



Universidad de Chile
Facultad de Artes

“En el país de las no tan maravillas”

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PINTORA

María Victoria Bravo Adriazola

Profesor guía: Rainer Krause

Santiago, Chile – 2019

Agradecimientos

Agradezco principalmente a mi profesor guía Rainer Krause por su paciencia, entrega y carisma durante todo este proceso. También a mis profesores de comisión Pablo Ferrer y Tatiana Núñez por aconsejarme e incentivarme en la búsqueda de mis mundos internos.

A mis amigos por su apoyo incondicional, en especial a Gabriel Torrejón por editar y corregir el texto de mi memoria, a Natalia Ureta y Angelina Reyes por aportarme con la compra de materiales para la concreción del proyecto expositivo y a Sebastián Robles por la encuadernación de esta memoria impresa.

A mi hermano Víctor Hugo por acompañarme y ayudarme a resolver detalles técnicos en el montaje de la obra.

Agradecer también a todos los espacios que le dieron visibilidad a mi trabajo y a mis compañeros artistas, quienes confiaron en mi para concretar diversos proyectos.

A mi familia por estar siempre presente alentándome a seguir adelante.

ÍNDICE

INDICE DE ILUSTRACIONES	4
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I: CAMINO A LAS NO TAN MARAVILLAS	8
I.1 El Universo de Alicia	8
I.2 Ciudad Maniquí	11
I.3 “Detectives de Gatulandia” y la fatídica vida de Alejandro Café	14
CAPÍTULO II: MI RELACION CON EL CINE Y EL COSTUREO DE LOS PERSONAJES	18
II.1 La forma de contar una historia.....	18
II.2 Lo sombrío en mis trabajos y su despliegue hacia el cine	23
II.3 La creación de personajes	27
II.4 Los lugares con los que sueño.....	36
CAPÍTULO III: DESDE LA PENUMBRA, LA CULMINACION DE LAS NO TAN MARAVILLAS	41
III. 1 Un universo gris	41
III. 2 La metamorfosis.....	47
CONCLUSION	49
BIBLIOGRAFÍA	50

INDICE DE ILUSTRACIONES

Fig. 1 “El cuento de perico: el conejo travieso. Beatrix Potter	8
Fig. 2, 3 . Víctor Hugo Bravo: “Familia de metal”, 2005.....	12
Fig. 4, 5 Ciudad Maniquí”, 2008. Video animación, en proceso.	13
Fig. 6, 7, 8, 9. “Detectives de Gatulandia”, 2008.	15
Fig. 10 “Alejandro Cáfe III”, 2009	15
Fig. 11. David Lynch: “El hombre elefante”, 1980	16
Fig. 12 . David Lynch: Miniserie “Rabbits”, 2002	18
Fig. 13, 14, 15, 16, 17, 18. “Siprafio y Gorgoria”, 2011	20
. Fig. 19. David Lynch: “Grandmother”, 1970.	21
Fig. 20. “Spectres du Cathédrale Sainte-Marie-Majeure”, 2010	23
Fig. 21 The Brother Quay: “Street of Crocodiles”, 1986	25
Fig. 22. Fig. 23. “Decapitados”, 2010.	28
Fig. 24. “Geringo en la ciudad de los muñecos de trapo”	29
Fig. 25,26. "Marabunta". 2013.....	30
Fig. 27. Günter Rätz: “Filopat y Patafil”, 1962-68	31
Fig. 28, 29 “Sepia y Marfil”, 2011.	32
Fig. 30,31, 32 "Sepia y Marfil", 2014	33
Fig. 33 Fig. 30. Tim Burton: “Edward manos de tijeras”, 1990	35
Fig. 34. Fig. 32. “Las plumas del pájaro Viridiam”, 2017	37
Fig. 35.Cristobal Leon y Joaquín Cociña: “Lucia”, (2007).....	39
Fig. 36,37 Fig. 33. “Adelaida”, 2017	40
Fig. 38, 39, 40, 41, 42. “El país de las no tan Maravillas”, 2018.....	44
Fig. 43. Jan Švankmajer: “Alice”, 1988.....	45
Fig. 44. Jiří Trnka: “The Hand”, 1965	46
Fig. 45, 46. Maria Victoria Bravo. “Deseo bailar con el hijo de los pájaros”.	48

“La forma en que uno ve depende también de un estado emocional de la mente. Esta es la razón por la que un motivo puede ser visto de muchas maneras, y esto es lo que hace que el arte sea tan interesante. “

Edvard Munch

INTRODUCCIÓN

Para dar inicio a esta memoria, se definirán los procesos plásticos, formales y teóricos que avalan y caracterizan mi producción artística, centrándose en el desarrollo y la concreción de la propuesta “El país de las no tan maravillas”. Además, se nombrarán y analizarán las operaciones visuales que han utilizado algunos autores que me interesan – asociados, principalmente, al campo de la producción audiovisual -, tales como David Lynch, Jan Švankmajer, Tim Burton y The Brother Quay. Y, a su vez, se hará referencia a obras de escritores como Lewis Carroll, Frank Kafka y Beatrix Potter.

De esta manera, aquellos elementos posibilitarán exponer el origen de un imaginario perturbado bajo los estigmas de una sociedad abrumadora, los que, acompañados por la precariedad como símbolo esencial en la estructuración de mis trabajos, dan cuenta de la transformación de la economía de recursos en una cualidad estética coherente con este imaginario subyacente.

En términos concretos, “El país de las no tan maravillas” surge como resultado de un quehacer creativo que viene gestándose desde que tenía trece años –cuando comencé a inventar personajes, crear escenarios y contar historias–, cristalizándose en el desarrollo de una subjetividad que expone las veracidades de un universo infantil colmado de fantasmas. Allí hago referencia a un mundo creado bajo el alero de una realidad que asusta y somete cuando la ingenuidad desaparece, revelando en mis propuestas la continuidad de un proceso artístico personal y fantasioso, que abre paso a una mirada más amplia y crítica sobre la sociedad contemporánea. Asimismo, evidencio la angustia y desesperación de individuos que se sienten incompletos, personificando tales emociones a través del dibujo, la pintura y la fabricación de figuras de trapo, alambre, pasta das¹ y plumavit.

Un aspecto esencial que muestra la subjetividad de esta obra es la relectura de mis primeros trabajos, “Ciudad Maniquí” y “Alejandro Cáfé”, donde la espontaneidad

¹ Es una pasta para modelar similar a la arcilla. Se seca al aire libre, sin necesidad de cocción en horno.

creativa traspasó el margen de lo bizarro o extraño, convirtiéndose en un referente para mis futuros ejercicios plásticos. Allí se observa, claramente, la vinculación de una forma metafóricamente oscura con lo lúdico.

Dicho lo anterior, procederé a realizar un análisis de mi propuesta “El país de las no tan maravillas” como parte del proceso de mi formación artística y con el objeto de obtener la titulación.

CAPÍTULO I: CAMINO A LAS NO TAN MARAVILLAS

I.1 El Universo de Alicia

Los primeros libros que leí fueron: “Mujercitas” de Louisa May Alcott, la “Metamorfosis”² de Franz Kafka y “La última Niebla” de María Luisa Bombal.



Fig. 1 “El cuento de Perico: el conejo travieso”. Beatrix Potter.

Posteriormente, me introduje en el universo de la escritora e ilustradora inglesa Beatrix Potter³ (1866 - 1943), creadora de títulos, como “El cuento de Perico: el conejo travieso”, “El cuento del gatito Tomasín”, “El cuento de la ardilla Nuececita”, entre otros. Una línea de títulos infantiles cuyas historias se centran en las travesuras de diversos animales con cualidades humanas, dejando alguna que otra moraleja, como sucede en las fabulas de Esopo⁴. Dado que en estos cuentos se logra interpretar de manera lúdica conflictos ligados a la existencia misma,

me sirvió de referencia para la construcción de un imaginario propio.

En “Ciudad Maniquí” (2004), por ejemplo, se da esa peculiaridad de personificar a seres y objetos que se encuentran desprovistos de emoción y libre albedrío. Esto se manifiesta, en específico, en un grupo de peluches que habitan distintos lugares ficticios, donde son sometidos a resolver problemáticas sociales que afectan la realidad contemporánea. En ese caso, la peculiar historia de “La porota”, del autor

² Es un relato de Franz Kafka que narra la vida de Gregorio Samsa, un comerciante de telas, que una mañana al despertar amanece convertido en insecto.

³ Helen Beatrix Potter. Escritora e ilustradora. Nació el 28 de Julio de 1866 en Londres, Inglaterra.

⁴ (S.VI a.C.) Escritor griego. Uno de los más antiguos géneros de la literatura universal es la fábula, un tipo de relato breve protagonizado por animales personificados cuya finalidad didáctica se explicita en una moraleja final. La Grecia clásica atribuyó a Esopo la invención de este género, igual que asignó a Homero la paternidad de la épica. En línea: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/esopo.htm> [consulta: Agosto, 2018]

chileno Hernán del Solar⁵, hace alusión también a un lugar inventado. Allí la niña, tras perder a su muñeca favorita, descubre un mundo totalmente diferente, donde los juguetes cobran vida cuando sus dueños duermen.

