



ORIGEM

UN CASO DE MÍMESIS EN MOVIMIENTO

Por:

Miguel Alejandro Bohórquez Nates

Diseñador Gráfico, especialista en prácticas audiovisuales, aspirante a título de maestro en Filosofía – Línea de Filosofía del Lenguaje.

Profesor Departamento de Diseño - Universidad del Valle
Integrante de Grupo Nobus – investigación en diseño.
Universidad del Valle.

Teléfono oficina: 3212375

Celular: 3187075708

manojov@gmail.com

Resumen

El texto es la reflexión del proceso de creación del cortometraje animado *Origem* que hace su autor, para lo cual recurre al planteamiento de Paul Ricoeur de la triple mimesis y al de Marta Zátanyi sobre el contenido de la obra artística. En el texto se describe la forma como se construyó el contenido en donde se articularon de forma dialéctica la idea y el tema de representación, y como se estructuró conceptualmente en contextos en donde se recrean acciones a representar por medio del relato animado. También se hace una descripción de los paradigmas estéticos y narrativos que se tuvieron en cuenta a la hora de la escritura del guión literario y la puesta en escena tratando de seguir los procesos de esquematización y sedimentación planteados por Ricoeur.

Palabras clave

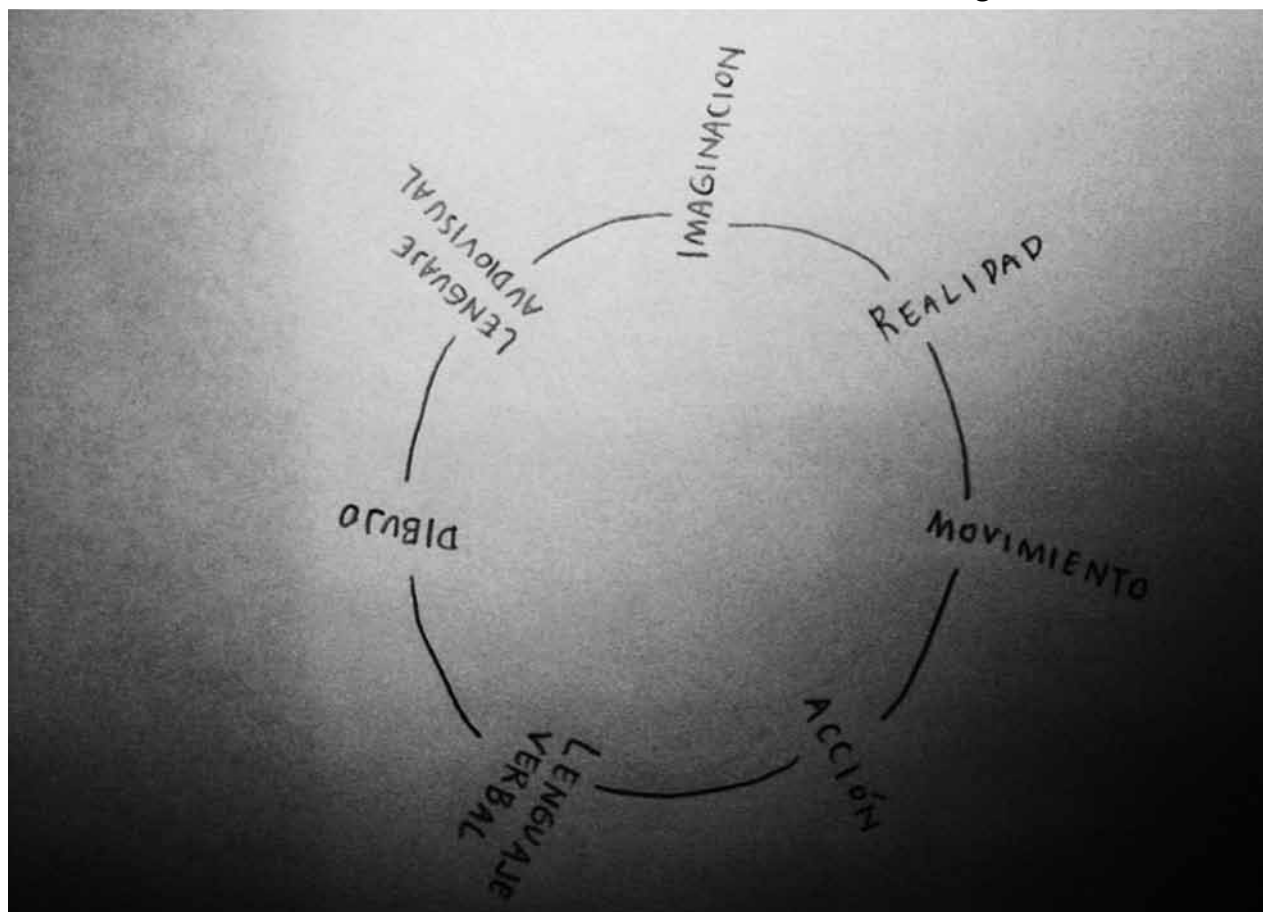
Mimesis, representación icónica, acción, idea, tema, contenido y forma, sentido, dibujo animado.

Título del proyecto de creación artística: La construcción de sentido en el diseño audiovisual.

