



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Filosofía y Letras

Posgrado en Historia del Arte



RITUALES DE ANIMACION: LA BUSQUEDA DE SENTIDO EN EL OBJETO

El objeto animado en el imaginario cinematográfico de los Hermanos Quay

Tesis que para obtener el grado de Maestra en Historia del Arte presenta:

Citlali Bernhardt Cabrera

Comité Tutor:

Directora: Dra. Deborah Dorotinsky Alpersteln

Asesor: Dr. José Luis Barrios Lara

Asesor: Dr. Miguel Ángel Fernández Delgado

Sinodal: Mtra. Karla Jasso

Sinodal: Mtro. Octavio Mercado

México, D. F., 2009.



Universidad Nacional
Autónoma de México



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

Facultad de Filosofía y Letras

Posgrado en Historia del Arte

RITUALES DE ANIMACIÓN: LA BÚSQUEDA DE SENTIDO EN EL OBJETO

El objeto animado en el imaginario cinematográfico de los Hermanos Quay

Tesis que para obtener el grado de Maestra en Historia del Arte presenta:

Citlali Bernhardt Cabrera

Comité Tutor:

Directora: Dra. Deborah Dorotinsky Alperstein

Asesor: Dr. José Luis Barrios Lara

Asesor: Dr. Miguel Ángel Fernández Delgado

Sinodal: Mtra. Karla Jasso

Sinodal: Mtro. Octavio Mercado

México D. F., 2009.

Quiero agradecer a la Universidad Nacional Autónoma de México por ser la maravillosa institución que es, a la Dirección General de Estudios de Posgrado por el otorgamiento de la beca que me permitió realizar los presentes estudios de Maestría, a los integrantes de la Coordinación de Estudios de Posgrado en Historia del Arte por su constante apoyo, al Comité Tutor de esta tesis, en especial a su directora Deborah Dorotinsky, quien incansablemente ha estado a mi lado desde el inicio, a mis profesores y compañeros de la Maestría en Historia del Arte en la área de Arte Contemporáneo, por entregarse del todo a sus creencias, principios e incertidumbres, por guiarme y compartir esta fabulosa y –por suerte- inagotable exploración.

Doy gracias por todo su gran amor y apoyo a Helmut, Delia, Quilla y a Tante Erika, quien ha contribuido al crecimiento de mi ‘biblioteca’ de manera considerable. Muchas gracias a Alma, Anahí, Claudia, Eugenia y a Sergio, por enriquecer mi vida.

Para Anna Amalia

Índice

1. Planteamiento	2
2. Hipótesis	4
3. <i>La Calle de los Cocodrilos</i>, el cortometraje	6
4. Los Hermanos Quay	9
5. Fragmento I: El Quinetoscopio	14
6. Contexto	20
6.1. Bruno Schulz	20
6.2. Teatro guiñol	23
6.3. Jan Svankmajer	26
6.4. Cine vanguardista	28
7. El medio cinematográfico	31
8. Fragmento II: Los tornillos	34
9. <i>Das Unheimliche</i>: lo inquietante	42
9.1. Lo inquietante: Animatismo	44
10. Fragmento III: Las muñecas	48
11. Conclusiones: Rituales individuales	55
12. Bibliografía	58
13. Anexo	60

1. Planteamiento

La animación de objetos causa sensaciones difíciles de definir en el ser humano contemporáneo. Los espectáculos de títeres y marionetas se etiquetan como espectáculos infantiles, enfatizando quizás la destreza, el realismo, la belleza e incluso el mensaje educativo, la moraleja, de una que otra puesta en escena. Las instalaciones y los performances con objetos animados se analizan generalmente a partir de los conceptos de analogía y metáfora: comparaciones que ilustran partes de la vida humana, un mundo paralelo que refleja comportamientos y posturas, ya sea de modo crítico o cómico. Las lecturas que derivan de un objeto animado son múltiples y pueden ser evidentes: controlar y ser controlado: la manipulación, pérdida de escala, la existencia de un doble (*Doppelgänger*) o en relación a cuestiones más complejas: la posibilidad o necesidad de proyectar emociones y deseos reprimidos en nuestro entorno material, la adopción del carácter de demiurgo o de ser alienado, la construcción de un microcosmos de cierto modo controlable, un espejo de nuestro universo.

Pero es un hecho que en la mayoría de los casos, el objeto animado inquieta, provoca algo así como morbo, miedo e incomodidad. En el mundo contemporáneo se tiene entendido que las cosas no se mueven solas, pero curiosamente es un concepto que siempre se vuelve a retomar, en especial en el medio cinematográfico.

Los objetos animados que pueblan el mundo de los Hermanos Quay tienen además características muy particulares: se trata de seres incompletos, fracturados, mutilados, incongruentes en sí mismos. No sólo se anima lo inanimado, sino que aquello inanimado no corresponde a las formas de vida que el ser humano asimila, con las que puede identificarse. Pueden existir objetos fantásticos con vida, pero en este caso se trata de objetos que se salen de cualquier sistema lógico acostumbrado: no son para jugar, no dan ternura, su comportamiento no responde a moraleja alguna.

Los diferentes tipos de relación con el objeto animado fracturado o descompuesto, pueden encontrarse en múltiples manifestaciones artísticas del ser humano moderno, en los movimientos llamados de vanguardia. Existe un paralelismo entre la impotencia ante la realidad social circundante y la experimentación con seres u objetos inertes con vida y carácter propio. Una posible línea de lectura lleva a plantear que esto corresponde al estado de crisis de la situación espiritual en la modernidad.

¿De qué modernidad estamos hablando y cuál es la situación espiritual del ser humano moderno a la que se está refiriendo aquí? Con el fin de establecer un marco teórico concreto,

se referirá a conceptos tratados por Walter Benjamin en su obra *El origen del 'Trauerspiel' alemán*. Ahí sostiene que la Modernidad inicia con el Barroco, tras una ruptura con las nociones religiosas enaltecidas hasta ese entonces: "El barroco no se distinguió por la interiorización de un mundo espiritual alejado de la temporalidad terrena sino por su apegamiento a las convulsiones de la realidad material y política."¹ Al irse consolidando una mentalidad científicista y capitalista, sobre todo a partir de la época de la Ilustración, el ser humano pierde el concepto de un Todo unificador, de la causalidad que daba sentido a su existencia, su condición de criatura, lo cual se ve reflejado en un constante cuestionamiento de sí mismo y su cotidianidad, así como en una serie de expresiones que vuelven a hacerse patentes en las propuestas vanguardistas de principios del siglo XX. La creciente industrialización y sus consecuencias sociopolíticas y culturales en el cambio de siglo, aunado a los avances científicos que con creciente énfasis comenzaban a indicar hacia el concepto de la incertidumbre², así como los estragos vividos durante y tras la Primera Guerra Mundial, enfrentaron al ser humano nuevamente a lo que Benjamin llama "un mundo vacío."³ No hay más allá, no hay orden cósmico, no hay totalidad, no hay causalidad. Y la ciencia que parecía proveer de ciertas certezas, se convertía en algo literalmente relativo. No existe una realidad o verdad ideal por elucidar, no hay divinidad que justifique la muerte, no hay nada después de la muerte y ésta se da como señal de finitud. "Sin la religión como rebelión, pero tampoco como absoluta sumisión, el contenido de la vida humana se trastoca dando lugar a la cimentación del fragmentado mundo de la vida moderna."⁴

En la misma obra, Benjamin hace énfasis en la alegoría como figura retórica que corresponde a esta crisis espiritual, imagen que se representa a sí misma y al mismo tiempo, a un concepto inasible, quizás inexistente. Da forma a la coexistencia de conceptos supuestamente incompatibles o contradictorios, para lo cual el dispositivo del símbolo resultaría inadecuado, por su relación con el concepto utópico de un todo unificado. Un objeto no sólo es lo que es y su función inmediata, cada objeto carga algún otro significado, culturalmente establecido y/o individual. El mundo alterno de los objetos lleva a un proceso dialéctico, entre aquello que se ve, un fragmento, y aquello que se está representando. La lectura del objeto animado en los Quays se enriquece a partir del tropo de la alegoría en particular, según el desarrollo de Benjamin aquí planteado: "ficción en virtud de la cual algo

¹ Crescenciano Grave, "La Melancolía Barroca", en *Topografías de la modernidad. El Pensamiento de Walter Benjamin*, Ed. UNAM, UIA, Goethe-Institut Mexiko, México DF 2007, p. 123.

² Ver p. ej. Teoría de la Relatividad (Einstein, 1905-16), Teoremas de la Incompletitud (Gödel, 1935).

³ Walter Benjamin, "El origen del 'Trauerspiel' alemán", en *Obras Libro I, Volumen 1*, Abada Editores, Madrid 2006. p. 285.

⁴ Crescenciano Grave, *op.cit.*, p. 123.

representa o significa otra cosa diferente.”⁵ Según Victoria Nelson, cuyo trabajo se enfoca en aproximaciones alternativas al mundo del teatro guiñol: “As a literary or visual device, allegory is also the appropriate mode for combining a physical journey with an inward spiritual one of self-discovery.”⁶

Siguiendo este enfoque, se puede incluir también una aproximación al concepto de la Dialéctica de las Imágenes en Walter Benjamin. Al perderse el sentido de una narrativa lineal, la causalidad en el ser y quehacer humanos, la cual correspondería a un todo unificador y a un destino supuestamente predeterminado, surge la necesidad de generar sentido, ahora a través de la unión de fragmentos. Las partes que conforman el entorno físico y psicológico humano se van hilando bajo perspectivas singulares. No se trata de una unión de elementos dada por el azar. No es una ficción, sino un ‘montaje’. Un proceso en constante cuestionamiento y reordenación: se reconstituye un acontecimiento en un momento determinado y desde un punto de vista particular.

Dentro de los procesos lógicos acostumbrados, aquello que deja de tener un valor de uso en relación a una finalidad predeterminada es abandonado. Al darse una nueva constelación, un nuevo montaje, lo abandonado –inútil- genera una historia propia. Es a partir de esta nueva posibilidad de lectura que se amplía la visión general, permitiendo la existencia de una perspectiva a partir del presente. Esta concepción es perfectamente aplicable al medio cinematográfico. Estamos hablando de montajes, re-enfoques y subjetividades plasmadas a través de un ‘objetivo’. Además, según Edgar Morin, el cine surge en el proceso dialéctico que se establece entre lo proyectado en la película y la participación del espectador. De este modo confluyen varias cuestiones interesantes por elucidar en torno al lenguaje de los Hermanos Quay: el impacto que causa su mundo paralelo, los inquietantes ‘personajes’ que lo habitan, la temática tratada y el desarrollo de éste en el medio cinematográfico.

2. Hipótesis

El ver objetos inertes animados dispara sentimientos ambiguos en el espectador. Es el cine el medio que da realidad a lo irreal y el espectador participa en el film –se proyecta e identifica- enfrentando su propia subjetividad. El mundo cotidiano de los objetos, que normalmente

⁵ Definición Diccionario de la Real Academia Española, versión electrónica <http://www.rae.es/rae.html>, febrero 2009.

⁶ “Como recurso literario o visual, la alegoría es también el modo apropiado de combinar una travesía física con una interior y espiritual de auto-descubrimiento.” Victoria Nelson, *The Secret Life of Puppets*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts and London, England 2001. p. 202.

funciona de acuerdo y subordinado a las necesidades del ser humano, responde en el caso de los Quay a una narrativa propia, se revela fracturado, estéril, obsoleto. Lo supuestamente incoherente se convierte en una verdad y le muestra lo endeble que es el andamio que se generó para sostener su mundo: conlleva una crisis de identidad. Por un lado perturba su raciocinio, el cual le dicta que estas formas de vida no existen, pero la animación se contrapone a este razonamiento y lleva al ser humano hacia la magia y el animatismo ancestral, mismo que se creía por entero superado. Por el otro lado, pone en evidencia la falta de control del ser humano, el papel de demiurgo que él mismo se ha llegado a adjudicar, lo pone a su vez en situación de peligro: el cuestionamiento de su concepción del universo y el cuestionamiento de sí mismo. Resulta que siguen habiendo preguntas a las que el mundo moderno no tiene respuestas.

La inquietud que provoca el lenguaje de los Hermanos Quay responde a la crisis espiritual del ser humano moderno. Su muy particular animación de objetos, temática y medio de expresión, señalan hacia un sistema cientificista/ capitalista decadente y deshumanizado y expresan una necesidad espiritual ancestral que se creía superada.

-

Éste no pretende ser un análisis cinematográfico de la obra de los Hermanos Quay en general, ni de la totalidad del cortometraje propuesto en particular. Para desarrollar los planteamientos deseados, la aproximación asemejará una disección de elementos que se consideran claves (fragmentos del corto), con la finalidad de elaborar una de las posibles lecturas de esta forma de expresión artística en concreto. Mediante el análisis de tres fragmentos del cortometraje se procederá a tratar de comprobar la hipótesis planteada. En un inicio se ubicará el cortometraje dentro de la crítica a la crisis moderna planteada con anterioridad, en el fragmento que presenta la figura del quinetoscopio. La presentación de los personajes que pueblan el mundo paralelo de los Quay en el segundo fragmento se relacionará con el objeto en el imaginario capitalista contemporáneo, para concluir con el fragmento de las muñecas: parte que ilustra junto con las anteriores, el concepto de lo inquietante, elucidado aquí a partir del texto homónimo de Sigmund Freud. Cada segmento se complementa con análisis teóricos específicos, que se consideran fundamentales para la elucidación del tema: el contexto, el medio cinematográfico y el sistema en torno al objeto mismo según Jean Baudrillard.

3. *La Calle de los Cocodrilos*, el cortometraje

El cortometraje *La Calle de los Cocodrilos* es una de las obras más conocidas de los Hermanos Quay, en ella aparecen una gran variedad de objetos inertes animados, así como elementos cinematográficos característicos de estos cineastas. Resulta ser un trabajo emblemático ideal para proponer una posible lectura de su lenguaje en general. Los relatos del autor Bruno Schulz en que se basa, brindan una posibilidad adicional de aproximación a la temática.

Título Original: *The Street of Crocodiles*

País de producción: Reino Unido, BFI (British Film Institute)

Dirección: Hermanos Quay

Compañías de Producción: Koninck Studios, BFI Production Board, Channel Four

Producción: Keith Griffiths

Música: Leszek Jankowski

Cortometraje realizado en 1986, a color, de 21 minutos de duración. Adaptación del relato “La Calle de los Cocodrilos” en *Las Tiendas de Canela* (1934) de Bruno Schulz. Nominado para la Palma de Oro del Festival de Cine de Cannes en 1986 y aclamado por Terry Gilliam¹ como uno de los mejores cortometrajes animados en la historia del cine.² Primera vez que los Hermanos Quay usan película de 35 mm. Esto expresan los propios cineastas acerca del contenido de esta obra:

On display in a deserted provincial museum is an old viewing Kinetoscope machine with a map indicating the precise district of the Street of Crocodiles. Lodged deep within this wooden esophagus lie the internal configurations and mechanisms of the Street of Crocodiles like some quasi-anatomical exhibit. The anonymous offering of human saliva by an attendant caretaker activates and releases the Schulzian theatre from stasis into permanent flux. Myth stalks the streets of this parasitical zone where the mythological ascension of the everyday is charted by a marginal interloper who threads himself through this one night of the Great Season. No centre can be reached and the futile pursuit concludes in the deepest rear rooms of a slightly dubious tailor's shop.³

¹ Terry Gilliam es el productor ejecutivo de *Afinador de Terremotos* (Director de: *Brasil* (1984), *Doce Monos* (1995), *Las Aventuras del Barón Munchhausen* (1988), *Tideland* (2005), etc.

² <http://www.fandango.com/thequaybrothers/biographies/p107270>

³ “Exhibido en un museo provinciano desértico se encuentra un viejo Quinetoscopio con un mapa que indicaba el distrito preciso de la Calle de los Cocodrilos. Al fondo de su esófago de madera descansan las configuraciones y los mecanismos internos de la Calle de los Cocodrilos como una exhibición cuasi-anatómica. La ofrenda anónima de saliva humana de un asistente de cuidador activa y libera el teatro Schulziano de la estática a un flujo permanente. El mito asecha las calles de esta zona parasítica en la que un entrometido que se enhebra en esta noche de la Gran Estación

Sinopsis

En un pequeño auditorio, un hombre observa el detalle de un mapa urbano y echa a andar el mecanismo de un quinetoscopio con un escupitajo. El mecanismo pertenece a, y a la vez contiene, un mundo paralelo, oscuro, polvoriento y cochambroso. El ser humano corta un hilo dentro del mecanismo con unas tijeras, un hilo que une a un personaje de madera con la máquina. Se trata del protagonista del corto, un títere de madera roída, con facciones serias, ojos claros y cabello rebelde rojizo peinado hacia atrás. Su camisa blanca y traje con chaqueta larga están desgastados. Este personaje inicia un recorrido por varios espacios de este 'submundo', el cual asemeja un pequeño distrito comercial con callejuelas llenas de escaparates. El espacio tiene un ambiente industrial, frío y en desuso o abandono, con iluminación cenital. Lo recorre con cautela, cargando cerca del cuerpo una pequeña caja de madera con rayas diagonales. A su paso va descubriendo componentes de la maquinaria. A la Calle de los Cocodrilos accede sin proponérselo, un nudo en el mecanismo se deshace solo, por lo que se eleva un cristal que le abre el paso.

Aquí conviven varios seres: un muñeco infantil antiguo, sucio y con gorro negro interactúa con tornillos que se desenroscan y enroscan en superficies llenas de polvo. Con un espejo de mano intercambia reflejos de luz con un ser que tiene cabeza de foco que está sentado entre bulbos y sigue los pasos del protagonista por esquinas y rincones. En la vitrina de un aparador se encuentra un mono autómatas que toca el tambor compulsivamente por breves y repentinos intervalos. En otro espacio se ve un reloj de bolsillo sin manecillas, en cuya carátula se incrustan algunos de los tornillos danzantes fracturándola. El reloj abre su lado posterior, mostrando un órgano carnosos, rojo y húmedo que asemeja un ano, por el cual se deshace de los tornillos intrusos. En otro escaparate el protagonista ve un maniquí, se trata de un torso femenino desnudo, cuya mano toca delicadamente un pezón, el rostro sonriente del maniquí asemeja una leve mueca de placer.

Todos los diversos movimientos y latidos en este mundo paralelo se acompañan con tonos o música de cuerda, silbidos, melodías sencillas en piano, flauta, además de chirridos, golpes, pasos y crujidos, los cuales intensifican la experiencia de exploración y la sensación de lo oculto, lo perdido en el tiempo.

traza la ascensión mitológica de lo cotidiano. No se puede alcanzar centro alguno y la fútil persecución concluye en los cuartos traseros más recónditos de una sastrería ligeramente cuestionable".
<http://www.zeitgeistfilms.com/film.php?directoryname=streetofcrocodiles>

Tras seguir y observar algunos mecanismos llega al establecimiento del maniquí, donde lo reciben cuatro muñecas antiguas. Éstas son muñecas sólo en su parte superior, su torso está sujeto a cajoneras con ruedas. Vestidas de mujeres, las muñecas carecen de la tapadera de la cabeza, la parte que portaría el cabello. Se ve el interior hueco de la cabeza y un número de serie en la nuca. Las cuencas vacías de los ojos proyectan luz al dirigirse hacia el protagonista. En este taller, parecido a una sastrería, lo atienden: se le cubre con papel de trazar y tela, se le quita la cabeza, para sustituirla con la de una muñeca. A esta se le rellena con algodón. Manipulan un trozo de carne cruda, el cual empapa el papel de trazo con que se cubre; en la trastienda las muñecas giran alrededor del personaje principal -nuevamente con cabeza propia- en un ritual que incluye alusiones directas a genitales masculinos y femeninos: en la pared cuelga una lámina anatómica de un pene, la carne cruda se encuentra en lugar de los testículos y las manos de las muñecas acarician delicadamente oquedades y pliegues de un guante de mujer colgado de la pared. También se alude a ciertos fetichismos: en la cajita del protagonista, que en ese momento contenía uno de los tornillos, se deposita un zapato con tacón de tornillo. Hay cajones, antigüedades, huesos, cristales sucios y opacos, insectos. Aparecen cubos de hielo que se disuelven y vuelven a formar, flores de diente de león que caen desde arriba, se desintegran e integran y un sinnúmero de mecanismos pequeños y misteriosos. De pronto las muñecas entran en un trance hipnótico; a lo largo de todos los acontecimientos, el mecanismo de hilos continúa su labor. El hombre de madera se encuentra en la parte inicial de su recorrido y dirige su mirada hacia arriba. Aparece una cita de la obra literaria homónima de Bruno Schulz que es leída en polaco por una voz en *off* y el texto de ésta aparece en color azul.

