



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

ARTE DIGITAL Y TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN

FANTASMAGORÍAS: ÁNIMAS DE LA MEMORIA

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRA EN ARTES VISUALES

PRESENTA

FLOR DE MARÍA GUTIÉRREZ GARCÍA

TUTORA

DRA. MARÍA TANIA DE LEÓN YONG
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO DE 2017

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad Nacional Autónoma de México por facilitar, desde la educación pública y gratuita, el desarrollo y concreción de esta investigación, por otorgarme la Beca de Posgrado CEP-UNAM y la Beca de Movilidad para realizar una estancia de investigación en la UPV-Valencia.

Gracias a mi tutora y directora de tesis, la Dra. Tania de León Yong, por la guía y ayuda para el armado y edición de esta tesis, por los consejos y revisiones. Gracias a los miembros de mi comité sinodal por darse el tiempo de leer este trabajo y compartir conmigo sus observaciones. A la Dra. Iliana Ortega, por las valiosísimas aportaciones de sus maravillosas clases de apreciación cinematográfica, los consejos y el café valenciano. A mi tutora en la Universitat Politècnica de Valencia, María Lorenzo Hernández, por compartir su proceso creativo, sus consejos y sus excelentes clases, y sin cuya influencia y referencias Volátil no habría sido lo mismo. Gracias a Joan Peirò del Departamento de Pintura, por la adopción tutelar.

Gracias a Camilo y a Xóchitl, patrocinadores de mi vida, por los ánimos y todo lo que no puede enumerarse. Gracias a Manuel, a Natalia, a Cecilio y a María de Jesús por la genealogía y la inspiración. A los hermanos Gutiérrez: Álvaro, Rigoberto, Camilo, Elías y Damián. Gracias a Olm, Felipe, Nabo y Ángela, por preguntar cómo iba la –a veces- interminable tesis, por los comentarios y las opiniones. Gracias a Ricardo, a Erandi y a Asdrúbal por ayudar en la producción de Cecilio, no lo hubiera logrado sin ustedes, chicos. A los camaradas SUTA, Adri y Alejandro, por las ideas compartidas, las discusiones sobre la animación, la vida y los sistemas, las comidas y las chelas compartidas. A Pao por la amistad, la confianza y por armar, junto con Chris, el maravilloso proyecto que es Ícaro, con el que Cecilio está rolando la ciudad. A Alechi por ser mi hermanita benimacletera, junto con Daniboy, con todo y discusiones. A Brillantina, Frasqui y a Luih por compartir cañas y montaditos en medio de charlas sobre el arte y alrededores. A JosLuis y a Yess por los chismes compartidos y la amistad (y por ser JL revisor externo de esta chamba). A Ari, Andrew, Tavio y todos los compadres y comadres de mi vida, por acompañarme en los ratos de azote y los de fiesta. Gracias a todas las influencias moneras y animadas en el mundo, por contribuir –sin saberlo ni pretenderlo- con su producción en la mía propia.

Gracias a Chacal, a Dharma y a Pixie por estar siempre e incondicionalmente a pesar de mi floriedad, gracias por las risas, la compañía y la levedad.

Índice

Introducción10

Capítulo 01

La memoria: reconstrucciones y recuperaciones de identidad15

1.1. La huella: rastreando memorias17

El mapa hacia la memoria20

1.2. El recuerdo23

La invención como imagen verdadera del pasado28

1.3. El olvido como ritual32

El indicio que conforma (o no) la historia36

Capítulo 02

Documentando el recuerdo41

2.1. El documental y su relación con “la realidad”45

2.2. Recuperar · reconstruir · reinterpretar. La invención de la historia.....52

2.3. Documental animado54

2.4. El recuerdo en la animación61

2.4.1. Crulic, de Anca Damian.....63

2.4.2. Ámár, Isabel Herguera67

2.4.3. Chrigi, Anja Kofmel.....70

Capítulo 03

La memoria y el documento como instrumentos para la reapropiación familiar en la producción de dos cortos de animación: Cecilio y Volátil 77

3.1. Piñango del Valle: espacio e imaginario80

3.2. El abuelo Cecilio y el cortometraje del mismo nombre.....82

3.2.1. Elección y delimitación del personaje83

3.2.2. Historia familiar.....84

3.2.3.Creación del personaje86

3.2.4. Aspectos formales.....88

3.2.4.1. Bitácora de proyecto.....	89
3.2.4.2. Guión.....	90
3.2.4.3. Storyboard	91
3.2.4.4. Diseño de personaje.....	93
3.2.4.5. Escenario y props	100
3.2.4.6. Animación	104
3.2.4.7. Diseño sonoro	107
3.2.4.8. Edición y posproducción	107
3.2.4.9. Presupuesto	108
3.2.4.10. Proyecciones	110
3.3. Volátil (en producción)	111
3.3.1. Bitácora de proyecto	113
3.3.2. Guión	114
3.3.3. Storyboard	115
3.3.4. Diseño de personaje	115
Conclusiones	122
Referencias	129
Lista de imágenes capítulo 02	133
Lista de imágenes capítulo 03	134
Anexos	
Anexo 01. Cuadro de análisis de <i>Chrighi</i> , de Anja Kofmel, (Suiza, 7' 2009).....	137
Anexo 02. Storyboard <i>Cecilio</i>	146
Anexo 03. Storyboard <i>Volátil</i>	151

Introducción

En primer lugar, hay que decir que este proyecto nace de un interés particular por la historia y la recuperación de la memoria, ya abordado en trabajos anteriores.¹ Este trabajo de investigación puede ser insertado dentro de esta línea de reflexiones hechas a propósito de la memoria y la recuperación de la historia, primero urbana, y luego personal. Existen, sin embargo, algunas variantes importantes en el presente trabajo, mismas que se enumeran a continuación: 1) Se trata de la recuperación de la memoria, no urbana-colectiva, sino personal y familiar, por lo tanto, las piezas resultantes tendrán un carácter intimista. 2) La memoria familiar será el punto de partida para desarrollar una narrativa visual. La investigación y recuperación de esa historia partirá de la recopilación de testimonios familiares, orales algunos de ellos, pero mayormente fotográficos. 3) La obra a realizarse se delimitará dentro del campo disciplinario del arte en movimiento, concretamente, la animación, y versará sobre esta historia familiar recuperada, resumida en microrrelatos animados, hechos a partir de un guión original que condense estas recopilaciones documentales de familia.

1 Gutiérrez García, Flor de María, 2010 *Proyecto Intercambio. Desarticulando desmemorias en la ciudad de Toluca*, tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes Plásticas. Esta investigación abordaba la pérdida de espacios simbólicos en la ciudad de Toluca, sitios valiosos en el imaginario toluqueño, y a la vez abogaba por una mejor comprensión de los procesos de despersonalización en el espacio urbano, así como por un tránsito consciente en el mismo, bien para recuperar esas afectividades o para generar unas nuevas con el entorno. La pretensión de la presente tesis parte de la línea trazada en el proyecto de investigación anterior, que fue el ensayo resultante de una serie de reflexiones que versaban sobre la continua pérdida de espacios emblemáticos de la ciudad de Toluca, con la consiguiente pérdida de identidad e imprecisiones afectivas que podían derivarse de estos territorios despersonalizados. En él se daba cuenta de la extinción progresiva de espacios emblemáticos de la ciudad de Toluca, su relación con las personas a nivel de imaginario urbano, y la consiguiente pieza artística producto de estas reflexiones.

Este trabajo de investigación tenía como objetivo primario realizar una serie de animaciones que fueran meros ciclos de movimiento, susceptibles de ser proyectadas al modo de fantasmagorías por las calles de Tenango del Valle. Inicialmente, la propuesta teórica de este trabajo era analizar la relación entre la linterna mágica, dispositivo decimonónico de proyección, con el espectáculo de fantasmagorías que hizo las delicias finiseculares del XIX. Se pretendía así hacer un ensayo sobre la propia ontología de la animación a partir de estos espectáculos precinematográficos, y unirla a una propuesta de animación que recuperara estas tecnologías. A medida que se fue ahondando en el trabajo de investigación, se puso de manifiesto la necesidad de acotar el proyecto a una sola línea, aunque sin abandonar los conceptos de linterna mágica y fantasmagoría, que seguían latentes y se abordaron en el tercer capítulo. De modo igualmente importante, resultaba la necesidad de elevar la producción animada en un sentido formal y de contenido, por lo que en vez de trabajar varias animaciones sin carácter lineal se optó por abordar la reapropiación del personaje desde un espacio más personal y un abordaje más profundo del trabajo narrativo y de animación.

La metodología de este trabajo de investigación fue mayormente de carácter deductivo, pues se partió del planteamiento de conceptos generales, como la memoria, el olvido y el documental para avanzar hacia las propuestas de reapropiación de la historia familiar y documental animado con tres estudios de caso. De esta forma, este proceso me ayudó a establecer cruces entre estos conceptos propuestos en la investigación y la producción audiovisual. Por supuesto que una metodología analítica fue igualmente importante para separar cada concepto y abordarlo por separado, sobre todo, tomando en cuenta la gran cantidad de información que inicialmente estaba dispuesta a desarrollar.

Este trabajo se divide así, en 3 apartados que dan cuenta de este método: el primer capítulo pretende abordar la memoria como un instrumento de cohesión de las identidades, tanto colectivas como privadas. Partiendo de los textos del antropólogo Marc Augè, se explicará cómo a nivel colectivo e individual, la memoria resulta ser un elemento de vital importancia, ya que permite situarse en una cierta línea de tiempo con respecto a otras líneas temporales. Se trata, de esta manera, de una especie de asidero a partir del cual construirse o reconstruirse. Este capítulo resulta crucial como punto de partida a la hora de elaborar la propuesta animada, ya que parte de estos puntos de sujeción en una línea de tiempo que anclan a una genealogía específica a partir de la cual pudo experimentarse con la reapropiación del personaje central de la animación: mi abuelo paterno. La intención de recuperar la memoria familiar obedece a un deseo personal de reafirmar las identidades, pues la historia pri-

INTRODUCCIÓN

vada adquiere sentido en la medida en la que se aprehende. Los microrrelatos que ensamblan esa historia son piezas importantísimas en el gran ensamblaje, pues permiten así poseer distintos puntos de vista en el mismo. El microrrelato, en tanto un género literario brevísimo, conciso y con elementos de mito, resulta idóneo para insertarlo en esta semántica de recuperación de la memoria. Éste funciona como una concentración de historias que a su vez arman una mayor, siendo ésta la que define nuestros orígenes y en ese sentido, nuestra identidad. En la historia familiar, estos microrrelatos refieren muchas veces a familiares no conocidos personalmente, no por ello ajenos a un devenir propio. Muchas veces, estas historias pasan al ámbito de la fantasía y la invención, llegando en cierto punto, a convertirse, en fantasmas que habitan la memoria. Este primer capítulo ancla también algunas referencias sobre la imagen fotográfica, a partir de *La cámara lúcida*, de Roland Barthes² que serán usadas para el desarrollo del siguiente apartado.

El segundo capítulo aborda la problemática documental desde la perspectiva de François Niney, quien establece en su ensayo *La prueba de lo real en la pantalla*³ que las nociones del documental como una obra objetiva son cuestionables, ya que la cámara no es un ente independiente y la imagen siempre pasa por un filtro subjetivo: el del realizador. Sumando el texto de Jean Breschand sobre el documental encuentro la fisura por la cual colar el concepto de “animación documental” a partir del texto de *Animated realism*, de Judith Kriger⁴, un término aún no completamente aceptado dadas las características inherentes a la creación animada, lo que no impide que se presenten tres estudios de caso, uno de ellos específicamente catalogado dentro del documental animado. De esta forma, el estudio de caso me permite incluir mi trabajo animado - descrito en el tercer capítulo - en ese intersticio que abre la producción animada en el campo documental: es a partir de archivos y relatos familiares como mi producción tiene un origen documental sin llegar a catalogarse como tal, sin embargo, los elementos que lo conforman tienen un origen específico en una genealogía y archivo familiar físicos y comprobables.

Finalmente, el tercer capítulo enlaza estas disquisiciones en la producción de las animaciones *Cecilio* y *Volátil* (en proceso), pues es a partir de los hallazgos en los capítulos 1 y 2 que se sintetizan ciertas nociones y conceptos de modo implícito en la producción animada. También se abordan conceptos base en la disciplina de la animación, para dar cuenta del proceso técnico, desde la pre a la postproducción en estas propuestas animadas, y así describir

2 Roland Barthes, *La cámara lúcida* (Barcelona: Paidós, 1989).

3 François Niney, *La prueba de lo real en la pantalla* (México: UNAM, 2009).

4 Judith Kriger, *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre* (Estados Unidos: Elsevier-Focal Press, 2012).

del entramado teórico detrás de la poética del recuerdo, en el concepto latente de fantasma. La figura de la fantasmagoría hace así las veces de metáfora al designar esas figuras protagonistas de los relatos y microrrelatos familiares. Utilizando la fotografía como asidero del recuerdo se termina por escoger los momentos más significativos de la existencia, pues la fotografía funciona como vehículo de la memoria, y como tal, subjetiva y sujeta a múltiples interpretaciones, y es a partir de una fotografía que comienza la reapropiación de un personaje clave en la historia familiar. Así, este proyecto trata de rearticular las relaciones con esos fantasmas, en una proyección metafórica de la memoria como una linterna mágica y su relación con las fantasmagorías. La memoria como un dispositivo de acceso al recuerdo con el que nos armamos de una historia y una identidad en nuestro tiempo a partir de la reapropiación de la historia familiar.

Capítulo 01

La memoria: reconstrucciones y recuperaciones de identidad

Comenzar a escribir este capítulo ha requerido de un ejercicio de memoria. Salvando la obviedad, pero éste es el motivo central de este capítulo. En proyectos de investigación y producción anteriores, mi interés por la recuperación de la memoria se hacía evidente: bien en la alteración de fotografías familiares y personales, o en el proyecto de investigación para la obtención del título de licenciatura⁵, en la fascinación por la historia familiar, no resulta extraño que el motivo de este trabajo de investigación lo sea también. La memoria ha representado ese dispositivo de acceso al pasado, el motivo mediante el cual se aprehende el pasado y desde el cual se proyecta al futuro.

Sin embargo, a medida que se ha ido avanzando en el análisis de este proceso de rememoración y reapropiación de la memoria, se ponen de manifiesto otros aspectos que inicialmente no había considerado y que resultan de especial importancia a la hora de articular el discurso artístico, particularmente

⁵ Gutiérrez Flor (2010) *Proyecto Intercambio. Desarticulando desmemorias en la ciudad de Toluca*, tesis de licenciatura. Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes Plásticas.

CAPÍTULO 01

desde el punto de vista teórico.

La memoria es uno de los tópicos más recurrentes en la segunda mitad del siglo pasado⁶, siendo motivo de debates y encuentros académicos para desentrañar sus relaciones interdisciplinarias, sin dejar de lado la importancia que ha tenido a lo largo de nuestra historia como especie. Como humanos, una de las cualidades más remarcables es nuestra capacidad de abstraernos del momento presente para recordar el pasado y proyectarnos al futuro en un ejercicio de prospectiva.

Este capítulo abordará la memoria como ese asidero de la historia, necesario en toda sociedad humana, en el que nos hemos sujetado innumerables veces y al que apelamos en prácticamente toda actividad humana. Ya sea para resolver una operación aritmética o definir un concepto, la memoria es, ante todo, una función cognitiva, derivada de la fisiología de nuestro cerebro, un órgano que alberga, entre otras maravillas, la capacidad de recordar.

Si bien se parte del concepto de memoria como función fisiológica, no es únicamente el que aquí se referirá, también existe una preocupación, desarrollada a lo largo de este trabajo, que trata de asir la memoria desde un campo antropológico y no carente de metáforas, sin sonar simplista. No desestimo el hecho de que la memoria es un tópico extensamente abordado y detallado a lo largo de nuestra historia como especie, ya sea a nivel científico, poético, filosófico o antropológico, como es este caso.

El presente capítulo está estructurado en tres partes, la primera de ellas es la huella, como el vestigio heredado de la historia familiar, en un primer acercamiento a este ejercicio que es recordar. La idea que se desarrolla en este apartado es la de la memoria como mapa, a manera de un hilo que puede llevarnos de vuelta a un origen, señales qué seguir para llegar a un recuerdo, una situación o un personaje específicos. La segunda parte del capítulo aborda al recuerdo como un resultado de este mapeo, al reencuentro de la memoria el recuerdo se aclara, se vivifica, por decirlo de alguna manera, y el cómo puede crearse una sustitución de recuerdos en caso de que la memoria tenga huecos, con lo que el recuerdo termina teniendo tanto de recuperación como de invención. De esta manera, todos somos inventores de nuestro pasado. En la última parte del capítulo se aborda el tópico del olvido como un encuentro con la desmemoria, siendo ésta provocada o involuntaria. También se habla de la desmemoria como una contraparte de la memoria, como un proceso inverso, pero usando la misma, digámoslo así, materia prima: si no se tiene qué recordar, no se puede olvidar, tratando de establecer un equilibrio entre esta relación

6 Schmidt-Welle et al., *Culturas de la memoria: teoría, historia y praxis simbólica*, [México: Siglo XXI, 2012], edición Kindle, pos 15.

siempre tirante entre memoria y olvido.

1.1. La huella: rastreando memorias

Partiendo del texto *Las formas del olvido*, del antropólogo francés Marc Augè⁷, se harán analogías entre los estudios antropológicos que presenta el autor francés y nuestra sociedad occidental contemporánea, buscando puntos de unión para ejemplificar estas formas que dan título a su ensayo, para de esta manera enmarcar las propias reflexiones sobre las figuras descritas por dicho autor.

Antes de iniciar con dichas disquisiciones se insertará aquí la definición que hace la Real Academia Española a propósito de la huella: “Rastro, seña, vestigio que deja alguien o algo”⁸. La huella es una comprobación de la existencia previa de un evento, una vida, un suceso. Sin embargo, en la memoria, una huella no es un recuerdo, sino que podría ser, de alguna manera, el camino para llegar a él. Por muy trillada que resulte la metáfora de la cacería, en la labor del sabueso y el cazador se sigue la huella de la presa hasta hallarla. Igualmente, en esta persecución de la memoria, la huella funciona para encontrar el recuerdo. Sin embargo, en el caso del cerebro humano, las huellas no siempre conducirán a una memoria palpable, y con esto me refiero a un recuerdo fiel. Se utiliza la palabra ‘palpable para definir un recuerdo concreto más que una referencia esquiva o una remembranza difusa, con toda la cautela posible en el uso de los términos, ya que de alguna manera, estamos fisiológicamente imposibilitados para recordar todo de una manera fidedigna.

Según Augé, existen ciertas imágenes que “vagan por nuestra cabeza, a las que denominamos inapropiadamente recuerdos y de las que jamás nos desharemos (...) más valdría referirse a ellas como satélites fieles pero algo caprichosos...”⁹, éstas imágenes, que no pueden catalogarse de recuerdos, y nunca podrán serlo, son las huellas. Para Augè, las huellas son comparables a las pátinas que adquieren ciertas esculturas que, para avejentarse, se colocan bajo tierra, “y en la medida en que de este lado de los recuerdos detectamos las huellas (...) que atormentan sin razón evidente el presente del individuo pero no siempre pueden atribuirse a un tiempo y a un lugar determinados...”¹⁰, de tal suerte que ese indicio no siempre puede datarse o atribuirse a una

7 Marc Augè, *Las formas del olvido* [Gedisa: Barcelona, 1998]

8 “Real Academia Española” consultado en diciembre de 2014. <http://lema.rae.es/drae/?val=huella>

9 Augé, *Las formas del olvido*, 11.

10 Íbidem, 12.

situación determinada.

Así pues, la huella se encuentra en el espacio de la memoria, o más concretamente de la imaginería del sujeto, un lugar donde no es aún (o no será) un recuerdo, pero que permanece como rastro. La razón de este rastro es, simplemente, la incapacidad orgánica del cerebro para condensar y almacenar todos los recuerdos posibles.

Es evidente que nuestra memoria quedaría pronto «saturada» si tuviésemos que conservar todas las imágenes de nuestra infancia, en particular las de nuestra primera infancia. Pero lo interesante es lo que queda de todo ello. Y lo que queda -recuerdos o huellas, volveremos más adelante a ellos-, lo que queda es el producto de una erosión provocada por el olvido.¹¹

Como especie y grupo social específico, existen grandes trazas de imágenes (que, bajo el concepto de Augé, podríamos definir como huellas) que podrían servirnos en la recuperación de nuestros recuerdos, en un nivel colectivo; pero, ¿ocurre lo mismo a una escala individual? ¿cuáles son las huellas de nuestra propia historia?

Se sabe que, a nivel fisiológico, el ser humano promedio llega a este mundo con una cantidad innumerable de conexiones neuronales, y que sin embargo no es capaz de recordar los primeros años de vida. Este fenómeno fue denominado por Sigmund Freud como “amnesia infantil”¹², y explica el porqué no se puede retroceder en el tiempo para acceder a memorias personales más allá de los cuatro años. Simplemente, el cerebro es incapaz de aprehender las cosas en un sentido abstracto, por lo que es posible nombrar o aislar las cosas que suceden alrededor, no se posee una infraestructura cerebral lo suficientemente compleja para guardarlo como un recuerdo:

No es hasta al cabo de unos seis años que acabamos de esculpir nuestro cerebro, llegamos al mundo con un sinfín de neuronas interconectadas hasta el punto que, al nacer, nos sobran conexiones. Durante los primeros cinco años de vida, estas conexiones se van reduciendo en número, mediante una muerte programada de las células.¹³

11 Ídem.

12 Trejo Ana, “Amnesia infantil” *Cognición psicológica*, publicado el 3 de noviembre de 2013, consultado abril 12, 2015. <http://cognicionpsicologica.com/amnesia-infantil/>.

13 Punset Eduard, “Cómo construimos los recuerdos” *Redes para la Ciencia* no. 136, transmitido el 09/12/2012 por TVE España, citado abril 21, 2104. <http://www.redesparalaciencia.com/8068/redes/redes-136-como-construimos-los-recuerdos>.

Las neuronas tienen fecha de caducidad, por lo que se deja de recordar tan pronto se alcanza una edad, todavía temprana. Y con todo, parece que se conservan trazas aisladas de esos tiempos primigenios, a los que supuestamente no deberíamos tener acceso ya que la ruta hacia ellos ha quedado cancelada. Sin embargo, ahí están. La pregunta pertinente parece ser: ¿hasta qué nivel esas trazas son huellas de un evento que efectivamente ocurrió y hasta dónde son invenciones –remiendos– de la realidad? Y aquí se habla no exclusivamente de recuerdos infantiles bloqueados, sino del corpus entero conformado por la memoria, un constructo diario en constante evolución.

Una parte del cerebro se llena con recuerdos inventados, y la memoria tiene la capacidad de zurcir los huecos entre éstos, puede afirmarse que ésta es sumamente engañosa. Jean-Bertrand Pontalis es referido por Augé para hablar así del recuerdo: ¿qué es lo que lo detona? “Pontalis sugiere [...] que [todos nuestros recuerdos] son «pantallas», no en el sentido de que disimulan recuerdos más antiguos, sino en el de que «sirven de pantalla» a las «huellas» que disimulan y contienen a un tiempo huellas aparentemente anodinas...”¹⁴

Cualquier cosa puede detonar estas sensaciones, persecuciones de ese algo inefable que se siente propio pero que no alcanzamos a palpar: un aroma, un color, una palabra dicha de cierta manera... “Lo que queda inscrito e imprime marcas, prosigue, «no es el recuerdo, sino las huellas, signos de la ausencia». Esas huellas están en cierto modo desconectadas de todo relato posible o creíble; se han desligado del recuerdo.”¹⁵

Si permanecen desligadas del recuerdo, no significa que no existan o que no estén allí, siempre son un modo de acceder a los recuerdos. Aunque en muchas ocasiones estos accesos están reprimidos, queda su “huella mnémica”. Pontalis explica:

En primer lugar, nos dice, la memoria es plural, existen diversos ‘sistemas mnémicos’. En segundo lugar, es necesario pasar de la noción de huella a la noción de trazo, trazado secreto, inconsciente, reprimido: la represión no se ejerce sobre el acontecimiento, el recuerdo o la huella aislada como tales, sino sobre las conexiones entre recuerdos o entre huellas.¹⁶

Esta huella mnémica es el trazo cuyas conexiones se reprimen. No es el recuerdo en sí, sino los enlaces que llevan a él. Y en teoría, volver sobre estos pasos permitiría finalmente acceder a ese recuerdo y hacerlo palpable.

14 Augé, *Las formas del olvido*, 14.

15 Ídem.

16 Ídem.

En la labor creativa, al igual que en la labor del psicoanálisis, podemos intuir una importancia en el seguimiento de estos pasos; ésta no estriba tanto en lo que se puede definir como en lo que se nos escapa a la articulación y en el método mediante el cual llegamos a ello. Para Pontalis, las huellas, en tanto que señales que seguir, pueden ser detonadas mediante libre asociación, como hacían los surrealistas: “asociar, es decir, «disociar las relaciones instituidas, sólidamente establecidas, para hacer surgir otras, que con frecuencia son relaciones peligrosas...”¹⁷.

Estas “relaciones peligrosas” pueden ser reveladoras en términos tanto personales como colectivos. Aunque Pontalis sugiere que es más importante el proceso de asociar que el de recordar, me parece que la sugerencia estriba en desempolvar el recuerdo al azar, en un ejercicio simple que por asociación develará las huellas a seguir. La libre asociación podría ser uno de muchos recursos para acceder a esas viejas memorias.

Nos encontramos con esta noción de huella de la que se sirve el proceso analítico en la fabricación del recuerdo. También con la sugerencia de De Pontalis de dar importancia a la libre asociación para dejar que la huella brote en este proceso, casualmente relacionado con el proceso analítico. Resumiendo las cosas hasta este punto, la huella es el camino para encontrar el recuerdo, o no encontrarlo, dependiendo de la condición de las conexiones entre ellos y del modo en el que éstas se recorran.

El mapa hacia la memoria

Para Augé la huella es el sendero que lleva al recuerdo, por lo que el conjunto de huellas pueden leerse como un mapa para entender “lo que queda de todo”, siendo el todo la memoria. Dado que ésta se saturaría si tuviéramos cabeza para todos nuestros hechos, a menudo hay que hacer un ejercicio de recuperación de los mismos. Como los contornos de la orilla de un océano, moldeados por el agua, la metáfora de la huella resulta ligeramente convencional. Para Augé, estos contornos son las huellas del agua, las que han definido su camino, y que podrían, en un ejercicio hipotético en reversa, devolvernos al instante y a las condiciones en las que fueron creadas y dejadas esas marcas. Así pues, Augé sostiene que “lo que queda es el producto de una erosión provocada por el olvido”¹⁸.

17 Ídem.

18 Ídem.

Este olvido está dado por una función natural del cerebro, ya que “Es evidente que nuestra memoria quedaría pronto «saturada» si tuviésemos que conservar todas las imágenes de nuestra infancia, en particular las de nuestra primera infancia. Pero lo interesante es lo que queda de todo ello.”¹⁹. En teoría, esas vivencias, esas huellas, nos pueden llevar a su origen, aunque el camino a recorrer hacia éste sea sinuoso y en veces engañoso, pues en momentos las huellas parecen conducir hacia algo que resulta familiar, no obstante “la mirada del profano no puede dejar de percibir un cierto parecido familiar pero tampoco puede reconstituir la coherencia perdida. El olvido, en suma, es la fuerza viva de la memoria y el recuerdo es el producto de ésta.”²⁰

Dado que los recuerdos (de infancia, subraya Augé) se nos presentan como “recuerdos-imágenes”, resultan fantasmagorías acechantes (más intensas unas que otras), nos podemos encontrar de pronto sorprendidos por un recuerdo punzante que puede surgir a partir de un acto o imagen insignificante.

Partir en busca del recuerdo más antiguo es una experiencia extraña y decepcionante, pues es extraño que nos conformemos con dejar que acudan las imágenes -con la ayuda de otro si es aún posible- sin intentar ponerles una fecha, situarlas, relacionarlas, en definitiva, convertirlas en un relato.²¹

En uno de sus soliloquios, Horacio Oliveira, protagonista de *Rayuela*, de Julio Cortázar, habla de la persecución del recuerdo. Sin embargo, no le preocupan a este personaje los recuerdos importantes, a Oliveira le preocupa poder asir de vuelta lo insignificante, y en un ejercicio de retrospectiva, puede acceder de vuelta a las cosas más anodinas, mediante un método de rastreo que adquiere sesgos obsesivos.²²

19 Ídem.

20 Íbidem, 13.

21 Ídem.

22 “...Yo aprovechaba para pensar en cosas inútiles, método que había empezado a practicar años atrás en un hospital y que cada vez me parecía más fecundo y necesario. Con un enorme esfuerzo, reuniendo imágenes auxiliares, pensando en olores y caras, conseguía extraer de la nada un par de zapatos marrones que había usado en Olavarría en 1940. Tenían tacos de goma, suelas muy finas, y cuando llovía me entraba el agua hasta el alma. Con ese par de zapatos en la mano del recuerdo, el resto venía solo: la cara de doña Manuela, por ejemplo, o el poeta Ernesto Morróni. Pero los rechazaba porque el juego consistía en recobrar tan sólo lo insignificante, lo inostentoso, lo perecido. Temblando de no ser capaz de acordarme, atacado por la polilla que propone la prórroga, imbécil a fuerza de besar el tiempo, terminaba por ver al lado de los zapatos una latita de Té Sol que mi madre me había dado en Buenos Aires. Y la cucharita para el té, cuchara-ratonera donde las lauchitas negras se quemaban vivas en la taza de agua lanzando burbujas chirriantes. Convencido de que el recuerdo lo guarda todo y no solamente a las Albertinas y a las grandes efemérides del corazón y los riñones, me obstinaba en reconstruir

Este discurrir entre el recuerdo tratando de aprehender otra vez los detalles insignificantes me resulta fascinante, y ejemplifica esta experiencia “extraña y decepcionante”, que implica partir en busca de ese recuerdo antiguo y transformarlo en un relato, porque a la vez que se recupera, en palabras de Oliveira, “lo insignificante”, estas recuperaciones adquieren una importancia monumental en tanto que son las reapropiaciones de momentos o pensamientos que se pensaban perdidos. Más aún: de texturas, colores y emociones asociadas a esos momentos.

Una vez reapropiado ese objeto, esa imagen o esa sensación, aparece la necesidad de contextualizarlo en el resto del recuerdo y en el momento espacio temporal. Se requiere un relato que explique nuestra razón para hallarnos en un momento y lugar determinados, ese relato es la justificación necesaria para entender, hasta cierto punto, nuestro devenir en la historia en términos personales. En este sentido, más que un relato se habla de un microrrelato. El microrrelato es ese texto brevísimo, autónomo, que se inscribe dentro de una narración mayor. Si consideramos las grandes narraciones como la Historia escrita (con mayúsculas), es decir, la historia que se escribe y también la que se suprime, las pequeñas relatorías que componen ese total son las que se consideran microrrelatos, pues la recuperación de recuerdos se hace a una escala personal y familiar, privada y pequeña. Historias privadas que definen en gran medida, nuestra identidad y el cómo ésta influye en nuestra manera de abordar el mundo. Por eso resulta tan urgente ponerles fecha de factura a esas fantasmagorías. De esta forma, utilizamos nuestros recuerdos-imágenes como una huella, un rastro que seguir en el mapa de la memoria.

Para saber dónde estamos ubicados en este maremágnum de recuerdos necesitamos tomar cierta perspectiva, para así poder trazar una dirección desde o hacia el cual movernos, dependiendo de los rastros que encontremos y esclareciendo las huellas que queremos seguir. En este proyecto busco aterrizar esas huellas y ponerles una definición y un nombre para poder establecer puntos de anclaje, es así que de la huella llegaré al recuerdo y haré de esta memoria recuperada un mapa transitable, y con suerte, podré esclarecer una metodología en el camino hacia la remembranza.

el contenido de mi mesa de trabajo en Floresta, la cara de una muchacha irrecordable llamada Gekrepten, la cantidad de plumas cucharita que había en mi caja de útiles de quinto grado, y acababa temblando de tal manera y desesperándome (porque nunca he podido acordarme de esas plumas cucharita, sé que estaban en la caja de útiles, en un compartimento especial, pero no me acuerdo de cuántas eran ni puedo precisar el momento justo en que debieron ser dos o seis)...”

Julio Cortázar, *Rayuela*, (España: Leer-©-e, edición Kindle, 2012), posición 120 a125.

Javier Moscoso refiere a la leyenda²³ que narra Cicerón sobre cómo el Sabio Simónides, gracias a su memoria, en una tragedia fatal que sorprendió a un grupo de convidados a mitad de una fiesta “logró conciliar a cada uno de ellos con su propia muerte. La idea de que la memoria se construye como un ejercicio de re-membramiento, literal y figurado, no pertenece en exclusividad a esta leyenda.”²⁴. En este ejercicio de re-memorar (en el sentido de volver a articular los miembros), no están ausentes dolor y sufrimiento, ya que el tránsito a la memoria implica una recuperación de momentos tanto felices como dolorosos, una selección de instantes a partir de los cuales construirse un espacio de identidad articulado por la memoria: en esta analogía, la identidad es un todo desmembrado que es necesario rearmar a través del recuerdo. Buscando, y posteriormente siguiendo estas huellas es como accederemos a los recuerdos que conforman nuestra memoria, en un constante ejercicio de aprehender, seleccionar y soltar, terminaremos reconstruyendo ese todo siempre cambiante que es la identidad. “Como en la vieja historia de Simónides, para recordar es preciso contar los fragmentos, volver a ubicarlos en su lugar de origen, en una palabra: rememorarlos o, de forma más literal, re-membrarlos”²⁵.

1.2. El recuerdo

El recuerdo es un concepto interior
Andrei Tarkovsky²⁶

Como animales memoriosos, a menudo tratamos de condensar en un todo un lapso temporal específico, con el fin de analizarlo. Somos lo que recordamos, pues la memoria juega un papel importante en la conformación de la identidad de grupos y personas. A pesar de poder prospectar las cosas, nuestra capacidad de pensar en retrospectiva está dada en función del paso del tiempo. No podemos recordar lo que no hemos vivido. “Lo presente se nos escapa y desaparece, como el agua entre las manos. Su peso material no lo adquiere sino

23 La leyenda señala que fueron los familiares de las víctimas quienes pidieron al sabio Simónides les ayudara a identificar los cuerpos de todos aquellos que fueron sepultados sorpresivamente a mitad de un banquete. Simónides, que recordaba el orden en que estaban los personajes, logró ubicarlos a todos en el lugar que ocupaban antes de morir.

24 Moscoso Javier, “Recordar y rememorar los cuerpos: el caso de George Dedlow,” en *Estética de la memoria*, Eds. Faustino Oncina y Maria Elena Cantarino, (España: Universitat de Valencia, 2011), edición Kindle pos. 4986

25 Moscoso , “Recordar y rememorar los cuerpos: el caso de George Dedlow,” pos. 5132

26 Andréi Tarkovsky, *Esculpir el tiempo* (Minicaja, 2012) edición Kindle. pos. 1000

en el recuerdo.”²⁷ ¿Qué es el recuerdo? ¿Por qué recordamos? El recuerdo es, ante todo, un proceso fisiológico, cerebral. Es un producto de nuestra sinapsis al asir el presente e ir desmenuzándolo en pasado. Esta definición no carece de cierta licencia poética. Se recuerda el pasado (por definición, no se puede recordar el futuro ni nada que todavía no haya pasado) y los momentos más emblemáticos, traumáticos o intensos de ese presente son convertidos en recuerdos. Parfraseando a Tarkovsky, el verdadero peso del presente aparece cuando éste es ya un recuerdo.²⁸

Las nociones de memoria y recuerdo están entrelazados. Para la RAE, el recuerdo es la “Memoria que se hace o aviso que se da de algo pasado o de que ya se habló.”²⁹ A su vez, siguiendo el rastro que ha aparecido en esta búsqueda de definiciones la memoria es, en su primera acepción, la “Facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado.”³⁰ Como he dicho líneas arriba, la memoria es, sobre todas las cosas, un proceso fisiológico. Nuestro cerebro está hecho para recordar nuestras vivencias y condensarlas en un apartado que denominamos memoria.

Sin embargo, en tanto que un proceso personal, los recuerdos son distintos para cada persona. El recuerdo es un concepto interior, como señala la cita de Tarkovsky al inicio de este capítulo, denotando que el recuerdo es un concepto privado, personal. Es un instante, un condensado de espacio tiempo, una suerte de unidad de medida para la memoria. Éste se forma a partir de la experiencia y de la dimensión inventiva del narrador, tanto así que podemos afirmar que los recuerdos no son completamente ciertos, pues se nutren de la vivencia particular de cada sujeto. Dado que la mayoría de las personas carecemos de memoria eidética³¹, la fidelidad de éstos se difumina al paso del tiempo.

