


## ANIMACIÓN STOP-MOTION EN CHILE GLOBALIZADO: CORRESPONDENCIAS CINEMATOGRAFICAS DE LO PRECARIO

Escrito por [Lina X. Aguirre](#) | tamaño de la fuente  | [Imprimir](#)



### RESUMEN

Este artículo analiza la reciente producción de animación *stop-motion* en Chile globalizado y su relación con la precariedad, término asociado con la incertidumbre, inseguridad y transitoriedad que caracterizan la experiencia del sujeto contemporáneo. Inicialmente, identifico dos posturas opuestas de la producción *stop-motion* en relación con la precariedad: una de negación, y otra en que esta condición se lleva a la forma y se explota como material de experimentación estética. Mi análisis aborda esta última tendencia, y se centra en los cortometrajes *Lucía* (2007) y *Luis* (2008) del colectivo chileno Diluvio. A partir de los postulados del crítico Nicolás Bourriaud sobre la existencia de un "régimen estético precario", se identifican y analizan tres manifestaciones de la precariedad en las obras: el uso de materiales pobres, la disposición de la imagen hacia lo háptico y la estructuración a partir de trayectorias espaciales y materiales. Finalmente, discuto la conexión entre la presencia de la precariedad en los cortos y su aceptación por parte de audiencias transnacionales.

**PALABRAS CLAVE:** animación, *stop-motion*, Chile, *Lucía*, *Luis*, precariedad.

### ABSTRACT

This paper studies the recent production of stop-motion animation in globalized Chile and its relationship with precarity, term linked to the uncertainty, insecurity and ephemerality characteristic of contemporary experience. Initially, I identify two opposite positions before precarity: one that denies it, and a second one in which precarity is taken to form and used as a platform of aesthetic experimentation. My analysis addresses the later, focusing on the shorts *Lucía* (2007) and *Luis* (2008) by the Chilean collective Diluvio. In dialogue with Nicolas Bourriaud's proposal about the existence of a "precarious aesthetic regime", I identify and analyze three manifestations of precarity: the use of poor

materials, the disposition of the image toward the haptic, and the structuration of the works around spatial and material trajectories. Finally, I discuss the connection between the presence of precarity in the shorts and the acceptance by transnational audiences.

**KEY WORDS:** animation, stop-motion, Chile, *Lucía*, *Luis*, precarity.

Partiendo del negro, el primer plano de un venado, un premio de caza. La cámara retrocede y gira revelando la habitación —una sala doméstica— a media luz, las señas de cuadros que estuvieron colgados sobre el muro que alguna vez fue blanco, los muebles destruidos cubiertos de desechos, fragmentos de madera, plumas, tierra, materiales indiscernibles. Huellas de destrucción, desorden total. La luz titila acompasada con un suspiro ahogado, en off, y sonidos de hojas quebrándose. Al ritmo de una exhalación, los fragmentos de cosas viajan por el suelo, en un intento por retornar su sitio original en la habitación, al tiempo que los muros ahumados se tiñen de negro. Sobre el negro, que abre el espacio doméstico al exterior, vemos surgir, dibujadas en blanco, siluetas de árboles: un bosque por donde pasa corriendo la figura de un lobo. Mientras tanto, escuchamos el susurro de un niño —una voz subterránea y arenosa— narrando la aterradora experiencia de salir al bosque cerca de su casa. Imagen y sonido no se corresponden, hasta que vemos la silueta del lobo desaparecer tras los muebles —que resultan desbaratados tras fuertes golpes y crujidos— ser sustituida por la silueta del niño.

Esta breve descripción corresponde a los segundos iniciales del cortometraje *Luis*<sup>[1]</sup> (2008), realizado por el colectivo chileno Diluvio.<sup>[2]</sup> Producido en animación *stop-motion*<sup>[3]</sup> con objetos de tamaño natural y dibujos en carbón, este video nos sumerge en una atmósfera sombría y titilante, un mundo de materiales frágiles, transformaciones inesperadas y trayectorias materiales que involucran dinámicas ambiguas de construcción y destrucción. Todo en este corto aparece

