup> (Canal 22, 2018b).

Lo importante para Eugenio Caballero es honrar las historias que componen la narrativa audiovisual de las películas, pero también hacer llegar parte de la emoción que le produce el proceso creativo del Diseño de Producción de estas a los espectadores. Para ello es importante tener claro el concepto visual que quiere transmitir el filme, sin dejar de lado el azar, porque hay tantas decisiones que se pueden tomar en un proceso de producción y diseño, que es importante construir un marco de referencia, para saber si la decisión tomada está aportando algo, para que el diseñador de producción no tome medidas basadas en su gusto personal, sino en lo que pide la narrativa audiovisual contada, y aunque no le gusten a este visualmente deben tener una propuesta distintiva para dar cuenta de su coherencia como creador (Canal 22, 2018b).

Este concepto visual parte de un conocimiento profundo del origen y desarrollo de distintas obras artísticas y urbano arquitectónicas, que ha tenido que

---

<sup>148</sup> Para Bárbara Enríquez dentro del Diseño de Producción hay varios departamentos, como el de construcción que se encarga de levantar o adecuar los espacios que se ven en escena, otro es utilería que gestiona los objetos con los que interaccionan los personajes, y esta decoración, que asume la labor de hacer verosímil los espacios con detalles, como los objetos, la pintura escénica, los muebles, las sillas y los cuadros (Noticias 22, 2019).

<sup>149</sup> Para Eugenio Caballero tiene que haber una relación estrechísima entre el director de cinematografía y el director de producción, y aunque pudiera haber un conflicto creativo, al final este se evita por la guía que representa la visión del director, que va incorporando los conceptos dentro de esta. Todos los conceptos teóricos del diseño visual de una película dados por el Diseño de Producción tienen que ser aplicados por el director de fotografía en el mundo práctico del rodaje, donde hay una presión cotidiana muy distinta a la de la preproducción (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

estudiar con base en la Historia del Arte, la Arquitectura y el Urbanismo para materializar una narrativa con un carácter definido que ha impactado emocionalmente a aquellos espectadores que han visto sus creaciones.

Para Eugenio Caballero por ejemplo la investigación que hizo para hacer el diseño de producción de Roma, implicó hurgar en la historia familiar de Alfonso Cuarón, al ser esta muy personal de este, pero también determinó recorrer la colonia Roma, donde ambos crecieron<sup>150</sup>, para reconstruir el mundo donde se iba a desarrollar la trama de la película a inicios de los años 70, lo que determinó que la recreación de este México con las herramientas que tenían, fueran usadas para elaborar una estética muy compleja, basada en una investigación de Historia, Historia del Arte, Arquitectura y Urbanismo, de cómo eran las calles que crearon, y donde lo que no se logró hacer físicamente se hizo digitalmente, como parte de una recreación de época muy sofisticada, que parte de la emoción y el diálogo de cada una de las cosas entre sus creadores, donde todo lo demás sirve de contexto para esta narración audiovisual<sup>151</sup> (Canal 22, 2018b).

La participación de Bárbara Enríquez en la película Roma inició en enero de 2016, cuando Eugenio Caballero la invita como ambientadora<sup>152</sup>, pero Alfonso Cuarón había sugerido que se necesitaba alguien que hiciera el *research* o investigación histórica que apoyara y confirmara sus recuerdos en los que se basaba la narrativa visual propuesta, y la especialista adecuada para esta labor era ella como historiadora de arte al tener que hacer un amplio estudio histórico para la decoración (Noticias 22, 2019).

Entonces Cuarón y Caballero, empezaron a pasarle temas de Historia, Historia del Arte, Arquitectura y Urbanismo para investigar a Bárbara Enríquez, como el Halconazo, hospitales, casas de la época, la radio, la Ciudad de México, entre otros, de los cuales se hicieron carpetas. A partir de esto se decidió hablar en la película de un contexto sociopolítico, la vulnerabilidad de las mujeres en los años 70, de la condición de Cleo como trabajadora doméstica, de la disolución de la familia y del abuso de los políticos, derivándose de este último un mitin en un lugar con condiciones precarias como Ciudad Nezahualcóyotl (Noticias 22, 2019).

Para la investigación histórica Enríquez se metió en los archivos fotográficos de la ciudad y en internet, de hecho la información sobre el Halconazo<sup>153</sup>, se hizo

---

<sup>150</sup> Para Caballero en esta película se recreó su infancia y la de Alfonso Cuarón, haciéndose la investigación que normalmente se hace en libros, en fotos familiares y hablando con sus familiares (Canal Once, 2017).

<sup>151</sup> Para Caballero cuando inicia el diseño de producción de una película todo lo que escucha, lo que ve en la calle, lo que come, lo que huele, lo que lee, se relaciona de forma compleja con esta, y eso le da la posibilidad de vivir otras vidas (Canal 22, 2018b).

<sup>152</sup> Caballero reunió a los colaboradores en México como Bárbara Enríquez, con quien venía trabajando desde hace 15 años (Noticias 22, 2019).

<sup>153</sup> Una foto sobre el Halconazo donde se ve a un halcón en primer plano y al fondo la mueblería donde iba a comprar una cuna Cleo fue importante porque Alfonso Cuarón recordaba que había una mueblería, que



principalmente ahí y en el documental sobre este acontecimiento del Canal 6 de Julio, también entro al archivo histórico del IMSS localizado en el Centro Médico Siglo XXI, a hemerotecas para indagar en periódicos, revistas y teleguías en donde se estudiaron gráficos de marcas como Choco Milk, que había variado de los años 70 al presente (Noticias 22, 2019).

Así, el diseño de producción se basó en esta investigación histórica del arte, la arquitectura, el urbanismo y ciertos acontecimientos históricos iniciada por Enríquez, y completada por los integrantes de este departamento, en conjunto con las memorias de Alfonso Cuarón, porque en vez de ir directamente a imágenes, primero se tuvieron conversaciones con este, donde se recordaban detalles como aromas, la dinámica cuando su familia cenaba o su juguete preferido, lo que fue construyendo un concepto visual casi opuesto al que tradicionalmente se trabaja en el diseño de producción de una película, porque para crear el mundo complejo de Roma se partió de los detalles específicos con los que se conformaron los grandes espacios, y no viceversa, por consiguiente estos fueron la suma de pequeños detalles (Noticias 22, 2019).

Otro aspecto era que en las fotos históricas se daban cuenta de que las marcas comerciales tenían un peso muy grande en la vida cotidiana, no solamente a nivel iconográfico, sino a nivel sonoro. Comúnmente en una película se evita estas porque se deben tener permisos y licencias para usarlas, algo opuesto en Roma, porque quitarlas iba contra la recreación de época y que se sintiera que los personajes vivían en esta, por lo que, no solo se rediseñaron con base en el Diseño Gráfico, sino que se tuvo un ejército de abogados que las consiguieron (Noticias 22, 2019), siendo los aportes del Derecho básicos.

En la interpretación del proceso de construcción transdisciplinaria de los paisajes visuales, sobresale como cada subproceso tenía una relación con la Historia o sus distintas especialidades, gestionadas por el Diseño de Producción, que dejó su huella en ellas, al conducir sus estrategias de investigación hacia el aporte de contenido que permitiera expresar a las disciplinas creativas el concepto visual de la película, por lo que cada procedimiento de indagación histórica apporto elementos distinguibles en el desarrollo general, que fueron esenciales para que en cada cruce con distintos campos de creación se conociera que se iba a conformar y como dotarlo de una apariencia verosímil.

Así, las investigaciones históricas enriquecieron el concepto visual de la cinta basado en la premisa de mostrar la complejidad de la Ciudad de México, a través de todos estos mundos casi opuestos, que convergen e interactúan dentro de esta, desde las barriadas que básicamente eran lodazales en Nezahualcóyotl, actualmente una gran ciudad, pero que hace 50 años no tenía los servicios básicos, y era un nido de corrupción de los políticos donde se vendían los lotes dos o tres

---

ya no existe en la calzada México-Tacuba y en esta imagen se veía el edificio donde estaba a detalle (Noticias 22, 2019).

veces a distintas personas del campo con la idea de asentarse en la urbe, como se demostró en la investigación histórica (Noticias 22, 2019).

Todos estos aspectos se tenían que retratar como parte del *locus* de los lugares de aquella época, no solo dar una estampa estética de los mismos, sino dentro del ADN de la película donde se tenía una segunda o tercera capa de comentario sociopolítico, y por eso se recrearon las cosas en la escala que se hizo. Así, la avenida Insurgentes que representaba la modernidad tenía que tener la selección de coches más flamantes de ese tiempo, los anuncios de neón y no solo la decoración, sino saber cómo eran los negocios alrededor del Cine Las Américas, en contraposición a las calles populares que eran el periplo de Cleo en el Centro Histórico de la Ciudad de México, con sitios como el Rey del Pavo donde come una torta o el Cine Metropolitan, hasta el lugar donde entrena Fermín integrado por un terregal y un cerro donde aparecía las siglas LEA<sup>154</sup>, que eran las iniciales de Luis Echeverría Álvarez, que hasta en las colinas estaba pintado (Noticias 22, 2019).

Por lo anterior, el carácter íntimo de la casa se contraponía al carácter épico de la Ciudad de México, narrado de manera compleja, una urbe gigante, monstruosa, maravillosa y hermosa, donde estos mundos estaban conviviendo y tenían que ser representados sin abarcar grandes escalas (Noticias 22, 2019). Dentro de los primeros estaba la casa de Alfonso Cuarón en la calle de Tepeji de la colonia Roma y la mueblería de la calzada México-Tacuba, mientras que dentro de los segundos destacan los fragmentos de la avenida Insurgentes entre Obregón y Baja California, y de la calzada México-Tacuba donde ocurrió la Matanza del Jueves de Corpus Christi (Noticias 22, 2019).