Con la aparición de la fotografía, la humanidad pudo congelar un instante irrepetible bien sujeto en el tablero del tiempo espacio, con fecha, lugar e incluso nombre del cazador de imágenes. Si bien la fotografía no era accesible a todos en sus inicios, sí significaba un producto mucho más asequible para la

27 Ibídem, pos. 1016

28 “El tiempo que hemos vivido queda fijado en nuestras almas como una experiencia forjada en el tiempo” Tarkovsky, *Esculpir el tiempo*, pos. 1016

29 Real Academia de la Lengua. Versión electrónica. (2013 [citado en diciembre de 2014]: disponible en <http://lema.rae.es/drae/?val=recuerdo>

30 Real Academia de la Lengua. Versión electrónica.(2013 [citado en diciembre de 2014]: disponible en <http://lema.rae.es/drae/?val=memoria>

31 La memoria eidética es un tipo de memoria por el cual una situación, imagen o persona cualesquiera, es recordado al detalle por el sujeto que la posee.

gran mayoría que no podía permitirse el gasto que implicaba una pintura, dado el modelo de clases sociales que prevalecía hasta finales del siglo XIX. Con el desarrollo de la fotografía, los recuerdos pasaban así a ser de dominio público, pero sobre todo, pasaban al plano de lo palpable; el recuerdo ya no era sólo un relato colectivo que se traspasaba oralmente a los diversos individuos, sino que incluso podía rastrearse hacia una persona en concreto y un momento histórico preciso. ¿qué es la fotografía, entonces, sino una reproducción de un pasado ya irrecuperable? Creo que ése es uno de sus encantos, y es el causante de que en nuestros tiempos modernos damos una especial importancia al aura que leemos en las fotografías antiguas. Para hacer un acercamiento inicial al tema de la fotografía, me remitiré a Roland Barthes y a su ensayo sobre la fotografía desarrollado en *La cámara lúcida*³².

Según Barthes, la fotografía seduce y provoca curiosidad al querer saber qué es <en sí> , y emprendió una búsqueda de significado, tratando de clasificar la imagen fotográfica, para concluir que, de alguna manera, la fotografía es “inclasificable”. Esa inefable sustancia que tiene la fotografía nos confronta, según Barthes, con un primer descubrimiento: “Lo que la fotografía reproduce al infinito únicamente ha tenido lugar una sola vez: la Fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente.”³³ Lo que nos dice, a su manera, líneas antes, Joaquim Sala en el prólogo de esta obra: “Lo que se oculta indefectiblemente en la imagen fotográfica, es la Muerte”³⁴. Pensándolo un poco, miles de fotografías que existen en el mundo son de personas fallecidas. Más aún: los millones de fotografías que se toman ahora mismo capturan momentos que nunca más ocurrirán, y serán, algún momento, referentes de esas personas que no existirán más en este plano existencial.

Para Barthes, la fotografía no puede separarse de su referente, lo que es la causa de su inefabilidad. Por ello es que decide hacer su ensayo sobre las fotografías que existen *para él*. De esta forma, este proceso inductivo nos daría una definición de la fotografía barthesiana (la Fotografía, con mayúscula para Barthes). Ante todo, lo inefable, seguido por la constancia de la muerte.

Para afinarlo un poco más, volvemos a Barthes, quien nota una dualidad en la fotografía, una condición inevitable, que encierra la relación constante entre la Fotografía y el Referente (con mayúscula para Barthes, una vez más):

32 Roland Barthes, *La cámara lúcida* (Barcelona: Paidós, 1989)

33 *Ibíd*em, 29.

34 Joaquim Sala-Sanahuja, “Prólogo” en *La cámara lúcida*, (Barcelona: Paidós, 1989), 20.

CAPÍTULO 01

...Dicen que la Fotografía lleva siempre su referente consigo, estando marcados ambos por la misma inmovilidad amorosa o fúnebre, en el seno mismo del mundo en movimiento: están pegados el uno al otro, miembro a miembro, como el condenado encadenado al cadáver en ciertos suplicios...³⁵

La metáfora me resulta particularmente atrayente, ya que esa dualidad de la Fotografía siempre lleva consigo la persona y el instante perdidos; cabría aquí la pregunta sobre la metáfora: ¿Quién es el condenado y quién es el cadáver? Para Barthes, ¿Es la Fotografía el condenado y su Referente el cadáver, ese espacio-tiempo que se presentó una sola y única ocasión?

Esta fatalidad (no hay foto sin *algo* o *alguien*) arrastra la Fotografía hacia el inmenso desorden de los objetos -de todos los objetos del mundo: ¿por qué escoger (fotografiar) tal objeto, tal instante y no otro?-. La Fotografía es inclasificable por el hecho de que no hay razón para marcar una de sus circunstancias en concreto...³⁶

Este carácter de inclasificable demuestra también, que la fotografía es un azar, un momento no estrictamente claro que el operador de la cámara elige, para Barthes “una foto es siempre invisible: no es a ella a quien vemos”³⁷ pues la Fotografía, con sus imprecisiones, es uno de los inventos que más nos encantan. Barthes se propone encontrarla (si cabe este término), desmenuzarla, diseccionarla, lo que deviene en el intento donde “intentaría formular, a partir de algunos movimientos personales, el rasgo fundamental, el universal sin el cual no habría Fotografía.”³⁸

La Fotografía retrata una imagen que puede referir y recordar a la persona a la que contiene. Pero el texto de Barthes está poblado de metáforas que me resultan exquisitas; para él la Fotografía “representa ese momento tan sutil en que [...] no soy sujeto ni objeto, sino más bien un sujeto que se siente devenir objeto: vivo entonces una microexperiencia de la muerte (del paréntesis): me convierto verdaderamente en espectro.”³⁹ Al ser objeto de una fotografía, uno se convierte en ese cadáver y en el condenado que está obligado a cargar con él. A la vez, llegará un momento en el que con certeza el sujeto desaparecerá, no así el registro fotográfico.

Esta constante referencia al fantasma, a la muerte, a lo desaparecido, y a la Fotografía como un filtro que convierte todo lo vivo en un espectro (los es-

35 Barthes, *La cámara lúcida*, 31.

36 Ídem.

37 *Ibidem*, 32

38 *Ibidem*, 35.

39 *Ibidem*, 42.

pectros como entes no-vivos, no-muertos), me resulta bastante inquietante y a la vez atrayente. ¿Qué es esa magia de la Fotografía que nos encandila? Para seguir en el hilo de esta inquietud a cierto grado inexplicable, hay que abordar los términos barthesianos *studium* y *punctum*. En el texto de Barthes, tarde o temprano se llega a este último concepto, del que hablaremos a continuación. Para nuestro autor francés, el interés particular por ciertas fotografías puede dividirse en dos espacios de reflexión: el *studium* y el *punctum*. El primero refiere a la aplicación a una cosa, el gusto por alguien, una suerte de dedicación general, ciertamente afanosa, pero sin agudeza especial [...]. El segundo elemento viene a dividir (o escindir), el *studium* [...], es él quien sale de la escena como una flecha y viene a punzarme...⁴⁰

De esta manera, el *studium* puede abarcar la técnica, el formalismo de la fotografía, la estética de la toma. El segundo término es desmenuzado escrupulosamente, y aún así queda un cierto resabio de inconsistencia:

Ese segundo elemento que viene a perturbar el *studium* lo llamaré *punctum*, pues *punctum* es también : pinchazo, agujerito, pequeño corte, y también casualidad. El *punctum* de una foto es ese azar que en ella *me despunta* (pero que también me lastima, me punza).⁴¹

Habría que decir que ante todo, el *punctum* no es una cosa distinguible, resulta más bien inefable; de hecho el propio Barthes indica que si puede explicarse, si puede definirse, entonces esto es una prueba de que probablemente no se trate del *punctum* de la imagen. En segundo término, el *punctum* es una cosa sujeta absolutamente a la persona, a la propia conciencia del espectador. Barthes describe la fotografía de su madre (cuya muerte es la razón principal por la que Barthes escribe el libro), pero nunca la muestra, alegando que el *punctum* descrito nunca podrá ser entendido por nosotros, sus lectores, dado que éste es íntimo, personal y ya puestos en ello, no intercambiable.

A lo largo de este ensayo sobre la fotografía, Barthes nos lleva a analizar fotografías que, a su gusto contienen el elemento del *punctum*, siendo evidente que para cada quien este elemento se presenta dependiendo de las propias experiencias, ya que el *punctum* de Barthes no es el mismo que mi propio *punctum*; lo que le punzaba a él resulta distinto de lo que me punza a mí en una fotografía. Quisiera retomar aquí los conceptos barthesianos sobre la fotografía y su relación con la Muerte, en concreto, con la de su madre, como ya se indicó líneas arriba, y este entretreído de recuerdos que Barthes describe

40 *Ibidem*, 59.

41 *Ibidem*, 59.

en este ensayo. A mi mente vienen ejemplos de las fotografías post-mortem de principios de siglo XIX, en donde se perpetuaba la imagen del muerto para recuerdo de los vivos (no hay, para mí, un ejemplo más literal que éste sobre la relación con la Muerte de la que habla Barthes). La imagen fotográfica resultaba un invento que perpetuaba la imagen del desaparecido. En tanto impronta de un momento, los muertos fotografiados eran arreglados afanosamente, y algunas ocasiones la familia se engalanaba y posaba junto al fallecido, en recuerdo de la ocasión. El objeto resultante era un recordatorio de la personalidad del fallecido, un homenaje, pero sobre todo, una garantía de remembranza.

No es nueva la intención humana de preservar los momentos vividos, las personas estimadas; desde el retrato cortesano, hasta los relicarios que guardaban los perfiles dibujados de la sombra de la persona amada (objeto que luego fue sustituido por las fotografía), el afán de posesión de la esencia de una persona a través de su imagen se manifiesta como una constante. Incluso la palabra relicario, que deriva de reliquia, es un recordatorio del recuerdo; al ser un residuo de, una prenda de alguien, un vestigio de alguna cosa, lleva en su nombre su función: los relicarios se utilizan para guardar recuerdos, para no perderlos de nuestra posesión; nuestro deseo de preservación y memoria se pone de manifiesto en la invención de objetos como éste.

La invención como imagen verdadera del pasado

En el prólogo al libro de François Niney, *La prueba de lo real en la pantalla* José Antonio Meza refiere a un grupo de primates que se diferenciaron del resto de los primates por comenzar a preocuparse por el pasado y el futuro⁴². Nuestra especie, ostenta la particularidad de poder recordar eventos relativamente remotos y proyectar eventos lejanos en la historia. En este sentido, nuestra memoria es el dispositivo mediante el cual se accede a la propia historia, a nuestro pasado, y aún más: a partir de esto nos permite conformar una identidad.

Para hablar de la identidad quiero volver a la noción de microrrelato, referida en la introducción de este texto. La identidad es conformada en gran parte por el contexto, lo que algunos antropólogos han dado en llamar “los grandes relatos”. Los grandes relatos tienen pretensiones universales, buscan explicar un todo a pesar de estar conformados por relatos individuales. Las historias personales son estos microrrelatos que terminan por conformar un relato mayor. Y aún así, la historia humana se cataloga en historias individuales

42 Meza José Antonio, “Prólogo”, en François Niney, *La prueba de lo real en la pantalla* (México: UNAM, 2009), 15.

y universales, o lo que Augé separa en «vidas-relatos» y «grandes relatos», estableciendo que:

La historia de las ideas, bajo todas sus formas, ignora las primeras y se interesa únicamente por las segundas. Sin embargo los mitos del futuro han sido vividos por millones de individuos que han creído en ellos y, sobre todo, que han concebido una idea personal del sentido que había que otorgarles: por esta misma razón han optado por construir e interpretar una parte de su propia vida, por integrar el tema mítico a la partitura de su existencia...⁴³

Las sociedades se han esforzado a últimas fechas por recuperar esos micro-relatos, o «vidas-relatos», que conforman historias particulares y así a la vez representan un punto, a partir del cual, generar o bien afianzar una identidad, dado que en muchos casos se busca rescatar una memoria que no se vivió personalmente, como es el caso de este proyecto. A este esfuerzo por recuperar la historia se suma una noción relativamente nueva: el “deber de memoria histórica”, que es más claro en grupos sociales que no vivieron directamente ciertos eventos y cuya memoria, no obstante, les interesa conservar, puesto que juega un papel importante en la estructura del grupo social.

Una cierta ambigüedad va ligada a la expresión «deber de memoria histórica» tan frecuentemente utilizada hoy en día. En primer lugar, quienes están sujetos a este deber son evidentemente quienes no han sido testigos directos o víctimas de los acontecimientos que dicha memoria debe retener.⁴⁴

Si nos atenemos a este interés de preservar esta memoria histórica, hay que precisar que esta conservación requiere algo más que un mero ejercicio de voluntad de seguir rastros y testimonios con el fin de hallar un relato más amplio, general, que incluya ese universo de microrrelatos. Hay, sin embargo, cierto riesgo de construir una memoria oficial, y es el de olvidar el motivo principal por el cual se rememora algún evento, y dedicarse a las formas más que al contenido.

El deber de la memoria es el deber de los descendientes y tiene dos aspectos: el recuerdo y la vigilancia. La vigilancia es la actualización del recuerdo, el esfuerzo por imaginar en el presente lo que podría semejar al pasado, o mejor (pero sólo los supervivientes podrían hacerlo y son cada vez menos numerosos) por recordar el pasado como un presente, volver a él para reen-

43 Augé, *Las formas del olvido*, 27.

44 *Ibidem*, 44.

CAPÍTULO 01

contrar en las banalidades de la mediocridad ordinaria la forma horrible de lo innombrable. Pero la memoria oficial necesita monumentos: estetiza la muerte y el horror.⁴⁵

La “memoria oficial” a la que se refiere Augé es la del “relato universal”, y a pesar de no ser tan valorada en tiempos más recientes, dado su carácter oficialista, no deja de ser un referente del cual partir para enmarcar nuestros propios microrrelatos. Con todo, parece ser que por mucho que nos esforcemos en actualizar el recuerdo, toda labor de vigilancia tiene un punto de colapso en el que lo recuperado pierde consistencia y termina por diluirse, especialmente las pequeñas historias. El microrrelato tiene fecha de caducidad.

Quisiera retomar la importancia de la imagen en esta conformación de la memoria y la historia individuales. La fotografía juega aquí un papel clave, pues es, simbólicamente, una manera de detener el tiempo y así plasmarlo, controlarlo al menos en el soporte frágil que es el papel. Desde la aparición de la fotografía, dependemos cada vez más de la imagen en nuestra vida: Niney refiere que En *Sin sol* (1983), el cineasta Chris Marker “se pregunta cómo le hace, para rememorar, la gente que no toma fotografías, que no filma...”⁴⁶

¿Cómo es que llegamos a depender a tal grado de la imagen fotográfica, y más aún, a asumirla como una prueba de la realidad? pero aún más importante, ¿Cuál es su papel actual? Hoy día, prácticamente todo el mundo tiene acceso a una cámara fotográfica. Los dispositivos móviles hacen posible, por ejemplo, que la fotografía del plato del desayuno sea no solamente capturada, sino compartida en internet inmediatamente después de haber sido tomada, y pueda ser vista en varios canales virtuales de modo simultáneo: la fotografía es ubicua y todos nos hemos convertido en fotógrafos, de ello dan cuenta las millones de cuentas y blogs que alojan todo tipo de imágenes, desde la más simple hasta la más elaborada, editada, recortada, difusa, hasta la que ha sido tamizada por un montón de filtros para darle ese aspecto “antiguo”/“retro”/“vintage”. Es precisamente el filtro avejentado el que más popularidad tiene entre los usuarios de la imagen obtenida de manera digital. Quisiera detenerme justo en este punto para resaltar la evidente pasión por la imagen artificialmente envejecida que vivimos en nuestros días. Los filtros de prácticamente todas las cámaras digitales, profesionales o no, tienen la opción “vintage”, “viñeta”, “polaroid” en sus filtros de edición. Algunos, como la versión móvil de Twitter, al menos hasta la versión de finales del 2102, incluso

45 Ídem.

46 François Niney, *La prueba de lo real en la pantalla* (México: UNAM, 2009), 54.

nombraba a los filtros como años: “1960”, “1975”, uniformando una década en una serie de comandos que dan el aspecto deslucido y añejo a una fotografía hecha en la segunda década del segundo milenio de nuestra era. ¿por qué esta fiebre repentina por “lo clásico” a nivel de imagen? ¿publicidad, propaganda, moda? Este afán de avejentar las imágenes mediante filtros y efectos digitales obedecen, creo, porque otorgamos todavía una cierta aura a nuestros viejos álbumes, los tomamos de referencia visual puesto que crecimos con ellos, y estamos ya acostumbrados a abordar el mundo con imágenes, a tomar como punto de partida un momento y un recuerdo específicos.

Obsesionados por «los fantasmas de lo permanente», por las imágenes de su propia historia, el siglo se da a sí mismo como espectáculo: se tiende a hacer de todo fragmento del pasado un ícono, una reliquia [...], al mismo tiempo que se desarrolla una propensión patrimonial a meter en cajas el presente para el futuro, a querer hacer una memoria inmediatamente y a transformar la vida en museo.⁴⁷

Copiamos la estética y los colores de las imágenes con cierta cantidad de años persiguiendo quizá esa aura que las imágenes genuinamente antiguas nos transmiten. La imagen podrá simular ser vieja, pero en el fondo no puede igualar la sensación de las imágenes originales, en gran parte, porque los sujetos de estas nuevas imágenes siguen vivos. No vemos fantasmas, y hablo del concepto de fantasma desde la noción popular, pero también desde su etimología: la aparición. Los fantasmas que aparecen en nuestros álbumes viejos lo son en tanto que personas que ya no existen físicamente. Nuestros recuerdos están poblados de muertos tanto como de vivos, y nuestra memoria, la memoria que refiere a los tiempos infantiles (otra vez Augé) está, en ese sentido, llena de fantasmas.

Los recuerdos hoy son trasladados del papel a lo digital: la Red, el disco duro, la USB, y en menor medida el disco compacto son los depositarios de nuestros recuerdos y nuestra memoria. A pesar de ser espacios perdidos, mapas avejentados, cortes de pelo pasados de moda, vuelven a ser nuestro referente y nuestro espectáculo para hacer de nuestra vida un monumento (o como Niney refiere, un museo). Podemos verlo en las tendencias populares: música, caricaturas, vestimenta, todo es un continuo seguir y recuperar, en una espiral que parece no querer dejar atrás un momento hace tiempo perdido, y sin embargo, vigente y real, aún siendo una invención.

47 *Ibidem*, 379

1.3. El olvido como ritual

En *Las formas del olvido*, un ensayo ante todo antropológico referido en líneas anteriores, Marc Augé aborda los ritos de los pueblos africanos, para explicar las fases del olvido y la forma en la que éste es visto para explicar las identidades en una colectividad. Resulta obvio señalar que sociedades africanas y occidentales son sumamente distintas, sin dejar de lado las diferencias que pueden hallarse entre grupos de una misma zona geográfica. considerando sobre todo, que Augé habla de un grupo específico y aún así distinto a otras sociedades africanas. Sin embargo, pueden hallarse paralelismos entre lo que describe Augé y ciertos ritos que podemos leer en nuestra sociedad occidental, mismos que se referirán más adelante.

La memoria del pasado, la espera del futuro y la atención al presente ordenan la mayor parte de los grandes ritos africanos, que se presentan así como dispositivos destinados fundamentalmente a pensar y a administrar el tiempo. Si intentamos distinguir estos ritos, algo que creo posible, según tengan por objetivo primordial el pasado, el presente o el futuro, no nos sorprenderá detectar pese a todo zonas de superposición (y por lo tanto de ambivalencia y ambigüedad): ninguna dimensión del tiempo puede pensarse haciendo abstracción de las demás...⁴⁸

Resulta evidente la importancia de la memoria en la aprehensión del tiempo, y parece ser necesaria la superposición de ciertas dimensiones de éste con el fin de encontrar un modo de abstraer la vivencia y conformar un todo legible. Augé plantea 3 *figuras* o formas de olvido que percibe en los ya ritos citados anteriormente, y que resultan emblemáticas:

La primera es la del retorno cuya principal pretensión es recuperar un pasado perdido, olvidando el presente -y el pasado inmediato con el que tiende a confundirse- para restablecer una continuidad con el pasado más antiguo, eliminar el pretérito «compuesto» en beneficio de un pretérito «simple».⁴⁹

Centrado específicamente a una muestra de grupos africanos, resulta evidente el tratamiento antropológico que Augé hace del tema, con ritos religiosos muy establecidos y claramente delimitados. Para explicar la figura del *retorno*, utiliza como ejemplo una posesión “por un espíritu, un ancestro o un dios”, en un trance en el que el poseído debe olvidar el futuro y el pasado inmediato: aquél

48 Augé, *Las formas del olvido*, 28.

49 Ídem.

en el que acaba de experimentar esa posesión, para poder establecer una conexión con ese pasado distante del cual ahora es una especie de vocero. El acto de “volver en sí”, o “recuperar el sentido”, definen esta figura. En nuestra percepción occidental del mundo, el “volver en sí” se refiere, igualmente, a regresar a un estado de conciencia del que se fue despojado a causa de varios factores, desde la ingesta de drogas, alguna impresión fuerte, e incluso estas posesiones religiosas en las que el poseso es curado de alguna enfermedad por medio de un sacerdote o predicador. El “volver en sí” obliga a la persona a olvidar lo ocurrido en el pasado inmediato, para poder “recuperar el sentido” y seguir adelante.

“La segunda figura es la del *suspense*, cuya pretensión principal es recuperar el presente seccionándolo provisionalmente del pasado y del futuro y, más exactamente, olvidando el futuro por cuanto éste se identifica con el retorno del pasado.”⁵⁰ Para explicar esta figura, Augé refiere a los ritos estacionales o de interregno, en los que los actores del rito toman el rol de su opuesto (los hombres imitan a las mujeres, las mujeres a los hombres, los esclavos que se proclaman reyes...), y así para Augé este “suspense equivale a una estetización del instante presente que únicamente puede expresarse en futuro perfecto («Habré vivido por lo menos esto»).”⁵¹ Esta figura de olvido refiere entonces ya no a un pequeño trance, sino a toda una personificación del otro, en un tiempo y espacio definidos. En nuestras tradiciones occidentales, el suspense puede ser ejemplificado en ciertos ritos mayormente religiosos, como los carnavales, o el sincretismo entre los festejos del Día de Muertos y el Halloween estadounidense, donde por un momento el individuo abandona su condición y es otra persona u otro ente, no necesariamente su opuesto. Sobre la tercera figura del olvido, Augé la denomina como la del *comienzo* o *re-comienzo*, donde el prefijo designa un punto y aparte en el continuum que sería la vida. Para el antropólogo francés, una misma vida puede experimentar varios re-comienzos “Su pretensión es recuperar el futuro olvidando el pasado, crear las condiciones de un nuevo nacimiento que, por definición, abre las puertas a todos los futuros posibles sin dar prioridad a ninguno.”⁵²

Personalmente, es ésta la figura que me resulta más atrayente, al ser una figura de reinicio. La forma ritual del comienzo o recomienzo sería la iniciación, que se presenta siempre como un engendramiento o un nacimiento. El sujeto sigue siendo, y a la vez ya no es más, la persona que era antes de esta figura

50 Ídem.

51 Ibídem, 29.

52 Ídem.

del olvido. El ejemplo más claro es el rito de iniciación de quien abandona la niñez y entra a la adolescencia; en la transición niño-hombre y niña-mujer los sujetos entran como ellos mismos y renacen convertidos en una nueva versión de sí mismos, un punto de inicio donde, como apunta Augé, “abre las puertas a todos los futuros posibles sin dar prioridad a ninguno.”⁵³

Ahora bien, estas figuras de olvido, que podríamos percibir como ajenas por pertenecer a culturas distintas a la nuestra, en el fondo no lo son tanto, pues finalmente pueden hallarse puntos de encuentro entre los ritos de uno y otro grupo social, ajustados a la propia cosmogonía del grupo en cuestión. En nuestra sociedad occidental, las figuras del olvido podrían ajustarse hasta cierto punto; en nuestro país, por ejemplo, existen ritos de transición que se mantienen con todo y sincretismos culturales; cada figura de Augé (el *recomienzo*, la figura del *suspense* y, por supuesto, la del *retorno*), encuentra su literalidad en nuestra contemporaneidad, y, al mismo tiempo pueden ser leídos como metáforas de ciertos actos concretamente creativos: la performance, el teatro y la danza, por citar algunos, donde son más palpables estas metáforas y estas figuras se sobreponen, pues para Augé el olvido siempre se conjuga en presente, pues es desde el presente que articulamos un discurso en retrospectiva respecto a nuestras vivencias o en prospectiva, tratando de insinuar un futuro a partir de nuestra existencia en el aquí y el ahora.

Del mismo modo, el vínculo con el tiempo que deviene de estas figuras hijas del olvido siempre se concibe en singular-plural: la identidad individual se construye a la vez que la relación con el resto del grupo, y a través de esa relación el individuo se forma a sí mismo. Por ello, “El vínculo con el tiempo es siempre concebido en singular-plural. Lo que significa que hay que ser como mínimo dos para olvidar, es decir para gestionar el tiempo.”⁵⁴

La necesidad de olvido (y de recuerdo) requiere del individuo y de la colectividad para cuajar; para la colectividad, el individuo es parte de una secuencia en estas figuras que se señalaron líneas arriba; para el individuo, el estar inmerso en cualquiera de éstas (retorno, suspense, recomienzo) supone una pausa, un momento ajeno en el que el individuo no es parte de la colectividad, y sin embargo, no puede sustraerse a ésta: “El vínculo con el tiempo es siempre concebido en singular-plural. Lo que significa que hay que ser como mínimo dos para olvidar, es decir para gestionar el tiempo”.⁵⁵

53 Ídem.

54 *Ibidem*, 30.

55 Ídem.

Así, el olvido es un paso necesario para poder asumirse como parte de la colectividad, olvidar los trances vividos o el momento de inmersión en el que se transitaba de un estado a otro. También hallamos un paralelismo en nuestro contexto occidental, hay que decir que popularmente se busca olvidar lo que dolió o hizo daño: una muerte, un trauma, una estancia dolorosa, una guerra... El olvido se manifiesta como un acto necesario para poder seguir con la vida como era antes del incidente. Si atendemos a la premisa de que los caminos de la memoria pueden emborronarse, y en cierto momento parecemos de una innegable y aún así inefable familiaridad, el camino a esos momentos de trance está en algún lugar y bastaría con seguir las huellas para reencontrarse con ese recuerdo, retornar hacia la memoria.

Para Augé todo se trata del retorno, esa figura del olvido en el que se debe olvidar el pasado inmediato para tratar de recuperar un recuerdo más añejo. “Sin embargo, no hay nada más difícil de llevar a cabo con éxito que un retorno; requiere una gran capacidad de olvido: no conseguir olvidar su último pasado o el último pasado del otro es prohibirse anexionar el pasado anterior.”⁵⁶ Es en este retorno que el individuo de pronto cae en cuenta de que el tiempo perdido (el tiempo en el que se estuvo en trance) es irrecuperable, y ello da paso a la melancolía, aunque sería más adecuado referirse al término de origen portugués *saudade*: la melancolía por lo perdido y el deseo de salvar esa distancia. La añoranza y la certeza de que los tiempos perdidos no volverán.

La mayor parte de los relatos sobre el retorno se refieren a la imposibilidad y la impotencia del espacio frente al tiempo; pero miden el tiempo pasado en función de la ausencia (la relación perdida) y no hablan de otra cosa que del paso de la nostalgia a la soledad.⁵⁷

Como un miembro fantasma, el olvido se presenta al modo de estar pero no estar. Este contraste ejemplifica a la perfección la sensación de tener el recuerdo, de acceder a él por algún camino, hasta caer en cuenta que no hay un camino claro: lo que queda son vestigios volátiles de la memoria. Entre memoria y olvido existe una relación de dualidad, como se ha apuntado líneas arriba, y uno requiere al otro. “La memoria y el olvido guardan en cierto modo la misma relación que la vida y la muerte.”⁵⁸ A su vez, el olvido y las figuras que de él surgen sirven, en gran medida, como mapas para reconstruir o formular una historia, en todo caso, una memoria a partir de la cual construir una identidad propia. Ésta, reconstruida a partir de la memoria recuperada, revisitada, se

56 *Ibidem*, 31.

57 *Ibidem*, 34.

58 *Ibidem*, 9.

consigue justamente a base de seguir el mapa que lleva a este punto donde, parafraseando a Augé, se abre la puerta a todos los futuros posibles. El mapa, con todos sus emborriones, sus enmendaduras y espacios en blanco, es el único camino a recorrer en el tránsito a la desmemoria.

El indicio que conforma (o no) la historia

Es un hecho aceptado (y comprobado) que nuestro cerebro necesita olvidar para conformar la memoria⁵⁹, y que la propia identidad está hecha de esos momentos seleccionados, de esos hallazgos discernibles. Tal como los miembros fantasma, los caminos que conducen a los recuerdos perdidos siguen activos, dando la posibilidad de reconectarse. Recordar es efectivamente re-membrar, hacerse de un todo por las partes halladas. Y esto no puede ser más adecuado al referirse a la historia familiar.

El ensayo *Las formas del olvido* termina abordando del “deber de olvido” en contraparte al últimamente subrayado “deber de memoria histórica”. Este deber de memoria, como ya se explicó, obliga a las personas que no vivieron los hechos a recordarlos, el Holocausto es el ejemplo más contundente de tragedia histórica al que se retorna una y otra vez: Augé señala, sin embargo, que por más empatía y solidarización que exista de parte de los descendientes de estas tragedias, si no fueron víctimas del horror no pueden (ni podrán) imaginarlo; y por otro lado, las víctimas deben saber que deben dar cabida al olvido para no solamente sobrevivir, sino revivir, “para encontrar la fe en lo cotidiano y el control de su tiempo.”⁶⁰ Está claro que en la cotidianidad no es requerida la labor de olvido a ese grado, sin embargo si en términos generales, existe un “deber de memoria histórica”, también debería haberlo de olvido. Para Augé, es necesario sustraerse a esos monumentos, a esas vigilancias, en pro de una recuperación del presente, de un rescate de la imaginación. No obstante, considera que memoria y olvido son necesarios para ocupar el tiempo, pues de otro modo, se estaría en una situación límite, “en algún punto entre la nostalgia de un pasado truncado y el horror de un futuro sin porvenir.”⁶¹

59 No es posible tener memoria de todos y cada uno de los acontecimientos, nuestro cerebro funciona de modo tal que selecciona solamente los hechos significativos, y ése es el comportamiento promedio de este órgano humano.

60 Augé, *Las formas del olvido*, 44.

61 *Ibidem*, 45.

Memoria y olvido se presentan como una dicotomía inevitable, y uno y otro tienen un peso considerable para configurar un mapa hacia la rearticulación de la memoria, sin restarle importancia a ninguna de las dos partes.

El olvido nos devuelve al presente, aunque se conjugue en todos los tiempos: en futuro, para vivir el inicio; en presente, para vivir el instante; en pasado, para vivir el retorno; en todos los casos, para no repetirlo. Es necesario olvidar para estar presente, olvidar para no morir, olvidar para permanecer siempre fieles.⁶²

Olvidar para no morir, para evitar la alienación de vivir en el pasado; existe un deber de memoria histórica, pero también hay una coherencia en el deber de olvido, como se ha apuntado en el texto. Detallándolo: más que un deber de olvido existe una condición inevitable que transita hacia el olvido. Este proyecto busca recuperar una memoria familiar que, en algún momento, probablemente será olvidada (no por mí, sino en un sentido de colectividad) en pos de la construcción de nuevas memorias, memorias que a su vez estarán destinadas al olvido, y así sucesivamente. Nuestro ADN conserva en su estructura años y años de evolución e información genética, habilidades, estructuras sociales insertadas y no olvidadas. Nuestras sociedades conjugan estas herencias y van agregando más huellas a esa colectividad, mientras olvidan otras memorias. Tal vez, de alguna manera, las cosas que olvidamos a lo largo de nuestra vida hacen marcas genéticas en nuestro historial memorioso, y tal cual miembro fantasma, conservamos los caminos hacia ellos en alguna parte de nuestro cerebro.

Tengo muy claro que este proyecto que emprendo tiene límites infranqueables, dada la evidencia de un olvido inevitable que permeará por sobre todas estas reapropiaciones personales. Sin embargo, creo que también ese deber de la memoria es un camino que necesito seguir para encontrar y reencontrarme con mi propia historia. Si bien la importancia en la recuperación de los microrrelatos es una cuestión subjetiva, no es por ello menos importante. Quiero recalcar que esta investigación y producción son nacidas de un motivo puramente personal, para tratar de entender las relaciones que se establecen desde la individualidad con un pasado que no presencié. Los hilos tensores que extendiendo son así, un intento de construir un entramado de relaciones donde ubicar mi proceso de reconstrucción en la historia familiar, enfrentándome a un conjunto de vivencias de volumen considerable. ¿cómo decidir cuáles son los pedazos que conservaré de la historia? Más aún: ¿cuál es el proceso para

62 Ídem.

definir una historia como propia? Creo que de eso trata el viaje a la reconstrucción de la memoria, con el mapa, el recorrido, la reconstrucción y el olvido inevitable.

El ejercicio de remembranza ayuda a establecer la ruta a seguir, pues esclarece las huellas que definen la ruta de vuelta a la memoria, aunque este es el primer paso de un proceso largo y no carente de espacios vacíos, que de alguna manera serán reemplazados por relatos no necesariamente verídicos. Después de haber rastreado esas huellas, se puede acceder al recuerdo, que, en conjunto, conformará un todo que es la memoria. Así las cosas, el recuerdo es la unidad en la que se descompone la memoria.

Antes de la aparición de la fotografía, la memoria era comprobable mediante documentación escrita y gráfica, y los recuerdos podían ser detallados en objetos físicos,⁶³ si bien eran documentos que daban cuenta de la memoria, casi siempre se trataba de los grandes relatos, las historias de la gente común no era especialmente tomada en cuenta, aunque evidentemente se conservaban recuerdos en físico y el conocimiento identitario era transmitido las más de las veces, por tradición oral. Lo que quisiera apuntar aquí es que la aparición de la fotografía supuso una nueva oportunidad de atar la imagen a un momento preciso e irrepetible, y que en ese sentido dio una nueva configuración a la aprehensión y conservación de la memoria. Ahora mismo los álbumes familiares son los depositarios de la memoria, siendo ellos mismos un ensamble de recuerdos en formato bidimensional. La fotografía ha hecho posible su existencia. Así, esa colección de personajes se torna un poco más real, más cercano y palpable, dando pie a relatos como el que motivan esta investigación.

Para continuar con el desarrollo de esta tesis, hay que referirnos al papel de la fotografía como una prueba de lo real, como esa comprobación de instante preciso que atestigua un pasado. El proyecto de producción parte de fotografías recolectadas en ámbitos familiares, con el fin de conformarle una cierta corporeidad al personaje de Cecilio Gutiérrez, mi abuelo paterno. Igualmente, con la recolección de testimonios orales establezco una suerte de ruta que seguir, un mapa que a su vez, han conformado mis familiares respecto a ese personaje y la historia alrededor. No dejo atrás el intento de descifrar el

63 La necesidad del recuerdo es patente hasta nuestros días, para referirnos a esos objetos a veces anodinos que adornan las puertas de nuestros refrigeradores, o al elemento de valor heredado que es “un recuerdo de familia”, evocando así el momento o la circunstancia específica en que la pieza en cuestión fue adquirida/donada/apropiada. También pueden aquí referirse los recuerdos que una persona puede intercambiar o apropiarse de otra, fetiches que van desde el mechón de cabello hasta un trozo entero de ropa.

punctum de las fotografías de Cecilio; parto de ellas para construir un espacio subjetivo desde el cual construir una historia. Sé que el relato que saldrá de todo esto no es la realidad tal cual como ocurrió, y sin embargo, sí es una imagen verdadera de un pasado que no viví. Desde antes de comenzar a dar forma a estas reflexiones, intuía un cierto deber de preservación de la historia, de ese microrrelato que fue la vida de mi abuelo, una narrativa que previsiblemente terminará bien olvidada o recuperada por alguien más.