El presente texto es un intento por hacer un acercamiento teórico alrededor de mi experiencia estética en la creación y la producción de un cortometraje animado sobre el tema del desplazamiento forzado. Este intento dará cuenta de lo que fueron dos grandes etapas que siguiendo el planteamiento de la *triple mimesis*¹ de Paul Ricoeur se denominan mimesis I y mimesis II. La primera la entiendo siguiendo a Ricoeur como un ejercicio de conceptualización de la acción en tanto unidad significativa de la realidad que en este caso trato de articular con mi experiencia subjetiva como factor fundamental en el proceso de creación. La segunda como la construcción del correlato de ficción por medio del lenguaje especializado. De la mimesis III no puedo escribir ninguna línea por dos razones: la primera tiene que ver con mi precario estado de precomprensión del texto de Ricoeur, la segunda con que esa precomprensión transporta la idea de que en esta etapa el sentido de la representación mimética se dinamiza en la relación que se establece entre el relato y la audiencia (y el cortometraje aún o ha sido sometido a la presentación pública) en donde siendo barthesiano las interpretaciones son tantas como espectadores y el sentido se dispara hacia múltiples direcciones.

Con el ánimo de construir una especie de estructura general para este ejercicio teórico reconozco los siguientes conceptos generales entendidos como recursos para la creación artística al interior de las dos mimesis ordenando lo que concibo como la estructura lógica del proceso de creación (la numeración no obedece a un criterio de linealidad en el proceso, es solo un recurso expositivo): 1) La realidad en primera instancia como la existencia objetiva de las cosas, es decir, el conjunto de objetos, 2) el movimiento como fenómeno perceptible de la realidad, es decir, la realidad en movimiento (la interpretación de la natura naturans que hace Florez²), 3) la acción como otorgamiento de significado simbólico al movimiento, 4) el lenguaje verbal como medio por el cual y al interior del cual se construye la acción y se configura el relato de ficción, 5) el dibujo como representación gráfica de las situaciones de la realidad las cuales se conforman por objetos, movimientos y acciones, 6) el lenguaje audiovisual como articulación del dibujo, la fotografía y el sonido, para el correlato de ficción de la versión verbal 7) las fuentes inagotables de la imaginación³ y su dialéctica con la realidad a través del lenguaje.

Figura 1.



MÍMESIS I

Esta primera etapa la he concebido como un trabajo de investigación que involucró la indagación temática y la reflexión personal como recursos para la construcción de un contenido que delimitó el proceso creativo. Para tratar de alcanzar un grado de comprensión racional de esta etapa he recurrido a un texto de Marta Zátanyi en donde plantea el problema del contenido de la obra artística. Para Zátanyi el contenido es la esencia del objeto artístico del cual la forma es la apariencia que surge a partir de su confrontación con la materia estableciéndose una relación dialéctica de dependencia⁴.

El contenido se divide en la idea y el tema en donde se confrontan el sujeto y el mundo. El sujeto conciente e inconcientemente construye una idea que se constituye como el mensaje de su obra el cual transporta su ideología y es de carácter subjetivo. El sujeto se confronta con el mundo en donde reconoce el fenómeno de su interés para convertirlo por medio de la indagación en el tema que es de carácter objetivo. La naturaleza subjetiva de la idea y la naturaleza objetiva del tema se articulan dándole paso a la ficción. La idea le otorga la singularidad al tema al ser el sujeto quien lo aborda desde su ideología y forma particular de ver el mundo. La idea en tanto mensaje es lo que el sujeto nos dice sobre el tema como fenómeno perceptible en la inmediatez de lo sensitivo y como objeto de estudio desde la razón. El tema en su interior se puede dividir en un tema primario que es el más cercano a la inmediatez de los sentidos que dirigen su significado a un grupo de temas secundarios que van más allá del carácter simple de la primera instancia en busca de cierta profundidad que reflejará el carácter complejo de su madurez conceptual.

La *idea* inicial, para el caso en cuestión, con toda su carga de subjetividad está inmersa en la red de sentido constituida entre otros elementos por el conjunto de acciones y objetos que me han rodeado durante mi vida. El objeto que se vislumbra como detonante es un relato de Eduardo Galeano en sus Memorias del fuego en donde narra el nacimiento de los mosquitos. La historia trata de un niño que está chupando la sangre de los habitantes de un pueblo indígena y que al ser descubierto es quemado en la hoguera por solicitud propia. Al ser quemado en vez de cenizas salen mosquitos. Esta historia ha sido el referente para un par de mis trabajos de ilustración y animación en ocasiones anteriores cuya reflexión ha disparado el sentido del relato y su personaje principal hacia otras direcciones. Una de ellas me llevó a pensar en lo que en algunos procesos de escritura de guión se conoce como la historia preliminar, que consiste en construir los antecedentes de los personajes como se presentan en el relato. Entonces, construí una historia sobre el niño que antecedió lo narrado en el relato de Galeano, es decir, como él llega a cometer los crímenes que comete, que mezclado con mi experiencia como hijo y como padre me obligó a insertar estas dos figuras en lo que sería el relato sobre el nacimiento de un asesino en serie que tiene una relación estrecha con su padre.

Gobernado por la idea de que el cine no tiene sentido si no hay una audiencia que lo recibe y lo acepta, y alejándome de toda pretensión que implica el planteamiento hegeliano de un hombre son todos los hombres, lo que me llevaría a pensar que el predominio de la subjetividad en mi idea sería completamente legítima y además suficiente para hacer un cortometraje animado teniendo la certeza de que mi producto sería bien recibido por el solo hecho de ser yo una persona entre personas,

