



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

PIÉRDETE ENTRE LOS MUERTOS

Analizar las claves esenciales que caracterizan este ensayo audiovisual experimental

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN ARTES Y DISEÑO

PRESENTA:

RUBÉN GUTIÉRREZ GARZA

TUTOR PRINCIPAL:

DR. OMAR LEZAMA GALINDO
(FAD UNAM)

SINODALES:

DR. MANUEL ROCHA ITURBIDE (ENM UNAM)
DRA. MARÍA TANIA DE LEÓN YONG (FAD UNAM)
DR. IVÁN MEJÍA RODRÍGUEZ (UDLAP)
DR. LUIS VARGAS SANTIAGO (IIE UNAM)

CIUDAD DE MÉXICO. AGOSTO DE 2018



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.

Piérdete entre los muertos

Rubén Gutiérrez Garza

A photograph of a skull resting on a dirt path in a dry, mountainous landscape. The skull is positioned in the lower-left foreground, casting a shadow. The path leads towards a range of mountains in the background under a clear blue sky. Sparse, dry vegetation is scattered across the terrain.

Death gives meaning to life,



Once upon a time,

Bienvenido a un lugar que siempre está empezando, que se despierta día a día y año tras año para admirar lo que se hace, empezando de la nada, y que luego se apresura a inventarse de nuevo. Gente ordinaria, haciendo cosas extraordinarias; sabiendo que lo que pasa ahora forma el mañana. Bienvenido a la tierra que nunca es exactamente lo que crees que es y que nunca permanecerá de esa manera por mucho tiempo. Hay un millón de historias en las calles de la ciudad que nunca terminamos de (re)construir. Tenemos la intención de decírlas a todos.¹

Vidosecuencias:

Las imágenes con este icono tienen un video incrustado en ellas. **RA⁺**

Para tener acceso a esta experiencia de realidad aumentada hay que seguir los siguientes pasos:

1. Visitar el siguiente *link* en tu teléfono inteligente o tableta con sistema operativo Android y seguir las instrucciones para descargar e instalar la aplicación: <http://cort.as/-8roG>
2. Usar la aplicación para escanear las imágenes marcadas con el icono.
3. Mantener la vista de la cámara en toda la imagen. (La aplicación la reconocerá y reproducirá el video.)

¹ John Zerzan, *Running on Emptiness: The Pathology of Civilization*, New York: Feral House, 2002, p. 33.



Piérdete entre los muertos.

El proyecto que realicé para el doctorado en Artes y Diseño consistió en la producción una pieza que funcionara con la lógica del contrato que se establece con el espectador en una sala de cine.²

El proyecto se configuró como un seguimiento tanto de los cuerpos de obra como de las líneas de investigación que como artista visual he desarrollado en los últimos años, pero también como un punto de partida en la producción de un nuevo cuerpo reflexivo. Mi intención fue desde un principio producir una película, por lo cual trabajé desde el desarrollo de una idea, la escritura del guion, el *casting*, levantamiento de fondos, preproducción, producción y postproducción. En ese momento, el objetivo era indagar en la representación de la experiencia de un estado-país-escenario donde han sucedido múltiples enfrentamientos violentos: secuestro y desaparición de personas, episodios de corrupción e impunidad, abuso de autoridad y al mismo tiempo muchos esfuerzos de sublimación de dichas experiencias. Me propuse crear una pieza que estudiara la relación entre memoria, utopía y ficción al tiempo que generaba una

reflexión en torno a la construcción y manipulación de la realidad. En ese aspecto buscaba dar continuidad a una investigación en torno a la ficción como una manera de generar un enfrentamiento crítico del espectador hacia su propio contexto. Mi interés giraba en torno a los conflictos de una sociedad en transformación, la pérdida de identidad, la violencia, el surgimiento de iniciativas civiles colaborativas y el olvido. El presente texto no busca explicar la película (la película se explica viéndola) sino acercarme a sus fundamentos y hablar sobre los temas y autores que me estimularon para hacer lo que hice. Uno de los objetivos de la película es hablar de un enrarecimiento en la era de la posverdad. En el texto está implícito que esa manipulación y esa fragmentación existen. Otra cosa implícita es que mi proyecto se apropia de muchas referencias, fragmentos de otros discursos, elementos de otras obras; entre esas apropiaciones se encuentra una de las lecciones que pueden tomarse de las películas de Godard: se niegan a enseñarnos cualquier cosa o a darnos lecciones, lo que hacemos con ellas es encontrar nuestros propios caminos hacia el descubrimiento de una creencia en este mundo. Con eso en mente, podemos decir que *Piérdete entre los muertos* nos presenta una narrativa de ruptura en donde el protagonista desata una deriva que lo establece como antagonista de la maquinaria capitalista y lo convierte en un posible punto de

² El contrato que se establece en el cine es muy diferente al del cine de museo o videoarte. En el primero es implícito que la atención del espectador debe mantenerse de principio a fin de una función mientras este se mantiene sentado en la oscuridad de la sala de cine; en el segundo el consumo del material audiovisual sucede de una manera más informal y fragmentada, una situación que puede involucrar recorridos en el espacio museográfico.

PIERD ETE
ENTRE
LOS
MUERTOS

EL GUIÓN

RA+



ruptura, pues se encuentra en un lugar simbólico (el desierto o la ruina cultural), un lugar donde el desarrollo del neoliberalismo no pudo concretarse...(aún)... En ese sentido, la película está situada en un momento de interrupción, un momento en donde la lógica del capitalismo y las relaciones sociales se detienen y dan paso a otras dinámicas de interacción social. Y esto es algo de lo cual no somos ajenos. Todos los que estuvimos en la Ciudad de México durante el mes de septiembre de 2017 experimentamos uno de esos momentos de interrupción; el sismo que sacudió a la Ciudad de México interrumpió no solo nuestra vida cotidiana, sino la manera en que nos relacionamos con el otro. Durante varios días fuimos testigos y participantes de una multitud posicionada frente a un acontecimiento, llevando a cabo procesos de colaboración, provocando una instauración de igualdad instantánea;

participamos en la creación de nuevas redes, de una inversión espontánea en capital humano, un aprendizaje común a través de la práctica y lo que podríamos llamar un proceso de emancipación. Durante esos procesos acontece algo mágico: la posibilidad de cambiar la manera en que vemos el mundo. Entonces, pareciera que el cambio social se trata de hacer que veamos las cosas de una manera diferente y de individuos que provocan una masa crítica, en palabras de Guy Debord: *crear finalmente una situación que vaya más allá del punto de no retorno*.³ La interrupción como disrupción, es decir, como detonante de un cambio radical. ¿Qué sucede cuando nos damos cuenta de que el gobierno se hace pequeño ante la multitud organizada? Es posible que nos demos cuenta de que no necesitamos revolución sino colaboración. En la película busqué desatar una serie de aproximaciones a esta idea desde la ficción, como un comentario sobre el desplazamiento de las prácticas de interacción social y la imposición de cierto comportamiento social. Debo aclarar que en la película no existe una hipótesis, y si hubiera que aventurar alguna sería que el cambio es una decisión. Finalmente, mi propuesta es que la película trata sobre la idea del cambio, y del cambio como una decisión personal. Una decisión, como se aprecia en el film, para poner en práctica en el ahora, no en un futuro distante. En ese sentido, lo que busco como artista y autor es impregnar mi trabajo con esa reflexión, es decir, tratar de provocar esa reflexión en el espectador.

³ “Internationale Situationniste # 8”, Situationist International Online, consultado en enero 20, 2018, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/is8.html>

LO

TERRIBLE

ES

HERMOSO

Un autor indispensable en esta discusión, que me intriga y estimula mucho, es John Zerzan.

Cuando habla de arte, Zerzan habla de formas de habitar: *Cuando el ser humano pierde la forma estética de vivir en el mundo, utiliza el arte como sustituto de esa experiencia, sin embargo, el arte y la imaginación son al mismo tiempo el camino para recuperar eso que perdimos.*⁴ Zerzan ha sido un gran defensor de la vida preindustrial, de la vida primitiva y es interesante ver cómo en su obra sostiene un debate alrededor del pensamiento simbólico y de la forma en que el tiempo libre ejercía una influencia fundamental en estos aspectos. Desde la época de las cavernas, la humanidad ha explicado su relación con la realidad a través del arte, especialmente el arte visual. Desde las pinturas rupestres de Lascaux, Francia, hasta los millones de *imágenes pobres*⁵ que se esparcen en las redes actualmente, un sentimiento de ansiedad parece ponerse en evidencia. De acuerdo con John Zerzan, esa ansiedad es producto de la separación entre los seres humanos y la naturaleza: Zerzan creció en Salem, Oregon. Estudió ciencias políticas en Stanford e historia en San Francisco; después de un tiempo como coordinador de un sindicato de trabajadores sociales, realizó estudios de posgrado en la Universidad del Sur de California. Estuvo activo en la política de izquierda convencional

⁴ Zerzan, *Running on Emptiness*, 34-35.

⁵ Hito Steyerl, *Los condenados de la pantalla*, Buenos Aires: Caja Negra Editores, 2014, p. 14.