## Flujos transdisciplinarios prácticos basados en el diseño de producción

Hasta este punto hemos analizado la visión de Eugenio Caballero sobre el diseño de producción y específicamente se ha detallado como desarrolla su labor profesional, tomando como ejemplo su trabajo en la película Roma que permitió un acercamiento a varios de los criterios, tácticas y estrategias que utiliza para materializar una narrativa visual con un carácter definido que ha impactado emocionalmente a los espectadores que la han visto.

Quien no recuerda las emociones creadas en la pantalla por la recreación de la calzada México-Tacuba en el momento de la Matanza de Corpus Christi para la película Roma, el cuarto donde el Capital Vidal arregla el reloj de su padre en el Laberinto del Fauno, la Ciudad de México transformada en una imaginaria Verona Beach en Romeo + Julieta, locaciones y sets que han quedado grabados en la memoria poética de los espectadores, llena de recuerdos entremezclados con

---

<sup>154</sup> En toda la película utilizaron propaganda política porque en las fotos históricas se mostraba el omnipresente poder del PRI y la propaganda con el letrero LEA (Cine Premiere, 2019).

emociones con significados, que forman parte de paisajes visuales cinematográficos que construyen una narrativa visual.

Narrativa visual con un carácter definido para cada universo cinematográfico producto de la materialización del concepto visual de una película basado en un estudio histórico, y creado por el Diseño de Producción a partir de todo lo material propio de ese universo cinematográfico donde se conjuga del macro a micro diseño a través de procesos que van de la preproducción a la posproducción, donde la forma, el color y la textura le sirven para expresarse, adaptándose al contexto intervenido.

A través de los paisajes visuales cinematográficos entre la realidad y la fantasía que configura Eugenio Caballero se transmiten sentimientos al construir una narrativa visual como parte de un proceso creativo donde se presenta la incertidumbre, a la cual se ha enfrentado con una mente abierta para buscar soluciones a veces arriesgadas, porque si algo caracteriza a este diseñador de producción es su iniciativa, que viene acompañada de una gran habilidad para escuchar y preguntar cuando tiene dudas, y así entender el concepto visual de la película donde está trabajando.

Para Caballero el trabajo en equipo es esencial tanto con su *crew*, distribuida en los diferentes departamentos a su cargo, como con el cinefotógrafo y el cineasta, con el cual llega a tener una complicidad sobre la narrativa audiovisual contada a través de herramientas como la forma, la textura y el color, usadas con imaginación para crear su concepto visual con todo lo material retratado por una cámara en una puesta en escena.

Como interpretación final se concluye que cada departamento del Diseño de Producción basa sus procesos creativos en los aportes de otras disciplinas con los cuales ha tenido cruces teóricos y prácticos, que son delimitados por el concepto visual de una película, al cual le aportan sus singularidades, en una dinámica de ida y vuelta que va del procedimiento de invención general a uno particular y viceversa, que conforme se va consolidando se convierten en flujos transdisciplinarios entre las disciplinas, a través de estas y más allá de todas estas, que deben ser valorados donde el acto de crear es más que la suma de distintos subdesarrollos, y menos que cada uno de estos, de acuerdo al principio hologramático<sup>155</sup>.

En este punto es importante reconocer que existen subdisciplinas como el Diseño de Interiores, Diseño Industrial, el Diseño Gráfico, el Interiorismo, que se desprenden directamente de la Arquitectura, de la cual se deriva el Urbanismo, que a su vez se contiene al Diseño Urbano y la Arquitectura de Paisaje, que junto con otras como la Historia del Arte pueden ser integradas en procesos creativos por el Diseño de Producción, para generar productos como los paisajes visuales con

---

<sup>155</sup> Este principio explica como en una organización el todo está presente en las partes y las partes están presentes en el todo (Morin, 1990, p. 107).

cualidades emergentes<sup>156</sup> que no solo estén entre estas disciplinas, sino más allá de estas, al trascenderlas y solo existir debido a su interrelación.

Así, el Diseño de Producción al conformar paisajes visuales basados en los aportes de otras disciplinas que permiten recrear una parte de la complejidad del mundo material, condensando esta como si fuera un hipertexto, facilitando su entendimiento desde la mirada cinematográfica, que hace evidente como las ciudades y sus arquitecturas, son desde las dimensiones cultural y estética, elementos altamente significativos y emocionales que forman parte de representaciones sociales más amplias como los imaginarios urbanos que comparten las colectividades que los habitan.

## Referencias:

- Cine Premiere (16 de febrero de 2019). *Los secretos detrás de Roma* [Archivo de Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=Ni\\_mKS2p0Nc](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=Ni_mKS2p0Nc)
- CineNT.com (15 de marzo de 2017), *Conferencia de film Roma CDMX Alfonso Cuarón y Eugenio Caballero* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RyZqQTCnNXI>
- Canal 22 (5 de julio de 2018a), *Eugenio Caballero (parte 1)* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SdGgitZvxa8>
- \_\_\_\_\_ (5 de julio de 2018b), *Eugenio Caballero (parte 2)* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SdGgitZvxa8>
- Canal Once (7 de julio de 2017), *Eugenio caballero* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pnDXPOfSJCK>
- ENERC (24 de mayo de 2018), *Charla Eugenio Caballero ENERC 01* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DLAH2rbzZAQ>
- IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá (12 de mayo de 2017), *Podcast: Clase Magistral en Dirección de Arte, Eugenio Caballero I IFF Panamá 2017* [Archivo de Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=2px1F\\_BcQ5M](https://www.youtube.com/watch?v=2px1F_BcQ5M)
- Lonsania Productions (20 de febrero de 2015), *Eugenio Caballero – Director de Arte* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WzQGPMKJDRU>
- Lynch, K. (1985). *La buena forma de la ciudad*. Gustavo Gili
- Nicolescu, B. (2007). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Multiversidad Mundo Real Morin.

---

<sup>156</sup> Las cualidades son aquellas que no son reducibles a las partes que las componen y que retroactúan sobre esas realidades (Morin, 1990, p. 107).

- <https://www.edgarmorinmultiversidad.org/index.php/descarga-libro-la-transdisciplinariedad-en-manifiesto.html>
- Noticias 22 (22 de febrero de 2019), *Bárbara Enríquez y Eugenio Caballero materializaron los recuerdos de Alfonso Cuarón* [Archivo de Video]. YouTube. 22/02/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=9hBd-nYQf-4>
- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Rossi, A. (2004). *La arquitectura de la ciudad*. (7.<sup>a</sup> ed.). Gustavo Gili.
- Televisa Espectáculos (7 de diciembre de 2012), *Lo imposible entrevista con Eugenio Caballero, director de arte ganador un Óscar* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=X4KLyIWjEXE>
- TV UNAM (26 de octubre de 2017) *Cinema 20.1 Entrevista a Eugenio Caballero con Roberto Fiesco* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xAzP6kiMV1g>
- Vampiro Cósmico (18 de octubre de 2018) *Reproducir mis memorias: Alfonso Cuarón (parte 2)* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zy6gf1dlyD0&t=518s>





# EPÍLOGO





# Tendencias actuales de investigación sobre el cine en México

Aleksandra Jablonska Zaborowska<sup>157\*</sup>

## Introducción

Este ensayo constituye un intento por revisar las tendencias que han ido apareciendo en los últimos 20 años en la investigación mexicana sobre el cine. Me interesa más la transformación cualitativa que un panorama bibliográfico, tal como lo hiciera Lauro Zavala (2010). Me pregunté y pregunté a los investigadores, que enfoques teóricos y metodológicos emplean en sus estudios, que temas y que tipo de cine les interesa estudiar. También hasta dónde creen que contribuyen a innovar el campo frente a lo que se hacía en el siglo pasado.

El ensayo fue escrito en diálogo con ellos. Mucho de lo planteado aquí se debe a que algunos de ellos compartieron conmigo las reflexiones sobre su propio trabajo, e incluso sus libros.<sup>158</sup> Por eso los cito profusamente. Reconozco que el texto tiene un carácter inacabado y exploratorio. El tiempo que tuve para escribirlo no me permitió ponerme en contacto con todos los investigadores ni leer toda su obra, a veces de difícil acceso.

## Una cambiante relación con la historia

### a. Primeras historiografías.

Durante el siglo XX, en México, en el campo de los estudios cinematográficos prevalecía el enfoque histórico y el esfuerzo recopilatorio. Se trataban de salvar del olvido materiales desaparecidos de la época muda (Reyes, A. 1983; Leal, J.F. *et.al.*, 2003a, 2003b, 2003c, 2003d, 2003e), del cine que fue haciéndose el vapor durante la Revolución Mexicana (Jablonska, A. y Leal, J.F. 1997) y se fue elaborando una especie de enciclopedia, sobre la producción cinematográfica (García Riera, E.; Vega, E.<sup>159</sup>). Prevalecían fichas técnicas y sinopsis o comentarios sobre los filmes.

---

<sup>157</sup> Doctora en Historia del Arte. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel I. Es profesora-investigadora en la Universidad Pedagógica Nacional y en el Posgrado de Historia del Arte en la UNAM. Sus investigaciones versan principalmente sobre cine mexicano y latinoamericano contemporáneo. Es autora de varios libros, capítulos y artículos.

\*Agradezco enormemente a Maricruz Castro, Vicente Castellanos, Antonio Ziri3n, David Wood, Diego Zavala, Francisco Peredo- Castro y Gabriela Torres, por haberme enviado la informaci3n sobre sus investigaciones.

<sup>159</sup> *Historia documental del cine mexicano*, escrita por Emilio Garc3a Riera, consta de 17 vol3menes y fue publicada en dos versiones, la primera por Ediciones Era y la Segunda por Universidad de Guadalajara, el COACULTA, el Gobierno del estado de Jalisco y el IMCINE. Los siguientes tomos salieron bajo el nombre de *Historia de la Producci3n Cinematogr3fica Mexicana* y son una obra colectiva coordinada por Eduardo de la Vega.