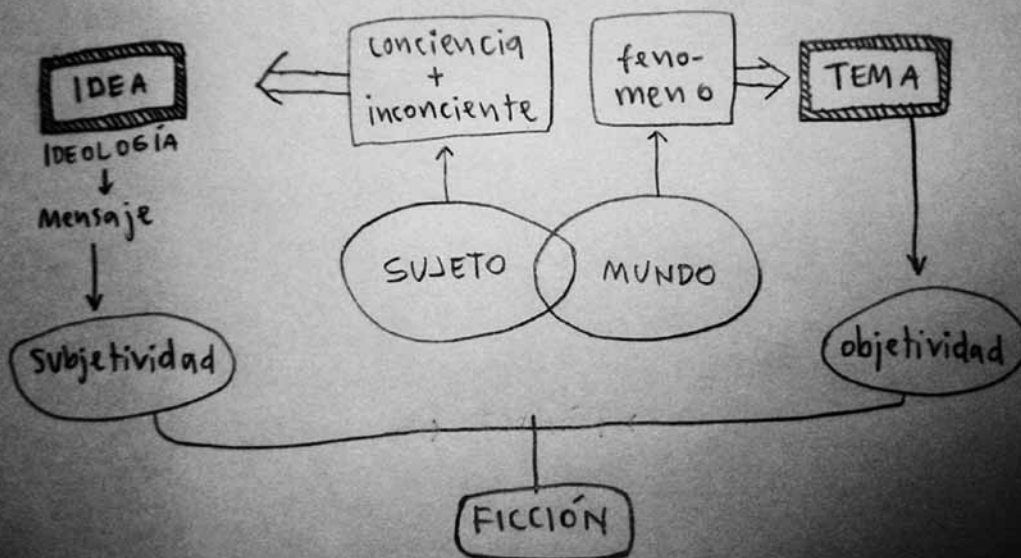


Figura 2.

inicié un proceso de extensión del sentido de la idea inicial en la búsqueda de lo que Zányi llama el *tema*⁵ de la representación artística que articula de forma dialéctica su objetividad con la subjetividad de la idea. El primer acercamiento fue una historia con tres temas primarios de la siguiente forma: el primero fue sobre una familia desplazada del campo a la ciudad cuyo padre alimenta al hijo con su propia sangre para mantenerlo vivo. El segundo tema era sobre el surgimiento del niño como asesino en serie por la adicción a la sangre ocasionada por el evento anterior. Y el tercero fue la lucha del niño contra su adicción por amor.

La búsqueda del tema exige encontrar la pertinencia del contenido a representar, y la pertinencia es valorada en términos del interés que un grupo de personas tengan sobre él. Esto hizo que sometiera la historia al juicio de especialistas en lo que se conoce como investigación en artes, entre ellos un dramaturgo, un antropólogo y un escritor con experiencia en trabajo social, cuya opinión influyó en el vislumbramiento de lo que sería el tema del desplazamiento forzado como fenómeno social.

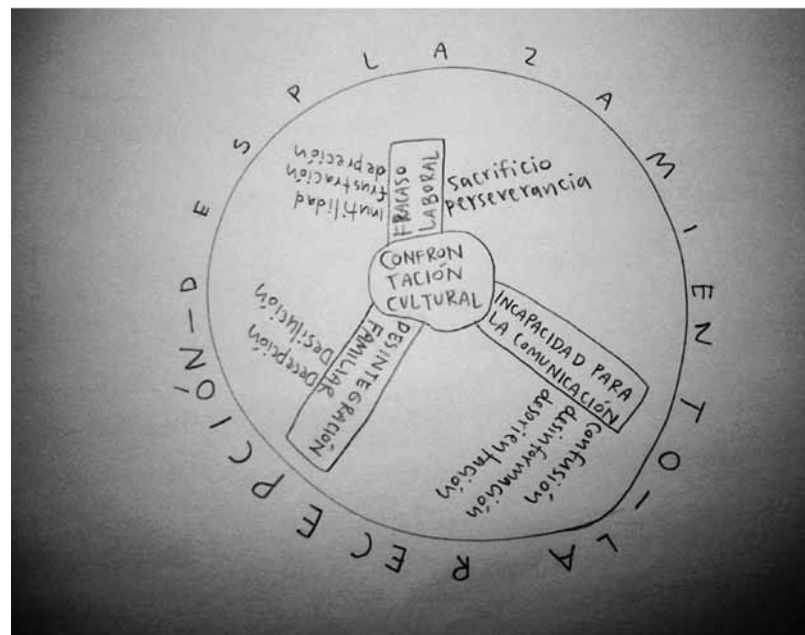
Se llevó* a cabo una investigación temática con el objetivo de construir un grado de comprensión personal del tema sin pretensiones académicas en términos científicos que sirviera para encontrar elementos conceptuales que detonaran el ejercicio creativo de representación. Este trabajo se estructuró a partir de tres esferas de indagación, la primera de carácter teórico cuya fuente principal son los textos especializados, este es el campo de la forma entendida como estructura teórica para interpretar un fenómeno, la segunda la he llamado institucional y da cuenta de la realidad factual de la intervención institucional al tema convertido en fenómeno o problema social, y la tercera es de carácter social en donde se busca en el ámbito de lo prosaico y cotidiano construir una interpretación de la realidad.

Como formas de recolección se recurrió a la revisión documental y algunas conversaciones con especialistas del tema realizadas en la primera etapa del proyecto. Los documentos fueron clasificados en informes de proyectos de intervención e investigación, documentos normativos, relatos de historias de vida, relatos de ficción, y una muy reducida revisión de documentos teóricos de sociología y antropología.

Al comprender el fenómeno como un proceso se delimita por medio del reconocimiento de una etapa llamada *la recepción* que es el momento en donde la comunidad desplazada llega al sitio en donde tendrá que vivir. Este momento implica *la confrontación cultural* como contexto general de la acción, que influenciado por la carga ideológica se concibe desde una perspectiva trágica y fatalista. Lo que se rescata de la perspectiva trágica no es el carácter idealista de la belleza y la perfección de sus personajes, sino, la muerte como elemento de su resolución. El carácter fatalista se vincula a la impotencia de los personajes para transformar su destino. Este es el concepto general que se perfila como tema primario del ejercicio de representación, del cual se desprenden tres temas secundarios que a diferencia de lo mencionado líneas arriba no buscan trascender el primario, sino, que son una suerte de desglose de su carácter general. Estos temas son concebidos como contextos específicos de la acción de los personajes, que cubiertos por el paraguas ideológico se enuncian de la siguiente manera: el fracaso laboral, la incapacidad para la comunicación y la desintegración familiar.