En ese marco, comencé a sentir curiosidad por diversos autores que evocaban la infancia y la retrataban a través de la construcción de lugares imaginarios. Por lo que me dediqué a leer todo tipo de obras orientadas a un público pueril donde sus protagonistas fueran animales o seres peculiares. Un ejemplo de ello es la revisión de “Alicia en el país de la Maravillas” del escritor inglés Lewis Carroll⁶. La controvertida visión del mundo de los niños convirtió a Carroll en un singular autor de cuentos aparentemente infantiles. Con dos historias inquietantemente llenas de trasfondos, logró crear situaciones que iban más allá de lo común.

En la obra mencionada, Alicia se sumerge en un viaje tras perseguir a un conejo blanco hasta su madriguera. El animal, que atormentado por el tiempo no dejaba de ver su reloj, parecía no notar extraña la presencia de la niña. La historia mantiene un discurso surrealista, donde se exponen una serie de eventos esquizofrénicos que son representados por la imaginación. Esta locura que envuelve a casi todos sus personajes se convierte en una normalidad dentro de la trama, incluso para su protagonista, quien pareciera asimilar todo con naturalidad. El mundo de Alicia se muestra como un lugar extraordinario pero aterrador, con un sombrero atrapado en la eterna hora del té y una reina obsesionada con decapitar a todo aquel que no siga sus órdenes. En ese lugar, la locura es el origen de todo lo posible.

Sin embargo, la inclinación sombría de Alicia no impidió que los libros de Carroll fuesen bien acogidos por los infantes, quienes, posiblemente, se sintiesen identificados con la protagonista sin asimilar la oscuridad de los actos que envuelven

⁵ Herman del Solar Aspillaga (1901 – 1985). Ensayista, narrador, crítico literario, poeta y traductor. Escribió para las revistas Zig-Zag y Hoy, estuvo a cargo de la revista especializada Letras y fundó la Editorial Rapa Nui, proyecto que lo posicionó como uno de los más importantes exponentes de la literatura infantil. Fuente: <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-3449.html> [consulta: Enero, 2019]

⁶ Charles Lutwidge Dogson; Daresbury, Reino Unido, 1832 - Guildford, id., 1898. Lógico, matemático, fotógrafo y novelista británico. Autor de los libros: “Alicia en el país de las maravillas” y “Alicia a través del espejo”. Fuente: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/carroll.htm> [consulta: Enero, 2019]

la trama. Para argumentar esta hipótesis, escogí un fragmento del libro donde Alicia mantiene la siguiente conversación con el gato de Cheshire:

- A Alicia le pareció que esto no tenía vuelta de hoja y decidió hacer otra pregunta:
- ¿Qué clase de gente vive por aquí?
 - En esta dirección – dijo el gato, haciendo un gesto con la pata derecha – vive un sombrero. Y en esta dirección – e hizo un gesto con la otra pata – vive una liebre de marzo. Visita al que quieras: los dos están locos.
 - Pero es que a mí no me gusta tratar con gente loca – protestó Alicia.
 - Oh, eso no lo puedes evitar – repuso el gato-. Aquí todos estamos locos. Yo estoy loco. Tú estás loca.
 - ¿Cómo sabes que yo estoy loca? – pregunto Alicia.
 - Tienes que estarlo - afirmó el gato -, o no habrías venido aquí.

De esta forma, el gato le revela a Alicia que nada de lo que está ocurriendo es real. Sin embargo, ella no logra o no quiere darse cuenta de que posiblemente todo lo que está viviendo sea un juego de su imaginación. Para terminar la historia, la pequeña despierta con la cabeza apoyada en la falda de su hermana, asumiendo que todo lo que vivió fue un sueño.

“El País de las Maravillas” es, entonces, un lugar alojado dentro de nosotros al que se viaja cuando se pierde la sensatez. Allí la locura se concibe como un estado de libertad para ir hacia donde se desee, aunque en ocasiones no sea un lugar del todo feliz.

I.2 Ciudad Maniquí

A temprana edad, comencé a estructurar un imaginario que provenía de experiencias personales, albergando historias, emociones y fantasías que dieron cabida a la invención de un universo propio. Por lo que, “Ciudad Maniquí” fue uno de los primeros trabajos que realicé de forma consciente. Partí construyendo escenarios con materiales que encontraba en mi casa: objetos y desechos que provenían de producciones artísticas que tanto mi padre⁷ como mi tío⁸ desechaban.

Por esto mismo, y tras haber convivido con variados artistas en Caja Negra⁹, pude atestiguar y comprender la estrecha relación entre la experiencia vital y la dinámica de creación que cada uno de ellos mantenía. Sobre la base de aquello, y en conjunto con la percepción de un sistema de producción más intimista, fui desarrollando un trabajo más lúdico y libre, que desencadenó en una proliferación de mundos subjetivos.

Es así como “Ciudad Maniquí”, que comenzó como un juego sin pretensiones, logró trascender los límites de la imaginación para convertirse en un lugar compuesto de provincias, habitantes, regímenes políticos, colegios, etc., elementos que aludían a problemáticas propias del mundo real.

Como resultado de esto, el año 2005, Víctor Hugo Bravo se llevó parte de ese trabajo para exponerlo junto a su instalación titulada “Familia de Metal”¹⁰. En esa ocasión, junto con mi hermano, utilizamos una antigua obra de Mauricio Bravo para edificar una casa sobre la misma. Se trataba de una escultura de madera con forma

⁷ Víctor Hugo Bravo, artista visual.

⁸ Mauricio Bravo, artista visual.

⁹ Los talleres Caja Negra Artes Visuales datan del año 1983 y aparecieron como un espacio cultural alternativo que respondía a un contexto histórico específico. En ese sentido, era un lugar de reflexión y expresión constante que se veía frecuentemente convulsionado por las circunstancias de la época. De ahí que generaba una producción al margen de los sistemas institucionales para resguardar las posibilidades expresivas que profundizan en los procesos y en los campos de experimentación disciplinaria. Se abordaba, entonces, sistemas productivos diversos: instalación, pintura, objeto, fotografía, performance, vídeo, sonido, escritura y otros desplazamientos. El espacio se mantuvo vigente hasta septiembre del año 2013, cuando fue demolido.

¹⁰ Víctor Hugo Bravo, “Familia de metal”. Exposición “Dos Puntas”. Matucana 100 (2005). Santiago, Chile.

triangular a la cual adherimos trozos de trupán y pedazos de telas que dieron origen a una particular casa de muñecas.



Fig. 2, 3 . Víctor Hugo Bravo: “Familia de metal”, 2005
Exposición “Dos Puntas”, Matucana 100
Fotografía: Víctor Hugo Bravo

Tras esto, continué haciendo bocetos y escribiendo historias sobre los personajes que habitaban “Ciudad Maniquí”, en especial Alejandro Café¹¹ y Carlos Andrés.¹² Inventé nombres de alcaldes y autoridades locales, llegando a crear un diario en hojas de cuaderno. Todo se basaba en una dinámica de juego que pretendía dar vida y personalidad a un grupo de peluches incapaces de transmitir algún tipo de emoción.

¹¹ Alejandro Café era un oso que vivía en Ciudad Caimán hasta que pierde a sus padres. Después de quedar huérfano es adoptado por una familia humana en Ciudad Maniquí.

¹² Carlos Andrés era un oso igual que Café, que vivía solo en Ciudad Caimán. Sus padres habían ido de viaje a Ciudad Maniquí en busca de trabajo. Una noche Café llega por casualidad a casa de Carlos y este lo hospeda. Finalmente se hacen amigos, hasta que Carlos decide ir a buscar a sus padres a Ciudad Maniquí y se marcha con la promesa de que algún día regresara.

“Ciudad Maniquí” fue, por tanto, el resultado de una reflexión personal que se originó a partir de un ansioso imaginario infantil, basado en los cuestionamientos de un mundo adulto, que respondía a una aversión a la realidad, convirtiéndose, de este modo, en una suerte de refugio paralelo.

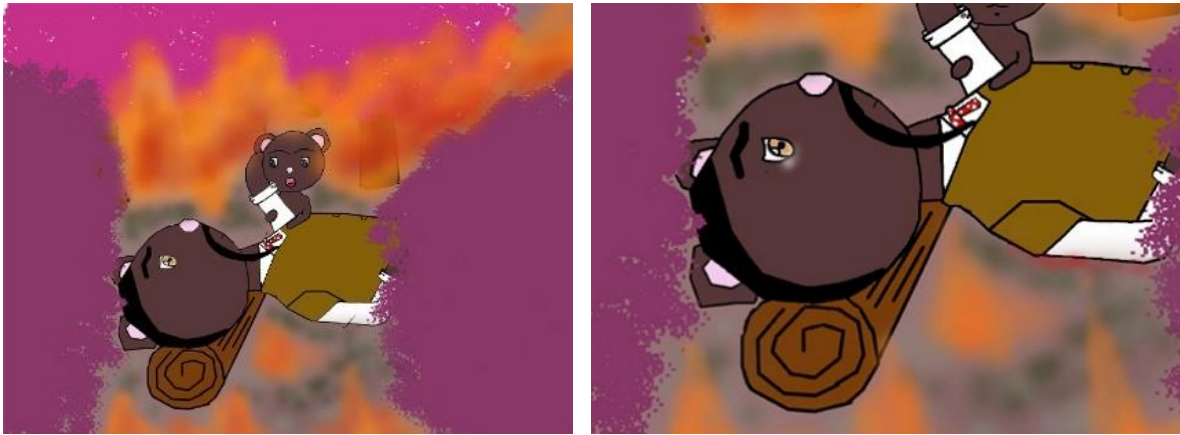


Fig. 4, 5 “Ciudad Maniquí”, 2008. Video animación, en proceso.