En este sitio de barato material humano faltaba también la exhuberancia del instinto, faltaban las pasiones extraordinarias y oscuras. La Calle de los Cocodrilos era una concesión de nuestra ciudad a la vida moderna y a la depravación de las grandes urbes. Lo terrible de este barrio era que en él nada llegaba a su fin, nada se concluía. Por lo visto no podíamos darnos otro lujo más que esa imitación de papel, ese fotomontaje hecho a base de amarillentos recortes de periódicos del año anterior.⁴

Afuera de este universo material pulsante, con ritmo propio, la lupa se retira de la parte del mapa urbano que había estado enfocando.

⁴ Bruno Schulz, *Las Tiendas de Canela*, Colección La Línea de Sombra, UNAM México 1986. p.76.

4. Los Hermanos Quay

Los gemelos Stephen y Timothy Quay (directores, animadores, escritores, diseñadores) nacieron en Norristown, cerca de Filadelfia (EU) el 17 de junio de 1947. Estudiaron ilustración y diseño gráfico en el 'Philadelphia College of Art', donde se graduaron en 1969. Posteriormente fueron becados para estudiar en el 'Royal College of Art' en Londres. Después de sus estudios regresaron a EU, donde tuvieron que trabajar de meseros y lavaplatos para sobrevivir, por lo que decidieron regresar a Europa –ámbito que consideraban más favorable para la realización de cine experimental. Sus primeros cortos los realizaron en la 'School of Film and Television'. Junto con Keith Griffiths, compañero de estudios, fundaron la compañía productora Koninck Studios en Londres y desde finales de los setentas han producido constantemente cortometrajes y películas, principalmente con títeres y objetos animados. Han realizado diseños para producciones de ópera, teatro y ballet, lo cual se refleja en su obra animada, en la que los sonidos, la música y una fuerte esencia coreográfica son fundamentales. Indican que generalmente la música suele preceder al diseño del (des)montaje fílmico. La escenografía de los Quay para la obra *Las Sillas* de Eugène Ionesco, presentada en 1998, fue nominada a un *Tony* y recibió mucha atención en Broadway. En el corto *In Absentia* del año 2000, colaboraron con el compositor contemporáneo alemán Karlheinz Stockhausen (1928-2007), con quien trabajaron también en dos cortos para ballet: *Duet* (1999) y *The Sandman* (2000). En el 2003 produjeron cuatro cortos junto con el compositor Steve Martland para 'Death and Resurrection', parte de The Tate and Egg Live series, realizado en St Paul's Catedral y la Tate Modern. Un comentario del músico con respecto a la colaboración:

At St Paul's, the audience will hear Bach cantatas, and at Tate Modern, the Street Songs. Both works, fittingly for Easter, deal with notions of resurrection. But while Bach's Lutheran world view is suited to bricks laid in the name of God, Street Songs is better heard in our prized, secular cathedral to art, Tate Modern. For in our mostly secular age it is often art that provides us with intimations of the divine. The texts of Street Songs come from traditional street games played by children that re-enact or mimic adult experiences of death and rebirth.¹

¹ "En St Paul's, el público escuchará cantatas de Bach, en el Tate Modern, Street Songs. Ambas obras, apropiadamente para las Pascuas, tratan sobre nociones de la resurrección. Sin embargo, mientras que la cosmovisión luterana de Bach es ideal para un edificio construido en nombre de Dios, Street Songs suena mejor en nuestra preciada catedral secular del arte, el Tate Modern. Dado que en nuestra era, mayormente laica, con frecuencia es el arte lo que nos brinda intimaciones con lo divino. Los textos de Street Songs vienen de juegos callejeros tradicionales en los que los niños recrean o imitan las experiencias adultas de la muerte y el renacimiento." Artículo relacionado en "The Guardian": <http://arts.guardian.co.uk/fridayreview/story/0,12102,929088,00.html#article> continue

Esta cita refiere a la creación de mitos a partir de lo cotidiano, el desplazamiento de los lugares sagrados y la permanencia de las siempre constantes inquietudes humanas.

Con la finalidad de poder financiar su creación vanguardista, han realizado algunos comerciales y videos de música, p. ej. *Sledgehammer* de Peter Gabriel en 1986 (en colaboración con Aardman Animations).

Por lo general usan muñecos, títeres y objetos que encuentran y adaptan, les gusta el trabajo artesanal que caracteriza cada objeto y material. En una entrevista expresan su atracción por los objetos antiguos y su falta de interés en objetos nuevos, lustrosos, relacionados a computadoras. Prefieren los materiales cálidos, ricos en texturas. Tienen predilección por los objetos encontrados, los que dejaron de pertenecer a alguien o algo. Estos son los objetos que tienen memoria, hay toda una historia en ellos y es esa historia la que los Quay buscan liberar. Expresan su apego al trabajo manual al momento de crear un film.² El trabajo paso a paso de la animación *stop-motion* los obliga a entablar una relación cercana con los objetos y a valorar lo intrincado de un trabajo detallado y laborioso. La técnica del *stop-motion* (paso de manivela o cuadro por cuadro) permite aparentar el movimiento de un objeto estático, moviéndolo sólo un poco entre toma y toma.

Diseñan y construyen sus escenografías, sus propios sets y también aquellos que se adaptarán a una escala mayor para las obras de ballet y teatro en las que participan. Proyectaron la decoración escénica para el 'Grand Ballets Canadiens' en la producción *La Reina de Espadas* de Tchaikovsky.

Ponen especial énfasis en la selección del equipo filmico –que ellos mismos operan-, así como en la iluminación. El uso de película de 35 mm en *La Calle de los Cocodrilos* permitió a los Quay poner más atención a la textura, los detalles y la calidad de la luz. En *La Calle de los Cocodrilos*, la música fue realizada por Jankowski antes de la filmación y, según los directores, fue dando forma al guión.

Definen a la cámara como un actor más, las tomas se hacen a la altura de los objetos y siguen sus movimientos. El enfoque no siempre es perfecto, la iluminación permite claroscuros dramáticos, misteriosos, no hay diálogos. Se trata de un recorrido, del descubrimiento de un microcosmos muy particular, perteneciente a nuestro universo, pero oculto. Las tomas son oscuras, borrosas, en un tipo de blanco y negro azulado, con pocos destellos de color. Su sistema peculiar es coherente consigo mismo, pero no responde a la lógica narrativa acostumbrada. Se da una secuencia de acontecimientos y sensaciones,

² Entrevista YouTube: Brother Quay at the European Graduate School, 2006.
<http://www.youtube.com/watch?v=0iLkizo9gAA&feature=related>

como si se tratara de un sueño. Todo esto es esencial en su trabajo, como lo expresan ellos mismos:

We want to make a World that is seen through a dirty plane of glass. Of course, it's not really powerfully shot and clear. You can't exactly get at it because it is elusive. The question of focusing is also central because when you're working with such a big lens, and you are focusing up on a detail, everything wacks out, no lens can handle that kind of range of detail. We saw that as a plus. The landscape of what is in focus and out of focus forces you to concentrate on a detail. As we got more experienced with films, we got more and more careful. We try and create universes in which we constantly ask ourselves how much we really want to show and how much we want to leave in the dark.³

Refieren un apego a las expresiones artísticas visuales y literarias de Europa a principios y mediados del siglo XX, en particular al expresionismo, las vanguardias parisinas de los veinte, el pintor alemán, nacionalizado francés Max Ernst (1891-1976), Bruno Schulz (novelista y pintor polaco 1892-1942), la obra literaria de Franz Kafka (1883-1924), el compositor checo Leoš Janáček (1854-1928) y el director de animaciones con títeres y objetos, Jan Svankmajer (Praga, 1934). Aunque se familiarizaron con el trabajo de Svankmajer hasta los años ochentas, tras ya haber realizado algunas de sus obras, la relación con el animador checo se hace patente en sus trabajos posteriores. En la mayoría de sus piezas, realizadas bajo encargo y con el apoyo del *Arts Council* o el *Channel 4*, mostraron apego a las expresiones del teatro guiñol, particularmente el de Europa del Este (tipo *Punch and Judy*). Realizaron un documental de casi una hora acerca de Svankmajer y le dedicaron uno de sus cortos: *El Gabinete de Jan Svankmajer* (1984). Tienen en común una narrativa poco convencional, onírica y efímera, acompañada de un vasto y enigmático repertorio visual, una atmósfera estrafalaria e inquietante.⁴ Su imaginario continúa en sus dos largometrajes, donde los actores son humanos: *Instituto Benjamenta* (1995; UK/Japón/Alemania), aproximación a la novela tragicómica *Jakob von Gunten* del novelista suizo Robert Walser (1878-1956) y *El Afinador de Terremotos* (*The Piano Tuner of Earthquakes*, UK/Alemania/Francia, 2005), inspirada en la novela *La Invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares (1914-1999), en *El castillo de los Cárpatos* (1892) de Julio Verne (1828-1905), así como en las pinturas *La Isla de la Muerte* de Arnold Böcklin (pintor simbolista suizo, 1827-1901) y *El Imperio de la Luz* del surrealista René Magritte (1898-1967).⁵ Es a partir de su

³ "Through a Glass Darkly", Entrevista de André Habib con los Hermanos Quay en Senses of Cinema http://archive.sensesofcinema.com/contents/directors/04/quay_brothers.html

⁴ <http://www.screenonline.org.uk/people/id/498256/index.html>, incluye también filmografía extensa.

⁵ Artículo "Reflecting the Theoretical Beyond The Quay Brothers Talk About Art, Life, and *The Piano Tuner of Earthquakes*" de Damon Smith, <http://www.brightlightsfilm.com/55/quaysiv.html>

participación con la secuencia de sueño en la película *Frida* (2002), de Julie Taymor y a su último largometraje que han sido descubiertos por audiencias más amplias.

Como comenzaron con la animación, sus largometrajes con 'actores humanos' (acción viva) reflejan todo el estilo que fueron adoptando desde entonces. Lo que comparten es una extraña fatalidad o melancolía, la literatura que escogen como base o referencia también la refleja, sus personajes parecen destinados a perderse en sus mundos, a no encontrar solución o felicidad. Los temas y escenas recurrentes se basan en la existencia de un microcosmos, cuyos habitantes, que parecen no ser realmente dueños de sus vidas –están sometidos a algún estado de sumisión- y que desempeñan labores repetitivas y aparentemente fútiles. Los actores vivos asumen sus roles junto a los objetos: "Mark Rylance, Alice Krige y Gottfried John se convirtieron en cuasi-objetos, escrupulosamente posicionados al lado de tenedores, cornamentas de venados y agua goteando, como parte de una sinfonía estática y fascinante de luz y sombra, construida a partir de los temas recurrentes de muerte, descomposición y la nada de los Hermanos Quay."⁶

Los colores que predominan en la obra de los Quay remiten a fotos antiguas en sepia, amarillento, oscuros y difuminados, incluso a las primeras películas silentes. Entre sus mecanismos arcaicos y polvorientos, sus escenarios efímeros, surgen elementos orgánicos, pulsantes. Sugiere un ambiente de decadencia con indicios de una sexualidad oculta y perturbadora: carne cruda, órganos, partes del cuerpo, vello, humedad. Opinan que el erotismo se manifiesta de manera indirecta y no presentándolo abiertamente. El deseo se nos presenta proveniente de algún lugar recóndito y por lo general uno evita que llegue hasta la superficie, a la vista de todos. Pasadizos secretos, miradas furtivas, pies, zapatos, agresión pasiva, represión.

El mundo alterno de los Hermanos Quay se trata acerca de un mundo paralelo al cotidiano, inmerso en el cotidiano. Las obras literarias de Kafka y Schulz son representantes de ese cuestionamiento de la realidad a partir del mundo psíquico de estos autores: no se trata de mundos que pueden definirse como ajenos al supuestamente verdadero, sino que los límites entre estos se desdibujan.

El cuestionamiento interior es: ¿Estoy despierto o estoy soñando, esto es real o estoy loco? Duda que se plantea en muchas de las propuestas de ciencia ficción (también frecuente en el cine de horror y el fantástico). Se trata evidentemente de interrogantes retóricas con la que se indican las incongruencias/inadaptaciones individuales o sociales de nuestro contexto. La

⁶ *Ibid*

incertidumbre del interrogante se convierte en cuestión existencial: ¿Cuál es mi posición en el entramado supuestamente real? El Todo se establece como cuestionable, fragmentado. En cuanto a esto, los Hermanos Quay opinan:

“...when we first came across Kafka’s diaries, I think what most impressed us was the completeness of the incompleteness of the fragment.”⁷

We are not that interested in psychology, unless its pathology, fetishism. It’s the aberration which takes you on the journey away from the main street. You go down the side-alley, or you descend into the cellar, or into the attic. [...] It’s the 13th freak month. It’s everything that animation embodies and where its greatest freedom lies. Creating a realm, a universe that is totally self-sufficient in its freakness.⁸

El lenguaje onírico mueve al espectador a realizar una lectura individual, los personajes no hablan, dejan abierta la posibilidad de que se desdoble un imaginario personal. Los Quay no quieren dirigir el pensamiento o la lectura de su obra. Opinan que lo más relevante de ver una de sus obras es el recorrido mismo, la travesía y no el llegar al final. Hacen una analogía para explicar la respuesta que esperan obtener del público: es como perderse en un espeso bosque. Uno se desorienta y no hay un pasamanos o una guía que se pueda seguir. Hay que confiar en el propio instinto para avanzar aunque no se sepa hacia dónde se va, hay que sentir el camino.⁹

Es aquí donde se abre la posibilidad a explicaciones espirituales más allá del entorno racional y cientificista contemporáneo y más allá de las opciones que proveen las instituciones religiosas. Aunque de manera más angustiosa, la posible locura deja abierta la posibilidad a un mundo alternativo (y simultáneo) individual y cotidiano, en el que se da espacio a creencias trascendentales.

⁷ “...cuando encontramos los diarios de Kafka por primera vez, creo que lo que más nos impresionó fue lo completo de lo incompleto del fragmento.” en “Through a Glass Darkly”, Entrevista de André Habib con los Hermanos Quay en *Senses of Cinema*, *op cit.*

⁸ “No estamos tan interesados en la psicología, a no ser su lado patológico, fetichista. La aberración es lo que nos lleva en un viaje lejos de la normalidad. Nos lleva por un callejón, o descendemos a un sótano, o al ático. [...] Es el 13mo mes anormal. Es todo lo que la animación representa y donde radica su mayor libertad. Crear un reino, un universo que es por completo autosuficiente en su carácter extravagante.” En “Through a Glass Darkly”, Entrevista de André Habib, *op cit.*

⁹ Entrevista Bright Lights, <http://www.brightlightsfilm.com/55/quaysiv.htm>

5. Fragmento I: El Quinetoscopio

El quinetoscopio aparece como elemento central en el preludio titulado: “El esófago de madera”. En tonos blanco y negro-azulado, el encargado del lugar llega al auditorio en plano medio, momento en el que se aprecia colgado en la puerta de acceso un poster de una figurilla de arte africano más la inscripción *Archiv Gottinga*¹, y luego, en un plano general, revisa los reflectores y se dirige sobre el escenario, cerrando un poco el plano, y hacia la parte de atrás, acompañado de un solitario silbido que hace eco, así como de un marcado tic-tac de reloj. Pasa por el quinetoscopio, lo mira un segundo y el instrumento queda sólo en el centro del encuadre, de ‘cuerpo completo’. Aparece el *insert* de la visera hacia el interior del quinetoscopio, la cámara baja rápidamente por un lado del mecanismo, se para con un *insert* de una bobina, nuevo recorrido hasta el *insert* de un platito esmaltado lleno de viejos tornillos. Se presenta la parte superior del quinetoscopio, aparece el título del preludio y regresa el encargado para asomarse al mecanismo. Aparece un acercamiento del interior de la máquina: un orificio con bobinas y cuchillas que resalta en estas imágenes negro azuladas, por tener un toque de rojo –una secreción tipo sangre. Sigue un plano del encargado quien ajusta una lupa sobre el mapa urbano colocado frente al quinetoscopio, *insert* de mano, lupa y mapa. Se ve un detalle de callejuelas en una ciudad. El encargado, en *close up* y de frente con fondo oscuro, junta saliva gesticulando y tranquilo, para luego echar un pequeño escupitajo justo a la apertura interna del mecanismo, donde en el siguiente plano se ven mezclarse la saliva y la ‘sangre’ mientras el mecanismo se ha puesto ya en movimiento. Se activan émbolos y bobinas, alternando planos del interior de la máquina, donde aparece – primero inerte y luego animado- un pequeño hombre, un títere. Su mano está sujeta de un hilo del mecanismo; *inserts* de la mano del encargado, el cual manipula una tijera en el interior quinetoscopio, con la cual corta –*insert* de la tijera y los hilos en el interior- el hilo que sujeta al hombrecillo en su interior. Éste es liberado abruptamente, se incorpora y contempla su alrededor, antes de emprender su recorrido.

¹ Pueden aquí tomarse dos referencias en cuanto a la imagen de la escultura y a la Ciudad de Gotinga, Alemania. La figurilla africana indica tanto hacia el poder espiritual que en otras culturas se deposita en un objeto inerte, así como hacia la lectura que el hombre moderno eurocentrista hizo y hace de ello: el llamado “arte primitivo” en las ciencias y las artes. La ciudad universitaria de Gotinga adquirió importancia por la gran cantidad de físicos y matemáticos (varios galardonados con el Premio Nobel) que vivieron ahí desde principios de Siglo XX, durante el régimen Nazi y hasta y durante la Guerra Fría, muchos de los cuales se vieron involucrados en las propuestas más relevantes para la actualidad, incluyendo el desarrollo de la física nuclear y el consecuente desarrollo de la bomba atómica.

Para los fines de este análisis resultan de particular interés los dos siguientes aspectos: el quinetoscopio como objeto protagónico y la activación de este mecanismo por medio de un escupitajo, secreción orgánica.