Con el propósito de conformar un archivo familiar fidedigno, debo remitirme a las nociones de documental, género cinematográfico que parte de hechos reales para construir una visión del mundo desde un punto de vista específico. Dado que la producción visual no es enteramente documental pero parte de material de archivo y entrevistas, es necesario abordar un término que a algunos documentalistas causa escozor, y es el de “documental animado”, un género documental que se vale de la animación para solucionar su narrativa y propuesta visual, términos que se discutirán a continuación.

Capítulo 02

Documentando el recuerdo

Siguiendo la línea de pensamiento trazada en el Capítulo 01, en este apartado abordaré la necesidad del ser humano de conservar y recuperar la memoria en un sentido colectivo, y posteriormente en una lectura individual, ya que las historias que conforman los relatos están compuestos de esas dos lecturas: la personal y la colectiva. No hay historia particular que no se inscriba en un marco histórico mayor, y esta relación indisoluble es el que contribuye a crear y cohesionar un sentido de pertenencia y comunidad. Para esto me valdré de los postulados e ideas de dos autores a propósito de la cinematografía documental, François Niney y Jean Breschand el cómo ésta cuestiona “la realidad” (entre comillas, pues nada hay más esquivo que la realidad) y trataré de subrayar la importancia del documento en la recuperación y la reapropiación de la historia: el documental funciona como una estrategia memoriosa para entender dónde estamos, y a partir de ese punto, hacer una lectura de las situaciones distintas y contextos ajenos en los que se desenvuelve la historia en la que transcurre nuestra propia existencia.

Es necesario referirme al concepto de documental como producción cinematográfica para ceñirla al contexto de lo que en últimos años ha surgido como un nuevo concepto: la animación documental, un término con el que muchos estudiosos no están de acuerdo, pues según sus parámetros, contradice los fines del documental (el testimonio, el documento) y los lleva al campo de la animación, que es, por antonomasia, el de la invención y la fantasía. Estas características aparentemente irreconciliables convergen a través de los textos de Judith Kriger, *Animated realism*⁶⁴, donde a través de una serie de

64 Judith Kriger, *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre* (Estados Unidos: Elsevier·Focal Press, 2012).

entrevistas, varios animadores abordan este intersticio entre realidad y animación, para contar una historia que técnicamente es no ficcional.

La parte final de este capítulo aborda tres trabajos de animación, uno de ellos que podría entrar en lo que rigurosamente definimos como documental: imágenes de archivo, narración de hechos asentados en actas, etc. *Crulic*⁶⁵, de Anja Kofmel, es la historia de Claudio Crulic, un hombre encarcelado injustamente, pero también de un cuestionable sistema de justicia de un país europeo que se autoproclama como de avanzada; mientras que los cortos *Chrighi*⁶⁶ y *Ámár*⁶⁷ son dos piezas que van de la reconstrucción de un personaje en particular a través de la memoria. Los tres trabajos me son útiles en cuanto al uso de metáforas visuales y resoluciones de planos, pero también son una referencia y una guía de cómo abordar los personajes y desarrollar una narrativa. Atendiendo sobre todo al punto de la referencia, estos trabajos se relacionan con la inquietud personal que trato de desarrollar en el primer capítulo: un recuerdo, pero sobre todo, la reconstrucción de un pasado desde este presente y la relación del narrador con estos tiempos. Daré especial atención al cortometraje de Chrighi, que es el más emparentado con mi propuesta animada en términos de narrativa, pero sobre todo, en la reapropiación de un personaje a partir de los recuerdos que se construyen alrededor de éste.

Para nuestra especie, resulta de crucial importancia tener conciencia de su propia historia, de su devenir en la línea del tiempo. Retratos, dibujos, mapas, escudos de familia eran las formas en las que una persona mantenía vivo el recuerdo, y establecía lazos con su historia personal, en modos más ostentosos algunos que otros. En mi opinión, fue con la aparición de la fotografía que el derecho a la memoria se extendió a más personas, ya que la captura de la imagen poco a poco fue accesible para todos. El fenómeno fotográfico tiene la cualidad de ser apriorísticamente aceptado como verdadero, una convención tanto más poderosa en su nacimiento. La imagen fotográfica, en la percepción popular, tiene fuerza, si, pero ante todo, posee credibilidad. Mucho se ha hablado del poder de la imagen fotográfica como testimonio de la realidad, pues muy pocos ponían en duda la capacidad analógica de la cámara y sus resultados miméticos.

Sin embargo, pronto se descubrieron otras posibilidades técnicas en el manejo de la fotografía y nació el fotomontaje. La fotografía no era la realidad pero se le parecía muchísimo por medio de este andamiaje de trucos que pretendían reflejar una realidad que no había tenido lugar. Una vez descubierto

65 Anca Damian, *Crulic, the path to beyond* (Rumania, 73' 2011).

66 Anja Kofmel, *Chrighi* (Suiza, 7' 2009).

67 Isabel Herguera, *Ámár* (España, 8', 2010).

este engaño, pronto se puso en tela de juicio la fidelidad de la fotografía, aunque la técnica siguió evolucionando de tal suerte que es el fotomontaje, hasta nuestros días, el truco más utilizado en la manipulación de la realidad. Desde el baile de las hadas que Arthur Conan Doyle tomó por auténticas escribiendo incluso un libro al respecto⁶⁸, hasta las conocidas fotografías de propaganda stalinista donde Trotsky fue meticulosamente desaparecido. Mucha gente daba por buena la imagen alterada y aún hoy, el trucaje fotográfico es un recurso muy socorrido en cualquier estudio fotográfico, ya sea para borrar arrugas o para añadir fondos fantásticos, el catálogo es amplio y pueden encontrarse ejemplos en la red.

La fotografía trucada era también usada con fines cómicos, burlones o recreativos. La técnica siguió su camino y así, entre los engaños de la realidad (o irrealidad) fotográfica, nace, en 1895, el cinematógrafo de los Lumière, invento que se presenta como depositario de la realidad, y tanto más: de ¡la verdad! El registro del movimiento, en tanto que una captura del mundo tal cual se presentaba, representaba una magnífica oportunidad para conocer el mundo y aprehender la realidad. La posibilidad de capturar del instante se ve exacerbada mediante el cinematógrafo, cuando la recolección de movimiento de un tiempo real dejó entrever que lo verdadero es una cualidad que puede ser capturada y demostrada. Pronto esta cualidad puso en escena otra convención: una suerte de certeza que nos decía que la imagen podía ser siempre leída en un solo término, en un solo sentido. Luego, esta realidad mostrada por medio del cinematógrafo era verídica, ¿o no? ¿cómo podía saber la gente que lo que miraba era cierto, ya que este invento francés se presentaba como un condensado de realidad finalmente capturado? Era algo nunca antes visto.

Las reseñas no se hicieron esperar. Una, particularmente, del diario francés *La Poste*, consignaba, al otro día de la presentación del espectáculo de los Lumière:

Cuando estos aparatos sean entregados al público, cuando todos puedan fotografiar a los seres que les son queridos, no ya en su forma inmóvil, sino en su movimiento, en su acción, en sus gestos familiares, con la palabra apunto de salir de sus labios, la muerte dejará de ser absoluta⁶⁹

68 Donald E. Simanek, "Arthur Conan Doyle, Spiritualism, and Fairies", en el blog de la Universidad Lockhaven, consultado el 15 de junio de 2015 en <https://www.lhup.edu/~dsimanek/doyle.htm>. Conan Doyle habría escrito *The coming of the fairies* en 1917 y publicado en 1921.

69 Lo Duca & Maurice Bessy, en *Lumière l'inventeur*, (París: Editions Prisma, 1948) citado por Bürch Noel, *El tragaluz del infinito (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*, (España: Cátedra, Signo e Imagen, 1987). p.39.

Pronto era una convención: la imagen fotográfica y la captura cinematográfica eran pedazos de realidad atrapados, un instante condensado en papel o celuloide. Por un momento existía la posibilidad de que las cosas vistas en la fotografía, y por extensión, en el cine, fueran la realidad. Los Lumière lanzaron al mundo un puñado de emisarios que iban a capturar las imágenes de ese otro planeta que el ciudadano francés promedio no veía: las montañas de América o los paisajes de Japón iban por fin a ser accesibles para las masas, una acción ciertamente revolucionaria que nació mayormente por un interés económico y cuya crítica creació paulatinamente al cuestionar lo proyectado a los ojos del espectador.

Porque, ¿cuál sería la reacción de la gente, una vez superado el encanto primero de la proyección de movimiento? Es decir, ¿Había una necesidad de cuestionarse lo que se veía o era simple asombro ante uno de los más notables inventos del siglo XX? En términos generales, pasó algún tiempo antes de que la burguesía acudiera también a la sala de cine, y muchos medios y estudiosos consignan que el entretenimiento cinematográfico era un espectáculo mal visto por las clases altas, así como por las intelectuales, y ven un fenómeno interesante en este hecho. Dado que muchos de los consumidores del cine eran personas de clase obrera, resulta interesante pensar en una manipulación en la imagen con el fin de convencer a la audiencia de lo que se proyectaba. Aunque éste no es un trabajo de investigación que parta de esa premisa, sí cabe la pregunta: ¿existió un cuestionamiento sobre la veracidad de los hechos presentados en las sesiones de cinematógrafo?

Si pronto surgió un enamoramiento del movimiento cinematográfico, y muchos medios declaraban al cine como la más verdadera captura de la realidad, me aventuro a decir que no existía mucha crítica al respecto. Lo que sabemos es que en los albores de la cinematografía hay metrajes más apreciados que otros, porque mostraban alguna parte de la realidad que los espectadores gustaban de presenciar, aunque los materiales nuevos también eran buscados y apreciados.

Podría aventurarse que con el cinematógrafo también nacieron los géneros, que los primeros metrajes de los Lumière son uno de ellos, siendo el de *Salida de los obreros de la fábrica en Lyon* el metraje de casi 60 segundos de duración que sería el primer documental de la historia. Dejando de lado la disyuntiva de tener o no la cualidad de género cinematográfico encima, lo cierto es que la fascinación por el movimiento se convirtió en una sensación, como lo demuestra la exacerbada producción de material cinematográfico que podemos enumerar desde su creación. Con los emisarios Lumière el cinematógrafo se adueñó del mundo y capturó la esencia de su tiempo, mostrando, muchas veces, escenas de vida cotidiana que hacían las delicias de los espectadores.

En junio de 1896, menos de un año después de la primera proyección del cinematógrafo nuestro país, Claude Fernand Bon Bernard y Gabriel Veyre fueron enviados como emisarios por los Lumière, siendo éste último el encargado de manejar la cámara y revelar la película. Veyre filmó varias películas, y algunos de los temas que se abordaban fueron los paseos del General Porfirio Díaz, las peleas de gallos y las fiestas populares.⁷⁰

Hasta este momento, podemos aventurar que la cinematografía ostentaba la irrefutable posesión de la verdad, al menos apriorísticamente.

El cinematógrafo complació a los círculos literarios y “científicos” porque no los podía engañar; puesto que captaba la realidad, se le creía incapaz de mentir. A eso se debe que los términos *cinematógrafo*, *kinetoscopio* o *vitascopio* se emplearan con harta frecuencia como sinónimos de *verdad*. (...) ⁷¹

De cualquier forma, parece que no pasó mucho tiempo para que a alguien se le ocurriera recrear un momento histórico y hacerlo pasar como el verdadero, consiguiendo con esto hacer tambalear la noción y la convención de que todo aquello capturado una lente de por medio era un pedazo de realidad de lo más puro; aunque esto, como nos dice Aurelio de los Reyes, más que una convención fue una ilusión con la que muchos convivieron, aunque no por mucho tiempo.

Hemos visto que el camarógrafo producía, sin necesidad de los artificios de los pintores, la ilusión de verdad. La cámara sólo registraba la verdad, la lente no podía mentir. Para los primeros cronistas, la reconstrucción de un hecho destinado a la filmación de una película equivalía a un engaño y una burla.⁷²

2.1. El documental y su relación con “la realidad”

La noción de realidad es variable para cada persona. Todo depende del punto de vista desde donde se esté mirando. La pretensión de condensar una sola visión del mundo es hoy obsoleta. El quid de la cuestión en nuestras aproximaciones epistémicas reside en el cómo preguntamos la realidad, y para el crítico francés François Niny, el modo en el que cuestionamos que ver con la formación, nuestras disciplinas favoritas y las obras con las que hemos tenido contacto. Es decir, el conjunto de contextos que definen las realidades múltiples de una persona determinan el modo de aproximarnos a ese conjunto de experiencias y fenómenos que es la realidad.

70 Aurelio De los Reyes, *Los orígenes del cine en México (1896-1900)* (México: Fondo de Cultura Económica, 2013)

71 *Ibidem*, 100.

72 *Ídem*.

Personalmente, esas fuentes de cuestionamientos y esas obras *princeps* son de dos tipos: filosófico y cinefílico. La filosofía con esta pregunta (oscilando entre la teoría del conocimiento y la filosofía política): ¿Qué es la realidad? ¿Cómo extraemos de ella las verdades? Y la cinefilia, con esta pregunta: ¿Cómo una película puede ser no sólo justamente imágenes, sino imágenes justas? ¿Cómo opera en el mundo y en nosotros la toma, cómo el lenguaje cinematográfico nos lleva (permítaseme el anglicismo) a *realize* (darnos cuenta)? Pregunta estética, fenomenológica e histórica.⁷³

La historia del cine consigna varios ejemplos de alteración de fotografías y recreación de rodajes cinematográficos, como el referido líneas arriba por el doctor Aurelio de los Reyes sobre los simulacros de duelo, cuya reconstrucción “equivalía a un engaño y a una burla” pues el cinematógrafo producía esa ilusión de verdad que los primeros cronistas ponderaban. Otro ejemplo puede ser encontrado en el texto de François Niney, quien refiere *La coronación de Eduardo VII*, filmada por George Méliès en un afán de recreación verídica de la coronación verdadera, en 1902⁷⁴, y cuyo testimonio consigna Niney: “El público inglés –concluye Méliès– aclamó la coronación como si se hubiese tratado del soberano verdadero.”⁷⁵ Algunos teóricos quieren ver el nacimiento de géneros cinematográficos en los cortometrajes de los Lumière, documental incluido. Este género parece entonces cruzar esos dos cuestionamientos para resolver el dilema de la objetividad. “¿Cómo se elaboran nuestras visiones del mundo? ¿cómo se objetivan éstas o se dan como “objetivas”? ¿cómo el lenguaje audiovisual traspone a la realidad? ¿cómo la multiplicación de las pantallas, pequeñas y grandes, la transforman?”⁷⁶ Más que preguntar sobre las cualidades de la realidad o qué es la realidad, sería más adecuado preguntarse por el cómo la imagen puede transformar nuestra percepción de ella, como propone Niney. Ya que, por otro lado, hay que estar bien consciente de que su captura es, por decir lo menos, complicada.

No se puede reproducir lo real, es siempre pasado y jamás está terminado. ¿Y cómo creer, salvo que se sea un insensato, que es posible aprehender el todo de un flujo ininterrumpido? La única manera que tenemos para fijar lo real, para traducirlo y comunicarlo, es significándolo, es decir, “cortarlo” e “informarlo” por medio de signos (sonidos, palabras, imágenes), los cuales unidos en significaciones, producen y comparten una realidad sensata.⁷⁷

73 Niney, *La prueba de lo real en la pantalla*, 23.

74 George Méliès *Le sacre d'Edouard VI*, (Francia, 04', 1902).

75 George Méliès citado por Niney en *La prueba de lo real en la pantalla*, 57.

76 Niney, *La prueba de lo real en la pantalla*, 23.

77 *Ibidem*, 447.

El cine documental, a diferencia del cine de ficción, que involucra una puesta en escena (un pacto exhibicionista-voyeur con el espectador, si se quiere ver así), se nos presenta como un calco de la realidad, y más aún: como un “testigo ocular objetivo”.⁷⁸

¿De verdad existe, en nuestros días, una crisis de lo real? ¿o es más bien que la realidad y su lectura han estado siempre en entredicho, y que es a últimas fechas que la crisis se ha exacerbado, culpa en parte de la explosión de dispositivos de captura y el fácil acceso a las imágenes y la información, lo que ha provocado que múltiples versiones de la realidad se manifiesten y nos hagan preguntarnos si lo que vemos corresponde a los hecho que se definen, al contexto que se muestra y a la lectura dada? Para Niney, es una suerte de aparición:

Un espectro recorre al cine documental y sus prolongaciones televisivas, películas noticiosas y reportajes: es el espectro de lo real, con su inevitable pregunta: ¿Es realmente la realidad verdadera la que se nos muestra ahí? Responder que sí, nos remite al carácter indicativo de la toma: una cierta realidad física fue impresa sobre la prueba cinematográfica (o la cinta de video), ésta es el rastro de aquélla, su huella, realidad y película existen en una relación directa de causa a efecto. Responder que no, remite, por el contrario, al aspecto simbólico de la imagen: arbitrario o convencional, el sentido que se le atribuye puede variar de acuerdo a los montajes del lenguaje, de acuerdo al uso social y a las circunstancias, a la intención del productor, a las interpretaciones del receptor.⁷⁹

Por un lado la película es una muestra de la realidad, no así una prueba, pues su aspecto simbólico traspone las realidades. No hay mucho margen para la ingenuidad. Para Niney existe una realidad palpable en la película, pero el poder de la ilusión de ésta viene del hecho de que (el referente del cine) “está en la imagen, es esa imagen misma que no existiría sin él. De ahí el poder de ilusión de la película. La toma es una réplica abstracta del objeto real, pero en tanto forma y figura, es ese objeto singular y ningún otro.”⁸⁰

¿Existe la imagen plena? Se podría decir que la imagen pura, sin “costuras” es una muestra de la realidad pura. Hablo de una imagen sin ningún tipo de edición, la imagen en bruto es o denota la realidad en bruto. Para Niney el naturalismo en la imagen puede ser llevado a los límites del tiempo real: Películas experimentales de Andy Warhol, como *Empire*⁸¹, plano fijo de este

78 Ibídem, 31.

79 Ibídem, 32.

80 Ídem

81 Andy Warhol, *Empire* (Estados Unidos, 485', 1964)

edificio en un lapso que ocupa del crepúsculo al amanecer, o *Sleep*⁸², donde se mira a un hombre que duerme por varias horas. ¿Es esto garantía de veracidad? No obstante estos ejercicios cinematográficos que podríamos calificar como alternativos, el cine documental (y obviamente, el de ficción) necesitan forzosamente del montaje para cumplir su cometido. Como se citó líneas antes, no se puede reproducir “lo real”, pues éste es irrepetible. Por ello es que el montaje adquiere aquí su relevancia:

El montaje no es el vicio oculto del cine, es la virtud manifiesta del mismo, la fuerza expresiva (aún si a veces es abusiva). Es necesario siempre agregar o cortar algo a la imagen, para evitar que ésta zozobre en la suficiencia, en el estereotipo. El montaje es una retórica tan esencial para el lenguaje filmico como la conjugación y las conjunciones lo son para el lenguaje. El montaje no es mentira sistemática sino a ojos de aquellos que creen (o quieren hacer creer) que el plano es verdad, evidencia, huella objetiva de la realidad, que la imagen está hecha del hecho consumado.⁸³

De este modo, no es posible fijar lo real, que es “perspectiva de fuga, inasequible presencia, coexistencia única e inimaginable de todos los puntos de vista posibles.”⁸⁴ Es precisamente una contradicción el pretender que el cine (en tanto arte) presente una visión completamente coherente en términos de la realidad, como si fuera posible sustraerse a un solo punto de vista y mostrarlos todos a la vez. Y sin embargo, el engaño sigue presentándose especialmente en la lógica noticiosa, insaciable “presentadora de la realidad” y negadora absoluta del montaje, ese montaje que nos resulta familiar en tanto que se ha convertido en instrumento para la legitimación de actos o puntos de vista.⁸⁵

En esta lógica, el autor francés se pregunta, ante la crisis de la razón, si existe la posibilidad de naufragar “en el relativismo más peligroso, en el subjetivismo sin límites”, haciendo notar no obstante, que aquello proclamado como ‘objetividad’ “(en el mancillamiento periodístico del término) es objetivismo, en el sentido antes mencionado.”⁸⁶ Es decir, la ideología empresarial con su lógica irracional, si cabe el término, es, según Niney, quien ha hecho creer

82 Andy Warhol, *Sleep* (Estados Unidos, 321', 1963)

83 *Ibidem*, 34.

84 *Ídem*.

85 A través de la duplicación-cobertura que producen del mundo, los noticieros televisados hacen comercio de ese credo estúpido de la imagen como hecho consumado, y funciona globalmente en la denegación del montaje: practican de manera evidente planos-corte y efectos de sorpresa, pero ignoran el montaje como principio de la toma, como crisis de visión, interrogación crítica de la visión por parte de aquello que se les escapa. (Niney, *La prueba de lo real en la pantalla*, 35.)

86 *Ibidem*, 36.

que lo directo, lo inmediato, el tratamiento de la imagen como evidencia surge del objetivismo. Por ello, en el documental debe existir un montaje que es consecuencia natural de la búsqueda de ángulos y aspectos subjetivos, “no para yuxtaponerlos a la manera de los paneles de opinión, sino para intentar, a partir de ellos, un montaje (objetivo), lo más comprensible y significativo posible.”⁸⁷

Al menos habría que admitir entonces la inseparable condición del montaje en las producciones documentales, lo que nos da cierto margen de incredulidad en las aproximaciones a este género. No se trata aquí de cinismo, pero sí de cierta cautela al hablar de una realidad, puesto que ésta presenta matices y realidades alternas que pueden siempre leerse entre líneas. Según este razonamiento, podría parecer incluso que se legitima, hasta cierto punto, el montaje en la producción documental, ya que éste es un paso inevitable en toda producción cinematográfica.

Para Niney, se trata de buscar un punto de vista objetivo a través del cual se pueda leer y significar la realidad presentada. De esta forma, quisiera incluir aquí el concepto de “documental animado”, o de “realismo animado” (éste último tomado a partir de la traducción del texto *Animated Realism. A Behind The Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, de Judith Kriger⁸⁸ que en este texto se refiere). Probablemente parezca que este texto nos lleva a dudar de la pertinencia de incluir a la animación en el género documental, ya que la animación, siendo una disciplina históricamente ligada a la invención (la fantasía, la imaginación), tiene poco crédito al contraponerse al género documental, ligado a la noción de “realidad” concreta e indiscutible. A continuación trataré de justificar la validez en la unión de estos dos géneros para definir un nuevo subgénero dentro de éstos.

El documental como género cinematográfico ha visto una especie de renacimiento y una evidente revalorización en los últimos años: prueba de ello la dan las investigaciones en torno suyo y su relevancia en festivales y concursos. El documental ha sido, históricamente, un género algo difícil, pues se antepone una cualidad que no poseen otras vertientes cinematográficas, y es el hecho de que, en apariencia, ostenta una visión objetiva de la realidad que se muestra. Esta cualidad es defendida en mayor o menor medida por la escuela de cine documental. “En el fondo, sobre el cine documental todavía se cierne una sospecha: la de que pudiera, no tratarse, de verdadero cine, porque no hace soñar a las masas”⁸⁹ Los orígenes del género son tan viejos como la propia historia del cinematógrafo. Cuando los Lumière lo presentaron en París

87 Ídem.

88 Judith Kriger, *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre* (Estados Unidos: Elsevier-Focal Press, 2012).

89 Jean Breschand, *El documental, la otra cara del cine* (Barcelona: Paidós, 2004), 4.

CAPÍTULO 02

en 1895, resultó ser un invento que revolucionaría el modo en el que la especie humana se significa a sí misma.

La invención del cinematógrafo es contemporánea a la de la radiografía y de la interpretación psicoanalítica de los sueños; precede por poco tiempo al cubismo y a la teoría de la relatividad (1905). En los linderos del siglo XX, con las técnicas de captación y fijación de la luz, (fotografía y cine), la imagen y la mirada parecen invertir sus roles: anteriormente ídolo, ícono, alegoría, ideal, la imagen se convierte en doble, huella, relación, hasta sustituto de lo real.⁹⁰

Hemos visto que la noción de lo verdadero depende de la persona que lo lee, de su contexto, de sus filias y de su formación. En los últimos años se ha dado en nuestro país un cierto despunte del género documental, concretamente con la gira *Ambulante*⁹¹

...dedicada a apoyar y difundir el cine documental como una herramienta de transformación cultural y social. *Ambulante* viaja a lugares que cuentan con poca oferta de exhibición y formación en cine documental, con el fin de crear una audiencia participativa, crítica e informada, y abrir nuevos canales de expresión y reflexión en México y en el extranjero.⁹²

El cine documental, al menos bajo este precedente, es una herramienta de cambio en las comunidades. Los autores siguen haciendo más y más cine documental aunque en mi opinión con una visión un poco menos ingenua, a sabiendas de que el cine documental es un género en el que se retrata un segmento de la realidad, una parte de la verdad. Ese carácter es una cualidad que me llama la atención sobre este género: personalmente, al intentar ser una contadora de microrrelatos, la postura contemporánea del cine documental me parece muy acertada en cuanto a la recuperación de historias personales a partir de las cuales se entreteje el Gran Relato (Augé dixit). Sin embargo, las historias oficiales son las que se recogen en los libros, en los medios de publicidad, en las fábulas “hollywoodescas”. El documental remite a esa pequeña historia a partir de la cual se presenta y se interpreta el mundo, doblemente hablando: pues por una parte se presenta la lectura del mundo por parte del personaje documentado; por la otra, el realizador del documental cuenta también esas mismas realidades a partir de su propia postura. Por esto es que el documental retrata realidades subjetivas, que pueden bien ser dispuestas en un montaje que le dé importancia a la animación.

90 Niney, *La prueba de lo real en la pantalla*, 43.

91 *Proyecto Ambulante*, fundada por Elena Fortes, Pablo Cruz, Diego Luna, y Gael García en 2005.

92 “*Ambulante*”, consultada el Junio 30, 2014, [http:// ambulante.com.mx/es/mas/ambulante](http://ambulante.com.mx/es/mas/ambulante)

2.2. Recuperar · reconstruir · reinterpretar La invención de la historia

Quiero volver un poco a la historia del documental como género que adquirió una relevancia particular después de la Segunda Guerra Mundial. Entre la recolección de documentos históricos y una naciente Guerra Fría, existía una cierta demanda por reconstruir los hechos y hacer evidentes los horrores de los últimos años. Para Jean Breschand, al contrario que Niney (al menos en una declaración inicial), el documental no es exactamente una evidencia de la realidad presente, sino más precisamente, un hilo de recuperación memoriosa, circunstancia que explica el impulso del mismo después de la gran guerra. Para Breschand,

Es preciso encontrar el modo de enfrentarnos a lo infilmable, de invocar una imagen de lo que no tiene rostro ni medida, lo que no se ve y sin embargo palpita de presencia, irradiando el presente. El documental aspira entonces a ser un medio para revisar el modo en que la historia se manifiesta y se transmite, es decir, el modo en que nuestra memoria se constituye, entre olvidos y clichés. (...)

Ya se trate de reflexionar sobre la historia a través de sus representaciones o de recuperar su hilo a través de sus representaciones o de recuperar su hilo a través de sus lagunas, la cuestión siempre radica en volver a afianzar los pies en el presente y revisar la forma de conciencia que tenemos de éste.⁹³

Es decir, Breschand propone la labor documental como un trabajo arqueológico, que nos haga tomar conciencia del dónde estamos, afianzando un presente difuso. Es una herramienta para recuperar esa memoria y replantearse la historia y nuestro devenir en el presente en un ejercicio de apropiación entre las diversas formas de la memoria. Si Augé, en el capítulo uno, hablaba de las formas del olvido, Breschand habla de las de la memoria, que son tres: *Un punto ciego*, *Los ojos abiertos* y *La voz reencontrada*. Con estas catalogaciones, para Breschand

La memoria no es letra muerta. Al dibujar la forma de nuestra relación con el presente, al actualizar todas estas vidas cotidianas, comunes, engullidas por la locura de la razón técnica, estas películas nos unen a un pueblo anónimo del que somos huérfanos, al mismo tiempo que nos enseñan a no dejarnos paralizar por los poderes de la muerte.⁹⁴

93 Breschand, *El documental, la otra cara del cine*, 48.

94 *Ibidem*, 53.

Mucho de la labor del documental se puede encasillar en la noción –estereotípica, para Breschand- bienpensante del “deber de la memoria”, misma que se ha nos presenta como una obligación políticamente correcta en nuestros días. Ya Augè había alertado sobre esta noción, que impediría a los herederos de una memoria horrorosa la posibilidad de liberarse de ella. Pero existe cierto deber en proponer otra lectura sobre el documental, que esencialmente, nos permite asir de vuelta un hecho, ya sea desde esa posición más indulgente, o desde la postura más incómoda. Se trata aquí de analizar y cuestionar metódicamente las imágenes que nos visitan del pasado para poder repensar nuestra historia y relacionarnos con nuestro presente sin temor, a partir de ese material que, con suerte, no nos dejará indemnes y nos hará más críticos, pues en nuestro enfrentamiento con la memoria, “ya no podremos mirar las cosas como antes”⁹⁵. De esta manera se encuentra un hilo conductor en la recuperación, la reconstrucción y la invención dentro de la persecución de un recuerdo, desembocando en una narrativa, misma que posee un carácter cambiante y al paso del tiempo, cada vez más diluido.

De esta forma, al aceptar que los recuerdos son siempre una reconstrucción de los hechos, y en ese sentido un montaje (permítaseme la metáfora), el uso de la animación en el género documental no resulta tan ajena, e incluso ayuda a entender la valía de la incursión de aquella en la labor documental. En este contexto de recreación de los hechos, quiero hablar, a modo de introducción, del que para muchos es el precedente inmediato del género documental animado y su importancia, se trata del cortometraje *El hundimiento del Lusitania*, de Winsor McCay, realizado en 1918⁹⁶ recrea el hundimiento de un barco que partió de Estados Unidos con destino a Liverpool que fue alcanzado por torpedos alemanes, en un acto que causó extremo rechazo en la opinión pública. El corto, que tuvo una producción de más de 25 mil dibujos, es un despliegue de habilidades técnicas y narrativas para explicar lo que fue un censurado ataque de parte de la fuerza armada alemana a un barco en el que murieron muchos civiles, la mayoría de ellos estadounidenses. En su texto sobre documental animado, Annabelle Honess refiere que “McCay recreó el evento como fue contado por sobrevivientes, usando animación”⁹⁷.

95 Ibidem, 48.

96 Winsor McCay, *The sinking of the Lusitania* (Estados Unidos, 10', 1918)

97 Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary* (Estados Unidos: Palgrave Macmillan, 2013), 7 [traducción a.].

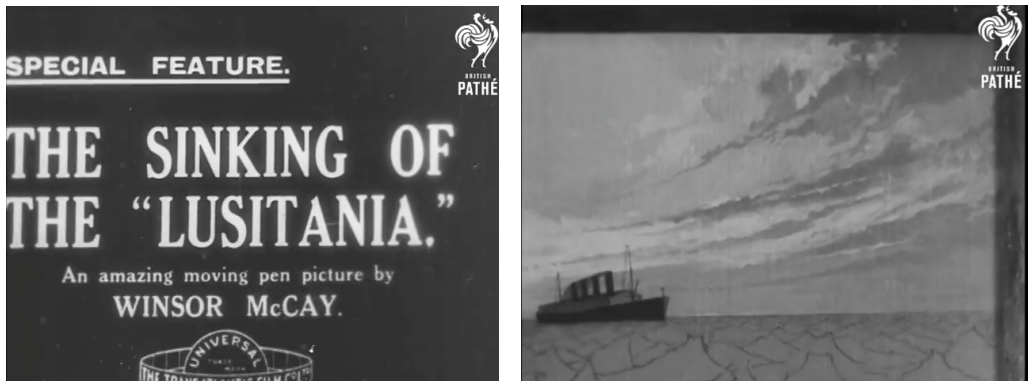


Figura 01. Fotogramas de *The Sinking of the Lusitania*, 1909, Winsor McCay.

Honess habla de los intereses de McCay cuando realizó *El hundimiento del Lusitania*:

Significativamente, *El hundimiento del Lusitania* contiene muchas implicaciones textuales de la idoneidad de la animación para la representación de la vida real, un sentimiento que encuentra eco en el material extra-textual que rodea al film. Un intertítulo dice a la audiencia: “está usted viendo el primer registro del hundimiento del Lusitania” (énfasis añadido) y, en general, la perspectiva de las imágenes son aquellas de un testigo imaginario, mirando los eventos desde la distancia...⁹⁸

Para Honess, este cortometraje de McCay demuestra el uso temprano de la animación como sustituto de metraje. Igualmente, al paso del tiempo la animación es utilizada tanto con fines documentales como educativos, lo que demuestra que a pesar de nuestra poca familiaridad con el término, el uso de la animación en el género documental es más antiguo de lo que muchos admiten, si bien la reflexión alrededor de esta mancuerna ha sido más profunda en los últimos años.. Igualmente, es notable que los estos propósitos referidos por Honess pueden ser leídos también, quizá en otra terminología, por autores cuyo trabajo aborda de alguna forma el documental animado, puntos de interés que serán detallados en el siguiente apartado.

98 Ídem. [traducción a].

2.3. Documental animado

La siguiente cuestión que habría que abordar es la referente al uso de técnicas alternativas en el cine documental, puesto que la animación se considera todavía una estrategia no convencional para narrar documentales. Ya que la realidad no es una verdad absoluta y no podrá ser presentada “tal cual” en un documento cinematográfico, la inclusión de la animación en la producción documental cobra fuerza de a poco, a pesar de la opinión de algunos puristas.

Sin embargo, la información sobre esa hibridación entre animación y el cine documental, es muy poca actualmente, por varias razones que podrían ser:

- La inclusión de la animación en el género documental es un recurso relativamente nuevo.
- La investigación existente en el género no está en español.
- Los autores que han incursionado en el género documental animado no son, en su mayoría, de países iberoamericanos (aunque existen excepciones).

Sin embargo, creo que la razón más poderosa es que el término sigue resultando impreciso, dado que muchos autores siguen sin definir cuáles serían los recursos válidos para abordar el género documental, pues se sigue teniendo la idea de que la animación solamente se utiliza en producciones de ficción.

En la introducción de su libro, *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Judith Kriger apunta:

“El término animación significa muchas cosas para mucha gente”⁹⁹, pues para algunas personas la animación solamente queda en el ámbito de lo infantil, son para entretener, para educar, o pueden ser una forma de expresión particular del autor. Pero Kriger comienza de este modo el enlace entre animación y documental:

Las películas documentales son cautivantes por su fuerza e historias atractivas. Ya sea en forma de periodismo o autoexpresión, los filmes no ficcionales pueden ser pedagógicos y entretenidos. ¿grabar la acción real de un sujeto particular hace la película más verídica que dibujar el tema en sí? La animación no se asocia comúnmente con el cine documental, y aun así los directores perfilados en *Animated Realism* son ejemplos de esta forma de expresión híbrida de contar historias inolvidables usando imaginería icónica.¹⁰⁰

99 Kriger, *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, xii [traducción a].

100 Ídem. [traducción a].

En *Animated Realism*, Kriger nos lleva de la mano de diversos autores que han tocado el género del documental animado en algún momento de su carrera, o bien se encuentran en proceso de seguir produciendo documentales animados. Los autores entrevistados en este trabajo son reconocidos cineastas, con obras tan íntimas y honestas que vale la pena detenerse un poco en cada uno de ellos con el fin de establecer un panorama en el horizonte del documental animado, para tratar de entender el género y su razón de ser, sus límites –si los hay–, y sus posibilidades discursivas.

Yoni Goodman¹⁰¹

*Waltz with Bashir*¹⁰² (en español, *Vals con Bashir*, título que se usará a partir de este punto) es un relato en primera persona sobre la experiencia del director, Ari Folman, y su intento por recabar información y re-memorar una parte de su vida de la que no recuerda nada, el momento histórico en el que Israel se enfrascó en la primera guerra contra Líbano. El director, al notar ese vacío en su memoria, se da a la tarea de recabar testimonios de otros camaradas con el fin de armar su propio recuerdo. En la página oficial la sinopsis se puede leer de este modo:

Una noche en un bar, un viejo amigo le dice al director Ari Folman sobre una pesadilla recurrente en la que es perseguido por 26 feroces perros. Cada noche, el mismo número de bestias. Los dos hombres concluyen que existe una conexión con su misión en la armada israelí en la primera guerra del Líbano a principios de los ochenta. Ari se sorprende de que no pueda recordar nada sobre ese periodo de su vida. Intrigado por este enigma, decide encontrarse y entrevistar con viejos amigos y camaradas en todo el mundo. Necesita descubrir la verdad sobre ese momento y sobre sí mismo. Mientras Ari ahonda más y más profundamente en el misterio, de su memoria comienzan a emerger imágenes surreales...¹⁰³

101 Nacido en 1976, Goodman es un animador israelí que comenzó ilustrando para periódicos de su país. Mientras estudiaba en la Academia de Arte y Diseño en Jerusalén, comenzó su pasión por la animación. Después de graduarse (en 2002), trabajó como freelancer y director de producciones animadas, donde hizo importantes contribuciones al uso del programa de Adobe Flash, en el desarrollo de una técnica de animación cut-out digital, con la que se realizó la aclamada obra *Waltz with Bashir*, dirigida por Ari Folman, con quien Goodman ya había trabajado antes y con quien congenió una vez que se conocieron.