⁶ Se conoce como La batalla de Seattle a una serie de protestas que ocurrieron durante la reunión de la Organización Mundial de Comercio en la ciudad de Seattle entre el 29 de noviembre y el 3 de diciembre de 1999.

y fue arrestado en 1966 por manifestarse contra la guerra de Vietnam. Eugene, el pueblo en donde vive desde hace más de 30 años, se ha convertido en un bastión anarquista, siempre resistiendo contra el aburguesamiento y el desarrollo. En junio de 1999, una marcha organizada después de un *rally* anarquista provocó disturbios y arrestos que profetizaron lo que acontecería unos meses más tarde en la ciudad de Seattle.⁶ Zerzan no tiene coche, computadoras, dispositivos inteligentes o tarjetas de crédito. Dicen que ha vendido su propia sangre para financiar sus libros, todos ellos accesibles de alguna manera, en los cuales propone lo que algunos llaman la filosofía política más extrema del planeta: el problema detrás de todos los problemas —guerras, hambre, enfermedad, desigualdad, represión, la destrucción del medioambiente— es la civilización misma, y sugiere que la única solución es destruirla y comenzar todo de nuevo. En palabras de Zerzan: *[el anarcoprimitivismo] es el esfuerzo por comprender y eliminar toda forma de dominación, y eso implica cuestionar instituciones muy básicas, incluida la división del trabajo y la domesticación en la que descansa todo el edificio de la civilización y la tecnología... Si eliminaste la división del trabajo y la domesticación podríamos tener algo muy parecido a lo que tenían durante los primeros dos millones de años de la especie,*

LOS
FANTASMAS
TAMPOCO
CRÉEN
EN LOS
HUMANOS

durante la cual hubo tiempo de ocio, hubo bastante igualdad de género y no hubo violencia organizada, lo cual no suena tan mal...⁷

Hace unos 10,000 años, un cambio masivo se produjo en la forma cómo los seres humanos obtenían alimentos. En lugar de la tradicional caza y recolección, domesticaron animales y plantas. Esto cambió no solo su dieta, sino también su estructura social y el uso del tiempo libre, la gente en las sociedades de cazadores-recolectores contaba historias de sus antepasados y tenía tiempo para ser creativos al final de cada día. Este tiempo libre se erosiona lentamente durante el proceso de domesticación del mundo natural y social al grado de llevarnos hasta hoy en que estamos viviendo una era de la ansiedad donde por primera vez en la historia, la gente tiene que tomar medicamentos para ser normal. En cuanto al futuro, uno en el que la población mundial se acerca a los diez mil millones y la escasez de alimentos es cada vez más probable, Spencer Wells indica que los humanos tienen que ser menos materialistas: *Salvarnos a nosotros mismos significa aceptar la naturaleza humana, no negarla... eso significa aprender de las personas que aún mantienen un vínculo con la*

forma en que vivimos durante prácticamente toda nuestra historia evolutiva.⁸

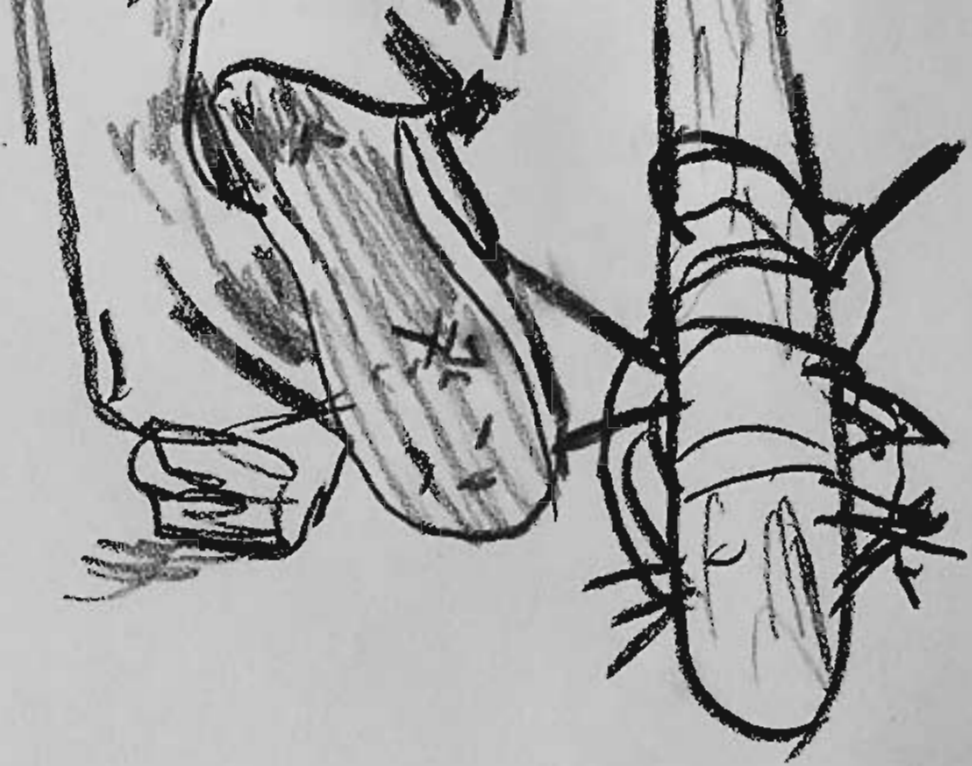
De cierta forma fuimos advertidos por Debord⁹ acerca de que un día habitaríamos un mundo extraño donde la destrucción de la tierra fuera vista como "progreso", como un avance para la humanidad. Una utopía donde toda innovación tecnológica que promete acercarnos nos aleja cada vez más, donde toda propuesta política promete librarnos de la miseria, sin embargo, nos deja más en ruinas. Para mí es importante evidenciar ese control, esa ingeniería social que viene implícita en la tecnología, que es parte de un cuestionamiento que conduce a una búsqueda de los orígenes más remotos de lo que Zerzan llama *nuestra presente esclavitud...* esa búsqueda lo llevó de regreso a los comienzos de la cultura simbólica. Para esto debemos entender el nacimiento del momento simbólico como un momento trágico y de descontento, como la representación de una ansiedad colectiva; en algún momento remoto de una antigüedad malsana, la humanidad sintió que algo precioso se escapaba.¹⁰ Y sin embargo no tenemos memoria de ello, solo vivimos con una sensación de que muchas cosas han perdido sentido. En el espacio vital de las redes sociales

⁷ “Primitivismo”, *The Guardian*, consultado en agosto 15, 2017, <https://www.theguardian.com/world/2001/apr/18/mayday.features11.lol>

⁸ Spencer Wells, *The Journey of Man: A Genetic Odyssey*, Princeton: Princeton Science Library, 2017, pp. 47-54.

⁹ Guy Debord, *Apuntes sobre la sociedad del espectáculo*, Barcelona: Anagrama, 1988, p. 52.

¹⁰ Esa pérdida coincide con la aparición y desarrollo del ritual y eventualmente al nacimiento del arte. La representación pictórica dio paso a la creencia en el control de la pérdida: la manipulación como método de control colectivo.



MI MEJOR
RECUERDO
ES CUANDO
LLEGABAS A
CASA

la memoria misma se percibe en un estado de inseguridad o incluso desintegración.¹¹ El Yo parece fragmentado, aislado, desfasado con lo que ha sucedido o sucederá. Nuestros recuerdos están a la deriva, como en alguna ficción de Hollywood donde la pesadilla distópica es un futuro sin memoria. Estos momentos de melancolía y desencanto de la civilización son recurrentes en nuestro archivo cultural. Películas como *Jeremiah Johnson*, *Zabriskie Point*, *Into The Wild* o *The Grizzly Man* son herederas de una filosofía naturalista y de regreso al origen, de una narrativa en donde el héroe se da por vencido y decide que alejarse *del mundo y de los que en él habitan* es la única solución viable para operar en esta realidad. Alejado de todo y de todos, en meditación etflica como Li Po alrededor del año 750¹² o con tácticas de acercamiento desobediente al conocimiento como Thoreau a mediados del siglo XIX. Thoreau es otro de los autores clave en la concepción de mis piezas, su libro *Desobediencia civil* fue publicado en 1849, algunos años después de que Thoreau fuera arrestado por rehusarse a pagar sus impuestos en una abierta oposición al esclavismo así como a la invasión de los Estados Unidos a México. Este libro, gran influencia para muchos luchadores sociales, fue escrito después de un proceso en que Thoreau

abandonó su puesto como maestro en una escuela pública para llevar a cabo un experimento de vida simple en el bosque durante dos años. ¿Cómo pasó este maestro de escuela a ser un anacoreta buscando el regreso a la vida primitiva? Me parece importante revisar y reconocer a Thoreau como uno de las más grandes influencias de Zerzan y como un antecedente macabro del Unabomber. Ese desencanto social que comparte tanto Zerzan como Thoreau llevó a este último a ser colaborador del llamado tren subterráneo, el cual movilizaba clandestinamente a los esclavos norteamericanos hacia Canadá.¹³ Es decir, era un personaje que no se quedaba en la denuncia a través de textos sino que emprendía acciones y objetivos muy específicos. Thoreau fue muy claro en su postura al decir: *el pueblo norteamericano tiene que cesar de tener esclavos y de hacer la guerra a México, aunque le cueste su existencia como pueblo*. Entre otras cosas, Thoreau plantea el derecho a una revolución pacífica que arrancarían con la resistencia a mantener al Estado. Su propuesta era dejar de contribuir financieramente a un sistema expansionista sustentado en un modo de producción esclavista. Thoreau desafía la autoridad del Estado así como en su momento desafió las convenciones pedagógicas de la época.¹⁴ Todo esto hace de

¹¹ Andreas Huyssen, *Twilight Memories*, Londres: Routledge, 1995, p. 77.

¹² Li Po, *The selected poems of Li Po*, New York: Dew Directions, 1996, p. 4.

¹³ *El tren subterráneo*, consultado en septiembre 23, 2017 en <http://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/underground-railroad/>

¹⁴ En especial el tema de los castigos físicos.



