

el ornitorrinco
tachado

Año. 0, núm. 1, julio-diciembre 2012
ISSN en trámite

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

Dr. en C. Eduardo Gasca Pliego
RECTOR

M. A. S. S. Felipe González Solano
SECRETARIO DE DOCENCIA

Dr. en Fil. Sergio Franco Maass
SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN
Y ESTUDIOS AVANZADOS

Dr. en C. Pol. Manuel Hernández Luna
SECRETARIO DE RECTORÍA

M. en A. E. Georgina María Arredondo Ayala
SECRETARIA DE DIFUSIÓN CULTURAL

M. en A. Ed. Yolanda E. Ballesteros Sentíes
SECRETARIA DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN

Dr. en C. Jaime Nicolás Jaramillo Paniagua
SECRETARIO DE ADMINISTRACIÓN

Dr. en Ing. Roberto Franco Plata
SECRETARIO DE PLANEACIÓN
Y DESARROLLO INSTITUCIONAL

Dr. en D. Hiram Raúl Piña Libien
ABOGADO GENERAL

Lic. en Com. Juan Portilla Estrada
DIRECTOR GENERAL
DE COMUNICACIÓN UNIVERSITARIA

C. P. Ignacio Gutiérrez Padilla
CONTRALOR UNIVERSITARIO

Profr. Inocente Peñaloza García
CRONISTA





el ornitorrinco tachado

ARCHIVOS UNIVERSITARIOS DE INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

Facultad de Artes

José Edgar Miranda Ortiz *Director*
Janitzio Alatriste Tobilla *Subdirector Académico*
Laila Ortiz Cora *Investigación y posgrado*

El ornitorrinco tachado

Director:

Eduardo Bernal
eduardobernal@editorialuaemex.org

Consejo editorial:

Teresa Bordons
Héctor Bourges
Mónica Castillo
Humberto Chávez Mayol
Déborah Chenillo Alazraki
Edwin Culp
Hans Saettele

Edición:

Coordinación editorial: Manuel Encastin
Arte y diseño: Jorge Marcelino

Nuestro agradecimiento especial por su participación en este número a Lauro Savala Alvarado.

La revista no asume ninguna responsabilidad por las opiniones expresadas en los textos firmados.

El ornitorrinco tachado es una publicación semestral de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Redacción y administración

Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de México
Cerro de Coatepec, s/n Ciudad Universitaria, C.P. 50000. Toluca, México
Teléfono: (01 722) 2 15 93 34 y 1 67 12 76. Ext. interna UAEM 3380
Correo-e: editorial@editorialuaemex.org
http://editorialuaemex.org/

© Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de México

Impreso y hecho en México-*Printed and made in Mexico*
ISSN en trámite

Certificado de reserva de derechos al uso exclusivo *el ornitorrinco tachado,*
núm. 04-2012-070215234100-102.

Tabla de contenidos

Presentación *7*

Artículos

La destrucción y construcción de identidad en *El aviador* de Martin Scorsese
Katya Mandoki-Winkler *9*

Entre la vida y la muerte: la sensibilidad. Análisis estético de la película *Japón*
Jacqueline Gómez-Mayorga *15*

***¡Witchcraft*! La imagen de la bruja en *Lost Highway* de David Lynch**
José Hernández-Riwes *23*

Cinco aproximaciones analíticas a "Rosa-Ni-Cienta" (*Pink-A-Rella*), un espisodio de La Pantera Rosa
Lauro Zavala-Alvarado *33*

The Jacket. El deseo como retorno
Marengla León-Álvarez
Laila Eréndira Ortiz-Cora
Celia Guadalupe Morales-González *41*

Entrevista a Sarah Minter

De la sociedad utópica a la cena platónica
Gina Marcella Jiménez Saavedra *53*

Visita al taller de Luis Gárciga Romay

La cuestión de las luciérnagas sería, pues, ante todo política e histórica
Loreto Alonso Atienza *59*

Presentación

> *"This is your last chance. After this, there is no turning back. You take the blue pill -- the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill -- you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit-hole goes."*
>
> Morfeo, *The Matrix*

El análisis cinematográfico es, sin duda, un ejercicio de interpretación que se ha consolidado como una práctica vinculada con la investigación y la divulgación del conocimiento. Desde este punto de vista podría pensarse que es posible conocer o identificar algunos valores intrínsecos de las creaciones cinematográficas; y al mismo tiempo, suponer que dicha práctica también puede aclarar los aspectos confusos de los filmes. Entonces, una interpretación emitida desde un saber privilegiado promete desentrañar la complejidad de la obras y en consecuencia, ponerla a disposición de todo tipo de público. Es decir, que dichas funciones parecen tener por objetivo el reconocimiento de la relevancia cultural de las piezas analizadas a partir de un juego de desmontajes argumentativos precisos, que a su vez permiten que aquellas apreciaciones se integren en la sociedad como un conocimiento asequible.

A través del análisis una película puede ser considerada como una pieza concreta, una obra abierta o bien un marco vacío, donde las nociones de sentido, interpretación y significación pueden ser los instrumentos de estudio, y entonces, conocer de lo que se trata y entablar paralelismos históricos, estéticos, éticos o técnicos; saber lo que se cuenta y vincularla con otros órdenes discursivos, disciplinarios, sociales o políticos; incluso proponer todo de lo que no se trata y lo que no se cuenta. Al fin, una verdad es lo que es y paradójicamente, todo lo que no es.

Sin embargo, el análisis cinematográfico podría ser considerado como la verbalización, no tanto de los contenidos intrínsecos del cine, sino de lo que el cine le ha revelado a quien ha escrito su testimonio. Así, al expresar su elaboración crítica, el observador no lo ha hecho directamente de lo visto, ni siquiera de lo que éste hubiera deseado ver sino de lo que el cine le ha hecho ver desear.

La destrucción y construcción de identidad en *El aviador* de Martin Scorsese

Destruction and Construction of Identity in *The Aviator* by Martin Scorsese

Katya Mandoki-Winkler

Resumen

En este trabajo se examinará brevemente la representación que hace Martin Scorsese de la construcción de identidad de Howard Hughes por medio de estrategias estéticas. En una secuencia de la película *El aviador* se analizarán los matices que distinguen la individualidad, la identidad y el rol en el personaje.

Palabras clave: identidad, individualidad, rol, subjetividad, intersubjetividad, estrategias estéticas.

Abstract

This paper will briefly examine the filmical representation made by Martin Scorsese of the construction of self identity of Howard Hughes. Aesthetic strategies will be used in order to analyse the tones which distinguish individuality, identity and the role played by the character in a secuence of the movie "The Aviator"

Key words: identity, indiduality, role, subjectivity, intersubjectivity, aesthetics strategies.

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
Correo electrónico de contacto: mandoki@correo.xoc.uam.mx

Ficha técnica

Título: *The Aviator* (*El aviador*)
Año: 2004
Duración: 169 minutos
Director: Martin Scorsese
Productora: *Miramax Films-Buena Vista Distribution-Warner Bros*
País: Estados Unidos

En la vida cotidiana construimos identidades desde los códigos proporcionados por las diferentes matrices culturales. No se trata de identidades puramente psicológicas, como en las novelas de Dostoievsky o el teatro de Ibsen, sino expuestas ante los demás de manera más o menos deliberada. Lo que percibimos de las identidades son sus objetivaciones en cuatro registros: gestos y lenguaje corporal en el registro somático, tonos de voz y entonación, volúmenes y ritmo en la voz en el registro acústico, y que podría decirse que son indicadores de la emotividad del personaje. Hay también estilos de hablar y enunciados en el registro léxico, y una imagen visual de nuestra apariencia, vestuario, accesorios, escenografía y utilería en el registro escópico.

En un filme es posible identificar, al menos, las siguientes estrategias de construcción de identidad:

a) En primer lugar, está la del personaje construido por el escritor en la novela original. Ahí nace, ante una hoja en blanco en la imaginación del autor, sea calcado de algún encuentro en una mesa o en una cama. El escritor construye a su personaje con recursos narrativos como:

> Alexei Fyodorovitch Karamazov era el tercer hijo de Fyodor Pavlovitch Karamazov, un terrateniente muy bien conocido en su época, y aún recordado entre nosotros debido a su muerte triste y trágica, que ocurrió hace trece años, y que voy a describir en su momento (Dostoievski, ed. de 1980: 9).

b) La segunda estrategia de construcción es la que pone en juego el guionista en su adaptación cinematográfica. Aquí no sólo describe al personaje, sino que se lo presenta al espectador en varios registros: no solamente la vista en la lectura o el oído en la narración oral, sino como red multisemiótica con la apariencia, vestuario, gestualidad, tono de voz, modo de hablar. La modalidad dominante para elaborar tal estrategia, como ocurre en los encuentros en la vida cotidiana, suele ser la proxémica a través del acercamiento paulatino, por ejemplo: Julius y Philip Epstein y Koch, guionistas de Casablanca, adaptaron la obra *Everybody goes to Rick's* de Burneo y Alison a la obra cinematográfica, y presentan al personaje principal por medio de la creación de expectación a través de una proxémica gradual de la distancia a la cercanía:

- el letrero en neón *Rick's Café Americain*, denota el status de un americano en Marruecos;
- el oficial Renault quien declara que el asesino de los mensajeros con los salvoconductos estará esa noche en el café de Rick y repite la frase del título de la obra: "Todos llegan al café de Rick";
- el oficial alemán Strasser dice: "Yo he oído hablar de ese café y del Sr. Rick mismo";
- aparece la toma exterior nocturna del café y el letrero;
- entramos al *nightclub* caro y sofisticado, indicador del poder económico de Rick;
- y ahí una guapa mujer comenta que desea invitar a Rick a comer, índice de su virilidad;
- Carl comenta que a Rick no le impresionaría el hecho de que alguien controle sólo el segundo banco más importante de Amsterdam, índice de su capital social, y finalmente
- aparece Rick en persona, jugando solitario, con un rostro imperturbable.

En *El aviador*, John Logan presenta a Howard Hughes de espaldas en *full shot* discutiendo con otro personaje y diciéndole: "No me digas que no puedo hacerlo, no me digas que no se puede hacer". En esta presentación, del personaje se enfatiza su obstinación y decisión, así como su carácter hiperquinético y su expulsividad.

c) El tercer tipo de construcción de identidad fílmica se realiza por la acústica del compositor o musicalizador, al adherir al personaje alguna melodía particular que lo caracterice; por ejemplo, la melodía con la que se identifica a *Amelie,* compuesta por Yann Tiersen o el *Icarus* de Howard Shore para caracterizar a Hughes.

d) El vestuarista concebirá a cada personaje con un atuendo que indique no sólo la época y clase social (los cuales ya expresan la identidad epocal y social del personaje), sino también en tonos oscuros o claros, sobrecargados o relativamente sencillos, que manifiesten un aspecto expresivo de la personalidad. "El aviador" aparece impecablemente vestido con una elegante chamarra de cuero y unos pantalones (proyectados del traje hípico inglés al aeronáutico de los años veinte del siglo pasado).

e) Por su parte, los escenógrafos y directores de arte construirán la identidad del personaje por el *setting* (en términos dramatúrgicos de Goffman) en que es presentado al público. Recordemos la clásica proxémica paulatina con que Orson Wells nos presenta al ciudadano Kane, que va desde la inmensa toma de horizonte de Xanadu, la ventana, el cuarto, la enorme cama, y finalmente, hasta la mano que deja caer la bola transparente de nieve artificial. Hughes aparece en una toma exterior del desierto en California durante la filmación de su *Hell's Angels*. La aridez de la escenografía y el movimiento vertiginoso de la cámara y la acción en escena son metafóricos de la identidad del personaje.

f) Muy importante es el *casting*, donde se elige un rostro específico para el personaje. ¿Podríamos imaginar a un Rick que no sea Humphrey Bogart o a un Charles Foster Kane que no fuese Orson Wells?

g) Queda la construcción del personaje por el actor; tanto en el registro acústico por la entonación, el ritmo y estilo de hablar, como en el somático por su lenguaje corporal. Meryl Streep es la maestra de los acentos y Di Caprio utiliza una voz nerviosamente aguda en su personaje para expresar su carácter sanguíneo.

h) Está la versión del fotógrafo quien construye a los personajes eligiendo la iluminación, el ángulo de la toma y el ritmo de la cámara. En *El aviador*, Hughes aparece en las dos primeras escenas de espaldas, para luego dar el frente. La espalda es una metáfora fotográfica (proxémica somática larga) de la soledad de Hughes.

i) El director, a su vez, construye la identidad de sus personajes por la conjunción de todos estos aspectos al tomar el lugar del espectador ideal, *il spectator in fabula*, como diría Umberto Eco, en la butaca.

j) Finalmente, es el espectador quien construye al personaje a partir de lo que ofrece el filme en relación con su experiencia personal.

Esta impresionante conjunción de al menos 10 participantes subyace en la construcción estética de las identidades en el cine. Pero no sólo hay identidades. También hay individualidades y roles.

En este punto quisiera proponer brevemente una distinción metodológica entre las 3 instancias de la subjetividad:

Subjetividad	Intersubjetiva	Nodo de las tres fases
Individualidad	Intrapersonal	Singularidad, unicidad
Identidad	Interpersonal	Objetivación de subjetividad
Rol	Impersonal	Anónimo y circunstancial

Fuente: Elaboración propia

a) La *individualidad* que es, por decirlo así, biológica, donde radica el brío y el temperamento, el potencial físico y energético de la persona, su coraje;
b) la *identidad* que es institucional (como la religión, la cultura, la educación, la familia o la profesión) y finalmente
c) el *rol* que es circunstancial.

La película trata en primer lugar de la identidad de Hughes, desde que se desarrolla en la matriz familiar. En la primera escena el personaje apa-

rece desnudo en un fondo oscuro semejando una figurita de porcelana, connotando fragilidad. La cámara capta en *close up* las manos de la madre, al tomar cuidadosamente jabón desinfectante, en un tétrico ritual de seducción e infección afectiva, al tiempo que deletrean sensualmente la palabra *quarantine*, cuarentena. El personaje de la Sra. Hughes despliega ante el pequeño la imagen de un mundo lleno de peligros, como el cólera y tifus, para culminar con la frase "no estás a salvo" (*you are not safe*). De esta manera se presenta al personaje con una identidad familiar a ras de piel en su individualidad, por lo que en lugar de protegerla como una coraza, la penetra, al sentirse amenazado en su supervivencia misma. Todo esto ocurre desde una intensa ambigüedad entre deseo y temor, erotismo y muerte, seducción y culpa. En este contexto, el guión construye al personaje de Hughes audaz (aunque no se explique que su seguridad financiera se la debe a la fortuna de su padre en la industria petrolera), a la vez que quebradizo, con tendencias paranoides y un síndrome obsesivo compulsivo con la limpieza, tendencias que habrán de desencadenarse más ferozmente en su momento de crisis.

Este personaje presenta su identidad con inclinación a los excesos, ostentándose en escena como propietario del aeropuerto privado más grande del mundo, quien diseña y conduce el aeroplano más monumental que ha existido hasta entonces, "El Hércules". Como cineasta, Hughes es igualmente excesivo, busca al productor Louis B. Mayer para que le preste dos cámaras, pues arguye que no le alcanzan las 24 que tiene. Para 1927 es pionero en la filmación de exteriores, elabora la escena más exorbitante de su tiempo con varios biplanos al vuelo, y que termina por costarles la vida a tres pilotos. Este excesivo, obsesivo y compulsivo personaje se obceca con filmar nubes "como pechos gigantescos llenos de leche", para resaltar el movimiento. Pierde 25,000 dólares diarios, gastando 4 millones de dólares, lo que la convirtió en la película más cara de su época. Todo ello desde la fina tactilidad del cuero, el acero y la seda.

En la cúspide de la tecnología y el arte de su época, este personaje verdaderamente *da vinciano* logra por fin filmar la escena sublime de la tecnología en acción con un fondo musical de brillo casi haendeliano.

Justo en la sala de proyección, se inicia su obsesión con la suciedad: el filme nos lo presenta otra vez de espaldas para expresar su alejamiento, pues la locura es eso, una enorme distancia de los otros, enfatizada por su imagen a contraluz en contraste con la pantalla. Hay varias escenas *in crescendo* que expresan ese terror al contagio (el infinito asco de Hughes cuando Errol Flynn toma un chícharo de su plato o la escena del baño con la cajita de jabón desinfectante) al agravarse su desorden obsesivo compulsivo, empeora hasta que no puede ya tocar los objetos.

El personaje de *El aviador* se muestra particularmente inepto para manejar la tercera fase de la subjetividad, es decir, el rol, pues le exige someterse a las condiciones de su circunstancia. Con el ritual de iniciación por la alfombra roja, el *flash* de las cámaras, los aplausos y entrevistas, el rol de *celebrity* Hollywoodense le sienta muy mal a Hughes, quien padece de gran nerviosismo, profunda molestia y timidez. El personaje suda profusamente y le aprieta la mano a Jean Harlow quien lo acompaña durante el estreno. La atinada dirección de Scorsese lo exhibe desde la cámara subjetiva para enfatizar el impacto de luces, fotógrafos encimándose sobre él y la sobre exposición fotográfica.

Otras escenas de construcción de identidad representan al personaje en su relación con Katherine Hepburn. De hecho, toda seducción es antes que nada, una construcción de identidad ante el otro. En el encuentro Hepburn-Hughes, su identidad seductora de género masculino se construye cuando él "acuatiza", perfectamente vestido, encantador e insólito, en la playa del *set* en que ella filma y la invita a jugar golf. Ella, simulando indiferencia a su espectacular arribo, acepta y presenta a su vez su identidad como una persona ingeniosa e independiente, con sentido de humor, quien traza un círculo imaginario alrededor de ambos cuando declara: *I sweat and you are deaf, what a nice pair of misfits*. Al pretender a una dama, no es suficiente con impresionarla a ella: hay que conquistar a su familia con otra puesta en identidad bastante poco agradable. Al momento de presentar su identidad ante los Hepburn, Hughes se siente incómodo hasta que ella lo presenta como diseñador de aviones, efímero instante de gloria que aprovecha para describir su nuevo diseño de turbinas, pero que es casi inmediatamente interrumpido por la madre, quien dice que el ex-marido construyó una casa de pájaros, trivializando el papel de Hughes. La familia *snob* de Hepburn habla de libros, pinturas y su desprecio por el dinero, cuando

es inesperadamente cuestionada por Hughes en otro juego agonístico de identidades, en que le replica a la Sra. Hepburn que si no le interesa el dinero es simplemente porque ya lo tiene.

Varias escenas más tarde, llega la antítesis, el momento de la destrucción de la identidad, cuando al ser abandonado, Hughes le dice a Hepburn que no es más que una estrella de cine: *You are a movie star, nothing more* (seguido por el ritual de quemar toda la ropa que ella tocó, en una escena que recuerda a la primera por su imagen desnuda por atrás, en penumbra, con un fuego ardiendo). Ante ese golpe a la identidad, ella queda muda.

Otra escena brevísima de conquista es la que personifica a Spencer Tracy, presentando su identidad por el gesto súbito de lanzarle una manzana a la Sra. Hepburn, quien demuestra excelentes reflejos al atraparla en lo que será una relación amorosa de toda la vida. Ella lo encuentra encantador, y lo manifiesta por la somática de una sonrisa elocuente.