Después de varios años realizando esbozos y escribiendo el guion, conseguí continuar la historia a través de la animación 2D. Animé una parte de este proyecto sin ningún fin específico. Sin embargo, a pesar de no haber concretado este primer intento, integré de forma amateur la técnica de animación tradicional a mi trabajo.

I.3 “Detectives de Gatulandia” y la fatídica vida de Alejandro Café

El segundo trabajo de animación que realicé fue “Detectives de Gatulandia”¹³, en el cual me demoré casi cuatro años en componer el demo de una propuesta que aún está inconclusa. La historia habla sobre un grupo de detectives con aspecto felino que luchan por encontrar a Rickman, un peligroso guarén mafioso que se mantiene fugitivo y que deja como pistas una seguidilla de asesinatos. La trama tuvo secuelas que no alcanzaron a concretarse.

Para calcar los dibujos, utilicé una caja de madera que contaba con un vidrio desplegable y una ampolleta en su interior – anteriormente, realizaba este mismo ejercicio en una ventana a contraluz -. Por ende, acumulé una gran cantidad de material que traspasé al computador¹⁴ para intervenir digitalmente (editando los bocetos en Photoshop y animando la secuencia de imágenes en Movie maker).



¹³ Su primer avance se presentó en la muestra “Instancias del arte en vídeo” (MAVI, Santiago de Chile, 2008) y, luego, en la muestra “Alcances de la nueva animación”, en el marco de “¡Exijo una Explicación! 200 años de narración gráfica en Chile”, (Proyecto Museo Sin Muros, Sala de Arte Mall Plaza Norte en Santiago de Chile, 2008/09), ambas muestras bajo la curatoría de Francisco Huichaqueo.

¹⁴ Para traspasar los dibujos al computador hice un marco en la pared y fotografiaba las imágenes una a una.



Fig. 6, 7, 8, 9. “Detectives de Gatulandia”, 2008.
 Vídeo animación, dibujo sobre papel, procesado en computador

“Detectives de Gatulandia” mantenía una estética melancólica que retomaría más adelante en “Sepia y Marfil”, donde la narrativa tocaba temas como la soledad, el amor y la angustia.

Paralelo a esto, hice una serie de pruebas en vídeo donde expuse la vida de “Alejandro Café”, cuya historia trataba de un oso de peluche con problemas psicosociales. La propuesta se dividió en tres capítulos y se conformó de grabaciones realizadas con cámara fotográfica y animación en *stop-motion*. Al igual que con “Ciudad Maniquí” y “Detectives de Gatulandia”, tenía la intención de hilar una historia. Sin embargo, al no conseguirlo, me fui guiando del relato visual que se construía a medida que iba sacando fotografías al protagonista en los distintos escenarios donde transcurría la trama. Por esta razón, mis primeros trabajos tuvieron falta de coherencia y en algunos casos quedaron sin terminar.



Fig. 10 “Alejandro Café III”, 2009
 Video, duración 3 min.

La trilogía de *Café* es una mezcla de realidad y absurdo que se convierte en el desasosiego que habita en cada uno de nosotros, permitiéndonos reflexionar ante un sentimiento, por muy singular que este sea. Cuenta la historia de un oso de peluche que se vuelve un ser marginado y solitario, quien repudia a la sociedad, sintiéndose a la vez también despojado de ella. Su vida tiene tres caminos diferentes: la resignación, la pérdida y la huida. Todos ellos, de manera cruda, lo llevan a entablarse frente a sus más grandes temores.

Cáfe es el fantasma que habita dentro de cada uno de nosotros y expresa el miedo a ser rechazados, a fracasar o a perderse de alguna manera. Este ser fantasmal se ve envuelto en una metáfora que remite a un lugar escondido de la infancia. Por lo tanto, *Cáfe* no solo era un muñeco al cual le inventaba historias, sino que también era un objeto afectivo que exponía, de alguna manera, la insatisfacción que sentía hacia una realidad abrumadora.



Fig. 11. David Lynch: "El hombre elefante", 1980

En referencia a esto, David Lynch en su película “El Hombre Elefante” (1980)¹⁵, cuya historia está basada en hechos reales, habla sobre la discriminación hacia un hombre llamado John Merrick, quién -por desgracia- nació con una deformidad que le impidió hacer su vida normal. La ignorancia y la desidia de una sociedad caracterizada por la violencia y la falta de empatía son las causas de los oprobios que debió pasar aquel hombre. A finales del siglo XIX, el doctor Frederick Treves lo descubre en un circo y decide ayudarlo a liberarse de la humillación y la miseria en la que vivía. La trama se vuelve aún más interesante cuando John Merrick, a pesar de su peculiaridad, hacia el término de su vida se convierte en un ser humano respetado y aceptado.

En cuanto a Cáfe, que se encontraba perturbado por la angustia y el desamparo, decide acabar con su vida colgándose en el marco de una ventana. Tentado por su locura, se deja llevar por la ansiedad de un futuro desconocido, donde la sensación de rechazo frente a un círculo social determinado lo obliga, de alguna manera, a reprimirse para poder encajar.

¹⁵ Película, “El hombre elefante”, en línea: https://www.youtube.com/watch?v=1AqDqpnJR_Q

CAPÍTULO II: MI RELACION CON EL CINE Y EL COSTUREO DE LOS PERSONAJES

II.1 La forma de contar una historia



Fig. 12 . David Lynch: Miniserie “Rabbits”, 2002

En “El Hombre Elefante”, como en la mayoría de sus películas, Lynch conserva sus rarezas. Es el caso también de la miniserie “Rabbits” (2002),¹⁶ una producción de nueve capítulos interpretada por tres conejos con apariencia humana, donde los personajes repiten diálogos y entablan conversaciones fuera de lógica. Como, por ejemplo, cuando uno de ellos entra y sale de escena sin explicación, enfrentándose a un tormento psicológico que se muestra dentro de un *sketch* de comedia que incluye risas y aplausos. El ángulo de grabación es siempre el mismo, situando la cámara de forma frontal. La iluminación varía de vez en cuando, por lo que, en ocasiones se cortan las luces y se forma una atmosfera rojiza. El sonido también

¹⁶ “Rabbits”, en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=81onDRle04U&t=2205s> [consulta: Julio, 2018]

construye un relato paralelo indicando que el argumento se trata de algo terrorífico y misterioso. Nadie entiende lo que está ocurriendo, pero, sin embargo, los protagonistas conocen un secreto que no se atreven a revelar. De esta manera, David Lynch construye un guion que mantiene al espectador atrapado dentro de una trama que no se logra descifrar en su totalidad.

Ahora bien, y en relación a la creación propia, gran parte de los trabajos que he realizado en formato audiovisual hacen referencia al perturbado imaginario de Lynch, ya que no narra de forma convencional. Es el caso de “Siprafio y Gorgoria”, cuya historia es contada de tres maneras distintas. El argumento central habla sobre una muñeca de trapo (Gorgoria) que muere tras haber estado un largo tiempo enferma. Su compañero (Siprafio), abrumado por el miedo a perderla, decide envolverla en un paño rojo y atarla con una cuerda a su cintura con el fin de llevarla hacia un largo viaje juntos. En otra secuencia es ella quien, estando muerta, lo arrastra a él. El sentido de este cortometraje se basaba en construir, a partir de los elementos estéticos, una narración que pudiese tener diferentes sentidos, los cuales dependieran de la forma en que la historia fuera contada, mostrando tres versiones simultáneas. En definitiva, es una tragedia donde ambos muñecos se arrastran mutuamente deseando permanecer unidos.

“He tenido que luchar contra lo que se apodera de mí y me mantiene prisionero, sin embargo, no deseo ni por un solo segundo sentir el vacío de la libertad.”

Siprafio y Gorgoria, 2012

Al igual que Alejandro Cáfe, “Siprafio y Gorgoria” fue el resultado de un temor ensordecedor. Aquello se relegaba en la angustia de la soledad y el vacío al perder a alguien que se amaba de una forma obsesiva y agobiante. Con aquellas referencias, comencé a utilizar el formato audiovisual de una forma más elocuente y significativa, tratando de encausar la temática de mis historias hacia problemáticas que tenían que ver con la existencia misma. Lo que me permitió, también, comenzar a elaborar personajes y escenarios propios.



Fig. 13, 14, 15, 16, 17, 18. "Sipraño y Gorgoria", 2011
Vídeo animación

En la misma línea, otro ejemplo que me parece pertinente mencionar es el cortometraje “Grandmother” (1970)¹⁷. En esta obra, David Lynch narra la historia de un niño que vive junto a su desquiciada familia, el cual es constantemente maltratado y humillado por sus padres. Sin embargo, todo cambia cuando, de la germinación de una semilla plantada por él, nace una mujer mayor que, aparentemente, es su abuela, quien le proporciona cariño y atención. Se crea, entonces, un lazo de dependencia del niño hacia la mujer mayor ante el rechazo de sus progenitores.



. Fig. 19. David Lynch: “Grandmother”, 1970.

¹⁷“La abuela” (1970) Primera película de David Lynch. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=1p5qEt766ZQ> [consulta: Julio, 2018]

En conclusión, la extraña forma de narrar de David Lynch se transforma en un imaginario representativo para el resto de mis proyectos audiovisuales.