ACERCA TE
NO TEMAS

Thoreau una de las influencias más significativas en la concepción zerziana del mundo. Para Zerzan, así como Thoreau, el alejamiento del mundo es fundamental para poder aspirar a la libertad. Alejarse del control del Estado, mantenerse fuera de la “red” es fundamental en el esquema de resistencia que proponen ambos. Un esquema similar al funcionamiento de las redes piratas de los siglos XIV al XVIII. Las utopías piratas fueron descritas por otro autor que forma parte de esta línea de pensamiento, el ensayista Peter Lamborn Wilson, también conocido como Hakim Bey. En su libro de 1995, *Utopías piratas: Corsarios moros, y renegados europeos*, habla de las islas secretas que alguna vez se usaron como bases de piratas, territorios o zonas de confort. Wilson describe esos lugares como formas tempranas de nanosociedades autónomas que existían más allá del control de cualquier gobierno. Estos territorios piratas eran considerados como sociedades "protoanarquistas", ya que operaban fuera del sistema de leyes. Wilson escribe que estos piratas eran considerados como traidores en su tierra natal, pero que esa traición voluntaria también puede ser considerada como una práctica de resistencia civil. Los piratas llevaron su estilo de vida a algunas colonias como Libertalia, fundada en Madagascar a finales del siglo XVII, basándose en la *Utopía* de Tomás Moro. Podemos ver estos ejemplos como comunidades democráticas e

igualitarias. Los piratas se movían al margen de todo: en sus barcos y ciudades no se reconocía ninguna ley ni gobierno sino que vivían en un sistema autorregulado. Wilson desarrolló su idea de las Zonas Autónomas Temporales (TAZ, por sus siglas en inglés), a partir de una revisión histórica de la utopía pirata:

*Los piratas y corsarios del siglo XVIII crearon una “red de información” que envolvía el globo: primitiva y dedicada primordialmente a los negocios prohibidos, la red funcionaba admirablemente. Repartidas por ella había islas, remotos escondites donde los barcos podían ser aprovisionados y cargados con los frutos del pillaje para satisfacer toda clase de lujos y necesidades. Algunas de estas islas mantenían “comunidades intencionales”... mini-sociedades que vivían conscientemente fuera de la ley y mostraban determinación a mantenerse así, aunque fuera sólo por una corta —pero alegre— existencia.*¹⁵

De alguna manera, aunque sea brevemente, los piratas lograron crear pequeñas zonas autónomas de resistencia, trincheras contra culturales similares a la táctica que Wilson describe, donde propone una serie de ejercicios sociopolíticos de creación de espacios que eludan las estructuras formales de control. En el libro utiliza varios ejemplos de la historia y la filosofía, los cuales sugieren que la mejor manera de crear un sistema no jerárquico de las relaciones sociales es concentrarse en el presente y en la

¹⁵ Bey, *La Zona Autónoma Temporal*, p. 57.



TIENES QUE ESCUCHAR
UNA HISTORIA

*liberación de la mente de los mecanismos de control que han sido impuestas en ella.*¹⁶. Para crear estos espacios, Bey argumenta que se debe entender que la fugacidad del ejercicio es fundamental para evitar que eventualmente se convierta en otra herramienta de control, una vez que sea asimilado por la voracidad de la lógica capitalista. La idea es “fundar” un territorio momentáneo que se mantenga al margen, fuera de la red de los espacios regulados. Cualquier otra estrategia resultaría en la anulación de la creatividad individual, en ese sentido, para Wilson, *la creatividad es el único empoderamiento real.*¹⁷

La idea fundamental, según Wilson, consiste en rehusarse a esperar la revolución y, más bien, proponer esos espacios de libertad, colaboración e igualdad, en donde podamos crear situaciones de excepción, momentos alternativos a los propuestos por el estado. Crear una TAZ es crear un lugar donde sea posible imaginar, explorar y experimentar. Wilson menciona que esos momentos se deben sentir *como una fiesta excepcional en la que por un breve momento... todos serán los creadores del arte de la vida cotidiana.*¹⁸ Es interesante ver cómo ese espíritu de desobediencia civil que compartía Thoreau en 1849 permanece en la humanidad hasta nuestros días. En ese sentido, me interesa lo

que menciona Judith Malina acerca del papel del artista en la estructura social y de cómo responde a la necesidad de los tiempos cambiantes:

En tiempo de estasis social: activar

En tiempo de germinación: inventar nuevas formas fértiles

En tiempo de revolución: extender las posibilidades de paz y libertad

En tiempo de violencia: hacer la paz

En tiempo de desesperación: dar esperanza

*En tiempo de silencio: cantar*¹⁹

En la actualidad hemos visto ejemplos en ese sentido en el movimiento Black Lives Matter, donde el cambio social comienza cuando las comunidades se organizan para marcar una diferencia, cuando las personas crean una masa crítica para exigir un cambio. Y surge la pregunta: ¿De qué forma podemos unir estos esfuerzos? (comunidades). En mi caso personal, la respuesta es que dicha forma puede ser el cine. Una historia bien elaborada, filmada y proyectada en un cierto grupo, puede servir no solo de manera informativa, sino también como una fuerza unificadora alrededor

¹⁶ *Ibid.*, 59.

¹⁷ *Ibid.*, p. 60.

¹⁸ *Ibid.*, p. 63.

¹⁹ Anne Fliotsos, *American Women Stage Directors of the Twentieth Century*, Chicago: University of Illinois Press, 2008, p. 78.

HABIA UNA
VEZ



de un tema. Estoy hablando de producir películas que provoquen discusiones o conversaciones que unan a las personas y que puedan marcar una diferencia. Consideremos por un momento *Cidade de Deus*,²⁰ excelente film que busca explorar temas de justicia social relacionados con la pobreza, las drogas y la violencia entre pandillas. Al ver esta lejana historia de rivales asesinos y policías corruptos, la realidad desesperada de los ciudadanos empobrecidos de todo el mundo se vuelve muy cercana. En la historia, los barrios marginales brasileños y el régimen militar obligan a muchos niños, adolescentes y adultos jóvenes a recurrir a diversos delitos porque sienten que no existen otras opciones. Tal representación trasciende las fronteras nacionales y hace eco en muchos sentidos en nuestro propio país. Tenemos historias muy recientes al respecto. De alguna manera creo que hacer un esfuerzo para ver y comprender los componentes sociales, políticos y económicos de la pobreza y la violencia es el primer paso para encontrar soluciones viables a largo plazo. Por otro lado, *Boys Don't Cry*,²¹ la tragedia de la vida real de Brandon Teena, adaptada y dramatizada al cine por parte de la directora Kimberly Peirce, es una propuesta que todos los promotores de la justicia social deben ver en algún momento u otro. La película trata las problemáticas de la comunidad

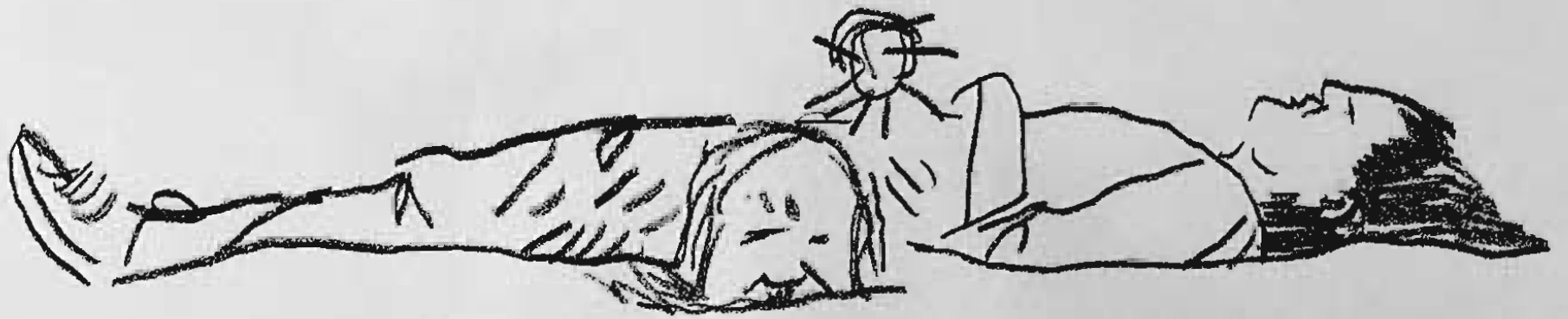
LGBTQIA (Lesbian, Gay, Bisexual, Transsexual, Queer, Intersex, Asexual), especialmente los relacionados a la comunidad transgénero, en una desgarradora historia sobre un grotesco crimen de odio. Cuando Teena es señalado como un hombre trans, es blanco de amenazas de violencia y finalmente termina siendo violado y asesinado. Al igual que con todas las representaciones de eventos casi documentales en el cine, Peirce se tomó una serie de libertades al ensamblar su narrativa. A pesar de esto, su valentía al enfrentar un tema muy a menudo marginado e ignorado (incluso hoy) merece ser vista y celebrada. Al final, en ambos ejemplos el propósito del director(a) es buscar generar reflexiones en el espectador. A partir de esta estimulación mental, el siguiente paso sería invitar a imaginar hoy lo que no podíamos imaginar ayer. Pero ¿cómo escapar de la fase de reflexión? ¿Cómo superar la sobreintelectualización de la violencia? De acuerdo con Stefan Molyneux, *La violencia siempre requiere intelectualización, por lo que los gobiernos siempre quieren financiar la educación superior y subsidiar a los intelectuales*.²²

Por otro lado, tenemos a la maquinaria de la industria de la distracción, la cual invierte absurdas cantidades de dinero en la distribución de su ideología, como bien lo definió Debord al hablar del espectáculo como algo que *unifica y explica una gran*

²⁰ *Ciudad de Dios*, dirigida por Fernando Meirelles. (2002, Brasil, Miramax Films, 2002).