Al lado del tema del fracaso laboral se despliegan a modo de conexión conceptual el sentimiento de inutilidad, la frustración y la depresión, pero también en términos de su oposición surgen conceptos como la perseverancia y el sacrificio; la incapacidad para la comunicación es acompañado por los conceptos de confusión, deinformación y desorientación; y la fragmentación familiar se asocia con ideas como la decepción y la desilusión.

Figura 3.



La acción

Los anteriores como se dijo son los contextos de un grupo de acciones representativas que surgen a partir de la inferencia lógica. Lo que sigue es el reconocimiento de ese grupo de acciones que durante el proceso de investigación temática y consolidación de la idea para la construcción de un contenido verosímil surgieron como unidades mínimas del fenómeno en su complejidad espacial y temporal.

Retomando el planteamiento de Ricoeur de *Mimesis I* como etapa del proceso en donde se busca estructurar conceptualmente la acción y su contexto, se reconocen dos de los tres factores para su prefiguración en el proceso de representación. El primer factor es el conjunto de rasgos estructurales de la red conceptual de acción entre los cuales se construyen relaciones de intersignificación. Los rasgos estructurales son: los fines que implica la acción, los motivos a los que remite, los agentes involucrados, las circunstancias en las que actúan los agentes y los resultados obtenidos. La distinción entre los fines y los motivos se entiende estableciendo una equivalencia entre estos dos conceptos y los conceptos de necesidad y problema respectivamente. Los fines en su equivalencia con la necesidad se analogan a su vez con lo que Semprini llama valorización práctica y valorización utópica⁶ como dos de las cuatro categorías de valor de los productos. De esta manera se reconocen dos grados o categorías de los fines, una de carácter inmediato, por ejemplo, saciar el hambre, y otra de carácter trascendental, por ejemplo, sobrevivir.

El segundo factor son las mediaciones simbólicas que surgen de la acción entendida como gesto. Aquí Ricoeur plantea dos grados de significación semejantes a los planteados por Panofsky en términos iconográficos⁷. Un primer grado básico relacionado con el movimiento en donde se hace una descripción formal de este, por ejemplo, subir la mano, abrir la boca, recoger una bolsa de comida del suelo, este primer grado se complementa con un segundo grado determinado principalmente por las circunstancias de la acción en función de las cuales se le otorga un significado simbólico al movimiento, por ejemplo, saludar, sorprenderse, mendigar, respectivamente. Estas mediaciones y su valor simbólico se pueden analizar desde los registros de la retórica de Katia Mandoki⁸ de la siguiente forma:

- El registro escópico es el relativo a la información visual que recibimos del mundo.
- El registro somático es el conjunto de los datos construidos a partir de la percepción de los fenómenos corporales como el sudor, la temperatura, el cambio de color de la piel, el movimiento, entre otros.
- El registro léxico es el relativo a la palabra.
- El registro acústico es el determinado por el sonido y el tono.

De esta manera se construye un grupo de acciones consideradas las más significativas dentro del contexto general para el ejercicio de representación cuya organización lineal sirve como primer indicio de lo que puede ser la estructura narrativa del relato de ficción.

Huir. Dentro de los rasgos estructurales las dos categorías del fin de esta acción se concretan en huir para no ser asesinado por los actores de la violencia rural, y huir para seguir existiendo físicamente y sobrevivir y tener descendencia. Los motivos a los que nos remite esta acción encuentran su forma material en la amenaza física y real. Los agentes involucrados son los actores que participan en la situación de violencia, los tres bandos que combaten y las víctimas que están en medio del conflicto. Las circunstancias en este caso específico se salen del contexto general de la acción para ubicarse dentro del conflicto armado en la zona rural. Y los resultados pueden ser lograr sobrevivir o no.

El movimiento de los personajes se caracteriza por ser abrupto con una cinética altamente dinámica⁹ lo que genera una percepción de inestabilidad y vibración que complementado con las circunstancias de la acción transporta el significado simbólico de la huida.

Mendigar. Las dos categorías del fin de esta acción se concretan en un primer grado en la satisfacción del hambre y en otro grado más trascendental en garantizar la supervivencia. Los motivos se relacionan con la sensación fisiológica que causa un gran malestar. Los agentes involucrados son los personajes principales que llevan a cabo la acción y personajes secundarios o extras que sirven como auditorio crítico y descalificador. Las circunstancias son cobijadas por la situación de impotencia e incapacidad de articularse al sistema productivo de la ciudad. Los resultados se materializan con lograr o no el fin en sus dos categorías.

A nivel simbólico el conjunto de gestos corporales de la acción se someten a una valoración cultural que les otorga un estatus al interior de un grupo social determinado.

Hacer cola. El fin de esta acción se relaciona directamente con recibir un beneficio institucional y de forma trascendental la búsqueda de encajar en el sistema de la ciudad. El motivo es la no posesión de un capital económico que respalde su permanencia en la ciudad. Los agentes son los personajes desempleados y necesitados de subsidio a los cuales se suman los negociadores de puestos y los empleados de las instituciones de asistencia social. Las circunstancias están dentro del contexto específico del desempleo. Los resultados dependen de su capacidad de aguante hasta llegar al inicio de la cola para obtener una posible recompensa.