102 Ari Folman, *Waltz with Bashir*, (Israel, 87', 2008).

103 “Waltz With Bashir Official Page” consultada Julio 4, 2014, <http://waltzwithbashir.com/film.html> [traducción a].

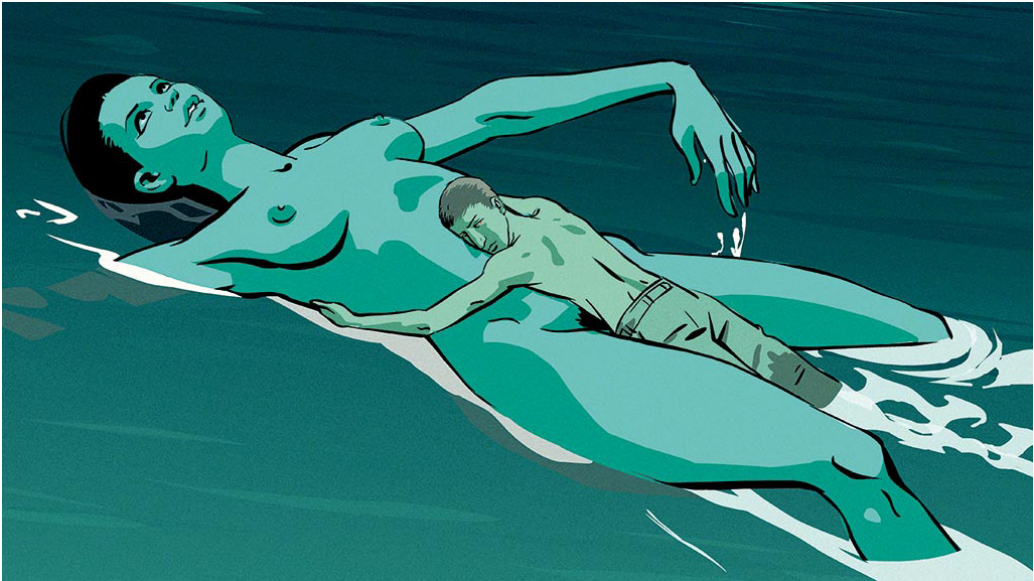


Figura 02. Fotograma de *Vals con Bashir*, 2008, Ari Folman.

Para Goodman, admirador de los hermanos Fleischer, de las películas de Pixar e influenciado por Joanna Quinn, el que una animación sea aséptica es más bien una cualidad que da aburrimiento. Goodman prefiere las animaciones donde puede notarse la mano del creador, donde la imperfección puede gozarse, como un estado que exalta la cualidad verdadera del movimiento.¹⁰⁴

En la entrevista, Goodman hace énfasis en el cómo llegar a la historia, en la animación como campo de producción artística, lista para experimentar y no dedicada exclusivamente a los niños, cuestiones que pasaré por ahora por alto para centrarnos en sus declaraciones sobre *Vals con Bashir*. Como introducción a esta parte de la entrevista, Kriger apunta:

¿Qué es la memoria? [...] ¿cómo es que un sonido o un olor pueden catapultarnos instantáneamente una memoria, llevándonos de vuelta a otro momento en nuestras vidas, o a una poderosa experiencia alguna vez vivida? En *Vals con Bashir*, Ari Folman explora poderosamente sus olvidos y recuerdos...¹⁰⁵

104 “Encuentro placer en la imperfección, y eso es exactamente lo que veo en las primeras caricaturas” señala Goodman entrevistado por Judith Kriger en *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, 8, [traducción a].

105 *Ibíd*em, 9 [traducción a].



Figura 03. Fotograma de *Vals con Bashir*, 2008, Ari Folman.

La memoria es el hilo conductor de este filme, que se presenta como un trabajo de documental animado. Un trabajo de reconstrucción siguiendo las huellas que dejó una vivencia intensa de la guerra del Líbano. Mediante la pista de las pesadillas recurrentes, Ari Folman reconstruye ese pedazo de vida que ya no tenía presente, aunque ese retorno a la memoria no sea dulce ni tranquilo, es una historia que el autor quería recuperar, pues forma parte de sí.

Paul Fierlinger

De la misma forma, la memoria es la guía mediante la cual el animador Paul Fierlinger hace *Drawn from memory*¹⁰⁶, un largometraje de casi sesenta minutos de duración premiado en el Festival de Sundance en 1995. El trabajo es autorreferencial y habla de la vida de Fierlinger durante la Segunda Guerra Mundial, una infancia difícil y memorable. El medio que elige cada autor para

106 Paul Fierlinger, *Drawn from memory* (Estados Unidos, 56', 1995)

solucionar un trabajo animado de tintes documentales incide al final en la coherencia entre el maridaje de técnica e historia, como en cualquier otra producción audiovisual. Kriger también subraya la importancia del medio elegido para comunicar un mensaje:

Como cineasta, es muy importante que el estilo le ajuste a la historia. Las técnicas utilizadas no deben interferir o actuar de ningún modo en contra de la textura del tema. Un animador debe diseñar todo desde el boceto, ya sea dibujo a mano, marionetas de stop motion, gráficos de computadora, o una aproximación de técnicas mezcladas combinando diferentes géneros de animación.¹⁰⁷



Figura 04. Fotograma de *Drawn from Memory*, 1995, Paul Fierlinger.

Y es que el medio en el que se resuelva la animación dará al trabajo la textura deseada, el carácter requerido. Existen ejemplos desafortunados en los que una excelente historia pierde fuerza por el tipo de técnica en el que está resuelto, por lo que son tan importantes las pruebas de escenarios y algunos ensayos de arte de concepto en la preproducción.

Volviendo a la preocupación principal de este capítulo, que es la justificación de ser del documental animado, resulta revelador saber cómo algunos realizadores definen algunas de sus producciones, para separarlos –o no– de

107 Kriger, *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, 188, [traducción a].

la noción de documental animado. Paul Fierlinger, por ejemplo, responde así al cuestionamiento de Kriger sobre el por qué no usar acción real en sus historias:

Hay muchas cosas que no puedes hacer con acción en vivo. Los documentales se tratan mayormente del pasado, y no puedes recrear el pasado en acción viva tan convincentemente como puedes hacerlo con animación. Las recreaciones son terriblemente caras y no funcionan bien; lucen evidentemente falsos. Pero en animación es justo lo opuesto –son atractivas e interesantes, si se hacen apropiadamente. Otro aspecto es que puedes incidir en la imaginación de la gente.¹⁰⁸

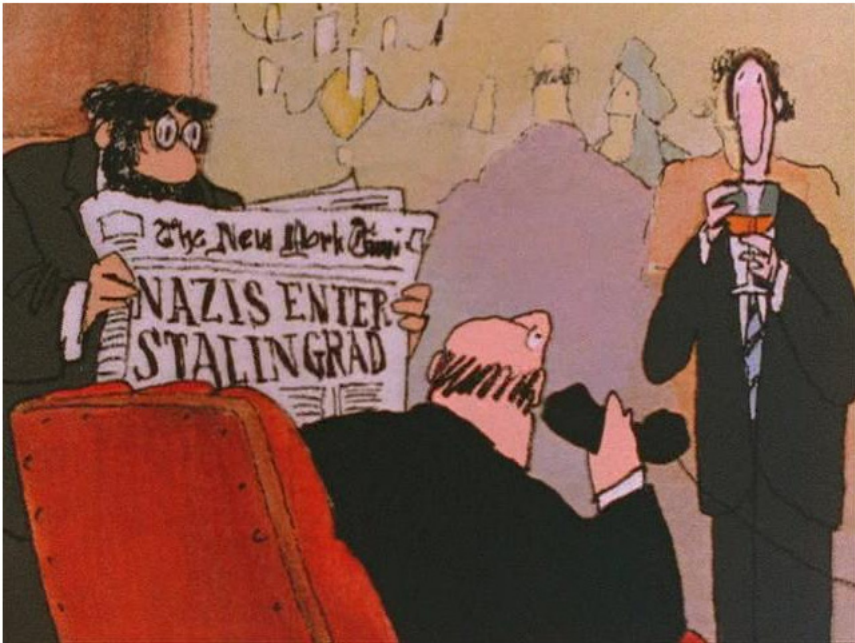


Figura 05. Fotograma de *Drawn from Memory*, 1995, Paul Fierlinger.

Así que en términos muy concretos, se puede apelar al genio interpretativo del animador, al buscar un modo en el que la historia resulte más aprehensible para el espectador, de alguna manera. Para Fierlinger es importante también el uso de metáforas visuales y destaca la cualidad de la animación para crear puentes entre estas narraciones:

108 Paul Fierlinger entrevistado por Judith Kriger en *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, 191, [traducción a].

CAPÍTULO 02

La animación está hecha de atajos: todo puede ser contado en un radio que es diez veces más rápido que en acción en vivo, puedes condensar las cosas y utilizar metáforas sin parecer absurdo (...) La animación puede salvar el trabajo de muchos, muchos documentales.¹⁰⁹

Para otros autores, como Dennis Tupicoff, el uso de la animación en un documental da la oportunidad de expandir posibilidades, y apartarse un poco de la fórmula conocida, ya que el documental parece tener una especie de fórmula infalible, en cuanto a argumento y seguimiento de la problemática; sin embargo, Tupicoff considera que el uso de acción en vivo es una pérdida de tiempo.¹¹⁰

De esta forma, los horizontes de la producción animada se expanden un poco más para poder tocar ese ámbito que por mucho tiempo estuvo destinado a las secuencias de acción en vivo, esto es, el testimonio, el archivo, el documento. La opinión de estos animadores da cuenta de que, al menos en el norte del continente americano, comienza a aparecer una noción sobre la existencia del documental animado y de sus posibilidades técnicas, no solamente en el ámbito personal y artístico, de la animación “de autor”, si queremos llamarle así, sino en la producción de cualquier trabajo que tenga que ver con el retrato de lo “real”, sea lo volátil que sea nuestro término.

Hasta aquí parece posible la existencia del género de documental animado, que –en teoría– tendría las mismas inquietudes del trabajo documental, añadiendo, sin embargo, el plus de las posibilidades infinitas en el uso de la imagen y de las metáforas visuales. John Canemaker, otro animador entrevistado por Kriger, da buena cuenta de la importancia del uso de la imagen, y sin embargo, advierte que hay que tener una buena razón para unir estas dos vertientes en un trabajo cinematográfico, y del poder que puede tener un buen maridaje: “Pero si tienes una buena razón para usarla (la animación en el documental) y lo mezclas bien, el resultado puede funcionar y ser verdaderamente poderoso”.¹¹¹

Así, el documental animado se nos presenta como un recurso válido para hablar de un tema no ficcional cuya producción no solamente es igual

109 Ídem. [traducción a].

110 “La gente a la que le gusta el documental habla de la “realidad”, y yo creo que está perdiendo un montón de tiempo. Desde mi punto de vista, muchos documentales son fórmula (...). Ya sean documentales o no, yo creo que los documentales son tan fantásticos como las películas animadas. Y esto viene de alguien que tiene un gran amor por la imagen fotográfica” Denis Tupicoff entrevistado por Judith Kriger en *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, 129, [traducción a].

111 John Canemaker entrevistado por Judith Kriger en *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, 48, [traducción a].

de valiosa que un documental filmado en acción real, sino que incluso puede ilustrar más detalladamente los intersticios que la cámara no puede asir en una imagen captada de la realidad.

2.4. El recuerdo en la animación

Otros autores abordan el tópico del recuerdo en sus producciones animadas, como el ya mencionado Paul Fierlinger, relatando en *Drawn from memory* sus momentos de infancia, en una autobiografía escrita y narrada por él mismo. Quizás es John Canemaker, con su premiado cortometraje *The moon and the son: an imagined conversation*¹¹² uno de los ejemplos más notables que transita por los intersticios entre documental y animación. Partiendo de fotografías, metraje familiar, recortes de periódico y recuerdos, Canemaker retorna sobre las huellas de su infancia a partir de la muerte de su padre, diez años después de ella, explorando la relación filial desde las sensaciones infantiles, reconstruyendo una historia desde la madurez, dando así nuevas lecturas a esta compleja construcción afectiva.



Figura 06. Fotograma de *The moon and the son: an imagined conversation*, 2005, John Canemaker.

112 John Canemaker, *The moon and the son: an imagined conversation* (Estados Unidos, 28', 2005)

CAPÍTULO 02

Dado que no siempre puede hacerse una recreación de los hechos en acción real, la animación resulta un medio muy rico para desdoblarse esas metáforas dando fuerza a la historia. En *The moon...* Canemaker habla del mal genio de su padre, buscando la impresión psicológica más que la recreación del instante como un calco de la realidad: "...siempre estoy buscando símbolos que empoderen la sensación que tuve, y basado en mi experiencia con documentales, fui capaz de incorporar símbolos en el filme"¹¹³. La simbología y la metáfora visual ayudan a cohesionar ese todo que involucra la vuelta al recuerdo, un tránsito que no siempre es grato recorrer, pero que de alguna manera, como dice Breschand, nos ancla en el presente desde donde nos construimos.



Figura 07. Fotograma de *The moon and the son: an imagined conversation*, 2005, John Canemaker.

Hasta ahora hemos hablado de las opiniones de algunos autores sobre su incursión en el documental animado, y sobre la validez de utilizar este género en otros, con la finalidad de enriquecerse a través de la interacción de resoluciones cinematográficas. Para continuar con este apartado en el trabajo de investigación, he decidido abordar tres obras distintas que son referentes personales en tanto que un ejemplo de resoluciones narrativas y visuales, así como referir todas a la reconstrucción de un personaje, y dos de ellas más cercanas

113 John Canemaker entrevistado por Judith Kriger en *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, 50, [traducción a].

al concepto de animación documental. Dos de estas tres obras representan un marco referencial general, y una de ellas es la que se analiza más minuciosamente para emparentarla con mi propio trabajo de producción. Comencemos con la primera película, *Crulic*:

2.4.1. *Crulic*, de Anca Damian¹¹⁴

Ficha técnica¹¹⁵

Título original:	<i>Crulic - drumul spre dincolo</i>
Otros títulos:	<i>Crulic, Camino al Más Allá, Crulic - The Path to Beyond</i>
Año:	2011
Duración:	73 min.
País:	Rumanía
Director:	Anca Damian
Guión:	Anca Damian
Productora:	Coproducción Rumanía-Polonia; Aparte Film / Magellan Foundation
Género:	Animación. Documental. Basado en hechos reales. Crimen. Animación para adultos.
Web oficial:	http://www.crulic.ro/
Festivales y reconocimientos	2011: Festival de Locarno: Mención especial. Nominada a Mejor película 2012: Festival de Annecy: Mejor película 2012: Festival de Gijón: Sección oficial largometrajes de animación a concurso

Sinopsis

2007. Claudiu Crulic, un rumano inmigrante de 33 años fue arrestado por robo en Polonia. Al no conseguir ayuda del consulado rumano, comenzó una huelga de hambre que lo condujo a la muerte cuatro meses después. El caso, muy seguido por los medios, provocó la dimisión del Ministro de Asuntos Exteriores rumano y del cónsul

114 Anca Damian, *Crulic, the path to beyond* (Rumania, 73' 2011).

115 "IMDB" consultada Marzo 3, 2015, en <http://www.imdb.com/title/tt1996223/>

en Polonia. Además, tres médicos fueron acusados de ser los responsables de su muerte. Esta película intenta analizar los sentimientos y sensaciones de un hombre que sufre una lenta agonía. La animación mezcla diferentes técnicas: dibujos a mano, animación a partir de fotografías, documentos escaneados, stop motion y animación digital 3D. Ha sido la primera película rumana animada en dos décadas, y el equipo encargado de ella se formó específicamente para este rodaje.¹¹⁶

Crucic, camino al más allá, relata la cadena de omisiones que llevaron al protagonista de nuestra historia, Claudiu Crucic, a morir en una prisión de Varsovia. Narrada en una surreal primera persona por un ya fallecido Claudiu, relata cómo fue acusado por un crimen no cometido, encerrado en la cárcel y prácticamente abandonado a su suerte hasta morir de inanición. Más de una persona estuvo en poder de tener una decisión sobre la vida de Claudio, sin embargo, por simples trámites burocráticos, en unos casos, y en otros, por simple indiferencia, su caso nunca llegó a resolverse. Este documental retrata una serie ominosa de evasiones burocráticas y violaciones a los derechos humanos que dieron como resultado un triste desenlace.

Crucic es uno de los primeros documentales animados reconocidos como tales, retratando una cara casi nunca vista de la Europa aparentemente civilizada y justa. En tiempos en los que la inmigración es un blanco de críticas, se pone de relieve el poco avance que se ha hecho en cuestión de derechos humanos y en el tratamiento a migrantes, sean éstos legales o no. Además de sentar un precedente en el uso de la animación para este proyecto documental, la película obtuvo apoyo del gobierno rumano y polaco para su realización. Las técnicas con las que está resuelto *Crucic* van desde el collage ensamblado con fotografías de archivo, pasando por el dibujo digital, pintura y dibujo. Las secuencias son resueltas aparentemente en formato digital y la animación resulta de una eficacia que remite a lo dicho por los autores entrevistados por Judith Krieger al inicio de este capítulo: en cierta forma, los hechos recreados con animación son más poderosos.

Con la narración en primera persona por el propio Claudiu, la película comienza en el momento en el que su muerte es anunciada a un tío en Rumania, mediante una llamada de la embajada rumana en Varsovia, Polonia. La

116 “*Crucic, camino al más allá*”, en “Filmaffinity”, consultada Marzo 3, 2015, en <http://www.filmaffinity.com/es/film636950.html>

banda sonora es melancólica, con sonidos incidentales de auto y estaciones.

En algunas secuencias, Anca Damian pasa de la animación en 2D a la animación con objetos y marionetas, presentados desde un plano cenital emulando el plano que se consigue en la bidimensionalidad, logrando de este modo, un cambio en el ritmo de la animación, funcionando estos cambios como una pausa visual sin contrastar demasiado. El cambio de técnica en la secuencia supone también sobre todo, un cambio en la narración, no solamente un salto en el aspecto.

Por medio de un recorrido fotográfico se nos presenta al personaje, sin dar pistas para justificar lo que se vio al inicio. Un salto de técnicas nos da pauta para adentrarnos otra vez en la vida personal de Claudiu, donde narra su infancia en Cracovia y el exilio de su familia en Rumania hacia Italia.

Pasada la primera media hora comienza la narración del caso que vivió Crulic, acusado de un robo no cometido, trasladado de una cárcel a otra para esperar un juicio. Desde el primer día, el protagonista entró en huelga de hambre, lo que eventualmente lo llevó a la muerte. Una serie de omisiones administrativas y judiciales oscurecen más y más su destino hasta llegar a un punto insostenible. A través de sus memorias escritas, y confesiones redactadas por él mismo, Crulic se aferra a la realidad que se desdibuja de a poco, diluyéndose en medio de días en prisión, en camas de hospital y de ayunos forzados.

La escritura y la imagen son un instrumento de anclaje en los días, de ubicación del presente para Crulic, así como una serie de pistas que seguir para reconstruir el caso, y para contar la historia al espectador. Es un viaje que explora muchas imágenes construidas pero que enmarcan un suceso real, y nos devuelven a ella. Es un poco ese “abrir los ojos”, la figura de la memoria de la que habla Breschand. De este modo, una vez miradas las cosas, ya no podremos ver las cosas como antes.

Figura 08.
Fotograma de
*Crulic, the path to
beyond*, 2008,
Anca Damian.





Figura 09. Fotograma de *Crulic, the path to beyond*, 2008, Anca Damian.



Figura 10. Fotograma de *Crulic, the path to beyond*, 2008, Anca Damian.

2.4.2. *Ámár*, Isabel Herguera ¹¹⁷Ficha técnica¹¹⁸

Título original:	<i>Ámár</i>
Año:	2010
Duración:	8 minutos
País:	España
Director:	Isabel Herguera
Guión:	Isabel Herguera
Productora:	Isabel Herguera
Género:	Animación. Drama.
Festivales y reconocimientos	2010: Animadrid: Mejor cortometraje 2012: Festival du Film d'Animation de Bruxelles Anima, Bélgica (Seleccionado)

Sinopsis

“Ámár” es la historia de Inés, que viaja a un país de Oriente medio para visitar a su amigo Ámár, para que la ayude a recuperar los recuerdos de un viaje que ambos hicieron juntos, del cual sólo le quedan los dibujos y anotaciones que guarda en sus cuadernos.

Ámár es la historia de Inés, quien narra el retorno a “la ciudad amurallada”, en algún lugar de la India, donde visita a su amigo Ámár, internado en un sanatorio. Haciendo una breve semblanza del personaje, el cortometraje presenta su tránsito hacia la enfermedad desde los ojos de Inés. Partiendo de los cuadernos de viaje de la propia autora dibujados en sus tránsitos por la India, el cortometraje está lleno de colores y texturas. A pesar de no tratarse de un documental animado en sí, es un trabajo intermedio que condensa útiles recursos visuales con una narrativa memoriosa y cuyas referencias parecen difusas, ya que hay puntos de partida y resoluciones visuales que son sacados de las páginas del cuaderno de dibujo de Herguera, sin llegar a ser claramente discernible si el relato se basó en algún momento en una persona real o es todo ello una ficción. Mediante superposiciones y transparencias, Herguera desarrolla una historia sumamente visceral y emotiva, donde el recuerdo y el desencuentro son ingredientes que parecen conformar esta aparente carta de despedida.

117 Isabel Herguera, *Ámár* (España, 8', 2010).

118 “Ámár”, en “Filmaffinity”, consultada Marzo 3, 2015, en <http://www.filmaffinity.com/es/film980746.html>

Ámár comienza con una fascinante secuencia de movimiento puro y continuo durante el cual presenta el título del corto, para después pasar a enmarcar el viaje de Inés a la ciudad amurallada, dentro de un avión, donde una voz en off, que es la de Inés, comienza a hablar en primera persona sobre dibujos en cuadernos viejos y la última vez que dibujó “junto a ti”. A estas alturas, para el espectador, la identidad de esta otra persona es imprecisa aún. Las metáforas se suceden una a otra, en términos visuales y lingüísticos, y sirven de puente de transición para la llegada de Inés al aeropuerto y a la exploración de cuadernos de viaje que hacen las veces de entorno urbano, bocetos reales que conforman ese lugar imaginado que es la ciudad. A la vez que transcurre este paneo por personajes y espacios urbanos, Inés narra las excursiones con Ámár a la estación para hacer dibujos, para finalmente abordar la temática de la enfermedad que llevó a Ámár al sanatorio: una confesión de su amigo sin que mediaran más palabras. Mientras por una parte, se hace una narración oral, la narrativa visual no se corresponde enteramente a la primera, dando más información al espectador, en una historia de varios niveles contados al mismo tiempo.

Ámár ejerce un poder de atracción desde la antesala de su crédito inicial. Con la inmersión en otra realidad, viajamos a otro espacio donde la música, el sonido de la ciudad, las imágenes y los movimientos nos atrapan. Ámár es una historia de sentimientos, de vivencias, de recuerdos. Es una de esas historias que nos llenan y nos contienen la respiración para suspirar profundamente en su fin.¹¹⁹

La libreta de dibujo funciona aquí como la puerta de entrada y salida en la historia; es la libreta que abre Inés en el avión la que lleva a los recuerdos sobre Ámár, los dibujos en las estaciones, y es la misma libreta la que cierra el ciclo. Mediante memorias y trazos, literalmente, Inés hace el viaje de reencuentro con su amigo, un encuentro dislocado de un personaje que de alguna manera, ya no existe.



Figura 11. Fotograma *Ámár*, 2010, Isabel Herguera

119 Ma. Ángeles López Izquierdo, “Ámár, un cortometraje de Isabel Herguera”, *Con A de animación. Teoría, técnicas y realizadores*. Febrero, 2011, 15-18.



Figura 12. Fotografía de la obra *Ámár*, 2010, Isabel Herguera.



Figura 13. Fotografía de la obra *Ámár*, 2010, Isabel Herguera.



Figura 14. Fotografía de la obra *Ámár*, 2010, Isabel Herguera.

Ficha técnica¹²¹

Título original:	<i>Chrigi</i>
Otros títulos:	<i>Chris</i>
Año:	2009
Duración:	7:10'
País:	Suiza
Director:	Anja Kofmel
Animación:	Anja Kofmel
Productora:	Hochschule Luzern Design & Kunst, Studienbereich Animation
Género:	Animación. Basado en hechos reales.
Festivales y reconocimientos	2014: Fantoche 12. Internationales Festival für Animationsfilm Baden 2011: 27. Internationales Kurzfilmfestival Berlin 2009: Premiada en Winterthur, Internationale Kurzfilmtage Winterthur, Preis für den besten Schulfilm 2009.

Sinopsis

Una joven recuerda su niñez y a su misterioso primo. A través de su mirada inocente somos guiados en un mundo oscuro y complejo, de aventura, mercenarios y guerra.

Anja Kofmel (Lugano, Suiza, 1982) escribe y dirige *Chrigi* en el año 2009. Se trata de un cortometraje animado tradicionalmente (dibujo sobre papel) en el que parte de un recuerdo de la propia autora, desde una visión personal sobre su primo, Christian Würtenberg, periodista asesinado durante la guerra de Croacia en 1992. En medio de metáforas visuales, sus recuerdos personales se mezclan en una animación blanco y negro que nos da una visión muy particular del personaje. Lejos de ser un retrato realista, *Chrigi* busca, de alguna manera, ser una reconstrucción emotiva del vínculo de la autora hacia su primo (un reportero dieciséis años mayor que ella) a través del filtro del recuerdo infantil. Como una primera aproximación, la reconstrucción del personaje se define a través de una poética casi naif, que se va develando como una situación

120 Anja Kofmel, *Chrigi* (Suiza, 7' 2009).

121 "Chrigi", en "Swissfilms", consultada Marzo 3, 2015, en http://www.swissfilms.ch/en/film_search/filmdetails/-/id_film/2146535162 [traducción a].

bastante grave según el contexto en el que está narrada la historia (Würtemberg fue encontrado muerto portando el uniforme de una brigada mercenaria a la que se había unido), sin llegar a ser percibido de este modo de primera instancia. Con todo, la oscuridad de la referencia a la guerra de Croacia es muy difusa, manteniendo el candor dibujístico y la metafórica mirada infantil. En términos formales la animación está resuelta en dibujos en tonalidades de grises, y la narración en primera persona da las pautas para detonar las diversas metáforas visuales. Con el fin de separar el corto en sus diversos elementos, se hace una somera presentación de las secuencias, y para mayor análisis existe una tabla al final de este documento (Consultar **Anexo 01: Cuadro de análisis de Chrighi, de Anja Kofmel**) donde se analiza la secuencia, el tipo de movimiento de cámara, la clase de transición, la narrativa sonora, hilando estos parámetros con las referencias específicas al recuerdo y la memoria, que son conceptos centrales de este capítulo.

El primer plano enmarca los zapatos de Anja y Chrighi, uno al lado de otro. Anja habla en primera persona, en voz en off, presentándose. Anja se inclina cariñosamente a Chrighi, para erigirse orgullosa junto a él. La primera aproximación al personaje es la de un hombre de piernas infinitamente largas, que fuma un cigarro y va formando las nubes a su alrededor con el humo que sale de su boca. Dieciséis años mayor que ella, Chrighi parece sin embargo más viejo a sus veintiséis años de lo que uno podría imaginar.

Anja dice que su primo siempre estaba moviéndose, nadie sabía muy bien dónde estaba, y los movimientos geográficos son sintetizados por líneas negras en pantalla, para hacer un río tailandés, un mar, un paisaje ártico... Chrighi era reportero, y escribía todo lo que veía. En la transición de la secuencia 7 a 8, Chrighi asoma por el ojo de buey del barco para hacer un enlace con la imagen de Anja en primer plano, mirando al frente, como si fuesen un espejo del otro, o estuviesen conectados a través del ojo de buey metafórico que es la fotografía. Anja narra sus deseos de parecerse a Chrighi, quien viajó por todo el mundo como reportero. De pronto, en un ambiente bélico, con encapuchados armados, cadáveres y urbe destruida. En escena, un Chrighi encapuchado de pie ante una fila de cadáveres. De su canana, camuflajeada junto a unas balas, se encuentra una pluma, que él toma para escribir. Ése es el último plano de Chrighi. Lo que sigue es una narración de la vivencia de Anja sobre la muerte de su primo, en la secuencia 11. Anja destaca su fascinación por la palabra que su madre repetía (Croacia), y sobre sus deseos de hablarlo en la escuela al otro día. La siguiente secuencia es sobre el entierro de Chrighi. En medio del bosque, con velas alrededor. Una fiesta, más que un entierro.

En este cortometraje se parte de una serie de recuerdos muy específicos de Anja Kofmel sobre su primo. Detalles cotidianos, como la búsqueda de serpientes en el baño en Tailandia, la perspectiva infantil de leer a Chrighi como un gigante, un adulto, y más aún, un personaje de cierto modo inalcanzable, pero sobre todo volátil, dan a este corto un sabor de melancolía particular. Con un diseño sonoro muy minimalista, ceñido solamente a un piano que desarrolla una melodía punzante, alternándolo con silencios totales y los sonidos incidentales de rigor, en buena medida todo el poder se reparte en la imagen y en la narración, una voz en off grave que da cuenta de cada recuerdo, en una narrativa memoriosa que nos muestra a este personaje que a final de cuentas, queda en el misterio. La vuelta a la memoria, el retorno del olvido de Anja Kofmel mantiene la ambigüedad que queda del recuerdo infantil. El personaje está construido mínimamente y aún así es poderoso. El trabajo en alto contraste mayormente, con una discreta escala de grises, puede hacer bien las veces de referencia del recuerdo, aunque también podría leerse como un referente a la labor periodística del protagonista del corto, al ser impreso en papel periódico.

La autora escribe sobre este corto:

CHRIS está basado en la historia real de mi primo Christian, quien fue a la antigua Yugoslavia a principios de los 90. En Croacia se unió a una brigada mercenaria. Algunas semanas más tarde estaba muerto, asesinado por su propia gente, temerosa de su historial como periodista. El filme animado *CHRIS* cuenta la historia desde el punto de vista de la pequeña que yo era en 1992. No entendía el fondo político de lo que le había ocurrido a Christian y ni siquiera sabía qué era Croacia. Completé las partes incomprensibles de la historia con mi propia imaginación y fabriqué mi propia realidad sobre Christian. Casi 16 años después, traté de recordar estas imágenes de la niña de 10 años. La animación es el medio perfecto para crear la mezcla entre hechos e imaginación.¹²²



Figura 15. Fotograma de *Chrighi*, 2009, Anja Kofmel.

122 “Concept of Examen”, de Anja Kofmel en “Iamiam”, consultada Febrero 28 2015, en [http://iamiam.org/index.php?id=1070&tx_feusersview_pi1\[feuser\]=912#912](http://iamiam.org/index.php?id=1070&tx_feusersview_pi1[feuser]=912#912)



Figura 5. Fotograma de *Chrighi*, 2009, Anja Kofmel.



Figura 6. Fotograma de *Chrighi*, 2009, Anja Kofmel.



Figura 7. Fotograma de *Chrighi*, 2009, Anja Kofmel.

De esta forma, lo que comienza siendo un relato a primera vista inocente se va revelando como una vivencia cuyo trasfondo y significado son mucho más profundos y desoladores de lo que pudiera parecer con la primera impresión. Aunque las diferencias son obvias, *Chrigi* es un pedazo de historia familiar condensado en siete minutos de narración donde se habla del personaje sin llegar a tocarlo, y a la vez resulta un retrato honesto y transparente, muy conciso en partes, y lleno de donde la autora trata de respetar la memoria infantil que la llevó a generar el guión en primer lugar.

Estos tres trabajos de animación condensan, en cierta forma, las cuestiones que me preocupa resolver en mi propio trabajo de animación; utilizando como referencia las resoluciones estilísticas y técnicas es que trato de dar una estructura a mi propio proceso y producción. Los tres buscan esbozar a un personaje que ya no existe, si bien en el caso de Isabel Herguera, la frontera entre ficción y testimonio está muy desdibujada, seguida en ese grado por Anja Kofmel, pero en todos los casos el relato busca ser un camino siguiendo huellas, dadas en forma de recuerdos, imágenes y evocaciones. Las tres producciones presentan un personaje entrañable, un deseo de conexión con el mismo, haciéndolo más aprehensible al espectador y dimensionando de esta manera su humanidad. Con respecto a la técnica, *Chrigi* es el único cortometraje que utiliza exclusivamente una sola, la de dibujo animado en blanco y negro. Tanto Isabel Herguera como Anca Damian hacen uso de una mezcla de técnicas ensambladas digitalmente (tal vez utilizando el software de Adobe After Effects, aunque ese dato no es relevante para este análisis), dando como resultado una superposición que da otra textura a la producción.

En cuanto al modo de narración, es *Ámár* la que resulta más experimental y orgánica, dado que las transiciones entre secuencias están dadas en su mayoría por transformaciones, formas que explotan la esencia de la animación. En *Chrigi* las transformaciones también refuerzan la metáfora, pero Herguera es quien en mi opinión, consigue un resultado mucho más intenso y efectivo.

La reconstrucción de una vivencia es una oportunidad que puede ser sumamente explotada con los medios animados. De estos tres casos presentados, solamente el trabajo de Anca Damian puede catalogarse enteramente como documental animado. Los otros dos trabajos rozan las nociones sobre la reinterpretación y reinención de la historia que se han abordado en este trabajo, aprovechando los espacios que deja la memoria en la reconstrucción de un recuerdo.

Capítulo 03

La memoria y el documento como instrumentos para la reapropiación familiar en la producción de dos cortos de animación: *Cecilio y Volátil*

El sendero se difumina entre el trayecto hacia la reconstrucción de la memoria, y en la búsqueda de la recuperación del recuerdo. En este tránsito se pierden datos e imágenes, algunos por decisión y otros simplemente porque resultan inasibles. Como se ha señalado en capítulos anteriores, es imposible recordar todo, y al final, esas instantáneas que llamamos memoria son un palimpsesto, la mayor parte reconstruido.

¿Para qué sirve la memoria? ¿Nuestra cualidad de animales memoriosos supone de verdad una ventaja ante las capacidades de cualquier otra especie animal? Siendo animales simbólicos, nos interesa mucho saber - o creer que sabemos- de donde venimos, aprehender la historia y significarla. Indudablemente, es importante saber sobre nuestro origen, y aún más, darle un sentido a ese *maremágnum* de información que condensamos continuamente. En este sentido, probablemente primero la fotografía, y posteriormente el cine coadyuvaron a evidenciar esas ansias de preservación que permea nuestra especie, no porque éstas no existieran antes, sino por la democratización de los medios de reproducción que permitieron a más gente tener fotografías de sí y de su círculo familiar, así como de la posibilidad del cine para generar imaginarios y pensar en una especie de futuro conquistado al haber “vencido a la muerte”, si se piensa en el texto elegíaco consignado en *La Poste*, en diciembre de 1895.¹²³, anteriormente referido.