²¹ *Boys Don't Cry*, dirigida por Kimberly Peirce. (1999, Estados Unidos, Fox Searlight Pictures, 1999).

²² Stefan Molyneux, *Everyday Anarchy: The Freedom of Now*, New Hampshire: Freedomain Radio, 2007, p. 23.



RODEADA DE
GENTE
ESTUPIDA

*diversidad de fenómenos aparentes.*²³ La concepción de Debord, desarrollada por primera vez en la década de 1960, continúa circulando a través de internet y otros sitios académicos y subculturales en la actualidad. El reto seguirá siendo diseñar prácticas que puedan unir las prácticas ya existentes que buscan reconstruir la comunidad y la visibilidad. Un ejemplo a revisar es el proyecto cadena humana.²⁴ En dicho nodo la colaboración se vuelve automática al proponer el apoyo de una iniciativa por medio de los servidores de los usuarios: al estar conectado a su página permites que tu computadora esté trabajando en un esfuerzo colectivo instantáneo. Esta iniciativa de un grupo de artistas, programadores y diseñadores mexicanos consiste en recaudar dinero que fue donado a afectados por el terremoto del 19 de septiembre de 2017 en nuestro país. Mientras los participantes mantengan abierta la web en su ordenador, móvil o tableta se estará generando la criptomoneda Monero (XMR). Cada usuario dona el proceso de cómputo, energía y esfuerzo de su dispositivo con el que se resuelven ecuaciones que sirven para generar esta criptodivisa. Otra reacción al mismo estado de excepción es #verificado19s.²⁵ Este proyecto nació después de ver la reacción de la sociedad civil ante la tragedia y sus esfuerzos para ayudar en masa ante el estado de emergencia en el país; sin



embargo, los esfuerzos de muchas personas se vieron **RA+** afectados por el exceso de información en redes. En respuesta a esto, un grupo de activistas, periodistas y programadores decidieron reunirse para buscar soluciones. El resultado fue la creación del sitio <http://www.verificado19s.org>, dentro del cual se ha desarrollado un mapa interactivo y una base de datos colaborativa con el objetivo de confirmar la información que aparecía en medios de comunicación y redes sociales sobre qué hacía falta, dónde y cuándo. Una especie de foro popular (en línea): foros autónomos donde se discuten necesidades y se lleva a cabo una agenda de acciones efectivas contra objetivos específicos y concretos; espacios de discusión y vida en común. Estos

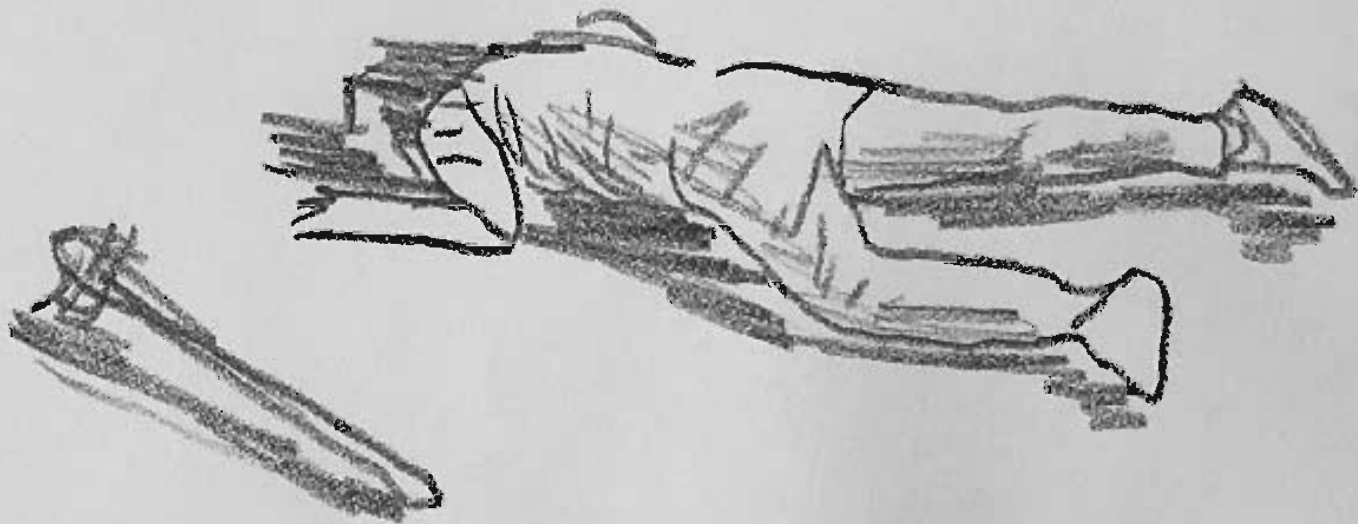
²³ Geoff King, *El espectáculo de lo real: de Hollywood a la televisión de "realidad" y más allá*, Bristol: Intellect Books Ltd., 2005, p. 88.

²⁴ Cadena Humana, consultado en octubre 15, 2017, <http://cadenahumana.mx>

²⁵ "Verificado 19/s", consultado en octubre 16, 2017, <http://www.verificado19s.org>

DONDE

ESTAS?



ejemplos de micropolíticas se conforman como una especie de rupturas dentro de un *status quo* que se resiste al cambio. Es decir, cuando la oligarquía se apropia de las herramientas del pueblo, los gestos asimilados tienden a ser desplazados. Incluso los situacionistas no pudieron escapar de la economía cultural. Ahí es justo donde debemos hablar de recuperación, de reclamar ese espacio perdido. Lo vemos también en la escena de espacios culturales independientes. Queremos creer en la importancia de las contrainstituciones, esos espacios donde se produce lo alternativo y las nuevas colectividades y sin embargo solo vemos repetir la misma metodología, la misma estrategia. Quizás necesitamos inventar un nuevo lenguaje que nos permita ver las cosas de otra manera, construir una nueva infraestructura, o cambiar las ya existentes:

Al cambiar las infraestructuras que circulan nuestra idea de qué es qué, en última instancia, podemos cambiar quiénes somos. En un contexto de arte, la producción de un espacio social a menudo se denomina espacio alternativo, pero este fraseo es problemático. Al igual que el ethos de indie rock, sugiere que ser contrario a la corriente principal es algo intrínsecamente bueno. En la ciudad de Nueva York, la frase "espacio alternativo" implica una estructura de arte sin fines de lucro que vive fuera de la red de

poder más importante de la escena artística, pero lo que realmente significa es "aún no famoso...".²⁶

Finalmente, se cumple lo que vaticinó Debord y que Geoff Rey explica: *el espectáculo es una herramienta de pacificación y despolitización; es una guerra permanente del opio que aturde a los sujetos sociales y los distrae de la tarea más urgente de la vida real: recuperar toda la gama de sus poderes humanos a través de la práctica creativa*.²⁷

Quizás es tiempo de entender que lo político es personal y lo personal es político. Creemos en culpar al otro de nuestra miseria sin ver que no existe ningún otro responsable de nuestra situación más que nosotros mismos, y que el cambio no es un acto de un día, sino más bien que el desplazamiento de nuestras prácticas requiere una colaboración permanente. Los tiempos en los que vivimos no son el resultado de una narrativa predeterminada, única, son un conglomerado de acciones, deliberadas y no deliberadas, son el resultado de elecciones, coerciones y coincidencias. Todo lo que existe ahora es la suma de una serie de eventos altamente improbables. Quizás *el tiempo es solo una ilusión*.²⁸

Quizás no es demasiado tarde para volver a ser lo que alguna vez fuimos. En ese caso, la cuestión no es si el cambio es posible, sino

²⁶ Nato Thompson, *Art and activism*, Nueva York: Melville House, 2015, p. 42.

²⁷ Geoff Rey, *El espectáculo de lo real: de Hollywood a la televisión de "realidad" y más allá*, Bristol: Intellect Books Ltd., 2005, p. 123.

²⁸ "Un nuevo modelo físico propone que el tiempo es sólo una ilusión", consultado en enero 16, 2018 en: https://www.tendencias21.net/Un-nuevo-modelo-fisico-propone-que-el-tiempo-es-solo-una-ilusion_a3879.html

A dark, atmospheric landscape with a prominent, jagged mountain peak in the center, set against a dark, overcast sky. The scene is rendered in a monochromatic, dark palette, creating a sense of mystery and foreboding. The mountain peak is the central focus, with its sharp, angular features silhouetted against the slightly lighter, dark sky. The foreground and midground are mostly in shadow, with subtle textures of the terrain visible. The overall mood is one of suspense and dread.

Their nightmare begins when they wake up,

hacia dónde están dirigidos nuestros esfuerzos y en qué áreas estamos incidiendo. En este caso, busco incidir en esta conversación por medio de una narrativa audiovisual. Pero ¿dónde empezó todo?