El primer aspecto se relaciona directamente con la visión crítica de la modernidad. El quinetoscopio es el precursor del proyector de películas actual. En él se desarrollaba la película por rodillos y bobinas y mediante un foco se podían ver las imágenes a través del visor. Edgar Morin hace una marcada distinción entre el cinematógrafo y el cine en su obra *El cine o el hombre imaginario*, a partir de la concepción que tenía y luego desarrolló el ser humano con respecto a la proyección de imágenes. Pongo en un apartado el quinetoscopio y el cinematógrafo debido a que ambos pertenecen al inicio del cine, en el que se consideraba a éste como instrumento de investigación, capaz de dar una reproducción objetiva del mundo.² La iluminación azul-gris, blanco y negro: Morin indica que la noche en las películas silentes frecuentemente era azul: noche, cambio de realidad, hora de espectros. El silbido, el tic-tac, el eco: sonidos de soledad, intimidad, interiorización. La lupa echa un haz de luz a unas cuantas cuadras en particular: un microcosmos, literalmente, que hace patente la visión omnipotente del encargado. El quinetoscopio en el centro del plano denota tener una posición sobresaliente, pero el auditorio está ubicado en el archivo de un museo, un lugar que alberga cosas del pasado, además de encontrarse en la parte posterior con demás elementos de utilería. El *insert* de sus diferentes partes muestra su desgaste, está empolvado, es una antigüedad. El enfoque a los tornillos en el platito muestra que se trata de tornillos guardados, viejos, carentes de función –segregados como objeto de contemplación. La función inicial de este aparato fue modificada con el tiempo, apartándolo de sus fines técnicos y científicos, para volverlo espectáculo, proyección de deseos y sueños, cine. Pero Morin recalca un aspecto fundamental: desde sus inicios contenía a ambos: sueño y técnica: “No se puede colocar el cinematógrafo en ningún momento de su génesis ni de su desarrollo, solamente en el campo del sueño o en el de la ciencia.”³ El quinetoscopio tiene un mundo paralelo en su interior. Supeditado en nuestra sociedad moderna, un mundo de sueños y pulsiones negadas, semi-desarrolladas, una versión disfuncional de lo que la modernidad pretende ser. El ser humano funcional, el encargado/intendente tiene las tijeras –el poder- en sus manos. Se inclina hacia el hombrecillo atrapado y lo libera, sin emociones y con un escupitajo –lo informe. El protagonista del cortometraje mira hacia arriba, hacia la fuente de luz y de libertad, está solo. La soledad de la criatura moderna, del flâneur. El ser humano

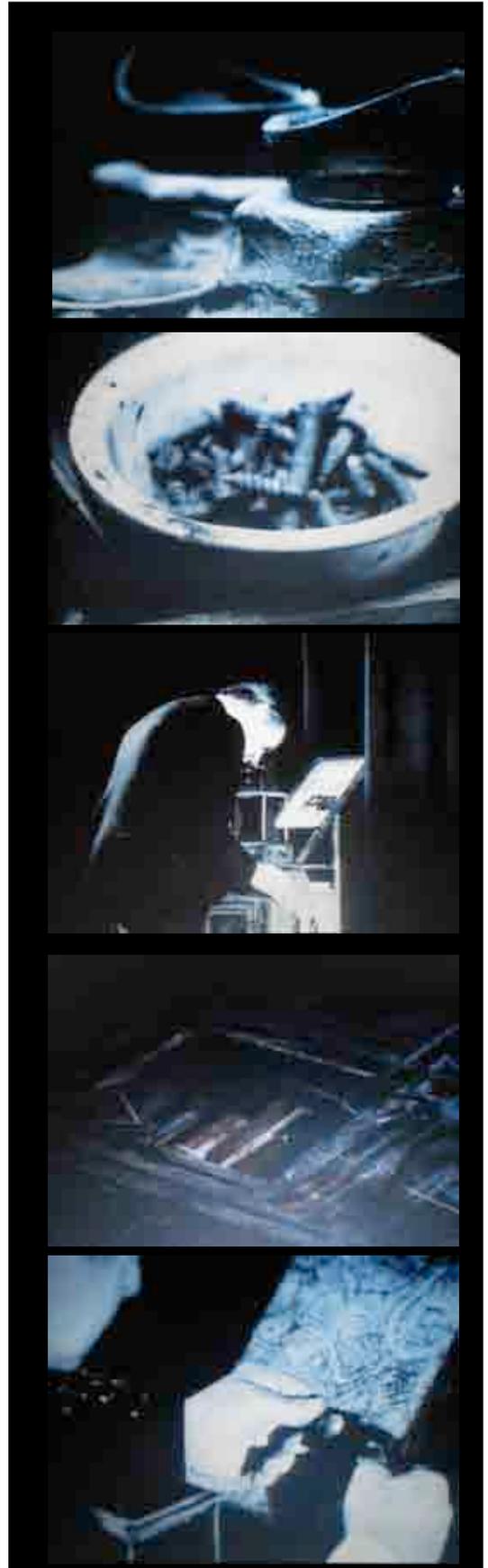
² Edgar Morin, *El cine o el hombre imaginario*, Paidós Comunicación 127 Cine, Editorial Paidós Ibérica, S.A. Barcelona 2001, p. 14-15.

³ *Ibid.* p. 17.

como demiurgo en el mundo moderno, su subjetividad presa en este mecanismo de tipo gabinete de curiosidades. Echa un vistazo hacia esa parte relegada pero latente: la búsqueda de sentido suprimida, sublimada.

La 'lógica' contradicción que existe en un aparato mecánico que funciona mediante secreciones orgánicas –como ya se indica en el mismo título del preludio: esófago de madera-, no resulta tan contundente entonces. Las secreciones, la saliva, lo informe causa abyección y la tecnología que funciona con este tipo de combustible causa inquietud. Fusión de máquina y organismo –cyborg. ¿Qué tanto controlamos aquello que creemos controlar? ¿Sabemos realmente lo que funciona en una máquina? ¿Existe una respuesta racional para todo? Persisten elementos mágicos, rituales. La saliva nos recuerda nuestra naturaleza 'primitiva': susceptible a enfermedades, envejecimiento, descomposición -mortales. Sin embargo también es secreción que denota vida, igual que sangre o semen, tiene mucho poder – poder que no dominamos realmente. La saliva en sí es completamente *informe* (traducción del texto de Bataille), lo que no tiene forma no es clasificable y no responde a jerarquías, lo 'informe' no puede estudiarse científicamente. Lo 'informe' es a su vez un concepto desarrollado por Bataille: los científicos necesitan darle o buscarle forma a todo, lo que no tiene forma se descalifica. Todo debe tener una forma, un traje –incluso el universo. Nos enfrentamos entonces por medio de este quinetoscopio, a un mundo que no se explica mediante el raciocinio moderno: un universo atávico, paracientífico, al cual se accede mediante un ritual, propio de un demiurgo, pero perteneciente a ese mundo espiritual ilógico. Esta idea del quinetoscopio -lo repulsivo y fascinante que resulta lo húmedo/viscoso, lo orgánico, lo crudo- se repite en la secuencia posterior del reloj de bolsillo. Presentado en vitrina como mero ornato, con su interior ordenado estéticamente a su alrededor –sin función: un mecanismo, preciso, lógico, real, resulta ser un objeto orgánico, relativo: de tiempo mágico –fluido, afectivo. Penetrado por tornillos sueltos (*loose screws*)⁴ que fracturan su carátula sin manecillas. No indica la hora –perdió su valor para el ser humano cronometrado- está desarmado, los tornillos 'independientes' son expulsados por su crudo organismo, el ano bajo la tapadera posterior –contraparte orgánica del esófago.

⁴ Ver capítulo 8, Fragmento II: Los tornillos.



Selección de imágenes correspondientes al Fragmento I: El quinetoscopio



Selección de imágenes correspondientes al Fragmento I: El quinetoscopio



Selección de imágenes complementarias al Fragmento I: El reloj

6. Contexto

Hay cuatro vertientes relacionados con el cortometraje que deben tomarse en cuenta desde un inicio, ya que conforman el contexto de esta obra: el autor del relato en que se basa el cortometraje, cuya autobiografía añade datos interesantes al análisis de la temática que maneja y cuyo estilo responde maravillosamente a los conceptos manejados por los cineastas; el uso de elementos del teatro guiñol, como objetos y como portadores de una ideología en particular; la persona y la obra de Jan Svankmajer, a quienes los Quay consideran su gran maestro; así como los recursos formales de la vanguardia de principios del Siglo XX, en cuya tradición se desarrolla el estilo de estos dos cineastas.

6.1. Bruno Schulz

Nació en Drohobycz, región de Galizia (actualmente Drogobych, Ucrania). De familia judía, Schulz hablaba yiddish y también dominaba el alemán, pero siempre escribió en polaco. A partir del descubrimiento de yacimientos de petróleo en la localidad a principios del siglo XX, Drohobycz se convirtió en centro industrial, desplazando los comercios familiares, llevándolos a la quiebra: entre ellos el negocio de telas del padre de Schulz. Esta situación resulta ejemplar para la época, se hace evidente la fractura que significa en la visión positiva que se tenía hasta entonces del desarrollo industrial. Schulz estudió Arquitectura en la Universidad de Lvov y luego Arte en Viena, especializado en dibujo y litografía. Regresó a su ciudad natal, donde trabajó como maestro en la escuela superior de 1924 a 1939. Mantuvo correspondencia con círculos vanguardistas, mucha de la cual se perdió debido mayormente a los sucesos políticos. Publicó los relatos que conformaron *Sklepy Cynamonowe/ Las Tiendas de Canela* en 1934. Para 1937 le siguió *Sanatorium pod Klepsydra / El sanatorio de la clepsidra* (obra que planean adaptar los Hermanos Quay en un futuro). Se convirtió en el escritor más relevante de la vanguardia polaca, en 1938 ganó el ‘Laurel de Oro’ de la Academia Polaca de Literatura. Algunas fuentes aseguran que tradujo *El Proceso* del alemán al polaco. Schulz realizó también obra gráfica y algo de pintura.

Desde el siglo XIX y sobretodo en la primera mitad del siglo XX, Galizia perteneció a diversos países y regímenes, cambiando de fronteras, además de ser dividida entre sus vecinos. De ser parte del Imperio Austrohúngaro pasó a ser polaca, luego fue invadida por la Alemania Nazi y tras la Segunda Guerra Mundial se dividió entre varios países, entre ellos la Unión

Soviética. A la disolución de ésta, una parte importante de la región es ahora ucraniana. Schulz no sobrevivió al dominio del Tercer Reich, al ser asesinado en plena calle por un oficial de la Gestapo, Karl Günther, a causa de una disputa personal entre oficiales. El oficial de la Gestapo Felix Landau había protegido a Schulz, ya que le agradaban sus pinturas y le había encargado la realización de unos frescos en su casa. Landau había mandado ejecutar al 'judío protegido' del oficial Günther, por lo que este último disparó a Schulz en la calle como venganza. Este suceso aumenta el grado mítico del escritor. Los frescos hechos para Landau se descubrieron hasta el año 2001, siendo desmontados y trasladados inmediatamente al 'Museo del Holocausto' en Israel.

Los personajes y el contexto de *Las Tiendas de la Canela* son de tinte claramente autobiográfico. El personaje principal es el padre Jakub, la madre aparece al margen, como persona controlada y algo fría y está el personaje (basado en una criada de los Schulz) de Adela la sirvienta enérgica, dominante y a veces cruel, única persona que, poseedora de una fuerza erótica subyugante, somete al padre en sus desvaríos y escapes de la realidad cotidiana. Józef, el hijo, es quien describe las andanzas del padre, sus mímisis y metamorfosis, documenta los estadios de su 'enfermedad'. El personaje femenino representa la realidad, indiscutible, despiadada y falta de imaginación, el aburrimiento. A través de las aventuras mentales del padre es que éste y el narrador mismo intentan escapar del tedio y la soledad del inclemente desarrollo industrial, de la supremacía de la realidad. La mujer impone el acatamiento de las normas, el hombre trata de evadirlas; fantasioso, pero destinado a fracasar, autodestructivo.

El padre Jakub colecciona huevos de pájaros exóticos, que él empolla. Aprende su idioma y se muda a las partes superiores de los aposentos: cortineros y partes superiores empolvadas de armarios, convirtiéndose en una especie de pájaro. A la invasión de cucarachas en la casa, desarrolla un gran temor, el cual lo convierte a él mismo en cucaracha y finalmente desaparece de un plato con salsa de jitomate, dejando sólo una de sus piernas de cangrejo, tras haber sido cocinado por la madre.

La animación de lo inerte es central en el mundo paralelo de Schulz. Es en el "Tratado de los maniqués o El segundo libro del Génesis", relato de *Las Tiendas de Canela*, en el que el padre se expresa de la siguiente manera, en cuanto a la materia y la generación de vida a partir de ésta:

No hay materia muerta, afirmaba, la muerte no es más que una apariencia bajo la que se esconden las desconocidas formas de vida. Su escala es infinita, y sus matices inagotables. Mediante múltiples y preciosos arcanos el Demiurgo ha creado numerosas especies dotadas del poder de reproducción. No

se sabe si los arcanos pueden ser encontrados algún día. Pero ello no es necesario, puesto que si esos clásicos procedimientos nos fueran prohibidos de una vez por todas, nos quedarían muchos otros, una cantidad infinita de procedimientos heréticos y criminales.¹

El Demiurgo estaba enamorado de los materiales sólidos, complicados y refinados; nosotros, a su vez, damos preferencia a la pacotilla. Estamos interesados y positivamente seducidos por la chapucería, por todo lo que es vulgar e insignificante. ¿Comprenden -preguntaba mi padre- el profundo sentido de esa debilidad, de esa pasión por los trozos de papeles de colores, el papel maché, el barniz, la estopa y el aserrín? ¡Pues bien! -respondía con una dolorosa sonrisa- esa debilidad se debía a nuestro amor por la materia por sí misma, por lo que ésta tiene de veloso y poroso, por su consistencia mística. El Demiurgo, ese gran señor y artista, la hace invisible al hacerla desaparecer bajo los ojos de la vida. Nosotros, por el contrario, apreciamos sus disonancias, sus resistencias, su torpeza mal desbastada. Nos gusta discernir en cada gesto, en cada movimiento, su grave esfuerzo, su inercia y su torpeza de gran oso dócil.²

Por un lado el padre se ve afectado directamente por la industrialización, viéndose desprovisto de su razón de ser, su tienda, su rol patriarcal de proveedor, y su 'huída' de tal inadaptación lo lleva a la aparente locura. Esta locura sin embargo tiene sus propias normas, su propia lógica. Es un sistema fuera del sistema, al igual que el mundo de los Quay. Su referencia a 'el Demiurgo' y a las posibles diferentes formas de generar vida a partir de cualquier material, responde por otro lado a la apropiación de rituales espirituales por el individuo. El Todo no responde, ergo recorro a la resignificación de fragmentos, a un criterio propio, marginal.

El maniquí de este 'Génesis' se convierte en personaje principal, es la mancuerna del personaje del flâneur. El flâneur se caracteriza por ser un observador en y de la ciudad, sin involucrarse con lo que ve, un voyeur. Según Benjamín se trata de un personaje burgués que se apropia de lo que ve en la ciudad moderna para satisfacer su curiosidad intelectual, sin estar del todo presente o ser parte de lo que ve. Es como un fantasma que aparece y desaparece en el mundo de aparadores y corredores comerciales (los pasajes), pero la actividad de deambular no tiene más finalidad que el deambular mismo, un eterno e insaciable consumo del entorno. El Maniquí es a su vez un ser hueco, al servicio de la nueva realidad y a su vez un ser incompleto, falto de identidad. Se exhibe tomando forma de lo que le sea requerido, de lo que esté de moda, de lo que sea vendible –por lo que las referencias al ser humano moderno y su adaptación (o no-adaptación) al entorno urbano capitalista y al

¹ Bruno Schulz, *op cit*, p.33.

² *Ibid*, p.35.

consumismo son múltiples. La figura del maniquí fue muy popular durante las vanguardias³, por ejemplo en las obras fotográficas de Hans Bellmer (1902-1975): ‘La Poupee’.

La relación del personaje principal del cortometraje aquí tratado, con las muñecas y maniqués puede bien reflejar la relación flâneur – maniquí: seducción vana, infructuosa.

6.2. Teatro guiñol

En entrevistas, los Hermanos Quay explican que se sienten fuertemente atraídos por el teatro guiñol, sobre todo el de Europa del Este. Ellos no intentan dirigirse a un público infantil, lo cual resulta ser congruente con los orígenes de esta forma de expresión. En contra de las creencias usuales, ni las muñecas ni los títeres fungieron originalmente como juguetes para niños. Tampoco se consideraban como mero entretenimiento: mediante ellos se han expresado desde siempre cuestiones políticas, sociales, eróticas y religiosas. Comenta Victoria Nelson que en casi todas las culturas humanas, se practicaron formas de expresión antecedentes al teatro guiñol (animación de esculturas, figuras antropomorfas y autómatas) como parte de rituales religiosos: “The puppet was a god, or at least a sacred talisman.”⁴ Los chamanes y sacerdotes de las culturas ancestrales buscaban enfatizar su discurso mediante el impacto (la sensación de inquietud) que causaban figurillas que representaban deidades (fuerzas de la naturaleza, dioses y demonios). Desde tribus en África y Oceanía, hasta los pobladores de Alejandría y Roma, pasando por las comunidades nórdicas y las civilizaciones prehispanicas, se han encontrado (y de hecho todavía se encuentran en algunas comunidades indígenas) figuras articuladas, con hilos, varillas, bisagras, espirales y elásticos, que permitían la manipulación. También se han encontrado mecanismos y autómatas en los siglos XVIII y XIX, que con la ayuda de agua, vapor o aire caliente se movían de manera independiente. Incluso la iglesia cristiana bizantina y la medieval movían figuras de Cristo, de María y de santos por medio de hilos. Hasta el siglo XVII aún se conservaban este tipo de figuras en las iglesias –Cristos que movían ojos, mandíbula y extremidades- o se exhibían en procesiones (generalmente relacionadas a la Semana Santa). Fue con la Reforma que este

³ Serge Fauchereau en “Bruno Schulz Y Los Maniqués”: “Esta casi-realidad del maniquí como trampantojo ha suscitado muchas fantasías: el pintor Oskar Kokoschka vivió un tiempo con una muñeca de tamaño humano a imagen de Alma Mahler, y Ramón Gómez de la Serna con una mujer de cera elegantemente vestida. A estas figuras fantásticas hay que añadir la galería de maniqués de la exposición internacional del surrealismo de 1938, que cada surrealista se complació en maquillar y vestir a su antojo. Más sistemática ha sido la exploración del potencial erótico del maniquí en Hans Bellmer (*Jeux de la poupée*), en Clovis Trouille o en Pierre Molinier, surrealistas de la retaguardia.”

[http://www.circulobellasartes.com/fich_libro/El_pais_tenebroso_\(49\).pdf](http://www.circulobellasartes.com/fich_libro/El_pais_tenebroso_(49).pdf)

⁴ “El títere era un dios, o al menos un talisman sagrado”; Victoria Nelson, *op cit.* p. 25.

tipo de 'ritual' llegó a su fin (no sin antes haber sido condenado también como acto diabólico por la Inquisición). Pero así como fue dejando el ámbito religioso, se fue integrando a la esfera del entretenimiento popular.