II.2 Lo sombrío en mis trabajos y su despliegue hacia el cine

En el año 2010 realicé una residencia en Marsella, Francia¹⁸, donde trabajé en un cortometraje en 16 mm. La película se trató de un recorrido al interior de la Catedral de Santa María Mayor. La atmósfera del lugar y el trabajo sonoro lograron dar a la propuesta un carácter fantasmagórico que distorsionó su imagen eclesiástica. Narrado en primera persona, la trama pretendía enfrentar al espectador al miedo de ser perseguido y acosado por algo sobrenatural.



Fig. 20. "Spectres du Cathédrale Sainte-Marie-Majeure", 2010
16 mm color, 25 x 3 min, sonido análogo

¹⁸ "Pásame la cámara". Realización colectiva de 24 jóvenes nativos americanos y europeos, en residencia en Marsella como parte de un proyecto diseñado por la asociación Apatapela. En línea: <http://ateliers-filmflamme.pagesperso-orange.fr/passemoilacamera.html> [consulta: Agosto, 2018]

En suma, “Spectres du Cathédrale Sainte-Marie-Majeure”¹⁹ es el resultado de una búsqueda estética que pretende encausar estados anímicos a través de la visualidad y el trabajo sonoro, planteando la invención de un guion que se construye a partir de un impulso originado en el momento de tomar la cámara. En otras palabras, se intenta retratar la angustia por algo que se desconoce dentro de un lugar “sagrado”.

En este sentido, y a modo de referencia, un caso peculiar es el de los Hermanos Quay, quienes realizan producciones cinematográficas en *stop-motion* animando muñecos, títeres y objetos sin la necesidad de realizar un guion o un *story board* previo a la elaboración de sus cortometrajes. Un elemento clave es la integración de la luz y la música como parte de la narración, cumpliendo esta última un rol fundamental dentro de sus propuestas, ya que –a través de ella- origina ambientes que aluden a distintas emociones, representando, en la mayoría de los casos, lugares tristes y siniestros.

Por ende, los Hermanos Quay abrieron una ventana y/o un horizonte al universo expresivo que quería crear, ya que no reprimían la visceralidad en su forma de producir, reflejando, de forma tan clara, el mundo libre y diverso de la infancia. Un ejemplo de ello es el oscuro cortometraje “Street of Cocodrile”²⁰(primera película rodada en 35 mm por los Hermanos Quay), el cual es una adaptación de un cuento del escritor polaco Bruno Schulz, donde se muestra un ritual de muñecos que cobran vida en un lugar sucio y lúgubre. La fabricación artesanal de personajes y acciones que incurren dentro del cortometraje dan muestra de un imaginario surrealista basado en una decadente sociedad moderna.

¹⁹ “Espectros de la Catedral Maria Mayor”. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=XIYOXeJ6wT4> [consulta: Agosto, 2018]

²⁰ “Street of Cocodrile”, en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=SUzoC-RlxBo&t=154s> [consulta: Agosto, 2018]



Fig. 21 The Brother Quay: "Street of Crocodiles", 1986
Cortometraje, duración 21 min.

En referencia a esto, un fragmento del "Primer Manifiesto Surrealista" (1924)²¹ de André Breton²², estipula lo siguiente:

"El espíritu que se sumerge en el surrealismo revive con exaltación lo mejor de su infancia; un poco, quizás, como la certidumbre de aquel que, estando a punto de ahogarse, repasa en menos de un minuto todo lo que no pudo superar en su vida. Se me dirá que eso no es muy alentador; pero a mí no me interesa alentar a quienes arguyen tal cosa. De los recuerdos de infancia, y de algunos otros, se desprende un

²¹ Título del original en francés: "Fanifestes du surréalisme". Traducción, prólogo y notas: Aldo Pellegrini.

Segunda edición: Julio 2001, Buenos Aires. Editorial Argonauta.

²² André Breton (Tinchebray, Francia, 1896 - París, 1966). Escritor francés. Participó durante tres años en el movimiento dadaísta, al tiempo que investigaba el automatismo psíquico a partir de las teorías de Jean-Martin Charcot y Sigmund Freud sobre el inconsciente, que había descubierto durante sus estudios de medicina. Fuente: https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/breton_andre.htm

sentimiento de algo insumiso y al mismo tiempo descarriado, que considero lo más fecundo que existe. Quizás sea la infancia lo que está más cerca de la "verdadera vida". La infancia, que una vez transcurrida, deja un hombre que sólo posee, fuera de su pasaporte, algunos billetes de favor. La infancia, en la que todo concurría a la posesión eficaz y sin restricciones de uno mismo. Gracias al surrealismo parece probable que retornen tales perspectivas."

Es posible desprender de este texto la idea de que el surrealismo surge a partir de experiencias que uno vive en su época más temprana. Por lo que, la infancia es quizás el lugar más propicio y sincero para crear sin limitaciones.

II.3 La creación de personajes



Los primeros muñecos en los que trabajé tenían una estética pintoresca y divertida, lo que los hacía parecer payasos quejumbrosos y siniestros. En ese marco, comencé produciendo una serie de cabezas en pequeño formato elaboradas con satín y rellenas de napa. La propuesta se tituló “Decapitados”²³. Con el fin de esclarecer las razones del porqué habrían sido decapitados –o perdidos sus cuerpos accidentalmente-, diseñé unos carteles explicativos que detallaban la

²³ La obra “decapitados” fue expuesta el año 2010 dentro de la muestra “Vacuna: El Virus Expandido” en la Galería de Arte de la Universidad Católica de Temuco. Chile.

situación de cada uno. En el fondo, se planteaba una relación con lo tragicómico al convertir una desgracia en un absurdo que simpatiza.



Fig. 22. Fig. 23. “Decapitados”, 2010. Galería de Arte Universidad Católica de Temuco. Chile

En los cortometrajes “Siprafio y Gorgoria” y “Geringo en la ciudad de los muñecos de trapo”, los personajes fueron construidos con tela brillante, costura visible y una estructura de alambre que servía para darles movimiento. Se creó, en primera instancia, sujetos acorralados por la angustia, que, sin embargo, mantenían un aspecto alegre, como es el caso de Geringo, cuya trama está centrada en la desventura de un viajero que descubre a una tribu de nativos en medio del bosque. Llevado por su curiosidad decide espiarlos, descubriendo que, como parte de un ritual, prenden fuego a pequeños bultos con algo vivo dentro. Para el final de la historia el protagonista logra robarse una de las criaturas con el objetivo de salvarle la vida.



Fig. 24. "Geringo en la ciudad de los muñecos de trapo"
Animación stop – motion, 2012
3' | NTSC | 1280 x 720 | color.

La creación de estos individuos reveló un imaginario infantil desbordado, donde la locura y la ingenuidad cumplieron un rol fundamental al mirar desde otra perspectiva el mundo de la niñez. Un caso demostrativo es el de los Hermanos Quay, ya que la utilización de juguetes en sus trabajos no quiere decir que dentro de ellos aún exista el anhelo de volver a la infancia, sino que también -en ocasiones- puede tratarse de un repudio a ese lugar, haciéndolo ver como un sitio agrio y solitario.

En el caso de "Marabunta", la identidad de los personajes se pierde dentro de una comunidad de iguales y el hilo de costura pasa a ser un problema estético que forma parte de su composición. La obra se trataba de una serie de muñecos sin rostro que constituían el cuerpo de un gran enjambre con forma alargada que vibraba desde la parte superior de la sala con ayuda de un motor. A partir de este ejercicio, los muñecos se volvieron más altos y delgados, quitando de su rostro todo signo de expresión. Sin embargo, a pesar de crearles una estructura que se articulaba, las

figuras no lograron un movimiento fluido, dejando ver una economía de recursos que entorpecía el resultado final en cada propuesta.

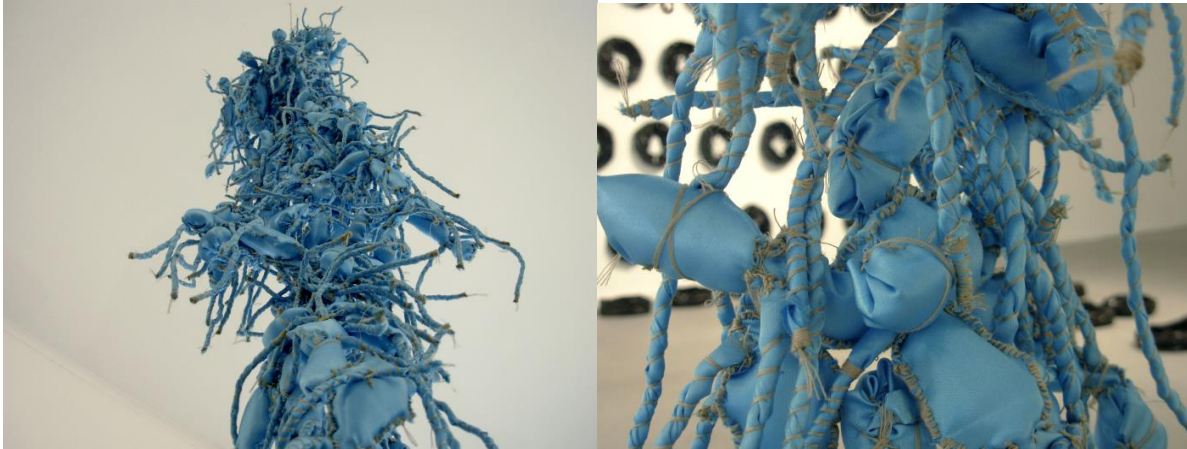


Fig. 25,26. "Marabunta". Exposición Museo de Arte Contemporáneo, Quinta Normal. 2013
Tela, hilo y motor, dimensiones variables.