El camino de la película se trazó desde la producción del cortometraje *La enfermedad del presente*, 2014,²⁹ el cual nos cuenta la historia de un anciano escritor que vive solo en su casa junto al mar, en una permanente conversación consigo mismo. Un día, la gente del pueblo se vuelve loca y comienzan a matarse unos a otros sin sentido. El viejo escritor decide huir al bosque sin rumbo fijo y así escapar de la masacre. Durante su viaje, su eterno monólogo continúa. En una de las escenas centrales, nuestro personaje habla de que se encuentra escribiendo una historia sobre una joven pareja que anda en búsqueda de un portal mítico, en donde se encuentra la verdad última de la existencia. Ahí mismo el autor reconoce que ha entendido que hay algunas historias que no tienen un principio muy claro, ni un final. Ese monólogo es retomado por el viejo enterrado de *Piérdete entre los muertos*, es ahí donde una historia continúa a partir del fragmento de la otra. El guion fue escrito con dos actores en mente: Flor Edwarda Gurrola y Gabriel Retes, incluso se produjo un *teaser* con ellos con lo cual se dio un impulso inicial muy significativo al proyecto. Al final, por causas ajenas a nuestra voluntad, ninguno de ellos logró estar en la producción, pero tuvimos la grandísima suerte de contar con Anajosé Aldrete y Horacio Salinas en los papeles

principales. El hallazgo de Horacio en especial se dio en circunstancias muy singulares y la emoción y compromiso que demostró desde el primer encuentro fue extraordinario. Ambos actores se brindaron en esta producción. A Anajosé la conozco personalmente desde hace casi 15 años, sabía de lo que era capaz como actriz y sabía que la intensidad que yo necesitaba estaría ahí; en el caso de Horacio no teníamos una idea de lo que iba a pasar, sin embargo, desde las primeras lecturas de guion se apoderó del personaje demostrando una capacidad de concentración enorme. No puedo dejar de mencionar que gran parte de la importancia del proceso creativo fue definido en una serie de colaboraciones. La película resultante es prueba directa de una convergencia de múltiples creatividades individuales. Quisiera ver este proyecto como una respuesta personal concreta a un problema muy complejo, y espero que el esfuerzo sea suficiente para provocar un diálogo creativo. Desde un principio buscaba crear un símbolo, algo que nos representara a todos. La imagen del viejo enterrado hasta el cuello, en una situación de la que aparentemente no puede escapar, me parecía adecuada para generar esa identificación con la audiencia de nuestro país. De alguna manera, la película trata sobre un individuo/pueblo golpeado, que vive adormecido, y que debe ingeniárselas para sobrevivir a como dé lugar. Adaptación y cambio de paradigma. En ese sentido, la película también se convierte en evidencia, no solo de paradigmas o desilusiones individuales, sino también de una serie de problemáticas sociales

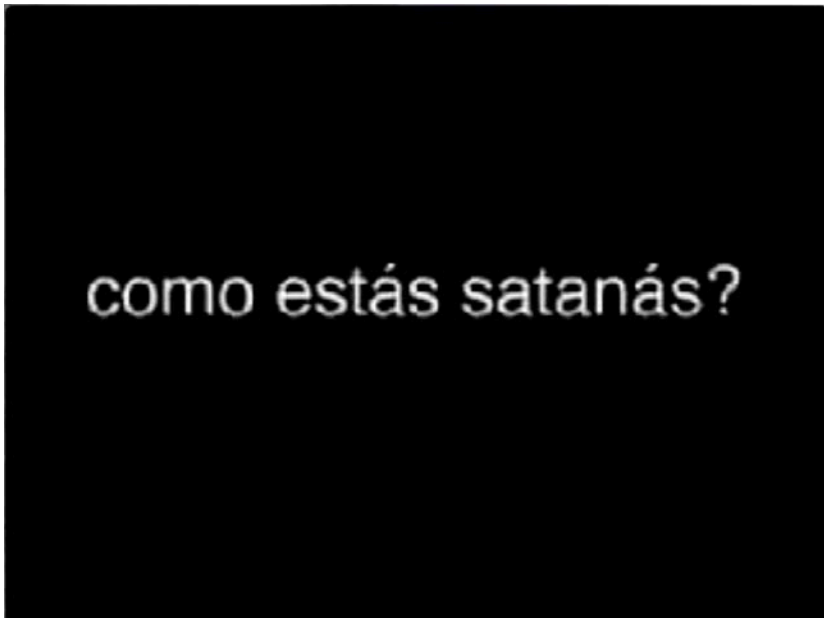
²⁹ *La enfermedad del presente*, dirigida por Rubén Gutiérrez. (2014, México: Instant Cult Films, 2014).



que en su conjunto representan el estado de las cosas en un tiempo y lugar específicos. Debido a mi formación como artista visual, especializado en dibujo, fotografía y video, mi acercamiento a la imagen en movimiento se dio por medio de una serie de ejercicios visuales generados a partir de la apropiación de contenidos audiovisuales divulgados por medios masivos. Estos ejercicios de ficción funcionaban como pequeños actos simbólicos de resistencia, en donde el contenido original era reutilizado con otros fines más allá del mero entretenimiento. La importancia de estos ejercicios radica en su función como objetos mentales perturbadores, donde el espectador era enfrentado a su propio contexto por medio de un lenguaje visual previamente asimilado, con el fin de provocar una reflexión en torno a las diferentes maneras en que habitamos el mundo, sobre los mecanismos de control a los que estamos sometidos y sobre nuestras propias prisiones mentales. Esta intención, la de crear un producto que pueda convertirse en una evidencia, no solo de un discurso personal y honesto, sino que haga referencia a un conjunto de paradigmas sociales y de un momento compartido como nación, fue la motivación principal de esta producción. Me interesaba, primero, construir un relato honesto, que partiera de vivencias, pero que también hiciera suyos fragmentos de otros discursos, de otras historias y, en el proceso, sublimar a mis propios muertos y hablar de nuestro momento histórico por medio de un relato multirreferencial que me permitiera enfrentar nuestra vida cotidiana. A partir de este interés, decidí escribir sobre un

personaje al límite de su vida en un sentido amplio: un señor maduro que ha vivido, amado y sufrido. Alguien que alguna vez tuvo una vida y que ahora solo vive de recuerdos, añorando el pasado y el amor perdido, mientras se encuentra, sin que sepamos cómo o por qué, enterrado hasta el cuello en un paisaje desolado, semidesértico, aparentemente alejado de todo y de todos, y que es visitado por otro personaje con el cual entabla una serie de diálogos existenciales sin que podamos definir al final qué es verdad o mentira, qué es real y qué es un producto de su imaginación. Visualmente, la película nos muestra una serie de postales en donde los personajes se manifiestan en una situación muy controlada y donde la acción sucede en ocasiones

RA⁺



como estás satanás?



Where are you?

fuera del lienzo cinematográfico. La intención es representar la angustia del personaje en una situación física extrema, enterrado hasta el cuello, inmóvil, sin poder defenderse más que con lo único que queda visible: su cabeza, su imaginación y la capacidad para envolver con las palabras. El tratamiento visual está muy vinculado a mis intereses como artista: la composición, el encuadre, el uso en todo momento de luz natural, la edición fragmentada, el uso de silencios, el paisaje como un personaje más, el posicionamiento de las situaciones aparentemente lejos de la civilización, todo parte de un interés por reflejar un mundo de relaciones fugaces, de historias inconexas, de amistades virtuales, de autoparodias, de desigualdad, de abusos y violencia, un universo macabro que no entendemos y del cual no tenemos control, un espacio en el cual la fantasía parece más auténtica que la realidad. Cada situación está enmarcada por un paisaje muy dramático, capturado de una manera naturalista y que reafirma continuamente una posición con el punto de vista de nuestro personaje principal. El sonido funciona de otra manera: mientras nuestro personaje atraviesa por diferentes estados mentales, entre alucinaciones y espejismos, diversas piezas musicales acompañan y le dan otra capa de significado a sus desvaríos, mientras los silencios y el sutil sonido de la naturaleza le otorgan pausas a su interminable monólogo. Mi intención es que el espectador reciba el mensaje a su manera, que lo asimile de una forma íntima y que se vea reflejado no solo como individuo sino como parte de una colectividad. La historia retrata, de una manera no lineal, a un

anciano atormentado, frustrado, aburrido, alguien que ha vivido en los reflectores y que ahora se encuentra en una depresión por la pérdida del amor. Carente de atención y de compañía humana real, su viaje melancólico lo lleva a abandonar el hogar, su zona de confort, para irse a deambular por el desierto en una especie de *vision quest*. Durante su aventura, nuestro personaje acaba en una fiesta de pueblo en donde interrumpe el espectáculo principal para contar un chiste que, al final, provoca que sea enterrado hasta el cuello en el desierto por una turba de niños enloquecidos. A partir de ahí, lo que sucede es una mezcla de situaciones extrañas, en donde una mujer evidentemente perturbada lo encuentra y amenaza con matarlo. Nuestro personaje decide distraerla con una historia, la cual no llega a nada ni tiene un principio o un final muy claro. En ese ocultamiento se basa gran parte de la estrategia narrativa: durante el desarrollo de la película podemos ver que hay diversas partes del guion que son omitidas, diversos remates de parlamentos que nunca llegan, preguntas que no son contestadas o que no alcanzamos a escuchar, finales que no son contados. Esta manera de construir un relato tiene por objetivo no solo promover un ejercicio de imaginación en el espectador, sino una reflexión en torno a las diversas maneras en que la realidad nos es representada, de cómo se construye dicha realidad en los medios y de la manera en que la verdad y la mentira se mezclan sin dejarnos en claro qué está sucediendo realmente. El dejar cierta parte de la historia inconclusa, abierta, promueve, quizás, un mensaje de esperanza al permitir imaginar una serie de escenarios diferentes,



de posibles rutas de escape. Al final, nuestro personaje logra salir de la situación, no sin antes elaborar sus pensamientos más congruentes, una cita sin referencia, una especie de discurso de autoempoderamiento, un objeto mental que le permite ayudarse a sí mismo a salir de esa zona oscura en que se había instalado. El desenlace, sin embargo, es igualmente ambiguo: ¿Nuestro personaje logró redimirse o simplemente entró a otro pozo, a otra prisión más compleja? ¿Qué es real y qué no lo es? Esta segunda es otra pregunta que vuelve a menudo. El viejo comediante, por ejemplo, ¿muere? Una pregunta sin respuesta en la película. En el plano de lo real, fuera del lienzo cinematográfico, Horacio Salinas murió pocos meses después de la filmación. Eso le dio a la película otro significado. Una transición a la realidad, el surrealismo haciendo espacio al realismo. Finalmente, la ficción es un vehículo que me interesa para confrontarnos con nuestra realidad dura y fría. Esta realidad donde nos encontramos que, desafortunadamente, no nos ofrece una respuesta correcta para saber a dónde vamos desde aquí. Este tipo de desesperanza, particularmente dura para aquellos inmediatamente aterrorizados por ellos mismos o por otros, a menudo se resuelve perdiéndonos en ficciones. Es una forma saludable de enfrentarla, hasta que no lo es. Es comprensible que recurramos a ficciones que se vuelven significativas en un momento de necesidad mental, emocional y espiritual, pero buscar la comodidad en estos medios no es un fin

en sí mismo. Usar ficciones puede ayudar a distraernos cuando nos sentimos derrotados o sin esperanza, puede ayudar a inspirarnos. Pero no debemos olvidar, en la calidez y seguridad de nuestras series favoritas, que se debe hacer un trabajo real para recuperar el tiempo perdido.