Se enumeraban películas más vistas por el público o censuradas por el Estado. Por “historizar” se entendía organizar, sistematizar y clasificar lo que se había producido en el país.

Vinculados con la tradición nacionalista, que busca resaltar lo que cabe dentro de las fronteras geográficas del país, y siguiendo la idea de la cronología y de lo que constituye las mejores representaciones del “espíritu nacional”, los historiadores se volcaron a estudiar, primero a los pioneros y luego la *edad de oro*, para caracterizar un momento gloriosos de la historia del cine nacional.

b. *Cine de oro* reinterpretado.

Como explica José Carlos Monteiro (2011):

En sus ambiciosas historias de cine mexicano, Emilio García Riera, Jorge Ayala Blanco, Aurelio de los Reyes y Eduardo de la Vega Alfaro recurren menos a modelos importados o a procedimientos epistemológicos (de historia del arte y de la literatura) que a formulaciones propias del tratamiento de documentos (verificación y crítica de las fuentes, la estructuración de sus fuentes y de sus periodizaciones” (p. 91, *traducción mía*).

Aunque crítico con los estudios sobre el cine de esta época, Monteiro opina que:

la concepción de *edad de oro* en la esfera del cine no puede ser considerada una fantasía mental, porque asocia las obras y comportamientos con las ideas y condiciones sociales y culturales en que surgieron (...). Aunque la mayor parte de esta producción fuese de calidad menor, ese cine es valioso, en términos de la representación de imaginario colectivo. La historiografía de *edad de oro* prioriza, por lo tanto, la jerarquía estética (...) sino su inmenso significado simbólico. (*Idem*, p. 93, *traducción mía*).

Un análisis muy interesante, alejado de los tratamientos que se le dio a las películas de la *época de oro* anteriormente, lo hizo José Luis Barrios (2002). A partir de las categorías de la hermenéutica de Paul Ricoeur y de la obra de Gilles Deleuze, Barrios plantea que el cine tuvo un papel fundamental en la construcción del imaginario cultural y social en México, especialmente en la época estudiada. A través de las ficciones se trataba de crear una idea de la nación. Se inventaron los espacios, la naturaleza, los personajes y los discursos:

Existe una estrecha relación entre la clase media, lo femenino y lo marginal en la construcción del espacio urbano en el cine mexicano. Pero esta construcción de lo urbano enfrenta además un doble discurso de orden político- moral, es un sistema de oposiciones y equivalencias semánticas: el campo *vs.* la ciudad, el charro *vs.* el catrín, la indígena virginal *vs.* la *femme fatale* urbana, el indio *vs.* el naco, lo claro del paisaje *vs.* lo denso de la ciudad. (Barrios, 2002, p. 231).

También el libro de Julia Tuñón (1998) trata de la tipología de los personajes femeninos en dicha época. Conforme al resumen colocado en la página de Casa de Libro:

*Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano.* La construcción de una imagen (1939-1952) trata de historia del cine, de las mujeres, del imaginario de los años cuarenta. En él se entrecruzan tres niveles de la realidad: 1) la vida de hombres y mujeres en esos años, 2) las ideas y los modelos que construyen el género femenino y 3) las imágenes fílmicas. Así las cosas, se analiza el ambiente general de la época y los temas que atañen a las relaciones entre hombres y mujeres, confrontando la representación fílmica con las prácticas sociales y atendiendo las mediaciones, que llenan “la cinta de plata” de dobles y triples mensajes, a menudo contrarios al explícito carácter aleccionador de los filmes.<sup>160</sup>

### c. Viejos y nuevos enfoques

Iniciado el nuevo siglo, siguieron los esfuerzos por escribir la historia nacional, con una visión parecida: cronológica, geográfica y que tiende a rescatar la memoria de lo producido en México. El criterio estético todavía no aparece. Se publican libros que dividen la historia del cine rigurosamente por sexenios, describen las condiciones de producción y distribución en cada uno de ellos, marcan obras más vistas, señalan géneros y temas (Aviña, R., 2004; Pelayo, A., 2012). Obras importantes, pero descriptivas más que analíticas.

Sin embargo, poco a poco la tendencia va rompiéndose. Francisco Peredo hace una historia sociocultural del cine en una serie de libros que estudian la compleja obra de José Revueltas y de Alejandro Galindo, en sus respectivos contextos históricos, sin dejar de lado el análisis de los filmes. (2000, 2015) Otro de sus libros trata de la figura de Gregorio Walerstein (2015b). También escribió sobre el cine de propaganda norteamericana hacia América Latina durante la II Guerra Mundial (2013) en un texto que rescata los complejos hilos de relaciones entre Estados Unidos y sus vecinos del sur.

Otro texto que explora la historia del subcontinente a partir de los movimientos relacionados con el cine es la de Axel García Ancira. En palabras de su autor,

*México en la estética del Nuevo Cine Latinoamericano* (2021) brinda elementos útiles para poder reconocer a México como una pieza clave para la comprensión de la historia del Nuevo Cine Latinoamericano. Asimismo, la potencialidad de algunas importantes películas realizadas en México en el periodo 1970-1980 se explica tras el establecimiento de *puentes* con el movimiento regional, y del reconocimiento de

---

<sup>160</sup> <https://latam.casadellibro.com/libro-mujeres-de-luz-y-sombra-en-el-cine-mexicano-la-construccion-de-u-na-imagen-1939-1952/9789681208431/1204864>

una estética potenciadora de una dimensión utópica. Para poder demostrar lo anterior, hace un recorrido que parte y termina en México, y que en su trayecto nos invita a conocer y reconocer discusiones estéticas que ayudan a indagar en posibilidades de sentido de importantes filmes realizados en el país donde inicia —o termina— la América Latina.

En esta obra no interesa lo mínimo, más que como pieza de engrane de un marco interpretativo que dé cuenta de un sentido de obra, de autor, de colectivo, de época. En este sentido se atiende al análisis de los filmes desde la necesidad de reconocer continuidades y rupturas en los contextos en que un discurso es producido, ya sea de manera velada, explícita, referencial o analógica. De esta manera, se indaga en posibilidades que un filme determinado expresa, articula o persuade, y con ello se reconoce la posibilidad de tensores utópicos, no sólo en lo político y en lo económico sino, principalmente, en el ámbito sensible, argentinos y mexicanos que, sorprendentemente, ninguno de los estudiosos hasta ahora siquiera ha advertido.<sup>161</sup>

Aleksandra Jablonska (2010) siguió otra ruta. Considera las películas como discursos y, por tanto, reduce el análisis del contexto de su producción al mínimo indispensable. Los hace dialogar con la historiografía profesional y de ahí concluye, siguiendo a Pierre Sorlin (1985), que las películas son históricas en tanto dan cuenta de los imaginarios vigentes en el momento de su producción. Analiza minuciosamente cada película empleando para ello las categorías del análisis narrativo y hermenéutico.

### **Enfoques teóricos: hermenéutica, semiótica, teoría feminista, interdisciplinariedad**

Las teorías, poco antes ausentes en el campo de la investigación mexicana, empiezan a moldear cada vez más los intereses de los investigadores. Diego Lizarazo (2004a, 2004b, 2007) explica las categorías fundamentales del análisis semiótico y hermenéutico de las películas. Estudia diversas dimensiones de la imagen (poética, onírica y sagrada) y formula preguntas que permiten vislumbrar un carácter heterogéneo de la imagen, desde la estructuración de su sentido hasta su circulación sociocultural.

También a Raúl Roydeen García (2019) le interesa en enfoque semiótico, sustentado en los aportes de Charles Sanders Peirce, puesto que:

el cine es un entramado de sentido parcialmente aislado de la realidad de la experiencia continua: somos conscientes de que es una construcción y lo interpretamos en consecuencia (...). El encuentro con la imagen supone una experiencia con signos que se remiten a sí mismos como signos, y que van cobrando significados distintos de acuerdo con su articulación con otros para darnos posibilidades sensoriales y lógicas muy amplias, que oscilan entre la contemplación y la narración críptica. La variedad de signos presentes (imagen icónica, sonido

---

<sup>161</sup> Comunicación propia.

incidental, signos convencionales, montaje, etcétera), así como el predominio de las imágenes y el sonido no proposicionales, pero con modos de operación similares al de la significación proposicional a causa de sus articulaciones, propician encadenamientos de semiosis en los que se produce el sentido de cada filme, que se recrea en la mente del espectador en el momento de su aparición en la pantalla. El sentido fílmico surge de la síntesis generada por los juegos de copresencia, montaje o yuxtaposición de los componentes de las sustancias expresivas del audiovisual.” (pp. 14-15).

María José Paéz (2021) parte de la perspectiva de la hermenéutica simbólica para estudiar cuatro películas mexicanas de la segunda década de siglo XXI, que problematizan el aspecto simbólico de los cuerpos, que cumplen funciones liminales al estar en el límite entre el cosmos y el caos. “Las situaciones límite”, plantea la autora, “son resueltas mediante el orden de lo simbólico, dado que el símbolo aparece restableciendo el equilibrio vital comprometido por la comprensión de la muerte” (p. 32). Las películas brillantemente analizadas son *Tempestad* de Tatiana Huevo, *El reino de la Sirena* de Luis Rincón, *Juanicas* de Karina García Casanova y *Yo* de Matías Meyer.