A partir de aquí los personajes comenzaron a ser más neutrales y complejos. Si bien no tenían demasiada expresión facial como en un inicio, su apariencia se había vuelto melancólica, lo que se reflejaba en el sostenimiento de una postura corporal encorvada.

Entre que probaba con dibujar y fabricar muñecos a mano, comencé a trabajar en el cortometraje "Sepia y Marfil". No obstante, en el camino me topé con "Filopat y Patafil", una serie animada en stop motion del autor alemán Günter Rätz, cuyos protagonistas eran similares físicamente a los míos.

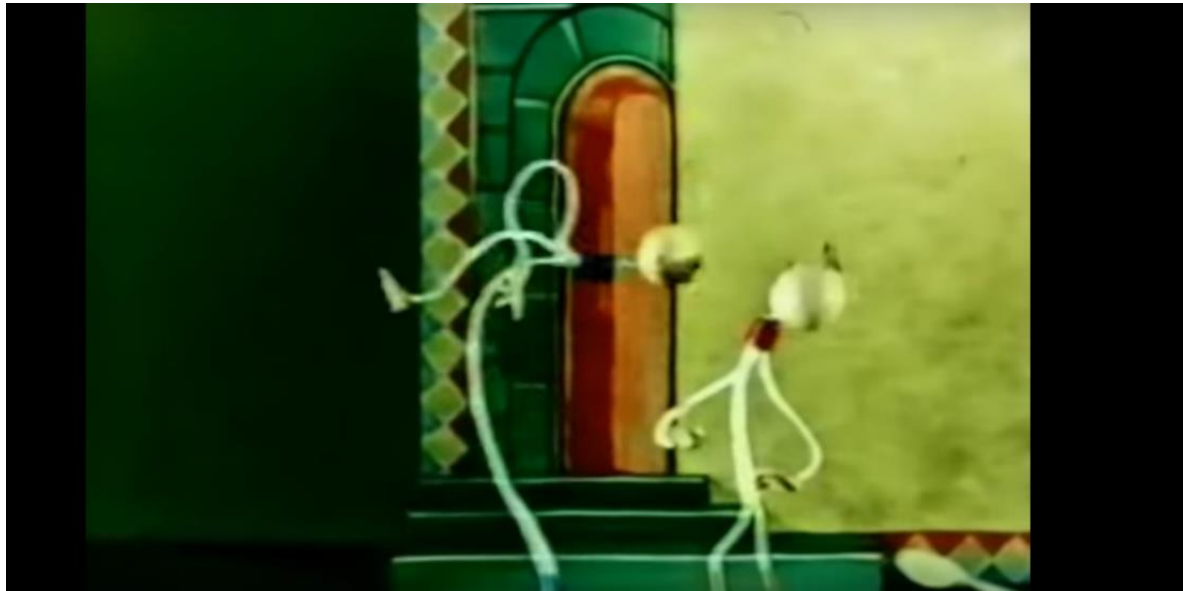


Fig. 27. Günter Rätz: "Filopat y Patafil", 1962-68
Serie animada.

En la serie de Rätz, Filopat (el más alto) está constantemente haciéndole travesuras a Patafil, quien, con su inteligencia, logra salvarse de los malos tratos de su compañero. En cambio, "Sepia y Marfil" cuenta la historia de una mujer (Sepia) que teme salir de su casa. Debido a esto, y dejándose llevar por su soledad, crea un amigo imaginario del cual se enamora (Marfil). La rareza de esta narrativa obliga a la protagonista a mantener un idilio con un ser invisible por miedo a enfrentar el mundo real. De esta manera, su vida estaba siendo manejada por los aspectos de la imaginación, creando, así, un lugar maravilloso del cual solo ella es consciente.

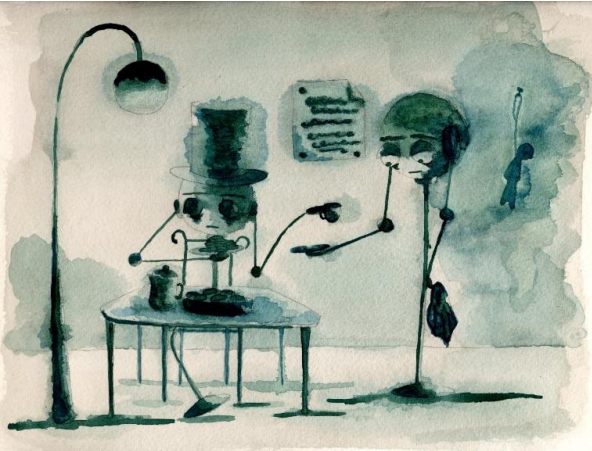
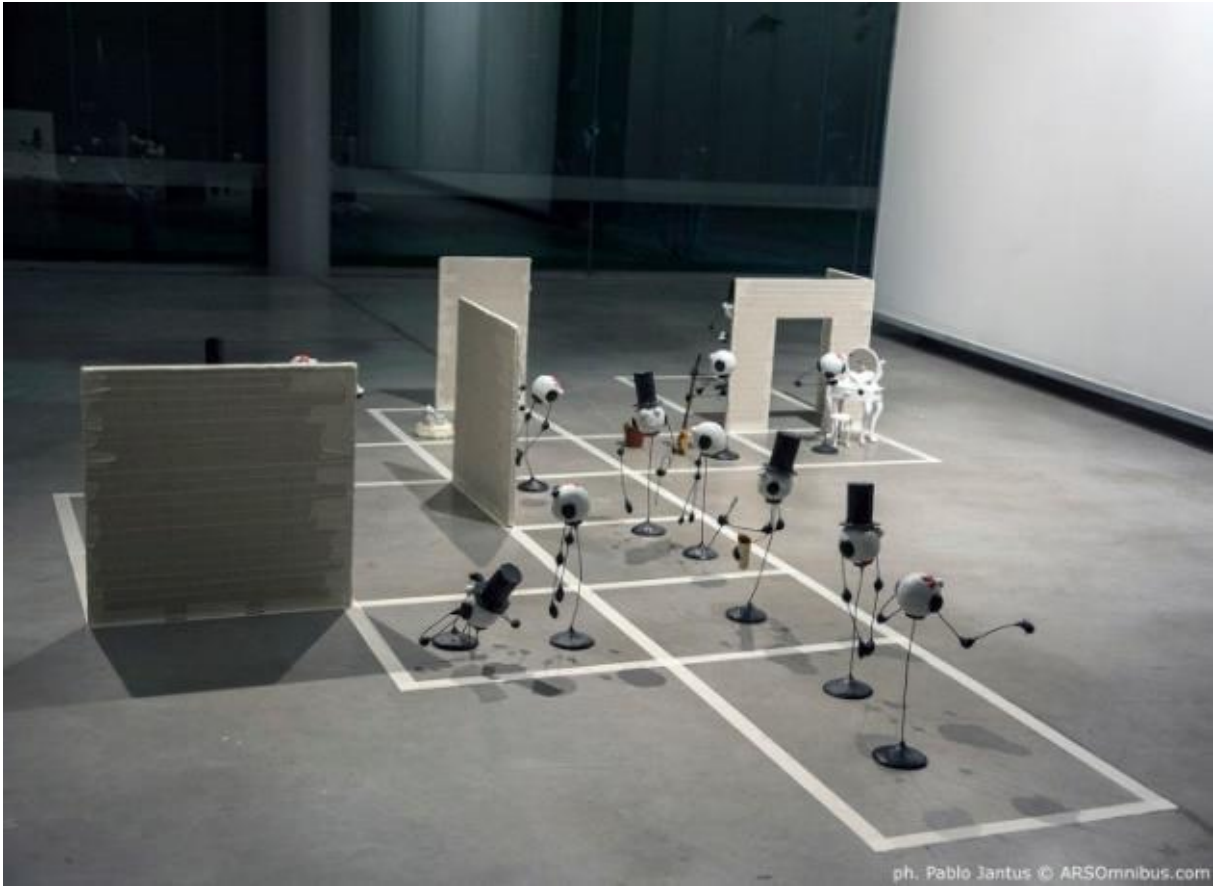


Fig. 28, 29 "Sepia y Marfil", 2011.
Acuarela

Con esta historia retomé, de cierta forma, la tarea inconclusa que había quedado en "Detectives de Gatulandia". En primera instancia, fue una animación en dibujo para, posteriormente, convertirse en una puesta en escena con personajes contruidos en pasta das, alambre, plumavit y papel.



ph. Pablo Jantus © ARSOmnibus.com

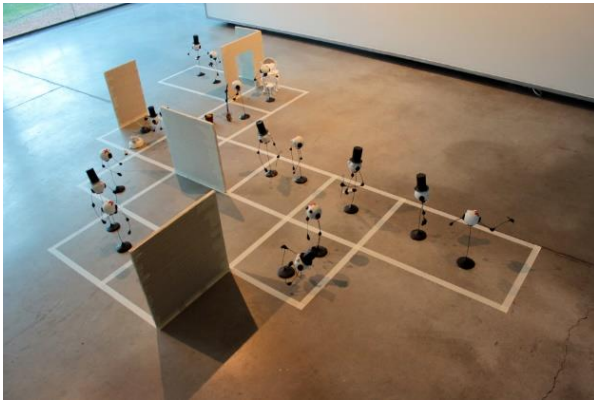


Fig. 30,31, 32 "Sepia y Marfil", 2014
Exposición Malgama, Embajada de Chile en Argentina. Buenos Aires.
Curatoría: María Victoria Bravo

En mis primeros trabajos, los personajes que retrataba estaban vinculados a algún aspecto autobiográfico con una carga efectiva importante, como fue el caso de Alejandro Cáfe, “Detectives de Gatulandia”, “Fi y Fu”, “Sepia y Marfil”, cuyos referentes se basaban en la experiencia del cotidiano. De esta manera, forjé el destino de estos individuos a partir de las cosas que personalmente me atormentaban, como el miedo a la pérdida y a la soledad. Y con todos estos elementos comencé a crear personajes en tela y dibujo que, de cierta forma, retrataban estas y otras emociones.