123 “Cuando estos aparatos sean entregados al público, cuando todos puedan fotografiar a los seres que les son queridos, no ya en su forma inmóvil, sino en su movimiento, en su acción, en sus gestos familiares, con la palabra apunto de salir de sus labios, la muerte dejará de ser

Tratar de encajar la vida de los antepasados en una cierta línea de tiempo es un ejercicio personal que ayuda a enmarcar el contexto de una persona y a equiparar el desarrollo de su existencia con el transcurso de la vida en el resto del mundo, es decir, situar la temporalidad de una persona dentro de la gran línea que supone la historia humana. Se trata de situar una perspectiva intimista al lado de la cuestión historiográfica, “Los grandes relatos”¹²⁴, como Marc Augé, en el primer capítulo de este trabajo, nombraba a esos eventos que conforman la Historia (con mayúscula). No nos detendremos aquí en discutir si las anécdotas y registros asentados en los libros de esa Historia detentan la postura “verdadera” de cualquier evento; verdad y realidad, como he dicho líneas arriba, son cuestiones absolutamente relativas. De la misma manera, saber qué cosas elegir entre ése océano de información (aquí resultaría adecuado parafrasear a Heráclito, para pensar en qué sucesos se pueden elegir de ese río siempre cambiante que es el tiempo) resulta un trabajo minucioso, no sólo por el trabajo de analizar y elegir años y años de vivencias, sino porque sobre todo - y esto es lo que me parece lo más importante- elegimos nuestras propias experiencias significativas, que no son necesariamente las mismas que las de las personas que nos interesan. Lo hacemos en base a nuestro contexto y experiencias, tomando lo que nos resulta revelador, significativo. En mi experiencia, desde edades tempranas, las fotografías y los relatos sobre mis abuelos me resultaron un motivo de curiosidad, y sobre todo, la necesidad de reconocer(me) en estas huellas me dio un motivo para seguir inquiriendo al respecto. No conocí realmente a ninguno de mis cuatro abuelos, salvo fugaces memorias de las vivencias con mi abuelo materno, quien murió cuando yo tenía 5 años. Ante esta especie de vacío generacional, las vidas de todo ellos me resultaron de gran interés en mi joven curiosidad. Sin embargo, y por razones mayormente prácticas, este proyecto se enfoca exclusivamente en la vida de mi abuelo paterno.

A través de la recopilación de relatos, la mayoría de ellos orales, que dan cuenta de la vida de mi abuelo, me encuentro con que lo que hago es volver a reconstruir un personaje del que me he apropiado. Cecilio Gutiérrez, mi abuelo paterno, existe ahora como un personaje animado, que se lee desde mi interpretación y experiencias personales, con todos los riesgos y fisuras que esto implica. En *El tiempo en ruinas*¹²⁵, Marc Augé lo resume bien “...a decir

absoluta”, en Lo Duca & Maurice Bessy, en *Lumière l’inventeur*, (París: Editions Prisma, 1948) citado por Burch Noel, *El tragaluz del infinito* (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico, (España: Cátedra, Signo e Imagen, 1987). p.39. *El tragaluz del infinito* (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico, (España: Cátedra, Signo e Imagen, 1987). p.39.

124 Augé, *Las formas del olvido*, 27.

125 Marc Augé, *El tiempo en ruinas* (Barcelona: Gedisa, 2003).

verdad, por muy exacto que pueda ser en los detalles, el recuerdo jamás ha constituido la verdad de nadie”¹²⁶. Los recuerdos a los que me enfrento, o mejor dicho, la vida que pretendo recuperar parece estar de alguna manera rota y difusa, convirtiéndose en un ejercicio de restauración, un intento de inventar las ruinas, puesto que “...el inventario de las ruinas no es un fin en sí y lo que cuenta es la invención...”¹²⁷

La analogía de las ruinas resulta a la vez poético y desesperanzador. Para Augé, mirar obras de arte antiguas resulta tan seductor por ponerse de manifiesto la carencia y el vacío de ver cosas antiguas con ojos contemporáneos. Me parece que la sensación es comparable al mirar fotografías añejas, acto que a veces provoca nostalgia del tiempo pasado, justamente por hacer evidente el vacío del que habla Augé. Esas imágenes “...nos hacen sensibles, fugazmente, a la distancia entre un sentido pasado, abolido, y una percepción actual, incompleta.”¹²⁸. Y aún más allá:

La percepción de esta distancia es la percepción del tiempo, de la evidencia súbita y frágil del tiempo, en un abrir y cerrar de ojos tanto por la erudición o la restauración (la evidencia ilusoria del pasado) como por el espectáculo y la puesta al día (la evidencia ilusoria del presente).¹²⁹

En *El tiempo en ruinas*, Augé relata esas circunstancias en las cuales nos enfrentamos al tiempo y a sus ruinas, y el cómo éstas nos resultan significativas en tanto que son entornos donde la invención, la pérdida y la búsqueda son evidencias de un vacío inasible que solamente podemos tratar de describir. Para mí, acudir a la investigación, recuperación y reconstrucción de la vida de alguien tan significativo como mi abuelo supone un intento de definir ese vacío, donde los relatos, las fotografías y vivencias suponen mi propio paisaje en ruinas desde donde trato de asirme a mi historia genealógica.

Así, el primer cortometraje que se trabaja durante el programa de Maestría es *Cecilio*, pieza animada que atisba un primer intento de apropiación del personaje de mi abuelo paterno. A medida que pasa el tiempo y la pieza se proyecta en diversos foros, noto las fallas de nivel técnico y formal de los que adolece, por lo que para mí es patente la urgencia de seguir con un nuevo proyecto que sea una especie de continuación de éste. Con más información recabada mediante fotos, un mapa genealógico más específico, entrevistas familiares y escaneos de documentos, ya no existía esa relativa ingenuidad con la que había trabajado *Cecilio*, pues naturalmente al pasar el tiempo mi

126 Ibídem, 13.

127 Ibídem, 19.

128 Ibídem, 31.

129 Ídem.

adquisición de conocimiento sobre la vida de mi personaje había modificado más mi percepción sobre él. Consideré que el primer corto era un acercamiento básico, a la vez que una especie de ensayo de la técnica animada, por lo que un nuevo corto me demandaría un nuevo enfoque en cuanto a narrativa y a otro tipo de técnica de animación, por lo que definí que esta segunda producción sería hecha , mayormente, con dibujo animado. Para entonces estaba en el tercer semestre del programa y había solicitado una estancia de investigación en la Universitat Politècnica de València, en España, la cual fue aprobada. Permanecí alrededor de 5 meses en la UPV bajo la tutela de la animadora María Lorenzo Hernández, acudiendo a sus clases y trabajando en el nuevo proyecto, que a la larga bautizaría como *Volátil*, un trabajo de animación más largo y más elaborado que *Cecilio*, no obstante partiendo del mismo punto.

De esta manera, procedo a dar cuenta del proceso creativo alrededor de este proyecto de investigación, la reapropiación del personaje, descripción del proceso, de la historia familiar y en general de los elementos que han sido necesarios para llevar a cabo este proceso, así como la bitácora de los cortometrajes creados en el marco de esta investigación.

3.1. Piñango del Valle: espacio e imaginario

Mis relaciones con los espacios físicos son, naturalmente, producto de mis reflexiones con los mismos y mis vivencias en ellos. Sin embargo, prevalece una constante en éstas, y es su peso simbólico en la vida de mis antepasados. Así, Toluca de Lerdo, más que ser la ciudad donde viví la mayor parte de mi vida, era el espacio geográfico donde se conocieron mis padres; un lugar donde una pequeña niña que luego se convertiría en mi madre, se aferraba a su padre en un miedo infantil a las rampas de la terminal de autobuses; el sitio donde el Mercado 16 se extendía como pulpo desde el Cosmovitral; la Toluca donde un taxista atropelló a Cecilio, la ciudad de la cervecera, el cine Rex, los cafés de chinos a los que mi madre me llevaba cuando niña, entre otras cosas, el espacio urbano que se relacionaba a un nivel emocional conmigo a través de la vida de mis padres y abuelos y de lo que yo leía como sus relaciones afectivo-espaciales.

La ciudad de Tenango del Valle (o Tenango de Arista) es el sitio donde nacieron y se conocieron mis dos abuelos paternos. Es un emplazamiento situado a 22 kilómetros al sur de Toluca, capital del estado, y a 75 kilómetros de la capital del país. Según fuentes historiográficas, el sitio original que hoy ocupa la zona arqueológica (Teotenanco o Teotenango) fue habitado por grupos

de raigambre otomiana alrededor del 600-700 d.C.¹³⁰ Se nutrió de migraciones teotihuacanas, matlatzincas y para la llegada de los españoles la zona estaba bajo dominación azteca. El nombre se conservó, castellanizándolo (el nombre virreinal es de Villa de Teutenango, para luego ser derivado solamente en Tenango), convertido hoy en cabecera municipal: Tenango del Valle. Actualmente es municipio de cerca de 80 mil personas, repartidas en 10 delegaciones. Su cercanía con la ciudad capital provoca un intenso movimiento hacia ésta y al Distrito Federal (hoy Ciudad de México), lo que lo ubica en una zona de mucho tránsito. Sus principales atractivos a nivel turístico son: la zona arqueológica, y a nivel gastronómico, la barbacoa de hoyo, hecha de borrego y apreciada en el valle, y la oferta de bebidas alcohólicas llamadas simplemente “piñas”, un coctel hecho de jugo de piña y vodka que se presume como invención de la zona y que atrae semanalmente a decenas de bebedores (tristemente, también es uno de los factores determinantes en la incidencia de accidentes de tránsito en la carretera Toluca-Tenango). Sin embargo, siendo una de las pocas zonas cultivables que quedan en el Valle de Toluca, sigue siendo una población considerablemente campesina. Aún adolece de falta de servicios públicos deficientes y culturales mínimos, por lo que puede considerarse una zona mayormente rural a pesar de su densidad poblacional.

Tenango del Valle fue siempre como un segundo hogar, al estar en constante relación con el espacio: mi padre conserva fuertes nexos con el sitio, y cuando yo era niña él y sus hermanos compraron un terreno ejidal que llenaron de árboles frutales; de tal suerte que pasé buena parte de mi infancia trepando árboles y comiendo manzanas. Además de eso, pasaba las fiestas patronales con mis tíos y hermanos, por lo que existía un calendario de visitas obligadas al pueblo de mis padres. Así pues, la relación con este espacio geográfico siempre fue muy estrecha a niveles personales. Dado que era el sitio de donde venían mis abuelos paternos, aunado a la regularidad con la que visitábamos esa rama familiar, representaba para mí una conexión con una raíz que solamente podía intuir. Supongo que al paso de los años van develándose esas relaciones que, de infante, uno solamente percibe a grandes rasgos, pero hoy me resulta claro que los grandes motivos por los que me atrae este pueblo se definieron en una época muy temprana. Tenango del Valle se conformó de esta manera como ese espacio afectivo donde vivían las tías, que acudieron a la llegada de las tropas revolucionarias; el Tenango de la tía Gertrudis, segunda madre de Cecilio; el de mi padre y sus huidas de la escuela, el del callejón donde los borrachos se mataban entre si... espacio donde transcurren los grandes

130 Zona arqueológica de Teotenanco (2015), Consultado el 26 de septiembre de 2016, Instituto Nacional de Antropología e Historia: <http://inah.gob.mx/es/zonas/44-zona-arqueologica-de-teotenango>

y pequeños relatos que Augé describe. La Historia y las historias personales. A través del tiempo, en mi imaginario, yo fui conformando un segundo Tenango del Valle, un espacio donde transcurre la historia de la gente que de alguna manera me conforma, desdoblando los habitares de un espacio a través de las vidas de mis antepasados.

Hoy, vivo en un pueblo casi ciudad que se conforma de imágenes, fantasías y vivencias. Naturalmente, hoy día las cosas son más complicadas, porque la realidad propia se configura a partir de las realidades que se nos presentan diariamente en los medios. “Ante todo, debemos pensar en la ciudad como un lugar para habitar y ser imaginado.”¹³¹ De cualquier modo, ocho años viviendo en esta zona me dan un punto de comparación entre mis percepciones infantiles, los calcos de herencia memoriosa que leo a través de fotografías y relatos, pero más aún, una vivencia de primera mano que confronta al Tenango de mis recuerdos con el que transito cada día. En esta ciudad se empalman a modo de palimpsesto, las fotografías viejas de la ciudad con las crónicas y los relatos familiares, pero también con las noticias rojas de prensa, los chismes del pueblo y los enfrentamientos cotidianos entre sus habitantes. Es un lugar al que le tengo apego y en veces repelencia, en conflicto constante entre la urbe cambiante, la añeja y la imaginaria, pero que es en gran medida una innegable referencia en el trabajo de animación que es producto de esta investigación.

3.2. El abuelo Cecilio y el cortometraje del mismo nombre.

Cecilio Gutiérrez Mendoza fue el hijo de la unión entre Silviano Gutiérrez y Lucaria Mendoza. Sexto de 9 hermanos, fue alrededor de los cuatro años, que la hermana de Silviano, Gertrudis, se lleva a tres de sus sobrinos (entre ellos Cecilio) a vivir con ella para criarlos como propios. Una vez mayor, Cecilio pasa un tiempo en los Estado Unidos, regresa a su pueblo natal, concibe un hijo en algún momento de la década de los 20's y en un segundo matrimonio otros 4 más. Pasa su vida viajando entre la ciudad de México, Toluca (capital del estado) y Tenango del Valle. A grandes rasgos, la vida de Cecilio puede resumirse así, sin grandes detalles, como la vida de un hombre que viajó mucho y cuya vida se debatió entre varias facetas familiares. En los apartados siguientes trataré de definir aún más el personaje de mi abuelo con el objeto de que adquiera peso, pero sobre todo, consistencia, y logre así explicar un poco más las razones de la fascinación que me provocó conocer su vida.

131 Néstor García Canclini, *Imaginario urbanos* (Argentina:Eudeba, 1997).

3.2.1. Elección y delimitación del personaje

No recuerdo exactamente el momento en el que fui consciente del interés que me provocaba el saber más de la historia familiar, podría decirse que ha sido una constante en mi vida. El hojear álbumes familiares, las comparaciones con espacios perdidos a partir de las fotografías y videos. En realidad, como fue señalado al principio de este trabajo, las cuestiones relacionadas con la memoria, la desmemoria, la recuperación de metafóricos espacios afectivos han sido una suerte de pulsión constante en mi vida y en mi trabajo. Mi trabajo de tesis de licenciatura versaba sobre la recuperación de espacios perdidos en la ciudad de Toluca, urbe de la que soy originaria, como una suerte de despedida del espacio, pues iba a mudarme de ella. La necesidad de enmarcar y contextualizar los sucesos cotidianos dentro de una línea de tiempo más grande es lo que provoca también una urgencia de recuperar espacios y personajes con el fin de asirme a algo sólido.

André Bazin, en su texto *¿Que es el cine? Ontología de la imagen fotográfica*¹³² habla de nuestra necesidad humana de preservar el pasado, en un afán de superar la mortalidad. Lo llama el “complejo de momia”¹³³, basándose en el afán egipcio de la preservación de la imagen, y por ende, de lo que hace a alguien, el ser. Aún más: “No se trata de la supervivencia del hombre, sino -de una manera más general- de la creación de un universo ideal en el que la imagen de lo real alcanza un destino temporal autónomo”¹³⁴. Es una cuestión bastante mágica: lo que se busca, al final, es preservar la esencia de las cosas, la esencia de las gentes. Por ello, para Bazin, la invención de la fotografía y el cine son el punto culminante en el que nuestro deseo de semejanza con la realidad se ve consumado.

De esta manera, las fotografías para mi representaban un espacio independiente donde residían las memorias familiares. Los rostros en blanco y negro, y algunos pálidamente coloreados con esa pátina tan característica de las fotografías de los años setenta, eran mi enlace hacia una historia perdida en cuanto a que no tenía acceso a sus protagonistas: de mis cuatro abuelos, solamente conocí, como lo señalé líneas arriba, y por los primeros cinco años de mi vida, al padre de mi madre.¹³⁵ Sin los abuelos vivos, su vida y sus haza-

132 André Bazin, *Que es el cine. Ontología de la imagen fotográfica* (Madrid:RIALP, 1990)

133 *Ibíd*em, 23.

134 *Ibíd*em 24.

135 Debería señalar que, a la par que avanza este proyecto, se hace evidente la urgencia de rescatar la vida de mis otros tres abuelos, en un ejercicio de rescate que es un desdoblamiento de este proyecto. La razón por la que elegí a mi abuelo paterno ha nacido, supongo, a raíz de una relación más cercana con ese lado de la familia, además de encontrar una simpatía perso-

ñas fueron siempre contadas en tercera persona, a través de la relatoría de sus descendientes: mis propios progenitores, mis tíos, algunos amigos. A lo largo del tiempo los relatos de las vidas de mis cuatro abuelos fueron conformando una especie de colección no enteramente palpable. Trozos de vida, anécdotas importantes pero muchas veces inconexas conformaron mi imaginario familiar. Inevitablemente tuve una relación más cercana con las narrativas paternas, quizás porque había más fotografías presentes y el sitio que fue alguna vez su hogar estaba más a mi alcance. El espacio físico que representaba mi pasado paterno era más accesible en cuanto a que se me presentaba a un viaje de distancia, travesía que realizábamos periódicamente, en una suerte de libro abierto y dispuesto a la curiosidad infantil. No ocurría así con la narrativa materna, que fue clausurada después de la muerte del patriarca materno y a la que tuve acceso solamente mediante trazas de narraciones aisladas. Por el contrario, con la vida de Cecilio era más fácil preguntar, los acercamientos con parientes de ambos extremos de esa rama familiar y del entorno en el que vivió eran constantes y de a poco fue inevitable preguntar sobre la vida de Cecilio, quien fuera el padre de mi padre.

3.2.2. Historia familiar

Cecilio Gutiérrez Mendoza, abuelo paterno, nació a principios del siglo XX, en 1904. Pasó los primeros quince años de su vida en su pueblo natal, Tenango del Valle, México, un emplazamiento urbano situado a poco más de 77 kilómetros de la Ciudad de México. Tenango del Valle era entonces un pueblo de un puñado de calles, mantenido a la fecha por un ojo de agua del que brota la así llamada por Humboldt, “la segunda mejor agua del mundo”, según las crónicas. Su padre, Silviano Gutiérrez Hinojosa, se casó con Lucaria Mendoza y juntos engendraron 9 hijos. La hermana menor de Silviano (tía bisabuela) se llevó a Cecilio a su casa para criarlo como propio, haciendo lo mismo después con tres hermanos más. Siendo aún un niño llegó a Tenango la tropa liderada por Genovevo de la O, quien llegó al pueblo alrededor de 1915, quien hizo base en el pueblo y envió a uno de los hermanos mayores de Cecilio, de nombre Primo, a servir como parte de la leva a Campeche y a Yucatán a los 20 años¹³⁶.

Durante la llegada de los zapatistas a Tenango, una parte de la familia emigró a San Sebastián, en Toluca, la capital del estado, a donde Cecilio fue

nal sobre la vida de mi abuelo.

136 “...Se lo llevaron de leva, o sea que andaba por ahí un oficial carrancista de los que llegaron, queriendo con la misma chava, tons, ¿Cómo lo quitaban? Entonces, le echan leva. Yo creo que a de haber sido en 1915...” Elías Gutiérrez, entrevista personal, 09 de marzo de 2014).

enviado para escapar de la leva. En Toluca hizo amistad con un joven de origen chino quien vivía cerca de la estación del tren, y juntos intentaron una huida por tren hacia Estados Unidos antes de 1917. Gertrudis, tía y madre adoptiva, lo envió a Tamaulipas con un compadre suyo. Tendría 15 años cuando cruzó la frontera. Pasó por Texas, probablemente por el sur de Louisiana, Chicago hasta llegar a Pittsburgh, Pensilvania, donde estudia en la escuela nocturna una carrera técnica en ingeniería automotriz, junto con más inmigrantes. Pasando por Philadelphia y Nueva York, Cecilio pasó en Estados Unidos de los años 1917 a 1932.

Después de 1932, y a causa de la muerte del hermano mayor, Cecilio regresó a México y trabajó como maestro de inglés en Tenango del Valle, donde conoció a Esperanza Ortiz, quien fue su alumna y la madre de su primer hijo. Ante la falta de oportunidades laborales en su pueblo natal, decide probar suerte en la Ciudad de México, donde consiguió un trabajo de guía de turistas en el Palacio de Bellas Artes. Sin dejar la ruta México-Tenango del Valle, conoce en Tenango a Maria de Jesús Morales, con quien engendraría 4 hijos, uno de ellos mi padre.

En una dinámica de viaje constante, de ires y venires que se dividían entre la ciudad de México, Toluca y Tenango del Valle, en un deambular que aún no me queda del todo claro, lo que resulta obvio es que Cecilio retornó sin haber vuelto del todo, y esos devenires resultaban una evidencia de la constante errática que marcó su vida.

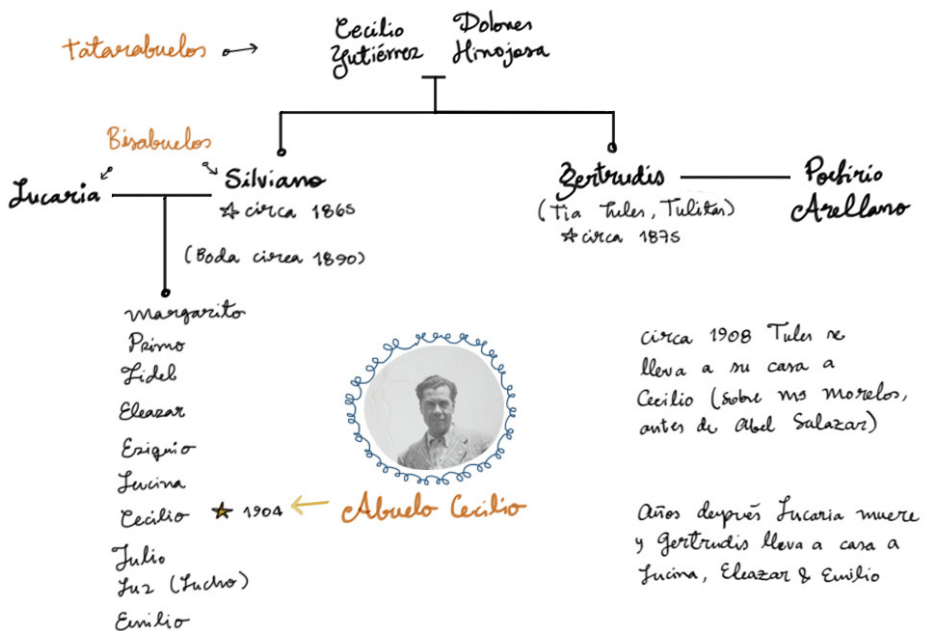


Figura 1. Mapa genealógico de Cecilio Gutiérrez Mendoza

3.2.3. Creación del personaje

Cecilio fue para mí una imagen afable de traje verde, retratado junto a su esposa en un óleo que colgaba en el muro de la antigua casa de mis abuelos, que estaba también en el mismo terreno donde vivían mis padres y hermanos antes de que yo naciera. Con un cierto aire a mi padre, la imagen me remitía a la fotografía original de mis dos abuelos, de pie en la iglesia donde mis padres contrajeron matrimonio. Él, con un traje verde impecable, ella con un vestido rosa mexicano, miran al vacío distraídos. A partir de esa imagen, que veía un par de veces al año, me gustaba la resonancia que provocaba poseer la fotografía que había inspirado la creación de esa pintura al óleo. Dicha obra fue pintada por un amigo de mi abuelo, Bernard del Toro, un hombre a quien conocí en Philadelphia. A partir de la crónica de mi abuelo y su amigo estadounidense (quien solía venir de visita con su hija) naturalmente la curiosidad sobre el vínculo afloró. De tal suerte supe de las andanzas de mi abuelo y de cómo emigró muy joven de este país, siendo éste el primer dato directo que tuve de su vida.

La recuperación del personaje de mi abuelo se basa, naturalmente, en los relatos de su vida, pero existe una poderosa tendencia a hacer una cierta analogía de su vida con eventos o aspiraciones de la mía, con su consecuente interpretación a través de mis vivencias, opiniones y experiencias. Si bien Cecilio es una figura hasta cierto grado conocida, en gran parte resulta un desconocido que tiendo a interpretar y en quien proyecto inquietudes propias.



Figura 2: Óleo de Cecilio y María de Jesús, circa 1974.
Autoría de Bernard del Toro, circa 1975.

Otra fotografía marca un punto de partida para la fabricación del personaje. Se trata de Cecilio de pie, trajeado y formal, con una mano recargada en el barandal de la terraza de lo que parece ser el Palacio de Chapultepec. Mira a la cámara, el cabello engominado, una sonrisa franca en su rostro. De esta manera, mi personaje es, para empezar, un hombre mayor, aparentemente inmutable, a quien me acerco con cierto recelo y en el entendido de que muchas de las cosas que se pueden decir son en gran parte suposiciones. De alguna manera consigo bocetar un personaje neutro, y con una capacidad de absorber cualquier escena y circunstancia. Hago un listado de características de Cecilio, y las coloco a modo de descripción: “Formal. Bien vestido.” “No decía groserías”, “Serio”. Para el primer acercamiento formal a la figura de Cecilio decido trabajar con el personaje de la foto, en marioneta y en escala de grises, con aires de fotografía antigua. A partir de una sola fotografía, se busca estructurar toda una narrativa a la cual asirme y desarrollar un personaje:

Las estampas o recordatorios religiosos, la tarjeta o impreso breve en que con fines religiosos se imprime la fecha de la primera comunión, los votos o el fallecimiento de alguien, serían un ejemplo de cómo una imagen se refiere a un tiempo anclado, al que nos retrotraemos para recordar un proceso: inevitablemente, a través de instantáneas móviles sobrevolando un recorrido.¹³⁷



Figura 3: Fotografía de Cecilio en Chapultepec

137 Miguel Copón, *Tiempo y conflicto. Estética en los dibujos animados*. En J. Gómez Molina (coord.), *La representación de la representación*, (Madrid: Cátedra, 2007), 238.

3.2.4. Aspectos formales

Para Paul Wells¹³⁸, existen principios y proceso básicos a la hora de abordar una producción animada o una idea sobre el desarrollo de la misma. El cumplimiento de este proceso, y la solvencia de dificultades en este estadio garantizarán la fluidez del proceso de producción y posproducción. A continuación se enumeran estos principios siguiendo la lógica de Wells:

Concepto: Éste es el primer paso antes la perspectiva de la realización de una pieza animada. Básicamente se trata de establecer si la historia que queremos contar es susceptible de ser realizada, es decir, “una idea que sea potencialmente válida para una película original”¹³⁹. Wells establece algunas ideas para el desarrollo del concepto, dado que no todas las personas trabajamos en los mismos términos creativos; mientras que unos escriben otros dibujamos. En esta etapa es preciso hacer uso de todo el bagaje, tomar inspiración de las experiencias personales, pero sobre todo, hacer una revisión de la tradición con el fin de hallar inspiración y reducir al mínimo los errores narrativos o técnicos.

La investigación: Como componente primordial de la producción este es, según Wells, un paso subestimado por muchos autores, pero que representa el paso siguiente al desarrollo conceptual. Se trata de hacer un bagaje de imágenes que sirvan de consulta, búsqueda de referencias para obtener los resultados deseados.

La preparación. Wells hace un énfasis especial en uso del dibujo para la resolución de este paso. Argumentando que los dibujos son el modo en el que los artistas se aproximan y aprehenden la realidad, resulta indispensable poder visualizar una película a partir del dibujo. Este paso, me parece, es de los más socorrido en las producciones animadas: como parte del concepto, el animador trata, ante todo, de definir el tono de la animación en este momento, valiéndose sobre todo del storyboard. Wells divide este punto en varios más, que van dotando al proyecto de una complejidad más afinada para tratar de establecer los límites de la propuesta animada. A continuación se enumerarán brevemente y posteriormente se hablará con más detalle de cada uno de estos puntos y su resolución en el caso concreto de las producciones que se proponen como parte de este proyecto de investigación.

a) El dibujo narrativo, b) La técnica y el enfoque, c) La trama y el diseño, d) El diseño como concepto, e) El *storyboard* y la narración, f) El *storyboard* y la composición, g) El desarrollo de los personajes, h) El layout y el pensamiento cinemático, y finalmente, i) El sonido.

138 Paul Wells, *Fundamentos de la animación*, (Barcelona: Parramón, 2007)

139 *Ibíd.*, 14.

Cada uno de estos pasos son explicados por Wells citando algunos ejemplos concretos de la producción animada internacional. En este punto se hará un comparativo de estos elementos y algunos más para describir la evolución del proceso en la producción de *Cecilio*.

3.2.4.1. Bitácora de proyecto

Las bitácoras han tenido un papel notable en el desarrollo de proyectos artísticos. Vocablo de uso náutico, designa al libro en el que se apuntan las distancias recorridas, las dificultades, los avances y los reveses en una travesía. Del mismo modo, la producción artística puede equipararse a una jornada y la bitácora es el instrumento a través del cual dar cuenta de los progresos a nivel técnico y/o conceptual en la producción artística. Generalmente las bitácoras artísticas suelen tener como parte medular el dibujo, si bien también puede registrar artículos de periódicos, recetas de cocina y fotografías, entre otras. En la animación comercial y de grande estudios existen cuadernos o biblias de producción, que son el compilado de toda la información necesaria para la producción. En el caso de la animación independiente, o las producciones de autor, como en este caso, las bitácoras pueden contener elementos que no son necesariamente esenciales en la producción. Sin embargo, en mi opinión la bitácora de animación independiente debe contener tanta o más información que las usadas para grandes producciones, pues dan cuenta de un proceso que es susceptible de repetirse, al menos formalmente.

Para el caso concreto de *Cecilio*, la bitácora fue hecha de modo virtual, alojada en un blog hecho con ese propósito. A la distancia parece que la bitácora virtual era una parte del total de la producción, sin suplir de ninguna manera el puntual seguimiento de una bitácora con dibujos, esquemas y demás apuntes. Sin embargo, sí queda constancia del proceso de producción de marionetas, los deslizos y los errores en la animación, las pruebas de iluminación y el desarrollo del personaje, lo que era en buena medida su propósito.

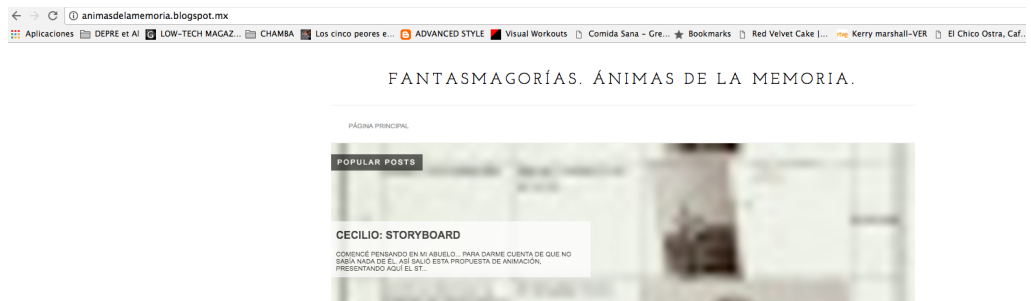


Figura 4: Bitácora virtual de proyecto

La creación de Cecilio fue para mi la primera incursión oficial en la técnica de animado stop-motion con objetos y marionetas. Conocía las bases y había hecho ejercicios previos, pero Cecilio supone un acto más consciente pero sobre todo, metódico, de la producción animada. Existen mediciones, fabricación de más de una pieza para animar, pero tal como lo señalé en el blog del proyecto, existe una preproducción más detallada que empírica, además del registro en tiempo para comprobar y medir la evolución del proyecto. Para la creación de Cecilio, fue hecha una bitácora virtual en la que se daba cuenta de los avances en el corto a nivel técnico. Hubo varias problemáticas que al final se resolvieron para terminar el cortometraje, de las que se hablará en este apartado.

La preproducción del proyecto involucró una serie de pasos necesarios antes de empezar la grabación del corto; desde la definición de la puesta en escena a través de un storyboard, el guión, la fabricación de marionetas y props, escenarios y pruebas de luces. A partir del guión fue desarrollado el storyboard donde también se daba cuenta de movimientos de cámara, anotaciones sobre encuadre y trayectoria de objetos.

3.2.4.2. Guión

El guión de un producto cinematográfico es el instrumento que redondea lo que se establece en la fase del concepto: busca dar información y nortes sobre el desarrollo de la historia, a modo de mapa: una lista de puntos de referencia que sirven para orientarse en el maremágnum de la historia. Si bien las animaciones no siempre tienen un carácter narrativo, es bien sabido que en las producciones que sí tienen ese carácter, se necesitan, a grandes rasgos, tres elementos específicos en la creación del guión: la introducción o planteamiento, el nudo y el desenlace. Por regla general, todas las narrativas pueden desglosarse en estos tres momentos. En la introducción se plantean los personajes, los contextos y las situaciones, que alcanzan un momento cúspide en el nudo, cuya resolución se presenta en el desenlace.

Para la creación de Cecilio partí de un guión que esbozaba de modo muy general mis primeras inquietudes sobre el personaje: lo que sabía, dejando muy claro al principio que nunca lo había conocido, tratando a la vez de que fuera un retrato entrañable y aún así dejando claro que dejaba que la metáfora y la invención fueran las líneas de dirección. Una vez con el guión, que era básicamente una serie de sentencias sobre mi realidad con respecto a Cecilio, hice varias grabaciones para determinar el tiempo y la duración del corto, pues el audio final sería la voz en off leyendo estas anotaciones. En una primera lectura, la grabación dio un resultado de 01:27'.

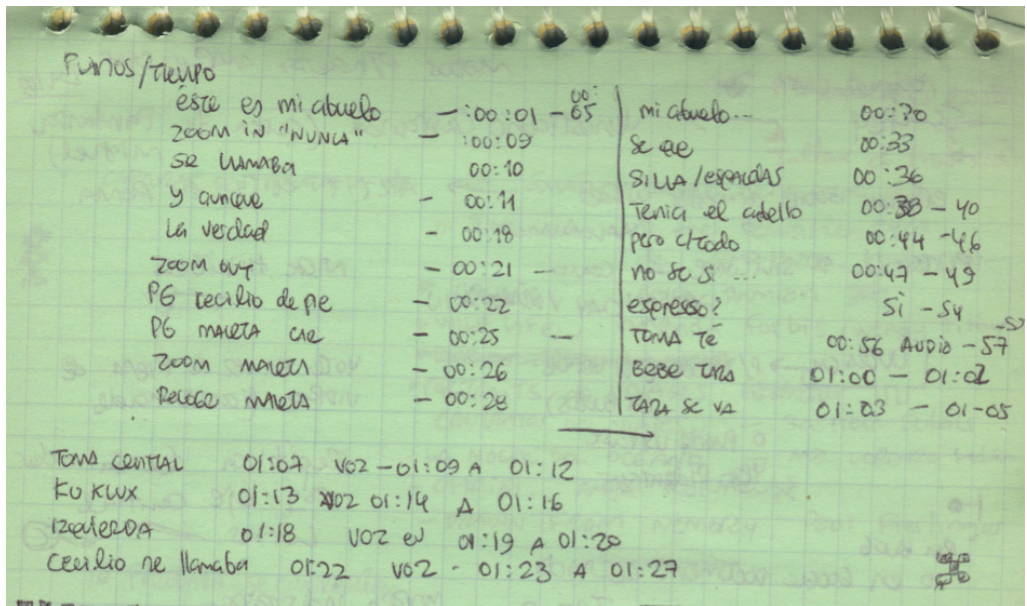


Figura 5: Primer guión de Cecilio

3.2.4.3. Storyboard ¹⁴⁰

El *storyboard* es una pieza clave en el proceso de animación pues es aquí donde se establecen los ritmos, los encuadres y el ritmo de la animación en general. Wells indica tres fases en la creación del *storyboard* en la animación:

La versión en pequeños dibujos (thumbnails), creados por uno o varios animadores que desarrollan las secuencias, la versión de referencia, que tiene una estructura provisional pero consensuada con dibujos más detallados y más grandes, y una versión fija, el último *storyboard* que se utiliza en la animática o el *story reel*, que es compatible con la banda sonora provisional y representa la finalización del guión técnico.¹⁴¹

Wells no olvida apuntar que cada estudio/director tiene su propio proceso y que por la misma razón es susceptible de cambiar, pero a grandes rasgos la creación del *storyboard* tiene como gran propósito crear un previo de la evolución de la película.

¹⁴⁰ La terminología utilizada en la animación es, mayormente de raíz anglosajona. A pesar de los intentos por utilizar sus equivalentes en otras lenguas, conceptos muy específicos son utilizados en inglés independientemente del lugar donde se esté. Entre otros, es el caso del *storyboard* o guión gráfico, si nos atenemos a su traducción. En este trabajo se utiliza la terminología inglesa para hablar del *storyboard*, la utilería (*props*), cuadros clave, o *keyframes*, y *timing*.

¹⁴¹ Paul Wells, *Fundamentos de la animación*, 36.

CAPÍTULO 03

En *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*¹⁴² se pone de manifiesto la importancia del storyboard como el hilo conductor de la narrativa. De acuerdo a José Ángel García Moreno, el director japonés Hayao Miyazaki sostiene que actualmente, más que fabricar *storyboards*, los animadores crean *ekonte*: dibujos de continuidad.¹⁴³ Para García Moreno, “El *storyboard* entendido de una manera clásica es la representación literal de una idea, mientras que el *ekonte* busca definir en la estructura jerárquica de una historia, aquellos momentos que son claves en el desarrollo emotivo de los personajes”¹⁴⁴. Podría decirse que el *ekonte* es una cualidad necesaria en la creación del *storyboard*, pues además del ritmo visual también hay que agregar la intensidad emotiva de los personajes.