A Maricruz Castro Ricalde le importan las aportaciones de las mujeres - directoras mexicanas. Conforme a la autora:

Desde una metodología cualitativa, el análisis intratextual, desde una perspectiva semiótica, es relevante para entender el texto cinematográfico y el análisis del lenguaje audiovisual es una técnica idónea para ello. Desde la línea del giro reflexivo, se parte de la idea de que no hay transparencia ni en el texto audiovisual ni en la interpretación. Muy pronto comprendí que un análisis intratextual difícilmente daría cuenta de una de mis preocupaciones temáticas: cómo los mecanismos de producción cinematográfica, en relación con el género femenino, incidían en la configuración textual. Es decir, me pareció necesario ampliar tanto la mirada como los instrumentos de análisis. Desplazar el enfoque metodológico centrado en el texto a uno más amplio que incluyera aspectos contextuales cercanos a la economía de la comunicación indujo también a que llevara a cabo análisis de la recepción cinematográfica.<sup>162</sup>

Castro también emplea la teoría feminista. En el resumen a su artículo “Feminismo y teoría cinematográfica” (2002), apunta:

En este artículo se ofrece un panorama de las relaciones que se han establecido entre la teoría cinematográfica y los estudios de género en los últimos treinta años, enfatizando hacia dónde apuntan los enfoques de las investigaciones que al respecto se publicaron en la década de los noventa. La relevancia de los textos sobre las representaciones femeninas, la relación entre la semiótica y el psicoanálisis, las

---

<sup>162</sup> Comunicación personal.

teorías de la posmodernidad y el poscolonialismo, así como los temas centrados en la raza, la homo, hetero y bisexualidad, el poder, la alteridad y la marginalidad forman parte del cada vez más amplio espectro explorado por la teoría cinematográfica feminista.

A su vez, el libro colectivo *Otra mirada. Mujeres en el séptimo arte*

pretende recuperar una serie de preguntas y cuestionamientos en torno a la representación femenina en el cine de diversas nacionalidades y épocas. En concreto, cada uno de los capítulos que conforman esta propuesta editorial pretenden exaltar la labor de numerosos cineastas, guionistas, actrices que han creado obras fílmicas apartadas de las representaciones habituales, convencionales, estereotipadas y patriarcales, que han imperado en este medio de comunicación a lo largo de su historia. (Ortega, A. y S. Anchondo, 2020, p. 9).

A lo largo de 35 capítulos pueden observarse:

profundos cambios acerca de tantas y tantas creencias que se tenían por ciertas y que habían definido durante décadas lo que significaba ser mujer. Una época que ya no está aceptando dogmáticamente ni la noción de naturaleza femenina ni la importancia social de los patrones culturales y, en cambio, se encuentra concediendo relevancia sin precedentes a las libertades de las mujeres. Y a sus voces, sus negativas, sus anhelos, sus hartazgos, sus percepciones. En el camino por fortalecer esta nueva mirada hacia nuestro mundo (el real y el cinematográfico), proponemos aquí un recorrido por un elenco de películas, cuidadosamente seleccionadas, para mirar con nuevos ojos y reconocer los logros de mujeres que habían permanecido invisibles o en el anonimato, las disidencias más sutiles, las formas más creativas de empoderamiento, hasta los tipos de violencia más escandalosos, las injusticias epistémicas, las vulneraciones sufridas, pero también la fortaleza, la astucia o la bondad de sus protagonistas. El recorrido es, por difícil que parezca, tan panorámico como sintético. Ortega, A. y S. Anchondo, 2020, p. 10).

La perspectiva feminista, tal como fue formulada por Marcela Lagarde, la emplean también Vicente Castellanos y Elvira Hernández para analizar *Quemar las naves* de Francisco Franco (2011).

Vicente Castellanos (2011<sup>a</sup>, 2011<sup>b</sup>, 2015, 2018<sup>a</sup>, 2018<sup>b</sup>) cree que no hay un modelo analítico único:

Parto de la idea de que el análisis de una película, a la par de ayudar a comprender los niveles de significación no obvios, construye una modelización del film. No soy partidario de trasladar modelos al análisis de películas, sino de estar consciente que un film demanda cómo puede ser analizado a partir de su estructura significante. La ventaja de esta perspectiva es que el análisis se desarrolla con rigor y creatividad,

obteniendo resultados innovadores que superan otras lecturas ingenuas o especializadas.<sup>163</sup>

Lauro Zavala (2003, 2018) tiene un especial interés “en la elaboración de una propuesta teórica y metateórica para el estudio de la narrativa clásica, moderna y posmoderna, especialmente en los campos de la metaficción, la minificción, la ironía y la intertextualidad, y por la creación de un sistema de modelos de análisis didáctico en narrativa literaria, gráfica, museográfica y cinematográfica (novela, cuento, minificción, largometraje, cortometraje, nanometraje, fotografía, diseño gráfico, historieta y espacios urbanos), incluyendo los procesos de traducción intersemiótica e intrasemiótica”.<sup>164</sup>

Desde la teoría decolonial y categorías de análisis cinematográfico Marcela García Nuñez (2018) estudia las películas hechas para la niñez latinoamericana. Es de subrayar la perspectiva latinoamericanista que aparece, hasta ahora, en pocos estudios hechos en México. Tal vez próximo a este enfoque está el análisis de Julián Woodside (2012), de dos películas de animación, *La leyenda de Nahuala* de Ricardo Armaíz y *Héroes verdaderos. Episodio: Independencia*, en quien plantea que en México “se ha construido la ilusión de un multiculturalismo mediante un *racismo asimilacionista*” (p. 65). Aunque sus perspectivas no sean iguales, su interés en las películas destinadas a los niños, y su discusión del contenido que se da a multi e interculturalidad, permite compararnos.

### **El documental: el cine etnográfico, el video indígena, el audiovisual político y militante**

En muchas investigaciones se trata de estos diversos términos en forma conjunta, alterna o mixta. Pero no cabe duda de que hay un aumento de estudios en torno a esta temática, antes prácticamente invisibilizada. Y eso es comprensible porque antes de que el Instituto Nacional Indigenista empezara a interesarse por documentar la vida y la cultura de las etnias, y por transferir los medios de filmación a los propios pueblos, hubo pocas iniciativas para voltear la mirada hacia ellos. Graciela Zamorano y Byrt Wammack (2014) dieron cuenta de estas primeras iniciativas que en el Cono Sur se iniciaron en la década de los 50 y se consolidaron en los 80, a partir de “el hazlo-tú-mismo, el *casting* de actores sociales, las cámaras portátiles, el sonido y, desde luego, el video (...)” (p. 130). Las autoras describen la actividad de los precursores y después de varios colectivos que emprendieron esta tarea, así como los nombres de los festivales en que dicho material se exhibió.

En varias investigaciones el trabajo emprendido por videoastas indígenas es estudiado en el marco de los movimientos sociales (Ávila, I., 2014; Mateos C. y

---

<sup>163</sup> Comunicación personal.

<sup>164</sup> Tomado de la síntesis curricular <https://uam-xochimilco.academia.edu/LauroZavala/CurriculumVitae>



M. Rajas, 2014, Jablonska. A., 2016). En otros momentos desde una mirada etnográfica. En libro coordinado por Deborah Dorotinsky, Danna Levin, Álvaro Vázquez y Antonio Ziri6n (2017), los autores de la introducci6n citan a Banks y Morphy para aclarar que:

La antropologfa visual se ocupa del proceso completo de la investigaci6n antropol6gica. Es decir, incluye tanto el registro de datos en forma visual durante el proceso de inmersi6n en una cultura "otra"- que supone el trabajo de campo-, su an6lisis y posterior difusi6n entre audiencias de 6rdenes culturales diversos, como la consideraci6n, como la consideraci6n y reflexi6n sobre los r6gimenes visuales de estos grupos diversos en interacci6n" (pp. 12-13).

Sin embargo consideran que en M6xico este cine ha sido poco estudiado, a pesar de que se trata de pel6culas que han cumplido una funci6n y han atra6do la atenci6n institucional. (*Idem*, p. 21). En vez de repetir los datos bibliogr6ficos aportados por los autores<sup>165</sup>, me gustarfa colocar aqu6 un texto de Antonio Ziri6n, quien describi6 de esta manera sus propios intereses y enfoques con los que trabaja:

La investigaci6n sobre cine que practico est6 basada en la perspectiva de la antropologfa visual y se enfoca principalmente en el cine documental de car6cter etnogr6fico, sin desconocer la relevancia de otros g6neros y estilos f6lmicos. El tipo de an6lisis que hago intenta descifrar las relaciones intersubjetivas e interculturales, los encuentros y desencuentros que se suscitan entre los sujetos involucrados alrededor de una pel6cula (personajes, realizadores y espectadores). Me interesa entender y deconstruir las representaciones de la alteridad y la identidad cultural, los prejuicios y los estereotipos de lo propio y lo ajeno, de lo familiar y lo extra6o, los cruces y transacciones materiales y simb6licas entre distintas clases sociales, comunidades ind6genas o grupos 6tnicos a trav6s del cine. (...)

Pretendo develar los modos en que la imagen se convierte en un instrumento pol6tico, detectar y describir los juegos de poder que se desarrollan en torno a una pel6cula, detectar las estrategias de visibilizaci6n, borramiento, manipulaci6n o distorsi6n de la imagen del otro. El cine es un medio id6neo para evidenciar y/o reproducir desigualdades, discriminaciones, exclusi6n, racismo y violencia, pero tambi6n para generar di6logos, colaboraci6n, experiencias compartidas, procesos identitarios y propiciar intercambios de significados.

El estudio antropol6gico del cine en el mundo contempor6neo debe contemplar necesariamente los procesos de apropiaci6n de los medios audiovisuales por parte de sujetos que antes no tenfan acceso a las tecnologfas de la imagen, dando como resultado un nuevo cine autoetnogr6fico que posibilita procesos de autorrepresentaci6n, de descolonizaci6n o subversi6n de la mirada y la construcci6n de la autonomfa audiovisual. Me interesa investigar el cine en tanto veh6culo para la memoria y la transformaci6n social. Desde este punto de vista importa

---

<sup>165</sup> V6ase la nota 13 al pie de p6gina 21.

primordialmente entender el proceso de producción detrás de una película y no sólo el producto audiovisual final.