La continua amenaza de destrucción de identidad, esa orilla del abismo en que se encuentra el personaje siempre a punto de traicionar su identidad social, de revelar su absoluta fragilidad tras la fachada de poderío, es la temática prevalente de la historia. Su lucha entre identidad e individualidad se exacerba en la escena en que se enfrenta fríamente al senador, quien se autodenota como representante del gobierno de EU (que acaba de derrotar a Japón y Alemania), e interpela a Hughes con la frase *Who the hell are you?* El personaje se desmorona secretamente al salir de esa entrevista.

En la total desintegración de su subjetividad, Hughes se apodera tiránicamente de todas sus identidades posibles, y expresa su temor a la contaminación mediante la repetición involuntaria de frases por el síndrome que padece. En esta condición, todo gira alrededor de sus procesos biológicos de nutrirse y orinar, de defenderse de infecciones en su *germ free zone*. Así, totalmente indefenso y vulnerable, lo encuentra el personaje de Ava Gardner, quien con enorme ternura y respeto se propone reconstruir su identidad, para que pueda enfrentar un juicio, precisamente tras haber "perdido el juicio". En un conmovedor ritual de limpieza, exactamente inverso al que realizó su madre en la primera escena, igualmente sensual pero no incestuoso y en este caso constructivo, ella intenta fortalecer la identidad masculina de Hughes. Porque lo que en realidad está en cuestionamiento, en ese juicio contra Hughes, es su identidad, y su credibilidad; es decir, se pone en discusión si él es corrupto, inepto, loco y ladrón. Los músculos de su pierna lo traicionan al temblar bajo la mesa, pero su brío se sobrepone y su identidad vence. Al final del film, Dietrich tiene que proteger la identidad de Hughes escondiéndolo inmediatamente de la mirada de los demás tras otro atraque de repetición compulsiva con *the way of the future*, que simbólicamente expresa, para el guionista, la perfecta metáfora de Hughes.

En conclusión, hay varios procesos de construcción de identidad en el cine. Elegí *El aviador* porque ejemplifica típicamente no sólo la construcción diegética de los personajes en su interacción al interior del filme, por ejemplo en la escena de la conquista Hughes-Hepburn, sino su elaboración extradiegética en los diez procesos que mencioné, hasta la construcción de la identidad de los participantes (Scorsese como fenomenal director, Di Caprio como versátil actor) e incluso del cine hollywoodense como la gran épica tecnológica artística que de algún modo, se simboliza en Hughes. La biografía del director de una película monumental como *Hell's Angels*, hace eco de la del director de otras películas monumentales como la *Ultima Tentación de Cristo*, *Taxi Driver* y *Aviador*: Martin Scorsese. En ambos casos, autor y personaje, expresan la visión épica del soñador americano, apostándolo todo al juego millonario de hacer cine. El film concluye cuando el gran arquetipo de esta "americaniada" inicia la onerosa odisea psicológica que será su vida desde que se prometió a sí mismo *When I grow up I will make the fastest airplanes ever, make the biggest movies and be the richest man in the world.* Lo cumplió, y ¡a qué precio!

Bibliografía

Dostoievski, Fedor (ed. de 1988) *Los hermanos Karamázov*, Editorial Planeta, México.

Mandoki, Katya (2006) *Prácticas estéticas e identidades sociales. Prosaica II*, Siglo XXI/CONACULTA, México.

Entre la vida y la muerte: la sensibilidad. Análisis estético de la película *Japón*

Between life and death: sensibility. Aesthetics analysis of the film *Japón*

Jacqueline Gómez-Mayorga

Resumen

En este trabajo analizo dos secuencias para hacer una interpretación estética de la vida de los personajes en dos temporalidades distintas. La primera, muestra la vida cotidiana de los habitantes del pueblo de Ayacazintla, Hidalgo. La segunda, aborda una temporalidad más profunda y universal. El interés principal del artículo se centra en el estudio de los registros retóricos visuales y auditivos; así como, en las modalidades dramáticas: proxémica, kinésica y enfática.

Palabras clave: acto comunicativo, componentes narrativos, discurso cinematográfico, lenguajes visuales y auditivos, interpretación estética.

Abstract

Two secuences are analyzed in different temporalities with the porpouse to explain the Aesthetics in the life of the characters. The first one shows their everyday life in Ayacazintla, Hidalgo, while the second deals with a more profound and universal temporality. The main concern of this article is studying the auditory and visual elements. Dramatic cathegories such as proxemics, kinetics and emphatics are considered as well.

Key words: comunicative acts, narrative components, cinematographic discourse, visual and auditives languages, aesthetics interpretation.

Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico.
Correo electrónico de contacto: contacto@sepancine.mx

Ficha técnica

Título: *Japón*
Año: 2002
Duración: 136 minutos
Director: Carlos Reygadas
Productora: *Carlos Reygadas-NoDream Cinema*
País: México-España



En una búsqueda por internet encontré una entrevista al director mexicano Carlos Reygadas[1] que me llamó la atención. En ella el director comenta que no cree en el valor de los símbolos. Su afirmación me inquietó, porque considero que su película Japón contiene una carga simbólica: referencial y sensible. La opinión del realizador y mi interpretación como espectadora parecen contradecirse, lo que me resulta significativo para iniciar un análisis.

El texto *El símbolo da qué pensar* de Paul Ricoeur (1991) me proporciona cierta respuesta a la contradicción. Para Ricoeur un símbolo hace pensar. Es decir, interpretamos los símbolos expuestos mediante diversos lenguajes, pero necesitamos hacer una reflexión que nos permita llegar a comprenderlos, sólo así adquieren sentido. Es una "donación" de sentido que implica una labor crítico-interpretativa, donde el símbolo da y la crítica descifra. De acuerdo con esta idea, *Japón* hace pensar. Quizá el problema de la contradicción sea cuestión de creencias.

Para el ejercicio de la interpretación, Ricoeur (1991) maneja la siguiente premisa: "Hay que comprender para creer y hay que creer para comprender". Lo anterior sugiere pensar en un círculo vital, el cual implica pasar libremente de una simple reproducción sin fe hacia un pensamiento autónomo. Esto es lo que a mi parecer se logra en *Japón,* y es la causa de su riqueza fílmica. No subestima nuestra capacidad de comprender, sino que abre la posibilidad de generar en nosotros, los espectadores, un pensamiento autónomo. Hay que comprender la película para creer en ella, y hay que creer en ella para comprenderla.

Reygadas asegura que su película "hace sentir". Estoy de acuerdo, pero insisto en que lo hace gracias a su valor simbólico. Lo que se le agradece a *Japón* es permitirnos entrar en el juego de la comprensión, al descifrar los símbolos que nos presenta la historia, a través de sus diferentes lenguajes visuales y auditivos. Hay que descifrar aquello que Ricoeur llama "el enigma original de los símbolos", y que en el caso de esta película, el realizador ofrece más por intuición que por intención. Pero ¿cómo logra un espectador, interpretar lo que está dado de manera intuitiva con escasa intencionalidad? Creo que con una autonomía no sólo de pensamiento sino también de sensibilidad. *Japón* hace pensar porque hace sentir sin condiciones, ésta es su propuesta estética.

Es así que para descifrar los enigmas y comprender los símbolos hay que dirigir la mirada hacia la estética no artística del filme. Es decir, analizar la sensibilidad. Al respecto, Katya Madoki (2003) dice que "los símbolos participan de la estética en el momento en que el sujeto se prenda afectivamente: se conmueve, se impresiona, se identifica y les atribuye un valor". En este sentido, el análisis estético implica un intercambio que se fundamenta en la relación del sujeto consigo mismo, con sus semejantes y con su ambiente, a través de una variedad de componentes.

[1] Reseña de la entrevista disponible para su consulta en internet en *http://perso.wanadoo.fr/mexiqueculture/nouvelles7-cine.htm*

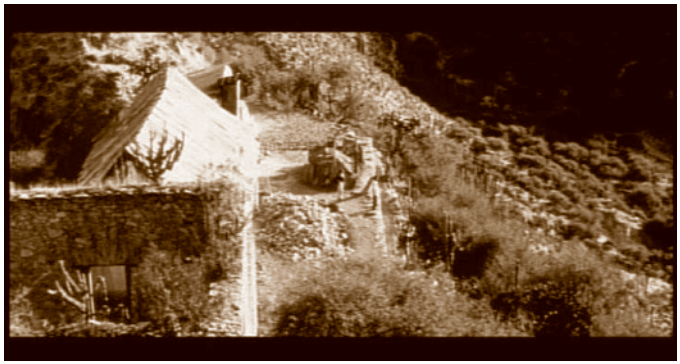
El enigma que personalmente me llama la atención en *Japón* es el de la existencia. Aunque la premisa pueda resultar obvia, lo que a mí me interesa es la carga simbólica que descubro en algunos de los componentes narrativos que la sustentan: espacios, tiempos, personajes y objetos, con los cuales Reygadas comunica el sentido existencial en la historia.

a) Los espacios. Maneja dos espacios básicos, uno exterior, el pueblo de Ayacazintla en Hidalgo, y otro interior, la casita de "Ascen" con su troje.

b) Los tiempos. Se vive un tiempo cotidiano que transcurre apaciblemente. Es un tiempo real. También hay una temporalidad más profunda y representada, a la vez ficcional y verdadera.

c) Los personajes. "El hombre" (Alejandro Ferretis) y "Ascensión" (Magdalena Flores) son los personajes protagónicos que le dan sentido a la historia. Lo único que se pone de manifiesto son sus intencionalidades primarias: la de morir en él y la de servir en ella.

d) Los objetos. Existen dos elementos fundamentales para que trascienda la relación entre "El hombre" y "Ascen"; los dibujitos y la chamarra roja. "Los dibujitos", como los llama "Ascen", son imágenes que guardan un valor especial para sus respectivos dueños. "Los dibujitos" de "El hombre" son imágenes de un libro de arte. "Los dibujitos de Ascen" son imágenes divinas: virgencitas, cristos y santitos que ella colecciona. La chamarra roja de "El hombre" establece el vínculo más íntimo entre los personajes.

















Componentes narrativos	Representación	Característica
Espacios	Ayacazintla, Hidalgo Casita de Ascen	*Exterior* *Interior*
Tiempos	Cotidiano Profundo	*Real* *Ficcional*
Personajes	El hombre Ascen	*Busca morir* *Busca servir*
Objetos	Libro de arte Imágenes divinas	*Poética*
	Chamarra Roja	*Prosaica*

Fuente: Elaboración propia

Los componentes narrativos pueden ser análogos a las condiciones de posibilidad de la sensibilidad humana. Mandoki, basada en Kant, considera a la intuición espacio-temporal como primera condición necesaria, además de la condición corporal y sus sentidos (vista, olfato, oído y tacto), y las convenciones culturales y la energía afectiva.

De la analogía entre los componentes y las condiciones, resulta una asociación intersubjetiva de tipo energético, afectivo, temporal y material, la cual deja al descubierto, aquello que Mandoki llama "la huella existencial de lo que representa". De esta manera, el círculo vital de comprensión ricoeuriano se lograría mediante la objetivación de las cargas emotivas de "El hombre" y "Ascen" en su interacción dentro de la historia. En síntesis, lo que uno presencia es un intercambio estético.

El intercambio se produce en un acto comunicativo, el cual es a la vez semiótico y estético. Por esta razón Mandoki considera necesario partir de un modelo que ubique dos niveles. Uno es el retórico, desde el cual se objetivan las energías a través de los lenguajes escópicos, sonoros, somáticos y léxicos. Otro nivel es el dramático, aquí se lleva a cabo el despliegue de energía en la vida cotidiana mediante impulso, actitud, orientación, dinamismo, intensidad, fuerza y consumo.

En un discurso como el cinematográfico las relaciones pueden resultar muy complejas pero de gran riqueza. Implica analizar, desde lo sígnico y lo simbólico, cada uno de los componentes narrativos en búsqueda de las posibilidades de la sensibilidad. Aquí expongo un ejemplo en el cual ubico el lenguaje y carga simbólica predominante para tres de los componentes esenciales: "Ascen", "El hombre" y "la chamarra roja", de tal manera que se entienda cómo los protagonistas intercambian sus intencionalidades primarias dentro de un círculo vital. Dichos componentes dependen inevitablemente de los otros restantes:

a) *Relación de los personajes dentro del espacio-tiempo*. Ubicamos a los personajes dentro de un contexto cotidiano lleno de vida. Vemos y oímos gente, niños, animales, agua y vegetación. Las representaciones son el pueblo como exterioridad y la casa como interioridad. Los tiempos son simultáneos y dinámicos, aunque no vertiginosos. El tiempo exterior es del todo cotidiano, mientras que el interior delimita la vida, es el tiempo del alma de los personajes,[2] el que mide su existencia.

A nivel sígnico, el intercambio se objetiva a través del lenguaje visual y sonoro. Los planos secuencia largos respetan el tiempo de la vida en el pueblo y nos permiten ser observadores en pleno. Es una mirada etnográfica, pero sin cuestionamientos, la que propone Reygadas; tan real que incluso encontramos momentos de divertida espontaneidad que nos alejan de los protagonistas y nos ponen a dialogar con la gente del lugar. La sonoridad también respeta el ambiente cotidiano porque se integra de manera natural. La música que en ocasiones acompaña a la imagen, ayuda a ubicar tiempo, espacio y ánimos. Desde la dramática, el predomino energético se da en la cinética por el respeto del tiempo y espacio reales. Es así que la película resulta muy dinámica por su riqueza de vida y simultaneidad temporal.

b) *Relación entre los personajes y los objetos*. El intercambio estético comienza en el momento que "El hombre" y "Ascen" objetivan sus intencionalidades primarias: morir y servir. El registro más significativo en esta relación es la somática porque el vínculo es básicamente corporal. Sus manos, su piel, su cuerpo comunican sus intenciones a nivel de la dramática, debido a que con las palabras poco se entienden, por lo que la simbolización se logra a través del tacto. Tocan los objetos del otro y el cuerpo del otro. Ellos siempre se encuentran próximos aunque no se conozcan. Esta relación tan íntima se da desde el primer momento. "Ascen" ofrece su casa a un desconocido y le sirve como si éste fuera su marido. Sin embargo, la relación nunca sugiere ser amorosa, sino existencial.

"Los dibujitos" y "la chamarra roja" son elementos básicos a través de los cuales los personajes expresan su sensibilidad. Tales objetos se encuentran sutilmente integrados en la cotidianidad de la historia, pero se van cargando de significado a tal punto que resalta su valor. La significación mas lograda se da a través del lenguaje visual, pues la apuesta es ver representada la intimidad de los personajes. A nivel dramático, estos objetos adquieren el mayor énfasis estético.

"Los dibujitos", es decir, las imágenes divinas y el libro de arte, son alegorías no del todo simbólicas para el intercambio sensible que lleva a la comprensión de la historia. Sin embargo, son importantes porque éstos pueden entenderse, de acuerdo con lo que propone Mandoki (2003), como "la objetivación de las convenciones culturales que proporcionan orden, dirección y estabilidad para la convivencia". Para "El hombre" lo más estético en términos poéticos es la plástica, para "Ascen" son las imágenes divinas. Ambas representan para ella exactamente lo mismo, por eso les nombra "dibujitos". En una de las secuencias de mayor relajación "Ascen" y "El hombre" conversan de forma amena acerca de sus preferencias plásticas, como dos buenos amigos.

"La chamarra roja" representa el elemento estético de máximo valor por su carga sensible. Pero su estética no es poética sino prosaica, es decir, surge de la relación cotidiana de los personajes. A diferencia de "los dibujitos", en esta prenda se logra una carga afectiva plena, porque en ella se objetivan las pulsiones del cuerpo. Es mediante "la chamarra roja" que Reygadas nos representa gráficamente el proceso de intercambio sensible de principio a fin. "La chamarra" carga el peso de la premisa acerca de la existencia, es a través de ella que se materializa el deseo y finaliza el intercambio.

[2] Agustín de Hipona diría que la función del alma es medir el tiempo de vida de los seres humanos.

Podemos ubicar su presencia en los momentos más significativos de la historia:

1. "El hombre" se dirige al pueblo con "la chamarra" puesta y sus objetos más significativos.
2. "El hombre" llega a casa de "Ascen" con "la chamarra" dentro de su morral, lo cual puede sugerir un ocultamiento de su intencionalidad.
3. "Ascen" arregla la troje donde duerme "El hombre" y escudriña sus cosas. Dobla cuidadosamente "la chamarra" y luego se arrepiente de ello.
4. "El hombre" socializa en una cantina, se emborracha y tira una grabadora. En respuesta, los otros bebedores arrojan su "chamarra" al suelo y lo corren del lugar.
5. "El hombre" se dirige hacia el monte para suicidarse pero se arrepiente. Lleva su "chamarra" puesta.
6. "El hombre" le propone a "Ascen" tener relaciones sexuales. Ella dirige su mirada hacia el lugar donde está tirada "la chamarra" y guarda silencio. Luego pregunta:

   - ¿Oiga no tenía prisa por irse ya?
   y "El hombre" contesta:
   - Sí, me iré mañana definitivamente…

En este diálogo el registro léxico refuerza la carga simbólica en la situación pues existe un texto oculto el cual hace referencia a la muerte.

El último día de la historia, los personajes tienen relacionen sexuales y los familiares de "Ascen" tiran la troje para llevarse las piedras. Ella se anima a acompañarlos y decide ponerse la chamarra de "El hombre" para protegerse del frío. Es ella quien finalmente muere.












Conclusión

El análisis estético, desde la prosaica, muestra los cambios sufridos en los personajes, principalmente el de la intencionalidad primaria. "El hombre" va cambiando su deseo de morir motivado por un entorno lleno de vida. "Ascen" es partícipe de ese cambio y dona su vitalidad. Así, la energía afectiva en la película se visualiza, se pone énfasis en lo simbólico y se dejan fluir las emociones.

Bibliografía

Mandoki, Katya (2003) *Estética cotidiana: Prosaica*, Siglo XXI Editores, México.

Ricoeur, Paul (1991) "Conclusión: el símbolo da qué pensar" en *Finitud y culpabilidad*, Taurus, Madrid.

De Hipona, Agustín (ed. de 1947) *Confesiones*, Editorial Sopena, Buenos Aires, Argentina.

Cárdenas, Isabel (2005) "Reseña de la entrevista El tiempo de los samuráis a Carlos Reygadas por Marín Solares" en *http://perso.wanadoo.fr/mexiqueculture/nouvelles7-cine.htm*, consultada 3 de julio de 2005.

Anexo
Cuadro sintético del intercambio estético

Condiciones	Característica	Componentes (representación)	Carga energética (objetivación)	Nivel sígnico Registro retórico predominante	Nivel simbólico Modalidad dramática predominante
Espacio	Intuitiva	*Pueblo* *Casa*	Externa Interna	*Escópica–sonora*	Cinética
Tiempo	Intuitiva	*Cotidiano* *Profundo*	Externa Interna	*Escópica–sonora*	Cinética
Convenciones culturales	Contextual	*Imágenes divinas Libro de arte* *Camisa roja*	Alegórico Alegórico Simbólico	*Escópica* *Escópica-somática*	Enfática Enfática-Proxémica
Corporal	Sensación	*De Ascen* *De El hombre*	Sensación-muerte Sensación–vida	*Somática*	Proxémica
Energía afectiva	Vital	*Vida* *Muerte*	Emoción	*Escópica*	Fluxión

Fuente: Elaboración propia

¡*Witchcraft*! La imagen de la bruja en *Lost Highway* de David Lynch

¡*Witchcraft*! The Image of the witch in *Lost Highway* by David Lynch

José Hernández-Riwes

Resumen

La intención de este trabajo consiste en elaborar un argumento para identificar a en tres secuencias la figura de "la bruja" en la película *Lost Higway*, con base en niveles diegéticos y metadiegéticos. Para analizar el plano visual, se consideraron los elementos básicos del lenguaje cinematográfico, así como algunas referencias artísticas principalmente relacionadas con el gótico inglés y la cultura pop de los años cincuenta. Mientras que para el texto escrito y la trama se retomaron nociones estratégicas de la nostalgia posmoderna. Finalmente, también se analizaron los recursos que ofrece el texto sonoro.