Para la realización de *Cecilio*, se partió del guión para establecer una línea de tiempo específica que sería seguida durante la animación. Es a partir de este punto que se empieza a bocetar una solución visual para el cortometraje, realizada enteramente en formato digital, si bien en este punto no podría ser considerado como un *storyboard*. Si bien es cierto que no todos ellos son iguales, el que se utilizó incluía movimientos de cámara y las acotaciones del audio.

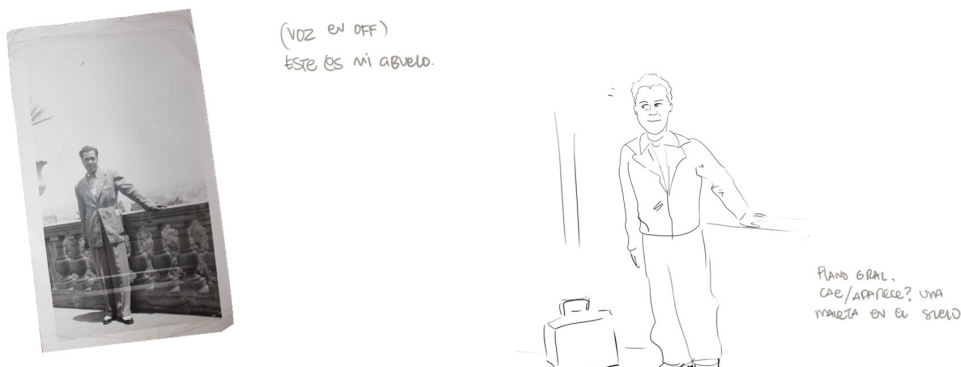


Figura 6 : Previos del storyboard

Finalmente, el *storyboard* fue presentado como una mezcla de dibujo narrativo y apuntes de dirección (luces, movimientos de cámara, movimientos de *props*, etc), lo que ya entra en la categoría de storyboard híbrido, pues toma recursos de la hoja de grabación para ser creado en un afán de ser lo más claro posible en ciertos movimientos y cualidades técnicas (para mayor detalle ver **Anexo 02: Storyboard de Cecilio**).

142 Tania de León (coord.), *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla* (México:UNAM, 2013).

143 García Moreno José Ángel, “Storyboard y narrativa visual”, en *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, coord. Tania de León, (México: UNAM, 2013), 35.

144 *Ibíd*em, 36.

El storyboard de *Cecilio* queda así como una historia con 26 escenas, un escenario, un solo personaje y un monólogo de casi un minuto y medio de duración. De esta manera surge el primer boceto de historia para el cortometraje *Cecilio*, donde parto de un sitio neutral (el no-conocimiento del personaje), para ir construyendo de a poco al protagonista central de la obra. El cortometraje se narra con mi propia voz en off presentando a *Cecilio*, partiendo de la fotografía arriba presentada. Recurriendo a una estrategia antes usada en la animación, el platónico *Alter deus*¹⁴⁵, se van presentando los elementos que conforman a este personaje mediante la voz omnipresente que guía todo el corto, se adapta a la narración, dejando entrever el montaje y la puesta en escena que estructuran el cortometraje, así como marca el hilo y la intención de la narración cinematográfica. Mi interés principal era mantener la neutralidad del protagonista, irlo conformando a medida que el tiempo transcurría. En la búsqueda de la resolución técnica, pensé en hacer un salto de la fotografía a la animación, que al final fue hecha con marionetas porque quería que existiera un parecido con el personaje de la fotografía, algo que me parecía, en ese momento, más difícil de conseguir mediante el dibujo. Igualmente importante resultaba para mí mantener la atmósfera de color, por lo que desde el inicio se planteó que el corto sería realizado en escala de grises pero no mediante un filtro una vez terminado el rodaje, sino utilizando una marioneta y *props* en una sola gama tonal, salvo algún detalle hecho en color.

El corto sería narrado en primera persona, presentando y describiendo al personaje de *Cecilio* a medida que se avanzara en la narración. Sería realizado con animación de objetos y marionetas, animando a 12 cuadros por segundo y haciendo juegos de enfoque. Una vez establecidos estos parámetros, se procedió a la preproducción, de la que hablaré más extensamente en el apartado sobre la bitácora del proyecto.

3.2.4.4. Diseño de personaje

En la animación, el diseño de personaje resulta de vital importancia a la hora de definir el carácter y el potencial de expresión del mismo, cuestión que resulta de gran utilidad en el desarrollo de la historia pues son ellos quienes le dan vida. Los aspectos esenciales a definirse en este momento son general-

145 (...) Existe otro trasfondo que entronca con la característica de la creación como sopro, hálito que insufla el movimiento y que coloca al hombre en la perspectiva divina, como un alter deus capaz de remedar, continuar o acabar con la creación primigenia. Copón, "Tiempo y conflicto. Estética en los dibujos animados", en *La representación de la representación. Danza teatro cine música*, coord. Juan José Molina (Madrid: Cátedra, 2007), 238.

mente los que se relacionan con su complexión y en la manera en la que ésta está relacionada con sus características psicológicas. En otras producciones puede notarse fácilmente la manera en la que se define el temperamento de un personaje a partir de su complexión: generalmente los ánimos taciturnos y racionales se relacionan con la línea vertical, con la delgadez, mientras que un espíritu bonachón y risueño se asocia al círculo, a la redondez. De cualquier manera, “para crear un personaje debemos considerar que su apariencia es muy importante, pero son más relevantes sus acciones, es decir lo que hace. Su diseño debe hacerse en función de la movilidad”¹⁴⁶.

En la realización de este corto existía una circunstancia que resolvía en gran parte la cuestión del diseño de personaje: dado que Cecilio es una persona que existió en realidad, y que había una evidencia de registros fotográficos, solamente había que resolver la cuestión sobre la técnica a utilizar, puesto que el personaje se basaría en las fotografías que le sobrevivían.

Como lo he dicho antes, en Cecilio me interesaba mantener una neutralidad que me permitiera asir al personaje, por lo que creí concordante mantener la gama de colores de la fotografía, en un intento por trasladar la atmósfera de la fotografía en todo el cortometraje. Comencé por esbozar una carta de personaje a partir de la postura de mi abuelo en la fotografía del Castillo de Chapultepec. Asimismo, presenté un primer boceto de la atmósfera teatral que quería que prevaleciera en la producción, con una gama de grises y luces directas.

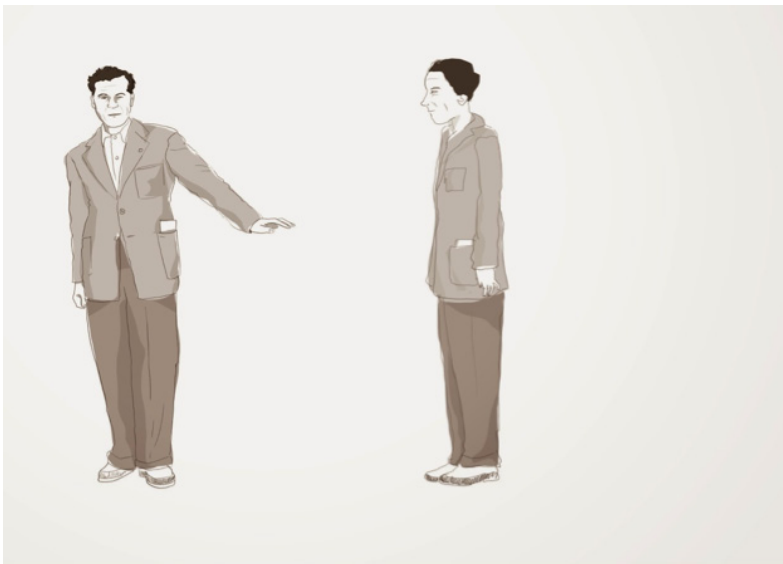


Figura 7. Carta de personaje

146 De León, Tania, Diseño de personajes, en *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, Tania de León (coord.), (México: UNAM), 103.

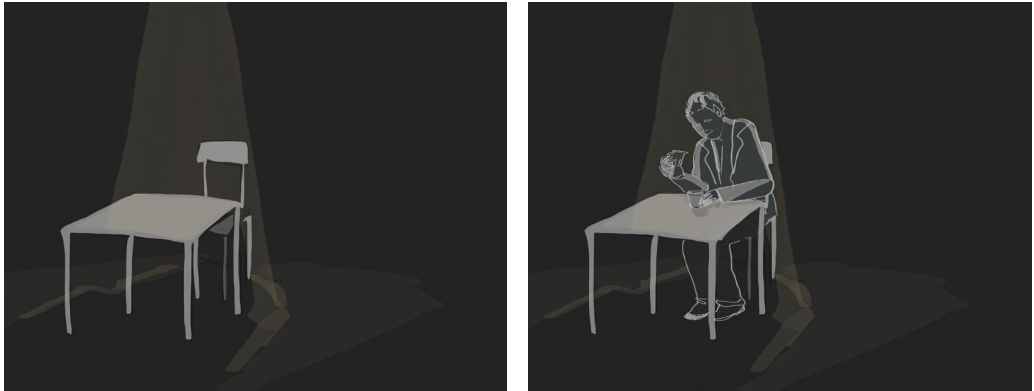


Figura 8. Propuesta de escenario y luces

Para la resolución visual del corto me parecía interesante dar un salto de la fotografía a la tercera dimensión, ya que justificaba el anclaje hacia esa imagen en particular como un punto de partida, al modo de un relicario. El uso de la foto como punto de partida parecía estar en consonancia con textos como los de Niney y Barthes, la fotografía era un punctum personal. Fue necesaria una breve investigación sobre materiales, direcciones y productos para realizar el corto, ya que si bien estaba resuelto que se utilizaría stop-motion para su realización, todavía no estaba claro el tipo de stop-motion que se utilizaría, dada la gran cantidad de matices y subgéneros que otros artistas han utilizado .

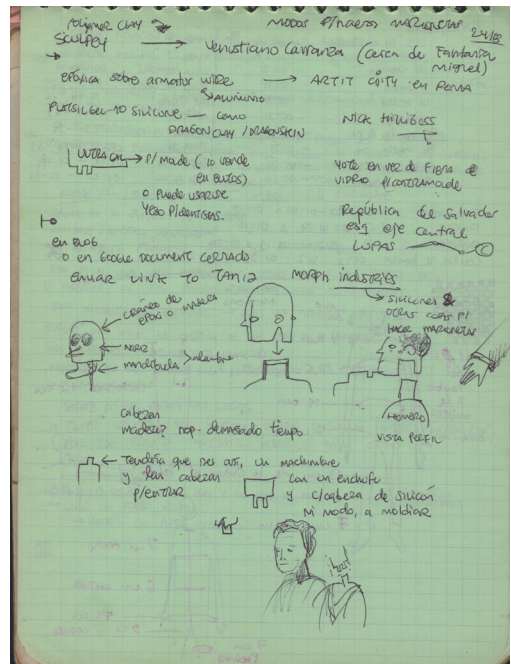


Figura 9. Bocetos previos para la resolución de la marioneta

CAPÍTULO 03

Se realizó un molde de la cabeza de Cecilio y las correspondientes marionetas con ayuda del escultor Ricardo Esquivel Chacal, varias pruebas de látex y silicona que desembocaron en la creación de un vaciado en silicón.



Figura 10. Modelado de la cabeza de Cecilio, y marioneta con ropa.

Una vez terminado el modelado se procedió a hacer moldes para vaciar las cabezas. Inicialmente el molde se había fabricado en alginato, un material utilizado por la industria dental para hacer vaciados de mandíbulas. Como característica primordial es notable la capacidad de secado ultra rápido, lo que lo hace óptimo para el registro rápido de moldes dentales. Sin embargo, a medida que se hacían las pruebas para la cabeza de Cecilio el molde perdió humedad, por lo que hubo que aceptar lo inevitable: la fabricación de un molde de silicona era una mejor opción para las pruebas. De esta forma, se consiguió un vaciado final hecho también en silicón y pigmento para darle una tonalidad gris.



Figura 11. Molde de alginato, prueba fallida de látex.

Figura 12. Molde de silicón y detalles del vaciado de la cabeza del personaje.



Dado que el color natural del silicón es más cercano al blanco se utilizó carbón en polvo como pigmento, aplicado en capas. Esta solución era bastante irregular, pues las cantidades no siempre eran las mismas y la tonalidad final variaba y era de hecho mucho más oscura de lo deseado, además de comprometer la fluidez en la estructura del rostro de la marioneta. Al final se decidió utilizar una mezcla de silicón con apenas trazas de carbón, lo que oscureció solamente un poco el vaciado.



Figura 13. Aplicación de silicón pigmentado en capas.



Figura 14. Silicón pigmentado seco.

El esqueleto de la marioneta fue hecho con alambre de aluminio, en unos casos, y con cable delgado en otros, relleno con espuma y plastilina epóxica. La ropa fue hecha con tela, en un terminado gris para respetar la propuesta original de manejar en la animación una gama tonal en escala de grises. Tuve un infortunio al utilizar la primera marioneta, cuyo esqueleto estaba hecho con alambre de cobre, al rompersele el brazo justo a un paso de terminarla. Fue necesario fabricar dos marionetas más utilizando cable. Estas nuevas marionetas

fueron terminadas del mismo modo que la primera: recubiertas de plastilina epóxica y espuma de poliuretano.

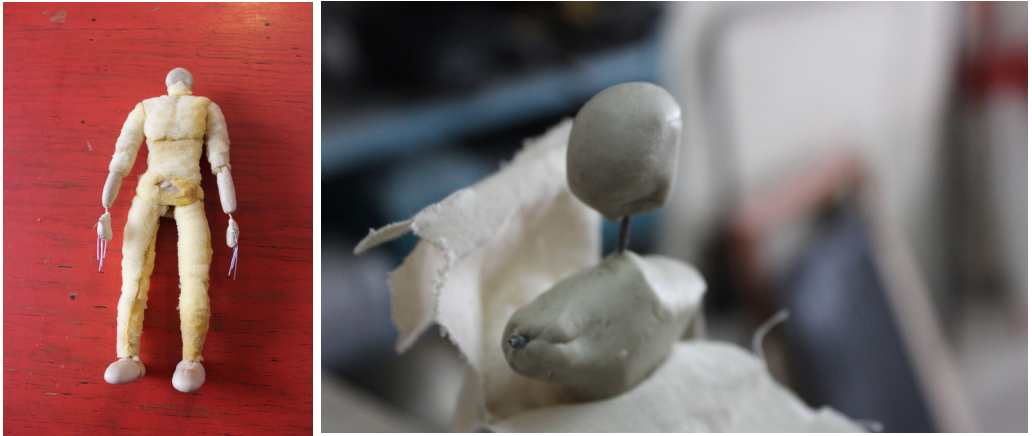


Figura 15. Primera marioneta rota a un 25% de terminar

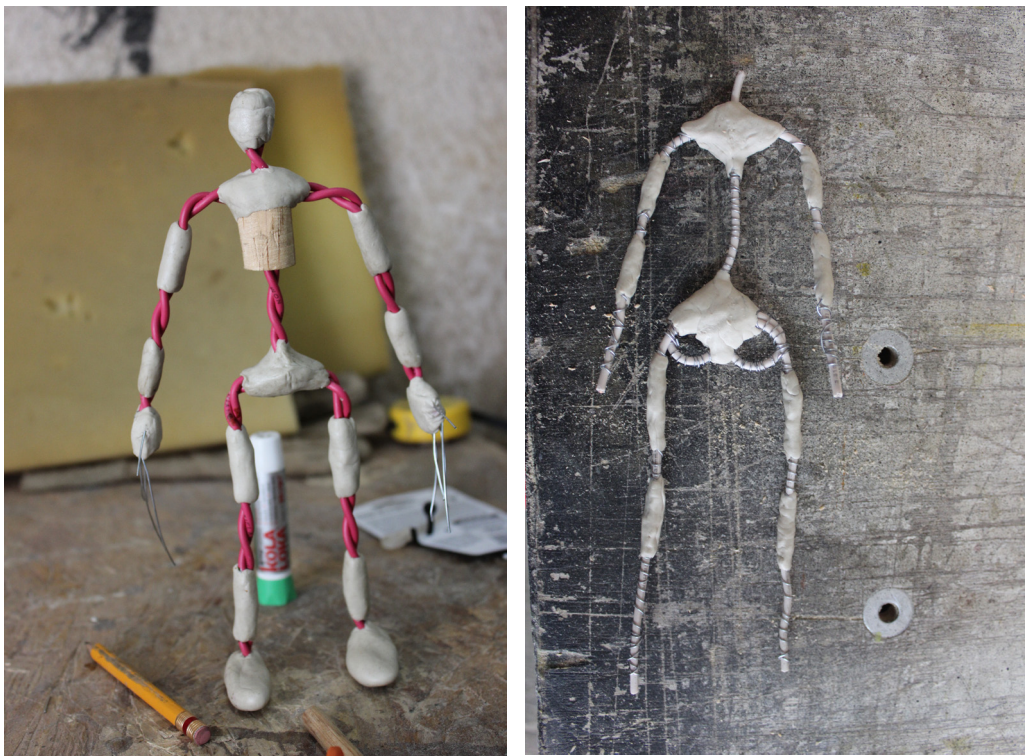


Figura 16. Segunda y tercera marionetas

3.2.4.5. Escenario y *props*

El escenario puede parecer una cuestión menor, pero un buen diseño de éste puede dar una atmósfera adecuada o competir con el resto de la historia. Es recomendable hacer un poco de investigación dependiendo del proyecto que se tenga en mente, tomar en cuenta si se necesita una investigación extra para que el escenario refleje lo que queremos. Como indica Susannah Shaw:¹⁴⁷ “If your setting is an important part of the story you will want to create the right atmosphere.”¹⁴⁸

Para el escenario de *Cecilio* se requería trabajar sobre un fondo neutro, con una cierta reminiscencia teatral que se complementaría con las luces y una tela negra a modo de telón. La textura del piso también es un recordatorio a la duela de la casa donde vivió Cecilio. Fue adaptado un cartón pintado a modo de madera, con pintura negra y blanca para mantener la gama cromática.

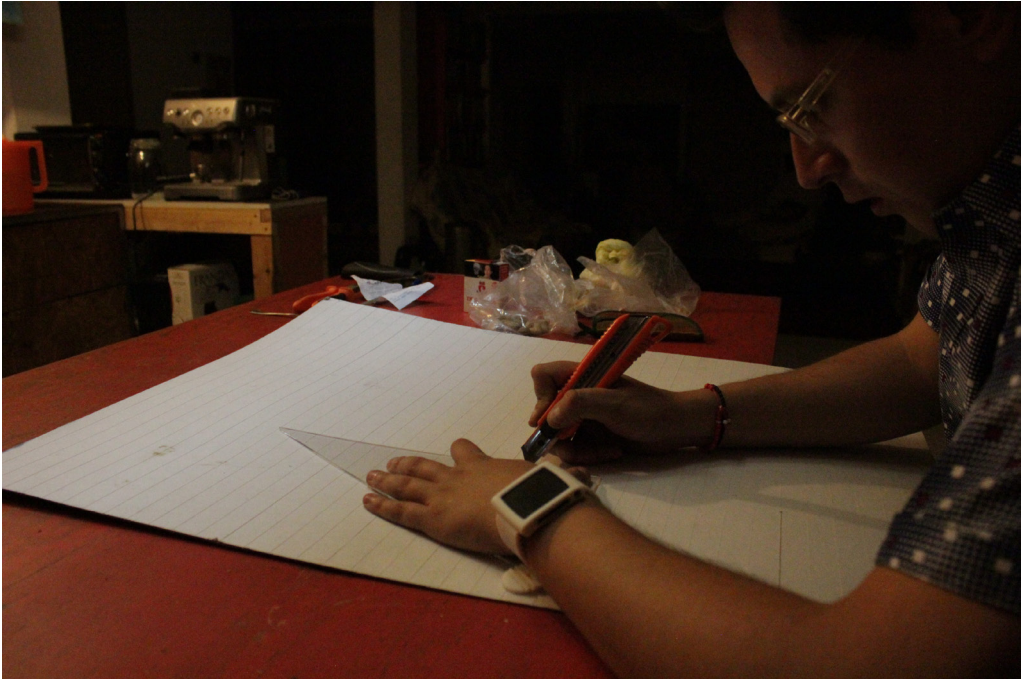


Figura 17. Asdrúbal Ferreyra trabajando en la fabricación del piso.

147 Susannah Shaw, Stop motion. *Craft skills for model animation*, (Estados Unidos: Elsevier, 2004).

148 “Si tu escenario es una parte importante de la historia, querrás crear la atmósfera adecuada”, Shaw, Stop motion. *Craft skills for model animation*, 85 [traducción a].

Los *props* (o utilería) son elementos necesarios para la puesta en escena, se trata de objetos de uso a la escala de nuestros personajes y escenario, siendo muchas veces su fabricación una labor de miniaturista, si nuestro set es pequeño. Pueden ser comprados o fabricados, siendo ésta última la opción más frecuente, puesto que generalmente las animaciones requieren un tipo específico de *props*, existiendo un departamento en los grandes estudios de animación que se dedican exclusivamente a este rubro.

En el caso de *Cecilio*, los *props* a utilizarse eran muy pocos en realidad: una mesa con silla, una taza, una maleta, una cafetera, una barba, una boina, una libreta y un gorro del KKK ¹⁴⁹, todos ellos con una relación muy estrecha con la escala de la marioneta, usando ésta de referente constante en la construcción.



Figura 18. Fabricación de *props* y detalles.

149 Las alusiones al Ku Klux Klan, así como a la barba y boina roja de guerrillero cubano fueron utilizadas en una aproximación reduccionista para señalar la hipotética filiación política de Cecilio.

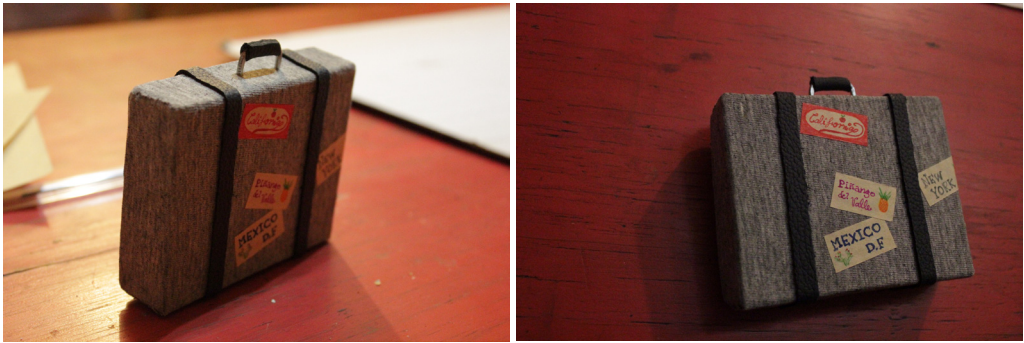


Figura 19. Maleta con pegatinas de diferentes ciudades en las que vivió Cecilio.



Figura 20. Primera marioneta de Cecilio en escena.

Una vez listos estos elementos, fue necesario hacer pruebas de iluminación en el escenario. Mi intención era la de mantener una atmósfera teatral (como se apuntó antes), donde el foco de atención estuviera prácticamente en la marioneta y en el juego de interacción con los elementos.

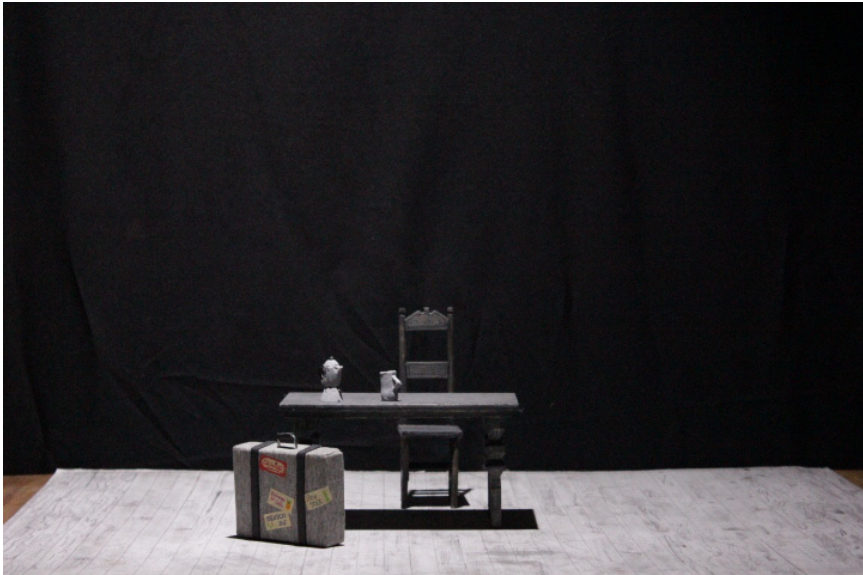


Figura 21. Pruebas de encuadre.



Figura 22. Pruebas de iluminación.



Figura 23. Pruebas de encuadre e iluminación.

3.2.4.6. Animación

Una vez listos los elementos necesarios, la mitad del trabajo está hecho. El avance de la animación dependerá mucho del radio al que se trabaje (generalmente en las producciones de bajo presupuesto es común que el estándar sea de 12 cuadros por segundo o menos dependiendo el efecto deseado), de la pericia del autor y de un buen sentido del timing y por supuesto, de los arcos de movimiento. El *timing* es un concepto difícil de definir, pero puede resumirse en la conjunción del tiempo en el que un personaje realiza cualquier acción y la duración de ésta.

En las producciones de dibujos animados, en dos dimensiones, se establecen puntos clave (cuadro clave o *keyframes*), que determinan los movimientos, ciclos o giros del personaje. En el caso de la animación *stop motion*¹⁵⁰ donde se utilizan marionetas y objetos, el apunte de los cuadros clave bien puede estar sugerido por el *storyboard*, sin embargo, como en toda técnica animada, la verdadera utilidad nace de la observación cuidadosa de los fenómenos naturales, las expresiones ajenas y propias y los modos de transitar por el mundo de toda criatura viviente. De este modo, se dispone así de un catálogo mental que hará más fácil la ejecución y emulación del movimiento. De la misma forma, hay que considerar aspectos como el peso del personaje, la

¹⁵⁰ Aunque objetivamente toda animación se trabaja cuadro por cuadro, el término stop motion es utilizado para designar un tipo específico de animación. Aunque la traducción literal es “detener el movimiento”, el equivalente utilizado en castellano es “cuadro a cuadro”, es el concepto que designa un tipo de animación donde se utilizan marionetas, objetos, o modelos reales, y se les mueve fotograma por fotograma.

densidad de su entorno, el material que se utiliza, etc. “Quieres que la audiencia crea que tu marioneta es una entidad que respira, que está viva y piensa en su propio modo, así que debe tener una ‘fuerza vital’ propia”¹⁵¹

La animación de Cecilio tuvo lugar en Tenango del Valle, en el transcurso del segundo semestre de la Maestría en Artes Visuales de la FAD·UNAM, de enero a junio del 2014, desde pre a postproducción. Fue un trabajo arduo y un semestre demostró ser suficiente tiempo como para terminar cerca de dos minutos de animación. Se adecuó un estudio como espacio cerrado con una suerte de tramoya para colocar la iluminación, un tendido negro que funcionaría de fondo y el escenario de cartón dibujado emulando un escenario teatral.



Figura 24. Tramoya de iluminación

151 Shaw, Stop motion. *Craft skills for model animation*, 23.



Figura 25. Escenario montado

A través de arduas sesiones de trabajo, y varios errores que fueron provocados por un descuido y poco control de la escena (uso a destiempo de monitores para revisar la animación, no tomar de referencia grabaciones de acción real para emular el movimiento, y los clásicos movimientos involuntarios de objetos, luces o la propia marioneta), se repitieron 4 secuencias. En el proceso de animación, es muy palpable el grado de concentración que se logra después de un par de horas de trabajo. Sin embargo, muchas veces resulta difícil alcanzar todos los días este estadio de introyección del proceso de producción. Nunca hubo una receta para alcanzar esa concentración, a veces se conseguía o no, lo que es una aseveración en la que coinciden varios animadores. Algunos días se lograba terminar una secuencia, y algunos otros no se podía avanzar. El paso de los días y la presión de presentarlo a final de semestre también fueron un factor determinante en el tiempo dedicado a grabar.

3.2.4.7. Diseño sonoro

En *Stop motion*¹⁵², Barry Purves señala que el sonido es un elemento vital en cualquier filme, y que aunque a veces se comienza a trabajar en él cuando ya se tiene la animación, el animador corre el riesgo de perder más tiempo buscando efectos o decidiendo sobre la marcha el audio que la pieza llevará. Para Purves el uso de la música en la animación bien puede ser incidental o utilizada como un fondo (como en el caso de *Cecilio*), sin embargo, sugiere que la animación y la música vayan en un vals uno a uno, complementándose. No siempre es posible tener música original, por lo que en caso de agregarla a un corto debemos estar seguros de que los derechos de la música han sido pagados o bien que son de libre acceso.

En *Cecilio* el diseño sonoro fue otro problema a tratar. Con instrumental muy básico se realizaron las mezclas de sonido y fueron añadidos los efectos sonoros, algunos ejecutándolos yo misma y otros tomados de bases libres de audio directamente descargados de la Red. Se hicieron varias tomas de sonido tomando como base la duración del cortometraje ya editado, para después ensamblar el audio con el video. Mi idea era armar una estructura melódica para ambientar el corto, sin embargo el resultado es bastante básico dadas mis propias limitaciones musicales. Grabé una mezcla de acordes de cuatro al que añadí una melodía muy básica ejecutada con saxofón alto. Las mezclas fueron hechas con el software nativo del sistema iOS, Garage Band, y After Effects.

3.2.4.8. Edición y posproducción

La edición y posproducción de un corto es la última parte en la creación de éste, y como prácticamente todos los pasos anteriores, debe ajustarse adecuadamente a lo ya establecido en la carta de rodaje, que en el caso de *Cecilio* era un híbrido entre *storyboard* y carta de rodaje, con anotaciones de tiempo, movimientos de cámara y sonidos a utilizar. Es necesario establecer el formato de salida de nuestro corto, dependiendo de la zona geográfica en la que se encuentre el autor (el formato utilizado en este continente es NTSC para imagen y 60 Hz para el audio). Es necesario ajustar el color, unificar las tomas si es necesario, y a menudo, en animación, hacer un borrado digital de los aparejos que muchas veces se utilizan en distintas secuencias. En *Cecilio* esta eliminación cuadro a cuadro no fue utilizada, y la posproducción digital incluyó el armado y ordenamiento de las secuencias, que rara vez se animan en el orden narrativo, aún más cuando se tienen que repetir tomas.

152 Barry Purves, *Stop motion* (Suiza: AVA Publishing, 2010).

En esta producción se utilizó el software Dragonframe para capturar las imágenes, así como para hacer los chequeos de animación en tiempo real, y la posproducción fue realizada con el software Adobe After Effects. No se utilizó ningún tipo de programa editor de gráficos para corregir detalles de cuadros, y tampoco se utilizó ningún filtro de color.

3.2.4.9. Presupuesto

En las producciones de grandes estudios, la presentación de un presupuesto es un requisito sumamente necesario a la hora de recaudar recursos para hacer posible una producción. En los círculos independientes éste es un paso que muchas veces se omite o se va resolviendo conforme va dictando la producción (lo que no siempre es lo más recomendable). Para la realización de *Cecilio* se contó con el apoyo de la Beca para estudios de posgrado que me otorgó la UNAM por los primeros 3 semestres del programa, por lo que fue posible la compra de material para la resolución visual de *Cecilio* e incluso contar con asistencia extra en las horas de mayor urgencia.

A continuación se presenta una tabla que detalla la producción de casi un semestre y su costo en pesos mexicanos. Por supuesto, existen rubros que deberían contemplarse específicamente dependiendo de la geografía de la producción con el fin de evitar sorpresas (la compra de un no-break en temporada de lluvias es, en el caso del estudio donde se trabajó *Cecilio*, una adquisición ideal que evitaría algunos dolores de cabeza). De igual forma, cuando se tiene la oportunidad y la fortuna de contar con apoyo extra, no solamente hay que considerar el costo por hora por asistente, sino también los insumos (agua y comida, en ocasiones traslados) demandados. Finalmente, si bien la animación independiente no está a la altura financiera de los grandes estudios, lo ideal es que se consideren todos los gastos por hacer, en pro del estudio y de la salud mental del animador.

El corto, entre insumos, uso de equipo, materiales y asistencia en algunas tomas, tuvo un costo aproximado de 13,000.00 M.N. (aproximadamente 650 USD), desglosados de la siguiente manera:

Concepto	Monto (en moneda nacional)	Total
Colaboraciones (3 personas)	3,000.00 c/u	9,000.00
Materiales: Mesa de luz Soportes Focos LED Silicón Alginato Tela Alambre Madera Papel Pintura, tintes varios	2,000.00	2,000.00
Equipo utilizado y electricidad Cámara Réflex Estación de trabajo Lámparas	2,000.00	2,000.00
TOTAL		13,000.00 M.N.

El resultado de *Cecilio* era, en general, lo bastante aproximado a la proyección que se hizo en un inicio. La gama de grises logró otorgarle ese aire de fotografía antigua. Buscaba una atmósfera teatral que mantuvo durante todo el corto, una suerte de representación escénica que concordara con esta idea de representar el guión a medida que avanzaba. También es innegable la fascinación que ejerce la animación ante el propio ejecutor, la sensación de movimiento y por ende, de vida (varios autores han hablado de esta aparente magia, que ha sido motivo de investigaciones sobre la epistemología de la animación) provoca fascinación per se. Finalmente, después de un semestre de trabajo, bajo la supervisión de Tania de León Yong, *Cecilio* se presentó en el Taller de Investigación y Producción a finales de semestre y fue presentado a concurso en varios festivales (*Animasivo* el principal, sin que fuera seleccionado).

3.2.4.10. Proyecciones

A continuación se presenta la ficha técnica del corto, así como su historial de presentaciones.

Título original:	Cecilio
Año:	2014
Duración:	01:52 min.
País:	México
Director:	Flor Gutiérrez García (Flor GuGa)
Guión:	Flor Gutiérrez García (Flor GuGa)
Productora:	UNAM, Flor Gutiérrez García (Flor GuGa)
Escultor en jefe:	Ricardo Chacal
Apoyo logístico:	Erandi Carranza, Ricardo Chacal, Asdúbal Ferreyra
Género:	Animación de marionetas y objetos
Sinopsis:	Primera aproximación al personaje de Cecilio Gutiérrez, abuelo paterno, en un primer intento por conectar el bagaje memorioso con un el personaje físico encarnado en una marioneta.
Proyecciones	<p>2014: Día mundial de la Animación. Facultad de Artes y Diseño/Radio UNAM. Proyección en Extensión FAD Taxco, Taxco, Guerrero Auditorio Francisco Goitia, FAD Xochimilco Academia de San Carlos, México D.F.</p> <p>2015: Facultad de Artes y Diseño de la UAEMex. Proyección de Cortometrajes Animados en el Teatro Universitario de los Jaguares. Toluca, México.</p> <p>2016: Prime the Animation. Auditorio Alfonso Roig, Universitat Politècnica de València, España. Cine desde tus banquetas en la delegación Cuauhtémoc. Organizado por Ícaro Espacio & Productora Calles. Parque Pushkin, colonia Roma, CDMX.</p> <p>2017: Tercera caravana de cine y video documental CDMX. Organizado por Ícaro Espacio & Productora Calles. Santa María la Rivera.</p>

3.3. Volátil (en producción)

Una vez terminado el segundo semestre del programa de maestría, y con la aprobación del consejo para pasar una estancia en la UPV, llegué a Valencia en septiembre de 2014, con un plan de trabajo que planteaba realizar la segunda parte de *Cecilio*, con un trabajo de 1:30' de duración, con técnicas de animación en dibujo animado con tinta y acuarela y pintura transformable, recursos bibliográficos y los ejercicios de animación, más sesiones de análisis y revisión con María Lorenzo Hernández.