En este sentido, intento practicar una antropología del cine, más allá del estudio de las películas en sí mismas. Procuero abordar el cine como un fenómeno sociocultural complejo; además del contenido del filme, me interesa dar cuenta no solo de la producción, sino también de la circulación, la distribución, el consumo o la recepción por parte de los diversos públicos. El mundo del cine no empieza ni termina con las películas; lo antecede, atraviesa y trasciende un sinnúmero de dimensiones subjetivas y socioculturales que conforman la experiencia humana.<sup>166</sup>

Dentro de esta tendencia podríamos situar también las investigaciones de Ana Nahmad. Conforme a su curriculum,

Sus líneas de investigación se encuentran en los cruces interdisciplinarios de la historiografía del cine y los medios de comunicación en América Latina, los Estudios Visuales y la comunicación intercultural. Ha estudiado las representaciones y los discursos históricos en soportes audiovisuales, así como los medios colaborativos (cine y video indígena) y la interculturalidad audiovisual en América Latina y México.<sup>167</sup>

Está en prensa un nuevo libro colectivo dedicado al cine etnográfico. Coordinado por Antonio Ziri6n (2021) se propone analizar los materiales audiovisuales albergados por el Archivo Etnogr6fico Audiovisual, creado por el Instituto Nacional Indigenista (INI) en 1977 y ahora resguardado en el Instituto Nacional para los Pueblos Indígenas (INPI). Su objetivo era crear un registro audiovisual de las diversas expresiones culturales de los pueblos indígenas de nuestro pa6s ante el temor de que dichas manifestaciones fueran desapareciendo con el tiempo. El Archivo, en un inicio fue en realidad un 6rea de producci6n en que colaboraban los cineastas y antrop6logos. Pero no existían pol6ticas de archivaci6n, preservaci6n, catalogaci6n ni planes de divulgaci6n. Es por ello que los materiales caerían con el tiempo en el olvido.

Con la participaci6n de 14 investigadores, cineastas y fot6grafos se trat6 de analizar por lo menos una parte de este material para restituir su valor hist6rico, cultural y est6tico, pero tambi6n para dar cuenta de las cambiantes pol6ticas del INI, para comprender las actividades econ6micas, las desigualdades y la precarizaci6n de los pueblos indígenas.

Una parte de las investigaciones de David Wood est6 dedicada a los medios indígenas (2017), aunque se trata de un acad6mico mucho m6s vers6til y que abarca temas muy variados. En sus propias palabras:

---

<sup>166</sup> Comunicaci6n propia.

<sup>167</sup> ([https://www2.politicas.unam.mx/cetmeacs/?page\\_id=890](https://www2.politicas.unam.mx/cetmeacs/?page_id=890))

entre la política, la estética y las prácticas institucionales en el cine y medios audiovisuales latinoamericanos. (...) Sus otros intereses de investigación incluyen el cine documental histórico en América Latina; el cine exhibido fuera de las salas de cine y otras prácticas audiovisuales marginales; el cine mudo; medios indígenas y comunitarios en México y la región andina; y el cine militante.<sup>168</sup>

Claudine Cyr, investigadora de la Universidad Autónoma de Baja California y María Fernanda Carrillo Sánchez, también realizadora de documentales militantes, entre otros, han incursionado en el cine etnográfico. A Aleksandra Jablonska (2013,2016, 2019<sup>a</sup>, 2019b) le ha interesado la disputa por las identidades étnicas, tanto en el cine documental como de ficción, discusión que emprenden tanto los realizadores de los filmes al crear sus propias formas de autorrepresentación, como directores mestizos que buscan adentrarse en el universo cultural de los pueblos originarios, respetando con mayor o menor suerte sus códigos.

Al igual que Wood, Álvaro Vázquez (2012) estudia el cine marginal, el que se hace fuera de la industria, y sus dimensiones políticas. El autor se propone, conforme a la reseña de Israel Rodríguez (2013)

hacer un balance de la producción mexicana en pequeño formato y observarla en el marco de la cultura visual de las décadas de los setenta y ochenta. En una amplia introducción en la que delimita su tema y justifica el estudio del mismo, Álvaro Vázquez nos presenta una breve historia del cine casero, nos describe la materialidad del formato en cuestión y nos presenta una reflexión sobre la utilidad del estudio de este tipo de cine para acercarse a las sociedades periféricas y los grupos subalternos. El primer capítulo nos ofrece una narración del surgimiento del movimiento superochero en nuestro país (...) El segundo capítulo inicia con la división que se dio entre los integrantes del movimiento superochero. De esta división surgieron, por un lado, personas y colectivos que planteaban al cine doméstico como una herramienta para la revolución; por otro, creadores que vieron en el súper 8 una posibilidad de expresión artística alejada de la industria y, por lo tanto, de la censura (...)

Las películas antes mencionadas han sido consideradas fundamentalmente como documentales. Pero hay una intensa discusión acerca del estatus de dicho género. Carlos Mendoza (2008) se une a toda una corriente de los teóricos que en otros países cuestionan la rígida distinción entre "ficción" y "documental" y prefiere hablar de "no- ficción". Con ello las creencias en la objetividad de lo que nos transmiten las películas de no ficción quedan cuestionadas. Pero la discusión no está cerrada:

---

<sup>168</sup> Comunicación propia.

En el contexto de México el cine en general se ha diversificado en función de un diálogo entre la ficción y la no-ficción y la consolidación de un cine de autor: propuestas ancladas en la subjetividad, que parten de la relativización de “la realidad” al igual que de un “realismo” que incorpora prácticas autorreflexivas o ensayísticas que admiten la imposibilidad de ejercer una autoridad discursiva sobre la realidad, y que rehabilitan diversos marcos estéticos para detonar perspectivas encontradas sobre temas y problemas que nos atañen hoy en día” (Fortes, Elena y Mara, 2014, p. 10).

En este campo es de destacar la obra de Diego Zavala Sherer cuyas publicaciones se han enfocado en tres áreas del campo de los estudios fílmicos: la teoría documental, los formatos documentales (cinematográfico, televisivo e interactivo) y la producción de documental participativo de base comunitaria; casi todo enfocado a México, pero no de manera exclusiva.

En términos de publicaciones más relevantes se encuentra la co-edición del libro “Cine político en México (1968-2017)” junto a Adriana Estrada y Nicolás Défossé, ya citada líneas arriba. Zavala también ha escrito sobre los documentales interactivos de Sharon Daniel - una de las pioneras del campo -, sobre los proyectos de documental colaborativo en México, así como sobre las teorías del mito y su relación con el cine documental.<sup>169</sup>

¿Qué tipo de documentales les interesan a los investigadores? Creo que hay un consenso en que vuelcan su mirada crítica hacia las películas que cuestionan la propaganda oficial y que proporcionan experiencias estéticas y construyen acciones políticas alternativas. “El espíritu de ruptura con el orden del Estado” atrajo la mirada de quienes analizaron los filmes sobre el movimiento estudiantil de 68 (Estrada, A., 2019; Vázquez, 2014; Tolosa, C., 2013). El movimiento zapatista renovó las demandas de rebelión y atrajo a los videoastas independientes (Magallanes, C., 2019). El despojo de las tierras de los pueblos para construir megaproyectos transnacionales, tales como el aeropuerto internacional en San Salvador Atenco o las empresas eólicas en el istmo de Tehuantepec (Stone, L, 2019; Jablonska, 2019). La tragedia de la Guardería ABC (Zavala, D, 2019), los acontecimientos de Ayotzinapa (Wood, D., 2019) y los migrantes (Vigil, G., 2014; Mejía, J.R., 2014, Défossé, 2019). ¿Con qué perspectiva se estudian? David Wood plantea:

abordo el documental desde una perspectiva interdisciplinar entre *Film studies*, historia cultural y Estudios Culturales. Y sobre qué tipo de cine político: empecé por trabajar Nuevo Cine Latinoamericano de los 60/70, con un enfoque particular en el cine realizado con comunidades indígenas/marginadas (Grupo Ukamau, Marta Rodríguez); y después el cine de la revolución mexicana, lo que se produjo durante

---

<sup>169</sup> Párrafos redactados con base en la comunicación personal.

la revolución y lo que se hizo después resemantizando esas imágenes en movimiento. O sea, dos encrucijadas muy distintas entre cine y procesos revolucionarios que tienen que ver con cómo la estética cinematográfica se relaciona con procesos políticos. Por otro lado, he trabajado cine documental/experimental contemporáneo (como el caso de los trabajos sobre Ayotzinapa) que, si bien son casos bien distintos, también van sobre búsquedas por formas audiovisuales que expresen procesos de resistencia.<sup>170</sup>

## Otros formatos: el cine digital

“Un tema que he destacado dada la coyuntura de los cambios tecnológicos en la producción y consumo de las películas es el del cine digital”, plantea Vicente Castellanos, en tanto que produce una visualidad diferente al régimen escópico con base en la referencia y la indicialidad. El cine digital inaugura el régimen de la proyección mental e imaginativa visible en la pantalla.”<sup>171</sup>

Un tema que problematizan los diversos investigadores es el concepto del *autor*. Rodrigo Martínez explica:

la propuesta de este libro partió de una postura donde teoría, poética, práctica e instrumentos tecnológicos son elementos de una interacción técnica y cultural cuyo análisis puede contribuir a esbozar conceptos, caracterizaciones o análisis no ya de lo que llamamos *autor de cine*, sino de lo que podríamos nombrar como *autor de cine digital*. El enfoque original de este trabajo fue dar una mayor jerarquía al papel de la tecnología digital y conocer cuáles han sido sus implicaciones en la realización práctica y la construcción conceptual del autor.(García, R., V. Castellanos, R. Martínez, 2019, p. 16).