Su carga simbólica está relacionada con el comportamiento de los personajes que llevan a cabo la acción que se proyecta por medio de su postura corporal en donde se observan brazos cruzados, cuerpos apoyados sobre una pierna, pequeños movimientos cíclicos en intervalos, entre otros, que nos permiten recuperar sentimientos de impaciencia, angustia, actitudes de espera, resignación, etc...

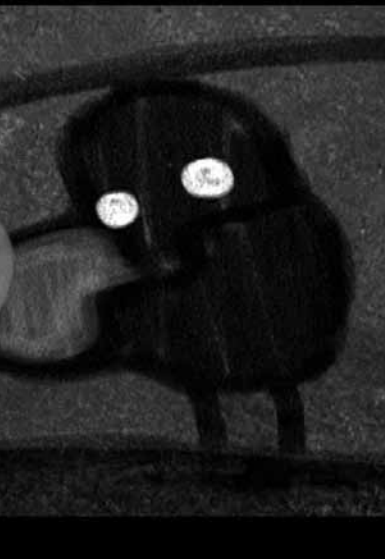
Beber licor. El fin inmediato de la bebida es pasar un rato de entretenimiento y esparcimiento, pero lo que está por debajo es una necesidad de olvidar, desahogarse. El motivo se relaciona con los supuestos fracasos al interior de la ciudad y los recuerdos de seres queridos que ya no están. Los agentes son las personas desplazadas, las circunstancias están dentro de la pérdida de posesiones, de gente cercana y de forma de vida pasada. Los resultados al parecer no se relacionan con los fines buscados, por el contrario el estado final de los personajes evidencia una oposición directa con los fines.

El efecto causado por el licor es el gesto más significativo de esta acción, en donde se observa un movimiento tambaleante, y una serie de posturas relajadas acompañadas de la falta de coordinación corporal. También las palabras se ven afectadas cambiando la forma cotidiana de su enunciación en el personaje que lleva a cabo la acción. Dependiendo el comportamiento de los personajes se proyecta la carga simbólica de la acción.

Robar. Los fines de esta acción son de forma inmediata satisfacer una necesidad básica, y a largo plazo buscar la supervivencia en el nuevo contexto. Los motivos están vinculados a la no posesión de capital para la estabilidad de los individuos. Los agentes son los protagonistas del robo, los afectados, las personas que intervienen y los observadores de la acción. Las circunstancias son las del contexto específico del desempleo. Los resultados están relacionados con la habilidad y la experticia que tienen los protagonistas para llevar a cabo la acción.

El valor simbólico de la acción depende de la forma como se lleva a cabo. Los objetos pueden adquirir un valor importante en esta acción.

La acción para el ejercicio de representación por medio del dibujo animado requiere de un trabajo de observación y de recreación corporal por parte del animador, el cual se apropia del movimiento por medio del dibujo y la mímica en el momento en que se disponga a llevar a animar los personajes al interior de los fragmentos narrativos determinados por el guión literario.



MÍMESIS II

Para *mimesis II* Ricoeur propone una dialéctica entre los procesos de esquematización y tradicionalidad. Ambos procesos los divide en dos aspectos que se diferencian por el carácter estático de uno y el carácter dinámico del otro. Para el caso de la esquematización plantea una relación circular entre la imaginación creadora y la regla en donde la primera es la fuente de la segunda y la segunda es la base sobre la cual se dinamiza la primera. En el caso de la tradicionalidad propone la relación entre la innovación y la sedimentación de la misma forma que la relación entre los dos aspectos de la esquematización.

En la imaginación creadora al interior del proceso de esquematización para Ricoeur se mezcla el entendimiento y la intuición obteniendo como resultado la síntesis. El entendimiento se caracteriza por su naturaleza racional y analítica como resultado de la construcción del pensamiento lógico científico que busca construir explicaciones de la realidad. La intuición por otro lado es fruto del bagaje acumulado por medio de las diferentes experiencias significativas de la persona y su aplicación no es de carácter racional y analítico, sino, espontáneo y aparentemente caprichoso. La regla sirve como estructura lógica que se transforma por medio de la imaginación creadora.

La tradicionalidad se fundamenta en la construcción de paradigmas en términos de la *forma* como se configura la trama, el *género* que surge de la interpretación de los contextos o circunstancias generales de la acción (comedia, drama, tragedia, etc..) y el *tipo*¹⁰ como emergencia de un universal. La innovación con la imaginación creadora se encarga de producir paradigmas. Un paradigma es el resultado de la aceptación social de una variación formal, el surgimiento de una propuesta de género o la generación de un nuevo tipo. La sedimentación es el fenómeno de compilación histórica de paradigmas sobre los que se fundamenta un área disciplinar o un oficio.

El proceso de configuración del relato animado trata de insertarse en lo que Ricoeur plantea como grados de deformación calculada entre la aplicación servil del paradigma y su desviación calculada en términos de la forma, no en el género y mucho menos en el tipo.

El ejercicio creativo se caracterizó por la combinación de referentes de la realidad y la conjugación de técnicas de representación del movimiento e ilustración cobijadas por el gran paraguas de lo digital. Las reglas sobre las que se basó la imaginación creadora fueron las constitutivas del lenguaje audiovisual, la animación y la forma.

La siguiente parte del texto expone parte del trabajo conceptual que acompañó al ejercicio creativo. Este proceso implicó el desarrollo del tratamiento estético y narrativo simultáneamente. El campo diegético se construyó por medio de la articulación especializada del lenguaje poético narrativo y se visualizó por medio del ejercicio de graficación por medio del dibujo de personajes y entornos en situaciones específicas. Esto quiere decir que el trabajo de creación se articuló en el lenguaje verbal y el dibujo.