El acto de crear, de hacer algo de la nada, es evidentemente algo notable y difícil de explicar. El director de cine alemán Wim Wenders comenta al respecto: *Creo que la última aventura que queda en este planeta es la creatividad; porque hemos estado en todas partes, no queda mucho por explorar, pero queda una exploración en la imaginación humana... Creo que no hay nada más emocionante que aprender sobre la creatividad de alguien, y también sobre su oficio.*³⁰

Si hablamos con artistas de distintas disciplinas para comprender qué significa la creatividad, podríamos encontrarnos con palabras como métodos de trabajo, colaboraciones, o quizás coraje, el coraje para comenzar algo. Durante los 4 años que llevó el presente proyecto, la parte más desafiante fue tener el coraje de iniciarlo, dar el salto a crear y completar una película, siempre temiendo que no fuera lo suficientemente buena. Afortunadamente pude apoyarme en amigos cercanos y colegas, los cuales me ayudaron a llevar la película a buen término. Siempre me he sentido inspirado por cualquier persona que hace posible sus

³⁰ Wim Wenders en entrevista con Masha Savitz, consultado en enero 16, 2018 en https://www.theepochtimes.com/wim-wenders-and-his-new-film-pina_1490988.html



We have to help the zombie.

proyectos en sus propios términos, que hace su propio camino y se mantiene fiel a él, independientemente de presiones externas. En ese sentido creo que el presente proyecto se desarrolló de esa misma manera gracias al apoyo de mucha gente.

Creo firmemente que el cine es un proceso colaborativo. Al estar involucrado en varias áreas de la producción y en la escritura del guion, existe en este proyecto un grado de autoría que tal vez no existiría si solo fuera el director, ya que la dirección es en varios sentidos una interpretación. Pero independientemente de esas situaciones, fundamentalmente traté de formar un equipo de personas que fueran profesionales en sus respectivas áreas y que quisieran hacer la misma película que yo (es decir, compartir una visión común). Hecho esto, el siguiente reto fue crear un ambiente donde los procesos individuales de trabajo fueran posibles, un ambiente donde hubiera lugar para la capacidad de todos. Al final, este equipo me apoyó para poder llevar a cabo una visión, buscando durante toda la producción que los colaboradores aportaran su interpretación. Me refiero a los actores, al director de fotografía, el diseñador de producción, el productor creativo, el diseñador de vestuario, el editor, el diseñador de audio, los músicos, todas las voces que conformaron el equipo de realización cinematográfica.

La imaginación es el inicio de todo proceso: me estimula hacer ciertas preguntas, me inspira poder establecer un acercamiento desobediente a cierto *status quo*. Me gusta imaginar historias que sean símbolos, crear arcos narrativos, desarrollar una estructura

que se convierta en un vehículo de ideas, darle vida a una ficción. Supongo que lo que busco es producir historias donde la estructura narrativa sea arriesgada. Aunque hago apuntes y bosquejos antes de escribir, no descarto nunca probar direcciones diferentes y reaccionar ante un contexto específico. Escribir es probablemente lo más difícil. Es una actividad muy solitaria y requiere mucho tiempo y disciplina. Lo desafiante fue depurar la idea y escribir la historia que realmente quería contar. Ese fue el reto principal y el cual me tomó años. En una historia es muy fácil describirse o negarse a uno mismo. Pero también creo que escribir es algo muy espiritual. Es un tipo de magia, una especie de conjuro. En ese proceso eventualmente superé la duda inicial, ignorando la autocensura, me di permiso para fracasar, detenerme en lo que estuve haciendo por años y hacer otra cosa... siempre confiando en el proceso en sí.

Diferentes motivos inspiran mis diferentes proyectos. Muchas de mis piezas están motivadas por pura frustración o desencanto, mientras que otras podrían inspirarse en un deseo de capturar un recuerdo perdido, piezas hechas con nostalgia, o con la intención de hacer un comentario social.

Sin embargo, muchas de mis piezas pueden tener su comienzo en una sola frase estimulante que descubro o que se me viene a la cabeza, y de esa línea, el resto de la pieza crece, como una planta. La gente cree que la creatividad es solo para unos pocos. Como profesor, he visto suficientes proyectos creativos como para saber que esto no es verdad del todo. Creo en la capacidad creativa de la



there is evil in me,

mente humana. Si puedes nutrir tu creatividad, crear espacio en tu vida, disciplinar la mente para enfocarte y emocionar a otra gente con tu propia emoción, todo puede suceder. De esa manera surgió *Piérdete entre los muertos* y este texto que la acompaña.

De la misma manera en que en mi película hay muchas historias sin final, muchos chistes sin remate, muchas preguntas jamás hechas, escribo este texto con la idea principal de que me mantenga en el camino de la investigación más que con la pretensión de llegar a conclusiones definitivas. Y ese es el reto y la responsabilidad más grande de un profesor o de un tutor académico: mantener al que investiga en su camino, no ocultarle los métodos ni ser egoísta sino al contrario, apoyarlo a que termine lo que comenzó. El desarrollo de este escrito fue hecho casi a ciegas, rodeado de confusión y frustraciones. Ese sentimiento se extiende a nuestro entorno inmediato y de ahí a todo el territorio que ocupa lo que llamamos patria. Vivimos en el país de la maquinaria de la desaparición, de la impunidad, de los secretos, vivimos perdidos entre miles de muertos, en un territorio donde desaparecen estudiantes, periodistas, activistas. Las historias de terror al respecto son inenarrables, y la rabia y el desamparo que surge se sublima de muchas maneras creativas. ¿Está bien valernos de esas historias para dar a conocer la tragedia de nuestro pueblo y de los excluidos?, ¿es posible crear espacios

de protesta desde los medios tradicionales?, ¿qué posibilidades nos dan las nuevas tecnologías?, ¿el cine? Quizás por eso pienso en este proyecto como una memoria y como punto de partida de una serie de comentarios alrededor de un mundo que se cae a pedazos sin que nadie pueda evitarlo ni nadie responda por ello. Un universo donde ningún discurso otorga consuelo ni estrategia. Un mundo lleno de cajas misteriosas, donde no sabemos qué es real y qué no. Vivimos en lo que parece el guion de un videojuego donde no somos más que espectadores y donde la ética y la moral son relativas, algo muy similar a lo que sucede en la mitología de *Assassin's Creed*,³¹ videojuego creado por Ubisoft en donde una orden de asesinos que opera desde la Alta Edad Media hasta la era moderna maneja el destino de la humanidad. Su mantra nos da claves para comprender su interpretación del mundo: *Nada es verdad, todo está permitido... Decir que nada es verdad es darse cuenta que los cimientos de la sociedad son frágiles y que debemos ser los pastores de nuestra propia civilización. Decir que todo está permitido es comprender que somos los arquitectos de nuestras acciones y que debemos vivir con sus consecuencias, ya sean gloriosas o trágicas.*³² A lo largo del videojuego vemos dos caras de la misma moneda, dos mundos enfrentados, una serie de ideologías opuestas, pero en realidad, vemos las mismas prácticas en todos. Los antisistema matan a personas que creen que son

³¹ “Live by the Creed” consultado en febrero 27, 2018 en <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/>

³² “The creed”, consultado en febrero 27, 2018 en http://assassinscreed.wikia.com/wiki/The_Creed



I am a sad man


corruptas; sabotean las operaciones del enemigo; incluso manipulan eventos históricos para favorecer sus intereses. ¿Suena esto familiar? Y como todas las organizaciones, usan su ideología para justificar sus acciones, obtener poder y así manipular el mundo a su favor.

No es fácil evitar sufrir angustia cuando descubrimos que nuestras creencias sobre la naturaleza de la realidad son falsas. Crees que tu candidato va a cambiar las cosas, pero todo sigue igual. Crees que tu pareja te ama, pero luego te deja. Crees que tu trabajo es seguro, pero luego te despiden. Crees que eres un buen artista, pero nadie exhibe tu trabajo. Crees que eres una buena persona, pero no tienes amigos que lo comprueben. Sin embargo, quizás debemos comprender que decir que nada es cierto es también reconocer que la vida es un cambio constante, que nada es permanente y que es probable que estemos equivocados en nuestras creencias. Una crisis existencial podría describirse como estar parado en el borde de un abismo y tener miedo a caer para luego darte cuenta de que no hay nada que nos impida saltar. Es darte cuenta de que puedes hacer lo que quieras pero que hay consecuencias de todas nuestras acciones. Las ideas de civilidad, patriotismo y moralidad se crearon y se inculcaron en la mayoría de nosotros por una muy buena razón: domesticarnos, “civilizarnos”, mantener un cierto orden público, y con ese fin hay mentiras que se nos dicen constantemente, “ficciones dominantes” que nos dan cohesión como nación e identidad como pueblo.