A partir de los aportes de Charles Sanders Peirce, Raúl Roydeen García se acerca al cine digital:

con la intención de realizar un aporte en la explicitación de sus nuevas lógicas de sentido. No sólo me ocupo de la idea de representación en el cine, o de las fronteras formales entre el cine que busca representar la realidad y el cine ficcional; también abordo las posibilidades de interpretación de un espectador que debe ver y comprender la proliferación de imágenes y relaciones, inferir los componentes que posibilitan el realismo e integrar nuevas convenciones a sus catálogos de conocimiento para la inteligibilidad de todo tipo de configuraciones audiovisuales. Para ello, parto de la idea de que el sentido de los mensajes audiovisuales se funda en mecanismos de síntesis, propiciados por la abundancia de los elementos visuales y simbólicos que se articulan para darles vida. (García, Raúl, 2019, p. 13-14).

---

<sup>170</sup> Comunicación personal.

<sup>171</sup> Comunicación personal.

Rodrigo Martínez subraya el hecho que el proceso de digitalización del cine ha sido acompañado por una diversificación estilística, que a su vez ha implicado una transformación teórica (Martínez, R., 2019, p. 13). La nueva tecnología ha permitido una mayor libertad en las etapas de pre y postproducción de los filmes, lo cual ha tenido importantes repercusiones tanto el estilo como en la forma, pero también ha intensificado las convenciones previamente consolidadas y crear imágenes de objetos que no existen. Así se crean apariencias diferentes a las que dejó el cine analógico y, por tanto, pueden producirse percepciones extrañas a la visión cotidiana. Finalmente, coincidiendo con otros estudiosos de cine que comenzaron a revisar los fundamentos filosóficos de las propias teorías de cine, a Martínez le interesa revisar la fundamentación de la teoría formal.

### **Otras narrativas: el cortometraje**

En varias investigaciones analizadas en este ensayo se examinaron corto y mediometrages, sin que ninguno de ellos se detuviera en reflexionar en su especificidad. Se trataba, en la mayoría de los casos de películas documentales. Pero no podemos dejar de lado el estudio de Annemarie Meier dedicado por completo a esta otra modalidad del cine de ficción que “corresponde a otras formas de producción, distribución y consumo” (2013, p. 7). En busca de una definición de cortometraje, Meier realiza una búsqueda bibliográfica, trata de definir lo específico de este tipo del filme, estudia narrativas de ficción, spots publicitarios y videoclips, analiza estrategias discursivas y las formas de crear empatía y suspenso. Termina su libro, con algo que me parece nadie ha hecho en México: propone una serie de estrategias didácticas para usar el cortometraje en el proceso educativo.

### **Estudios sobre los realizadores y películas mexicanas actuales**

En México, a diferencia de Brasil y Argentina, hay todavía un escaso interés por el cine actual, tanto por sus películas como por sus realizadores. Es difícil saber si este desinterés se debe a los pocos espacios existentes para estudiar el cine actual, a que los editores no quieran arriesgarse a publicar libros sobre las películas hechas en el país o por los connacionales, o a otros factores, tal vez personales. Aun así, van surgiendo trabajos importantes y originales.

Sobre las películas de Carlos Reygadas, cuya obra ha suscitado muchas controversias entre los analistas y críticos del cine en México y diversos países de América Latina (Thomkins, 2013) en nuestro país han escrito Cristina Moragas (2012), Abel Cervantes (2012) y Gabriela Torres Vigil (2012, 2019.) *Japón, Luz silenciosa, Post Tenebras Lux, Batalla en el cielo*, son sometidos por la autora a minuciosos estudios interdisciplinarios.

A Torres le interesan:

propuestas narrativas que no guardan filiación con un solo género, ni ficción ni documental, sino una mixtura de ambos, lo que permite hablar más bien de híbridos cinematográficos. Algunos de estos híbridos cinematográficos están impregnados por el soplo de la cotidianidad y se rigen bajo los principios del cine contemplativo y minimalista. Cotidianidad, quietud, minimalismo, en otras palabras, siguen el canon del llamado *slow cinema*. Asimismo, se trabaja en locaciones reales y se incorporan en las historias a actores no profesionales, todo cobijado por el inevitable artificio que conlleva la construcción cinematográfica. En el aspecto temático no se evade el contexto social: la incertidumbre, la soledad y la fractura familiar forman parte de los contenidos en donde es común la ausencia de la figura del padre y el desmembramiento familiar, que invitan a la representación de una sociedad que se ha vuelto huérfana de valores.<sup>172</sup>

Es por eso que también aborda el cine de Nicolás Pereda y Yulene Yolaizola. De la obra de Pereda elige *Los mismos temas*, *Peretum Mobile* y *Verano de Goliat*.

Cristina Gómez (2011), Julián Woodside (2011) y David Wood (2012), se han interesado por el cine que trata lo urbano. En sus artículos han analizado respectivamente *Amores perros* de Gonzáles Iñárritu, *En el hoyo* de Juan Carlos Rulfo y *La temporada de patos* de Fernando Eimbke.

En torno al tema de cómo el cine va transformando la mirada sobre las identidades, Jablonska analiza, entre otros, *Bajo California, el límite de tiempo* de Carlos Bolado, *El jardín del Edén* de María Novaro, *Cabeza de Vaca* de Nicolás Echevarría y *Desiertos mares* de José Luis García Agraz. Con la misma perspectiva analiza *La plaza de la soledad* de Maya Goded, *Muxes: auténticas, intrépidas, buscadoras de peligro* de Alejandra Islas, *La jaula de oro* de Diego Quemada – Díez, *Istmeño, viento de rebeldía*, Aléssi Dell’Umbria, Francia, *Las elegidas*, de David Pablos, *Eco de la montaña* de Nicolás Echevarría, *De nadie* de Tin Dirdamal, *Los bastardos* de Amat Escalante, *Bajo Juárez: la ciudad devorando a sus hijas* de Alejandra Sánchez y José Antonio Cordero y *Bachyard: El traspatio* de Carlos Carrera, entre otros (2019).

Se encuentra en prensa *9 miradas a la obra de Paul Leduc*, coordinada por Jablonska y García Ancira, en que 9 investigadores cubanos, brasileños y mexicanos analizamos igual cantidad de filmes de uno de los más destacados directores mexicanos quien, hasta ahora, no ha sido estudiado ni en país ni, que sepamos en ninguna parte. Se trata de un esfuerzo se sentar un precedente y de invitar a otros colegas para que profundicen en el estudio de una de las cinematografías más significativas de nuestro subcontinente.

---

<sup>172</sup> Comunicación personal

## Reflexiones finales

Parecería que por fin en México el cine va ganando un lugar importante en la academia. Después de muchos años en que sólo podía estudiarse el séptimo arte a nivel de licenciatura en el CUEC o CCC, hoy tenemos cada vez más posgrados alojados principalmente en la UNAM (Historia del Arte, CUEC), la UAM- Xochimilco (Doctorado en Humanidades), la Universidad de Guadalajara (Maestría en Estudios Cinematográficos), y en algunas universidades privadas.

No son muchos si los comparamos con otros países. Pero también se entiende que un campo de estudio recientemente constituido y legitimado no puede expandirse rápidamente.

También hacen falta más espacios para publicar sobre el cine. Lo hace ciertamente la Cineteca Nacional, aunque, por lo general, prefiere publicar obras de divulgación. De nuevo son la UNAM y la UAM, las que se abrieron más a esta temática. En la UAM-Cuajimalpa se creó la Colección *Investigaciones Contemporáneas sobre el Cine*, que ha editado en un año y medio 5 libros bajo normas muy rigurosas de evaluación. En la Universidad Panamericana, en el Departamento de Humanidades se ha creado un proyecto titulado *Otra mirada. Mujeres en la filosofía, cultura y arte*, coordinado por la Dra. Sandra Anchondo y el Dr. Alfonso Ortega Mantecón. A través de este proyecto han sacado a la luz tres libros y tres ciclos de conferencias.

Dos revistas están dedicadas al análisis del cine, *Revista Estudios Cinematográficos* y *Montajes*, ambas editadas por las dependencias de la UNAM.

El reto es entonces ir ampliando los espacios de investigación y difusión y, esa es mi opinión personal, crear incentivos para que en México haya más interés por el cine hecho en el país. En otras latitudes el diálogo entre los teóricos, analistas y cineastas ha sido muy fructífero y ha fortalecido en muchos sentidos la creación fílmica: la volvió más autoconsciente, más diversa, más atrevida para buscar nuevos rumbos.

## Referencias:

- Ávila, I., (2014), México. En: A. Gumucio (coord.), *El cine comunitario en América Latina y El Caribe* (pp. 371-430), Bogotá: Fundación Frerich Ebert, Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano, UNESCO.
- Aviña, Rafael (2004), *Una mirada insólita. Temas y géneros del cine mexicano*, México, Océano.
- Barrios, José Luis (2002), "El cine mexicano y el melodrama: velar el dolor, inventar la nación", en: Acevedo, Esther (coord.), *Hacia otra historia del arte en México*.