Palabras clave: *femme fatale*, identidad del "Yo", memoria, presencia del "Otro", ensoñación.

Abstract

This text puts forward an argument to identify along three secuences, the figure of The Witch in the film Lost Highway with the consideration of diegetic and metadiegetic levels. Several basic elements of cinetmatographic language were considered for the analysis of visual aspects, various references related to English Gothic Art and 50´s Pop Culture were observed as well. In order to dissect the written text and plot some strategies from the postmodern nostalgie were used. Finally, sound resources were also conceived as a text to be read.

Key words: *femme fatale, identity of "I", memory, presence of the "Other", reverie.*

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.
Correo electrónico de contacto: secul@correo.azc.uam.mx

Ficha técnica

Título: *Lost Highway*
Año: 1997
Duración: 135 minutos
Director: David Lynch
Productora: *October Films-CiBy 2000-Asymmetrical Productions*
País: Estados Unidos

ACTO I. A través del espejo

En la obra de David Lynch se evocan tramas y situaciones desconcertantes. Los ambientes y personajes obscuros, extraños y siniestros en sus películas son análogos a la manera en que éstas son narradas. Lynch ha sido capaz de establecer un código semiótico personal que fascina, lo mismo que repele, debido a su aparente extrañeza. No obstante, el código de Lynch, al igual que el de cualquier artista, se nutre de contextos culturales clásicos, modernos y posmodernos. Haciendo una observación detenida y cuidadosa de sus películas, dichos elementos saltan a la luz, y es a través de la interpretación y el análisis de los mismos que se puede obtener una percepción más clara de su obra.

Una de las muchas lecturas que se pueden hacer de la película de David Lynch *Lost Highway* (1997) encuentra su base en la figura de "la bruja" en la cultura occidental, sobre todo en el rasgo que concierne al problema del "Otro" como aquel que pone en peligro la identidad del "Yo" y no como aquel que lo complementa. Este "Otro" se convierte en el depositario de las fallas, errores, desatinos y miedos originados en el "Yo", incapaz de responsabilizarse por ellos. Desde mi punto de vista, es justo sobre esta premisa en donde Lynch encuentra la base para erigir su discurso.

La película comienza con el matrimonio de los Madison, Fred y Reneé, en donde el primero es un brillante músico de jazz del área de Los Ángeles, California; mientras que la segunda es una *socialiteé* de la esfera de Beverly Hills. Fred representa al artista melancólico que a través de su arte es capaz de alcanzar estados sublimes, pero que vive insatisfecho por las condiciones que lo rodean. Debido a esto y a que su vestimenta habitual tiende a ser de colores negros o muy oscuros, la referencia a Hamlet parece inevitable. Por su lado, Reneé es la mujer de una sensualidad desbordante, con una apariencia de *femme fatale* hollywoodense de los años 40. Tez blanca, cabello largo y rojizo, ojos verde-azúl, siempre vestida en satín negro. La imagen de esta mujer (seductora, astuta, misteriosa y pícara) fue tomada del arte y la literatura occidentales. Es la mujer que no se somete a los designios masculinos y hace su propia voluntad. Tomas de Quincey la llama *Mater Tenebrarum,* figura que por lo general representa a "la bruja".

La elaboración de Lynch no se detiene en ese punto. El miedo del "Yo" y la cacería del "Otro" aparece ante la imposibilidad de Fred de satisfacer sexualmente a Reneé. Él genera un estado armónico al tocar el saxofón de manera sensual y salvaje durante sus presentaciones en vivo. El público asistente a los shows que Fred ofrece es testigo del éxtasis alcanzado en sus interpretaciones, similar a un orgasmo sexual. Desafortunadamente, no sucede lo mismo en su lecho conyugal, pues Reneé, no muestra emoción o excitación alguna cuando él esta dentro de ella, su cara refleja hastío y paciencia. Fred está consciente de ello, y su rostro, contrario al de su mujer, muestra a un individuo sufriendo por no poder complacerla. El artista ha sido vencido en el plano carnal (00:15:30). En este momento -en un segundo plano sonoro- se alcanza a escuchar la canción *Song to the Siren*.[1] El hombre ha sido seducido por una presencia femenina que al final será su perdición.

Fred se da cuenta de que su mujer le es infiel, lo que hace su situación un tanto miserable. Reneé prefiere estar en las fiestas de Beverly Hills y encontrarse con su amante, en vez de acompañar a su marido a los conciertos. El artista ha perdido la mirada de su amante, quien ha optado por seducir a otros hombres, y colmar lo que le falta. En consecuencia Fred ha decidido atribuir la culpa de su miseria a Reneé. Ella es una

[1] Versión extraída del álbum *It'll End In Tears*, de *This Mortal Coil,* editado en 1984 bajo el sello 4AD.

Evil Hearted Woman, que en lugar de deleitarse con el canto de Orfeo prefiere gozar con las Bacantes.

Esther Cohen, en su estudio sobre la figura de "la bruja" en el Renacimiento, titulado *Con el diablo en el cuerpo*, comenta:

> La magia popular, concretamente, la llamada brujería, vino a ocupar el lugar del otro, *[...]* de aquel que asedia y a quien habrá que castigar, porque, a fin de cuentas, no se puede aceptar de manera consciente el darse miedo de ese miedo de uno mismo (Cohen, 2003: 11-12).

Fred teme asomarse a sí mismo y reconocerse insuficiente, no apto, inútil; prefiere contemplar su mal en el "Otro" haciéndolo responsable de sus actos. Después de un intento fallido por satisfacer a su esposa, entre sueños, ha contemplado, como una revelación, el rostro de un extraño, en lugar del rostro de Reneé.

> A la bruja no es fácil identificarla, hay que aprender a hacerlo. Efectivamente, el hecho de que carezca de marcas específicas que la identifiquen, hacen de ella un peligro mayor; puede aparecer en cualquier momento, en un sueño, en una tempestad, en una epidemia, en una cuna, en medio de una pareja que procrea, en el aire (Cohen, 2003: 30).

Fred piensa que ha encontrado el origen de todos sus males, ha contemplado el rostro del demonio *íncubo* que habita a su esposa, el rostro del personaje denominado *The Mistery Man*. Sin embargo, él, al igual que los inquisidores Kraeme y Sprenger –autores del *Malleus Maleficarium* (o *El martillo de las brujas*) el tratado sobre y contra la brujería más leído, comentado y "actuado" a finales del siglo XV y durante la mitad del siglo XVI– al tratar de definir qué es lo que hace a una bruja y cómo es que se la puede reconocer, se incurre en contradicciones y vaguedades. Los conceptos introducidos, dice Cohen (2003), tienen que ver más con una mente perversa, esclava de las pasiones corporales, que con una mente pía y religiosa, servidora de Dios. *The Mistery Man* no es otra cosa que la proyección de la personalidad oscura de Fred; este extraño y siniestro personaje representa todos sus temores, por ello es que lo ha colocado dentro del "Otro", de Reneé. Desafortunadamente para Fred, los sueños no sólo le revelan "la naturaleza de su mujer" sino la verdad sobre la suya propia. Justo ahí, él descubre que también es *The Mystery Man*.

La mirada del artista comenzará a "torcerse". Se ha transformado en un ojo vigilante, representado por una cámara de vigilancia, que espía todos los movimientos de su mujer, y reconstruirá (desde su perspectiva) los hechos que conforman la historia de aquella relación. Así se lo hace saber a los policías que investigan el origen de los videocasetes, que misteriosamente comienzan a aparecer al pie de la puerta de la casa de los Madison.

Ellos han sido grabados durmiendo en la intimidad de su recámara:

> **Fred**: *I like to remember things my own way.*
> **Detective**: *What do you mean by that?*
> **Fred**: *How I remember them, not necessarily the way they happened.*

Fred no sólo le anuncia a los policías, sino también al espectador, que él es el narrador de la historia y que ésta será contada desde su perspectiva, reordenando los acontecimientos, no en un orden cronológico, sino como a su memoria se le antoje siguiendo lo que Linda Hutcheon establece como nostalgia posmoderna.[2] Fred encuentra alivio tras asesinar a Reneé, pero su memoria le ha ocultado el proceso y el acto mismo de su crimen.

De repente, Fred se descubre en una cárcel de máxima seguridad esperando ser ejecutado (00:44:06). Le han dicho que asesinó salvajemente a su esposa, pero él no recuerda nada. Después del *shock* que sufre al darse cuenta de que es un criminal, parece aceptar su destino. Aunque él sabe que no ha terminado con el mal desencadenado por el "Otro".

[2] "The ideal that is not being lived now is projected into the past. It is 'memoralized' as past, crystalized into precious moments selected by memory, but also by forgetting, and by desire's distortions and reorganizations. Simultaneously distancing and proximating, nostalgia exiles from us the present as it brings the imagined past near. The simple, pure, ordered, easy, beautiful, or harmonious past is constructed (and then experienced emotionally) in conjunction with the present–which, in turn is constructed as complicated, contaminated, anarchic, difficult, ugly, and confrontational. Nostalgia's distance sanitizes as it selects, making the past feel complete, stable, coherent, safe from "the unexpected and the untoward, from accident or betrayal–in other words, making it so unlike the present" (Hutcheon, 2000: 32).

Ante los ojos del mundo es el villano, que sigue enamorado de Reneé. "Aniquilar a las brujas, lo saben en el fondo los inquisidores y sus testigos, no asegura la liberación de ese diablo, de ese incubo que llevan dentro" (Cohen, 2003: 30). Antes de enfrentar su sentencia, Fred deberá purgar ese demonio.

ACTO II: El país de las maravillas

La obra de David Lynch se caracteriza por su referencia a la cultura *pop* de los años cincuenta y esta no es la excepción, a lo largo de la primera parte de la película varios motivos y temas aparecen de manera sutil dentro de la obra, pero es a partir de este momento en que dicho recurso se hace mucho más presente. Por supuesto que el tema-personaje que nunca falta en sus obras será el ícono máximo de esta época: Elvis Presley. "El rey" aparece de diversas maneras en la obra de Lynch, pero en ésta, su presencia ocurre de manera metadiegética con la canción *Witchcraft*,[3] que si bien no aparece en el texto sonoro, ni está incluida en el *soundtrack*, lo hace a través del mismo texto cinematográfico de *Lost Highway,* al ser éste, en una parte sustancial, una reescritura de esta pieza musical.

En la letra se puede leer lo siguiente:

Don't do that, please stop it
Please stop it now
You know I can't take it
Please stop it now
My head is spinning a spell on me now

My head is spinning around and around
My head is spinning around and around
Your witchcraft has got me keep going down

Let me forget her, don´t mention her name
You know it brings back that old burning flame
It hurts to know that she don't feel the same

I can't go on since she left me alone
My own desire now is to cry, now to cry
She might come back one day bay and by and by.

Durante su encierro, Fred tiene otra epifanía. En ella contempla una cabaña que se incendia, al mismo tiempo escucha nuevamente a lo lejos *Song to the Siren*. Esta visión se mezcla con el recuerdo de Reneé y las imágenes de su asesinato. Fred, como dice la canción, sigue hechizado y permanecerá así hasta que logre liberarse de la presencia del "Otro", que se hace aún más fuerte en su ausencia. El verso *Let me forget her, don´t mention her name* cobra un sentido que se complementa con la visión de la cabaña incendiándose al compás de la melodía que solía escuchar cuando ellos hacían el amor (00:48:44), pues esto puede considerarse como *That old burning flame*. Para terminar con esa llama, Fred debe ir al lugar que la produce. Al final de la visión, *The Mystery Man*, su mitad oscura, vuelve a aparecer. Este individuo sale de la cabaña y con un gesto le hace una invitación a Fred para que lo acompañe al interior. Es en el interior en donde deberá llevarse a cabo la liberación demoniaca. El viaje, por lo mismo, no será sencillo; la reconstrucción de su memoria deberá pasar por un proceso mucho más elaborado, en donde la configuración de la imagen de Fred cambie y se adapte a una circunstancia mucho más placentera y conveniente para su salud mental. No hay que olvidar que el "miedo de darse miedo de si mismo" le retiene de contemplarse como victimario, de esta manera, el último verso de la primera estrofa de la canción se hace más significativa *My head is spinning a spell on me now*. Su mente, no Reneé, es la que lo ha hechizado.

El proceso de adaptación de Fred es tan profundo que trae consigo una transformación, un renacimiento metafísico. La cabeza de Fred, tal y como menciona el coro de la canción *My head is spinning around and around,* comienza a girar de manera violenta y a deformarse. *Mr.* Madison abandona su identidad, su "Yo", para transformarse en un "Otro" (00:49:50), en Pete Dayton, un muchacho de 24 años que aún vive con sus padres. Por supuesto, Pete es inocente del crimen que Fred cometió, por ello, las desconcertadas autoridades deben dejarlo ir.

[3] Versión editada en 1963 por RCA Studio B.

Pero la inocencia de Pete no sólo se manifiesta en ese rubro, Fred ha tenido cuidado de transformarse en un sujeto cuyo contexto sociocultural evoca los años cincuenta,[4] cual pastiche insertado en los noventa, hecho que resulta conveniente para Fred y su miedo de encarar al "Otro", pues este proceso de evocación funciona como una nostalgia irónica desde el punto de vista de Mario Valdés:

> The power of nostalgic irony lies in the fact that it can be an expression that is at once charged with the utopian remembrance of a world that never was (except in the fervent desire that of should have been) and at the same time with the critical rejection of all that which made it not to be. Nothing is stronger than a dream that the dreamer knows is but a dream and yet this does not lessen its magnetic pull of appeal; simultaneously, there arises the seething anger against the ideas, persons and incidents that have not permitted the dream to enter reality (Valdés, 2000: 45).

En otras palabras, a través de está nostalgia irónica se pretende retomar ese momento histórico de inocencia, sublimándolo al grado de que llega a ser como la visión que Fred tiene de sí mismo, en donde *The Mystery Man* es una entidad fuera de sí. Al ser esta realidad una representación, es "otra realidad" con lo que se hace más sólido el discurso de alteridad de la cinta. La realidad en donde un *Mystery Man* es posible, o bien, en donde Fred es un asesino, ha sido abandonada y remplazada por otra, en la que sólo existen los delitos menores que como joven rebelde lleva a cabo Pete. Aunque el joven contiene en sí y a su alrededor varios motivos del *Rockin´Boy,* con peinado envaselinado, chamarra de cuero, motocicleta, novia de minifalda y tobilleras, pandilla del barrio y empleo en un taller mecánico, su noción de oscuridad resulta muy cándida ante aquel en el que se desarrolla Fred. Sin embargo, la cruda realidad de los noventa hará lo mismo con la realidad simulada de los cincuenta. La irrupción ocurre cuando "la bruja", Reneé, reaparece en el contexto de Pete Dayton.

Pete trabaja en un taller mecánico y recibe la visita de Mr. Eddie, un cliente de reputación criminal, quien lleva su Cadillac para un ajuste (01:12:42). La situación sería rutinaria, sin embargo, Mr. Eddie ha traído una acompañante, quien resulta ser la reinterpretación que hace Fred sobre Reneé para adaptarla al contexto de Pete. Si Fred es "Otro" también su mujer debe serlo. Cuando el Renacimiento le da el lugar del "Otro", a "la bruja" la recrea "modelándola a la imagen y semejanza de sus miedos y obsesiones, de sus fantasías y excentricidades" (Cohen, 2003: 23). Mrs. Madison se presenta rubia y su nombre será Alice Wakefield. Ahora sus características físicas hacen referencia al tipo de la mujer virginal, inocente e inasequible, aquella de cabello dorado y ojos azules. El nombre remite inmediatamente a *Alice in Wonderland*, y el apellido parece ser anunciatorio: *wakefield*/despertar en el campo. Estas figuras están presentes en mayoría de las canciones *pop* de amor y desamor de los años cincuenta, cuyo tema es el ensueño adolescente por conocer a la chica perfecta y no volver a sufrir la soledad: *A dream lover so I don´t have to dream alone*. Entonces será con una canción de fondo como Alice se le presente a Peter (01:13:26). No hay palabras entre ellos, él sólo la contempla, mientras en el *soundtrack* de la película se escucha a Lou Reed haciendo un *cover* de *This Magic Moment*:[5]

> This magic moment
> So different and so new

[4] A esta década en la historia de los Estados Unidos se le considera la década en donde la cultura *pop* comenzó a tener una influencia muy importante en el desarrollo del país, debido a la penetración que la televisión y la música tuvieron en la sociedad. El confort representado en los anuncios publicitarios fue una de las bases más importantes del sueño americano. A partir de entonces el bienestar se busca a través del anhelo de llegar a ser un símil de la imagen vendida por los medios, por lo menos para la gente blanca de clase media trabajadora. Después de la guerra, la gente no quería saber nada más acerca de conflictos, así que cayó en un estado de inocencia, que creyó verdadera la imagen de estabilidad que se le había vendido. Los cincuenta son como una especie de Renacimiento en cuanto a que se pretende olvidar el horror, la carencia y la oscuridad sufridas por el pueblo estadounidense durante la primera mitad del siglo pasado. Y de la misma manera que en el Renacimiento, en donde la luz del arte, las letras y la ciencia contrastaban con la fuerte implementación del *Malleus Maleficarum*, la imagen de la supuesta armonía social que vendían los medios de comunicación contrastaba, entre otras cosas, con "la cacería de brujas" de Macarthy.

[5] Grabada en 1995 para el álbum *Till the Night Is Gone: Tribute to Doc Pomus,* bajo el sello Rhino/Wea. Apareció en el *soundtrack* de *Lost Highway* (1997), editado por Fontana Interscope.

Was like any other
Until I met you

And then It happened
It took me by surprise
I knew that you felt it too
I could see it by the look in your eyes

Sweeter than wine
Softer than a summer´s night
Everything I wanna have
Whenever I hold you tight

This magic moment
While your lips are close to mine
Will last forever.

Y de una cámara lenta que evoca un letargo o bien una ensoñación, se establece cómo es que Peter/Fred quedó hechizado por la imagen de Alice/Reneé. La selección de esta canción no es accidental. Por un lado, al no ser una versión original sino un *cover,* se hace énfasis en el concepto de la reinterpretación de la realidad y en el concepto de la "otredad". Por otro, en la letra se encuentran varios motivos de la realidad de Fred y Reneé, que son reintroducidos de esta manera en la de Pete y Alice, siendo el más importante el de la magia, cuando se escucha el primer verso de la canción *This Magic Moment,* y el de la mirada cuando se escucha el cuarto verso de la segunda estrofa *I could see it by the look in your eyes*.