El uso de marionetas –manipuladas con hilos o varillas– se remonta, según fuentes literarias, a la cultura griega, siendo Grecia citada por lo general como punto de origen para el teatro guiñol. En Asia y Medio Oriente se desarrolla primordialmente el teatro de sombras –considerado por Edgar Morin como una especie de 'protocine', así como también la representación con máscaras y muñecos de trapo o de madera. El titiritero frecuentemente expresaba sus convicciones ideológicas mediante los muñecos, por lo que el guiñol fue usado con fines religiosos y propagandísticos. Fue por ello que en diversos tiempos y regiones, se prohibieron este tipo de representaciones. No sólo por cuestiones de ruptura de tabúes espirituales, sino para proteger a los representantes del poder del humor directo y grosero escenificado por personajes humorísticos y acciones grotescas. También en occidente se tenían personajes ya establecidos y recurrentes, pero no para su uso en leyendas antiguas y mitos, sino para los fines mencionados: el protagonista o héroe que se rebelaba y luego ocultaba de la ley, un agitador político que tenía que enfrentar toda clase de peligros: Kasperle (alemán), Polchinelle (francés), Punch (inglés), Guignol (italiano), Petruschka (ruso), Karagöz (turco) y Jan Klaasen (holandés) –diferentes nombres en diferentes países, un tipo de personaje anárquico y paria social, equiparable al personaje mexicano Comino.⁵ Sus formas y contenidos fueron cambiando: obras expresamente para el teatro guiñol y marionetas fueron concebidos por escritores, dramaturgos y coreógrafos. Se representaron clásicos de la literatura, relatos experimentales, óperas y números de cabaret, con el reconocimiento de artistas y críticos. También fue usado en muchos países con fines propagandísticos por los regímenes oficiales y practicado también como medio educativo, por lo que poco a poco fue desacreditado por un lado y relegado a entretenimiento infantil por el otro. En México fueron los títeres de Lola Cueto los que se usaron con fines pedagógicos, por encargo de la Secretaría de Educación Pública en las décadas de los veinte y treinta. El enfoque crítico hacia la situación política y el carácter lúdico, onírico y de exploración individual que determinan el movimiento Dada y el Surrealismo, toma forma en las puestas en escena con muñecos, maniqués, el uso de fragmentos del cuerpo o en la forma en que se

⁵ Personaje creado por GermánLizt Arzubide en la primera mitad del siglo XX, según Luis Martín Solís en *Teatro para Títeres*.

resignifican los objetos de uso cotidiano.⁶ Varios artistas vanguardistas experimentaron con títeres, máscaras y objetos animados, como Paul Klee, Sophie Taeber-Arp, Alexander Calder y Joan Miró. Se desarrollaron todo tipo de posibles representaciones en Europa, Europa del Este y Estados Unidos –principalmente. Con el cine y la televisión se han desarrollado alternativas a la imagen de teatro educativo para niños, aunque también se ha abierto la vertiente del espectáculo *mainstream*, carente de crítica aunque con toque humorístico/fantástico. Actualmente existen sin embargo grupos interesados en usar títeres, cabezones y máscaras en eventos sociales o manifestaciones políticas. Cabe resaltar que después de los movimientos de protesta en Seattle en 1999, con motivo de la cumbre de la OMC, la policía estadounidense rastreó a titiriteros callejeros en Filadelfia para tomarlos presos y destruir 300 títeres, ya que se consideraron agentes provocadores. (Esto también ha derivado en algunos programas televisivos críticos, cuyos personajes animados pueden permitirse expresar lo que actores o comentaristas humanos no se atreverían).

Los Hermanos Quay hacen uso del carácter crítico e incluso anárquico de estos seres, además de la relación ritual que el ser humano desde siempre ha manifestado con el objeto animado: la creencia de una comunicación con un más allá se torna comunicación con aquello que en nuestro mundo actual carece de lógica o comprobación. Es un espacio para la duda. Una mezcla de imaginarios ya desde un inicio provoca inquietud: cuando el establecido mundo infantil, puro e inocente, se pervierte para tratar temas adultos, la sonrisa del muñeco oculta una intención oculta, insospechada. Esto es elemental en el lenguaje de los Quay, pero también aparece de modo más burdo en un sinnúmero de películas de horror (p. ej. Chucky, 1988 D: Tom Holland).

El uso de seres incompletos, fracturados, antiguos significa una particular ruptura del juego de convenciones, relacionada con aspectos de lo inquietante tratado por Sigmund Freud y con características del objeto mismo analizadas por Jean Baudrillard, tópicos a tratar en apartados posteriores de este trabajo.

⁶ Esta vertiente creativa ha persistido y siguen existiendo propuestas artísticas que se expresan dentro de estos parámetros (véase por ejemplo la exposición 'The Puppet Show', itinerante en EU de Enero 2007 hasta Septiembre del 2009. Para mayor información: <http://www.icaphila.org/exhibitions/puppetshow.php>

6.3. Jan Svankmajer

Hay elementos formales de las artes visuales en la vanguardia que sirven para comprender el lenguaje formal de Jan Svankmajer, los cuales han sido retomados también por los Quay, a partir de la obra de Svankmajer: el *collage*, el *objet trouvé*, el *ready-made* y el *objet assiste*.⁷ El collage puede definirse como: “Una coexistencia de motivos que no responden a lógica alguna y donde uno de ellos aparece en régimen de extrañamiento respecto al contexto lógico del otro, como sucedía en los *papiers-collés* de Picasso y Braque y que los pintores surrealistas prosiguieron proyectándolos a un espacio irracional.”⁸ En las propuestas fílmicas surrealistas se intercalan, además de imágenes y acciones irracionales, múltiples referencias: literarias, pictóricas, musicales, cinematográficas, mitológicas, etc. Del *objet trouvé* o del *ready-made* parte la resignificación/animación del objeto. El nombre francés para objeto encontrado designa un objeto cualquiera que ante una mirada creativa adquiere un valor adicional al original. Los dadaístas expresaron así que el arte reside en el ojo del espectador. El conjunto de objetos encontrados, su composición o montaje se denominó *assemblage* (término acuñado por Jean Dubuffet a principios de los cincuentas). El nombre de *ready-made* fue usado por Marcel Duchamp para denominar el objeto común convertido en objeto de arte. A los cuestionamientos vanguardistas de “¿Qué es arte? ¿Quién es un artista?”, contestó con su ahora tan famosa *Fuente*: el arte es lo que se pone sobre un pedestal, desarmando cualquier definición académica racionalista. Postura crítica ante la academia y el mercado del arte, pero también declaración de libertad de expresión para el artista. El mismo Duchamp denominó posteriormente como objeto asistido, al objeto encontrado o ya hecho/fabricado, al cual se le hace una intervención con el fin de provocar una relectura del mismo.

Svankmajer (considerado decisivo también para el trabajo de Tim Burton)⁹, inició su trabajo como artista plástico, para dedicarse al estudio y la representación del teatro de títeres tradicional. A partir de los años 60's comenzó a realizar obra fílmica en la que unía ambos

⁷ Para mayor información acerca de Dada y Surrealismo, se recomienda como material de consulta: Dawn Ades, *The Dada Reader*, Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef, *Arte del Siglo XX, Pintura, Escultura, Nuevos Medios, Fotografía*; Gale Matthew, *Dada & Surrealism*, Godfrey Tony, *Conceptual Art*. (ver capítulo 12: Bibliografía)

⁸ Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y Vanguardias Artísticas – Conflictos, encuentros, fronteras*, Ed. Paidós, Serie Sesión Continua No. 16, Barcelona 2004. p. 105.

⁹ Algunas características de los filmes de Tim Burton, relacionadas al tema de investigación, según Wikipedia: “Frecuentemente incluye perros muertos, payasos, mosaicos a cuadros blancos y negros, árboles torcidos, linternas de calabaza, espantapájaros, serpientes a rayas y mariposas. Sus personajes principales tienden a ser parias sociales, y son usualmente tímidos, con una complexión pálida y alocado cabello negro, similar al suyo. A muchos de sus personajes se les da un trasfondo concerniente a sus relaciones con sus padres, a veces como medios de explicar su comportamiento errático. *Sleepy Hollow*, *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, y *Eduardo Manostijeras* son ejemplos prominentes.”

enfoques artísticos. Sus relatos se consideran oscuros y surrealistas. Él siempre se consideró militante del Surrealismo, corriente artística que se había mantenido viva en Checoslovaquia (ahora República Checa) como movimiento de protesta ante el Comunismo en su tiempo (Svankmajer se vio castigado por el régimen durante varios años, teniendo prohibida la realización de sus filmes en su país). Desarrolla la técnica del *stop-motion*, modelando entes de barro y/o plastilina y usa todo tipo de elementos: muñecos viejos, títeres, partes de animales, máquinas, alimentos y piedras, los cuales compone e interviene, haciéndolos actuar frecuentemente con humanos. Además de un sinnúmero de cortometrajes (p. ej. *Juego de Piedras*, piedras animadas como gotas de agua que forman 'coreografías'), 1965, *La Caída de la Casa Usher*, relato en *off* con muebles –incluyendo un ataúd- y elementos arquitectónicos animados, 1981 basada en el cuento de E. A. Poe, *Comida*, los actores (de carne y hueso con partes de plastilina en algunas escenas, representan un ritual en torno a la comida rápida diaria como un mecanismo masivo y mecánico, 1991), realizó películas de larga duración entre las que destacan *Alice* (el personaje central es una niña, la narradora, que a veces es también una muñeca antigua, la oruga es un calcetín por zurcir con dentadura y ojos postizos, el conejo un animal disecado y vestido, 1988) y *Faust* (los actores interactúan con y se convierten en muñecos de teatro guiñol tradicionales de esta obra, 1994), basadas en las obras de Lewis Carroll y J. W. Goethe, respectivamente. Puede hablarse en general de un lenguaje surrealista en Svankmajer: los objetos y sus acciones ligan imágenes de sueños y juegos, creando otro tipo de realidad. Así lo expresaba Bretón: “Yo creo firmemente en la fusión futura de esos dos estados, aparentemente tan contradictorios: el sueño y la realidad, en una especie de realidad absoluta, de superrealidad.”¹⁰

Su lenguaje es sin embargo más lineal, más narrativo que el de los Quay. Podría decirse que hace uso del objeto animado o títere en su función analógica más que alegórica. Siguiendo las distinciones en cuanto a montaje hechas por Deleuze en *Imagen-Movimiento*, podría establecerse que Svankmajer sigue la línea norteamericana de la narrativa por medio del montaje paralelo, así como la búsqueda del movimiento por el movimiento (fluido, sólido, lumínico) de la línea subjetiva francesa, mientras que los Quay se relacionan con lo inerte y los seres animados como lo hizo la escuela alemana expresionista: aquello que posee vida – inerte o no- refleja una parte divina, ideal, que se opone a la simple materia orgánica de modo tanto idealista como fatalista.

¹⁰ André Breton, *Manifiestos del surrealismo*, Ed. Argonauta, segunda edición, Buenos Aires 2001, p. 31.

6.4. El cine vanguardista

Cierto imaginario del cine de vanguardia¹¹ aparece en la obra de los hermanos Quay, por lo que resulta interesante repasar algunos de los elementos más representativos.

En su obra, *Cine y Vanguardias Artísticas*, Vicente Sánchez-Biosca habla de tres grandes vanguardias cinematográficas europeas, a las que enlista de la siguiente manera: el expresionismo cinematográfico, relacionado al expresionismo pictórico, en el que las visiones subjetivas se traducen a juegos de iluminación e intensidad de planos. El montaje intelectual del cine soviético, en el que se hace uso del collage con el fin de enfatizar los mensajes propagandísticos y finalmente el cine surrealista en el que se desarrollan todo tipo de trastornos y estados psíquicos.

Estas tres vertientes resultan ser útiles para elaborar una lectura formal del cine producido por los Hermanos Quay. Gran parte su obra es silente, con banda sonora realizada expresamente para el material filmico y cuyo colorido tiende al blanco y negro, por lo que una relación con el cine de vanguardia elucidado por Sánchez-Biosca se antoja coherente. Esto se distingue mediante las siguientes ejemplificaciones:

En cuanto al citado expresionismo cinematográfico el autor estudia el ejemplo de *El Gabinete del Doctor Caligari* de Robert Wiene (1920). Resalta el uso de la escenografía y la iluminación, ligada al expresionismo pictórico, no sólo por su innovador diseño formal, sino en la concepción de estos elementos como metáfora del estado psíquico de los actores. La iluminación se da contrastada o en un estado de penumbra con diversas tonalidades de gris. La cámara no sólo encuadra, se mueve dirigiendo la mirada, efecto para el cual también se hace uso de un haz de luz que ilumina un elemento en particular. En general se maneja un ambiente de misterio, puertas y pasajes secretos, calles angostas y rincones oscuros. Estas propiedades aunadas a perspectivas distorsionadas o ángulos extraños se convirtieron en sello característico del cine de terror posterior, película “serie B”. Lo que no adopta Hollywood –ya que ahí al final se aclaran los misterios de manera lógica- es el factor de la incertidumbre (dado a que el relato se desarrolla entre una narrativa realista y el espacio de lo

¹¹ Término que se emplea aquí con base en la obra de Sánchez-Biosca citada aquí, en la que define ‘vanguardia’ dentro del contexto del arte occidental como: “[...] conjunto de movimientos, escuelas, tendencias o actitudes que durante las primeras décadas del siglo XX se rebelaron agriamente contra la tradición artística occidental, en particular contra el humanismo aburguesado cuyo origen se remonta al Renacimiento y contra el imperio de la razón cuyo auge data de la Ilustración del siglo XVIII, pero cuyo adocenamiento y convencionalismo era más reciente.” Vicente Sánchez-Biosca, *op cit.*, p. 15

sobrenatural): la zona de lo inquietante, *das Unheimliche*.¹² A través de esa posibilidad fantástica se da una fuerte crítica al espíritu científico positivista, “la aparición de la locura en un contexto psiquiátrico”¹³ refleja el universo psicoanalítico que formó parte importante de las vanguardias. El personaje del Dr. Caligari se muestra como miembro respetable de la sociedad, serio y formal, mientras que oculta su parte malévola, dominada por pasiones incontrolables: el “burgués demoníaco.”¹⁴ Aparece también el concepto del doble. Por lo demás no es reflejo del espíritu de su época, ya que no intervienen ni la industria, la ciudad cosmopolita o las masas, temas centrales en otras producciones artísticas de la época. En este sentido esta película puede considerarse incluso anacrónica. Tanto los elementos formales como el carácter general del lenguaje cinematográfico mencionado puede aplicarse claramente para demarcar los recursos visuales de los Quay, incluyendo un cierto anacronismo: los Quay tratan de mantenerse al margen de la tecnología de punta tanto en el set, su técnica de filmación y su equipo filmico.

Con la obra de Sergei Eisenstein, Sánchez-Biosca analiza el uso de las imágenes del cine para transmitir ideas abstractas, su lenguaje es conceptual y su iconografía –la madre, el puño, el hijo, el ojo herido- responde a la necesidad de dejar muy claro el mensaje de la película, más allá de la simple narración de los hechos. El montaje responde al planteamiento de una emotividad, el *pathos* revolucionario, y a la construcción del choque que requieren de la participación del público. Con *El Acorazado Potemkin* (1925), ejemplo del montaje intelectual del cine soviético, resalta la intención de Sergei Eisenstein de hacer reaccionar al espectador, “hacerle abandonar su cómoda posición.”¹⁵

Como representante del cine surrealista, Sánchez-Biosca cita a Luis Buñuel (1900-1983), quien consideraba el cine como “instrumento de poesía”, “el mejor instrumento para expresar el mundo de los sueños, de las emociones, del instinto.”¹⁶ Por la manera en que funciona el cine, Buñuel consideraba que era el medio que más se parecía a la mente humana (en concordancia con Henri Bergson en *Materia y Memoria*, 1896 –punto de vista que retoma luego Gilles Deleuze en *Cine-1: La imagen-movimiento*, 1983). Esta postura seguía guiando su trabajo incluso décadas tras su llamado periodo surrealista, en el cual trataba de describir al cine como sinfonía visual, música de los ojos o poesía del objeto.¹⁷ En este sentido el

¹² En cuanto a la traducción del término *unheimlich*, consultar el capítulo 9.

¹³ Vicente Sánchez-Biosca, *op cit*, p. 45.

¹⁴ *Ibid*, p. 41.

¹⁵ *Ibid.*, p. 71.

¹⁶ *Ibid*, p. 87.

¹⁷ *Ibid*, p. 88.

surrealismo no puede considerarse una época pasada, sino un modo de ser y hacer atemporal, una actitud hasta cierto punto anárquica. Puede entonces también comprenderse el autocalificativo de surrealista con el que se presenta Jan Svankmajer. Es esta actitud surrealista que permite expresiones diferentes a las estrictamente racionales, a la conducción lineal de las historias, la estereotipación de los personajes y “la percepción de la realidad exterior.”¹⁸ *Un Perro Andaluz* (1929) se basa en el concepto de irracionalismo, surgido a partir de la poesía vanguardista en Luis Buñuel y Salvador Dalí (1904-1989). Por una parte se encuentra el rechazo a todo sistema, el juego, el azar y el humor (propio del Dada) y por el otro la asociación y sucesión violenta de imágenes, el onirismo¹⁹ y la estética de choque (en una etapa posterior respondiendo a lo que puede llamarse un programa de combate) del Surrealismo. Esto no sólo se percibe en las imágenes mismas, sino también desde la concepción y la producción de la película, todo el proceso creativo sigue las ideas vanguardistas. Se trata de establecer una relación directa entre el arte y la vida. Lo importante era escapar a los lineamientos de la razón y por ello se acudía a ciertos estados en los que se manifiesta el inconsciente: la infancia, el sueño y la locura. Otro aspecto relevante en el cine de vanguardia es el tratamiento de la sexualidad. Las escenas eróticas están pobladas de “asociaciones anémicas o perversiones sexuales”. Para Sánchez-Biosca, “perversión, onanismo, fantasías pueblan así un universo amoroso sin que la escena desemboque en la plenitud sexual ni amorosa deseada.”²⁰ Las imágenes o metáforas que se van ligando, por ejemplo en *Un Perro Andaluz* parecerían ser absurdas e incongruentes, sin embargo responden a un sentido relacionado con el inconsciente. Es aquí donde se marca una diferenciación tajante con el Dada. Mientras que el humor y la ausencia de lógica, de método es fundamental en el Dada, el Surrealismo se empeña en establecer un sistema propio, el programa del inconsciente y es aquí donde se vuelve nuevamente dogmático. Los objetos actuantes en la película mencionada de Buñuel responden completamente a otro enfoque que por ejemplo la película *Vormittagsspuk* dirigida por Hans Richter en 1927-28, en la que durante una hora mágica –de 11 a 12-, los objetos de uso cotidiano (sombreros, tazas, manguera, corbata, barbas y manos) se rebelan contra los humanos jugándoles una serie de travesuras. O también del *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Léger y el compositor George Antheil, película que muestra la ‘danza y la música’ propias de objetos industriales. Los ritmos

¹⁸ *Ibid*, p. 88.

¹⁹ Según RAE online, *op cit*: Onirismo: .1. m. Med. Alteración de la conciencia caracterizada por la aparición de fantasías semejantes a las de los sueños, con pérdida del sentido de la realidad.

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=onirismo

²⁰ Vicente Sánchez-Biosca, *op cit*, p. 113, con respecto a *La Edad de Oro* de Buñuel.

y ruidos mecánicos conformaron una composición coreográfica muy de acuerdo a los ideales futuristas de la época.

Del modo surrealista aquí descrito, es evidente que los Quay retoman una gran mayoría de los enfoques mencionados, sin embargo rompen con la lógica del subconsciente que trata de imponer el surrealismo, en el momento en el que desligan la vida los objetos de la del ser humano, los objetos del cortometraje analizado en este trabajo no están subordinados a sueños o sentimientos humanos, son parte de un mundo paralelo insospechado –viven a pesar del humano. No son herramienta para expresar lo onírico, son onirismo hecho realidad a través del cine. La ruptura con la narrativa lineal, 'la poesía o sinfonía visual, lo anárquico y pervertido, el choque, la locura, figuran en la obra de los Quay, pero la animación del objeto parece estar más bien ligada a la absoluta falta de control por el ser humano como en el Dada. En cuanto a Léger podríamos incluso hablar en *La Calle de los Cocodrilos* de un franco anti-futurismo.