Sobra decir que fui blanco del inevitable y proverbial shock cultural, aunado a las nuevas visiones de producción, clases y una lectura de mi situación de migrante temporal, fueron situaciones que me hicieron re-pensar el guión de esa segunda parte de *Cecilio*. La distancia, las situaciones nuevas y mi propia identificación con el personaje que se había ido de casa hicieron posible una nueva visión del personaje. De esta forma, como he señalado en líneas anteriores, no se trataba ya de la visión ingenua de primer acercamiento al personaje, pues para entonces yo contaba con un bagaje distinto de la vida de mi abuelo, tenía otro registro y otras imágenes en la cabeza. Por más que quisiera, habría sido imposible regresar a ese estado de relativa ignorancia con el que hice *Cecilio*. Una de las características que más me habían llamado la atención sobre la vida de mi abuelo era la migración, el dejar atrás el país en el que había nacido y crecido para buscar suerte en otro lado. Resulta obvio que mi situación era mucho más cómoda, dado que yo iba con una beca institucional y un programa previamente acordado, sin embargo, eso no impidió que me identificara profundamente con esta sensación de desarraigo en una mezcla de fascinación y curiosidad. Con este contexto, y a través del visionado de producciones animadas, decidí proponer un cortometraje más largo, que tuviera una estructura narrativa más estable, buscando narrar un pedazo de la vida de mi abuelo. En ese momento, abordar la etapa del viaje me parecía lo más coherente, en un ejercicio a lo Internacional Situacionista, equiparaba mis sensaciones lejos de casa a las de esa apropiación del personaje que representaba *Cecilio*.

Mientras estaba en la UPV desarrollaba, a la par, un proyecto para el Fondo de Cultura del Estado de México, que titulé como *Tía Tules*. Es un ensayo dibujístico animado sobre la relación de *Cecilio* con su madre adoptiva, Gertrudis Gutiérrez, un personaje clave en la vida de mi abuelo. Mi tía bisabuela adoptó a *Cecilio* cuando era muy chico y lo crió como suyo, así que *Tía Tules* es una suerte de homenaje y recreación de la relación de *Cecilio*-niño y Gertrudis. *Tía Tules* fue hecho con dibujo digital animado utilizando el software Photoshop en técnica tradicional animando cuadro a cuadro.

Tía Tules nace de esta necesidad inevitable de conectar un punto más allá la historia familiar, extendiendo de esta forma el árbol genealógico. A un nivel técnico representó la oportunidad de afinar habilidades animadoras (situación que siempre se agradece), y de sopesar las diferencias en el flujo de trabajo de animación con mesa de luz y vía exclusivamente digital, apreciando las diferencias entre uno y otro. *Tía Tules* sigue actualmente en proceso de edición.



Figura 26. Stills de *Tía Tules*

En el contexto valenciano, mi propia genealogía se me antojaba tan lejana que para mí era necesario incorporar esa sensación de levedad a la animación, utilizando la metáfora. De esta forma nace el guión para *Volátil*, segundo cortometraje sobre la vida de Cecilio, que busca ser un comentario poético sobre el desarraigo y la complejidad de abandonar el hogar. La sinopsis puede resumirse como sigue: Cecilio escapa de la leva revolucionaria (circa 1916) para emigrar, primero a una ciudad cercana y luego a Estados Unidos, donde los encuentros y desencuentros que experimenta demuestran la complejidad del devenir y el transitar de un sitio a otro. Puede leerse una inquietud persistente en mis producciones, que es la de la apropiación de los espacios y del modo en el que la vivencia geográfica afecta la percepción y actos de las personas. En *Volátil* me interesaba recrear, por un lado, la circunstancia de la vida de Cecilio

en la que él decide irse de México, y por otro, la inevitable vuelta a casa -otro paralelismo con mi vida, si bien no estoy segura de que Cecilio tuviera claro que algún día iba a regresar, lo que yo sí tenía por seguro-.

3.3.1. Bitácora de proyecto

En *Volátil* se presenta una versión joven de Cecilio y se agregan dos personajes que de algún modo son claves para apuntalar la situación: el primero es Li, un chico chino con el que Cecilio trabó amistad en su adolescencia, y que fue coprotagonista del primer intento de huida hacia Tamaulipas antes de que cruzara la frontera, y Sol, un trabajador negro en una plantación de algodón en la que Cecilio trabajó de aguador antes de moverse más al norte. En *Volátil* se exploran varios temas secundarios a modo de metáfora, como la problemática de la violencia y la inseguridad como motivo de migración, la amistad interracial en tiempos de la revolución mexicana, pero ante todo, y como motivos principales, la nostalgia del hogar y la contradictoria ansia del desarraigo al volver. *Volátil* es un compilado de metáforas visuales en un cortometraje de mayor duración, con recursos técnicos y narrativos más claros en la búsqueda de un afinamiento de la producción animada. Para esta producción, intento utilizar la animación como vehículo aprovechando sus cualidades de transformación. Intento no utilizar ningún corte entre secuencia y secuencia sino unirlos en un movimiento continuo, situación en gran parte inspirada en la animación *The man with the beautiful eyes*, de Jonathan Hodgson ¹⁵³. Es este cortometraje, inspirado en el poema del mismo nombre escrito por Charles Bukowsky y con diseño del ilustrador Jonny Hannah, se nos presenta una narrativa continua hecha con dibujo animado, utilizando la transformación como recurso para transitar de una secuencia a otra. Mediante el uso de metáforas visuales y lingüísticas, se aprehende otro nivel en el discurso narrativo, en momentos en los que el texto del poema es un personaje animado en sí.



Figura 27. Fotograma de *The man with the beautiful eyes* (Jonathan Hodgson, Reino Unido, 5:42', 2000)

153 Jonathan Hodgson, *The man with the beautiful eyes* (Reino Unido, 5:42', 2000)



Figura 28. Fotograma de *The man with the beautiful eyes*
(Jonathan Hodgson, Reino Unido, 5:42', 2000)

De esta forma, la obra Hodgson/Hannah es en cierto modo, un desdoblamiento animado de su par literario, en el que se implica una pérdida de la inocencia infantil al contraponer la naturaleza salvaje del hombre de ojos hermosos (que da título al poema) con la artificialidad suburbana, prácticamente asesina, de los padres de los niños. Es un descubrimiento perturbador el que marca el final del poema, y que termina en una viñeta de una realidad dislocada e imperturbablemente gris. Tomando como punto de referencia técnico este cortometraje, busco hacer en *Volátil* algo significativamente visceral y metafórico, que dé cuenta de los sentimientos que asumo como paralelos a la vida de mi abuelo.

3.3.2. Guión

Para *Volátil*, el guión y la creación del storyboard fueron procesos prácticamente creados de modo conjunto, pues las circunstancias geográficas y personales detonaron muchas cuestiones y sensaciones alrededor de un solo tema: el desarraigo. Dado que yo sabía que durante la vida de Cecilio él estuvo transitando de un sitio a otro, comencé a elaborar paralelismos entre mi situación y la de él. Si en *Cecilio* (la animación) mi intención era la de mantenerme neutral ante un personaje más o menos desconocido, para *Volátil* conservar esa candidez habría resultado poco creíble y nada genuina, por lo que mi necesidad de contar una historia más larga era mayor, narrando una temporada específica de

esa línea de tiempo. De esta forma, *Volátil* es un comentario sobre el momento en el que mi abuelo dejó el país, una especie de retrato del imaginado adolescente, su migración y la condición constante de viajero que marcó su futuro, pero sobre todo, una reflexión sobre el desarraigo.

3.3.3. Storyboard

La historia sitúa a Cecilio recién nacido, que marca el inicio de su historia (en sentido metafórico y literal), convertido en un joven que escapa de la leva revolucionaria, huyendo a la ciudad de Toluca y posteriormente tratando de huir del país sin conseguirlo de primera intención. Cecilio logra cruzar la línea punteada que representa a la frontera, mientras se muestra a detalle lo que deja atrás, un país dividido por la lucha revolucionaria. Se narra la incursión de Cecilio como aguador en un campo de trabajo sureño, donde se encuentra con Sol, que es un personaje que hace un apuntalamiento a la distancia que separa a Cecilio de su casa. Después de haber viajado por diversos sitios hacia el norte de Estados Unidos, Cecilio vuelve a Tenango del Valle, el pueblo que lo vio nacer, para encontrarse con la crudeza de la situación: Cecilio, a partir de su vuelta, será siempre una suerte de extranjero, un desarraigado que ha vuelto sin volver del todo.

Una vez más, el *storyboard* aquí presentado es una hibridación con el guión, sin que éstas sean comparables a una carta de grabación, más que nada porque el dibujo secuencial aquí dispuesto es la primera aproximación al ritmo de la animación que deseo en esta producción (Ver **Anexo 03: Storyboard de *Volátil***).

3.3.4. Diseño de personaje

En el trabajo de preproducción de *Volátil* se han recabado más fotografías del archivo familiar, que sirven de textura de fondo para el dibujo de la animación, así como escaneos de las cartas de Cecilio a Gertrudis. Se ha utilizado dibujo sobre papel y dibujo digital, y una carta de personajes hechos a partir de ensayos previos dibujados en la UPV además de la carta de personajes que aparecerán en este cortometraje. La paleta de color también ha cambiado, pasando de la escala de grises a los tonos sepia, sin negar la referencia que existe en el imaginario popular en la relación entre las imágenes sepias como una garantía de antigüedad, en un afán vintage que aún hoy se permea en los filtros digitales disponibles en los celulares. El radio de trabado es el mismo, 12 cuadros por

CAPÍTULO 03

segundo, trabajados a alta resolución con una tableta digitalizadora inTuos de Wacom, con el software Photoshop.

En un inicio no tenía claro si Cecilio sería representado como un adulto en algún momento del corto, fue a través de diversos estudios de personaje y bocetos que se definió a un Cecilio adolescente, apenas un niño, que evoluciona lentamente sin dejar atrás ese dejo de infancia.

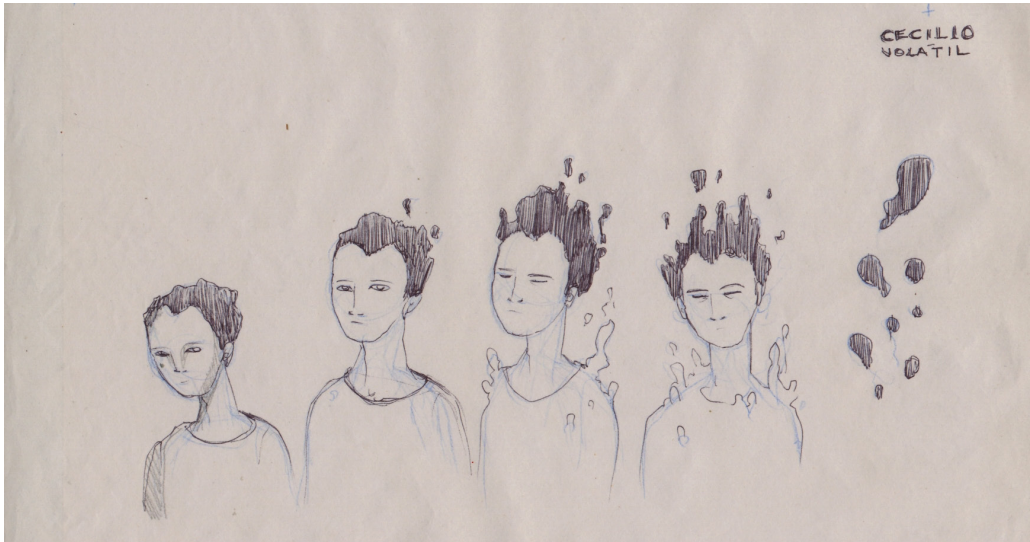


Figura 29. *Volátil*. Cecilio, estudio de secuencia.

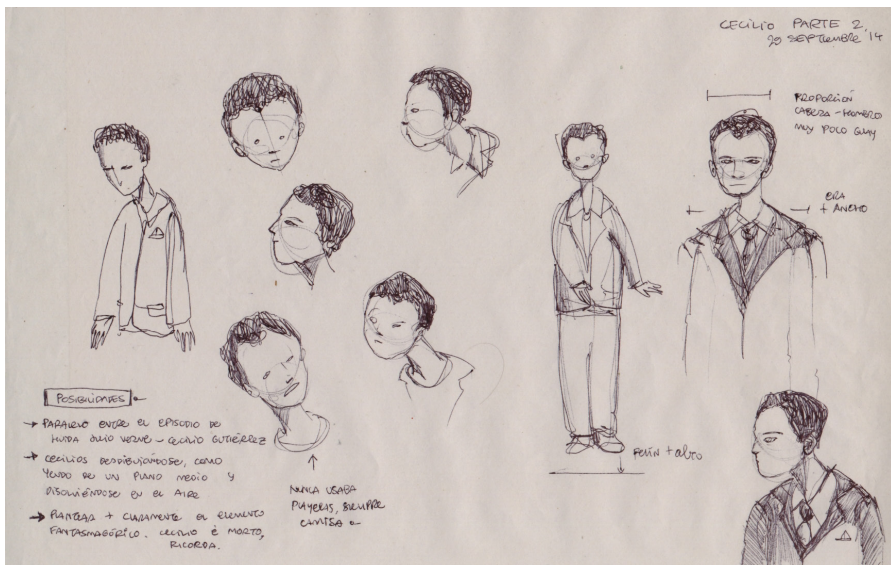


Figura 30. *Volátil*. Cecilio, estudio de personaje.

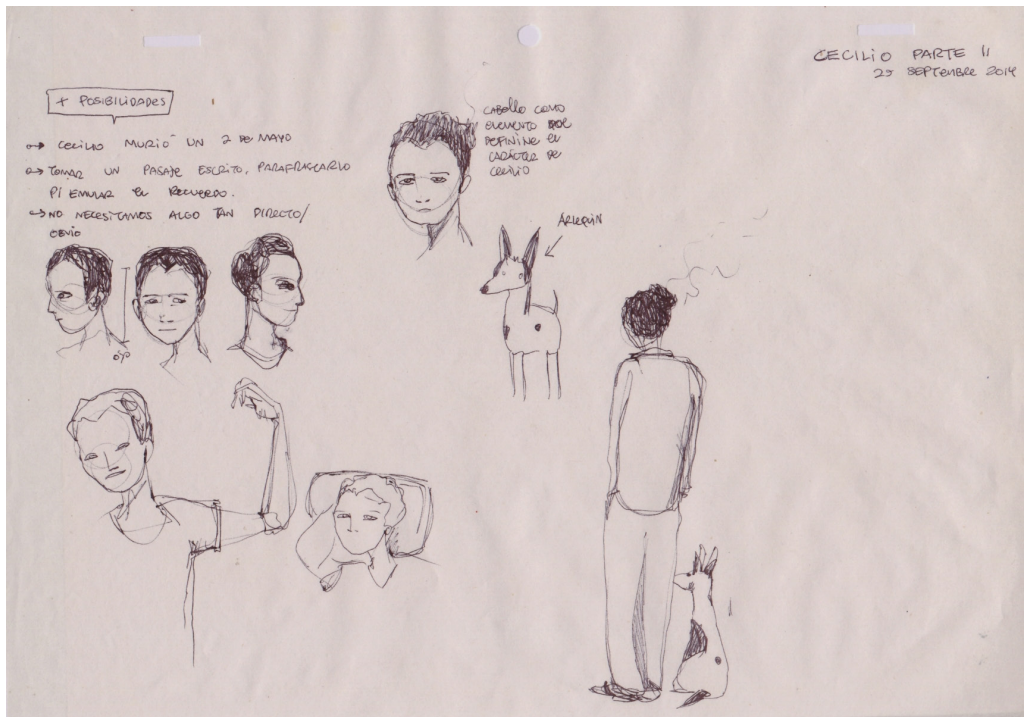


Figura 31. Volátil. Estudio de personajes Cecilio y Arlequín.

Volátil representa un comentario sobre la dificultad del regreso, ante mi propia perspectiva de retornar inevitablemente de un viaje que se revela de un gran peso a nivel personal y profesional, unificando al personaje que representa mi abuelo con las vivencias del momento, haciendo así un híbrido entre Cecilio y yo misma. Por lo mismo, elegí a un Cecilio más joven, en ese momento decisivo de su adolescencia donde tuvo el deseo de abandonar el país, para especular, -a partir de mis propias experiencias y de lo que sabía de él- sobre los motivos, sensaciones y metáforas alrededor de la migración, el exilio y el retorno.

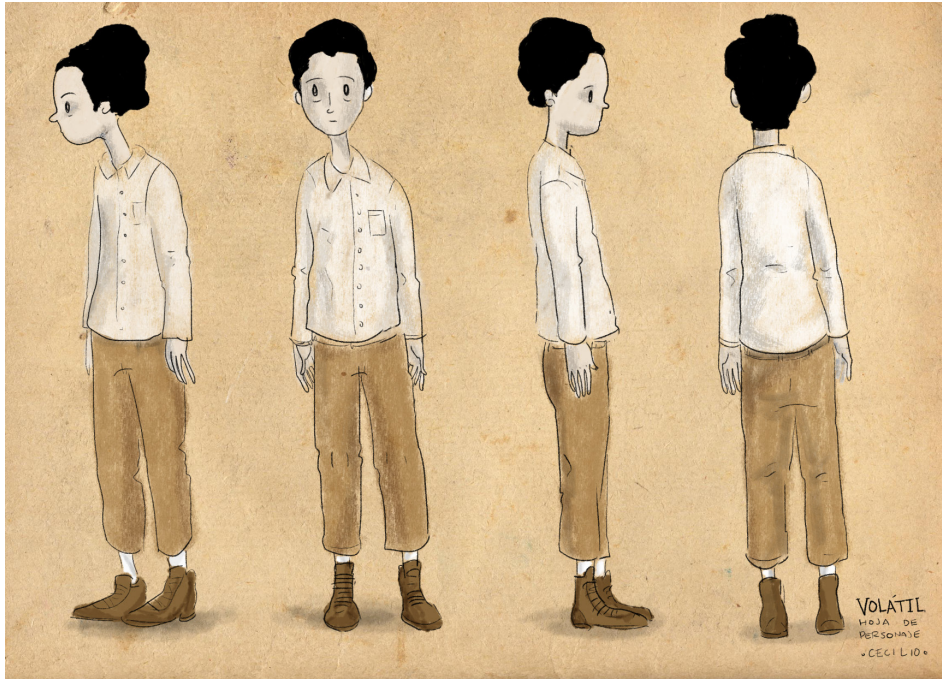


Figura 32. Volátil. Carta de personaje Cecilio.



Figura 33. Volátil, Carta de expresiones faciales de Cecilio

Como se señaló líneas anteriores, en *Volátil* es notoria la aparición de dos personajes nuevos: Li y Solomon, dos elementos en la historia, que a pesar de su breve aparición representan un anclaje de Cecilio a la realidad de exiliado; Li, por un lado, un joven chino con quien Cecilio trabó amistad en Toluca y que fue el coprotagonista de su intento de escape (salvo que en este intento, Li sí lo logró mientras que Cecilio fue detenido antes de subir al tren); Solomon, por otro lado, es una referencia muy precisa recabada en relato oral familiar: en sus andanzas hacia el norte de los Estados Unidos, Cecilio tuvo varias actividades y trabajos. Uno de ellos fue el de aguador en un campo de algodón, donde un trabajador afroamericano le preguntaba “¿Qué haces aquí, muchacho?”, lo que causó una gran impresión en Cecilio, siendo una crónica rescatada en los relatos de sus hijos¹⁵⁴. Ambos personajes representan momentos específicos recordados por Cecilio, transmitidos a mi vía narrativa oral. De ninguno de los dos personajes se supo nada más según la memoria familiar, los nombres tampoco son los verdaderos.

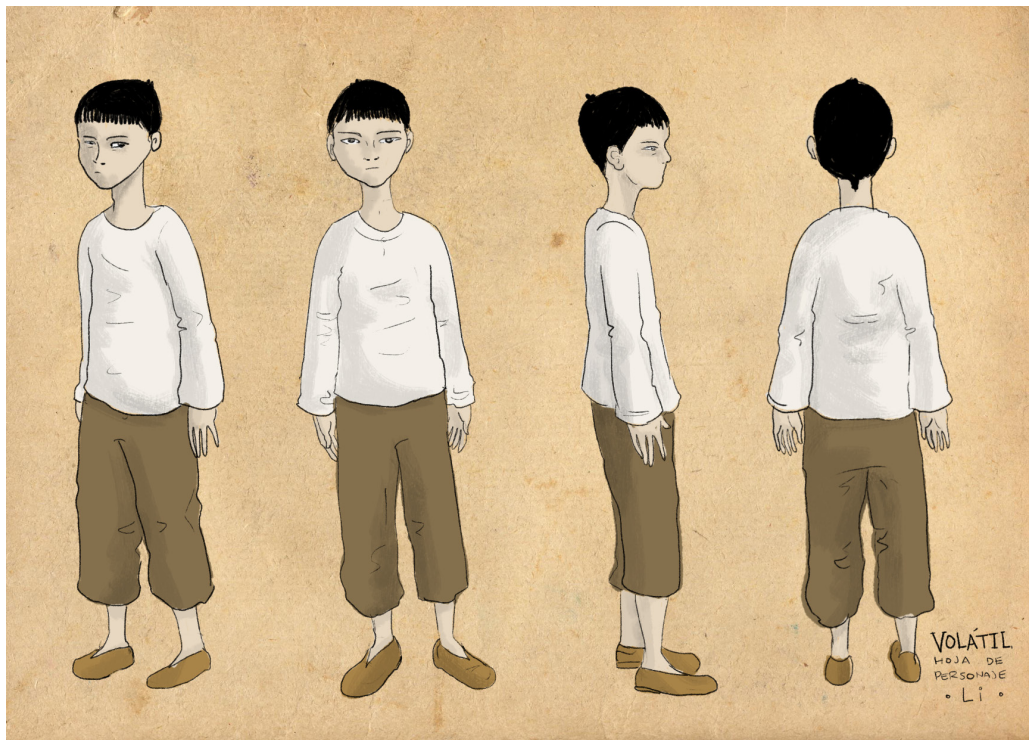


Figura 34. Volátil. Hoja de personaje Li.

154 “Se acordaba de un negro y... lloraba. (...) ‘¿Qué haces aquí, muchacho?’, y lloraba el negro, platicaba mi papá...” Elías Gutiérrez, entrevista personal, 09 de marzo de 2014).



Figura 35. Volátil. Hoja de personaje Sol.

Volátil representa una aproximación más metafórica a la figura de mi abuelo. Es una reconstrucción poética de sus devenires juveniles, pero también de su temprano desarraigo. En este cortometraje no existe esa aparente ingenuidad epistémica que permea el primer cortometraje, *Cecilio*. No hay una pretensión de neutralidad, sino que queda evidente la necesidad de narrativa y licencia poética. A mayo de 2017, el cortometraje sigue en producción, dado el tiempo de duración propuesto y la técnica elegida para animar.

Conclusiones

La empresa de retornar a la memoria, o de desarticular desmemorias ha demostrado ser esquiva y engañosa. A lo largo de este proceso que ha conllevado este trabajo de investigación, la recuperación del recuerdo se desdibuja entre una serie de proyecciones de una memoria que funciona un poco al modo de linterna mágica: ese artilugio decimonónico que proyectaba fantasmagorías en los teatros. El recuerdo, la compilación de relatos, la colección fotográfica en pos de un personaje al principio desconocido solamente son estructuras desde las cuales tensar la reapropiación de un Cecilio esquivo. Se dice popularmente que uno nunca termina de conocer a las personas, y en el caso de los antepasados fallecidos también, pues hay tantas versiones del personaje como miembros de la familia involucrados en la reconstrucción de su recuerdo, amén de que, como se ha afirmado anteriormente en este trabajo, ni los relatos ni las fotografías muestran la realidad tal como es, porque simplemente, la imagen es incapaz de mostrar la verdad. Se pueden inferir realidades a partir de la interpretación de las imágenes, pero no más.

Para este trabajo de investigación se propuso inicialmente un estudio sobre los dispositivos de proyección que entran en la categoría de precine-matográficos, instrumentos ópticos que hicieron las delicias de esa época de invenciones, entre descubrimientos científicos que podían leerse como magia con el fin de divertirse. El espectáculo de fantasmagorías, enmarcado en esta tradición de dispositivos ópticos, se valía de una linterna mágica, antecesora decimonónica del actual cañón proyector, entre otros. La linterna mágica era una de las puestas en escena más esperadas en ese gabinete de curiosidades que es el fin de siglo XIX. El interés en la linterna mágica y en la fantasmagoría como representación, nacía de la intención de escribir sobre la fascinación por el movimiento y el propio concepto de fantasma, para así tender un puente hacia la animación como disciplina con la propia producción animada.

Ya se ha señalado en líneas anteriores que el propósito era recuperar un personaje de la genealogía familiar: mi abuelo paterno, para así hacer una serie de pequeñas animaciones que serían proyectadas en las calles de Tenango del Valle, su pueblo natal, a la manera de fantasmagorías contemporáneas. De esta forma, Cecilio recobraría la vida por medio de la animación, siendo a la vez un ensayo técnico y una investigación sobre el arte de animar, su relación con la creación de vida –artificial, y sin embargo, hipnotizante en su génesis- , siendo de esta manera una recuperación de la linterna mágica en términos técnicos pero también metafóricos.

Con el paso del tiempo se puso de manifiesto que una empresa como la originalmente planteada sería un trabajo exhaustivo, por no mencionar que la diversidad de temáticas y técnicas que pretendía abordar harían de mi proyecto de investigación una caja de variedades cuyo contenido adolecería de poca sustancia. Con asesoría tutorial se acotó el campo de investigación a una de las temáticas medulares del proyecto: la memoria, dado que era un tema que había tratado de abordar en mi ensayo de licenciatura y que representa una constante. Mi referencias principales eran los trabajos de Marc Augè, autor que yo había referido en trabajos previos de investigación, esta vez centrados en sus disquisiciones sobre la memoria y la colectividad. A diferencia de Augè, la propuesta planteada no involucraba una memoria colectiva, sino que era un ejercicio de recuperación de memoria familiar (en ese sentido, individual e intimista) sobre la vida de un personaje cuyas fotografías me punzaban (Barthes dixit): mi abuelo paterno Cecilio Gutiérrez, y el intento de enmarcar su vida en la línea de tiempo que definen los Grandes Relatos (Augè dixit). De esta forma, se cambió el índice originalmente propuesto para el ingreso al programa, por uno que reflejara mi problemática personal: en primer lugar, la memoria como un camino para volver atrás y reencontrar a

CONCLUSIONES

ese personaje perdido; segundo, al hablar de recuperaciones históricas habría que apelar a la noción de documental (puesto que mis rescates biográficos se basaban en relatos y fotografías, esto es, el archivo, el documento), para hablar en tercer lugar del proceso práctico de producción de animación, y el cómo estos trabajos reflejan estas inquietudes teóricas. Así quedaba acotado el proyecto a una temática más específica, sin dejar de lado ciertas inquietudes por explicar esta noción pulsante de la memoria como una linterna mágica.

La primera producción sobre Cecilio resultó de alguna manera, un volver a comenzar de cero con mis preconcepciones sobre el padre de mi padre. Durante casi dos minutos una marioneta que personifica a mi abuelo recorre la toma a la par que una voz en off (la mía) señala el trazo a seguir. Cecilio personifica así, a un revolucionario y a un integrante del Ku Klux Klan en un guiño bromista y reduccionista de sus convicciones políticas. Representa de esta forma un acercamiento ingenuo, que quizás es leído de esta manera porque había todavía una falta de contundencia en el discurso teórico que da forma a esta tesis; sin embargo, a medida que pasó el tiempo las inquietudes epistémicas se hicieron más evidentes, pero también el distanciamiento que provoca la invención. De esta manera el segundo cortometraje propuesto, *Volátil*, recoge características ya establecidas del personaje de Cecilio, con la salvedad de que existe un mayor grado de identificación con él en esta segunda producción. Mucho quizás, se deba a que *Volátil* fue escrito durante una situación de migración temporal, y la sensación de cambio, de novedad del entorno extranjero buscaban eco en la conocida vivencia de Cecilio como un extranjero en Estados Unidos, en sus hipotéticas sensaciones, en el país que se dejaba atrás, y de alguna manera el guión es una proyección de estas inquietudes existenciales, que se veían acentuadas al existir una fecha de regreso, un retorno a la patria que mi abuelo también vivió. Sin embargo, en la medida de lo posible, en *Volátil* se trata de mantener la característica de Cecilio como un personaje neutro, abierto a absorber las cualidades de lo que se va construyendo a su alrededor, en el entendido, sin embargo, de que esta producción tiene un peso mucho más marcado de identificación autoral. A niveles narrativos este corto también es diferente, pues en vez de situarse en ese relativamente ingenuo lugar de desconocimiento (y a la vez no tan ingenuo, pues este proyecto ha demostrado una y otra vez lo esquivo que puede resultar soltar de golpe la aseveración de que se conoce a alguien) se parte de una vivencia conocida y más detallada, rellenando, por supuesto los huecos con invención animada. Por eso era importante abordar en el segundo capítulo la noción de documental y de documental animado, para establecer líneas claras entre la producción animada como coadyuvante en la labor

documental, y también para establecer sus límites con producciones como estas, que no son enteramente documentales pero tampoco ficcionales. Este intersticio lo ocupan también producciones como *Chrighi* (detallada en el Capítulo 02), o la intensa y visceral *The moon and the son: an imagined conversation*, de John Canemaker, o la conmovedora *Drawn from memory*, de Paul Fierlinger. Rozando los límites con el documental, estas animaciones dan cuenta de cuánto puede explotarse la memoria en el campo animado, siendo a la vez una pulsión y hoy día prácticamente un categoría. En este sentido, conociendo estas obras antes mencionadas, la intención era discurrir entre recuerdos, relatos y pláticas para reaprehender a ese personaje que representaba Cecilio. Los trabajos de Augé sobre la memoria parecían ser adecuados para justificar el cómo, colectivamente, buscamos preservar una memoria histórica, primando así el papel de la memoria como un deber y una obligación que nos da identidad, a nivel colectivo y personal, amén de las funciones fisiológicas del cerebro, que han demostrado nuestra capacidad como especie de seleccionar los pedazos que queremos conservar, y el cómo a pesar de hacerlo, esos trozos preservados no son inmunes al paso del tiempo y se deforman, se esconden, haciendo de la labor de la memoria una labor de invención.

Teatro forzosamente paradójico, el de la memoria, el cual elabora una ficción de hoy con los fragmentos del ayer, hecho de las proyecciones de ahora a partir del pasado reciente, para juzgar post festum una realidad demasiado pronto desvanecida, la cual es necesario repensar y curar. Porque la vida continúa.¹⁵⁵

Por supuesto que existe un previo en la realidad, un hecho “real” y comprobable que demuestra, entre otras cosas con sus consecuencias su existencia. Sin embargo, como señala Niney, la vida es ese vertiginoso río que hay que recrear para entender: las cosas pasan, la vida continúa, y como especie, nos es más fácil otorgar sentido a esos hechos si volvemos a repasar la historia. Como prueba práctica pueden mencionarse los videos de cámaras de seguridad que son vistos una y otra vez como prueba de algún delito. O las reconstrucciones sobre algún ilícito para explicarlo (la fuga del Chapo Guzmán del Penal del Altiplano fue a tal grado una sensación que incluso se hizo una animación a partir de la primera recreación oficial hecha por peritos¹⁵⁶).

155 Niney, La prueba de lo real en la pantalla, 415.

156 Esta parodia viral fue hecha en Taiwán por Next Animation TV, según la página <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/07/15/1034859> y el canal Taiwanese Animators, <https://www.youtube.com/channel/UC4G3IPPWm6qtoWtRk4vyGwg>, consultados el 2 de Octubre de 2016

CONCLUSIONES

Por supuesto que estos dos ejemplos versan sobre la imagen videográfica y la imagen animada como elementos de evidencia con fines prácticos, porque de alguna manera representan la realidad. Esta noción (aún más en las artes) es muy subjetiva puesto que el mayor problema de la representación artística es la captura de la realidad. El surgimiento de la fotografía desató esa misma discusión sobre lo real y lo ficticio, y la producción de documentales pone en tela de juicio esa misma noción. No es algo nuevo. Lo que sí es una convención contemporánea, al parecer, es un recontextualizado mito platónico de la caverna: la del entendido que nuestras limitaciones tanto a nivel de especie, y por extensión de espectador y documentalista, son inmensas y por tanto, la realidad como tal es imposible de aprehender. Sin caer en fatalismos, se puede decir que las producciones documentales actuales son menos ingenuas y no pretenden mostrar todo el espectro de algún fenómeno, lo que está en consonancia con la contemporánea crisis de realidad que vivimos en lo que va del nuevo siglo, sobre la noción de lo verdadero y de la recreación queda claro que el documental no pretende mostrar la verdad, sino que muestra una parte del todo, lo que aunado al poder de la edición, evidencia el carácter subjetivo de este tipo de producciones.

Por tanto, el intento de recrear un personaje hubiese sido una propuesta fútil (amén de ingenua). No puede existir esa recreación en tanto que no se puede fabricar la esencia de un personaje por más información que se recabe sin caer en la unidimensionalidad. El Cecilio que presento y sobre el que he trabajado es una reapropiación, una mezcla del personaje del relato al cual sumo una proyección personal sobre éste, tanto más profundo en cuanto que tiene un carácter de invención.

Al desarrollar la propuesta animada se presenta también el proceso narrativo que finalmente deviene en el guión audiovisual para *Cecilio y Volátil*. Para finales de 2015, Cecilio se ha proyectado en diversos foros, en Toluca, la Universitat Politècnica de Valencia, Tenango del Valle y Ciudad de México. De alguna forma su fantasma ha sido invocado para volver a reinventarse.

La fantasmagoría, como ese espectáculo de fin de siglo que aprovechaba los recientes descubrimientos físicos y mediante la óptica presentaba entes sobrenaturales que volvían del más allá, adquiere un nuevo sentido metafórico al igual que la linterna mágica, su matriz de proyección, dispositivo que funcionaba a través de una serie de lentes y luces. Esta metáfora incluye lo desarrollado a lo largo de este trabajo de investigación. La memoria resulta de este modo, una suerte de linterna mágica que funciona como un instrumento de proyección: mediante el acceso al pasado y al documento como fuente, tiene la capacidad de proyectar fantasmas a través de la recuperación y reapropiación de personajes.

Me queda claro que el Cecilio que aquí se presenta y describe tiene una gran probabilidad de no ser el verdadero. Nunca fue la intención ni el propósito. Sin embargo, es a través de esta proyección de fantasmagorías que puedo ser capaz de aprehender un eslabón clave en mi genealogía familiar, acercándome más a esa figura de bordes deslavados en escala de grises y de bordes desenfocados.

De la misma manera, es a partir de ese fantasma que es posible la rearticulación histórica del Cecilio joven en *Volátil*, en un ejercicio más libre de tonos sepias y crónicas metafóricas de viaje y desarraigo. En un juego de identidades en el que creo leer contextos similares entre mi propia vida y la de mi abuelo, se desarrolla una narrativa más personal y me parece, más libre. A lo largo de este trabajo de investigación, y a pesar de la aparente familiaridad inicial, este personaje se descubre más esquivo, casi desconocido. Esto solamente subraya lo dicho en el párrafo anterior: el personaje que presento, a pesar de nutrirse de la historia, del relato de sus descendientes, no es el verdadero, no obstante ha terminado por conformar una parte importante de mi imaginario personal.

CONCLUSIONES

Referencias

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Augé, Marc, *El tiempo en ruinas*, Barcelona: Gedisa, 2003.

Augé, Marc, *Las formas del olvido*. Trad. por Mercedes Tricas Preckler y Gemma Andújar. Barcelona: Gedisa, 1998.

Bazin, André, *Que es el cine. Ontología de la imagen fotográfica*, Madrid:RIALP, 1990.

Barthes, Roland, *La cámara lúcida*, Barcelona: Paidós, 1989.

Breschand, Jean, *El documental, la otra cara del cine*, Barcelona: Paidós, 2004.

Burch, Noël, *El tragaluz del infinito (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*, Madrid: Cátedra, Signo e Imagen, 1987.

Copón, Miguel “Tiempo y conflicto. Estética de los dibujos animados”, en *La representación de la representación. Danza teatro cine música*, coord. Juan José Gómez Molina, Madrid: Cátedra, 2007

Cortázar, Julio, *Rayuela*, España: Leer-e, edición Kindle , 2012.

De los Reyes, Aurelio, *Los orígenes del cine en México (1896-1900)*, México: Fondo de Cultura Económica, 1983.

De León Yong, Tania (coord.), *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, México: ENAP/UNAM, 2013.

García Canclini, Néstor, *Imaginario urbanos*, Argentina: Eudeba, 1997.

García Moreno, José Ángel, “Storyboard y narrativa visual”, en *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, coord. Tania de León, México: UNAM, 2013.