Quizás ese desencanto de la clase política es una invitación a la acción, a ir más allá de lo establecido para lograr el objetivo de mejorar nuestra circunstancia, usar las estrategias de la colaboración permanente para la construcción de espacios donde se pueda reflexionar y rediseñar. Superar esa apatía ante la aparente imposibilidad del cambio es un paso muy difícil, así como adquirir el coraje para emprender un proyecto y creer que tiene un valor, un papel en la construcción de una sociedad más justa, una sociedad donde quede claro cuál es la relación entre el conocimiento y el poder, en donde la igualdad sea siempre un punto de partida. *El pasado siempre trata de controlar el futuro* es una frase reveladora extraída del documental *RIP!: A remix manifesto*.³³ Para muchos esta noción puede parecer ridícula. Después de todo, nos encontramos inmersos en la lógica del pasado, aún en la aparente libertad de las redes, hiperconectados con innovaciones tecnológicas, teléfonos inteligentes, redes sociales, videojuegos que conectan a miles de jugadores de todo el mundo, un amplio mercado en internet para entrega a domicilio; sin embargo, el sello distintivo del mundo es la miseria alrededor de la abundancia y la soledad rodeada de la multitud.

Aquello que se inventó para unirnos es lo que aparentemente nos separa. Tenemos acceso en directo de lo que sucede alrededor del mundo, pero en realidad ¿cuánto del mundo no estamos percibiendo? No lo sabemos y nunca lo sabremos. Lo único cierto es que estamos encarcelados en ilusiones... ilusiones que

³³ *RIP!: A Remix Manifesto*, consultado en abril 3, 2018, https://www.youtube.com/watch?v=quO_Dzm4rnk

A black and white photograph of a landscape. In the foreground, there is a flat, open field with some sparse vegetation. In the middle ground, there are several mountain ranges or hills. The sky is very bright and hazy, with a large, glowing sun in the center. The overall mood is somber and desolate.

Your god has forsaken me.

alimentamos día con día. En ese sentido, la ilusión alrededor de *Piérdete entre los muertos* es la de participar en algún tipo de cambio de mentalidad o al menos invitar a la reflexión y la discusión alrededor de dicho cambio. Y si no hay éxito en ese sentido, al menos quedo satisfecho de haber producido una pieza honesta, que me sirvió para redimir a mis propios muertos. Una pieza impregnada de mis emociones y sentimientos.

Según Truffaut, un autor transforma una película en algo personal, una expresión de su propia personalidad. La idea de autor es la idea de hacer una película distinta al momento en que el director infunde sus propias ideas en los personajes y la historia más allá de lo que requería el guion. Truffaut sostiene que un cineasta, como cualquier artista, trata fundamentalmente de mostrarle a su audiencia cómo entenderse a sí mismo a través de esta expresión artística hiperpersonal. Es decir, que un director es un artista más que un técnico, así como un escritor no es necesariamente un académico o un académico no es necesariamente un artista. En este caso el artista/director/autor es simplemente un ser humano profundamente emocional que *siente con particular intensidad las sensaciones que comunica a su audiencia*.³⁴

Y así surgió *Piérdete entre los muertos*.



RA⁺

³⁴ Truffaut, Francois. *Hitchcock*, New York: Simon and Schuster, 1984, p. 15.



This is a story about slavery...

Bitácora.

Desarrollo

Mayo 2014-Mayo 2015.

El proyecto es presentado dentro de un concurso de *pitching* de ideas para largometrajes dentro del Short Film Corner del Festival de Cannes. Es preseleccionado y se convierte en proyecto finalista. Sin embargo, no ganó nada más que el aplauso. A partir de ahí la idea existe y toma fuerza. Al regreso a México, comienzo a desarrollar una serie de bosquejos con ideas y un archivo fotográfico de locaciones y personajes. En esta etapa se desarrolla la mayor parte del guion. Sin embargo, el andamiaje conceptual se sostenía en una sinopsis corta. Con esa sinopsis empecé a entusiasmar agente alrededor del proyecto, entre ellos a Flor Edwarda Gurrola (*El evangelio de las maravillas, Santitos, El infierno, Plan sexenal*) quien sería la actriz principal. Gracias a Flor Edwarda logramos subir al proyecto a Gabriel Retes (*Chin chin el teporocho, Bienvenido-welcome, El bulto*) para ser el personaje principal de la historia, el viejo comediante enterrado hasta el cuello en el desierto. Al final de esta fase el texto de la película llega a su versión casi definitiva.

Preproducción

Junio 2015.

Esta fase arrancó con la realización de un *teaser* de la película, el cual fue filmado en Icamole, Nuevo León con la participación de

Gabriel Retes y Edwarda Gurrola. El resultado es un video sin cortes de alrededor de 2 minutos donde se define la estética de la película, los encuadres y el paisaje psicológico que debían construir los personajes. A partir de esta miniproducción de dos días, se llevó a cabo toda la planificación y la visión general del proyecto. Este *teaser* sirvió para darle un empuje real a la película, en el sentido de que le dio visibilidad. La preproducción también incluyó el *casting*, el cual fue largo y sufrió varias modificaciones durante proceso. Al final, el talento se definió con el actor Horacio Salinas y la actriz Anajosé Aldrete en los papeles principales. En esta etapa se definió también el equipo de producción y los diferentes acuerdos de coproducción con la incorporación de Artemio Narro (*El Llanero Solitario*) y Alexandro Aldrete (*Bengala*) como productores y Karen Alcázar como productora en línea. Este equipo de directores-productores fue fundamental para el desarrollo, desde el *casting* hasta la postproducción del proyecto.

Producción

Diciembre 2015.

Finalmente, la producción da comienzo. Nuestra coproductora principal El Llanero Solitario nos proporciona el equipo para poder filmar en el desierto de Icamole, Nuevo León (a 30 minutos de la ciudad de Monterrey). Se conforma un equipo de alrededor de veinte personas incluyendo los actores. La producción se muda a la ciudad de Monterrey, Nuevo León, México.



Fotografía principal

Enero 2016

La cámara empezó a filmar a mediados de enero y durante tres semanas en el desierto de Icamole en una situación de guerrilla. Las condiciones de vida eran bastante elementales, todo el equipo humano, excepto el actor principal, dormía en una gran sala con literas dentro de una hacienda centenaria hecha de adobe que se estaba cayendo a pedazos; sentíamos el calor durante el día y el frío durante la noche pero todos los días el equipo se aferraba a la rutina de enterrar a un anciano en el desierto y escuchar sus largos monólogos. Mantener emocionado y con buen estado anímico al equipo fue lo más difícil en esta etapa, el proceso de esculpir a los personajes fluía de una manera casi mágica, pues la principal preocupación era sortear el día a día entre el polvo, la falta de comodidades y la ficción que estábamos creando. Las indicaciones eran trabajar siempre con luz natural y sin preocuparse mucho por los destellos de luz o la limpieza de la óptica. No contábamos con tráiler o móvil de producción ni con suficientes asistentes. La mayoría de los integrantes del equipo cumplíamos varias funciones sin quejarnos de las circunstancias de trabajo. Quizás ver cómo Horacio Salinas soportaba largas horas enterrado hasta el cuello en el desierto o cargando una piedra hasta la cima de un cerro una y otra vez sin ninguna queja ni petición para descansar empujaba a todo el equipo a seguir su ejemplo de compromiso con la película. El 90% de la filmación ocurrió en los alrededores de Icamole y la Hacienda del Muerto, municipio de García, Nuevo

León, así como el pueblo de Paredón y la sierra de Arteaga en Coahuila. Un par de secuencias fueron hechas en la ciudad de Monterrey.

Fin de rodaje

Abril 2016

Termina el rodaje. Se desmantela el total de la producción y empieza otro proceso. El equipo es devuelto en buen estado a los proveedores y se lleva a cabo una revisión del conjunto completo de tomas del rodaje.

Postproducción

Abril 2016-Enero 2018.

Esta fue la etapa más larga de todas: pasaron casi 20 meses para llegar a un producto final. Durante este período se trabajó en sesiones aisladas con todo el material que habíamos producido. Las circunstancias económicas no fueron las ideales, así que el proceso tomó un ritmo lento y fue sustentado mayormente en colaboraciones y acuerdos de coproducción. La mayor parte de la original es una colaboración entre Rogelio Sosa y Esteban Aldrete, el diseño de sonido fue hecho por Matías Barberis (Bias-Post). En este momento, antes de que la película estuviera lista para salas de cine, se empezó a compartir una copia de visionado en línea con algunos festivales.

Finalmente, la mezcla para salas de cine fue hecha en los estudios Splendor Omnia bajo la producción de Artemio Narro y Matías



THINK
JUST A

Barberis y gracias al desinteresado apoyo de Carlos Reygadas y Natalia López.

Distribución

Enero-Mayo 2018.

Antes de que existiera una copia de exhibición de la película, *Piérdete entre los muertos* fue invitada a tener su estreno mundial en el 47.º Festival Internacional de Cine de Rotterdam dentro de la sección “Bright Future-Mid Length”. Esta invitación nos ayudó a conseguir el apoyo necesario para terminar el diseño de audio y la mezcla final para salas de cine. El estreno mundial fue el día 25 de enero de 2018 en la sala 4 del cine LantarenVenster de Rotterdam, Holanda. Durante el festival la película tuvo 4 funciones en total, en las que obtuvo muy buenos comentarios por parte del público asistente.