Sánchez-Biosca enfatiza que es el cine el medio en el que se funden y dejan de ser contradictorios lo real y lo imaginario, la vida y la muerte, lo pasado y el presente, lo comunicable y lo incommunicable. El cine es el medio que encarna “esa realidad superior que Bretón denominó lo surreal.”²¹

²¹ *Ibid*, p. 98.

7. El medio cinematográfico

“El movimiento es la potencia decisiva de realidad; en él y por él, son reales tiempo y espacio.”¹

Siguiendo a Bergson, Deleuze establece en *Cine 1: La imagen-movimiento*, que el cine proporciona un movimiento falso: debido a que muestra partes fijas de un algo indivisible que es el movimiento y pretende recrear el movimiento mediante la secuencia de éstas. Lo que resulta asombroso es que el cine de hecho imita el modo de percibir humano: la percepción, el entendimiento intelectual y el mismo idioma proceden de la misma manera. El ser humano al igual que el medio cinematográfico capta, no imágenes puestas en movimiento, sino imágenes-movimiento. De esta forma se recrea en el cine la ‘realidad’. La animación mediante *stop-motion* hace uso de una secuencia de tomas para dar el movimiento a lo que no lo tiene. Lo que percibe el espectador es el movimiento ‘real’ de un objeto inerte. Por ende se da la impresión de realidad a lo que es irreal. Pero por otro lado: todo el cine es irreal, lo

¹ Edgar Morin, *op cit*, p.108.

presentado en la pantalla está ausente. La profundidad es ilusoria, las imágenes se dan en dos dimensiones. Además, el montaje de las imágenes manipula tiempo y espacio. El tiempo en el cine es un tiempo nuevo, fluido: sometido a compresiones (aceleramientos y dilataciones –*ralenti*) así como a regresiones y reversiones. El tiempo se vuelve un tiempo ‘equivoco’, mágico², es un tiempo psicológico, subjetivo, afectivo. En el espíritu humano el pasado y el presente coexisten. El ser humano añora la permanencia de los recuerdos, del pasado, una cierta forma de identidad inmortal.³ El cine además transporta a cualquier sitio del espacio, incluyendo los mundos paralelos. “La cámara ha encontrado una movilidad que es la de la visión psicológica.”⁴

Se genera una doble ilusión que es causante de inquietud: por un lado se da vida a lo irreal, pero por el otro se hace evidente que lo presentado como realidad puede igualmente ser –o de hecho es, irreal. Se cuestionan los sentidos, el razonamiento y la objetividad del lente cinematográfico: lo científico. El medio del cine y la animación de objetos forman una mancuerna en cuanto a lo inquietante. “...Por lo mismo que el movimiento restituye la vida a quien la tiene, da la vida a quien no la tiene. Puede pues, dar cuerpo a lo incorporeal, realidad a la irrealidad, vida a lo inanimado.”⁵ Habrá que diferenciar sin embargo, entre la animación (caricaturas), la película fantástica, en la que se establece un juego de convenciones entre el realizador y el espectador o la verosimilitud planteada en la trama de ciencia ficción y la animación de objetos en los Quay. Los grados de inquietud aquí son muy diversos y la animación de objetos de los Quay requiere no sólo establecer que los objetos de uso cotidiano con carga afectiva –que ‘conviven’ con cada uno de nosotros- tienen vida, sino que su vida no es equiparable a la nuestra, ni a la que le habíamos otorgado quizás durante el juego –se salen completamente del sistema de imaginarios convencionales. La verosimilitud usual o coherencia de p. ej. la ciencia ficción queda completamente fuera, se tiene una lógica alterna. En esto radica su impacto inquietante. La diferencia entre el muñeco animado de los Quay y el muñeco animado en los juegos infantiles, caricaturas o cuentos queda muy clara en el caso de la película animada *Toy Story* (Pixar/ Walt Disney Pictures, 1995). Los héroes de la película son muñecos con vida: responden al juego de convenciones aceptado, forman parte del sistema: hay identificación, concordancia de ‘valores’ o ideales con el mundo ‘real’, se da la identificación. Los muñecos ‘torturados’, desmembrados y desfigurados del vecino

² *Ibid.* p. 61.

³ Tema recurrente en la novela moderna, según Edgar Morin, p. ej.: *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust y *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares. Esta última sirvió de referencia para el largometraje *El afinador de terremotos*, de los Hermanos Quay (ver apartado 3.2.)

⁴ Edgar Morin, *op cit.* p. 109.

⁵ *Ibid.*, p. 118.

Sid son inquietantes, a pesar de ser caricaturas: no responden a organismos lógicos, tienen piernas en vez de cabeza, patas arácnidas de mecano pegadas a –una cabeza de muñeco tuerta y hueca. Son inquietantes porque no son humanos, carecen de sistema –no deberían estar vivos- ya no sirven para representar una versión en miniatura del mundo supuestamente coherente de los humanos, salieron de una pesadilla: ¿quién, cómo y para qué son? El impacto estalla al dejar de ser caricatura...estos objetos entonces parecen reales a menos de que nuestros sentidos nos estén engañando.

Dado a que en el cine se dan percepción práctica (uso de los sentidos) y visión mágica (imagen, sueño) al mismo tiempo, Morin considera este medio como una especie de resurrección de la visión ancestral.

Siguiendo a este autor, ya los objetos inanimados tienen un alma en el cine, las cosas cotidianas despiertan a una nueva vida, los objetos reales se hacen presentes. El *close-up* de estos devela su 'alma', su afectividad. En *La Calle de los Cocodrilos* impactan las imágenes-afección determinadas por Deleuze como aquellas que provocan afecto en el espectador. Un afecto que no se espera encontrar en un objeto. Con los acercamientos las cosas se cargan de afectos humanos y se da lo que Morin denomina antropomorfismo, cuando el ser humano proyecta sus deseos y necesidades hacia el exterior. En el cine el antropomorfismo viene acompañado del cosmomorfismo, en el que se carga al humano de presencia cósmica. El ser humano se identifica con lo que sucede a su alrededor. Este antropocosmomorfismo⁶ puede aplicarse a su vez a la animación de objetos: el objeto es depositario de cargas emocionales humanas y al ser animado, toma el lugar del actor que representa necesidades espirituales: en él el ser humano se proyecta e identifica al mismo tiempo.

En este punto considero relevante mencionar las elucidaciones de Deleuze en cuanto al montaje cuantitativo psíquico francés y el intensivo espiritual del expresionismo alemán⁷: este último se caracteriza por precisamente mostrar mediante la intensidad del ser inorgánico animado, la naturaleza inasible del humano. Mientras que en la escuela francesa se da el montaje en torno a un máximo de movimiento posible, el flujo musical, el movimiento del agua, las intensidades de la iluminación, en el expresionismo se es más categórico, se 'dibuja' en blanco y negro. El movimiento que interesa es el de la materia, como 'ser animado' que no está supeditado a los códigos de comportamiento y las restricciones del humano. Ambas tratan el tiempo como algo relativo: por un lado está el intervalo de acción mostrado,

⁶ *Ibid.* p. 75.

⁷ Deleuze distingue cuatro escuelas en cuanto al montaje: el montaje orgánico activo 'norteamericano', el montaje dialéctico del cine soviético, montaje cuantitativo psíquico francés y el intensivo espiritual del expresionismo alemán. En el capítulo de Svankmajer se propone que una distinción de estilos entre éste y los Quay es su montaje de tipo norteamericano, en concordancia con la narrativa del film, la acción que lleva al desenlace.

por el otro se encuentra el tiempo eterno dentro del cual se inscribe la acción del film en general, un tiempo abstracto -espiritual. En ambas aparece el autómeta y el títere, la vida artificial. En una como estética del objeto mismo, en la otra como ser condenado y marginal. Una corriente se va más por la percepción, el efecto, mientras que la otra llama al afecto: las cosas más allá de la percepción. Los Quay toman prestado de ambas, aunque predomina el objeto animado destinado a la perdición, trágico. Deleuze liga estas dos corrientes a los dos tipos de sublime kantiano: lo sublime matemático y lo sublime dinámico. La escuela francesa desencadena lo sublime matemático, que sobrepasa el entendimiento humano, lo orgánico, el cual creará modelos lógicos para finalmente poder aprehenderlo racionalmente. Lo sublime dinámico relacionado al expresionismo es un sublime aniquilador, ambiguo, que fascina y aterroriza, haciendo necesaria la creación de un concepto ideal/ espiritual para su aprehensión: la culminación del raciocinio humano (según Kant), un mundo paralelo con reglas propias que se impone al caos humano (según Deleuze). Este último tipo de sublime tiene un efecto ambiguo similar a lo inquietante, como se verá en el capítulo correspondiente a este último término.

8. Fragmento II: Los tornillos

Al inicio del recorrido del personaje principal, se desarrolla una secuencia de imágenes en la que se presentan diversos habitantes de este mundo paralelo: unos tornillos sueltos y anárquicos, que danzan y se mueven en grupo; un ser hecho de bulbos sentado entre bulbos en lo que aparenta ser un taller, un mono autómatas con tambor en una vitrina, un muñeco antiguo, desgastado, sucio, de gorra negra. Este último es un permanente acompañante del títere de madera. Aparece su sombra, su paso veloz por la pantalla, el reflejo de luz con el que juega al producirlo con un espejito. El muñeco es 'tierno', un muñeco bebé estereotipo del juego infantil 'inocente'. Descubre el mundo sin temores o sospechas, es parte de éste y de algún modo también lo genera.

Síntesis Fragmento II: Los tornillos

Varios planos recorren un acercamiento de lo que parece ser un cristal sucio y opaco/lechoso, se ven rayones y un letrero. En el silencio suenan notas de un teclado –una canción infantil/popular: '*Oh, du lieber Augustin*'¹- y aparecen crujidos, antes de continuar la

¹ Wikipedia: "Durante la Gran peste de 1679 surgió la figura legendaria de *Lieber Augustin* (Querido Augustin). Augustin era un popular músico callejero, que según la leyenda, una noche estando borracho, cayó en un hoyo que contenía cadáveres de las víctimas de la peste. Augustin probablemente no contrajo la enfermedad por estar alcoholizado.

melodía de cuerdas (violonchelo). Aparece el *insert* de un tornillo que se va desenroscando por sí mismo de la superficie horizontal a la cual estaba atornillado. El tornillo se destornilla completamente y en el fondo, a la misma altura, pero tras el cristal descrito, un gran tornillo sigue al primero. Otro más chico se une en la parte superior del marco del vidrio. Los movimientos se acompañan con el sonar rítmico de un pandero que va acelerándose. De diversas superficies y rincones polvorientos van saliendo múltiples tornillos, una vez sueltos abandonan su sitio, salen del campo de la imagen. Las notas del teclado se sustituyen por las de un violín. En el fondo aparecen focos y/o bulbos, los tornillos hacen surcos en el polvo o la mugre acumulada (cochambre). Frente a este tipo de escaparate pasa nuevamente la sombra fugaz del muñeco. Esto parece desconcertar a un ser formado por bulbos, con cabeza de foco, el cual se incorpora, como sobresaltado. La cámara desenfoca este plano para mostrar a detalle el movimiento de más tornillos. De ahí se pasa a la toma en contrapicado de una esquina. Está formada por dos aparadores. En el frontal está sentado un mono autómatas con tambor. Algunos de los tornillos llegan a esta esquina y se atornillan en el suelo, uno llega tarde, un acercamiento muestra como encuentra su posición y se comienza a atornillar. Pero antes de lograr esto, entra por la derecha en la pantalla un muñeco vestido de negro con gorra tejida, el cual agarra al tornillo por la cabeza e impide que éste prosiga con su movimiento. La cámara muestra el mono tras la vitrina en primer plano, el cual toca el tambor aceleradamente –movimientos por los que se torna borroso. Vuelve a quedar inmóvil, se ve su cara inerte. La cámara desenfoca esta visión de fondo para enfocar el primer plano: la mano del muñeco sosteniendo el tornillo ‘secuestrado’. El muñeco aproxima el tornillo a su cara para observarlo, se percibe el *close up* de la cara desgastada del muñeco antiguo. La visión se torna negra por un segundo.

El movimiento mecánico del mono autómatas y sus ojos sin vida contrastan con el movimiento y el carácter del muñeco que va tras los tornillos. La vida mecánica creada por el ser humano es sólo eso: los objetos cotidianos animados aquí, tienen vida por sí mismos. El autómatas es inquietante a su manera, en este mundo inquietante. Su movimiento, frío y repetitivo, enfatiza la vida subjetiva de los demás personajes. El funcionamiento frenético del autómatas indica también, que el ser humano tampoco tiene control sobre este tipo de ser, aunque eso crea.

La danza o el recorrido de los tornillos aparece por primera vez, se trata de una escena que se repetirá, con variaciones, pero con los mismos personajes, realizando los mismos

movimientos: tornillos liberados, que no unen ni sujetan nada, danzantes, asemejando algún tipo de insecto o plaga. Se mueven libremente, solos o en conjunto, dejando huellas en el polvo, van de un espacio a otro y vuelven a atornillarse, antes de dejarse atrapar. El tener flojo un tornillo (o el que a uno le falte) significa -según la RAE online- que se tiene poca sensatez (buen juicio, madurez); lo mismo sucede en alemán: *'eine Schraube locker haben'* se refiere al mal funcionamiento de la cabeza, del raciocinio y en inglés: *'to have a loose screw'* indica que el sujeto está demente o es irracional. Aquí el tornillo se convierte en algo así como un Leitmotiv: el ser por excelencia en el mundo no racional.

Las vitrinas y los seres descritos, junto con los que siguen: muñecas antiguas, maniqués, huesos, frascos, láminas anatómicas, además del cocodrilo que cuelga a lo alto de la callejuela, asemejando un cocodrilo disecado, asemejan un gabinete de curiosidades. Este tipo de paisaje se encuentra en otros cortometrajes de los Hermanos Quay, así como en la obra de Svankmajer. Se trata de una relación particular con los objetos: descontextualizados, reubicados, utensilios exóticos, artículos de colección. Actualmente pueden parecer inquietantes, por el hecho de saberlos tan alejados de los principios científicos que pretendían en sus inicios. Contienen un mundo subjetivo no claramente definible, una espiritualidad domesticada: el paralelo con lo descrito en relación al quinetoscopio es evidente. Los objetos ahí expuestos han mutado en su función y cuestionan su realidad, así como la del espectador o visitante. ¿Serán los museos actuales tan distintos de estos establecimientos? Para un mayor entendimiento del objeto en el sistema capitalista, refiero al trabajo de Jean Baudrillard: "Los objetos son, aparte de la práctica que tenemos en un momento dado, otra cosa más, profundamente relativa al sujeto, no sólo a un cuerpo material que resiste, sino un recinto mental en el cual yo reino, una cosa de la cual yo soy el sentido, una propiedad, una pasión."²

² Jean Baudrillard, *El sistema de los objetos*. Ed. Siglo Veintiuno Editores, 19. edición, México 2007. p.97.



Selección de imágenes correspondientes al Fragmento II: Los tornillos

En la obra *El Sistema de los Objetos*, Baudrillard se refiere principalmente al objeto que surge a partir de la Modernidad planteado por Benjamin, el objeto de la era industrial capitalista. El periodo de industrialización que afecta al periodo de las vanguardias europeas es el que se conoce como segunda revolución industrial. Es la continuación del surgimiento y auge de la industria en Inglaterra que se da en la Europa continental, el cual va acompañado con el desarrollo de la energía eléctrica. Este factor es muy importante para comprender las expresiones artísticas de aquella época, el lenguaje vanguardista, el cine expresionista, el uso del objeto de consumo, la crítica sociopolítica en el arte y el impacto en individuos (introspección, conflicto de identidad en la cultura de masas, pérdida de espiritualidad) como en la obra de Schulz o hasta nuestra época en la de los Hermanos Quay. Son bien sabidas las consecuencias de la industrialización (a partir de la Ilustración y posteriormente de la primera Revolución Industrial/Ilustración, S. XVII y XVIII): aumento masivo de la población en las ciudades, abandono del campo, generación de una clase burguesa capitalista, impacto en la calidad de vida del ciudadano común, pérdida de identidad (además de pobreza y enfermedad, por supuesto). A partir del deterioro social y sobre todo del impacto causado más tarde por las nuevas tecnologías aplicadas en la Primera Guerra Mundial, así como por la creciente incertidumbre en el campo de las ciencias, surge el desencanto, el miedo, la desconfianza y la crítica hacia la industria y la máquina. Jean Baudrillard explica al objeto en este sistema y su análisis sirve para ilustrar el significado del objeto contemporáneo: “[Los objetos] Están a punto de convertirse, hoy en día en que se van borrando las religiones y las ideologías, en la consolación, en la mitología cotidiana que absorbe la angustia del tiempo y de la muerte.”³

Baudrillard distingue entre dos dominios del objeto: el dominio tecnológico o esencial y el psicológico, sociológico o inesencial. El primero es entendido por lo general sólo en círculos muy específicos, científicos e industriales, el segundo se relaciona a las necesidades humanas. Las necesidades humanas son sin embargo irracionales y chocan con la racionalidad del objeto. La contradicción hace surgir todo un sistema de significados en torno al objeto, ya que éste vive una realidad psicológica y sociológica en constante mutación. El objeto y la necesidad humana dejan de ser correspondientes, el objeto no gira ya en torno al individuo, sino en torno a un sistema –el sistema. Por ejemplo:

Baudrillard habla de la fuente de luz como rezago de lo que era el fuego alrededor del cual se agrupaba la familia. La lámpara se sustituye por un plafón luminoso, por la penumbra, la

³ Jean Baudrillard, *ibid.* p. 110.

iluminación difuminada: se pierde esta visión sagrada de la luz. Otra “pérdida” de este tipo son el espejo con marco decorativo que celebra la propia existencia, el reflejo que ‘enmarca’, da identidad al individuo, que aparenta permanencia –cambiado por un espejo funcional sin marco en el baño, donde se cuida la imagen que se proyectará a otros; la fotografía familiar y la obra de arte original, las cuales ahora se sustituyen por imágenes que combinen con la gama de colores de la alfombra y las cortinas. Decoración vs. identidad. El objeto moderno únicamente debe funcionar: “Funcional no califica de ninguna manera lo que está adaptado a un fin, sino lo que está adaptado a un orden o a un sistema: la funcionalidad es la facultad de integrarse al conjunto.”⁴ ... “El objeto funcional es ausencia del ser.”⁵ Ya no gusta, ni se consume; se le subordina, se le ordena. Al toque de un botón, con una tecla del control remoto, con la sola presencia ante un detector de movimiento (ahora ya las máquinas reconocen la voz o el iris del ojo) –las cosas cumplen con nuestra voluntad. Un gesto permanece –aunque mínimo- ya que denota el poder humano sobre las cosas. Lo que no funciona o puede funcionar mejor, caduca y se sustituye. Las cosas ya no se heredan, el valor de lo que ya estaba se ha ido, vale lo nuevo, lo más eficiente. Baudrillard lo califica de regresión a la fase anal: no debe haber misterio, ni secreto, todo debe tener un orden práctico, debe fluir. La agresividad anal se ve sublimada en juego, discurso, orden, clasificación y distribución, un rotundo no al estreñimiento, al recordarnos humanos y mortales. Por otro lado está la acumulación que se da en forma de colección. Ésta permite –originalmente al niño- dominar su mundo exterior. Hay que diferenciar entre usar un objeto y poseerlo. La posesión siempre se refiere al objeto despojado de su función y considerado en relación con el sujeto que lo posee. “Entonces se constituye en un sistema gracias al cual el sujeto trata de reconstruir un mundo, una totalidad privada.”⁶ (Es sin embargo esencial del capitalismo el lograr que la mayoría no posea ni use los objetos: estos sólo deberán ser producidos y comprados). El objeto adquiere un status subjetivo y se vuelve artículo de colección. La colección es una relación controlada por el individuo: los objetos se convierten en el espejo perfecto al reflejar, no las imágenes reales, sino las deseadas.