El encuentro con la mirada de Alice ha sublimado a Pete. A diferencia de la mirada de Fred que se volvió unidireccional, monocromática y arenosa, cual cámara de vigilancia, Pete supone que la de él es panorámica, a color y nítida, como queda representado en la secuencia, en donde la cámara hace un paneo desde un sitio elevado mostrando al espectador una panorámica mirada de la ciudad de Los Ángeles (01:14:98). Esta imagen remite a la idea de que el personaje se encuentra en la cima de la montaña domina todo aquello que abarca su mirada. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que debajo del sol, el cielo está nublado y ello no permite ver el suelo debajo. Pete camina sobre las nubes, es decir, sobre la ensoñación, al atardecer, cuando la oscuridad no tarda en hacerse del mundo. Sin darse cuenta ha quedado ciego (01:15:04). Pete cree que el choque de miradas ha generado una situación de empatía con Alice, si se toma en cuenta el tercer verso de la segunda estrofa *I knew that you felt it too.* El joven Dayton supone que ella espera que él sea el habitante de sus sueños, aquel que habrá de cumplir sus fantasías. Pero la mirada de Alice es muy distinta a la del joven:

> La bruja, al igual que el mago, pero sobre todo como el extranjero, tiene una fuerza incalculable en los ojos. La mirada de la bruja es como la del otro, la del extraño, que a través de la mirada es capaz de robar el alma, de seducir, de usurpar o de arrojar al abismo. Los ojos de la bruja, por ser los de "aquel que no se conoce", aquel a quien no se pertenece", provocan locura, el desvarío, y con frecuencia hasta la muerte. Es necesario evadir el contacto, no permitir que esos ojos logren fijar su objetivo, huir frente a su amenazadora penetración (Cohen, 2003: 34).

Si Pete es presa de este "ojo maligno" y seductor, entonces su vista quedará nublada, perderá todos los poderes de visionario otorgados por su inocencia. Verá en Alice una doncella desvalida que necesita ser liberada de su captor, Mr. Eddie, en vez del *súcubo* que busca alimentarse con su espíritu.

No pasará ni un día para que Alice regrese a buscar a Pete y lo invite a cenar. Ella sabe que lo ha encantado, y necesita hacerlo suyo completamente. En esa cena ella saciará "la boca" de su vulva y tomará posesión de la voluntad del muchacho. Él acudirá dócilmente a su llamado (01:21:15). Con su "otra boca", invoca y pronuncia el hechizo pues "La palabra crea mundos [pero más importante] los modifica [...] de la misma manera la bruja sabe que la combinatoria exacta de ciertas palabras da lugar a transformaciones en su entorno" (Cohen, 2003: 16). Esto es mucho más claro cuando Pete le pregunta a Alice cómo es que fue a caer en las manos de Mr. Eddie (01:30:20). Alice le cuenta una historia, en la que aparece como victima, pero conforme avanza la narración, la chica no muestra remordimiento por las vejaciones sufridas durante ese encuentro, sino más bien gusto. Pete tiene la mirada nublada por el hechizo de Alice, y no percibe que la chica le cuenta su iniciación como bruja, cuando describe su pacto secreto

con Satán; "ese pacto, antes que nada, quedará sellado por su relación carnal perversa y sometida, por un goce insaciable de los placeres de la carne" (Cohen, 2003: 27).

Alice narra cómo llega a una lujosa casa en la periferia de Los Ángeles, en donde sin saberlo, tendrá un encuentro con Satán. Los guardaespaldas/cancerberos de esta casa/castillo la harán esperar hasta el anochecer. Sólo en ese momento la llevarán a una habitación de tapices rojos, en donde Mr. Eddie la espera sentado al centro en una especie de trono. Así, uno de los guardaespaldas le pondrá una pistola en la sien para obligarla a desnudarse, sin embargo, cuando Mr. Eddie le pide que se acerque para consagrar la comunión carnal, ella lo hace por voluntad propia y gustosa (01:31:05 – 01:34:03). Durante esta escena, se escucha nuevamente un cover *I Put a Spell on You*[6] de Srceaming Jay Hawkins interpretado por Marilyn Manson en donde nuevamente los motivos de la magia y la otredad se hacen presentes:

> I put a spell on you
> Because you´re mine
> I can't stand the things that you do.
> No,no,no; I ain't lying. No
> I don't care if you don't want me
> 'Cause I'm yours, yours, yours anyhow.
> Yeah, I'm yours, yours, yours.
> I love, you, I love you.

En este contexto, el primer verso de la canción *I put a spell on you* establece que el diablo se metió en el cuerpo de Alice, y por ende le pertence: *Because you're mine*, sin importar la voluntad de la chica *I don't care if you don't want me.*

La mirada de Pete está nublada, e incapacitado para alejarse del peligro que esta mujer representa decide acogerla, y en un afán por socorrerla caerá en desgracia. Se puede decir que el hechizo del que habla la canción de Jay Hawkins no sólo se refiere al pacto entre Alice y *Mr.* Eddie, sino también al encantamiento que tiende sobre Pete. Entonces, tras sucumbir a la voluntad de Alice, Pete seguirá las instrucciones que "la bruja" le ha dado, creyendo que la liberará del yugo de sus captores. Pero al llevar a cabo el plan de la joven, que en apariencia era penetrar en la casa de su captor, someterlo, robarlo y huir lejos, el idealizado mundo de Pete comienza a desmoronarse, ya que Alice revela su verdadera naturaleza, oculta hasta ese momento bajo la imagen de la inocencia. "El cuerpo de la bruja es sólo un intermediario, un cuerpo de pasaje, una escala donde el demonio irrumpe y explota, donde la mujer se transforma en bestia" (Cohen, 2003: 30). Pete queda horrorizado al descubrir que a Alice le da igual robar casas, despojar un cadáver de sus objetos de valor o aparecer en películas de sexo para conseguir lo que desea. La sombra de Reneé comienza a hacerse presente de nueva cuenta, ahora que Pete observa que Alice es "Otra" y no aquella que él había idealizado (01:46:06). Quizá por una mórbida fascinación, Pete decide seguir con el plan y es esta decisión lo que lo llevará a contemplar el clímax de su experiencia con "la bruja".

Alice lleva a Pete a una cabaña en el desierto, para encontrarse con un amigo que los ayudará. Curiosamente, está cabaña es la misma que Fred contempla en su epifanía, un lugar a la mitad de una autopista perdida. La pareja llega a su destino a la mitad de la noche, sin embargo, el "amigo" de Alice no está. Para matar el tiempo Alice decide acostarse una vez más con Pete sobre el suelo arenoso del desierto, alumbrados por los faros del auto en que llegaron. Los faros evocan un proyector de cine, mientras el auto y el desierto parecieran ubicar a los amantes en una película que se muestra en un autocinema. Alice, iluminada, se coloca encima de Pete y se mueve con brío, como si estuviera cabalgando, al mismo tiempo que el viento sopla en su cabello. Esta es una imagen de "la bruja" sublimada (01:49:45 – 01:55:28) :

> Antonio, a partir del *Canon Epsicopi*, dice: algunas malas mujeres, pervertidas por Satán y seducidas por las ilusiones y fantasmas de los diablos, creen y profesan que a ciertas horas de la noche ellas van cabalgando sobre ciertas bestias en compañía de Diana, diosa de los paganos, de Herodías y de una innumerable multitud de mujeres, recorriendo inmensos espacios en el silencio de una noche profunda

[6] Versión extraída del álbum *Smells Like Children,* editada en 1995 por Interscope/Nothing.

> […] cabalgar con Diana o con Herodías es correr con el Diablo, que se oculta en su apariencia y nombre. Ésta es también la bruja, la mujer que en los bosques lejanos festeja por los aires su pacto con el diablo (Cohen, 2003: 36-37).

Durante este rito se escucha por primera vez con claridad *Song to the Siren*, y de hecho se percibe que también es *cover* que This Mortal Coil hace al original de Tim Buckley. Nuevamente la magia y la alteridad, sólo que esta vez, al ser más clara, puede interpretarse como un anuncio de que la otredad está a punto de hacerse clara, por lo menos ante los ojos de Pete/Fred y ante los oídos del espectador quien por primera vez puede escuchar la letra de la canción.

> On the floating, shapeless oceans
> I did all my best to smile
> Till your singing eyes and fingers
> Drew me living into your eyes.
>
> And you sang "Sail to me, sail to me;
> Let me enfold you"
> Here I am, here I am waiting to hold you.
> Did I dream you dreamed about me?
> Were you here when I was full sail?

Pete y Alice están flotando en los *shapeless oceans* conformados por el mar desértico y el cielo nocturno. Nuevamente el motivo de la mirada se hace presente. Pete ha navegado en dirección a los ojos del "Otro" *Drew me living into your eyes,* sintiéndose más vivo que nunca, pero no es este "Otro" el que lo hará sentir vivo. Momentos antes de llegar al orgasmo Pete le dirá a Alice *I want you,* a lo que ella le responderá susurrandole al oído *You'll never have me* (01:55:30 – 01:55:50). Acto seguido, Alice se incorpora y vestida de noche (*skyclad*), camina hacia la cabaña, envuelta en una nube de arena y desaparece al entrar en ella (01:56:08 – 01:56:28), Pete se quedará recostado en el desierto. Justo después de que Alice entra a la cabaña, Pete se incorpora. Sólo que cuando termina de hacerlo, ya no es Pete sino Fred. Las luces del auto se apagan (01:56:31 – 01:56:57). La película de los 50 ha terminado.

Fred cumple con el motivo anunciatorio señalado por el apellido de Alice, Wakefield. Él ha despertado en el campo y quizá hará la misma pregunta enunciada por el cuarto verso de la segunda estrofa de la canción *Did I dream you dreamed about me?* Fred soñó que era "Otro" para poder confrontar a "la bruja", para poder confrontarse a sí mismo. Mr. Madison, aunque consciente, está desconcertado, se encuentra a la mitad de una *Lost Highway*, y haciendo un juego de palabras *he has Lost His Way*, ha perdido su camino. Necesita de alguien que lo guíe. En ese momento, *The Mystery Man* vuelve a aparecer, y dirigiéndose a Fred, dice *Here I am* (01:57:02), evocando el tercer verso de la segunda estrofa de la canción *Here I am, here I am waiting to hold you*. Fred desnudo sigue los pasos de Alice y del hombre misterioso, pero al llegar a la cabaña descubre que Alicia ya no vive ahí. Fred queda frente a su "Otro", quien lo espera para abrazarlo, (01:58:10). Mr. Madison está frente a sí mismo y ya no hay lugar para imágenes, pastiches ni obscuridades. Tiene que encarar a su verdadera naturaleza, no importa que ésta le de miedo de sí mismo.

El diálogo que se establece en este encuentro es definitivo para concluir con la reconstrucción de Fred:

> **Fred**: *Where is Alice?*
> **Mistery man**: *Alice who? Her name is Reneé. If she told you her name is Alice, she's lying…and your name, what the fuck is your name?* (01:57:55).

Cuando se pierde el nombre se pierde la identidad y por ende, la memoria. Por un lado, la interpretación de Reneé de un "Otro" comienza con el cambio de nombre; por otro, el principio del olvido comienza cuando éste se omite, como se escucha en el primer verso de la segunda estrofa de la canción *Witchcraft*: *Let me forget her, don´t mention her name*. Un olvido que es necesario para olvidar el dolor nacido de la pasión, pues el nombre es el que lo produce, como se lee en el segundo verso de esta misma estrofa: *You know it brings back that old burning flame*, de ahí la violencia de la confrontación de *The Mystery Man,* cuando pregunta *What the fuck is your name?* A partir de este momento, Fred es consciente de su historia y de su naturaleza. Ha dejado de tener miedo, de darse miedo a sí mismo. Está listo para lidiar con las consecuencias de sus actos. A partir de este momento su memoria se aclara. Fred recuerda qué fue lo que sucedió una vez que supo que su

esposa veía a otro hombre (01:59:10 – 02:07:00). La visión de Fred ha dejado de ser monocromática y arenosa, ahora sí es clara y panorámica como la secuencia que muestra el cadáver de Mr. Eddie a la mitad del desierto (02:07: 01 – 02:07:30).

El amanecer en esa secuencia puede interpretarse como el final de la ceguera de Fred, y el hecho de que se haga en contrapicada, desde el piso al cielo, hace una referencia a que Mr. Madison tiene los pies sobre la tierra. Una vez que se ha deshecho de sus demonios debe regresar a su casa para despertarse a sí mismo, ya no como Pete, como un "Otro", sino como Fred (02:08:07), sin importarle que esta llamada lo lleve a ser perseguido por loas actos cometidos y por el recuerdo de Reneé que mantendrá su cabeza girando y girando.

Bibliografía y videografía

Cohen, Esther (2003) *Con el diablo en el cuerpo, Filósofos y brujas en el renacimiento,* Taurus, México.

Hutcheon, Linda y Mario J. Valdés (2000) "Irony, Nostalgia and the Postmodern: A Dialogue", en *Poligrafías. Revista de literatura comparada,* Núm. 3, División de Posgrado, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Cinco aproximaciones analíticas a "Rosa-Ni-Cienta" (*Pink-A-Rella*), un episodio de *La Pantera Rosa*

Five analytical approaches to *Pink-A-Rella*, one episode from *The Pink Panther Show*

Lauro Zavala-Alvarado

Resumen

En este trabajo analizo el cortometraje *Pink-A-Rella* (que puede ser traducido libremente como "Rosa-Ni-Cienta"), uno de los capítulos paradigmáticos de la serie televisiva *La Pantera Rosa*. Los análisis propuestos son, respectivamente: a) *estructural* (distinción entre la relación aparente y la relación profunda que existe entre inicio y final); b) *paródico* (distinción entre el relato clásico original, la parodia moderna y la metaparodia posmoderna contenidas en el corto); c) *irónico* (reconocimiento de los siete tipos básicos de ironía narrativa, que corresponden a las unidades narrativas del cortometraje); d) *de personaje* (distinción entre la ironía intraelemental y la ironía interelemental del protagonista); y e) *mitológico* (al reconocer la transformación del agente narrativo en su opuesto, siguiendo el modelo propuesto por Claude Lévi-Strauss en su *Antropología estructural*).

Palabras clave: estructura, parodia, ironía, personaje, mito.

Abstract

This text analyzes the short film *Pink-A-Rella*, one of the paradigmatic episode from the T.V. series *The Pink Panther*. The proposed análisis are a) *structural* (distinction between the aparent relation and the deep relation that exists between begining and end); b) *parodic* (distinction between relato clásico original, parodia moderna, and modern metaparodia contained in the short film); c) *ironic* (recognition of the seven basic type of narrative irony, which correspond to the narrative units of the film); d) *of carácter* (distinction between the protagonist´s intraelemental irony and interelemental irony), and e) *mythological* (while recognizing the transformation of the narrative agent in his oposite, following the model in Claude Lévi-Strauss *Structural Anthropoly*).

***Key words*:** structure, parody, irony, character, myth.

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
Correo electrónico de contacto: zavala@correo.xoc.uam.mx

Ficha técnica

Título: *Pink-A-Rella* (Rosa-Ni-Cienta)
Tipo de proyección: Serie *The Pink Panther* (La Pantera Rosa)
Año: 1969
Duración: 6 minutos
Director: Hawley Pratt
Productora: *United Artists Television-MGM Television*
País: Estados Unidos

Acerca del análisis audiovisual

El análisis audiovisual es una disciplina que tiene numerosos antecedentes, a partir de los ejercicios de análisis de secuencias realizados por Eisenstein en la década de 1940, y que ha llegado a un alto grado de sofisticación en el caso de obras como *M* de Fritz Lang (1933) o *Citizen Kane* de Orson Welles (1942). En todos estos casos se trata del análisis de una o varias de las secuencias de largometrajes con duración de más de una hora. Y cada una de estas secuencias suele tener una duración que oscila entre 1 y 15 minutos.

A partir de esta tradición analítica, es posible considerar el estudio de cortometrajes que tienen la duración total equivalente a una secuencia de largometraje, y que sin embargo, tienen autonomía formal y estructural. Cuando provienen de una serie televisiva, estos cortometrajes comparten determinados elementos formales o narrativos.

Así, las herramientas del análisis de secuencias pueden ser aplicadas a una gran diversidad de productos audiovisuales, además de los largometrajes de ficción. El análisis audiovisual puede ser aplicado, con gran provecho, a las series televisivas, los largometrajes de animación, el cine documental, los *videoclips* musicales, los *trailers* de publicidad cinematográfica y otras formas de expresión audiovisual.

El análisis audiovisual es útil para la investigación y para la docencia. En el terreno de la investigación, el análisis cinematográfico es útil para precisar la especificidad estética y semiótica de cada producto audiovisual, pues permite mostrar las características formales y estructurales del producto estudiado, ya sea como un trabajo autónomo o como apoyo para otra disciplina (como la historia, la filosofía o la ciencia política). De hecho, la historia del cine está siendo re-escrita a partir de la década de 1990, al utilizar las herramientas del análisis audiovisual para el estudio de secuencias específicas de las películas del canon cinematográfico.

Por otra parte, el análisis audiovisual es una poderosa herramienta para la docencia, pues ofrece herramientas que permiten mostrar de manera clara y didáctica las características formales y estructurales que todo estudiante puede apreciar sobre la pantalla de proyección, especialmente en el contexto tecnológico en el que la reproducción y manipulación de las imágenes audiovisuales están al alcance de cualquier espectador.

En síntesis, las herramientas del análisis audiovisual de secuencias son fundamentales para contribuir a la alfabetización audiovisual de los espectadores, y pueden ser utilizadas con gran provecho en el estudio de los cortometrajes de animación.

La Pantera Rosa

"La Pantera Rosa" (*The Pink Panther*) es una serie de animación televisiva que se inició en el año 1964, y se mantuvo en el aire ininterrumpidamente hasta 1981. Durante ese periodo se produjeron 247 capítulos, con una duración aproximada de 7 minutos cada uno. Este personaje animado surgió como parte de los créditos para el largometraje de ficción del mismo nombre. En ese largometraje, dirigido por Blake Edwards y protagonizado por Peter Sellers, un detective privado trata de recuperar un enorme diamante llamado precisamente "La Pantera Rosa", debido a su color y a la fisura que tiene en su interior, la cual recuerda a una pantera. Después del largometraje inicial, se han producido otros nueve con los mismos personajes, incluyendo la versión con Steve Martin del año 2005.

En cuanto a la animación, ésta se estrenó el 18 de diciembre de 1964 con el capítulo *The Pink Phink*, que inmediatamente obtuvo el Óscar al mejor corto de animación. Ese mismo año se produjo un segundo corto,

y durante el año siguiente se produjeron otros trece cortometrajes. A partir de ese momento, el ritmo de producción se mantuvo en los años siguientes: 21 episodios en 1966; 23 en 1967; 28 en 1968; 26 en 1969; 18 en 1970; 22 en 1971; 11 en 1972; 15 en 1973; 20 en 1974; 20 en 1975; 8 en 1976; 1 en 1977; 4 en 1978; 12 en 1979; 12 en 1980, y 4 en 1981.

En el lapso comprendido entre 1964 y 1981 se produjeron un total de 247 capítulos de la serie, a partir de una idea gráfica de Friz Freleng y su equipo de animación. Debe notarse que algunos de estos capítulos están protagonizados por los personajes que acompañan a "La Pantera", como "El Inspector" o "La Hormiga" y "El Oso Hormiguero". El tema musical de la serie fue compuesto por Henry Mancini, pero cada capítulo es musicalizado de manera distinta, a partir del tema establecido.

Como se sabe, cada capítulo de la serie basa su originalidad en el hecho de que "La Pantera" defiende el color rosa como una cuestión de principios, y lo hace sin pronunciar ninguna palabra, a pesar de ser un personaje completamente humanizado.

El capítulo que aquí se analiza fue transmitido originalmente el 8 de enero de 1969 con el título de *Pink-A-Rella*, que podría ser traducido como "Rosa-Ni-Cienta", aludiendo a la conocida historia de "la Cenicienta". En este capítulo, "La Pantera Rosa" adquiere los poderes mágicos de una bruja, y después de utilizarlos para lograr que la muchacha de la historia encuentre a su príncipe, termina por utilizarlos para encontrar ella misma a su pareja.