- La fabricación del arte nacional a debate (1920-1950)*, tomo 3, México, CONACULTA, pp. 217-250.
- Carrillo, María Fernanda, "Etnografía con fines cinematográficos: el caso del documental *Cantadoras. Memorias de vida y muerte en Colombia*", en: Ziri6n, Antonio; Dorotinsky, D6borah; Levin, Danna y V6zquez, 6lvaro. (Coords) *Variaciones sobre cine etnogr6fico. Entre la documentaci6n antropol6gica y la experimentaci6n est6tica*. M6xico: UNAM, UAM, pp. 127-155.
- Castellanos, Vicente (2011a). Una mirada an6lítica sobre la opresi6n y la liberaci6n en el filme *Quemar las naves* a partir de los cautiverios de g6nero. En, A. Jablonska, V. Teissl, & V. Castellanos (Eds.), *Tendencias en el cine*.
- \_\_\_\_\_ (2011b) Mujeres sin habla, derechos y afectos. an6lisis del film el list6n blanco de Michael Haneke. En E. Hern6ndez Carballido, (Ed.), *Cultura y g6nero, expresiones artísticas, mediaciones culturales y escenarios sociales en M6xico*. M6xico, D. F: Conaculta, Intersecciones.
- \_\_\_\_\_ (2015), "Estrategias formales de an6lisis cinematogr6fico", en Zavala, Lauro, *Posibilidades del an6lisis cinematogr6fico*, Gobierno del Estado de M6xico.
- \_\_\_\_\_ (2018<sup>a</sup>), "La lectura intersticial del cine intercultural en: *Interpretatio. Revista de la Hermen6utica*, M6xico, UNAM, pp. 71-90.
- \_\_\_\_\_ (2018b), "Hibridaciones ret6ricas en el documental *En el Hoyo*", en: Soto, Jes6s y Christian Fern6ndez, *Luz sobre oscuridad*, Universidad de Baja California, pp. 17-22.
- Castro, Maricruz (2002), "Feminismo y teoría cinematogr6fica", *Revista del Centro de Estudios del Lenguaje*, Puebla, BUAP, pp. 23-48.
- \_\_\_\_\_ (2009), "G6nero y estudios cinematogr6ficos en M6xico", *Ciencia ergo-sum*, vol. 16, no.1, Toluca, ITESM, pp. 64-70.
- Cyr, Claudine (2017), "El cine indígena en el continente americano: presencia y visibilidad en el espacio p6blico" en: Ziri6n, Antonio; Dorotinsky, D6borah; Levin, Danna y V6zquez, 6lvaro. (Coords) *Variaciones sobre cine etnogr6fico. Entre la documentaci6n antropol6gica y la experimentaci6n est6tica*. M6xico: UNAM, UAM, pp. 101-126.
- D6foss6, Nicolas (2019), "Invertir la mirada. Migrante y cine", : Estrada 6lvarez, A., Defoss6, N. y Zavala, D. *Cine político en M6xico (1968-2017)*, Peter Lang, Londres/Nueva York, pp. 143- 173.
- Estrada, Adriana (2019) "Una mirada al 68 mexicano en pantalla": en: Estrada 6lvarez, A., Defoss6, N. y Zavala, D. *Cine político en M6xico (1968-2017)*, Peter Lang, Londres/Nueva York, pp. 3-28.
- Fortes, Elena y Mara (2014, "Arquitectura de la experiencia: Documental mexicano contempor6neo", en: *Reflexiones sobre cine mexicano contempor6neo. Documental.*, CDMX, Cineteca Nacional, pp. 9-20.

- García Aguilar, Raúl Roydeen (2011), "El análisis cinematográfico a partir del sistema epistemológico de Peirce". México, Sepancine.
- García, Raúl (2019), *La semiosis del cine digital. Síntesis intensificada y atribución de sentido*, México, UAM, Filmoteca UNAM (Colección: Investigaciones contemporáneas sobre cine).
- \_\_\_\_\_, V. Castellanos, R. Martínez ( 2019), *Cine digital y teoría del autor. Reflexiones semióticas y estéticas de la autoría en la era de Emmanuel Lubezki*, México, UAM (Colección: Investigaciones contemporáneas sobre cine).
- García Nuñez, Marcela (2018), *Películas contemporáneas de ficción para la niñez en América Latina (identidad a través de la diversidad fílmica)*, tesis doctoral, FCPyS, UNAM.
- García Ancira, Axel (2021), *México en la estética del Nuevo Cine Latinoamericano*, México, UAM- Cuajimalpa (Colección Investigaciones Contemporáneas sobre el cine).
- Gómez, Cristina (2011), "La ciudad de los exilios", en: Jablonska, A., V. Teissl, V. Castellanos (coord.), *Tendencias en el cine mexicano contemporáneo. Diversas miradas*, Leipzig, EAE, pp. 145- 160.
- \_\_\_\_\_, (2012), "Ethos moderno en una historia posmoderna", en *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 'Época II, Vol. XVIII, núm. 36, Universidad de Colimapp. 139-170.
- Jablonska, Aleksandra y Juan Felipe Leal (1997), *La revolución mexicana en el cine nacional. Filmografía 1911-1917*," México, UPN (Col. Cuaderno de Acordeón, No. 14, años 2, Vol. 3), 1991.
- Jablonska, Aleksandra (2013), "Mirada e identidad: juegos de poder en el cine documental", en *Tramas, subjetividad y procesos sociales*, núm. 40, diciembre 2013, UAM- X, pp. 283-300.
- \_\_\_\_\_, (2016), "El movimiento de los videastas comunitarios en México y la construcción de un discurso identitario otro, " en: Olivier, Guadalupe (coord.), *Educación, política y movimientos sociales*, Ciudad de México: CONACYT, Red de Estudios sobre los Movimientos Sociales, UAM, Colofón.
- \_\_\_\_\_, (2019a)," La diversidad cultural y las visibilidades fílmicas en América Latina", *Revista Interdisciplinaria de Estudios Latinoamericanos*, año 3, núm.1, CRESUR
- \_\_\_\_\_, (2019b), *La disputa por las identidades en el cine mexicano contemporáneo*, México, Cineteca Nacional, ISBN 978-607-7535-52-2
- Leal, Juan Felipe, E. Barraza y Carlos Flores, (2003a) *1896: El vitascopio y el cinematógrafo en México*, México, Eón-Voyeur, (Col. Anales del cine en México, 1895-1911, 2),

- \_\_\_\_\_ (2003b) *1897: Los primeros exhibidores y camarógrafos nacionales*, México, Eón-Voyeur, (Col. Anales del cine en México, 1895-1911,3).
- \_\_\_\_\_ (2003c) , *1898: Una guerra imperial*, México, Eón-Voyeur, 2003, (Col. Anales del cine en México, 1895-1911, 4).
- \_\_\_\_\_ (2003d) , *1899: ¡A los barrios y a la provincia!*, México, Eón-Voyeur, 2003, (Col. Anales del cine en México, 1895-1911, 5), 214 pp.
- Leal, Juan Felipe, E. Barraza y Carlos Flores, (2003e) , *1900: Los cines y los teatros*, México, Eón-Voyeur, , (Col. Anales del cine en México, 1895-1911, 6).
- Lizarazo, Diego (2004a), *La fruición fílmica: estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*, México, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- \_\_\_\_\_ (2004b), *Íconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*. México, Siglo XXI.
- \_\_\_\_\_ (2007), *Sociedades icónicas: historia, ideología y cultura en la imagen*, México, B. Echeverría, DL Arias, PL Briones, Siglo XXI.
- Magallanes, Claudia (2019), "Puentes audiovisuales. La rebelión del Ejército Zapatista de Liberación Nacional, el video independiente y el apoyo de la sociedad civil", : Estrada Álvarez, A., Defossé, N. y Zavala, D. *Cine político en México (1968-2017)*, Peter Lang, Londres/Nueva York, pp. 29-49.
- Martínez, Rodrigo (2019), *Cine y forma. Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica*, México, UAM, Filmoteca UNAM.
- Mateos, C. y Rajas, M. (2014). Videoactivismo: concepto y rasgos. En VVAA, *Videoactivismo. Acción política cámara en mano* (pp. 15-56). Tenerife: Universidad de la Laguna/Universidad de Alicante, Universidad de Santiago de Compostela, Universidad de Málaga, Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Meier, Annemarie (2013), *El arte de narrar, emocionar y significar*, México, UAM-Xochimilco.
- Mejía, José Ramón (2014), "*El lugar más pequeño: La memoria como construcción de sentido*", en:: Curiel de Icaza, Claudia y Abel Muñón (coord.), *Reflexiones sobre documental mexicano contemporáneo*, México, Cineteca Nacional, pp. 103-116.
- Monteiro, José Carlos (2011), "Pirámides de imágenes: a invencao da idade de oro na historiografia del cine mexicano", en: Amancio, Tunico y Marina Cavalcanti (org.), *Brasil- México, Aproximacoes cinematográficas*, Niteroi, Universidad Federal Fluminense, UAM.
- Nahmad, Ana (2007), "Las representaciones indígenas y la pugna por las imágenes. México y Bolivia a través del cine y el video", *Latinoamérica. Revista de*