Los objetos desempeñan un papel regulador en la vida cotidiana, en ellos desaparecen muchas neurosis, se recogen muchas tensiones y energías en duelo, es lo que da un ‘alma’, es lo que hace que sean nuestros, pero es también lo que constituye la decoración de una mitología tenaz, la decoración ideal de un equilibrio neurótico.⁷

⁴ *Ibid.* p.71.

⁵ *Ibid.* p.91.

⁶ *Ibid.* p.98.

⁷ *Ibid.* p 102.

La calidad específica del objeto, su valor de cambio, pertenece al dominio cultural y social, su singularidad absoluta, por el contrario, es algo que tiene como campo el ser poseído por mi; lo cual me permite reconocermé en él como absolutamente singular.⁸

Algunos objetos son clasificados como: singulares, barrocos, folklóricos, exóticos, antiguos.⁹ En estos objetos se obtiene de manera regresiva, lo perdido en el objeto funcional contemporáneo: una sensación de permanencia, una alusión a un mundo anterior (un mundo donde también están la infancia y los juguetes), se recupera el mito del origen. Es aquí donde cabe la referencia al gabinete de curiosidades, precursor del museo, tan relevante para la cultura científicista occidental. La búsqueda de lo exótico, de lo único, como pieza en un rompecabezas heterogéneo, en el que el sentido se daba por medio de prejuicios y estereotipos de lo civilizado. Lo primitivo, lo salvaje, lo original. Tanto más original o antiguo sea un objeto, más es el supuesto contacto con la naturaleza o lo divino. Se evade la cotidianidad viajando en el tiempo, teniendo como destino favorito la propia infancia – el objeto antiguo es anacrónico.

“Como la reliquia cuya función seculariza, el objeto antiguo organiza el mundo según un modo interno, opuesto a la organización funcional en extensión, y teniendo como mira conservar, contra ésta última, la irrealidad profunda, sin duda esencial, del fuero interno.”¹⁰

Así, el objeto antiguo se vuelve un objeto mitológico de ínfima utilidad y gran significado. Pero no va en contra del sistema contemporáneo, de hecho cumple una función importante para que el sistema siga funcionando. Lo pasado tiene ya un valor inamovible, da seguridad, garantiza nobleza. Los títulos nobiliarios perdieron su valor ideológico, por lo que la trascendencia se busca en los signos materiales que los representan: joyas, muebles, obras de arte. Pero no todas las culturas rinden culto a la antigüedad, según Baudrillard: “Siempre lo que le falta al hombre es significado en el objeto; en el ‘subdesarrollado’ es el poderío lo que se fetichiza en el objeto técnico, en el ‘civilizado’ técnico son el nacimiento y la autenticidad los que se fetichizan en el objeto mitológico.”¹¹

En general se rinde culto al objeto técnico: para cada necesidad o ‘problema’ debe haber un objeto que la resuelva. Es debido a la necesidad de sentir al mundo completamente operable por el humano, que se generan un sinnúmero de objetos –“gadgets”- para facilitar la vida diaria, cuya función radica en servir de algo. Sin embargo ese algo se vuelve secundario, se

⁸ *Ibid.* p.103.

⁹ *Ibid.* p.83.

¹⁰ *Ibid.* p.90.

¹¹ *Ibid.* p.94.

trata de una herramienta de valor subjetivo, quien la posea obtendrá poder o “status”. Los nombres de los objetos técnicos no sólo se vuelven poéticos, sino que los objetos conforman una nueva mitología; como nadie sabe exactamente cómo o para qué funcionan, su forma es abstracta y no delata su mecanismo, los envuelve un aura mágica. Frecuentemente se otorgan nombres de personas a objetos, del mismo modo como se les dota de cualidades humanas. La imaginación es fundamental, lo que uno cree obtener al ser el afortunado poseedor de un objeto específico -ya sea que el objeto sea funcional o no, lo cual en la actualidad se vuelve difícil de establecer- la función ‘real’ finalmente siempre se adaptará a lo que el humano espera o sueña.

O teme, como en el caso del robot. El robot personifica toda la mitología humana en torno al objeto, pero debe permanecer siendo un esclavo (asexuado), para que no se llegue a la sustitución. Por ello debe estar enfatizada en sus rasgos físicos su condición de máquina; mientras más se asemeja el robot externamente al humano, menos satisfacción produce como objeto. El tema del esclavo está ligado siempre al tema de la rebelión y con la pérdida del control sobre el objeto –el temor del humano- llegamos a lo inquietante, *das Unheimliche*. Esa pérdida de control, la inquietud, se da también cuando el objeto supuestamente perfecto falla –deja de ser funcional de acuerdo al sistema, se vuelve obsoleto, abandonando al humano nuevamente ante sus conflictos sociales y psicológicos.

Los personajes presentados en el fragmento de los tornillos, son objetos en desuso, obsoletos. Son objetos que no dan ni poder, ni “status”. Recuerdan a la canción *La muñeca fea* de Cri Cri¹²: los objetos no sólo reflejan el ideal de lo que el ser humano quiere ser, sino también sus miedos: el dejar de ser útil, el abandono, la fractura, la incongruencia con el sistema, la locura. Un anti-status quizás. Los tornillos que no agarran, que danzan empolvados, el autómatas que no entretiene, que es prisionero y esclavo, el muñeco tierno –quien en su soledad sigue siendo tierno- el inútil y frágil hombre bulbo: seres que han adoptado características humanas desfasadas e incompletas, habitantes de un sistema paralelo, infértil, que refleja el lado oscuro, incómodo de los objetos en relación al mundo aparentemente lógico de los humanos. Pero están vivos. Es el deseo que toma forma en el lugar menos esperado, la fuerza que motiva al ser humano -la máquina deseante según Gilles Deleuze- hace palpitar los objetos desechados u olvidados. Son ellos parte del

¹² Escondida por los rincones, temerosa que alguien la vea, platicaba con los ratones la pobre muñeca fea./ Un bracito ya se le rompió, su carita está llena de hollín; y al sentirse olvidada lloró lagrimitas de aserrín.../ “Muñequita” le dijo el ratón, “ya no llores, tontita, no tienes razón. Tus amigos no son los del mundo, ¿por qué te olvidaron en este rincón?/ Nosotros no somos así:/ Te quiere la escoba y el recogedor, te quiere el plumero y el sacudidor./ Te quiere la araña y el viejo veliz; también yo te quiero ¡y te quiero feliz!”. *Francisco Gabilondo Soler Cri Canciones Completas*, Ed. Clío, México DF 2007. p. 162.

engranaje, forman un dispositivo propio cargado de pulsiones. Al igual que la máquina célibe en cuya obra (la de Schulz, la de los Quay) aparecen abriendo una línea de fuga, son a su vez máquinas célibes en su microcosmos, capaces de crear e interrelacionarse.

9. Das Unheimliche: lo inquietante

“Creo que si se quiere comprender cómo un animal, una planta o una piedra pueden inspirar respeto, temor u horror, tres sentimientos principalmente sagrados, es preciso verlos vivir en pantalla.”¹

Un término recurrente dentro de la temática del objeto o muñeco animado es el de lo inquietante, “das Unheimliche”. Sigmund Freud publicó un ensayo sobre este concepto en el año de 1919. Resulta enriquecedor y útil el replantear algunos argumentos en concreto, con el fin de desarrollar la aproximación a la obra de los Hermanos Quay aquí propuesta.

Por lo pronto se establecerá el término en español cuyo uso se considera como el más apropiado.

El término alemán *unheimlich* se define como adjetivo que califica algo o a alguien que causa un ‘tipo indeterminado de miedo o temor’ en quien lo percibe.²

Las opciones en su traducción al español encontradas en diversos estudios o textos con respecto al análisis artístico son dos: siniestro (citada también por el propio Sigmund Freud) y ominoso, ninguna es realmente satisfactoria. El objeto que se describe con esta cualidad no es portador de una característica en particular, sino que provoca un efecto, una sensación inquietante en alguien más. Además hay que considerar un segundo significado de *unheimlich*, con lo cual se refiere a algo muy grande e inabarcable (generalmente cuando se usa en combinación con otro adjetivo), en cuanto a tamaño o cantidad (uso muy frecuente del vocablo en este sentido en el lenguaje coloquial). *Unheimlich groß* –increíblemente grande, *unheimlich gut* –maravillosamente bien, *unheimlich lecker* –extremadamente sabroso. En este sentido puede expresar incluso algo agradable, por lo que se evidencia el carácter indeterminado del concepto. Ninguno de los calificativos en español tiene esa posible connotación positiva. Freud parte de consideraciones etimológicas, a partir de las cuales concluye la naturaleza ambigua y enigmática del término. Establece que el adjetivo *unheimlich* se forma del prefijo *un-*, que denota lo negativo o contrario de la palabra subsiguiente: *heimlich*. *Heimlich* (Freud lo pone a la par con *heimisch*, siguiendo su

¹ Edgar Morin cita a Jean Epstein, *op cit.* p. 140.

² Según *Das digitale Wörterbuch der deutschen Sprache* de la Berliner-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, <http://www.dwds.de/?kompakt=1&qu=unheimlich>

investigación etimológica) proviene originalmente de *Heim*, hogar y se refiere a lo familiar, a lo conocido o acostumbrado. También califica algo que se oculta, que se realiza en secreto, a escondidas. Lo no familiar o acostumbrado debería entonces provocar inquietud, hacer sentir algo como *unheimlich* o inquietante. Pero no siempre es así, por lo que la cuestión etimológica no resuelve realmente lo enigmático del vocablo. El reconocer esto lleva a Freud al estudio del vocablo en diferentes contextos y posteriormente al análisis de situaciones en concreto que explican el concepto. Algunas de estas líneas de su investigación serán de gran utilidad en el transcurso de este trabajo.

Con el fin de comenzar por elegir el término a usar en esta investigación, analicé los sinónimos de cada término en alemán y español, vislumbrando así los contextos en los que se usan. Como sinónimos de *unheimlich* se encuentran listados³: *bedrohlich*/ amenazante, *düster*/ sombrío, tenebroso, *finster*/ oscuro, lúgubre, *Furcht erregend*/ provocador de temor, *geheimnisvoll*/ enigmático, misterios/ misterioso, *gruselig*/ escalofriante, *makaber*/ macabro, *sinister*/ siniestro.⁴ La Real Academia de la Lengua⁵ define a lo siniestro como: malintencionado, funesto, infeliz, avieso, aciago, con propensión o inclinación a lo malo. Los sinónimos propuestos⁶ son: malvado, amenazador, tétrico, sombrío, espeluznante, lúgubre, aterrador, pérfido. Su significado se expone como aquello que presagia algo malo, de mal agüero.

Existe la palabra *ominös* en alemán, que corresponde a su equivalente español, ominoso. Los sinónimos que se dan para *ominös* son parecidos a los listados para *unheimlich*, los que varían son: *unheilvoll*/ nefasto, *anrüchig*/ de mala reputación, *fragwürdig*/ cuestionable, *zweifelhaft*/dudoso, *undurchsichtig*/ opaco, fatal, *suspekt*/ sospechoso. En español, según la RAE⁷ lo ominoso se define como: azaroso, de mal agüero, abominable. Se relaciona con nefasto: desgraciado, fatídico. Los sinónimos de Wordreference⁸ son: odioso, repugnante, ruin, maligno, repulsivo, abyecto, vil, desgraciado, fatídico.

De los dos términos usuales en español, consideraría como más adecuado el de siniestro, dado a que su definición y sus sinónimos se refieren a aspectos relacionados a lo misterioso o enigmático, lo escalofriante, lo que provoca miedo, temor. Deja mayor lugar a dudas acerca de si el temor es fundado o no. Es más evidente la sensación de inseguridad ante lo que se

³ Según Duden, *Das Synonymwörterbuch*, Ed. 2004. p. 922.

⁴ Traducción de términos según <http://www.leo.org/>

⁵ Según: <http://www.rae.es/RAE/Noticias.nsf/Home?ReadForm>

⁶ Según: <http://www.wordreference.com/es/>

⁷ Según: <http://www.rae.es/RAE/Noticias.nsf/Home?ReadForm>

⁸ Según: <http://www.wordreference.com/es/>

ve, sin calificarlo de antemano como algo negativo. Lo siniestro, se enfoca más en la sensación subjetiva, mientras que percibo a lo calificado de ominoso como algo ya establecido como negativo, llegando a lo repugnante, maligno y fatal.

En este repaso de términos apareció sin embargo un tercero, el cual considero como el más adecuado y por ello propondría su uso: 'lo inquietante'. Los diccionarios digitales especializado en traducciones –Leo y MYJMK- traducen *unheimlich* también como: inquietante, siniestro, tétrico. Lo inquietante se relaciona con: dudoso, cuestionable, sospechoso. La RAE lo define como aquello que inquieta, que causa alboroto, desazón, conmoción. Wordreference propone como sinónimos: alarmante, amenazador, turbador, escalofriante, conmovedor, sobrecogedor. Implica incluso la negación de algo positivo por el uso del prefijo *in-*: lo que a uno le quita la quietud. El término de 'lo inquietante' es el que, aunque no tan fuerte de primera impresión, logra abarcar los sentidos y ambigüedades de *das Unheimliche* y concuerda además con la traducción al francés que encuentra Freud en su obra, *inquiétant*.⁹

9.1. Lo inquietante: Animatismo

Dentro de las definiciones de “das Unheimliche” enlistadas por Freud a partir de los diversos textos que analizó, éste selecciona una que considera de utilidad como punto de partida para continuar con su indagación, la de Schelling¹⁰: “Lo inquietante es todo aquello que debería haber permanecido en secreto, oculto, pero que se ha descubierto”.

Esta definición nos lleva al apartado más relevante para el presente estudio, la parte en que Freud establece una relación entre lo inquietante y el animismo: ésta proporciona una posible explicación a esa inquietud que despiertan los seres de los Quay, tornillos danzantes, muñecas huecas brindando su servicio, relojes palpitantes. Freud determina al animismo¹¹ como estadio religioso temprano o ‘primitivo’, en el que todo en el universo posee un alma; parte de esta creencia es el animatismo, visión en la que se creen dotados de vida todos los elementos aparentemente inertes de la naturaleza: partes de animales, plantas y objetos, a los que se responsabiliza de los procesos de la misma. Freud cita a Hume: “There is a

⁹ Sigmund Freud, “Das Unheimliche (1919)”, en *Der Moses des Michelangelo – Schriften über Kunst und Künstler*, Psychologie Fischer, Fischer Taschenbuch Verlag, tercera edición, Frankfurt 2004. p. 139.

¹⁰ *Ibid.* p. 143.

¹¹ Sigmund Freud, *Totem und Tabu*, Psychologie Fischer, Fischer Taschenbuch Verlag, novena edición, Frankfurt 2005, p.125.

universal tending among mankind to conceive all things like themselves and to transfer to every object those qualities with which they are familiarly acquainted and of which they are intimately conscious.”¹² Los espectros que pueblan el mundo de los objetos son proyecciones de las emociones humanas. Se da forma al afecto y así los procesos morales y emocionales se desarrollan en el mundo exterior. Lo anterior resulta en un alivio emocional y psicológico, mismo que llevó a institucionalizar este mecanismo en la formación de religiones.¹³

Siguiendo a Freud¹⁴, existen tres ideologías principales, en orden cronológico: la animista o mitológica, la religiosa y la científica. El animismo explica el mundo con una coherencia total y responde a la necesidad de apoderarse completamente del mundo a través de rituales mágicos con los que se pretende controlar el entorno que afecta al humano. La magia se basa en acciones que imitan - a una escala menor o con elementos iguales a los que intervienen en el caso 'real'- el proceso deseado para propiciarlo. El animismo se distingue por no contar con un plano metafísico, no hay un más allá, quien practica magia no actúa pensando en la trascendencia de sus actos.

La ideología religiosa, particularmente la cristiana, representa el seguimiento de una autoridad, con la cual se sigue uno comunicando –se intenta dirigir e influenciar, pero en la que se delega el control de las cosas. El poder que se delega, es también el de la generación de vida. Quien otorga vida es un ser supremo, existen jerarquías y el ser humano se separa – poseedor de un alma- de los seres inertes, que carecen de ese contacto espiritual con el más allá. Las cosas se vuelven herramientas de comunicación y portadoras de significado ritual, pero por sí mismas ya no desempeñan poderes independientes. Al igual que la visión religiosa, la ideología científica despoja al ser humano común del control sobre el mundo espiritual. Son ahora los científicos quienes de cierta manera realizan los rituales que controlan los sucesos del mundo. Magia y ciencia tienen claramente un punto de encuentro. Freud cita a Frazer: “Men mistook the order of their ideas for the order of nature, and hence imagined that the control which they have, or seem to have, over their thoughts, permitted them to exercise a corresponding control over things.”¹⁵

¹² Cita original en inglés: “Existe entre los humanos una tendencia universal a concebir todas las cosas como ellos mismos y de transferir a cada objeto aquellas cualidades con las que están familiarizados y de las que están íntimamente conscientes.” Sigmund Freud, *ibid*, p. 127.

¹³ *Ibid*, p. 143.

¹⁴ *Ibid*, p. 141.

¹⁵ Cita original en inglés: “El hombre equivocó el orden de sus ideas por el orden de la naturaleza, y así imaginó que el control que tiene, o parece tener, sobre sus pensamientos, le permitía ejercer un control similar sobre las cosas.” Sigmund Freud, *ibid*, p. 133.

Pero la 'magia' científica debe ser empíricamente comprobable, de acuerdo al método científico. El mundo espiritual no es empíricamente comprobable, por lo que se desacredita y oficialmente se torna secundario, si no es que obsoleto, en el desarrollo humano moderno y contemporáneo. Freud explica¹⁶ que a partir de la visión científicista el ser humano aparentemente se reconoce como empujado, falto de poder y se somete a la muerte como ley inapelable de la naturaleza. Dios no existe, existe lo científicamente comprobable y volvemos al desarrollo de Walter Benjamin en torno a la alegoría –como representación de un ideal inexistente- y la melancolía –como sentimiento de luto ante la pérdida de la causalidad. En su orgullo científicista de ser evolucionado y en constante progreso no puede admitir – públicamente- la necesidad de creer en lo que no tiene explicación científica: el ser humano requiere de un espacio para la espiritualidad, necesita creer y necesita aceptar su propia fragilidad e imperfección para poder darse este respiro: *ser humano*.