En lo que sigue propongo cinco distintas aproximaciones analíticas al cortometraje: análisis estructural, análisis de la parodia, análisis de la ironía, análisis de personajes y análisis mitológico.

Análisis estructural

Toda aproximación estructural a una narración breve debe partir del estudio de la estructura narrativa del cuento corto. De acuerdo con las propuestas de Ricardo Piglia, derivadas de las observaciones de Jorge Luis Borges, esta estructura se organiza a partir de dos historias: la historia aparente (H1), que se desarrolla a lo largo del relato y la historia profunda (H2), que surge al final del relato.

En *Rosa-Ni-Cienta* se presentan dos historias simultáneas: la historia de "La Bruja" con "La Pantera Rosa" y la historia de "La Cenicienta" con "Pelvis Parsley".

Si observamos el orden de las secuencias narrativas, podremos inferir que la estructura del capítulo consiste en pasar de la historia de "La Bruja" (H1) a la historia de "La Cenicienta" (H2). Sin embargo, una mirada más detenida sobre la estructura narrativa revela que la historia principal es la de "La Cenicienta", pues ésta es la que determina la conclusión de ambas historias (la de "La Muchacha" y la de "La Bruja"). Así, lo que parece ser sucesivo (ambas historias) se revela como simultáneo (se trata de una misma historia). Veamos el siguiente esquema:

Esquema 1	
Estructura Aparente	Estructura Real
H1: *Bruja y Pantera Rosa*	***H1:*** *Cenicienta*
H2: *Cenicienta*	***H2:*** *Bruja y Pantera Rosa*
	H2 (H1) H2
Donde ***H1*** es la Historia Principal y ***H2*** es la Historia Secundaria	

Fuente: Elaboración propia

Un análisis de la estructura de este cortometraje muestra que la historia aparentemente central (la nueva versión de "La Cenicienta", donde "La Pantera Rosa" asume la función del hada madrina) pasa a un segundo plano. El encuentro accidental de "La Pantera" con "La Bruja" permitirá, a esta última, transformar la relación entre "La Muchacha" y "Pelvis", y esa misma capacidad de transformación le permitirá a "La Pantera" cambiar radicalmente su propia relación con "La Bruja", al alterar la identidad de esta última.

La estructura de esta narración no puede ser considerada como clásica, sino que partiendo de una narración tradicional, establece relaciones de carácter mitológico, pasando de una relación de "secuencialidad" a una de "simultaneidad" (como será precisado más adelante).

En síntesis, lo circunstancial se revela como medular. Así ocurre, por ejemplo, con el inicio. Mientras la varita mágica cae accidentalmente sobre la cabeza de "La Pantera Rosa", este accidente se convierte en un hecho causal, pero de naturaleza medular para la historia de "La Bruja" y para la historia de los demás personajes de la historia.

La estructura de este cortometraje dista mucho de ser secuencial, aunque podría ser considerado como un "simulacro de secuencialidad".

Análisis de la parodia

La parodia es un juego irónico en el que hay una imitación de rasgos formales o temáticos de una historia anterior o la imitación irónica de reglas genéricas reconocibles por el espectador. En otras palabras, una historia paródica consiste en la versión irónica de una historia anterior (en el caso de la parodia moderna) o una versión irónica de diversos componentes genéricos (en el caso de la parodia posmoderna).

Así, la distinción entre parodia moderna y posmoderna depende de que los componentes narrativos a los que se alude de manera irónica correspondan a un texto específico o a determinadas reglas architextuales (genológicas).

La historia que vemos en *Rosa-Ni-Cienta* tiene una dimensión paródica, al jugar con los elementos de una historia clásica ("La Cenicienta"). La historia original a la que se alude en este cortometraje es al parecer el relato más universal (en términos interculturales) de cuantos han sido creados por la imaginación humana. "La Cenicienta" es un relato clásico (C) al que podemos referirnos como el relato de la protagonista ("La Cenicienta") y las respectivas "brujas" (la madrastra y las hermanastras).

Este cortometraje, al extrapolar los componentes narrativos reconocibles de la historia original, constituye una *parodia moderna* (M) en la medida en que la *historia principal* (H1) es una extrapolación del relato clásico al contexto de "La Pantera Rosa" (H2). Y simultáneamente, también puede ser leído como una *metaparodia*, pues se alude simultáneamente a otras secuencias específicas del canon de la animación, como el duelo de Madame Mim con el Mago Merlín en *La espada en la piedra* (en la secuencia final del duelo de magia entre "La Bruja" y "La Pantera").

Sin embargo, las lecturas posibles no se detienen allí, sino que también podemos leer este episodio como una *metaparodia posmoderna* (PM), al observar que la historia secundaria (H2) es aquella donde "La Bruja" es una especie de "Cenicienta" que se revela como princesa a "La Pantera". Desde esta perspectiva es conveniente considerar una de las definiciones operativas de *metaparodia* (es decir, una parodia donde simultáneamente hay alusiones silépticas a otras historias). En este caso encontramos una inversión de la convención, es decir, el hecho de que sea "La Bruja" la que se convierte en receptora de la magia blanca, en lugar de ser la donadora de magia negra. El juego con las convenciones genéricas es irónico, y ocurre al establecer alusiones simultáneas a otros textos específicos de la tradición genérica (de la animación contemporánea).

Análisis de la ironía

Esta serie animada es de naturaleza completamente irónica, de tal manera que se simulan las risas de los espectadores después de dada la acción narrativa. En lo que sigue propongo estudiar la presencia de cada una de las siete estrategias de la ironía. Por otra parte, podemos definir cada capítulo como la unidad narrativa donde hay una pareja de personajes que son los que llevan adelante la acción narrativa.

El episodio *Rosa-Ni-Cienta*, está formado por siete capítulos, y en cada uno de ellos hay una forma de ironía dominante. Los capítulos se suceden en una secuencia cíclica: BP ("Bruja"-"Pantera"); PC ("Pantera"-"Cenicienta"); CE ("Cenicienta"-"Pelvis"), de tal manera que se suceden en el mismo orden. Llamaré BP1 al primer capítulo donde se encuentran "La Bruja" y "La Pantera" y BP2 al segundo episodio donde vuelven a protagonizarlo ambas.

Esquema 2	
(BP1)	***Ironía accidental*** "La Bruja" deja caer su varita mágica, y ésta es utilizada por "La Pantera" con fines distintos a los originales de la magia negra.
(PC1)	***Ironía paródica*** "La Pantera" utiliza la varita con "La Cenicienta", sustituyendo así al hada madrina de la historia original.
(CE1)	***Ironía dramática*** "La Cenicienta" y "Pelvis" se conocen, y el espectador sabe que a las 12 termina el encanto.
(BP2)	***Ironía oracular*** "La Bruja" recupera su varita mágica, y el espectador sabe que sin este objeto mágico "La Pantera" no podrá repetir su magia.
(PC2)	***Ironía convencional*** De regreso en la humilde casa de "Cenicienta", "Pelvis" prueba el zapato a "La Pantera", siguiendo la convención de probarlo a todos los residentes.
(CE2)	***Ironía de Carácter*** "Pelvis" besa a "Cenicienta" y se produce la magia, que consiste en que ambos descubren que ella es una princesa.
(BP3)	***Ironía metaficcional*** "La Pantera" convierte a "La Bruja" en "Pantera", de tal manera que el cuento se contiene a sí mismo.

Fuente: Elaboración propia

Al concluir el relato, cuando "la Pantera" convierte a "la Bruja" en su pareja "Pantera", encontramos la mayor ironía de todas, de carácter convencional. Esta *ironía convencional* consiste en que "la Bruja" pasa de ser quien otorga la magia (negra) a ser quien se beneficia de recibir la magia (blanca), pasando así de ser extraña a ser deseable. Esta conversión es la mayor ironía de todas, y concluye una sucesión de ironías situacionales, narrativas, convencionales y paródicas.

Análisis de personajes

De acuerdo con el modelo para el análisis de la ironía propuesto por Jonathan Tittler (1987) en su estudio sobre *La ironía en la novela hispanoamericana*, existen dos tipos de ironía narrativa: interelemental e intraelemental. En todos los casos es necesario reconocer la existencia de cuatro elementos presentes en toda narración, a saber: autor, narrador, personaje y lector. De acuerdo con Tittler, la ironía intraelemental consiste en una escisión que existe en el interior de alguno de estos elementos, mientras que la ironía interelemental es la que se produce en la oposición entre un elemento y otro.

En el cortometraje estudiado, la ironía intraelemental se presenta al inicio, pues al conocer a "La Bruja" cuando está borracha, los espectadores no podemos conocer su verdadera identidad. En otras palabras, sólo conocemos su identidad externa, es decir, su apariencia física (piel verde, nariz grande, escoba voladora y sombrero de punta), así como un objeto atribuido (la varita mágica). Como espectadores, ignoramos cuál es su esencia identitaria (interna).

Por otra parte, una forma clara de ironía interelemental se presenta cuando "La Pantera" asume el rol de hada madrina, pues en ese momento un personaje asume el rol implícito de narrador, es decir, la instancia que determina el sentido general del relato como totalidad.

Análisis mitológico

Todos los elementos estudiados hasta aquí se condensan en la interpretación de la estructura mitológica subyacente a este episodio. A continuación se utiliza una interpretación libre de la propuesta que hace Claude Lévi-Strauss en su *Antropología estructural* (1958). Ahí se explica que la lógica del pensamiento mítico se manifiesta en la siguiente estructura lógica:

$$Fx\ (a) : Fy\ (b) :: Fx\ (b) :: Fa\text{-}1\ (y)$$

Donde el objeto de la narración mitológica es explicar la transformación del agente (a) en su opuesto (a-1), al mismo tiempo que uno de los términos que cumple la función (Fy) se transforma en objeto de otra función que ahora es cumplida por el sujeto (a-1).

En todos los casos, los primeros dos términos del mito (Fx, Fy) señalan una oposición, que en las comunidades preliterarias tiene como raíz la distinción entre lo natural (fuera de la norma social) y lo social (como norma implícita).

En el caso de "Rosa-Ni-Cienta" tenemos lo siguiente:

Esquema 3		
Fx (a)	"La Bruja" **(a)** hace magia negra **(Fx)**	(*Natura*)
Fy (b)	**"**La Pantera" **(b)** hace magia blanca **(Fy)**	(*Cultura*)
If Fx (b)	"La Pantera" **(b)** hace magia negra **(Fx)**	(*N entra en C*)
Then Fa-1 (y)	"La Bruja" **(a)** se transforema en **(a-1)** ("Pareja" de "la Pantera") al ser objeto de la magia blanca	(*Transformación*)

Fuente: Elaboración propia

Esto significa que, en este caso, el relato parte de una oposición convencional entre la acción de hacer "magia negra" (atribución de "la Bruja") y la acción de hacer "magia blanca" (atribución de "la Pantera"). Esta oposición de agentes narrativos se establece en los primeros tres capítulos del episodio. En todos los casos, "la magia negra" está asociada a lo natural (lo crudo), mientras que "la magia blanca" está asociada a lo cultural (lo cocido). En los siguientes tres capítulos del episodio se establece una ruptura del orden anterior, de tal manera que lo natural irrumpe en lo cultural. En este caso se trata del momento en el que "La Pantera" (b) deja de hacer "magia blanca" (Fy), y utiliza la magia negra (Fx) para transformar a "La Bruja". Esta transformación ya no es de carácter causal, sino de carácter mitológico. Esto es así porque "La Bruja" deja de ser agente (a) de la magia negra (Fx), y se convierte en su objeto (a-1).

Esta transfromación es evidentemente irónica, pues lo que antes era materia de una oposición irreductible ("La Bruja" y "la magia negra" *vs* "La Pantera" y "la magia blanca") termina por convertirse en algo que pertenece a una lógica distinta ("la Pantera macho" atraído por "la Pantera hembra"). Esto último, de acuerdo con el mapa estructural, rebasa las convenciones culturales (como la convención de considerrar como equivalentes las oposiciones bueno-malo y blanco-negro). Y esta oposición mitológica permite recuperar una oposición natural (en este caso, la oposición masculino-femenino), la cual es, a fin de cuentas, la oposición binaria de la cual depende la existencia de la vida.

Conclusiones

La aplicación de diversos modelos de análisis para la interpretación de un episodio de la serie *La Pantera Rosa* ha permitido mostrar, en un caso específico, la riqueza formal y de contenido del lenguaje audiovisual, puesto en evidencia a través de herramientas del análisis (en este caso, a partir de la teoría del cuento, la teoría del humor y la ironía, la teoría de los géneros y la teoría estructural de los mitos).

Además, a través de este ejercicio de análisis se ha podido mostrar también la utilidad de utilizar diversas herramientas de análisis a objetos distintos de aquellos para los cuales fueron diseñadas originalmente, como una construcción de condensación metodológica.

Por último, este ejercicio es un ejemplo de las posibilidades pedagógicas que tiene el empleo del cortometraje en el terreno del análisis del lenguaje audiovisual.

Bibliografía

Aumont, Jacques y Michel Marie (2003) *Dictionnaire théorique et critique du film*, Nathan, París.

Beck, Jerry (2005) *Pink Panther. The Ultimate Guide to the Coolest Cat in Town!,* DK Publishing, New York.

Hutcheon, Linda (1985) *A Theory of the Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, Methuen, New York y London.

Lévi-Strauss, Claude (1987) "La estructura de los mitos" en *Antropología estructural*, Paidós, Barcelona, pp. 229-252.

Pavlicic, Pavao (1993) "La intertextualidad moderna y la posmoderna" en *Criterios*, Casa de las Américas / Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México, pp. 165-186.

Piglia, Ricardo (1993) "Tesis sobre el cuento" en *Teorías de los cuentistas*, Lauro Zavala (comp.) UNAM, México.

Tittler, Jonathan (1987) *La ironía en la novela hispanoamericana*, Pliego, Madrid.

Zavala, Lauro (2003) *Cómo estudiar el cuento*, Palo de Hormigo, Guatemala.

Zavala, Lauro (s/a) *Manual de análisis narrativo*, Trillas, México.

The Jacket. El deseo como retorno

The Jacket. Desire as a return

Marengla León-Alvarez
Laila Eréndira Ortiz-Cora
Celia Guadalupe Morales-González

Resumen

El filme *The Jacket* de John Maybury aborda problemáticas formales, éticas, ideológicas, etcétera, que, combinadas con su estructura narrativa, permiten pensar la complejidad del concepto de deseo planteado por Lacan. El deseo se presenta como algo que no obedece al bienestar o a la lógica, algo sumamente contradictorio que, sin embargo, insiste.

Palabras clave: deseo, Lacan, entre-dos-muertes, psicoanálisis, ética.

Abstract

John Maybury's film "The jacket" deals with formal, ethical and ideological topics, which combined with it's narrative structure, allow us to think about the complexity of Lacan's idea of desire. Desire appears to be something that does not obey well-being or logic, something highly contradictory that, however insist.

Key words: desire, Lacan, between-two-deaths, psychoanalysis, Ethics.

Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de México.
Correo electrónico de contacto: marengle@hotmail.com

Ficha técnica

Título: *The Jacket* (Regresiones de un hombre muerto)
Año: 2005
Duración: 102 minutos
Director: John Maybury
Productora: *Mandalay Pictures/Warner Independent Pictures*
País: Estados Unidos





Si le digo al instante que pasa 'detente, instante, eres tan hermoso', entonces podrás cargarme de cadenas, entonces estaré accediendo gustoso a perecer.

Johann Wolfgang von Goethe, *Fausto*

El film *The Jacket* (Regresiones de un hombre muerto) de John Maybury, aborda varias problemáticas, tanto formales, como éticas, ideológicas, etcétera; sin embargo, lo que me parece más interesante del filme es su estructura "hitchcockeana" -si se me permite el término- puesto que durante su transcurso cambia radicalmente la postura del espectador.

El filme trata de Jack Starks (interpretado por Adrien Brody) un veterano de la guerra del Golfo, que después de ser acusado de asesinato e ingresar en un hospital psiquiátrico, es 'víctima' de un tratamiento experimental y, por supuesto, ilegal, que a todas vistas, resulta terrible. *The jacket*, alude a una camisa de fuerza. Aunque Maybury se refiere a ella como 'un aparato de tortura'.

Para contextualizar un poco, el tratamiento consiste en inmovilizar casi por completo al sujeto por medio de una camisa de fuerza, que va del cuello a los tobillos, aplicarle una dosis considerable de fármacos y dejarlo dentro de una gaveta de morgue durante varias horas (entre tres y ocho).

Habría que tomar en cuenta que el filme predispone al espectador. Jack Starks es presentado como alguien noble y bondadoso (no hay otra forma de definirlo), de tal manera que, como espectadores, nos ponemos del lado de Starks y condenamos la violencia que implica el tratamiento, sin embargo, llega el momento en el que el mismo Starks quiere que lo sometan y, por supuesto, nosotros espectadores, deseamos lo mismo.

Así, el transcurso del filme, puede generar (al menos desde mi punto de vista) dos posturas claramente opuestas, incluso al tener una perspectiva altamente ficticia que, sin embargo, nos deja, cuando menos, la duda sobre si eso que de entrada parece terrible, realmente lo es tanto.

La idea que nos hacemos de las cosas no deja de ser ficticia, la mayoría de nosotros asumimos que conocemos un psiquiátrico sin haber pisado nunca uno; tenemos una noción clara de él, que, por supuesto, no parte de un lugar en sí, sino de lo que hemos visto en el cine o la tv, puesto que tales medios funcionan como generadores de realidad en el contexto social, incluso si se encuentran lejos de lo real. Desde esta lógica, ya no se necesita viajar para conocer el mundo, es suficiente con tener el *Discovery Chanel*.

En este sentido, podemos tener una opinión, ya sea a favor o en contra, sobre el uso de ciertos tratamientos clínicos, asumiendo además, que tales tratamientos existen de forma tal, que podríamos oponernos radicalmente a los *electroshocks*, sin tener más información que la que nos aporta la pantalla.

Así, podemos abordar la transmisión de dicha problemática, a partir de un ámbito imaginario (de imagen), donde la cuestión formal (fotografía, edición, encuadre, etcétera) resulta un medio para producir sensaciones, nociones e incluso, posturas en el espectador.

Reitero que si bien se trata de ficción, el cine, tiene la capacidad de atrapar de tal manera al espectador, que el grado de sensación producido ante un filme, es equivalente al que se produce ante la realidad. Al respecto, tanto en Freud y Lacan, como en los recientes estudios sobre percepción, la noción de realidad es más bien ficticia, y aquí 'ficticio' no refiere exactamente a algo engañoso ilusorio o fantasioso, sino a algo 'fabricado'. Toda verdad tiene una estructura de ficción (lo ficticio es la estructura). Lo que distingue a esta noción de otras posturas es la distinción entre lo Real (lo existente) y la realidad (lo estructurado).

Regresando al filme, en algún momento deseamos que pongan a Brody en la camisa; ¡pero si se supone que nos cayó tan bien que no le deseamos mal alguno¡ Entonces, ¿cómo es posible que queramos eso para él? Resulta que lo que se ha introducido ahí es el deseo, y aquí me refiero a la noción lacaniana de deseo, que no tiene nada que ver con el bien, ni con el bienestar, todo lo contrario.

Para la moral tradicional, el placer es un bien, y el bien causa placer, de tal forma que lo displacentero estaría del lado del mal, por supuesto esto es casi un cuento de hadas. Muchas de las cosas dolorosas, desde las vacunas hasta la quimioterapia, se justifican porque son por 'nuestro bien'; pero si definir lo benéfico es difícil, la cuestión se multiplica cuando hablamos de ética. Volviendo al filme, como espectadores, deseamos algo que ni va a prolongar la vida de Stark, ni se la va a hacer más placentera, pero que sin embargo, está en función de su deseo.