REFERENCIAS

- Kruger, Judith, *Animated Realism. A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Estados Unidos: Elsevier, Focal Press, 2012 .
- Moscoso Javier “Recordar y recordar los cuerpos: el caso de George De-dlow”, en *Estética de la memoria*, eds Faustino Oncina y Maria Elena Cantarino, España: Universitat de Valencia, edición kindle , 2011.
- Niney, François, *La prueba de lo real en la pantalla*, México: UNAM, 2009.
- Pinna, Giovanna, “El retrato como huella de la memoria”, en *Estética de la memoria*, ed. Faustino Oncina y Ma. Elena Cantarino, pos. 596-921, Valencia: Universitat de Valencia, edición Kindle, 2011.
- Purves Barry, *Stop motion*, Suiza: AVA Publishing, 2010.
- Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación. Una perspectiva desde México*, México: UNAM-CUEC, 2007
- Tarkovsky Andréi, *Esculpir el tiempo*, Minicaja: versión electrónica para Kindle, 2012.
- Shaw Susannah, *Stop motion. Craft skills for model animation*, Estados Unidos: Elsevier, 2004.
- Wells, Paul, *Fundamentos de la animación*, Barcelona: Parramón, 2007.

HEMEROGRAFÍA CITADA:

- López Izquierdo, Ma. Ángeles, “Ámár, un cortometraje de Isabel Herguera”, *Con A de animación. Teoría, técnicas y realizadores*. Febrero, 2011.tt

FILMOGRAFÍA CITADA:

- Canemaker, John, *The moon and the son: an imagined conversation* (Estados Unidos, 28', 2005)
- Damian, Anca, *Crulic, the path to beyond* (Rumania, 73' 2011).
- Fierlinger, Paul, *Drawn from memory* (Estados Unidos, 56', 1995)
- Folman, Ari, *Waltz with Bashir*, (Israel, 87', 2008).
- Herguera, Isabel, *Ámár* (España, 8', 2010).
- Hodgson, Jonathan *The man with the beautiful eyes*, (Reino Unido, 5:42', 2000).
- Kofmel, Anja, *Chrighi* (Suiza, 7' 2009).

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons: One Hundred Years of Animation*, Madrid: Ocho y medio, 2003.
- Buchan, Suzanne, ed. *Animated 'Worlds'*, Reino Unido: John Libbey Publishing, 2007.
- Fontcuberta, Joan, *El beso de Judas. Fotografía y verdad*, Barcelona: Gustavo Gili, 1997.
- Frutos Esteban, Francisco, *Los ecos de una lámpara maravillosa*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2010.
- Hernández Sampieri et al., *Metodología de la Investigación*, México: McGraw-Hill, 2006
- McLaren, Norman, *On the creative process*, Canadá: National Film Board of Canada, 1991.
- Medina, Carlos, *Animación. Cortografía de la animación*, Madrid: Edita, 2004.
- Morin, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona: Paidós, 2001.
- Ricoeur, Paul, *Historia y verdad*, Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2015
- Robinson, Chris, *Animators unearthed. a guide to the best of contemporary animation*, Estados Unidos: Continuum, 2010.
- Vanoye, Francis, y Anne Goliot-Lété, *Principios de análisis cinematográfico*, Madrid: Abada Editores, 2008.
- Webster, Chris, *Animation. The mechanics of motion*, Oxford: Focal Press, 2005.
- Walker, Mellissa, *Cómo escribir trabajos de investigación*, Barcelona: Gedisa, 1984.
- Wells, Paul, Joanna Quinn y Les Millls *Drawing for animation*, Reino Unido: Ava Pub, 2008.

HEMEROGRAFÍA CONSULTADA:

- Ando, Erika, "William Kentridge: Five Themes. Museum of Modern Art, New York, February 24-May 17, 2010", *Utopian Studies*, 2010
- García Canclini, Néstor, "Ciudades y ciudadanos imaginados por los medios", *Perfiles latinoamericanos*. Diciembre, 1996.
- Zellen, Jody, "William Kentridge: 7 fragments for George Méliès", *Animated Journeys. Afterimage*. Junio 2006

FUENTES ELECTRÓNICAS:

Zona arqueológica de Teotenanco (2015), Instituto Nacional de Antropología e Historia: <http://inah.gob.mx/es/zonas/44-zona-arqueologica-de-teotenango>
Concept of Examen”, de Anja Kofmel en “Iamiam”, consultada Febrero 28 2015, en [http://iamiam.org/index.php?id=1070&tx_feusersview_pi1\[feuser\]=912#912](http://iamiam.org/index.php?id=1070&tx_feusersview_pi1[feuser]=912#912)
“Chrigi”, en “Swissfilms”, consultada Marzo 3, 2015, en http://www.swissfilms.ch/en/film_search/filmdetails/-/id_film/2146535162 (trad. a)

“Ámár”, en “Filmaffinity”, consultada Marzo 3, 2015, en <http://www.filmaffinity.com/es/film980746.html>

“Crulic, camino al más allá”, en “Filmaffinity”, consultada Marzo 3, 2015, en <http://www.filmaffinity.com/es/film636950.html>

Lista de imágenes

Capítulo 02

Figura 01. The sinking of the Lusitania, 1909, Winsor McKay. Video digitalizado de la película. Cuadros extraídos de página web: <https://www.youtube.com/watch?v=0Ugk348jStc>

Figuras 02 · 03· Waltz with Bashir, 2008, Ari Folman (dirección) Imágenes extraídas de la página oficial de la película:

<http://www.golem.es/valsconbashir/descargas.php>

Figuras 04 · 05· Drawn from memory, 1995, Paul Fierlinger. Imágenes extraídas de la página oficial del Festival of Film Animation and Contemporary Art PAF Olomuc

<http://www.pifpaf.cz/en/drawn-from-memory-of-paul-fierlinger>

Figuras 06 · 07· The moon and the son: an imagined conversation, 2005, John Canemaker. Cuadros extraídos de la película: <https://www.youtube.com/watch?v=cZxy15yZsvo>

Figuras 08·09·10· Crulic, the path to beyond, 2008, Anca Damian. Cuadro extraído de la película (DVD)

Figuras 11·12·13·14· Ámár, 2010, Isable Herguera. Cuadros extraídos de la película, alojada en <https://vimeo.com/51592412>

Figuras 15· 16· 17·18· Chrighi, Anja Kofmel. Cuadros extraídos de la película, alojada en http://www.dailymotion.com/video/xalatl_chris_shortfilms

Lista de imágenes

Capítulo 03

Figura 01. Mapa genealógico. Hecho en base al registro de crónicas orales de Elías Gutiérrez Morales, tío paterno.

Figura 02. Óleo de Cecilio y María de Jesús, circa 1974. Autoría de Bernard del Toro, circa 1975. Esta pintura en cuestión fue, durante mucho tiempo, una de las únicas referencias a mis abuelos. Me parece una primera subjetivación del personaje, puesto que el modelo de esta pintura es una fotografía tomada el día de la boda de mis padres. A pesar de conocer la fotografía, la pintura es la imagen que recuerdo.

Figura 03. Cecilio en Chapultepec, fotografía sobre papel blanco/negro. Quizá después que la pintura, la segunda subjetivación del personaje parte de esta fotografía que muestra a mi abuelo en lo que parece ser el balcón del palacio de Chapultepec. No tengo ninguna memoria de Cecilio en otra ropa que no fuera formal, lo que, de acuerdo a sus hijos, era una regla.

Figura 04. Bitácora virtual de proyecto, alojado en animasdelamemoria.blogspot.com, 2013. Para comenzar Cecilio, me era importante hacer una memoria técnica dado que los materiales que utilicé no eran habituales para mí. Gracias a la asesoría y apoyo del escultor Ricardo Chacal fue posible hacer varios ensayos en diversos materiales.

Figura 05. Primer guión de Cecilio. En el laboratorio de producción con Tania de León. ENAP, 2013. Primer esbozo de guión generado en el taller de televisión de la FAD-UNAM, en Xochimilco. Puede notarse que prácticamente hubo cambios nulos en la narrativa.

Figura 06. Previos del storyboard. Básicamente fueron las ilustraciones que se utilizaron para la animática.

Figura 07. Carta de personaje, 2013. Dibujo digital hecho en Adobe Photoshop.

Figura 08. Propuesta de escenario y luces. 2013. Dibujo digital hecho en Adobe Photoshop.

Figura 09. Bocetos previos para la resolución de la marioneta. Ninguna de las propuestas fue utilizada.

- Figura 10.** Modelado de la cabeza de Cecilio, y marioneta con ropa.
- Figura 11.** Molde de alginato, prueba fallida de látex. 2013. A pesar de que el látex era en inicio una buena opción para la cabeza de la marioneta, en la práctica fue un desacierto. Con el interior nunca seco y un vaciado deforme, fue el factor decisivo para utilizar caucho de silicona.
- Figura 12.** Molde de silicón y detalles del vaciado de la cabeza del personaje, preproducción, 2013.
- Figura 13.** Aplicación de silicón pigmentado en capas, preproducción, 2013.
- Figura 14.** Silicón pigmentado seco. Nótese el tono demasiado oscuro, que al final no fue utilizado. Preproducción, 2013.
- Figura 15.** Primera marioneta rota a un 25% de terminar. Una frustración común de los animadores primerizos. Preproducción, 2013.
- Figura 16.** Segunda y tercera marionetas. Una vez que la primera marioneta se rompió sin haber siquiera comenzado la producción, fue necesario hacer dos marionetas más con otro tipo de material. Preproducción, 2013.
- Figura 17.** Asdrúbal Ferreyra trabajando en la fabricación del piso. Siempre es una fortuna contar con un grupo de amigos que son a la vez apoyo para la producción animada. Asdrúbal fue de gran ayuda porque terminó el piso utilizado en la producción. Preproducción, 2013.
- Figura 18.** Fabricación de props y detalles. Preproducción, 2013.
- Figura 19.** Maleta con pegatinas de diferentes ciudades en las que vivió Cecilio. Como un coleccionista, quise marcar el itinerario completo de Cecilio en este objeto tan emblemático que es la maleta. Incluso de espacios que no son significativos para un turista común, pero que son espacios clave en la vida del personaje. Preproducción, 2013.
- Figura 20.** Primera marioneta de Cecilio en escena. Nótese las cuencas de los ojos y las cejas más oscuras que la marioneta utilizada en el corto. Preproducción, 2013.
- Figura 21.** Pruebas de encuadre. Estas pruebas se hicieron para saber que encuadre y que tipo de iluminación se utilizarían finalmente en el cortometraje. Preproducción, 2013.
- Figura 22.** Pruebas de iluminación. 2013.
- Figura 23.** Pruebas de encuadre e iluminación, 2013.
- Figura 24.** Tramoya de iluminación, 2013. Indudablemente, tener el equipo necesario ahorra muchos pasos. Pero muchas veces ocurre, sobre todo en países como el nuestro, que no se poseen los recursos para ello o es muy difícil conseguir mobiliario. Independientemente de eso, lo que se pretende subrayar aquí es que se puede improvisar con elementos que estén a la mano, consiguiendo los mismos resultados.
- Figura 25.** Escenario montado. Esta es la configuración final del escenario utilizado para el cortometraje *Cecilio*.

LISTA DE IMÁGENES

Figura 26. Stills de *Tía Tules*. 2015. Dibujo digital utilizando el software Adobe Photoshop.

Figura 27. Fotograma de *The man with the beautiful eyes* (Jonathan Hodgson, Reino Unido, 5:42', 2000), extraído de <https://vimeo.com/19909066>

Figura 28. Fotograma de *The man with the beautiful eyes* (Jonathan Hodgson, Reino Unido, 5:42', 2000), extraído de <https://vimeo.com/19909066>

Figura 29. *Volátil*. Cecilio, estudio de secuencia. Tinta sobre papel en papel para animación. Hecho durante la estancia de investigación en la UPV. 2014.

Figura 30. *Volátil*. Estudio de personaje Cecilio. Tinta sobre papel en papel para animación. Hecho durante la estancia de investigación en la UPV. 2014.

Figura 31. *Volátil*. Estudio de personajes Cecilio y Arlequín. Tinta sobre papel en papel para animación. Hecho durante la estancia de investigación en la UPV. 2014.

Figura 32. *Volátil*. Carta de personaje Cecilio. 2015. Dibujo digital utilizando el software Adobe Photoshop.

Figura 33. *Volátil*, Carta de expresiones faciales de Cecilio. 2015. Dibujo digital utilizando el software Adobe Photoshop.

Figura 34. *Volátil*. Hoja de personaje Li. 2015. Dibujo digital utilizando el software Adobe Photoshop.

Figura 35. *Volátil*. Hoja de personaje Sol. 2015. Dibujo digital utilizando el software Adobe Photoshop.

Anexos

Anexo 01.

Cuadro de análisis de *Chrighi*, de Anja Kofmel, (Suiza, 7' 2009).

Secuencia/ duración	Descripción del plano / movimientos de cámara	Tipo de transición	Sonido/voz/diá- logo (trad a. de los subtítulos en inglés. En sueco en el original)	Referencias sobre el recuerdo/ la me- moría
Sec. 1 0:00 - 0:27 0:24	Close up de un par de pies. Hacia plano general de Anja al lado de los pies de Chrighi. A primer plano del rostro sonriente de Anja.	Corte	(VOZ EN OFF) 0:07 “Ésta soy yo” 0:13: “y éste es Chris, mi gran primo” 0:19: “Lo vi dos veces, luego estaba muerto” 0:24: “Asesinado” dijo mi mamá.	Desde el inicio del corto, Anja habla de un tiempo pasado, por lo que de alguna manera se asume que todo el corto es un recuerdo.
Sec. 2 0:27- 0:54	Cámara en plano general subiendo por las largas piernas de Chrighi, hasta presentarlo a cámara arqueado hacia atrás con los brazos extendidos y fumando. 0:40 A primer plano del rostro de Chrighi. 0:47 Fundido a negro y aparición del título y el crédito de la directora.	Corte	Inicia un pausado fondo sonoro de cuerdas. 0:33: “Eso fue en Enero de 1992” 0:36: “Yo tenía 10 años. Él tenía 26” <i>Fade out</i> de la música ambiental.	Recapitulación del recuerdo a partir de la última vez que Anja vio a Chrighi.

Sec.3 0:54-1:01	Plano general de nubes moviéndose.		<i>Fade in</i> de música ambiental.	
Sec.4 1:01 -1:24 1:02	Plano general de copas de árboles. Hacia plano medio de Chrighi caminando de espaldas a la cámara, fumando un cigarrillo.	Continuo	1:07: “Chris siempre estaba moviéndose” El volumen de la música disminuye.	
1:07	Primer plano de los pies de Chrighi caminando.	Corte	1:08: “Nadie nunca sabía exactamente donde estaba”	
1:12	Plano medio de Chrighi caminando de espaldas a la cámara.	Corte		
1:14	A gran plano general del camino que transita Chrighi, bosque y campo de pastura.	Continuo		
1:21	A plano general de una vaca.	Continuo.		
1:22	A plano detalle de las ubres de la vaca, de donde sale leche, que conforma el plano general de un cuerpo de agua (río o mar).	Por transformación.		
Sec.5 1:25- 2:02	Gran plano general de agua y Chrighi parado encima de una ola.	Continuo	La banda sonora disminuye el volu- men. Sonido incidental: olas.	
1:33	Hacia plano medio de Chrighi. 1:37 Gran plano general de una choza encima de una montaña.	Corte	1:29: “Una vez fue a Tailandia” 1:32: “Ahí encontró esposa, una granja...y un montón de serpientes”	

	<p>1:37 Hacia plano general de la choza de la que sale una serpiente inmensa, más grande aún que la propia construcción, que se arrastra por la escalera que cuelga de la choza. Detrás de la serpiente sale humo del cigarrillo de Chrighi, quien se descuelga para bajar por la escalera.</p> <p>1:58 Gran plano general de la choza.</p> <p>1:59 La toma se abre a un gran plano general de mar.</p>	<p>Continuo</p> <p>Continuo</p> <p>Continuo</p>	<p>Sonido incidental: entorno selvático.</p> <p>1:39: “Solía imaginarlo sacando a las serpientes del baño antes de orinar para que le no mordieran el pene”</p> <p>Sonido incidental: Chrighi bajando la escalera de madera.</p> <p>1:58: “Chris no estuvo mucho en Tailandia”</p>	<p>La inmensa serpiente sale de la choza sin reparo alguno en que es más grande que la construcción misma y que Chrighi.</p>
<p>Sec.6 1:59 -2:05</p>	<p>Gran toma general de la choza en medio del mar, de la que sale un punto negro que avanza hacia cámara, pronto es notorio que se trata de un bote a remos.</p> <p>Por el horizonte llega un buque que se acerca a cámara, mientras extiende por el lado izquierdo una caña de pescar con la que pesca el bote de Chrighi.</p> <p>Fundido a negro.</p>	<p>Continuo</p>	<p>Sonido incidental: olas de mar y gaviotas.</p> <p>Sonido incidental en 1:58: Bocina del buque, gaviotas y chapoteo.</p>	

<p>Sec. 7 2:12 -2:32</p>	<p>Plano general de las olas del mar. 2:13 Hacia gran plano general del mar y el buque surcando las aguas. 2:17 Hacia plano general del buque visto a ojo de pájaro, con Chrighi parado en la proa. 2:20 Hacia plano general de las olas. 2:23 Plano medio de Chrighi dentro del barco, frente a un ojo de buey, con un cigarrillo en la boca y una libreta en sus manos, escribiendo. 2:26 Primer plano de Chrighi del otro lado del ojo de buey, colocando sus dos manos sobre el vidrio y acercando su rostro más a la ventana.</p>	<p>Continuo Continuo Continuo Continuo Corte Corte</p>	<p>Sonido incidental: olas y barco. 2:12: "Viajó al lejano norte." 2:15: "Al menos tan lejos como el Polo Norte." 2:22: "Escribía todo lo que veía." 2:31: "Siempre quise ser como él."</p>	<p>El recuerdo y la crónica de los viajes de Chrighi se presentan de un modo más bien infantil, con frases cortas y concisas, y no necesariamente descriptivas. Deseo manifiesto de ser esa persona admirada.</p>
<p>Sec 8 2:33 - 2:42</p>	<p>Primer plano de Anja mirando a cámara, sonriendo. 2:36 Plano detalle de la fotografía de Chrighi, dentro de un portarretratos que remite al plano de éste mirando a través del ojo de buey.</p>	<p>Corte Corte</p>		<p>La fotografía funciona como un asidero del recuerdo, un recordatorio de la persona querida, y en este caso, el ideal al que se aspira. Es una guía, y la conexión entre el Chrighi mirando fuera del barco y el</p>

	2:38 A plano medio de Anja mirando la fotografía, que se encuentra sobre una cómoda.	Continuo		que mira en la fotografía son un punto conector y una metáfora del personaje, mirando hacia fuera, más allá.
Sec. 9 2:43- 3:12	Plano general de nubes en el cielo. 2:46 Por la izquierda entra un avión militar. Traveling del avión en su ruta. Las nubes se dispersan y debajo del avión puede verse un trazado urbano. 3:00 Gran plano general cenital de una zona urbana. 3:02 A plano general de lo que parece ser la calle principal. 3:03 Traveling de la cámara por las calles. Un avión cruza el cielo. 3:12 Contrapicado, la mirada enfocada en los aviones caza que surcan el cielo.	Corte Continuo Continuo Continuo Continuo	Sonido incidental: aviones y viento. 2:47: “Chris viajó por todo el mundo, y gente de todas partes podía leer sus historias en el periódico” 3:00: <i>Fade in</i> de la banda sonora: un piano <i>in crescendo</i> .	
Sec. 10 De 3:12 - 4:01	3:12 Plano medio de un grupo de encapuchados armados que caminan en fila. 3:19 Plano general de los milicianos que caminan desapareciendo	Corte Corte	Sonido incidental: zumbidos, ruido ambiental.	

	<p>en el horizonte. 3:16 Plano medio de una casa destruida. 3:28 Plano medio de otra casa con el techo destrozado. 3:29 Plano detalle de una mano sobre un alambre de púas. A plano medio de la persona cuya mano cuelga del alambrado. 3:31 Plano general de sombras de edificios en ruinas. 3:35 Plano general de una casa cuya mitad está destruida. 3:37 Plano general de un montón de cuerpos cubiertos con mantas frente a una alambrada de púas. 3:40 Plano medio de Chrighi de espaldas a la cámara.</p>	<p>Corte Corte Continuo Corte Corte Corte Corte Corte</p>	<p>3:33: “Entonces de pronto los periódicos no querían imprimir más sus historias.”</p>	
	<p>3:55 A primer plano del rostro de Chrighi, fumando. El humo sale de su cigarrillo. Fundido a negro.</p>	<p>Continuo</p>	<p>Silencio total</p>	
<p>Sec. 11 4:01 –5:02</p>	<p><i>Fade in</i> a plano general de una habitación a</p>		<p>Sonido incidental. Solo voz.</p>	


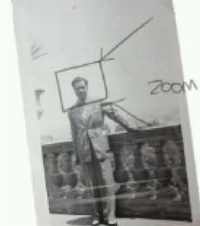



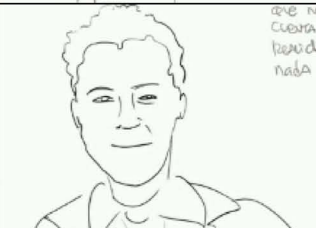
	<p>oscuras de una casa. Una luz en el pasillo se enciende e ilumina sesgadamente la estancia. Alguien cierra la puerta, dejando a oscuras la habitación.</p> <p>4:17 Plano detalle de la fotografía de Chrighi. Una luz de linterna ilumina el portarretratos.</p> <p>4:26 Plano medio de Anja contemplando la fotografía de su primo, y volverse para caminar fuera de escena.</p> <p>4:32 Plano general de la cómoda donde está la fotografía y del cuarto, Anja se acerca a la mesa con la lámpara en la mano.</p> <p>4:43 Primer plano de Anja escribiendo sobre un papel. Al terminar de escribir, se queda mirando el papel y luego a la cámara, sonriente.</p> <p><i>Close-up</i> de su rostro</p> <p>5:02 Fade a negro</p>	<p>Continuo</p> <p>Corte</p> <p>Corte</p> <p>Continuo</p> <p>Corte</p> <p>Corte</p>	<p>4:11: “Una noche me desperté porque el teléfono sonaba”</p> <p>4:17: “Chris está muerto, dijo mi mamá”.</p> <p>4:33: “En un pedazo de papel escribí la palabra que mi mamá había repetido en el teléfono.”</p> <p>4:42: “Era un nombre de sonido maravilloso, tan hermoso, que me había puesto la piel de gallina.”</p> <p>4:51: “Cro-a-cia”</p> <p>4:56: “Al día siguiente quise hablar sobre Chris y sobre esta palabra en la escuela.”</p>	<p>El recuerdo vuelve a situar al espectador en el presente desde donde se está contando este relato, para narrar el momento en el que Anja se entera de la muerte de Chrighi. Las implicaciones históricas se escapan desde la perspectiva infantil de la animadora, pero es la Gran Historia (Augè dixit) en la que se enmarca la historia de Chrighi.</p>
--	--	---	--	--



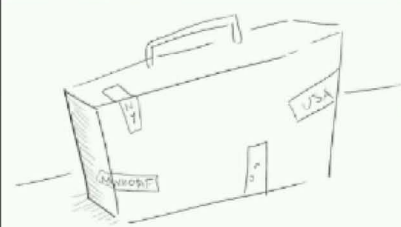



<p>Sec. 12 5:03- 6:02</p>	<p>Contrapicada del bosque, de noche. 5:09 A plano general de tres figuras caminando de espaldas a la cámara. 5:21 A gran plano general del bosque, al fondo se ve un puente. La cámara se detiene y muestra un agujero en el suelo y alguien cavando dentro. 5:37 Anja entra a escena cargando una pala. Anja voltea a mirar la cámara. Un tren pasa por el puente y sale de cámara.</p>		<p>5:08: "Trajeron a Chris de vuelta en un avión." 5:14: "Lo sepultamos en el bosque." 5:18: "Me dejaron cargar la pala" Sonido incidental: búho Pala cavando 5:39: "Colocamos velas en todos lados. Maravilloso. Parecía Navidad." 5:46: "También quise ser sepultada en la tierra de ese modo." Sonido de tren 6:01 música <i>in crescendo</i>.</p>	<p>El relato del entierro de Chrighi y su resolución visual resultan casi fantasiosos: la oscuridad, el bosque, la frase "Maravilloso. Parecía Navidad." dan un tinte de dulzura y esperanza a un evento que es más bien trágico.</p>
<p>Sec 13 6:02-7:10</p>	<p>Plano medio de Anja mirando la fotografía ovalada de Chrighi. 6:09 Plano detalle de la fotografía de Chrighi. 6:14 Primer plano de Anja sonriente recargada en su mano. 6:23 A plano medio de Anja frente a la cómoda, deteniéndose un momento a mirar la fotografía y dando la vuelta para marcharse. 6:29 Plano entero de la cómoda con</p>		<p>6:07: "Una vez intentamos encontrar de nuevo el sitio en el bosque, pero no pudimos recordar dónde estaba." 6:18: "Como siempre, nadie sabía dónde estaba Chris"</p>	<p>En esta última secuencia Anja-narradora regresa al sitio en el que comenzó: las palabras nos conducen por un retorno a una cierta esencia del personaje de Chrighi a través de los recuerdos y los relatos de su prima menor.</p>







la fotografía y una
silla frente a ella.
6:34 Fade a ne-
gros.



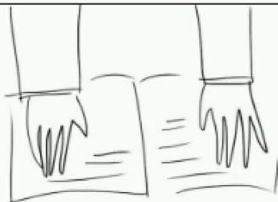

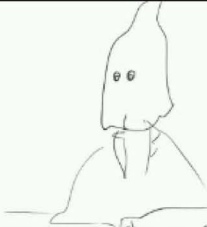

La música de piano
continúa hasta el
final de los créditos.

Anexo 02. Storyboard Cecilio

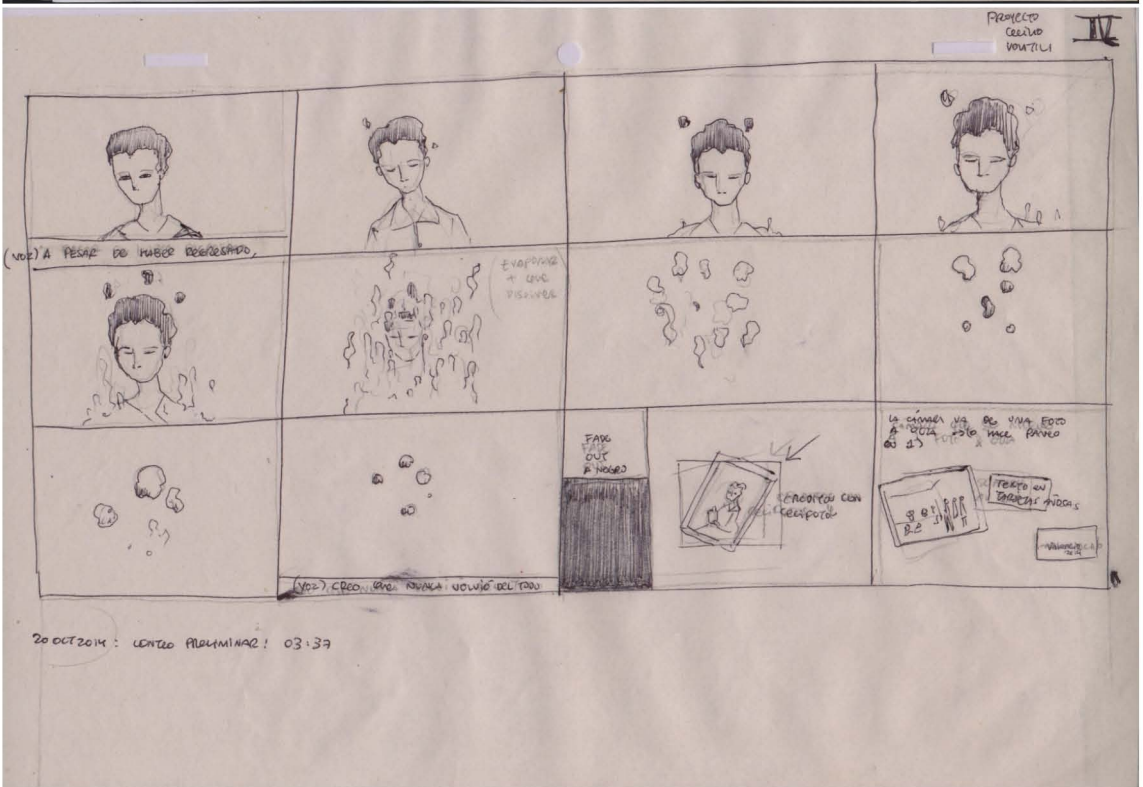
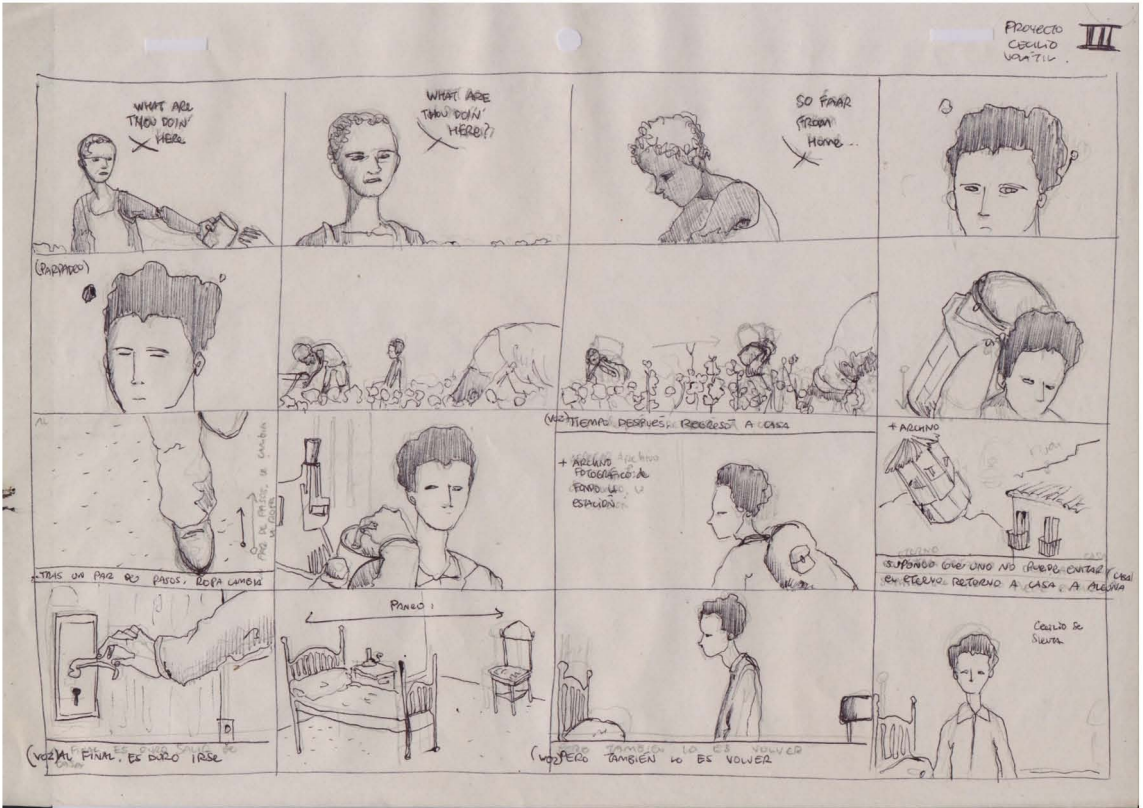
SCENE No.1		Title1		
CUT	ACTION	DIALOGUE	PICTURE	TIME
1	Plano general. Fotografía de Cecilio vista cenital. Técnica: fotografía fija.	Voz en off: Éste es mi abuelo		00:00:01
2	Zoom in a la fotografía	Nunca lo conocí y en persona.		00:00:09
3	Zoom in, close up. La cámara se mueve hacia dentro de la fotografía.	Se llamaba Cecilio		00:00:10
4	Primer plano, transición de la fotografía a la marioneta. Técnica: animación con marioneta, desde aquí y hasta el final de la animación.	Y aunque he escuchado de su vida por otras bocas, durante todas mi vida...		00:00:11
5	Zoom out del primer plano al plano medio.			00:00:16
6	Plano Medio de Cecilio	La verdad es que me doy cuenta de que no sé nada de él.		00:00:18

SCENE No.2		Title1		
CUT	ACTION	DIALOGUE	PICTURE	TIME
7	Zoom out del Plano Medio al General. La toma se abre,Cecilio está en la misma posición que tiene en la fotografía.			00:00:22
8	Plano General cae una maleta al lado de Cecilio. Props: maleta	Sonido: Caída de maleta. Golpe sordo al suelo.	 Plano GERAL. CAE/¿CAYÓ? UNA MALETA EN EL SUELO	00:00:25
9	Close up a la maleta			00:00:29
10	Plano General Cecilio recoge la maleta, agachándose.		 Plano GERAL. CECILIO RECIBE LA MALETA	00:00:30
11	Plano General Cecilio camina hacia un extremo del plano.	Mi abuelo se fue muy joven de este país	 Fue muy joven de este país P.G.-CECILIO CAMINA CON LA MALETA EN LA MANO	00:00:35
12	Plano General. Cecilio camina hacia una mesa que se encuentra levemente iluminada desde arriba. Props: silla y mesa de madera.	Sé que iba y venía. Vino y se fue. Y nada más.	 VINO Y SE FUE Y NADA MÁS P.G.-CECILIO CAMINA HACIA UNA MESA	00:00:40

SCENE No.3		Title1		
CUT	ACTION	DIALOGUE	PICTURE	TIME
13	Plano General Cecilio se aproxima a la mesa, jala la silla para sentarse y toma asiento.	Sonido: Silla arrastrándose contra el piso de madera.	 PE- CÁMARA TOMA SU CÁMARA DEJA SU MANO EN EL PISO Y JALA LA SILLA DESPUÉS.	00:00:36
14	Plano medio Cecilio de frente a la cámara, sentado en la silla.	Voz: Tenía el cabello chino, y poco mal humor.	 CHINO, Y POCO MAL HUMOR PM- CECILIO SE SIENTA EN LA SILLA ¿QUÉN ERA?	00:00:38
15	Plano medio Cecilio sentado en la silla apoya los brazos sobre la mesa.	Voz: pero con todo, sigo sin saber quién era.	 Punto - Cecilio pone los	00:00:44
16	Plano medio Una cafetera italiana descende por el lado derecho de Cecilio, quien la toma. A la vez, una taza aparece cerca de su codo izquierdo. Props: taza, cafetera.	Voz: No sé si le gustaba el café negro en la mañana.	 CAFÉ NEGRO EN LA MAÑANA PM- UNO CAFETERA ¿QUÉ ES? ¿LATTE? ¿CAFÉ DE OLLA?	00:00:47
17	Plano medio. Cecilio toma la taza de café y trata de servirse café de la cafetera.	Voz: ¿espresso? ¿americano? ¿latte? ¿café de olla	 PM- CECILIO TOMA LA CAFETERA Y LA TAZA SI TIENE UN SOBRO	00:00:51
18	Plano medio La cafetera desaparece de las manos de Cecilio y en su otra mano aparece una taza más grande, con una bolsa de té dentro.	Voz: O quizás prefería el té. Sonido: burbuja rompiéndose.	 PM- LA TAZA DE CAFÉ CAMBIA Y TIENE UN SOBRO	00:00:56

SCENE No.4		Title1		
CUT	ACTION	DIALOGUE	PICTURE	TIME
19	Plano general Cecilio bebe de la taza de té.	Sonido: sorber té		00:01:00
20	Plano general Cecilio mira su taza irse y arrastrarse por la mesa.	Sonido: loza sobre mesa		00:01:03
21	Toma cenital de las manos de Cecilio tomando un libro y abriéndolo. Props: libro, hojas	No sé si le gustaba leer o era de los que gustaban de escribir cartas. Sonido: libro abriéndose		00:01:07
22	Toma cenital Las manos de Cecilio dando vueltas a la hoja, a medida que avanza en el libro las letras desaparecen.	Voz: no sé si le gustaba leer o era de los que preferían escribir cartas.		00:01:09
23	Plano medio Cecilio con una capucha del ku klux klan. Vestuario: capucha blanca con agujeros a la altura de los ojos.			00:01:13
24	Plano medio Cecilio vestido de militante socialista, fuma puro. Vestuario: boina y saco en tonos rojinegros, puro, barba.	Voz: ¿o de izquierda?		00:00:18

SCENE No.5		Title1		
CUT	ACTION	DIALOGUE	PICTURE	TIME
25	Plano medio Cecilio se rasca la cabeza, la cámara gira 360° en torno a él.	Cecilio se llamaba, y no sé nada más		00:01:22
26	Fade out a negros			00:01:27
27				
28				
29				
30				



20 OCT 2014 : LENTO PLUMINAR : 03:37