Las tres ideologías se piensan en orden cronológico, una secuencia en la que se va delegando el poder espiritual del individuo en otro: una institución, un sistema. Es precisamente aquí donde surge el sentimiento de lo inquietante ante el objeto animado: la ideología animista/ animatista que se creía superada –como adulto y supuestamente como 'civilización avanzada'- vuelve a aparecer, abriendo dudas. La parte racional dictamina que un muñeco no está vivo, al moverse se vuelve inconscientemente a las certezas animistas ya sea de la infancia o de épocas anteriores y se genera un choque entre lo que se debe pensar y lo que se siente. Todo humano porta esta parte animista desplazada en su inconsciente. Es al adulto a quien un muñeco o un objeto animado le provoca inquietud y no al niño (en la generalidad de los casos). El autor expresa que la ciencia aparece en el momento en el que se comprende o acepta que no se conoce realmente al mundo y que se necesitan herramientas para llegarlo a conocer.¹⁷ Los momentos de duda señalan hacia las dudas que se tienen con respecto al conocimiento científico. La fe en el poder espiritual humano, la omnipotencia de la mente humana, confrontada permanentemente a una realidad cotidiana, es lo que causa que de modo inamovible la creencia 'primitiva' animista/ animatista siga viva.¹⁸ La vertiente animista abre la posibilidad a una espiritualidad sin metafísica, a la generación de rituales individuales. Dado a que no se cuenta con un mundo más allá en la época racional contemporánea, el animismo que se despierta no se relaciona con sus efectos y rituales mágicos. No es que se encuentre una alternativa mágica a la falta de espiritualidad. Lo seres del universo Quay no son intermediarios, ni auxilian al ser humano provocando

¹⁶ Sigmund Freud, "Das Unheimliche", *op cit.* p. 139.

¹⁷ Sigmund Freud, *Totem und Tabu*, *op cit.* p. 142.

¹⁸ *Ibid.* p. 139.

milagros o dando soluciones. Los seres imperfectos de La Calle de los Cocodrilos llevan por un lado al espectador de regreso al mundo animista, causando inquietud, pero su existencia estéril y relegada no plantea solución alguna. No se trata de un mundo paralelo en el que se pueda creer ahora, sentir esperanza o alivio. El espectador se ve confrontado a su fragilidad y a ese 'mundo vacío' benjaminiano.

A nivel psicoanalítico se llega entonces a establecer que lo inquietante se percibe cuando queda descubierto algo que se había reprimido o superado. Lo ambiguo de lo inquietante se explica aquí porque no importa si lo reprimido en sí era algo temible o no. Es el mero hecho de reaparecer lo que causa inquietud. La animación en sí no es siniestra: es aquello que evoca o despierta en cada individuo, lo que se relaciona entonces a esta sensación. Lo que inquieta es la frágil posición del individuo ante lo que considera su 'realidad', lo endeble que resultan de pronto los hechos inamovibles que explican y rigen al mundo. La animación señala entonces hacia la falta de congruencia espiritual, tópico que se creía superado en el mundo actual científicista.

Freud también se propone diferenciar entre lo inquietante vivido y lo inquietante representado en una obra literaria –cuando lo que se creía irreal se vuelve real (ver apartado acerca del medio cinematográfico). Hasta este punto se ha tratado de lo inquietante vivido. Cuando en la obra literaria aparece aquello que debió permanecer reprimido: deseos, instintos, emociones, la sensación puede ser la misma. En cuanto a las cuestiones espirituales, religiosas o fantásticas existen diferencias. En el mundo de los cuentos (dibujos animados) se parte de que la acción se lleva a cabo en un mundo paralelo irreal: se cumplen deseos, se tienen poderes ocultos, se anima lo inanimado y no se provoca inquietud. Se partió de un acuerdo mutuo. En cuanto a otras obras, Freud las divide en dos subtipos: la que representa de manera poética una realidad, como el infierno de Dante o el espectro del padre en Hamlet (género fantástico en el cine) y la que aparentemente es 'real' hasta que se dan sucesos 'irreales'. Puede provocarse así deliberadamente lo inquietante: se sobrepasa la realidad, partiendo de una realidad coherente. Es en este último apartado que se mueve generalmente la ciencia ficción. Los Quay rompen con acuerdos, con juegos de convenciones. Al dar vida no sólo a seres inertes como los muñecos y títeres, así como a objetos, sino que dan vida a elementos que bajo ningún criterio humano la tendrían, seres sin órganos, huecos: que en el momento en el que el ser humano se quiere identificar se da cuenta de que se tornaría en un muerto con vida, en un organismo aislado, en objeto obsoleto o pervertido.

10. Fragmento III: Las muñecas

Toda la Calle de Cocodrilos no era sino una fermentación de sueños prematuramente iniciada y por lo mismo, inútil e impotente. En esa atmósfera de excesiva facilidad retoñaba cada deseo, aun el más pequeño, la más pasajera tensión crecía y se hinchaba en excrecencias de entrañas vacías; abundaba allí una ligera y gris vegetación de malas yerbas y descoloridas amapolas, cuyos alados tejidos estaban hechos de adormidera y alucinaciones.

Al traspasar cierto grado de tensión la ola se detenía y retrocedía, la atmósfera se apagaba y marchitaba, las posibilidades agonizaban y se desvanecían en la nada, las locas y grises amapolas de la excitación se convertían en cenizas.¹

El hombre de madera de los Quay se ve reflejado en los cristales de un establecimiento, desde el exterior y dentro del establecimiento se reconocen a las tres muñecas que anteriormente acompañaron al maniquí femenino. Están fuera de foco, el protagonista las observa y una hace un ademán tipo reverencia, invitándolo a entrar. Al entrar, una cuarta muñeca se une a las otras tres –sin ojos y saliéndoles luz de las cuencas a todas- para recibirlo. Al son de una música más acelerada se aproximan todas al protagonista y lo rodean. Al moverse se ve que la parte superior de las muñecas está sujeta a cajas movibles sobre ruedas. Danzan a su alrededor, lo hacen girar sobre su eje vertical. Van a confeccionarle algo, buscan tela, la sacan de un cajón, una tela grande, colorida. Sobre una superficie de trabajo se ve un mapa de Polonia con costuras amarillas. Al abrirse el encuadre, se ve a una muñeca colocando un gran trozo de carne cruda sobre el mapa. Tras haber cubierto al visitante con la tela, las otras tres muñecas le quitan la cabeza al protagonista. En su lugar colocan una cabeza de muñeca, como la de ellas pero algo más grande. Cubren su torso de papel para hacer patrones de costura, de igual manera que la otra cubre el trozo de carne. Los papeles se sujetan con alfileres, la carne moja el papel que la cubre. Las muñecas pasan delicadamente, con toque sensual, sus manos por el hombre y por la carne. Colocan relleno tipo algodón en la apertura superior de la cabeza y lo sacan por las cuencas de los ojos, de la boca y de los oídos. Le colocan un tocado de piel. La cuarta muñeca sostiene mientras tanto la cabeza original del títere y la acaricia cuidadosamente. Toma de una vitrina un frasco de fragancia casi vacío. En la vitrina se mueve una mosca. La cabeza del protagonista es protegida mientras que a la sustituta se le ofrece la mosca en una especie de raqueta. Con esa misma raqueta, las muñecas lanzan la mosca hacia arriba y la siguen con la mirada. Tras un vidrio el muñeco de gorro se vuelve hacia arriba con la mirada

¹ Bruno Schulz, *op cit*, p. 75.

siguiendo el movimiento de la mosca. La cuarta muñeca hace un ademán que invita a pasar a un cuarto trasero, tras un espacio de varias cajoneras o cajas. Las muñecas le quitan el tocado de piel, giran en torno a él y lo llevan al cuarto posterior. La música rítmica cesa. El muñeco de gorro sigue sus movimientos desde el exterior y su mirada se topa con el maniquí femenino desnudo del escaparate. La mano del maniquí se mueve alrededor del seno.

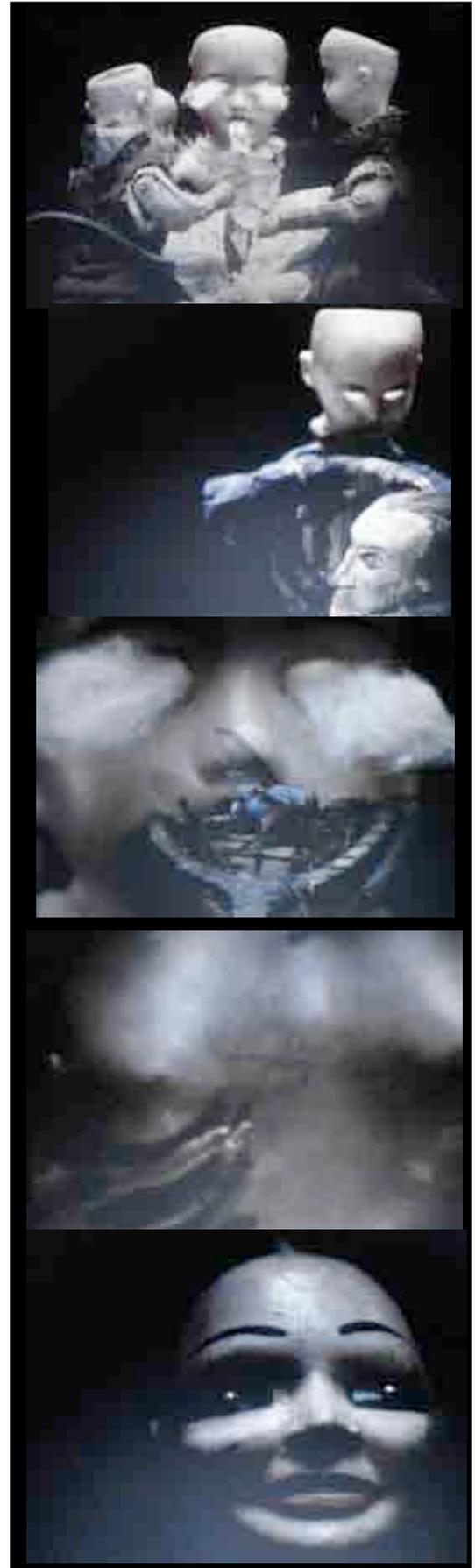
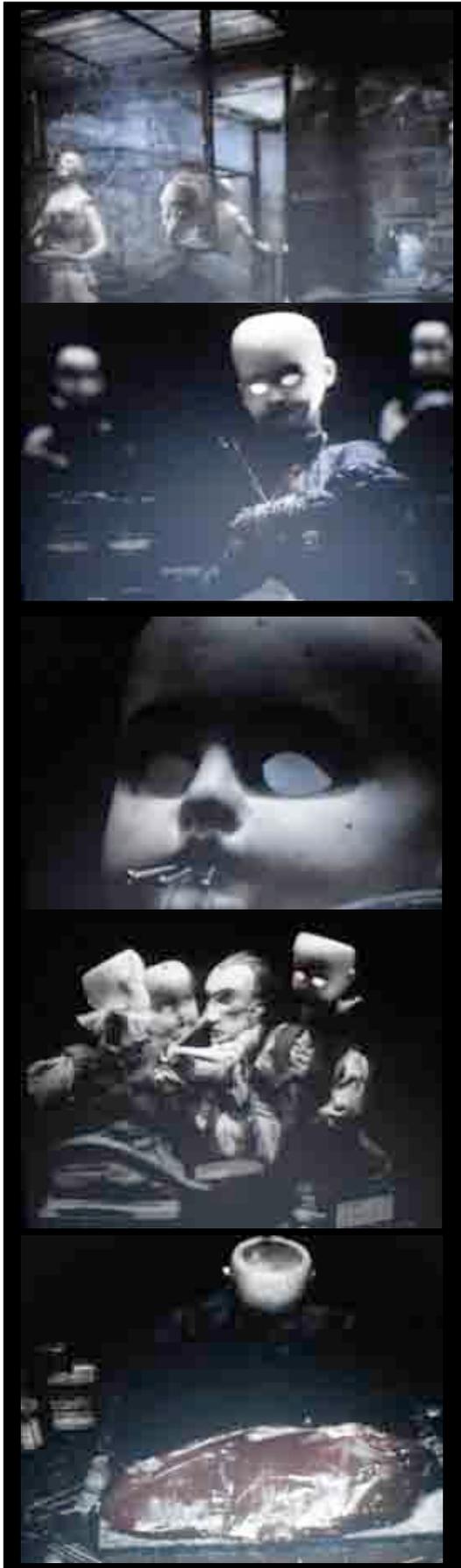
En el interior del local, la toma de una de las muñecas se hace frente a una gran lámina anatómica antigua que muestra la estructura de un pene. La música de cuerda se hace más ligera y clara. En una superficie de trabajo se encuentra un trozo de carne cruda formando cuatro volúmenes abultados. En algunas partes está cubierta con alfileres y agujas. La mano de la muñeca se desliza entre los volúmenes de carne, hacia una oquedad. A la caricia de la muñeca, los alfileres se yerguen. El acercamiento a la cabeza de la muñeca, deja ver claramente un número de serie grabado en la nuca. Al alejarse un poco la cámara se nota que la carne se encuentra en relación visual con la lámina de un pene, en el sitio dónde se encontrarían los testículos.

Sigue un plano en el que el brazo de una muñeca pasa lentamente por un doblez de una tela de la cual sale un mechón enroscado de pelo. Un acercamiento a la cara de la muñeca resalta la oquedad de sus ojos y se ve la luz que pasa por ellos. Un alejamiento permite reconocer que acaricia un guante de mujer colgado en un muro, cuya unión a la altura del antebrazo asemeja una vulva. En el cuarto las muñecas se aproximan al protagonista, bajo la lámina de una boca abierta. Dos de las muñecas acarician suavemente su espalda. Resalta el hueco de sus cabezas blancas. Las dos muñecas se inclinan hacia su regazo, donde abren la caja que porta (rayada, en referencia a la caja de *Un perro andaluz*) y le extraen asombradas el tornillo. Una hace un gesto de susto o desaprobación. Aparece la caja sobre la cual una de las muñecas está montada, o la que conforma su 'extremidad' inferior. Abre un cajón ahí mismo y guarda el tornillo. En la parte más baja, cubierta normalmente por la falda que ahora se separa, se ve que se va hilando un hilo blanco. Otra muñeca toma lo que parece ser un zapato de tacón, cuyo tacón alto está formado por un tornillo- y lo coloca en la caja del títere. Las muñecas se mueven alrededor de él, lo aproximan una ventana y todos se asoman. Afuera ven al muñeco del gorro, con el ser cabeza de foco tendido en sus brazos, manejando el reflejo de luz con su espejito. Trata de darle el reflejo al personaje, pero las tornillos que unen algunas partes de su cuerpo se aflojan y éste se desarma. Al frente de la escena se ve el recorrido de los hilos; el muñeco de gorro le coloca su gorro al hombre cabeza de foco. Luz muy tenue, reflejos en focos/bulbos transparentes del establecimiento.

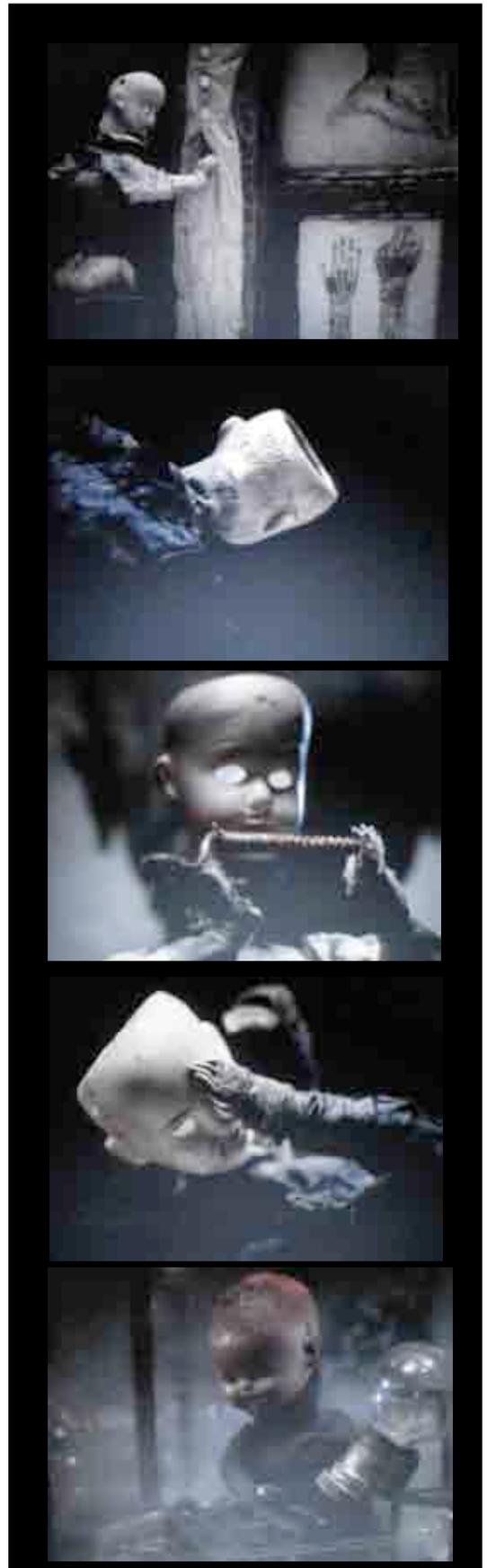
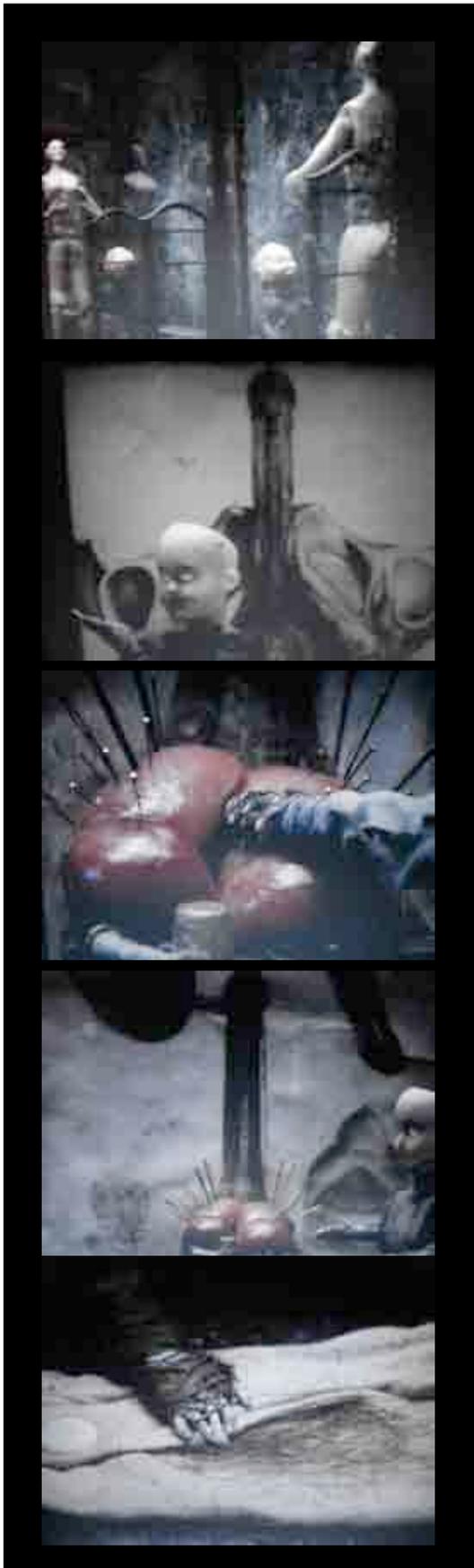
Un tornillo gira acostado en el piso, dejando una marca circular en el polvo. De manera difuminada se percibe un movimiento y con el enfoque de la cámara se ve que es un movimiento mecánico –automático y carente de control por parte de la muñeca que gira un brazo de manera muy artificial. Hay un acercamiento al mecanismo del brazo. Todas las muñecas giran de repente su brazo izquierdo de esa manera. Aparece la cara del protagonista, sus ojos en *extreme close up*, el cual posteriormente sale solo del establecimiento.

Los cristales y superficies que reflejan al protagonista añaden incertidumbre: dónde acaba y dónde comienza el espacio, quién es el ser que se ve: el original o su reflejo, el doble, se está dentro de la vitrina, atrapado como la mosca, o fuera como observador.