Es difícil hablar de ética, sobre todo de bioética. La idea de 'bienestar' me es pantanosa, porque ahí se incluyen cosas de lo más contradictorio. Desde la perspectiva lacaniana, a partir del planteamiento hegeliano del amo y el esclavo, la noción del 'bien' toma un matiz completamente distinto, de tal forma que las acciones en aras del 'bien' de otro son cuestionadas, pues el bien remite a aquello de lo que se puede hacer usufructo (Lacan, 1988). Así, el planteamiento del bien aristotélico es un discurso del amo. Un soberano bien plantea un orden establecido entre el hombre y "el bien", y una congruencia entre "bien", "bienestar" y ley moral; la ética, antes de Kant, estaba pensada en términos donde lo ético corresponde al bien del hombre.[1]

Lacan cuestiona la postura del analista cuando éste se coloca en el lugar del amo, como el personaje que sabe, que juzga; en el filme se presenta muy claramente este papel en el Dr. Becker, un psiquiatra interpretado por Kris Kristofferson, quien, en algún punto del filme, cuando otro médico cuestiona la violencia que implica el tratamiento, Becker responde "no puedes romper algo que ya está roto"; para él, no se trata de 'pacientes', sino de criminales, parias sociales puestos a su disposición. Postura que casi parece heredada del sustento religioso de la inquisición, donde el dolor de la carne expiaba los pecados del alma. Y Sarks no tiene nada, sus posesiones se limitan a un saco y a unas placas de identificación, mismas que en cuanto se las piden las regala. No tiene ni memoria, es decir, es perfecto para jugar el papel de esclavo.

En términos de Zizek (2004), el discurso del torturador es 'mira las cosas horribles que tengo que hacer por el bien común'. El personaje de Becker está basado en un psicoterapeuta escocés de finales de los 70's a quien el director define como un "liberal con un rumbo equivocado", que trataba de romper los paradigmas entre razón y locura. Cabe mencionar que Maybury hizo que Kristoferson leyera textos escritos por él.





[1] La relación entre el bien y el placer ha cambiado bastante, desde Aristóteles la templanza (mesura) está en oposición a lo bueno (que sirve para algo), para él lo bueno es el ocio -el que el tiempo lo hace propio- en cambio, en la edad media el trabajo era un castigo, ganar el pan con el sudor de la frente responde a esta postura; en la ética protestante el trabajo es la forma en como Dios muestra que te ha elegido; en todos los casos, el bien está en función al uso.

Maybury está consciente de la complejidad que plantea, incluso menciona que en otra parte del universo, Becker sería el héroe y Starks el villano. La intención es que el límite entre locura y razón sea borroso.

La problemática ética que plantea Lacan está en separar el discurso del analista del discurso del amo, él cuestiona las nociones de salud, enfermedad y cura; incluso Freud menciona que hay que tener cuidado con el *furor curandis* (Olivia, s.a.), esto es, aliviar, educar y analizar.



En el filme se presenta también un personaje que al final logra resistirse a este *furor curandis*, me refiero a la doctora Lorenson (Jeniffer Jason Leigh), quien de alguna forma representa ese cambio en el espectador, es decir, de inicio se nos muestra en que consiste el 'tratamiento' que ella sólo sospecha, pero, por otro lado, ella sabe algo que no se muestra en pantalla: las consecuencias del mismo. Sin embargo, estos 'saberes' se conjuntan en la convicción de que algo terrible le pasa a Starks bajo el cuidado de Becker, y es justo en un diálogo de Lorenson con Starks el que confirma, en palabra, aquello que ya se había incorporado en el espectador: que el tratamiento funciona, no como cura, pero sí en la dimensión del deseo. Aunque, como todo deseo, no deja de ser contradictorio. La escena a la que me refiero es la siguiente: después de su segunda incursión en la camisa-gaveta Starks intenta escapar del hospital psiquiátrico y Lorenson va tras él, y aquí la toma es muy precisa, algo detiene a Starks, algo que no se ve, y de momento, parece ser inmaterial, y uno se pregunta ¿será el deseo o el frío invernal? Es evidente que Lorenson trata de convencer -y no forzar- a Starks a regresar, para ello da varios rodeos, finalmente, ante la propuesta de Lorenson de detener el tratamiento con Becker, Starks responde que no está seguro de querer que se detenga, es aquí donde se revela, en palabra, nuestro deseo: no queremos que se detenga; pero, a la vez, no deja de ser terrible; al notar esta ambigüedad Lorenson da media vuelta, Starks la sigue y la cámara revela la reja que lo detuvo de su intención de escapar, pero después de tal afirmación no podríamos pensar en que fue únicamente la reja la que lo hizo emprender el regreso, por supuesto el deseo contradictorio de volver a la camisa-gaveta ha actuado y ejerce un peso considerable en la decisión de Starks.



Ahora bien, lo que pasa en la camisa-gaveta (y que la vuelve objeto de deseo) es similar a lo que promete *Stalker* (La zona):[2] cumplir el deseo, volver realidad aquello que uno desea, siempre y cuando uno pueda concentrarse y formularlo. Evidentemente, formular el deseo es imposible,

[2] Andrei Tarkovskiy, (1979), Stalker. [DVD] Union Soviética, Kinostudiya Mosfilm, 163 min.







como menciona Lacan (s.a): el deseo está articulado, pero no es articulable; sin embargo, la camisa-gaveta funciona, aunque no tiene instructivo. Es a partir de las breves incursiones en ella, que Starks empieza a darse cuenta de sus posibilidades e implicaciones. En la primera incursión Starks no se deja 'llevar' por su deseo, se mantiene consciente, alerta, su actitud aquí es más obsesiva, en tanto que el obsesivo hace todo para postergar su deseo, intuye que puede ser insoportable, por tanto, será mejor no saber nada de él.

Es hasta la segunda incursión (debido a la cantidad de horas que lo dejan dentro) que Starks se "pierde", se deja ir o (tratando de describir un proceso altamente angustiante), se adentra en otro espacio, como si la imagen que está en su cabeza creciera hasta abarcar todo el espacio a su alrededor, volviéndose transitable, experimentable, pero en este punto habrá que regresar al inicio de la trama para contextualizar ese "otro espacio".

Mencioné que Starks es presentado como una persona bondadosa, tal identificación responde a un par de acciones, una de ellas sucede cuando Starks va caminando y encuentra una niña (Jackie Price/Laura Marano) varada a la orilla del camino; su madre (Jean Price/Kelly Lynch) está intoxicada y su camioneta no funciona. Starks le regala su bufanda a la pequeña Jackie, y mientras arregla la camioneta, ella examina sus placas de identificación. El diálogo es el siguiente:

> **Jackie:** ¿Qué es esto?
> **Starks:** Identificaciones, tienen el nombre y la fecha de nacimiento.
> **Jackie:** ¿Para qué?
> **Starks:** En caso de que me pierda y no recuerde quién soy.
> **Jackie:** ¿Me las regalas?
> **Starks:** Sí, te las regalo.
> **Jackie:** Gracias.[3]

No está por demás mencionar que la dirección es excelente, la niña hace una serie de gestos cuando le pide las placas que denotan cierta

[3] Se recomienda ver la película, por supuesto, el diálogo así presentado carece de todas las implicaciones afectivas.

consciencia de que lo que está pidiendo no es exactamente correcto: mira hacia su madre con preocupación y cuando Jack (Starks) accede, le devuelve una sonrisa que sella una especie de pacto. Más adelante, cuando Starks se encuentre perdido y no recuerde quién es, será ella la que logre ubicarlo.

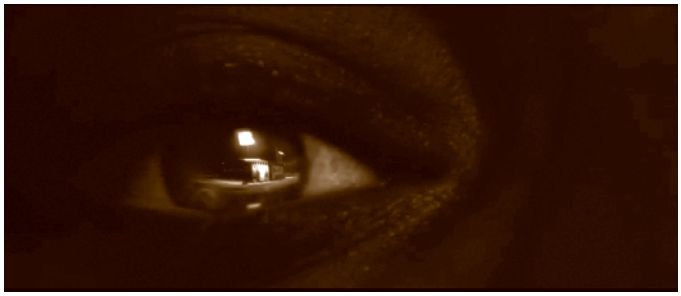
Después de que Starks es acusado de asesinar a un policía, el único recuerdo que guarda de ese día es el encuentro con Jackie y Jean. Por supuesto, dos nombres de pila no sirven para armar una coartada coherente, y aunque el evento es desechado del juicio, para él son la única conexión con la cordura, reencontrar a Jackie significaría además reconstruir partes perdidas de su memoria.

Volviendo entonces a la segunda incursión en la camisa-gaveta: pasado un rato considerable de angustia ante el encierro y la inmovilidad, aparece (en el ojo de Starks) la imagen de una gasolinera, la imagen crece y se traslapa con la imagen del ojo, acto seguido la gasolinera "es", se vuelve presente y ahora es Starks quien se encuentra en ella (y no ella en él).

En esta secuencia Starks se topa con una mujer muy joven (Keira Knightley) quien lo observa como si lo conociera, como si le recordara a alguien. Claro que esta interpretación es a partir de una cuantas miradas, en realidad ella no dice nada que pueda sugerir que lo encuentra familiar, sin embargo le da albergue entre voluntariamente y a regañadientes.

Knightley se presenta como un personaje sombrío, sin duda da muestras de bondad al acoger a Starks, pero deja en claro que no quiere socializar, se niega incluso a decir su nombre ante el argumento de que ayudarlo no implica conocerlo, su actitud oscila entre el completo abandono (es alcohólica, está sumamente delgada) y una reacción agresiva ante cualquier gesto.

Cabe mencionar que la secuencia es muy larga, poco más de 13 minutos que hacen que uno olvide que Jack sigue dentro de la gaveta. En ese inter Knightley se queda dormida y Starks aprovecha para









husmear por ahí, topándose casi por accidente nada menos que con sus placas de identificación. El encuentro es por supuesto sorpresivo, y en el intento de dar con algún otro indicio, encuentra fotos de la pequeña Jackie y su madre Jean. Esto podría denominarse materialización del deseo (aunque hasta aquí Starks no ha caído en la cuenta de la dimensión de su deseo), es decir, estamos ante el punto donde el deseo se vuelve presente en un objeto, por decirlo de alguna manera se 'cosifica'. Es como si se materializara algo de lo Real; así, las fotos de Jackie y Jean son la síntesis del deseo de Starks, ese objeto depositario del deseo reprimido y ahora volcado hacia lo Real. Aquí podría servir de guía la figura mitológica que plantea Lacan (1987) para imaginar el deseo, él dice que el cumplimiento del deseo sería algo así como estirar la mano para tomar la fruta de un árbol y al momento de tomarla encontrarnos, no con la fruta, sino con otra mano que ha tomado la nuestra; tal figura no puede ser menos que aterradora, pero es perfecta para mostrar la angustia que implicaría toparse con lo Real del objeto deseado.





Así, la foto como síntesis del deseo de Starks, es un reducto de toda la complicación deseante, pues lo que descubre es que Knightley es la pequeña Jackie. La parte de su deseo que se podía enunciar era mínima, apenas un resto: la prueba irrefutable de la existencia de Jackie y Jean, lo que podría ayudarle a probar su inocencia o, al menos, a recuperar la memoria. Sólo que la foto es también prueba de que Jack se encuentra en otro tiempo, como menciona Mah:

> ...cada imagen fotográfica siempre lleva consigo el indicio de una perturbadora interrupción que constriñe cualquier lógica sustentada de continuidad. Ésta es la fatalidad (o la implausibilidad) de la fotografía, una imagen que tiende a la afasia, pero que al mismo tiempo no impide que se formen movimientos (mentales, ficticios) que hacen que la imagen nunca se cierre ni se detenga de nuevo. De este modo, a pesar de la tendencia a verla como prueba, la imagen fotográfica, en su inevitable precariedad, remite a una temporalidad que jamás podrá quedar circunscrita a la relación testimonial con el momento de la toma, en la medida en que el tiempo de la fotografía es propenso, como sabemos, a múltiples dimensiones, discontinuas e inconmensurables… (Mah et. al., 2010: 16-17).

Ahora bien, esta "fatalidad" se multiplica, pues el pasado que refleja la foto era, hasta hace unas horas, el presente de Starks. Al igual que la gasolinera, aparece el objeto supuestamente deseado, pero su deseo va mucho más allá de la prueba irrefutable. En realidad se dirige a la pequeña Jackie, esta vez materializada como adulta; sin embargo, como todo deseo (lacaniano) se presenta en su faz siniestra, ya no es más la adorable niña, el contraste entre una y otra es muy marcado, esta nueva Jackie es como una sombra, pero aún guarda aquello que puede ubicar a Starks, dado que se ha perdido y ni siquiera sabe en qué año está. Perder la memoria implica perder la noción del tiempo, "perder-se" en el flujo temporal.

En este sentido, Jack ha sido arrojado a otro espacio-tiempo, y la duda no sólo es cómo es posible aquello, sino qué pasó, pues nos enteramos con horror que en ese universo paralelo, Starks ha muerto mucho tiempo atrás y la fecha del deceso coloca al Jack vivo en una carrera contra el tiempo (le quedan escasos 5 días de vida).

Starks despierta en la camisa-gaveta, y por supuesto, no sabe qué pasó, no sabe si lo que ha experimentado pertenece al ámbito de lo que podríamos llamar "realidad" o si fue alucinación. En este punto sería pertinente recurrir de nuevo a Zizek:

> Es precisamente esta experiencia fenomenológica de la barrera que separa lo interior de lo exterior, esta sensación de que lo interior es en última instancia ficticio, lo que produce el efecto horroroso... Es como si por un momento, la 'proyección' de la realidad exterior se hubiera detenido... (Zizek, 2000: 34).

Así, Starks no sabe si eso que experimentó estaba en 'su interior', o alcanzó a sobrepasar la barrera espacio-temporal, y en esta ambigüedad, se cuela la duda sobre la posibilidad de que toda la realidad sea ficticia, y con ella, nuestro espacio de seguridades; por supuesto, la sensación no puede ser más que horrorosa.

A pesar de los continuos desplazamientos temporales, el filme tiene una estructura clara: Starks 'viaja' a un futuro donde se entera que ha muerto, pero no cómo; por supuesto, las acciones que emprende al saber que va ha morir son las que eventualmente causan su muerte. Así, las siguientes incursiones en la camisa-gaveta serán un intento de descubrir qué pasó, cómo es que ha muerto. Para ello regresa un par de veces más con Jackie, quien le sirve de guía.

Sin embargo, en algún punto Starks acepta que va a morir, y descubrir la razón de su muerte pasa a segundo plano, pero tal vez sería mejor enunciarlo al revés: es precisamente porque la razón de su muerte ha pasado a segundo plano que Jack acepta sin chistar que va a morir. Nuevamente se ha colado el deseo, y como tal, no obedece a ningún instinto de sobrevivencia; una vez más su deseo se dirige a la pequeña Jackie, y como el tiempo que le queda es poco, decide usarlo para intentar cambiar el destino que le espera y que él conoce bien. Este umbral es el de la segunda muerte que menciona Lacan a partir de Antígona quien muere simbólicamente al enterrar a su hermano, al asumirse muerta se asume en el vacío, ese es el deseo puro, el deseo de muerte. De hecho, Lacan (1988) habla de una heroificación del deseo, pues se ha marcado la posición del héroe como el lugar del deseo.

Desde dicha perspectiva Starks está doblemente muerto, el filme inicia con la siguiente frase dicha por él en voz en *off*: "La primera vez que morí tenía 27 años", aquí se refiere a un incidente ocurrido durante la guerra del Golfo donde es dado por muerto, por supuesto sobrevive, pero le queda la sensación de haber estado muerto. Al asumir su segunda muerte (ahora en futuro) se encuentra en la posición del entre-dos-muertes, posición que implica la aceptación total de su destino. Antígona no sólo lo asume, sino que lo lleva a cabo: ha sido condenada a ser enterrada viva en una catacumba, pero decide una vez más ignorar la ley y se suicida. El caso de Starks es distinto, se golpea fuertemente la cabeza por culpa de un resbalón. Por supuesto, la causa de su muerte no puede ser menos heroica, sin embargo, asume que éste es su umbral y pide que lo pongan en la camisa; esta vez es Lorenson quien lo ayuda, aunque no lo pone ella misma, observa con horror la realización del tratamiento que hasta ahora sólo sospechaba. Lorenson representa así la posición pasiva del espectador, aunque no sabe como funciona la camisa-gaveta, acepta que implica un más allá, algo que queda fuera de toda lógica, pero por lo que Starks está dispuesto a morir.

A diferencia de Antígona, el entre-dos-muertes de Starks queda en la ambigüedad, una vez más aparece en el futuro y observa como sus acciones han dado fruto. Jackie es distinta, y aunque no lo reconoce, todo apunta a un final feliz, sin embargo, la última línea en voz en *off* (esta vez de Jackie) sugiere lo contrario: "cuánto tiempo nos queda".

Para Lacan "todo encuentro es un reencuentro que no apunta al presente sino al pasado" y este encuentro tiene algo del orden de lo Real, en palabras de Assoun:

> …lo real es <lo que vuelve siempre al mismo lugar>, a ese lugar donde el sujeto en tanto que cogita no lo encuentra… lo real es ese retorno, esa (re)iteración, como indiferente a toda posición subjetiva. Se notifica como repetición insistente. Podríamos decir que lo real se llama <vuelve>… <Lo real no es de este mundo. No hay ninguna esperanza de alcanzar lo real por medio de la representación>… Mientras que lo simbólico es <lo que puede cambiar de lugar>, lo real es <algo que encontramos siempre en el mismo lugar>. <Lo real carece absolutamente de fisura>… <no hay ausencia en lo real>… <no esta oculto>. Correlativamente, es lo que está excluido de lo simbólico… (Assoun, 2004:90-91).

Bibliografía

Assoun, Paul-Laurent (2004) *Lacan,* Amorrortu, Buenos Aires.

Lacan, Jacques (1987) "Desmontaje de la pulsión" en *El seminario de Jacques Lacan. Libro 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*, Paidós, Buenos Aires.

Lacan, Jacques (1988) *El seminario de Jacques Lacan. Libro 7. La ética del psicoanálisis*, Paidós, Buenos Aires.

Lacan, Jacques (s.a.) *El seminario de Jacques Lacan. Libro 6. El deseo y su interpretación*, Paidós, Buenos Aires.

Mah, Sérgio (2010) "El tiempo expandido" en Sérgio Mah, et. al., *El tiempo expandido,* La Fabrica Editorial/PHEBooks, Madrid.

Oliva, Leonor (s.a.) *El lugar del amor en la cura*, en: *http://www.psicomundo.com/argentina/articulos/oliva.htm*

Zizek, Slavoj (2000) *Mirando al sesgo. Una introducción a Lacan a través de la cultura popular*, Paidós, Buenos Aires.

Zizek, Slavoj (2004) *¡Goza tu síntoma! Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood*, Nueva Visión, Buenos Aires.

Entrevista a Sarah Minter

De la sociedad utópica a la cena platónica

Gina Marcella Jiménez Saavedra

Gina Marcella Jiménez Saavedra (GMJS): *Has realizado películas que han sido premiadas en diferentes festivales, tanto de cine documental como de ficción. Tienes una importante trayectoria como artista visual. ¿Cómo fueron tus inicios en el arte?*

Sarah Minter (SM): Soy autodidacta, empecé en los años ochenta haciendo algunos cortos en 16 milímetros y más adelante me cambié al video, porque quería cierta independencia. Había viajado a Estados Unidos para comprar una cámara de cine, pero me di cuenta que tendría más independencia si adquiría una cámara de video. Empecé a trabajar y descubrí que el video en sí mismo tiene un lenguaje y una forma. Hice algunas películas con Gregorio Rocha. Una de ellas me encanta, se llama *San frenesí*, es un *road movie*.

Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda".
Sitio web: sarahminter.blogspot.com

GMJS: *Es interesante lo del road movie, háblanos un poco sobre este proyecto, ¿de qué se trataba?*

SM: Fue muy divertida la filmación. Eran dos personajes principales, uno de ellos era una chica que se quería ir de México, así que se robaba un coche y viajaba hacia Veracruz para tomar un barco. Pasamos miles de peripecias durante la filmación, obviamente lo hicimos de manera independiente. En esa época era un trabajo para el CUEC (Centro Universitario de Estudios Cinematográficos-UNAM), aunque nunca pertenecí formalmente a él, más bien estuve realizando algunos ejercicios de trabajo con Gregorio, y a veces apoyando otros proyectos.

GMJS: *Algunas producciones tuyas giran entorno a la música, por ejemplo el filme Nadie es inocente,*[1] *en el que trabajas con bandas punk de ciudad "Neza". ¿Cuéntanos de qué trata y cómo surge la idea de hacer esta película?*

SM: Es una mezcla de documental y ficción, que en ese momento no se usaba. Fue un proyecto que inicié en 1984, antes del temblor. Paralelamente estaba en otro proyecto junto con Gregorio Rocha, haciendo una ficción con los mismos chavos, que se llamó *Sábado de mierda*. *Nadie es inocente* empezó como un proyecto documental, aunque en realidad es un filme que rompe con muchas cosas; rompe géneros, es decir, no se trata de ficción, pero tampoco de documental. De hecho, ganó festivales de ficción y de documental. Estuvo en festivales importantes como el de la Habana en el que ganó el Trofeo Coral. Ahora se le llama "cine digital", pero en ese momento no se proyectaban películas en video, esa idea era muy *avant-garde*. Hoy en día, se hace y se proyecta "cine digital" en todos lados, incluso INCINE (Instituto Mexicano de Cinematografía) tiene un área destinado a ello. *Nadie es inocente* es una película donde sigo a un conjunto de personajes, chavos *punks* organizados en varios sectores dentro de ciudad "Neza", es decir, bandas conectadas con otras bandas de diferentes áreas de la ciudad. Básicamente, seguí a *Los Mierdas Punk* de "Neza". Primero empecé a trabajar con un sector integrado por chavitos, que en ese tiempo tenían entre 7 y 14 años. Me interesaba el género *punk* porque me tocaron sus inicios. En aquella época yo vivía entre Europa y Nueva York y conocía a *Illy Bleeding*, que aunque no era de "Neza", sí era una de las primeras bandas *punk* que se formaron en este país. Quería saber qué sucedía con las bandas *punk* en México, pero me interesaban, particularmente, las bandas de las áreas marginales. Cuando nos encontramos con "*Los mierdas punk*", les propusimos hacer dos películas, una de ficción y *Nadie es inocente,* que en ese momento no estaba definida del todo, iba a ser un documental, pero al final resultó una mezcla, un híbrido.

GMJS: *Nadie es inocente, empieza con una reflexión que hace "El Cara", uno de los protagonistas:*

> Adiós Neza, chido por estos cotorreos, ya me voy. Ya que. Adiós a todas esas pinches mentes locas que andan por ahí en tus calles. A la banda, a los rateros, a los uniformados. A esas pinches patrullas que ya ni sirven pero ahí las traen. Al pinche gobierno que nos subió el azúcar (jijo de su pinche madre). Bueno, luego nos vemos Neza, a la Banda Mierdas, chidos sus cotos, en buena onda. Buenos cotorreos con ellos. Algunos choros que chale, la neta ni te los digo porque me voy a poner a chillar y te voy a mentar la madre.
>
> *El cara*, en *Nadie es inocente*, de Sarah Minter.

GMJS: *Esta reflexión es muy intimista e impactante, ¿cómo se construyó esta escena?*

SM: Al principio, empecé a grabar escenas documentales sobre lo que observaba cuando iba a ver a estos chicos. Hasta entonces no tenía una historia clara, sino que estaba tomando cosas de muchos lados. Y poco a poco, "El Cara" se empezó a convertir en un personaje.

[1] Documental, Sarah Minter, México, 1986, duración 57 minutos.

GMJS: *¿Cómo fue el acercamiento a Neza y a Los Mierdas Punk?*

SM: En alguna ocasión llegó un chavo a la casa, "El Drupy", fue a arreglar un calentador. Dijo que era de "Neza", así que le pregunté si conocía "banda", respondió que sí, y me llevó a diferentes *hoyos fonquis*. Primero conocí a los más pequeños, nos caímos muy bien. Les platiqué sobre el proyecto y les fascinó. La primera escena que trabajamos fue en una casa abandonada, en donde podemos oír como estos chavitos cantan una traducción, que ellos mismos hicieron, de una rola de *Sex Pistols*. Después de la grabación ocurrió que llegaron cuatro camiones de granaderos, según ellos venían a detener a una banda de no sé qué, se referían a los chavitos, que eran como veinte, pero el equipo de grabación intervino y pudimos parar todo, les dijimos que estábamos haciendo una película. Esto fue un hecho importante porque se sintieron protegidos y pudimos tejer una gran complicidad.

GMJS: *Esta complicidad se nota en la película, logras con ellos diálogos muy profundos y un gran intimismo en las escenas.*

SM: Sí. Tenía muchas escenas y necesitaba construir algo. En ese momento ya había entrado en contacto con "El Cara", y me había fascinado como personaje. Entonces, lo que hice fue entrelazar todas las escenas que parecían más o menos documentales con la historia de un tren y un supuesto viaje de "El Cara".

GMJS: *Para hacernos una idea visual, recreemos la escena. Está "El Cara" en un tren y a medida que éste avanza se escucha su voz en off.*

SM: Toda la película está mezclada con distintas tomas del tren en las que se ve a "El Cara", alejándose de la ciudad y haciendo una reflexión sobre sus añoranzas y sus ganas de cambiar. Una reflexión sobre su vida: qué hace, a dónde va. Una reflexión en la que quiere cambiar, está decepcionado de "la banda", busca nuevos horizontes. Sus cavilaciones van cruzando todas las escenas "documentales".
La parte que entrelaza todas las tomas fue filmada al final del proyecto y estructurada en razón de las palabras del "El Cara". Yo lo iba guiando, pero nunca una gente ajena puede hacer un diálogo como el que él hizo; osea, con sus palabras, con su forma de expresarse. Era evidente que "El Cara" tenía ganas de hacer un viaje, que tal vez nunca hizo en la realidad, pero sí en la ficción.

GMJS: *En una parte del film, "El Cara" dice:*

> A desmadrar, a chingar, a hacer su desmadre.
> Osea, liberarse, no sentir pena. Mandar a la verga a todo.
> Sienten miedo, ¿no? Sienten miedo todos.
> Nel, yo no siento miedo, miedo ¿por qué?
> Miedo ya no se le tiene ni a la muerte, ya sabemos que nos va a llegar.
>
> *El cara*, en *Nadie es inocente*, de Sarah Minter.

(GMJS): *¿Cómo es la relación que ellos tenían con la muerte?*

(SM): La muerte es un tema muy importante, creo que tenía que ver con esa época del *punk*, donde no había futuro. Tengo que decir que desgraciadamente "El Cara" murió. Ellos vivían al límite. Eran los marginados de la sociedad, de hecho, toda "Neza" estaba marginada. Pero los *punks*, por eso me interesaban, eran los únicos que lo asumían, no pretendían ser otra cosa. Decían: "sí, somos una mierda, por eso nadie nos quiere, nadie nos pela, no tenemos nada". Los *punks*, fueron los únicos que asumieron el rechazo de una manera radical. De ahí, que tuvieran muy presente a la muerte, bajo la idea de: ¡vamos hasta el final!

GMJS: *Los Sex Pistols marcaron una época, fueron motivo de inspiración para muchos grupos punks.*

SM: Efectivamente, fue muy curioso que muchas personas, en algunas presentaciones de la película, me dijeran: "¿por

qué pura música en inglés?". En ese momento, era la música que ellos oían. Muchas de las rolas que "*Los Mierdas Punks*" tocaban eran traducciones o versiones en español sobre *Sex Pistols*.

GMJS: *Veinte años después retomas los personajes de "Los mierdas punk" y haces una nueva película. ¿Qué ocurre en esta nueva historia?, ¿qué ha pasado con aquellos personajes veinte años después?*

SM: En principio, diría el porqué de esta película y porqué quise volver a trabajar con ellos. Por un lado, aún en los ochenta, unos pocos años después de haber salido la primera película, Vicente Leñero tuvo la gentileza de mandarme una copia de un escrito que él había leído al ser jurado de un concurso sobre historias personales en una cárcel de México, concurso que casualmente ganó "Él Cara" estando preso. El escrito era un testimonio de su vida, y allí mencionaba lo importante que había sido para él la película *Nadie es inocente*. Para mí ese texto fue un regalo muy emotivo.

Creo que de algún modo la película ayudó, a algunos de sus protagonistas a direccionarse, al campo de la expresión. Yo nunca perdí el contacto con ellos, a veces pasaban años, pero de vez en cuando caían por la casa. No nos perdíamos la pista, seguía viendo a Pablo Hernández, que aparece en la segunda película, y también al "Rafa". Así, un día vino "El Cara" diciéndome: "quiero hacer una nueva película", pero en ese momento yo estaba en otra cosa. Sólo fue una idea que se quedó por ahí. Pero un día, así de pronto, hace unos cinco años, me empecé a preguntar qué pasaría con ellos. Y fue así como se fue generando la idea de un nuevo proyecto. De alguna manera yo me sentía en deuda con "El Cara", porque él quería hacer otra película. Entonces, por esos días vino a visitarme Pablo, y pensé que él podía ayudarme a localizarlos. Creía que "El Cara" aún estaba en prisión y me imaginaba una película contada desde la cárcel, pero cuando empecé a trabajar en la investigación me enteré que había muerto. Fue una noticia muy fuerte. Además de que "El Cara" era una persona entrañable, toda la idea de la nueva película estaba basada en él. Y así, de repente, me quedé sin personaje y sin película. Pero, seguí trabajando y logré contactar a buena parte de "la banda"; algunos habían muerto, muchos de forma violenta o por drogas, otros se fueron a Estados Unidos, y el resto tenía un oficio. De éstos últimos, algunos están vinculados con el campo de la expresión, la cultura o la pintura.

GMJS: *Después de hacer Nadie es inocente, viajaste a Berlín y comenzaste a desarrollar un trabajo más autorreferencial. ¿Qué proyectos surgieron de ésto?*

SM: Hice *Intervalos* que es en efecto, un proyecto autorreferencial. Es casi un diario y está compuesto por veinte videos pequeños, que se exhiben en una sala de forma paralela. Estas imágenes hacen parte de mi historia y fue un proyecto que me interesaba hacerlo, porque yo estaba siempre poniendo la cámara sobre los otros; lograba que los demás se mostraran a sí mismos frente a mi mirada, así que consideraba justo asumir el compromiso de hacer lo mismo. Estos videos tienen que ver con acontecimientos de mi vida o con eventos que observé muy de cerca pero desde mi propia subjetividad.

Algo singular en este trabajo, es que no sólo la imagen es propia, sino también el audio es hecho por mí, a partir de los sonidos ambientales o incidentales, que luego fueron procesados, repetidos y trabajados de distintas formas. Aunque esta pieza es un proyecto integral, también es posible aislar los videos y exhibirlos por separados. La primera vez que se exhibieron en conjunto fue en el Claustro de Sor Juana, como parte de un proyecto curatorial de Sol Henaro, quien con mucha tenacidad consiguió montarlos como fueron pensados originalmente.

GMJS: *Otra de tus piezas es El Barco en el que, según tus palabras, te interesaba jugar con la posibilidad de transformar el objeto en sujeto, ¿cómo se materializa esta obra y en qué consiste?*

SM: *El Barco* es una instalación que funciona como una proyección sobre tres superficies (dos paredes y el piso, o bien, sobre el techo). Uno de los puntos que me interesó fue evidenciar cómo cambia la perspectiva del objeto que se mira, en razón del movimiento o de la subjetividad del punto de vista, de tal manera que si se recorre la imagen proyectada del barco de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, los ángulos van cambiando. Es además, una reflexión sobre el tiempo, específicamente sobre el tiempo que transcurre mientras las cosas cambian. A la vez, es un análisis de la perspectiva, porque no se proyecta sobre un área plana y esto genera un efecto en tercera dimensión de un barco en el mar, que navega del día a la noche y que poco a poco desaparece. En esta obra conté con la participación de Miguel Mendoza, quien me ayudo muchísimo con el trabajo de animación.

GMJS: *Háblame de amor, es una pieza en la que invitas amigos a cenar y grabas las conversaciones que giran siempre en torno al amor.*

SM: Sí. De hecho puede nunca terminarse o reciclarse o *ad eternum*. Este proyecto nace de observar cómo todo el mundo trata de explicarse qué es al amor; tal vez porque éste es un tema universal que siempre ha estado sobre la mesa. Del mismo modo, creo que comer y hablar son también actividades que todos hacemos, es decir, son tres cosas que son comunes a todo ser humano. Entonces, decidí hacer muchas cenas con muchos amigos para hablar de amor. Grabé las diez cenas que organicé, y después hice una edición para que de algún modo pareciera que todos habían estado cenando juntos. Después, el proyecto se transformó y creció. En el Laboratorio Arte Alameda hicimos una especie de "video-performance-acción". El día de la inauguración se realizó una cena, en la que se instalaron siete cámaras, una por cada comensal. En otra sala, se montó una réplica de aquella mesa, con monitores colocados en el lugar de las sillas que ocupaban los personajes de la cena. Entonces, el público podía ver qué ocurría durante la cena. Esa noche se fueron rotando las personas, no cenaron únicamente siete personajes, sino aproximadamente cuarenta. Los monitores permanecieron ahí durante los dos meses que duró la muestra, por lo que era posible enterarse de las conversaciones de la cena. Ahora tengo la intención de hacer otros montajes y llevar a cabo una cena de manera distinta para cada uno de los sitios donde se presente la pieza. Mientras trabajaba las pistas para el Laboratorio Arte Alameda, también me di cuenta que era posible grabar de diferentes formas. Es viable que pueda presentar esta instalación próximamente en Argentina y España; pero también, me gustaría realizarla en una comunidad rural, con alimentos que la gente acostumbre a comer en ese sitio. Lo que ocurría en las primeras reuniones en casa era que siempre comíamos lo mismo: espagueti, cocinado por mí. Ahora pienso que la idea es que se siga realizando, y que cada vez haya una nueva versión de una cena en donde se hable del amor.

GMJS: *¿En qué proyectos te encuentras ahora?*

SM: Recientemente, terminé un documental que aún no se estrena. Es sobre una comunidad anarquista en Copenhague, en Christiania, que se llama *Summer in Utopia*. Una de las cosas que más me ha interesado es la búsqueda de otros horizontes, lo marginal, lo radical, las propuestas. Este largometraje es parte de otro proyecto más grande que se llama *Multivers* donde quiero hacer una serie de documentales sobre diferentes comunidades del mundo que tengan en común la búsqueda de otras formas de vivir y de organizarse, que definitivamente no sea la convencional.

Visita al taller de Luis Gárciga Romay

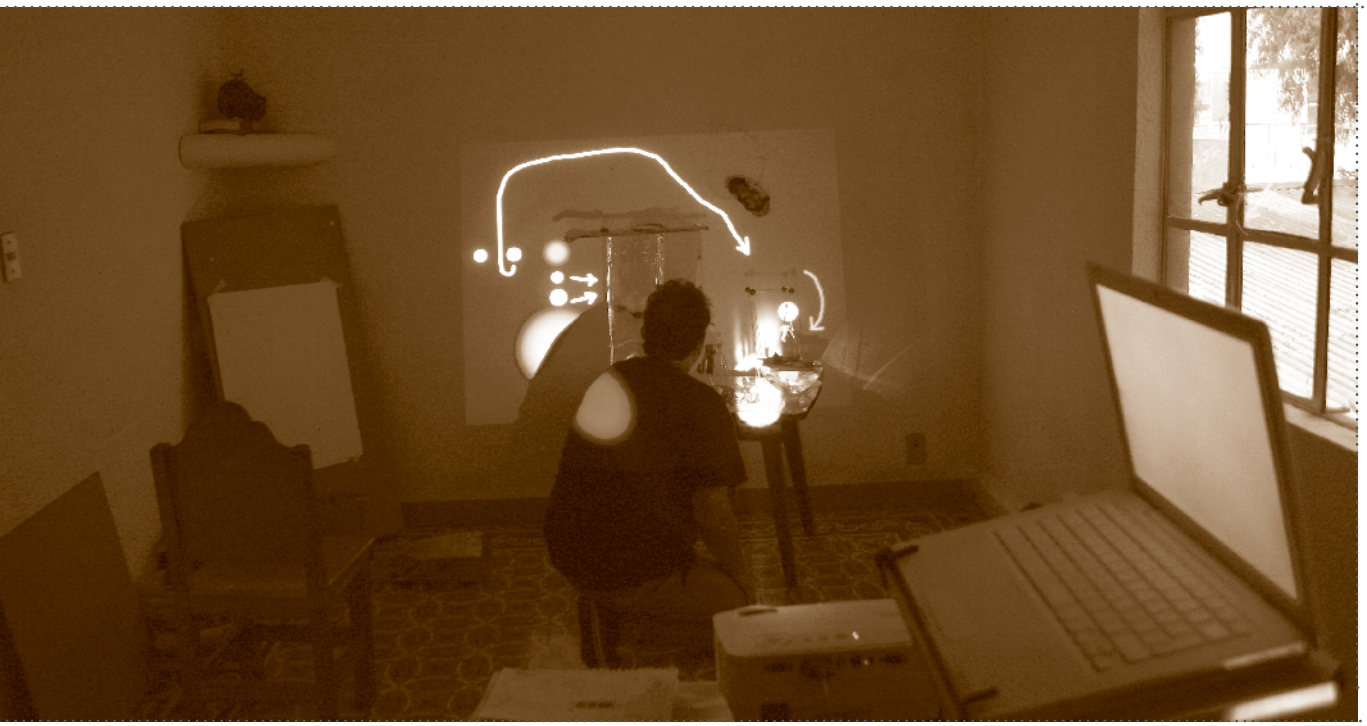
La cuestión de las luciérnagas sería, pues, ante todo política e histórica

Loreto Alonso Atienza

Artista audiovisual, realizó sus estudios de ingeniería estructural en el Instituto Superior Politécnico, y de arte en la Academia Nacional de Artes Plásticas San Alejandro y el Instituto Superior de Arte de La Habana.

Desde 2005 viene desarrollando en La Habana una producción centrada en varios usos del audiovisual. Sus obras forman parte la colección del Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba, la Colección Daros Latinoamérica, la Colección Art Now International de San Francisco USA y Mediateca de Caixa Forum, Barcelona, España.