Al buscar referencias estéticas en diversos autores, me llamó la atención el trabajo de Tim Burton²⁴, dado que contenían personajes oscuros, depresivos y singulares. En particular, me interesó su película “Edward manos de tijeras” (1990), cuya excéntrica historia habla de un hombre que fue creado artificialmente con tijeras en lugar de manos. Edward fue adoptado por una familia de clase media que vivía en un barrio residencial perfecto. Todo comienza cuando una mujer que vende cosméticos llega hasta el castillo donde él habita y al encontrarlo solo decide llevarlo a vivir con su familia. En un principio, Edward es aceptado por ser diferente para luego ser condenado por la misma razón. La peculiaridad de este personaje es que es un robot que puede sentir emociones como el amor o la tristeza, siendo castigado por su ingenuidad. Para el final de la trama se denota aún más su condición de no humano, ya que mientras la chica de la cual se enamora envejece, él no cambia su aspecto.

²⁴ Tim Burton (Burbank, California, 1958). Director y productor de cine estadounidense.



Fig. 33 Fig. 30. Tim Burton: "Edward manos de tijeras", 1990

Es así como me sumergí en el mundo de Burton, el cual estaba habitado por seres cuya personalidad era depresiva, inocente y rara, dando como resultado una serie de personajes incomprensidos que no encajaban en ningún sitio.

"Tim Burton va al cine como todo el mundo, pero el cine le impresiona más que a nadie. Y en especial el cine fantástico. Se acuerda de Jason y los argonautas (1963), de don Chaffey, como una de las primeras películas que vio. De esta epopeya mitológica Tim recuerda, en particular, los efectos especiales del legendario Ray Harryhausen (la famosa técnica del stop-motion de la que el cineasta adulto se convertirá en fervoroso prosélito) que dan vida tanto a un gigante de piedra como a un ejército de esqueletos.

"Siempre me han gustado los monstruos y las películas de monstruos. Tenía la sensación de que la mayoría de estos monstruos eran unos incomprensidos y de que solían tener más corazón y alma que los humanos que los rodeaban. Estas películas fueron sin duda mis cuentos de hadas."²⁵

²⁵ Ferenczi, 2010, p. 8.

II.4 Los lugares con los que sueño

Mi imaginario procede de dos lugares: cosas y personas que, en algún aspecto, me son familiares. Entonces me apropió de lo que ya existe para construir a partir de ahí una escenografía, un personaje o una historia. En el cortometraje “Las Plumas del Pájaro Viridiam” (2014)²⁶, realicé una sesión de fotografías en sitios de exterior e interior, lo que dio como resultado una vídeo animación en *stop-motion* de aproximadamente 8 minutos, realizado en base al uso de materiales precarios y equipamiento de bajo presupuesto. El contenido narrativo hace alusión a un ficticio surrealista en el cual se personifica y caracteriza a una muñeca de trapo perdida en una casa maqueta. En ese espacio, entonces, se disuelve la distancia entre lo onírico y lo real.

La vida de la protagonista se asemeja a la de Sepia, ya que deja en evidencia la idealización del romanticismo de una forma exagerada. Con iluminación lúgubre, “Las plumas del pájaro Viridiam” se convierte en una cita a la pintura barroca. La propuesta de montaje contempló tanto la proyección como todo el trabajo de utilería y maquetería. La necesidad de operar con los mínimos recursos le otorgó una particularidad estética que respondía a un proceso de facturación artesanal y detallista.

²⁶ Vídeo animación en *stop-motion* de aproximadamente 8 minutos. Fue exhibido en la Galería de Arte de la Universidad Católica de Temuco dentro de la muestra “Malgama”. Chile, 2014.



Fig. 34. Fig. 32. "Las plumas del pájaro Viridiam", 2017
Stop-motion / color, duración 8 minutos

En comparación a lo anterior, los artistas Joaquín Cociña²⁷ y Cristóbal León²⁸ utilizan escenografías a partir de una majamama de cachureos y objetos en desuso, lo que le otorga originalidad a todas sus producciones. En una entrevista, realizada el año 2014 por Visioner T.V.²⁹, ambos autores dieron a conocer su opinión con respecto al hecho de trabajar a partir de materiales que encontraban:

“Preferimos trabajar con materiales que podemos destruir, reconstruir y modificar. Porque, en general, los trabajos de animación que estamos desarrollando ahora tienen que ver con esa transformación, reconstrucción, etc. También tiene que ver con que nos gusta imaginar que podemos hacer cosas de valor con basura. Creemos que esa es como una especie de economía virtuosa, más que hacer cosas que parecen basura con estructuras de fierro o algo así...”

(Cociña, 2014)

En su cortometraje “Lucía” narran la historia de una niña que cuenta en primera persona una versión de sus temores en base a las cosas que ve. Los autores trabajan la técnica del *stop-motion* llenando una habitación de tierra y rayando las paredes con dibujos a carboncillo, construyendo, así, una escenografía que también va mutando.

²⁷ Joaquín Cociña (Concepción, Chile) es artista y director de películas. Actualmente vive y trabaja en Santiago. Licenciado de Artes Visuales en la Universidad Católica de Chile, trabaja independientemente como escritor, ilustrador y diseñador de telones de fondo en teatro. Desde el año 2007, trabaja con Cristóbal León como dúo: Leon & Cociña. Juntos se conocen por sus animaciones en *stop motion*, donde combinan la escultura de figuras realizadas con materiales precarios, instalaciones a gran escala, el dibujo, la fotografía, el diseño y las técnicas de la imagen en movimiento. Complementariamente es parte de la Productora DILUVIO, con la que trabaja en la preproducción de La Casa del Lobo, su primer largometraje. En línea: <http://www.galeriaaafa.com/?portfolio=leon-cocina> [consulta: Julio, 2018]

²⁸ Cristóbal León es cineasta y artista visual. Ha realizado diversos cortometrajes y videoclips, usando en muchos de ellos la técnica de animación stop-motion. Gran parte de estos trabajos los realiza junto a Joaquín Cociña, conformando la dupla León & Cociña. Su trabajo ha sido expuesto entre otros lugares en la Bienal de Venecia, el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires y el Museo Guggenheim de Nueva York. Desde el año 2011 ha realizado talleres en distintas instituciones, como Balmaceda Arte Joven, Escuela La Cambre en Bruselas e ISLA en Antofagasta. En línea: <http://www.bienaldeartesmediales.cl/13/participante/cristobal-leon> [consulta: Julio, 2018]

²⁹ Visioner tv. 2014. Muestra “El castillo de la pureza”, presentada en el MAC Quinta Normal. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=KqRCR8mvcDA&t=95s> [consulta: Julio, 2018]



Fig. 35. Cristóbal León y Joaquín Cociña: "Lucia", (2007)
Duración 3:49 min.

En comparación a esto, se puede ver en el cortometraje "Las plumas del pájaro Viridiam" la elaboración precarizada de una maqueta hecha de trupán, papel mache, juguetes, objetos reutilizados, tela, etc., enriqueciendo estéticamente la secuencia de imágenes que cuentan la historia de una muñeca solitaria que conoce a Viridiam en uno de sus sueños, llevándolos a ambos a un reencuentro en la "vida real".

En la obra "Adelaida"³⁰ repito una práctica similar al construir espacios en base a materiales encontrados o de bajo presupuesto, estableciendo una historia en secuencia donde la protagonista se multiplica dentro de una misma escena, realizando diferentes acciones que construyen un relato.

En definitiva, y a modo de síntesis, se puede hablar aquí de mundos creados a partir de un imaginario originado en la infancia, lo que remite a mi primer trabajo "Ciudad Maniquí". Y luego se expande en "Alejandro Cáfé", "Detectives de Gatulandia" y "Sepia y Marfil", cuya ficción se basa en experiencias personales que datan de lugares en la vida real que se vuelven oníricos, trasgrediendo las reglas de lo

³⁰ "Adelaida", instalación. Espacio Matta – 2017. Exposición colectiva: "Injertos". Curatoria: María Victoria Bravo

inimaginable para dar cabida a universos oscuros y melancólicos. Estos semblantes están teñidos de un romanticismo que, quizás, les recuerda a los espectadores que alguna vez también fueron niños.