Las muñecas forman un grupo aparte de habitantes en este submundo. Un tercer grupo correspondiente a este tercer fragmento. El primer grupo es el de los mecanismos orgánicos, aquellos seres que reflejan la coexistencia de mundo racional y subjetividad, cuestionando ambos e indicando hacia una crisis. Lo inquietante es la supuesta/ impuesta contradicción del sistema. El segundo es el de los objetos funcionales fuera de función: los tornillos, los bulbos. Ellos habitan el mundo paralelo descontextualizados, muestran la relación del ser humano con el objeto, un antropocasmomorfismo: proyección e identificación, según Morin. Inquieta el que se muevan que tengan vida más allá del uso que el ser humano les dio: lo inquietante se da debido al animatismo.



Selección de imágenes correspondientes al Fragmento III: Las muñecas



Selección de imágenes correspondientes al Fragmento III: Las muñecas



Selección de imágenes correspondientes al Fragmento III: Las muñecas e imágenes complementarias

Las muñecas pertenecen desde el mundo 'real/racional' al universo de la fantasía, de lo imaginario. Es un mundo infantil, 'inocente', de cuento, cuyo representante podría ser el muñeco de gorro. No provoca inquietud por su sólo movimiento, su animación corresponde al acuerdo que hacen todos con los juguetes –les dan vida y a nadie sorprende. Pero las muñecas que habitan este recinto potencian el efecto de lo inquietante por que son seres inertes con facciones humanas –pero huecos, su sola apariencia denota su naturaleza como objetos, como seres sin vida –sin embargo, se mueven, son. El objeto de juegos controlable e inocente, deja de serlo de modo contundente.

¿Qué pasa cuando dejan de ser un ser imaginario y se convierten en objeto del deseo? Las muñecas-sastre, así como el maniquí, llevan el juego y la fantasía al terreno de la sexualidad. Invitan al personaje del corto para incorporarlo a este mundo, para hacerlo un habitante más. Le quitan la cabeza, lo hacen muñeca, le rellenan la cabeza de algodón. Tratan de seducirlo, sus gestos son sugerentes y dramáticos. Quieren cumplir sus deseos, aparece un frasco de perfume –evaporado-; intentan dar forma a lo informe, zurciendo mapas y trazando sobre carne cruda, manipulando un insecto –una mosca que pertenece a la carroña, a la basura. Tal como el maniquí, están huecas, la oquedad de sus ojos que irradia luz impresiona, pero finalmente denota sólo eso: la cabeza está hueca y no hay ojos, no hay alma. Son fragmentos de humanos, réplicas –armadas de partes, cajones y ruedas –están mutiladas. La parte inferior de su cuerpo no es de muñeca. Su cuerpo finalmente no tiene sexo, son muñecas 'castradas' y estériles. El número de serie en la cabeza enfatiza su ser serial: son parte del mercado de objetos, adaptables a lo que éste requiera de ellas. Así resultan ser sus pulsiones, su sexualidad, en serie, fetichista, célibe. El mundo de la trastienda resulta ser un gabinete de curiosidades sexual. No hay una relación sexual, hay objetos sexuados: fetiches. La relación con el relato de Schulz, el texto citado de éste al final del corto, es tajante: esta zona perdida de la ciudad ofrece promesas de sordidez, de placer, pero más que cumplirlas, las desvía y todo se vuelve búsqueda. En esta copia de la modernidad, las necesidades sexuales no pueden ser cubiertas mediante utensilios y servicios especializados. Pero es esta versión suprimida y archivada del mundo moderno la que refleja la disfunción de éste, es su contraparte, su espejo, la subjetividad negada. Tal como lo menciona Baudrillard, la relación entre humanos se vuelve trunca en un sistema racional capitalista, en el que se busca placer en el objeto. La soledad del individuo se hace más patente en el momento en el que las muñecas se mueven como autómatas: sus movimientos rítmicos dejan solo al personaje principal, quien después de ahí vuelve al inicio del recorrido. ¿Realmente sucedió todo lo que el personaje vivió? ¿Con qué finalidad? Hay sensación de inutilidad, de deseo

insatisfecho. Un mundo aislado, no lleva a ningún lado, sólo de vuelta al inicio, en descomposición –el hombre bulbo termina por desarmarse. Un sitio eternamente relegado, con seres solitarios, en búsqueda. El recorrido finaliza haciendo evidente el microcosmos: es una opción, pero también significa enclaustramiento, aquí se está enclaustrado: predomina la fatalidad, lo que se encontró como opción de la ‘realidad’, es una opción cuestionable – aunque ciertamente inesperada. El luto, la melancolía benjaminiana del hombre moderno, permanece sin embargo constante.

11. Conclusiones: Rituales individuales

“Eso no quiere decir que sea la magia primera la que resucita el cine, sino una magia reducida, atrofiada, sumergida en el sincretismo afectivo-racional superior que es la estética; la estética no es una noción humana primera – [...] - sino el producto evolutivo de la decadencia de la magia y de la religión.”¹

A lo largo de este análisis se percibe un hilo conductor: la insuficiencia y descomposición del mundo moderno. El ser humano moderno contemporáneo se encuentra en crisis: el mundo positivista se ha impuesto y su subjetividad, su espiritualidad, su vulnerabilidad, ha quedado relegada o negada. Se encuentra deglutida por una máquina inquietante. Una máquina generada originalmente para reflejar la objetividad de nuestro entorno y que sin embargo alberga ese mundo alterno de necesidades humanas insatisfechas, deseos e irracionalidades que la modernidad hubiera querido someter. Hay vida ahí, pero es un remedo, es –o quizás sigue siendo- vida en un mundo infértil. La temática y su medio concuerdan con la hipótesis planteada: el lenguaje cinematográfico de los Hermanos Quay da cuerpo a este desajuste humano, esta fragmentación de identidad. Los decadentes objetos animados aportan la sensación de lo inquietante a la atmósfera ya de por sí inquietante de ese mundo alterno y paralelo, a lo aparentemente paradójico e inútil de sus mecanismos. Ese universo alterno en el que existe aquello que se ha querido ocultar, resulta inquietante –*unheimlich*. Abre el terreno falto de respuestas predeterminadas o simplemente de respuestas inexistentes...El ser humano es un ser informe y no siempre se le puede poner un traje, definir, encajonar. Al cuestionar aquello que creía firme y constante, esa historia lineal de y para sí mismo, se retorna –involuntariamente o no- a la opción de creer. De creer en otras cosas y en uno como individuo, también en la aceptación del no saber. Las ciencias tratan de definirlo en todos sus

¹ Edgar Morin, *op cit* , p. 187/188.

ámbitos, pero la espiritualidad no puede ser negada o banalizada, sólo por no poder ser comprobada empíricamente. En un mundo de objetos, son éstos los que portan significados para el individuo –de lectura personal o alienada por el sistema. El ser humano es a través de sus objetos. Proyecta en ellos sus deseos y sus temores, por ende los objetos desean y no sólo pueden dar cuerpo a la felicidad, sino también a terribles pesadillas: la pérdida de lo que se creía inamovible, la duda. Los títeres son nuestro alter ego y pueden actuar como a nosotros nos gustaría e incluso transgredir fronteras, abrazar la irracionalidad. Pero los demonios ocultos que liberamos así, pueden volverse en nuestra contra (culpa, ruptura de tabú), se puede llegar a perder el control (control que se creía tener). Sin embargo el objeto fracturado en los Quay va más allá del objeto animado ‘tradicional’, no funge como mera analogía del ser humano, su distorsión refleja la fractura en el ser humano, el vacío que ha dejado la falta de certidumbre. El espejo que ponen delante del ser humano no refleja la imagen preestablecida, refleja una imagen descompuesta. Rompen con el sistema, se salen del frágil entramado funcional: Bruno Schulz, el padre del relato de *Las Tiendas de la Canela*, el cine expresionista, los dadaístas... Esto expresa una dualidad contemporánea, se desea y se teme la pérdida de control (la responsabilidad que conlleva la libertad), la existencia se mueve entre extremos. El lenguaje formal del fiel revela esta aparente anacronía: los conflictos presentados son los actuales, pero la problemática humana no cambia: el mundo humano gira en torno a necesidades espirituales atávicas, el ser humano necesita creer. La falta de causalidad lo incita a buscar opciones: una opción está en su cotidianidad, en su propio entorno subjetivo y en el constante proceso de vida del cual es tan sólo un engranaje más.

La cita de Schulz en el corto señala hacia una doble pérdida, la pérdida del orden anterior y la denigración que significa el querer adaptarse y fracasar. El Ideal perdido es irrecuperable, el ideal impuesto inalcanzable. Al final permanecen la melancolía, el luto, la fatalidad, no se plantea el encontrar la felicidad eterna en el mundo particular, éste da una opción de vida – una vía de existencia, pero no elimina el estado de pérdida o aislamiento. La figura benjaminiana de la alegoría hace toda la diferencia en el entendimiento de los Quay: La Calle de los Cocodrilos y sus habitantes representan la ausencia del Todo, son pérdida, son melancolía. Pero los Quay no se quedan ahí, el tono crítico de su lenguaje, el señalamiento hacia el racionalismo y capitalismo deficiente no se detiene en la fatalidad. Hay vida. El retorno hacia lo oculto, hacia el animismo, la necesidad de creer de la que por fin nos habíamos deshecho –nuestra fragilidad- causa inquietud, pero no lleva al mundo mágico o religioso como solución: lleva al enfrentamiento con el propio ser. La voz del padre de Jakub

es liberadora de algún inquietante modo; los Quay festejan junto con Schulz el resquicio lúdico y de absoluta libertad que se abre durante ese treceavo mes del año: “Todos sabemos que en la serie de años normales, comunes, el tiempo estrafalario arroja a veces de su vientre otros años: años singulares equívocos, a los que como pequeño sexto dedo de la mano, les nace a veces un trigésimo mes falso. [...] Son meses jorobados; son una excrescencia semimarchita, más ilusoria que real.”² Durante esos “días silvestres, esos días estériles e idiotas”³ se saca fuerza de la fragilidad, para vivir el resto del año. Brinda una congruencia propia –en eterna mutación- a todo el sistema. El *freak* que se desenvuelve en el treceavo mes, como lo plantean Schulz y por ende los Quay, no responde a corriente alguna, más que a su propia marginalidad, su propio mundo interno: sin por ello dejar de ser críticos socialmente con y en su obra, lo es de forma de lo más tajante. Un treceavo mes que celebra al individuo y su capacidad de abrazar su existencia como proceso interminable, con incertidumbres e inquietud: la posibilidad del ritual individual.

“Esta contradicción del ser real y de su necesidad real tiene por unidad el hombre concreto. Unidad no estática, sino en proceso.”⁴

² Bruno Schulz, *op cit*, p. 86, 87.

³ *Ibid.* P. 87.

⁴ Edgar Morin, *op cit*, p. 185.

12. Bibliografía, referencias, fuentes

Aumont Jacques, Bergala Alain, Marie Michel, Vernet Marc; *Estética del cine, Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Paidós Comunicación 17 Cine, Editorial Paidós Ibérica, S.A. Barcelona 1996, 329 págs.

Aumont Jacques, Marie Michel; *Análisis del film*, Paidós Comunicación 42 Cine, Editorial Paidós Ibérica, S.A. Barcelona 1990, 311 págs.

Aurich Rolf, Jacobsen Wolfgang, Jatho Gabriele; *Künstliche Menschen –manische Maschinen, kontrollierte Körper*, Retrospektive Filmmuseum deutsche Kinemathek y Jovis Editores, Berlin 2000.

Baudrillard Jean, *El sistema de los objetos*. Ed. Siglo Veintiuno Editores, 19. edición, México 2007. 229 págs.

Bataille Georges, *La Conjuración Sagrada – Ensayos 1929-1939*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires 2003. 267 págs.

Bataille Georges (Ed.), *Encyclopædia Acephalica*, Atlas Press, London 1993. Págs. 9-84.

Bell John (Ed.), *Puppets, Masks, and Performing Objects*, MIT Press, New York 2001. 197 págs.

Bell John, *Strings, Hands, Shadows – A Modern Puppet History*, The Detroit Institute of Arts, Michigan 2005. 116 págs.

Beloff Angelina, *Muñecos Animados – Historia, técnica y función del teatro de muñecos en México y en el mundo*, Ediciones de la Secretaría de Educación Pública, México 1945. Págs. 207 más láminas.

Benjamin Walter, “El origen del ‘Trauerspiel’ alemán”, en *Obras Libro I, Volumen 1*, Abada Editores, Madrid 2006. Págs. 217-459.

Benjamin Walter, *El surrealismo. La última instantánea de la inteligencia europea (1929)*, Editorial Taurus, Madrid 1980. Traducción de Jesús Aguirre. 8 págs.
<http://maxicrespi-literal.blogspot.com/2005/04/walter-benjamin-el-surrealismo.html>

Breton André, *Manifiestos del surrealismo*, Ed. Argonauta, segunda edición, Buenos Aires 2001. 181 págs.

Deleuze Gilles, *Das Bewegungs-Bild, Kino 1*; Suhrkamp Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 1997. Págs. 332.

Deleuze Gilles, **Guattari** Félix, *Kafka Por una literatura menor*, Ed. Era, cuarta reimpresión, México DF 2001, 127 págs.

Freud Sigmund, “Das Unheimliche (1919)“, en *Der Moses des Michelangelo – Schriften über Kunst und Künstler*, Psychologie Fischer, Fischer Taschenbuch Verlag, tercera edición, Frankfurt 2004, págs. 135-172.

Freud Sigmund, *Totem und Tabu*, Psychologie Fischer, Fischer Taschenbuch Verlag, novena edición, Frankfurt 2005, 221 págs.

Grave Crescenciano, “La Melancolía Barroca”, en *Topografías de la modernidad. El Pensamiento de Walter Benjamin*, Ed. UNAM, UIA, Goethe-Institut Mexiko, México DF 2007, págs. 121-137.

Grenville Bruce (Ed.), *The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture*, catálogo, Vancouver Art Gallery, Arsenal Pulp Press, Vancouver 2001. Págs. 279.

Hoffmann E.T.A., “Der Sandmann”, en *Der Zauberspiegel- Ausgewählte Erzählungen*; Droemersch Verlag München, München 1952. Págs. 81-113.

Jurkowski Henryk, *Consideraciones sobre el Teatro de Títeres*, Ed. Concha de la Casa, Bilbao 1990. 124 págs.

Kleist von, Heinrich, *Über das Marionettentheater*, texto tomado del sitio de internet: www.kleist.org Kleist Archiv Sembdner. 2002

Morin Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Paidós Comunicación 127 Cine, Editorial Paidós Ibérica, S.A. Barcelona 2001, 222 págs.

Nelson Victoria, *The Secret Life of Puppets*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts and London, England 2001. 350 págs.

Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef, *Arte del Siglo XX, Pintura, Escultura, Nuevos Medios, Fotografía*, Editorial Océano, México 2003. 840 págs.

Sánchez-Biosca Vicente, *Cine y Vanguardias Artísticas – Conflictos, encuentros, fronteras*, Ed. Paidós, Serie Sesión Continua No. 16, Barcelona 2004. 272 págs.

Schade Sigrid, *Die Medien/Spiele der Puppe – Vom Mannequin zum Cyborg. Das Interesse aktueller Künstlerinnen und Künstler am Surrealismus*
http://www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/puppen_koerper/

Schaffner Ingrid, **Kuoni** Carin (curadoras/ comp.), *The Puppet Show*, catálogo para la exposición homónima del Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, Philadelphia, enero 18 a marzo 30 del 2008. 128 págs.

Schulz Bruno, *Die Zimtläden und andere Erzählungen*; Deutscher Taschenbuch Verlag, 3. edición, München 2006. 381 págs.

Schulz Bruno, *Las Tiendas de Canela*, Colección La Línea de Sombra, UNAM México 1986. 99 págs.

Simmen René, *Die Welt im Puppenspiel*, Silva Verlag Zürich, 1972. 119 págs.

Solís Luis Martín (compilador), *Teatro para Títeres*, Ediciones El Milagro, México DF 2004, Introducción.

Störig Hans Joachim, *Kleine Weltgeschichte der Philosophie*, Editorial Fischer, edición limitada especial, Frankfurt 2004. 877 págs.

Žižec Slavoj, *Lacrimal Rerum – Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Trad. Ramon Vilà Vernis, Ed. Debate, Serie Referencias, Madrid 2006. 312 págs.

Žižec Slavoj (compilador), *Todo lo que usted siempre quiso saber sobre Lacan y nunca se atrevió a preguntarle a Hitchcock*; Ediciones Manantial, Buenos Aires 2005. Págs. 206.

Película

Phantom Museums: The Short Films of the Quay Brothers, 1979–2003

YouTube

Hermanos Quay:

Calle de los Cocodrilos (completo en dos partes)

<http://www.youtube.com/watch?v=uWtaGI9zuIY>

<http://www.youtube.com/watch?v=NNwCFlejNpo&feature=related>

Páginas de Internet

Hermanos Quay

<http://www.zeitgeistfilms.com/film.php?directoryname=quayretrospective&mode=filmmaker>

<http://www.screenonline.org.uk/people/id/498256/index.html>

<http://www.screenonline.org.uk/film/id/498218/index.html>

<http://www.greencine.com/article?action=view&articleID=365>

<http://www.espacioblog.com/rrose/post/2006/06/21/los-hermanos-quay-o-anatomia-del-sueno>

http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/quay.html

<http://www.brightlightsfilm.com/55/quaysiv.htm>

<http://www.fandango.com/thequaybrothers/biographies/p107270>

http://arts.guardian.co.uk/fridayreview/story/0,12102,929088,00.html#article_continue

<http://www.newschool.edu/johnsondesigncenter/subpage.aspx?id=14434> Exposición

'Dormitorium' de algunas de sus escenografías, presentada por la New School University, Nueva York, 15 de julio a 4 de octubre 2009.

13. Anexo

Filmografía Hermanos Quay

(Títulos originales en inglés)

Largometrajes

Institute Benjamenta (or This Dream People Call Human Life) (1994)

The Piano Tuner of Earthquakes (2005)

Cortometrajes

Nocturna Artificialia (1979)

Punch & Judy (Tragical Comedy or Comical Tragedy) (1980)

Ein Brudermord (basado en escritos de Franz Kafka, 1981)
The Eternal Day of Michel de Ghelderode (1981)
Igor – Chez Pleyel – The Paris Years (1982)
Leos Janacek: Intimate Excursions (1983)
The Cabinet of Jan Svankmajer (1984)
This Unnameable Little Broom (or Epic of Gilgamesh, 1985)
The Street of Crocodiles (1986)
Rehearsal for Extinct Anatomies (1987)
Dramolet (Stille Nacht I) (1988)
Ex-Voto / The Pond (1989)
The Comb (From the Museum of Sleep) (1990)
De Artificiali Perspectiva or Anamorphosis (1990)
The Calligrapher Parts I, II, III (1991)
Are We Still Married? (Stille Nacht II) (1991)
Long Way Down (Look what the Cat Drug in) (1992)
Tales from the Vienna Woods (Stille Nacht III) (1992)
Can't Go Wrong Without You (Stille Nacht IV) (1993)
Duet - Variations for the Convalescence of 'A' (1999)
The Sandman (2000)
In Absentia (2000)
Dog Door (Stille Nacht V) (2000)
The Phantom Museum (2002)
Poor Roger (2003)
Oranges and Lemons (2003)
Green Gravel (2003)
Jenny Jones (parte de *Street Songs*, 2003)
Surviving Life (Theory and Practice)