Próximamente su trabajo podrá también verse en México, en febrero de 2013 en el MUCA Roma, o en la red en: http://siempreenlalucha.wix.com/luisgarciga. Correo electrónico de contacto: siempreenlalucha@yahoo.es



Trabajar con dispositivos electrónicos está implicando una reformulación radical de los espacios de producción. Todos lo hemos entendido en el campo de la exhibición con la transformación de los cubos blancos en cubos gris oscuro, que favorecen la proyección; o en las hiperextensiones que permiten el uso de internet, posibilitando la práctica ubicuidad de los proyectos artísticos en el mundo y su difusión masiva.

La poética de las prácticas contemporáneas se encuentra atravesada por estos usos electrónicos que promueven otro tipo de tiempos y espacios. Los instrumentos, dispositivos y operatorias tienden a aligerarse y automatizarse. El antiguo taller parece reducirse y volverse móvil e intermitente. La materia se codifica y transcodifica en lo que algunos consideran inmaterialización. Los aparatos eléctricos, los softwares y hardwares parecen solaparse con lo que antes considerábamos espacios.

Los creadores se reubican, cada uno a su manera, asimilando, pero también reinterpretando, la relación con los materiales. Podríamos entender que el espacio del taller ha sido sustituido por estos dispositivos. ¿Qué posibilidades crees que tienen estas nuevas experiencias espaciales?



Cuando los medios electrónicos son frecuentemente abordados desde la crítica del espectáculo, de los "reflectores de feroces ojos mecánicos" de los que nadie parece poder escapar, como ilustra Didi-Huberman siguiendo a Passolini (2012: 28), parece que tu propones otro tipo de aproximación, mucho más "luciérnaga", intermitente, móvil, frágil e insuficiente.

Lo que me posibilita desubicar la idea y la existencia de un taller de artista es que estos instrumentos electrónicos son portables. Todos caben en una mochila y su peso no supera los 8 kg., gracias a lo cual no hay una ubicación específica para desarrollar mi práctica. Esa "portabilidad" es de los aspectos que más me atraen, a tal punto que forma parte de las estructuras fisiológicas de mis piezas.

Por otro lado, las calidades de cada equipo son superadas ampliamente en el mercado actual, pero eso es una de las ideas que veo que se pueden revisar desde las prácticas artísticas. Varios dispositivos: ópticos, de memoria y de procesamiento, aparentemente mediocres en sus desempeños, pueden desde una "alianza" crear una nueva vivencia sensible. La compatibilidad de los archivos que maniobran cada uno es la causante de este ensamblaje fértil. Veo en ésto algo muy antropológico. Pese a que hablamos de dispositivos electrónicos, la colaboración de los miembros de un grupo transforman la materia a través del lenguaje.

A nivel cultural hay una práctica que me fascina, y es la realización de esos pequeños trozos de papel escrito que los examinados meten en las aulas. Son varios aspectos los que empleo en la producción personal que parten de la atención a esos "chivos" acordeones, pero uno es su portabilidad.

Me gusta pensar los instrumentos más que como portables, que como mobiliares. Esa es la manera en la que se clasifica a esas pequeñas esculturas que desde el neolítico el hombre llevaba consigo, no sólo al concluirlas sino durante todo el proceso de conformación de las mismas.

Cuando realizaba fundamentalmente video, me ocurría algo muy parecido. Lo hallado en los comportamientos habituales de la gente, en mi transitar por las calles de La Habana, era disperso. Lo recaudaba moviéndome por distintas zonas de ocurrencia en la ciudad. Luego en casa podía editar. Si por cualquier circunstancia debía moverme a otro sitio, el taller iba conmigo (un sistema de alimentación, el ordenador y un dispositivo externo de memoria).



En las últimas propuestas, reduces el video a luces en movimiento que revolotean entorno a algunos elementos físicos tridimensionales situados muy específicamente en un espacio.

En estas piezas, que vengo realizando en los últimos meses, parto de la idea de "guión instalado". Si "el guión" concibe rigurosamente cada uno de los elementos presentes dentro del encuadre, y la instalación potencia la capacidad del espectador en recorrer el espacio inventado, entonces, vemos que ambos crean espacio y tiempo de diferente manera. Al instalar "el guión", empleando para ello la técnica de *video mapping,* se ejerce el control de la temporalidad a través del ritmo, y no de acciones humanas reconocibles como cruzar una calle, sentarse en un parque, hojear un diario o correr al encuentro de una persona; secuencias comunes en el cine o la televisión, pero en este caso, recurro al uso preciso de la concatenación de los instantes en los que las luces aparecen, vagan y desparecen. El dominio del espacio se explicita en la precisión, en la que las luces provenientes de un solo proyector inciden sobre objetos cotidianos dispuestos en ese lugar con apariencia de *set.*

Al igual que un espacio móvil, tu práctica da la impresión de apoyarse más que una metodología, en modos de movimientos: traer y llevar, extraer e introducir, ir y venir.

La métodos de construcción de las obras las entiendo como la propia metodología personal, en las que desde el arte siento el día a día, sin perder de vista que puede ser parte de síntomas culturales actuales. Por eso estas piezas están pensadas para que sobre objetos estáticos y físicamente presentes, incida una iluminación muy particular que es la que dota de movimiento a la escena.

Por otro lado, la portabilidad o mobiliaridad vital tiene ciertas implicaciones. Vivo entre tres ciudades: México, Toluca y La Habana, y me imagino la manera en la que uso los datos electrónicos como procesos de trasiego, donde uno extrae, incluye o transforma datos, generalmente de contenido geométrico.

Cuando uno, como individuo, está desubicado espacialmente saca, mete y cambia información ligada a la vida de esos lugares frecuentados. El *video mapping,* cuando se desarrolla de la forma más frecuente, lleva esos aspectos pues modelan tridimensionalmente volúmenes. Intrusión, extrusión y extracción son operatorias que se llevan a cabo sobre esos cuerpos que son proyectados sobre superficies de edificios. En mi caso, no modelo tridimensionalmente, no creo espacios en el ordenador para que vayan a parar a una arquitectura. Lo que hago es posicionar luces sobre objetos ya existentes en una instalación. Para ello debo recopilar los posicionamientos de las partes sobre las que iluminaré, que es para mí prestar atención, enfocar. En esa operación hay que considerar esas cualidades de ubicación que son espaciales y añadirle una cuarta dimensión: la temporalidad. Algo muy similar a la manera en la que me desplazo por los dos países o entre las tres ciudades.





Presentas los usos de la luz como material central y como vehículo de transmisión, es algo indispensble en las videoinstalaciones nuevas pero, ya habías jugado con esa idea en el proyecto *Fibra óptima* que desarrollaste en Porto Alegre durante la 8va Bienal de Mercosur.

Fibra Óptima no era un *video mapping* aunque sí empleaba luz proyectada y ajustada temporalmente a partir de un proyector. Esa pieza tenía mucho que ver con la portabilidad, mobiliaridad y con la detección de fisuras luego de un mapeo a la legalidad. Partía de utilizar la obra de arte como "mula", es decir, traficar con dispositivos de memorias digitales y con información entre Brasil y Cuba. Los mapeos generan un inventario de todo lo previsto, pero siempre hay zonas que no son iluminadas. Esas áreas también son aprovechables.

Las luces provienen también de una cotidianidad originaria. Nos recuerdan a escáneres, patrullas, seguidoras teatrales, guirnaldas y láseres; pero al operar sobre objetos que no las reciben habitualmente se genera un clima de confusión. Generalmente hay una intención explicativa, parece que estas luces nos aclaran lo que los objetos quieren transmitir. Pese a ello, la confusión se hibrida con la vocación pedagógica, con ese afán iluminador.

La abstracción de fondo que percato en la cultura, la política y la economía es la que establece el modo en el que "el guión" se instala. Es el modo en el que acierto y dudo, creyendo saber explicar que no lo entiendo todo.



Me parece muy interesante como la práctica de la imagen técnica, te lleva a una crítica de los métodos científicos, tan cercanos a tu formación como ingeniero.

Quiero mostrar con estos *video mappings* la propia estrategia metodológica y epistemológica actual. El dominio con precisión de lo que acontece, un mapeo de todo el escenario, pero la sensación final de confusión como resultado.

El *video mapping* permite obtener una imagen de cómo el dispositivo de proyección vería la imagen si la pudiese ver. Antes de conocer de la reciente aparición de softwares específicos para ello, realizaba un método donde aplicaba conocimientos de geometría analítica y descriptiva, ligada sobre todo a la transformación de coordenadas. Me ayudaba luego de otros softwares que permitían obtener imágenes sin deformación, ajustada a los cuerpos sobre los que se proyectaba.

Me gusta que tal mecanismo matemático sea usado no para mostrar pericia, sino todo lo contrario. El resultado sensible que me propongo es lograr que el receptor de la obra comparta mi duda, mi desacierto; pues los temas tratados indagan sobre la prestancia y efectividad de conceptos actuales alrededor de grandes tópicos como la identidad, la nacionalidad, el partidismo, el propio derrotero económico y político, tanto de lugares apartados de las grandes tendencias globales, como de aquellos que se sienten totalmente imbuidos en las corrientes planetarias.

El "mapeo" de una superficie empleando softwares particulares se lleva a cabo mediante la sucesiva proyección de patrones paralelos y ortogonales, que luego, mediante un minucioso proceso de interpolación permite corregir la imagen atendiendo a la ubicación y dirección del haz de luz del proyector. Luego de un largo procesamiento la imagen resultante se obtiene. Un algoritmo todopoderoso e implacable con los problemas que pretende resolver.

En ese sentido el método puede considerarse científico, pues finalmente ese resultado-imagen se podía comprobar sobre la realidad geométrica de la instalación, demostrando que el largo proceso seguido permitía ver como al proyector le llegaría una vista de todo el entorno tridimensional que él abarca. Me recordaba la manera en la que se puede llevar a cabo un balance económico de una empresa: fijados ciertos elementos como primordiales, todo el análisis de entrada y salida de datos, que representan fenómenos de valoración de productos y servicios, llega a un resultado final que entraña un saber comprobable. Pero esta metodología lógica y racional se está poniendo en duda, pues momentos de pérdida de nitidez ocurren hoy.

En relación a qué y cómo se puede conocer, la extracción de datos y los procesos de mapeado parecen constituir uno de los *inputs* del conocimiento actual más relevantes, lleno de controversias; como testimonia la crítica a las estéticas relacionales y a la cultura de la vigilancia. Me gustaría volver a una reflexión sobre la supervivencia de las luciérnagas: *Sería algo criminal y estúpido colocar a las luciérnagas bajo un reflector creyendo observarlas así mejor. Lo mismo que de nada sirve estudiarlas habiéndolas matado previamente, pinchadas sobre una mesa de entomólogo o miradas como viejas cosas presas en ámbar desde hace millones de años* (Didi-Hubermann, 2012:39).



Proveniente de prácticas artísticas relacionales, pretendía cartografiar zonas del tejido social que permanecían lejos de la reflexión estética y de la atención política. Muchas de mis piezas anteriores se imponían un modo de registro estadístico de lo que ocurría, para que visibilizando zonas frágiles y desatendidas, se llevaran a cabo acciones para la restitución de lo sano, allí donde lo orgánico estaba pereciendo. Esa metodología desemboca en la acción como paso final.

El modo en el que he presenciado cómo los reclamos de acción a los gobiernos europeos (sumidos en una crisis económica) o a los gobiernos latinoamericanos (para una afinación de las democracias), me lleva a dudar si la acción es en realidad el último eslabón posible de la acción ciudadana.

Estas piezas de *mappings*, en mi caso muestran el cómo pienso. Son una aproximación colorida y mutable a cómo siento la experiencia epistemológica. Por eso me interesa mostrarme como experto a medias, que conozco el escenario, su geometría y ubicación, pero que desconozco lo que pasa en esas partes donde no se ve, donde no hay luz proveniente del proyector. Los objetos que aparecen en estos "guiones" instalados son comunes, una especie de comodines entre los espectadores y yo, pero hay algo que sobrecoge: el extrañamiento, pues no queda descifrada la relación que entre ellos se da. Son agentes encubiertos.

...el hombre contemporáneo, lo mismo que ha sido privado de su biografía, se encuentra desposeído de su experiencia: puede incluso que la incapacidad de expresar y transmitir experiencia sea uno de los pocos datos seguros de los que dispone su propia condición (Giorgo Agambem, citado en Didi-Hubermann 2012: 55). Parece que las propuestas artísticas de Luis Gárciga quisieran recordarnos a partir de sus imagenes-luciérnaga, discontinuas y pasajeras, intermitentes y en movimiento, justamente esta inquietante experiencia contemporánea del mundo.

Bibliografía

Didi-Huberman, Georges (2012) *Supervivencia de las luciérnagas,* Abada editores, Madrid.

Guía para autores

1. Tipos de contribución

Las posibilidades en cuanto a los tipos de trabajos por publicar en *el ornitorrinco tachado* son muy amplias, van desde reflexiones sobre la formación artística hasta artículos de investigación, que cumplan, desde luego, con las características académicas de esta rama del conocimiento.

Los tipos de contribución que se considerarán para su evaluación y posible publicación son:

a) Artículo de investigación: Es el producto de una investigación original, que da cuenta de los resultados, reflexiones y aportaciones teóricas y metodológicas en torno a las prácticas artísticas contemporáneas obtenidos de una investigación terminada. El texto tendrá una extensión mínima de 15 cuartillas y un máximo de 20, incluyendo cuadros, figuras y bibliografía.

b) Informe de proyecto: Expone los resultados parciales o finales de un proceso de diseño, ejecución o gestión de un proyecto de investigación, producción o formación artística. Tendrá una extensión mínima de 10 cuartillas y un máximo de 15, incluyendo cuadros, figuras y bibliografía.

c) Ensayo: Aportación analítica, crítica y documentada del estado actual del conocimiento sobre un tema relacionado con las prácticas artísticas contemporáneas. Debe contener una argumentación original, novedosa e inédita producto del estudio de un tema, desde una perspectiva conceptual, teórica y metodológica. La extensión máxima del texto será de 20 cuartillas y una mínima de 15, incluyendo cuadros, figuras y bibliografía.

d) Reflexión sobre la formación: Analiza, reflexiona y evalúa, proyectos, experiencias e iniciativas en torno a la formación académica y/o la actualización de profesionales y especialistas en el campo de la educación artística. Estas contribuciones tendrán una extensión máxima de 10 cuartillas y una mínima de 8, incluyendo cuadros, figuras y bibliografía.

Todos los trabajos se someterán a un proceso de dictaminación (*peer review*), a cargo de especialistas invitados, con base en los lineamientos editoriales de la revista. El resultado del dictamen será inapelable y será notificado por escrito a los autores.

2. Normas Editoriales

Los originales que sean entregados estarán sujetos a un proceso editorial que se desarrollará en varias fases. Por ello es necesario que su presentación siga ciertas normas para facilitar la edición y evitar el retraso de las publicaciones.

a) Todo texto presentado deberá estar escrito en español o inglés, capturado en procesador de texto (*Microsoft Word*), empleando el tipo Arial como fuente (a 12 puntos), doble espacio, 65 caracteres por línea y de 28 a 30 líneas por cada página tamaño carta, con márgenes de 2.5 cm de cada lado y estarán numeradas en la esquina inferior derecha.

b) Deberá incluir un resumen, una introducción, así como un apartado en el que se incluya la descripción del estudio y la metodología empleada, y otro más para las conclusiones.
   - El resumen debe estar escrito en español e inglés (*abstract*) con una extensión máxima de 150 palabras, sin contar preposiciones o artículos. Debe presentarse en un solo párrafo e incluir los elementos más importantes del trabajo: objetivos, métodos y resultados. Debe ser claro y preciso.

c) Después del resumen y el *abstract* se deben incluir palabras clave que no aparezcan en el título de la contribución, ordenadas alfabéticamente.
   - Se trata de entre 3 y 5 términos simples o compuestos, escritos en español e inglés (*key words*).

d) En la introducción se debe señalar claramente la importancia y justificación del estudio.

e) En el apartado descriptivo y metodológico se debe incluir el sistema de supuestos o argumentaciones que se utilizaron en la investigación o que dan sustento al ensayo, proyecto o reflexión.

f) En el apartado de las conclusiones se deberá indicar de manera

breve y clara las aportaciones al conocimiento apoyadas por los resultados del propio trabajo.
- Deben omitirse deducciones o especulaciones no analizadas en el texto.
- No deben presentarse de manera numerada.
- No deben contener referencias bibliográficas.

g) Las referencias deben presentarse al final del texto a través de una lista, organizada en orden alfabético y cronológico, con la información completa de todas las referencias citadas en el texto, siguiendo únicamente el sistema Harvard.

Formato de presentación:

a) Título: Debe ser breve (20 palabras como máximo) y reflejar el contenido de la contribución. Escribirlo centrado, con mayúsculas y sin punto final. No debe contener llamadas de pie de página, asteriscos ni índices. Toda contribución debe contener el título tanto en español como en inglés.
b) Nombre del (los) autor(es): Los nombres en español deberán presentarse completos (con los dos apellidos). Aparecerán centrados, inmediatamente debajo del título, sin grados académicos ni cargos laborales. Al final de cada nombre se colocará una nota, que deberá aparecer en la primera página y que presentará el grado académico del autor, el nombre de la institución de adscripción, el domicilio completo de ésta, teléfono y correo electrónico. El nombre del autor principal deberá aparecer en primer término.
c) Citas en el texto: Deberá hacerse uso del sistema Harvard.
   - Nombre (año): Lacan (1983) o (Lacan, 1983).
   - Las citas en el texto deben incluir la página si son transcripciones literales (textuales), en caso contrario no es necesario incluir la página.
   - Cuando se citan varios trabajos a la vez, habrá que ordenarlos cronológicamente (Merleau-Ponty, 1962; Barthes, 1963; Pierce, 1984).
   - Cuando se citen a los mismos autores que hayan publicado más de una obra en el mismo año, se diferenciarán con las letras a, b, c, etc., colocadas inmediatamente después del año de publicación.
d) Figuras: Se refiere a imágenes en general, deben tener un contraste adecuado para su impresión y enviarse separadas del texto en archivos de alta resolución, organizadas numéricamente e indicar el lugar que les corresponde en el texto. Deben poseer un título que señale claramente lo que el autor desea mostrar con la imagen. Las figuras se especificarán en el texto y en el título de las mismas, como Figura 1, 2, (3 y 4), etcétera.
e) Bibliografía o referencias: Lista de todas las citas mencionadas en el texto, en orden alfabético según las primeras letras del apellido del autor principal. Deberá incluirse toda la información que facilite la localización de la fuente citada.
   a) Para citar un libro: Nombre del autor (año de publicación) *título del libro*, editorial o institución editora, lugar de edición.
   Ejemplo: Walzlawick, Paul (1979) *¿Es real la realidad?*, Editorial Herder, Barcelona.
   b) Para citar artículos de revista: Nombre del autor (año de publicación) "título del artículo", en *nombre de la revista*, número, volumen, editorial o institución editora, lugar de edición, pp. número de páginas del artículo.
   Ejemplo: Abejón, Teresa, et al. (2009) "La base de datos ISOC como sistema de información y fuente para el análisis de las ciencias humanas y sociales en España", en *El profesional de la información*, nº 5, vol. 18, EPI SCP, España, pp. 521-533.

Únicamente deben listarse las referencias consultadas y citadas en el texto.

3.Observaciones

Sólo se acepta un máximo de dos contribuciones por año, por autor responsable

El ornitorrinco tachado se terminó de imprimir en los *Talleres Litho Kolor, S.A. de C.V.*, ubicados en Vialidad las Torres #605, Toluca, Estado de México, correo-e: lithokolor@yahoo.com.

La edición consta de 300 ejemplares más sobrantes para reposición.

ARCHIVOS UNIVERSITARIOS DE INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

defa