El estreno en México sucedió dentro de la sección “Ahora México” del Festival Internacional de Cine de la UNAM, FICUNAM 8. La función de estreno tuvo lugar el día 1.º de marzo en la sala Julio Bracho del Centro Cultural Universitario, UNAM. En este caso la película tuvo una extensa sesión de preguntas y respuestas en torno al comentario social que plantea.

A mediados de abril la película es invitada a ser parte del archivo de iffnunleashed.com, la plataforma de distribución del Festival de Rotterdam. En dicha plataforma se distribuyen los títulos más interesantes así como las películas ganadoras del festival.

En el mismo mes la película es invitada a ser parte de la sección en competencia del Festival del Nuevo Cine Mexicano de Durango, el cual tomó lugar en la ciudad de Durango, México, del 16 al 20 de mayo de 2018. En el mes de julio de 2018 participa en el Festival FotoFilm en la ciudad de Tijuana. Durante el mes de agosto del mismo año se presenta dentro de la competencia de largometrajes de ficción en el 14.º Festival Internacional de Cine de Monterrey. En el mismo mes participa en el festival Black Canvas 2018 en Ciudad de México.



Ficha técnica de la película.

Título original: *Piérdete entre los muertos / Drown among the dead / Perdre parmi les morts*

País de producción: México.

Productora: Instant Cult Films

En coproducción con: El Llanero Solitario, Aurora Dominicana, Bengala, BiasPost, Splendor Omnia.

Año: 2018.

Fecha de producción: Enero, 2016.

Duración: 62 mins.

Idioma original: Español.

Formato de rodaje: Digital 4K.

Guión y dirección: Rubén Gutiérrez.

Producción: Artemio Narro, Carlos Narro Robles, Rubén Gutiérrez, Alexandro Aldrete, Matías Barberis.

Fotografía: Julio E. Valdes, Rubén Gutiérrez.

Montaje: Ruben Gutiérrez, Israel Cardenas y Pablo Chea.

Música original: Rogelio Sosa y Esteban Aldrete.

Diseño audio: Matías Barberis

Con:

Horacio Salinas (*La montaña sagrada*, 1973, *La selva furtiva*, 1981.)

Anajosé Aldrete (*Voy a explotar*, 2008, *Me quedo contigo*, 2014, *Semana Santa*, 2015.)



Sinopsis.

En un desierto desolado, un viejo permanece enterrado hasta el cuello sin que sepamos cómo llegó ahí o cuánto tiempo lleva así. Una extraña mujer que deambula el terreno arrastrando un bate con clavos lo encuentra, dispuesta a matarlo. Para salvarse, el condenado la envuelve con el misterio de sus palabras, distrayéndola con historias sobre un umbral mítico donde se encuentra la verdad absoluta. Ella queda atrapada por las palabras del condenado mientras lucha con sus propios conflictos existenciales en un mundo donde los límites entre la verdad y la mentira, la realidad y la imaginación son borrosos. Esta situación bizarra es el detonante de un monólogo en torno a la soledad, el vacío, el amor, el absurdo, el miedo a la muerte y la fragilidad de las pasiones humanas.

Link: <https://www.iffnunleashed.com/film/pierdete-entre-los-muertos>



Póster.



Fuentes de consulta.

Badiou, Alain. *15 Tesis sobre arte contemporáneo*. Paris: Inaesthetic, 2009.

Beuys, Joseph. *Social sculpture*. New York: Artforum, 1969.

Bey, Hakim. *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic terrorism*. Nueva York: Autonomedia, 1985.

Bishop, Claire. *Artificial Hells, Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Nueva York: Verso, 2012.

Byung-Chul Han. *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Ciudad de México: Editorial Herder, 2014.

Chalmers, David. *The conscious mind: In Search of a Fundamental Theory*. Oxford: Oxford University Press, 1996.

Cho, Seehwa. *Critical Pedagogy and social change*. Nueva York: Routledge, 2013.

Debord, Guy. *El planeta enfermo*. Barcelona: Anagrama, 2006.

Debord, Guy. *Situationism: A Compendium*. Nueva York: Bread and circuses, 2014

Didi-Huberman, Georges. *Imágenes pese a todo, memoria visual del holocausto*. Ciudad de México: Ediciones Paidós, 2004.

Edelman, Murray. *From art to politics: how artistic creations shape political conceptions*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja negra, 2013.

Fliotsos, Anne. *American Women Stage Directors of the Twentieth Century*. Chicago: University of Illinois Press, 2008.

Groys, Boris. *Art Power*. Cambridge: MIT Press, 2008.

Hardt, Michael y Negri, Antonio. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. Londres: Penguin Books, 2004.

Helguera Pablo. *Education for socially engaged art*. Nueva York: Jorge Pinto Books, 2011.

Huyssen, Andreas. *Twilight Memories*. Londres: Routledge, 1995.

Kaprow, Allan. Consultado en octubre 15, 2016, <http://artecontempo.blogspot.mx/2006/07/alan-kaprow.html>

Kauffman, Vincent. *Guy Debord: The revolution in the service of poetry*. Cambridge: Minnesota Press, 2010.

Kendall, L. Walton. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard: Harvard University Press, 1990.

King, Geoff. *The spectacle of the real: from Hollywood to reality TV and beyond*. Bristol: Intellect Books, 2005.

Mesch, Claudia. *Art and politics: a small history of art for social change since 1945*. Londres: Palgrave Macmillan, 2013.

Molyneux, Stefan, *Practical Anarchy: The Freedom of the Future*. New Hampshire: Freedomain Radio, 2009.

Molyneux, Stefan. *Everyday Anarchy: The Freedom of Now*. New Hampshire: Freedomain Radio, 2008.

Nozick, Robert. *Anarchy, state and utopia*. Nueva York: Basic Books, Inc., 1974.

Pavel, Thomas. *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press, 1986.

Paz, Octavio. *Re/visiones: la pintura mural*". *México en la obra de Octavio Paz III. Los privilegios de la vista*. Ciudad de México: Fondo de cultura económica, 1987.

Po, Li. *The selected poems of Li Po*. New York: Dew Directions, 1996.

Rancière, Jaques. *Hatred of democracy*. Nueva York: Verso, 2005.

Rancière, Jaques. *The emancipated spectator*. Nueva York: Verso, 2009.

Rancière, Jaques. *El tiempo de la Igualdad: Diálogos sobre política y estética*. Ciudad de México: Herder, 2009.

Rancière, Jaques. *Dissensus, politics and aesthetics*. Nueva York: Bloomsbury, 2010.

Rancière, Jaques. *Education, Truth, Emancipation*. Nueva York: Bloomsbury, 2010.

Rancière, Jaques. *Aesthesis*. Nueva York: Verso, 2013.

Rancière, Jaques. *The intervals of cinema*. Nueva York: Verso, 2014.

Ricoeur, Paul. *Tiempo y narración*. Ciudad de México: Siglo XXI, 1985.

Rushton, Richard. *Cinema After Deleuze*. Londres: Continuum UK, 2012.

Scott, James C. *Los dominados y el arte de la resistencia*. Ciudad de México: Ediciones Era, 2000.

Shifman, Limor., *Memes in Digital Culture*. Cambridge: The MIT Press, 2014.

Seife, Charles. *Virtual Unreality, the new era of digital deception*. Nueva York: Penguin Books, 2015.

Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2014.

Taylor, Grant. *When the machine made art*. Londres: Bloomsbury publishing, 2014.

Thompson, Nato. *Art and activism*. Nueva York: Melville House, 2015.

Tobias, Ronald. *20 Master Plots: And How to Build Them*. Cincinnati: Writers Digest Books, 1993.

Truffaut, Francois. *Hitchcock*. New York: Simon and Schuster, 1984.

Vaneigem, Raoul. *The revolution of everyday life*. Austin: Rebel Press, 2001.

Wagensberg, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Ciudad de México: Tusquets Editores, 1985.

Zerzan, John. *Elements of refusal*. Seattle: Left Bank Books, 1998.

Zerzan, John. *Running on emptiness*. Los Angeles: Feral House, 2002.

Zerzan, John. *Twilight of the machines*. Los Angeles: Feral House, 2008.

Zerzan, John. *Why Hope?: The Stand Against Civilization*. Los Angeles: Feral House, 2015.



Ilustraciones.

Portada. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 1. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 2. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 3. Piérdete entre los muertos, cuaderno de bosquejos, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 4. Explicando que es un anarquista y porqué el gobierno equivale a violencia, fotograma de video, Rubén Gutiérrez, 2016.

Fig. 5. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 6. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 7. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 8. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 9. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 10. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 11. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 12. Piérdete entre los muertos (*teaser*), fotograma de video, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 13. Piérdete entre los muertos, bosquejo, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 14. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 15. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 16. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 17. ¿Donde estás Satanas?, fotograma de video, Rubén Gutiérrez, 2002.

Fig. 18. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 19. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 20. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 21. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 22. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 23. Piérdete entre los muertos (trailer), fotograma de video, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 24. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 25. Helpless in the bath of fire, fotograma de video, Rubén Gutiérrez, 2010.

Fig. 26. Piérdete entre los muertos, foto de preproducción, Rubén Gutiérrez, 2015.

Fig. 27. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 28. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 29. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 30. Piérdete entre los muertos, foto de producción, Rubén Gutiérrez, 2016.

Fig. 31. Piérdete entre los muertos, foto de producción, Rubén Gutiérrez, 2018.

Fig. 32. Piérdete entre los muertos, fotograma de película, Rubén Gutiérrez, 2018.



Fin



RA⁺



INSTANT
CULT
FILMS

aurora
domini-
cana



BIASPOST

SPLENDOR OMNIA

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