La estructura narrativa se basa en el esquema tradicional de los tres actos sobre la cual se organizan una serie de eventos y situaciones dramáticas configurados a partir de la estructuración conceptual en los contextos de la acción hecho en la etapa anterior. El primer acto está basado sobre los conceptos de armonía y éxodo, el segundo acto sobre el fracaso en el trabajo y la imposibilidad para la comunicación, y el tercero sobre el robo, la antropofagia y el sacrificio.

El tratamiento estético

El tratamiento estético está basado en el género del *esperpento* de Ramón de Valle Inclán retomando la deformación de la figura como resultado de la incapacidad de esta para contener un profundo estado de desajuste emocional del sujeto. Valle Inclán plantea que el ser humano al no soportar la tragedia y un estado de dolor profundo recurre a la farsa como recurso artístico para representar su inferioridad como recipiente del dolor concretándose en lo grotesco. Bermejo Marcos citado por Angel Basanta¹¹ parece hacer un análisis de lo que él entiende como dos significados del *esperpento* en donde por un lado lo reconoce como un tipo de caricatura y burla de la realidad probablemente por la imposibilidad de enfrentarla, y por otro lado un aspecto más profundo, con un probable mensaje moral subyacente a la forma caricaturesca a la cual recurre para no caer en la densidad fastidiosa del texto académico y el discurso exhortativo. Lo que Bermejo hace es la clásica distinción hecha ya por la lingüística, la semiótica, e incluso más atrás por la estética entre *significante* y *significado* o *forma* y *significación*, en donde la caricatura se convierte en el soporte en términos de la apariencia, lo que se podría entender como el tratamiento estético ligado a un medio de representación que le otorga cierta licencia para hablar de asuntos trascendentales y críticos relacionados con la realidad, lo cual equivaldría al contenido o significado, que probablemente vendría siendo en tanto manifestación artística una forma de comunicar, o por lo menos enunciar la sensibilidad¹² del autor frente a una realidad agobiante que según los diferentes comentaristas e intérpretes de la obra de Valle – Inclán era la realidad de la España de principios de siglo XX.c

Figura 4. Boceto para la película.



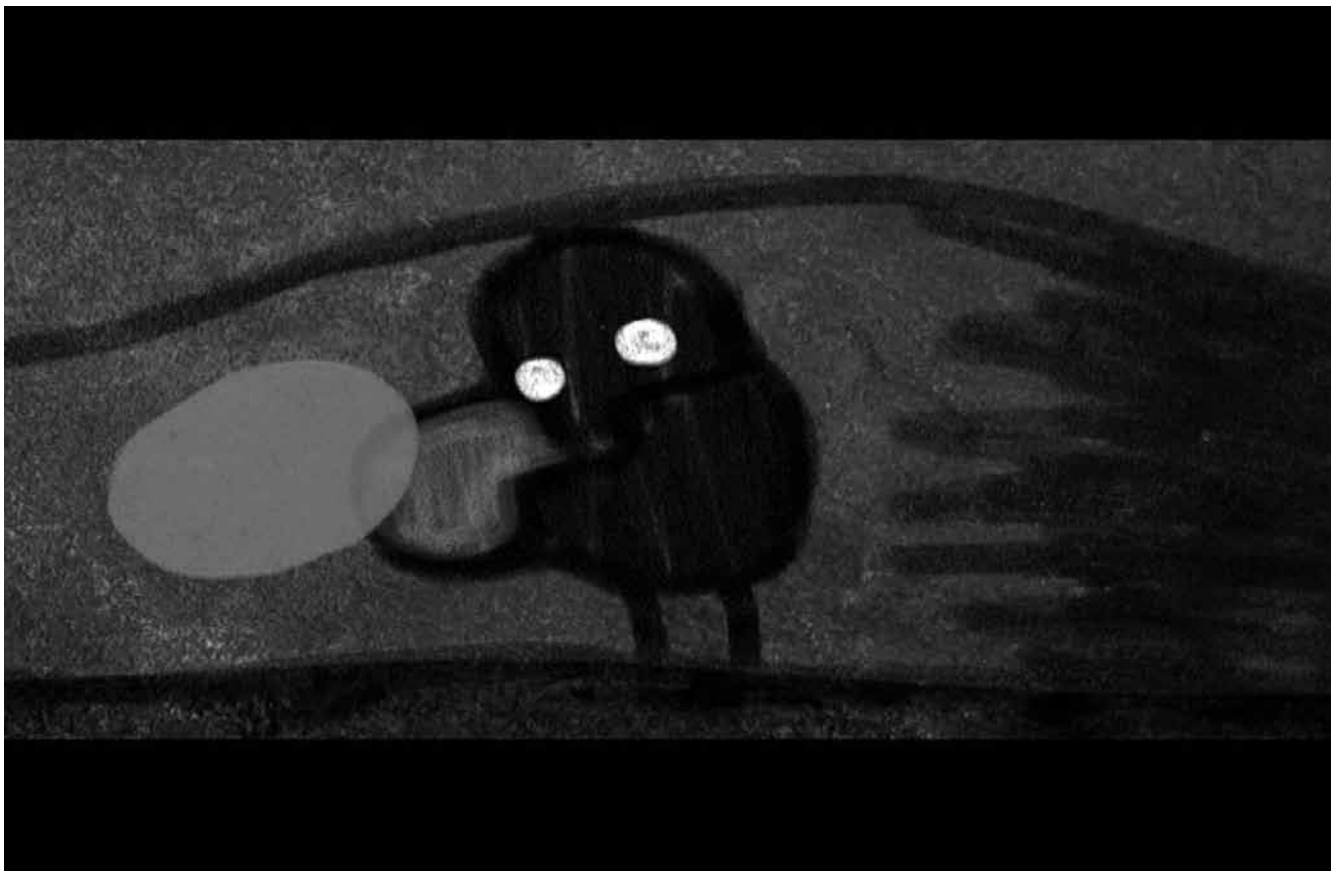
De los ocho recursos que presenta Basanta para lograr los diferentes rasgos que constituyen al esperpento como género artístico recurrimos a dos para el tratamiento estético y la construcción de un concepto artístico para la película, estos dos son los *contrastes violentos* y la *igualación prosopopéyica*.