Fig. 36,37 Fig. 33. "Adelaida", 2017
Instalación. Espacio Matta, Santiago de Chile.
Fotografía: Daniela Gutierrez

CAPÍTULO III: DESDE LA PENUMBRA, LA CULMINACION DE LAS NO TAN MARAVILLAS

III. 1 Un universo gris

“El país de las no tan maravillas” se presenta a sí mismo como un sitio empapado de angustia, donde sus habitantes desconocen su libre albedrío y se desvanecen en la metáfora de una ciudad minera apagada y olvidada por el paso del tiempo. La propuesta se compone de tres maquetas en diferentes formatos, construidas a base de madera, plumavit, papel, alambre y tempera. Su composición orgánica responde a una especie de rompecabezas con piezas disímiles que hacen que cada una funcione de forma independiente, pero sin desconectarse entre sí; convirtiéndose en un grupo de islas habitadas por una comunidad de diminutos seres hechos de trapo.

La idea surge a partir del libro de Lewis Carroll, “Alicia en el país de las maravillas”, ya que, al asociarlo a esta novela, se reviste el deseo de crear un lugar tan hermoso como atóxico, dando cabida a la invención de universos y personajes que remiten a la infancia. Asimismo, al construirlo bajo un imaginario basado en experiencias personales se realiza la creación propia en conjunto con las influencias externas. De esta manera, “El país de las no tan maravillas” es un lugar triste y desolador en el cual habitan individuos sin identidad, género ni esperanza, cuya fortaleza de vida es trabajar sin descanso días tras días.

A partir de materiales precarios se da vida a una serie de escenografías lúgubres que hablan de una sociedad que se esclaviza a sí misma. Con árboles, senderos y lagos, “El país de las no tan maravillas” muestra un territorio sombrío, agrietado por los males de una comunidad indolente ante la imposibilidad de esconderse. La realidad de estas tres islas se sumerge bajo la incertidumbre de no saber si existe algún otro lugar al que se pueda ir.

La propuesta situada en una ambientación natural plantea el devenir de un conjunto de individuos que mantiene una rutina, aferrándose a ella con el fin de subsistir y convertirse en un pueblo obrero que vive oculto en la penumbra nocturna. En este sentido, citando la idea de bucle retratado en “Alicia en el país de las maravillas”, donde el sombrero es condenado a vivir eternamente la hora del té.





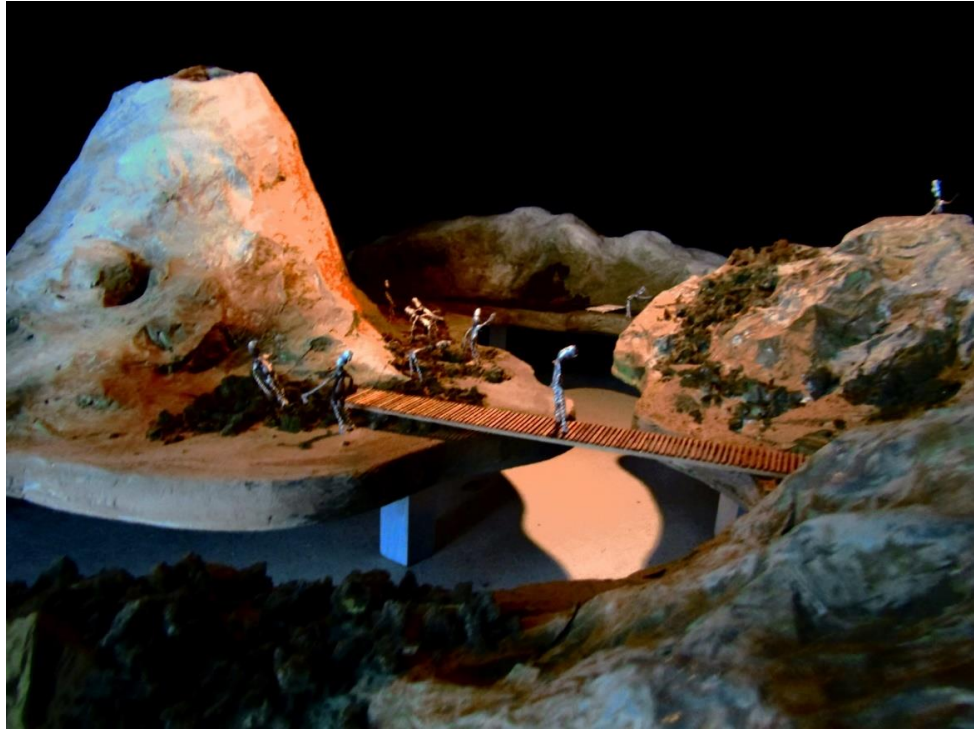


Fig. 38, 39, 40, 41, 42. "El país de las no tan Maravillas", 2018
Museo de arte Contemporáneo, Quinta Normal, Santiago de Chile

Como referencia cabe mencionar al belga Jan Svankmajer, quien realizó una versión de “Alicia en el país de las maravillas”, la cual se titula “Alice” (1988)³¹, donde narra la historia de una niña que, después de haber leído el cuento de Lewis Carroll, se queda dormida en su cuarto rodeada de sus juguetes y en sus sueños es transportada al País de las Maravillas. A medida que persigue al escurridizo Conejo Blanco, vive peligrosas aventuras en las profundidades del Reino de la Niñez, que culminan con un juicio al que es sometida en la corte del Rey y la Reina de Corazones³². En esta historia Svankmajer distorsiona la obra de Lewis Carroll por completo, ya que en el libro y en adaptaciones audiovisuales, como la de Tim Burton, Alicia ve un conejo escapar por entre los árboles y lo persigue hasta caer por un agujero, llegando así al País de las Maravillas. Sin embargo, la versión de Svankmajer es la más trastocada de todas, porque, para hacer el efecto de una Alicia pequeña, utilizó en su lugar a una peculiar muñeca de porcelana, cuyos movimientos fueron generados bajo la técnica de *stop-motion*.



Fig. 43. Jan Švankmajer: “Alice”, 1988

³¹ En línea: <http://123movies.com/watch/Nx4EIVGz-alice-1988.html> [consulta: Julio, 2018]

³² <https://www.filmaffinity.com/cl/film216247.html> [consulta: Julio, 2018]

Otro caso particular es el de Jiří Trnka³³, autor de “The Hand” (1965)³⁴, cuyo cortometraje en *stop-motion* narra la historia de un artista alfarero que trabaja afanosamente en su torno fabricando macetas para una flor. Su labor se ve una y otra vez interrumpida por una gran mano que le indica que debe hacer una estatua con su forma. El artista se niega una y otra vez, cierra puertas y ventanas, pero la gran mano encuentra siempre una nueva forma de hacerse presente.³⁵ En mitad de la trama el protagonista es secuestrado, encerrado y obligado a esculpir el diseño de una gran mano. Finalmente, logra escapar de regreso a su casa y después de un largo intento por proteger la flor, para la cual moldeaba maceteros, el artista muere. En este sentido, se puede percibir la opresión de un sistema que ejerce una fuerza dictatorial sobre un individuo, que en el caso de “En el país de las no tan maravillas” se ve reflejado en la imposibilidad de sentirse un sujeto autónomo.



Fig. 44. Jiří Trnka: “The Hand”, 1965

³³ Jiří Trnka (Pilsen, 1912 - Praga, 1969) Dibujante y director cinematográfico checoslovaco. Como sus abuelos eran tallistas de madera, Trnka aprendió el arte de fabricar marionetas cuando solo contaba con nueve años. Semejante destreza llamó la atención de un maestro en esta materia, Josef Skupa, director del teatro de marionetas de Pilsen. Aunque la relación con Skupa se prolongó mientras duraron sus estudios de bachillerato, Trnka decidió abandonar por un tiempo los títeres y dedicarse a la pintura, y para ello ingresó en la Escuela de Artes y Oficios de Praga.

³⁴ “La mano” – cortometraje. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=CTV1To1e5w8> [consulta: Junio, 2018]

³⁵ En línea: <https://www.filmaffinity.com/cl/film106876.html> [consulta: Junio, 2018]

III.2 La metamorfosis

“Una mañana, tras un sueño intranquilo, Gregorio Samsa se despertó convertido en un monstruoso insecto. Estaba echado de espaldas sobre un duro caparazón y, al alzar la cabeza, vio su vientre convexo y oscuro, surcado por curvadas callosidades, sobre el cual casi no se aguantaba la colcha, que estaba a punto de escurrirse hasta el suelo. Numerosas patas penosamente delgadas en comparación al grosor normal de sus piernas se agitaban sin concierto.”

Frankz Kafka: “La Metamorfosis”³⁶

Así comienza el libro “La Metamorfosis”: con un hombre que desconoce las razones del porqué se despertó convertido en un bicho. Al poner atención en la siguiente frase “numerosas patas penosamente delgadas en comparación al grosor normal de sus piernas se agitaban sin concierto”, imagino una horrible cucaracha moviéndose de un lado a otro.

Dentro de la propuesta, la fisionomía de mis personajes pierde protagonismo al presenciar la instalación como un total. Sin embargo, hay que destacar que sus delgadas extremidades y encorvado cuerpo se asemejan a las características de un insecto. Como es el caso del cortometraje “Deseo bailar con el hijo de los pájaros”³⁷, donde una muñeca que baila consigo misma ejerce extraños movimientos que dan cuenta de una referencia corpórea a los bichos.