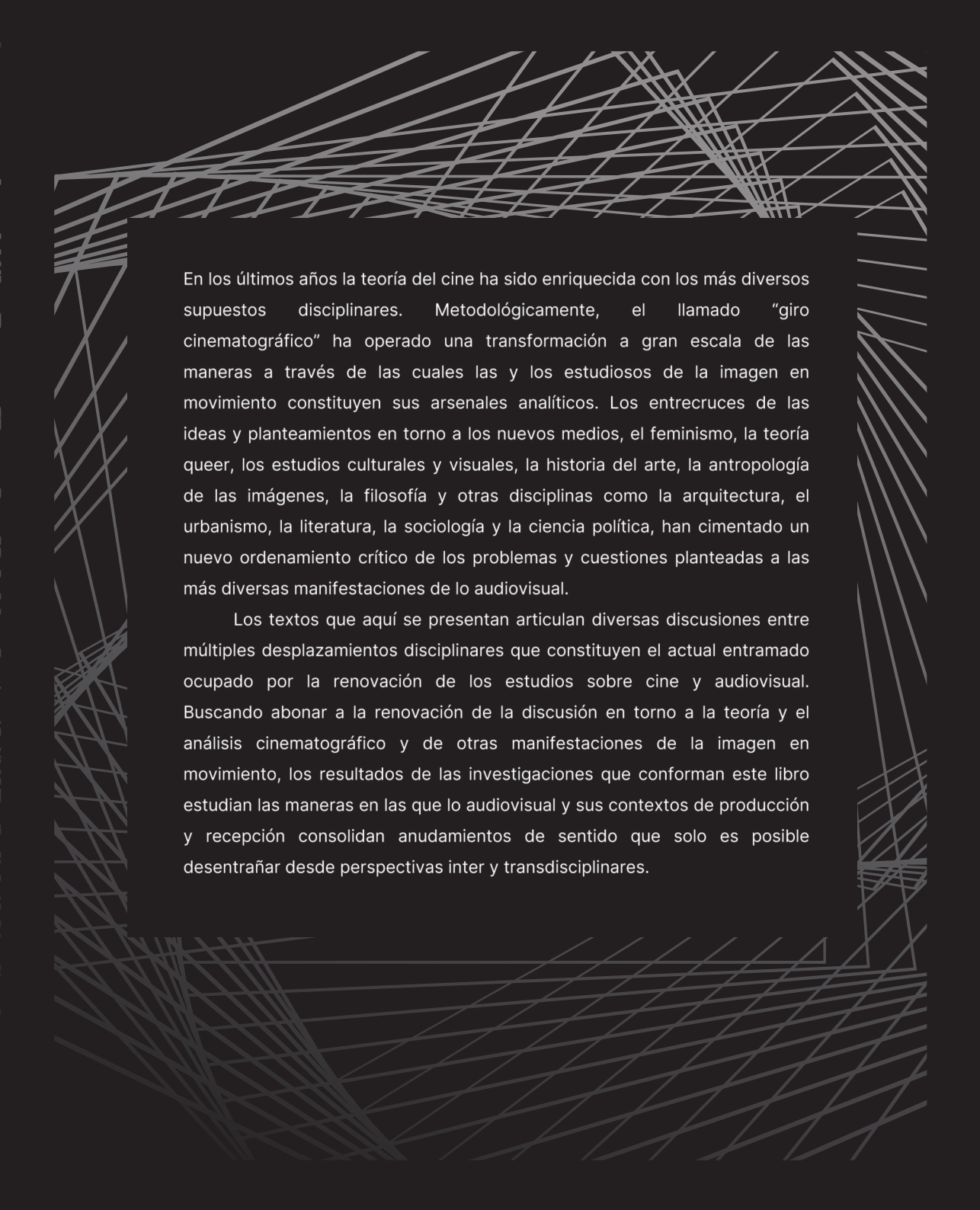
- estudios latinoamericanos, Número 45, invierno de 2007, UNAM, CIALC.<http://www.redalyc.org/pdf/640/64011417006.pdf>
- \_\_\_\_\_ (2017), "la radicalidad política en el cine del Grupo Ukumau y su propuesta de no fragmentación en la película Jatun Auká", en: Ziri6n, Antonio; Dorotinsky, D6borah; Levin, Danna y V6zquez, 6lvaro. (Coords) *Variaciones sobre cine etnogr6fico. Entre la documentaci6n antropol6gica y la experimentaci6n est6tica*. M6xico: UNAM, UAM, pp. 81-100.
- Ortega, Alfonso y S. Anchondo (coord.) (2020), *Otra mirada. Mujeres en el s6ptimo arte*, M6xico, R6o Subterr6neo.
- P6ez, Mar6a Jos6 (2021), *De cara el sentido: cuerpos liminales en el cine mexicano contempor6neo*, CDMX, Posgrado en Historia del Arte, UNAM.
- Pelayo, Alejandro (2012), *La generaci6n de la crisis. El cine independiente de los a6os 80*, M6xico, IMCINE, CONACULTA.
- Peredo- Castro, Francisco (2000), *Alejandro Galindo. Un alma rebelde en el cine mexicano*, M6xico, CONACULTA, IMCINE, Porr6a,
- \_\_\_\_\_ (2013), *Cine y propaganda para Latinoam6rica. M6xico y Estados Unidos en la encrucijada de los a6os cuarenta*, CIALC – UNAM.
- \_\_\_\_\_ (2015b), *Gregorio Walerstein y el cine. Historia de una pasi6n*, UNAM.
- Peredo- Castro, Francisco y Carlos Narro (2015), *Jos6 Revueltas. Obra cinematogr6fica (1943-1976)*, M6xico, UNAM:.
- Ram6rez, Javier (2019), "La representaci6n de la violencia del narco en el reciente cine mexicano", : Estrada 6lvarez, A., Defoss6, N. y Zavala, D. *Cine pol6tico en M6xico (1968-2017)*, Peter Lang, Londres/Nueva York, pp. 115- 124.
- Rodr6guez, Israel (2013), "El cine s6per 8 en M6xico (1970-1989) de 6lvaro V6zquez Mantec6n", en *Montajes*, UNAM/SUAC, enero- junio, pp. 133-137.
- Stone, Livia (2019), "El cine pol6tico como militancia. Un an6lisis de los documentales del Frente de Pueblos en Defensa de la Tierra de San Salvador Atenco (2001-2010) y sus usos pol6ticos", en: Estrada 6lvarez, A., Defoss6, N. y Zavala, D. *Cine pol6tico en M6xico (1968-2017)*, Peter Lang, Londres/Nueva York, pp. 49- 70.
- Tolosa, Carolina (2013), M6xico 1988.: memorias p6blicas y representaciones cinematogr6ficas, Ciudad de M6xico, UNAM, tesis de maestr6a.
- Tompkins, Cynthia (2013), *Experimental Latin American Cinema*, University of Texas Press.
- Torres Vigil, Gabriela (2012), *Juegos de artificio. La senda del realismo en Luz Silenciosa*, M6xico, UNAM, tesis de maestr6a.
- \_\_\_\_\_ (2019) *Entre la convenci6n y la experimentaci6n. Estudio poli6drico del cine de Carlos Reygadas, Nicol6s Pereda y Yulene Olaizola., tesis de doctorado*

- Vázquez, Álvaro (2012), *El cine súper 8 en México (1970-1989)*, México, Filmoteca UNAM:
- Wood, David (2009), 'Memorias de una mexicana: La Revolución como monumento fílmico'. *Secuencia* 75, pp. 147-170.
- \_\_\_\_\_ (2017), *El espectador pensante. El cine de Jorge Sanjinés y el grupo Ukumau*, CDMX, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.
- \_\_\_\_\_ (2019) 'Nombrar lo ausente: Cine documental y la "verdad histórica" después de Ayotzinapa'. : Estrada Álvarez, A., Defossé, N. y Zavala, D. *Cine político en México (1968-2017)*, Peter Lang, Londres/Nueva York, pp. 125-142.
- \_\_\_\_\_ (2016) 'El documental de la Revolución y su resignificación'. En De los Reyes, Aurelio (coord.) *Miradas al cine mexicano*, vol.1, México IMCINE, pp. 67-82.
- Woodside, Julián (2012). "Cine y memoria cultural: la ilusión del multiculturalismo a partir de dos películas mexicanas de animación", *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, época II, Vol XVIII, núm. 36, pp. 65-84.
- Zamorano, Gabriela y B.Wammack (2014). El audiovisual indígena en México y sus aportes al género documental", en: Curiel de Icaza, Claudia y Abel Muñón (coord.), *Reflexiones sobre documental mexicano contemporáneo*, México, Cineteca Nacional, pp. 129-150.
- Zavala, Diego (2019), "Documental, duelo, testimonio y acción política. *La hora de la siesta* ante la tragedia de la guardería ABC", en : Estrada Álvarez, A., Defossé, N. y Zavala, D. *Cine político en México (1968-2017)*, Peter Lang, Londres/Nueva York, pp. 93-114.
- Zavala, Lauro (2003), *Elementos del discurso cinematográfico*, México, UAM-Xochimilco.
- \_\_\_\_\_ (2010), "Los estudios sobre cine en México, 1968-2009", *Actas del Congreso de la ASAECA, Argentina*.
- \_\_\_\_\_ (2018), *Ironías de la ficción y metaficción en cine y literatura*, CDMX, UACM
- Zirión, Antonio (2021), *Redescubriendo el Archivo Etnográfico Audiovisual*, México, FONCA, UAM, Elefanta.



*Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*  
editado por la Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C.,  
se terminó de imprimir en abril de 2023,  
en los talleres de Litográfica Ingramex, S. A. de C. V.,  
(Centeno, 162-1, Granjas Esmeralda),  
en Iztapalapa, C. P. 09810, Ciudad de México, México.

Se tiraron 50 ejemplares.  
Diseño editorial (2023) por Andrea Ortega Mantecón



En los últimos años la teoría del cine ha sido enriquecida con los más diversos supuestos disciplinares. Metodológicamente, el llamado “giro cinematográfico” ha operado una transformación a gran escala de las maneras a través de las cuales las y los estudiosos de la imagen en movimiento constituyen sus arsenales analíticos. Los entrecruces de las ideas y planteamientos en torno a los nuevos medios, el feminismo, la teoría queer, los estudios culturales y visuales, la historia del arte, la antropología de las imágenes, la filosofía y otras disciplinas como la arquitectura, el urbanismo, la literatura, la sociología y la ciencia política, han cimentado un nuevo ordenamiento crítico de los problemas y cuestiones planteadas a las más diversas manifestaciones de lo audiovisual.

Los textos que aquí se presentan articulan diversas discusiones entre múltiples desplazamientos disciplinares que constituyen el actual entramado ocupado por la renovación de los estudios sobre cine y audiovisual. Buscando abonar a la renovación de la discusión en torno a la teoría y el análisis cinematográfico y de otras manifestaciones de la imagen en movimiento, los resultados de las investigaciones que conforman este libro estudian las maneras en las que lo audiovisual y sus contextos de producción y recepción consolidan anudamientos de sentido que solo es posible desentrañar desde perspectivas inter y transdisciplinares.