Los contrastes violentos consisten en la combinación de situaciones aisladas y de unidades lingüísticas que no obedecen a la forma lógica¹³, es decir, a la norma constitutiva¹⁴ del lenguaje (idioma, en este caso el español) utilizado para construir la obra. La producción del cortometraje *origem* en este caso asumida como laboratorio de experimentación a nivel del lenguaje gráfico, está llena de combinaciones de signos que buscan forzar los límites de la forma como el cine y la pintura han construido sentido convencionalmente (teoría clásica del montaje y la composición). Para esta combinación se recurre a las formas lógicas de construcción provenientes del diseño gráfico como la infografía, el cartelismo, la tipografía, el diseño editorial y la ilustración. Al mismo tiempo las situaciones presentadas por medio de la imagen no obedecen a una lógica figurativa en términos de representación pero sí presentan a nivel estructural¹⁵ lo que se podría entender como una dinámica sociocultural entre diferentes actores alrededor del tema que se conoce técnicamente como la *recepción* de los desplazados en la ciudad. De esta forma las situaciones o el estado de cosas¹⁶ en términos de la apariencia no se da en la realidad, pero en términos de su estructura sí. Un fragmento del relato que podría ilustrar esta reflexión es el momento en que Custano el personaje principal

trabaja como semáforo, luego como valla publicitaria y finalmente como poste de luz en cuya base se derrama el licor que proviene de una botella quebrada en un pleito callejero entre un borracho y una prostituta, el licor es absorbido por las raíces de Custano entrando en un estado de embriaguez involuntariamente. Este tipo de relaciones que no se dan entre los objetos de la realidad y solo es recreada a partir del lenguaje en este caso el cinematográfico es lo que entiendo como lo que Basanta llama los *contrastes violentos*.

El otro punto, la *igualación prosopopéyica* se da en el recurso estético de representar a los desplazados provenientes del campo como seres diferentes a los humanos de la ciudad. El padre es un árbol, la madre es algo parecido a una gallina y los hijos son engendros con características corporales que los alejan de los cánones del cuerpo humano. Si los seres humanos son incapaces de soportar la situación de desajuste de su realidad ocasionada por el profundo dolor entonces dicho contenido emocional y sensible hace que su corporeidad se deforme recurriendo a la fusión con seres vegetales y animales que en este caso cobran importancia al ser minimizada la figura de ser humano. Los animales y las plantas adquieren el protagonismo que el ser humano no puede asumir. Aquí encontramos una relación metafórica entre dicho estado de incapacidad para soportar un contenido emocional y existencial que desborda las posibilidades corpóreas del sujeto y la representación icónica de seres como los árboles, las gallinas y niños metidos dentro de costales.

Figura 5. Boceto para la película.



Siguiendo la misma línea de Valle Inclán encontramos a Goya quien lo antecede históricamente pero también se inclina en un periodo de su obra pictórica por lo grotesco. Además hay otros artistas como Francis Bacon y finalmente Jim Morana el cual está muy influenciado por Bacon pero otorgándole un estilo personal a sus pinturas que resulta de un juego con la técnica de representación y la posibilidad expresiva de la mancha extrayendo su potencial figurativo.

Uno de los dos escenarios principales de la película es la ciudad, la cual se representa teniendo un referente desde la literatura como un gran grupo de individualidades y de relatos de vida violando los límites de la privacidad para desenmascarar el contenido de los módulos arquitectónicos que conforman la ciudad físicamente. En este caso el gran referente es la obra del escritor español Camilo José Celá la colmena en donde el autor recrea una serie de relatos de vida a partir de la observación directa de la interacción de las personas en diferentes espacios públicos de la Madrid de la década del cincuenta. Celá crea de esa forma una red de relaciones sociales recreando diferentes sucesos en donde intervienen aproximadamente ochocientos personajes a través de toda su novela. De esta forma la representación de ciudad que nos interesa es una combinación de sujetos y objetos en espacios conflictivos que no obedecen a las leyes de perspectiva tradicional, y que están vinculados compositiva, descriptiva y narrativamente por la tipografía. Es en esta representación en donde se ve más claramente la propuesta de exploración formal de algunos elementos que pertenecen al campo semiótico del diseño gráfico y se trasladan al medio audiovisual al interior de un relato de ficción.

En el primer acto cuya locación general es el campo se explora la posibilidad de la línea como elemento narrativo vinculado de forma metafórica al mensaje que la secuencia lleva que esta relacionado con el desarraigo por la tierra y el entorno natural para los personajes principales.

La línea vibrante representa la vitalidad de los personajes. Esta vibración acompañada de la expresión del trazo del dibujo animado ayudan a proyectar el sentido de continuidad biológica de los personajes. Este es el factor común entre los seres del campo y los seres de la ciudad. La rotoscopia al ser una técnica de representación altamente icónica del movimiento de los seres vivos capta tanto su apariencia y estructura formal en términos de sus proporciones como el carácter orgánico de su movimiento, lo que lo acerca a ser una técnica para lograr una representación naturalista de la realidad, a diferencia del propósito expresionista y surrealista de la representación de los personajes del campo que se basa en la deformación. Este carácter naturalista se articula armónicamente con el énfasis en las personas de la representación de la ciudad mencionada líneas arriba.