La necesidad de insertar una cita de “La Metamorfosis” repara en el hecho de inmiscuirse, ya sea literal o metafóricamente, en la psiquis y la apariencia de los individuos que habitan “El país de las no tan maravillas”. Con sus cuerpos cansados, muestra la realidad de seres austeros que sobreviven en una sociedad de iguales como si fueran una colonia de hormigas, aunque pareciera, en este sentido, que cada uno de ellos pareciera contar su propia historia. Se pernota, entonces, la idea de que se habita en un mundo donde los sueños son prohibidos y toda posibilidad

³⁶ Kafka, F. (2009). *La Metamorfosis*. Madrid: Akal.

³⁷Cortometraje “Deseo Baila con el hijo de los pájaros”. 2013. *Stop – motion*. Autora: Maria Victoria Bravo. Santiago, Chile.

de ser feliz es aniquilada por una atmosfera poco acogedora, volviéndose un lugar hostil donde sus pobladores trabajan arduamente sin una razón concreta.

En resumidas y aclaradoras cuentas, “El país de las no tan maravillas” se convierte en el miedo que habita en cada uno de nosotros.

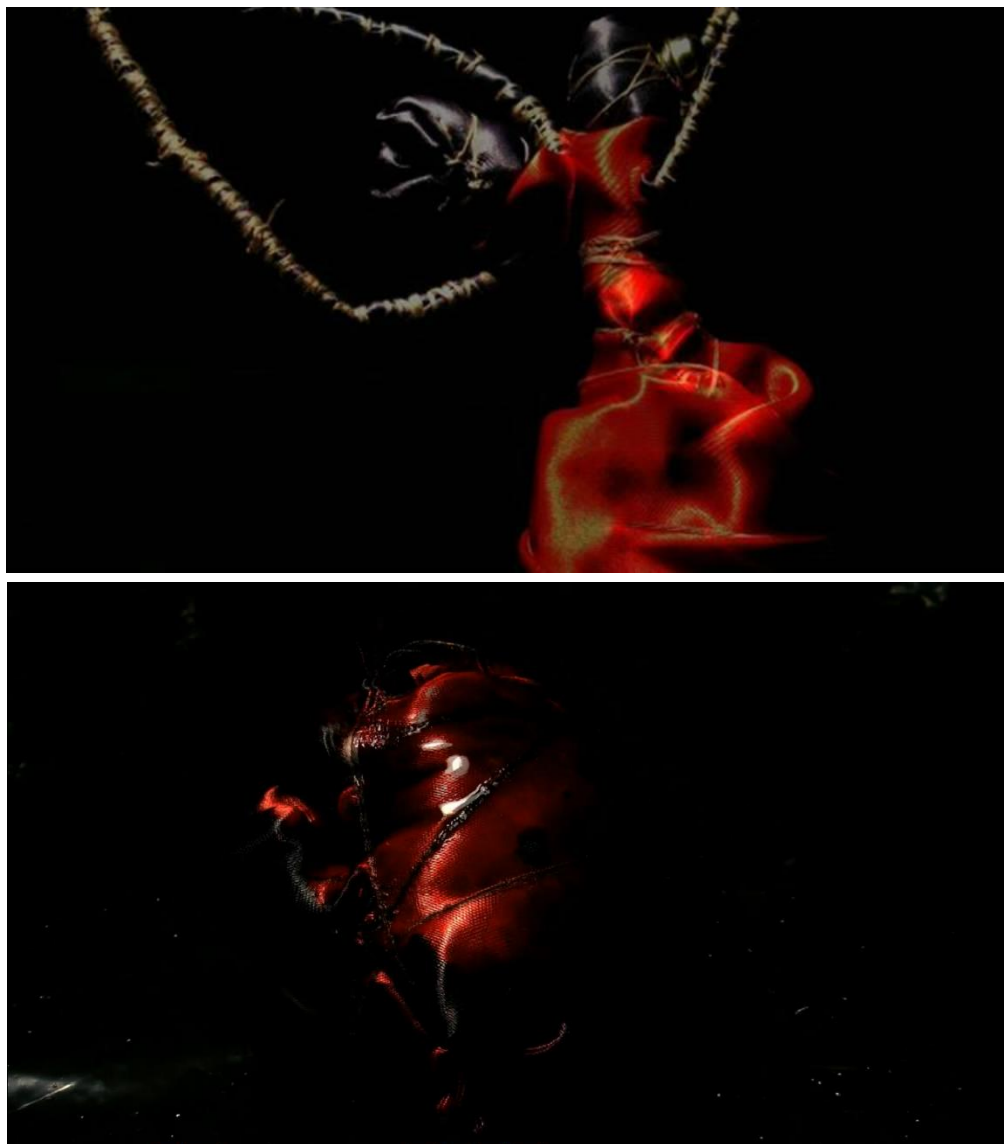


Fig. 45, 46. María Victoria Bravo. “Deseo bailar con el hijo de los pájaros”. 2013
Duración 2:03 min.

CONCLUSION

“El país de las no tan maravillas” es el resultado de las experiencias y conocimientos adquiridos en el transcurso de mis estudios artísticos. Se da cuenta de un imaginario que remite, de alguna manera, a situaciones de mi infancia. Estos aspectos de mi historia personal están relacionados con los miedos o temores individuales y colectivos que se manifiestan, a su vez, en la sociedad contemporánea. Y para llevar a cabo estos contenidos e ideas, asociadas a mi biografía, en una propuesta visual, se utilizaron las herramientas del vídeo y la instalación.

Los referentes literarios y cinematográficos citados han sido importantes para dar un significado más universal y contextual a estos temores. También el uso de materiales precarios, siempre relacionados con técnicas vinculadas a la infancia y a los diversos espacios que forman al individuo, han sido fundamentales para la configuración de un pensamiento visual crítico respecto al modo en que nuestra mirada sobre el mundo se ve reducida con el paso del tiempo.

De este modo, mis trabajos buscan reflexionar sobre ese pasaje o tránsito desde un mundo habitado por figuras de la imaginación hacia un espacio social en el cual tales espectros se ven excluidos o relegados a la invisibilidad. Todo ello a pesar de que la condición fantasmagórica de estas figuras imaginativas sea el trasfondo que sustenta las funciones y los roles que debemos efectuar para ser parte de la realidad en que vivimos. Sin olvidar, cabe mencionar, que tales figuras están constituidas y condicionadas a la mirada subjetiva sobre un contexto en particular.

Por ello, y en modo conclusivo, la obra escogida remite a un mundo enriquecido internamente y que es impulsado por la interpretación de los acontecimientos cotidianos bajo una mirada trágica y, a la vez, romántica. En específico, parte de la idea de habitar en comunidad, como construcción de una realidad ficticia, en la cual cada individuo es capaz de contar su propia historia.

BIBLIOGRAFÍA

1. Libros

- Bettelheim, B. (1977). "Psicoanálisis de los cuentos de hadas". En B. Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Breton, A. (2001). *Manifiestos del surrealismo*. Buenos Aires: Argonauta.
- Carroll, L. (2003). *Alicia en el país de las Maravillas*. Neuquén: Ediciones del Sur.
- Colleone, D. (2011). *Notas para una historia en suspenso. Historia forzada: bifurcaciones de arte joven en Chile*. Santiago, Bravo y Allende editores.
- Ferenczi, A. (2010). "Maestros del cine". En A. Ferenczi, *Maestros del cine*. Francia. Editorial Cahiers du Cinema.
- Kafka, F. (2009). *La Metamorfosis*. Madrid: Akal.

2. Sitios www (word wide web)

- Esopo [En línea]
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/esopo.htm> [consulta: Agosto, 2018]
- Lynch, David. "El hombre elefante" [En línea]
https://www.youtube.com/watch?v=1AqDqpnJR_Q [consulta: Julio, 2018]
- Lynch, David. "Rabbits" [En línea]
<https://www.youtube.com/watch?v=81onDRle04U&t=2205s> [consulta: Julio, 2018]
- Lynch, David. "La abuela" (1970) [En línea]
<https://www.youtube.com/watch?v=1p5qEt766ZQ> [consulta: Julio, 2018]
- Asociación APATAPELA. [En línea]
<http://ateliers-filmflamme.pagesperso-orange.fr/passemoilacamera.html> [consulta: Agosto, 2018]
- "Espectros de la Catedral Maria Mayor". [En línea]
<https://www.youtube.com/watch?v=XIYOXeJ6wT4> [consulta: Agosto, 2018]
- Quay, Brothers. "Street of Cocodrile" [En línea]

https://www.youtube.com/watch?v=rKzh6ZBVD_Y [consulta: Enero, 2019]

Cociña, Joaquín [En línea]

<http://www.galeriaafa.com/?portfolio=leon-cocina> [consulta: Julio, 2018]

Leon, Cristobal [En línea]

<http://www.bienaldeartesmediales.cl/13/participante/cristobal-leon> [consulta: Julio, 2018]

Visioner tv. 2014. Muestra “El castillo de la pureza” [En línea]

<https://www.youtube.com/watch?v=KqRCR8mvcDA&t=95s> [consulta: Julio, 2018]

Švankmajer, Jan. “Alice” [En línea]

<http://l23movies.com/watch/Nx4EIVGz-alice-1988.html> [consulta: Julio, 2018]

<https://www.filmaffinity.com/cl/film216247.html> [consulta: Julio, 2018]

Trnka, Jiří. “La mano” [En línea]

<https://www.youtube.com/watch?v=CTV1To1e5w8> [consulta: Junio, 2018]

<https://www.filmaffinity.com/cl/film106876.html> [consulta: Junio, 2018]