Para cerrar esta versión de la teorización sobre el proceso de creación es necesario mencionar que su objeto de análisis no se puede reducir por medio de su correlato racional ya que muchas de sus sutilezas escapan a la visión metódica del análisis construyendo trayectorias por las cuales la razón no está capacitada a transitar, sin embargo, estoy convencido de que mi oficio como profesor universitario me obliga a hacer el intento de proyectar claramente mi grado de comprensión del proceso con un soporte teórico que no puede desconocer los planteamientos que se han hecho alrededor del tema.



Notas:

¹. RICOEUR, Paul: *Tiempo y Narración I Configuración del tiempo en el relato histórico*, Siglo veintiuno editores, 1995, p. 113.

². FLOREZ, Fernando: “Aproximación mimética a la creación artística”, en revista *Entreartes* No. 1, 2002, pag. 5.

³. Hegel utiliza esta expresión en el tomo I de sus *Lecciones de estética* que junto con la realidad son los insumos para la creación del arte bello.

⁴. ZÁTONYI, Marta: *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido*, Kliczkowski, 2002, p. 236.

⁵. ZÁTONYI, Marta: *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido*, Kliczkowski, 2002, p. 244.

* Nótese que en esta parte del texto he cambiado a propósito la forma de enunciar las acciones, ya no en primera persona, sino, eliminando de la escena verbal todo indicio de la presencia del sujeto, como lo hacía en algún momento la ciencia en sus pretensiones de objetividad.

⁶. SEMPRINI, Andrea: *El marketing de la marca*, ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1995, pag. 110.

⁷. PANOFSKY, Erwin: *El significado en las artes visuales*, Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2000, pag. 45.

⁸. MANDOKY, Katia: *Prácticas estéticas e identidades sociales – Prosaica dos, siglo XXI*, 2005, pag. 30.

⁹. Katia Mandoky en su estudio sobre la prosaica construye cuatro modos de la dramática para reconocer los intercambios estéticos cotidianos. Uno de estos modos es el cinético que clasifica en dinámico y estático.

¹⁰. La noción de tipo no la desarrolla Ricoeur en este texto por lo cual adopté la de Klinkenberg que se refiere al conocimiento de las características conceptuales de un referente. KLINKENBERG, Jean - Marie: *Manual de semiótica general*, Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2006, pag. 352.

¹¹. BASANTA, Angel: *La novela de Baroja. El esperpento de Valle – Inclán*, editorial Cincel, S.A. 1986, pag. 55.

¹². MANDOKI, Katya: *Estética y comunicación: de acción, pasión y seducción*, Grupo editorial Norma, 2006, pag. 15.

¹³. Antony Kenny se refiere a la forma lógica en Wittgenstein como lo mínimo en común que la pintura debe tener para ser una pintura de la realidad. KENNY, Anthony: *Wittgenstein*, Alianza editorial S. A., 1982.

¹⁴. SEARLE, Jhon: *Actos de habla – ensayo de filosofía del lenguaje*, ediciones Cátedra, 1986.

¹⁵. Peirce en su planteamiento del icono establece que su relación de semejanza en términos de la apariencia o cualidad perceptible con el objeto representado puede darse también en términos de la relación de las partes constitutivas del objeto, es decir, su estructura.

¹⁶. KENNY, Anthony: *Wittgenstein*, Alianza editorial S. A., 1982.

Bibliografía

- BASANTA, Angel: La novela de Baroja. El esperpento de Valle – Inclán, editorial Cincel, S.A. 1986.
- FLOREZ, Fernando: “Aproximación mimética a la creación artística”, en revista Entreates No. 1, 2002.
- HEGEL, Friedich: Lecciones de estética – volumen I, ediciones península, 1989.
- KENNY, Anthony: Wittgenstein, Alianza editorial S. A., 1982.
- KLINKENBERG, Jean - Marie: Manual de semiótica general, Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2006.
- MANDOKI, Katya: Prosaica – introducción a la estética de lo cotidiano, editorial Grijalbo, 1994.
- _____ : Estética y comunicación: de acción, pasión y seducción, Grupo editorial Norma, 2006.
- _____ : Prácticas estéticas e identidades sociales – Prosaica dos, siglo XXI, 2005.
- PANOFSKY, Erwin: El significado en las artes visuales, Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2000.
- RICOEUR, Paul: Tiempo y Narración I Configuración del tiempo en el relato histórico, Siglo veintiuno editores, 1995.
- SEARLE, Jhon: Actos de habla – ensayo de filosofía del lenguaje, ediciones Cátedra, 1986.
- SEMPRINI, Andrea: El marketing de la marca, ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1995.
- ZÁTONYI, Marta: Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido, Kliczkowski, 2002.

Bibliografía Desplazamiento Forzado

- Giraldo, Carlos Alberto; Colorado, Jesús Abad; Perez, Diego: Relatos e imágenes : el desplazamiento en Colombia. Cinep 1997.
- Desplazamiento, ciudad y territorio. Colombia, Barrio Taller 2003.
- Instituto Brooking, (Washington), proyecto sobre desplazamiento interno. Guía para la aplicación de los principios rectores de los desplazamientos internos. Editorial Códice Ltda. 2002.
- Loungué, Olivier: Huir para vivir: La libertad de los refugiados en un mundo global.
- Rivas Lara, Cesar E: Los desplazados: literatura crítica. Colombia, Lealon 2004.
- Velazquez, Blanca Nubia; Fundación Mujer, Arte y Vida - MAVI: Desplazados: la recepción. Alcaldía de Santiago de Cali 2004.