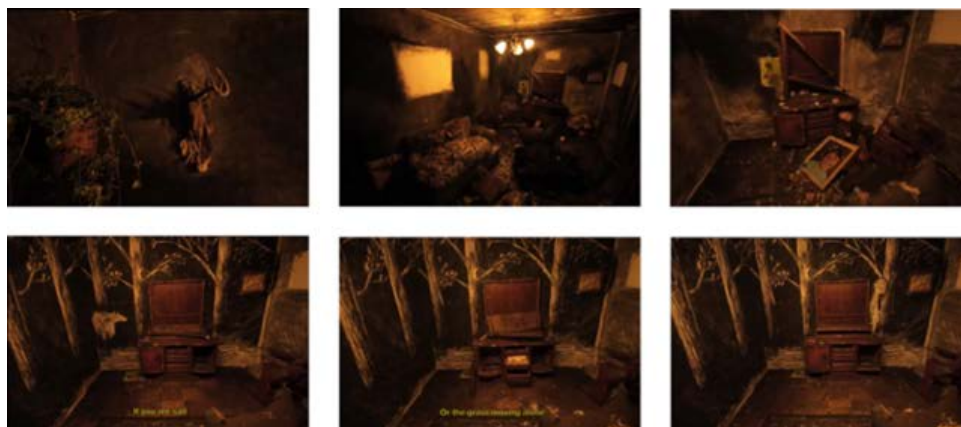


Ilustración 1. *Luis*. Colectivo Diluvio. Animación *stop-motion* y animación 2D. 2008. Ésta y todas las imágenes incluidas en este artículo aparecen por cortesía de sus autores.

inestable, incluso su ubicación, pues ha circulado principalmente a través de Internet, un espacio proliferante y en continua mutación dentro del cual la obra se desplaza, se esconde, se multiplicagracias a las acciones de quienes la ven. *Luis*, así como *Lucía*<sup>[4]</sup> (2007), con el cual conforman la serie *Lucía, Luis y el lobo* evidencian el modo en que la animación *stop-motion* producida en Chile materializa y problematiza la precariedad que caracteriza la vida en la sociedad globalizada.

En este texto analizo las diversas maneras en que *Luis* y *Lucía* participan de lo que el crítico de arte y curador francés Nicolas Bourriaud denomina un “régimen estético precario”. De acuerdo con este autor, tal régimen está basado en la transitoriedad, intermitencia, borrosidad y fragilidad que marcan la experiencia contemporánea, haciéndola precaria.

Es importante aclarar que Bourriaud no es el único que se refiere a la experiencia contemporánea en términos de precariedad. En las humanidades y las ciencias sociales el término precariedad —acotado por Pierre Bourdieu como *precarité* y adoptado en habla inglesa a través del neologismo *precarity*— ha sido asociado con la flexibilización

del trabajo en la producción Post-Fordista, especialmente en Europa y los Estados Unidos (Ettlinger 309), y con las condiciones de vulnerabilidad y riesgo que de ella se derivan. Como lo señala la geógrafa Louis Waite en su artículo panorámico "A place and Space for a Critical Geography of Precarity?" el término le fue útil a Pierre Bourdieu para hablar de la diferencia entre trabajo fijo y contingente en Argelia a principios de la década del sesenta. Durante los años setenta y ochenta cuando las economías europeas se encontraban en pleno apogeo, el término no encontró un contexto laboral en qué insertarse y fue utilizado de manera más flexible. Sin embargo, en cuanto el panorama económico mundial comenzó a ensombrecerse y los mapas globales comenzaron a ajustarse el desempleo se convirtió en una variable económica y social clave y el término precariedad comenzó de nuevo a ser utilizado para hablar sobre el deterioro del empleo en las nuevas condiciones económicas. A finales de los ochenta, Claudine Offredi propuso que el término precariedad podía ir más allá del ámbito del empleo y que podía ser visto como un rasgo definitorio de la sociedad en general. Así surgió el término "precarización" el cual, según el recuento de Waite, se refiere al proceso a través del cual la sociedad como un todo se torna más precaria y potencialmente inestable (415). El término también se considera próximo (aunque no idéntico) a conceptos como el "riesgo", tal como fuera elaborado por Ulrich Beck, y a la vulnerabilidad desde la perspectiva de las ciencias sociales.

En los últimos años, el término se ha revelado precario e inestable en sí mismo y ha sido empleado de diferentes maneras. Autores como Judith Butler lo han relacionado con el estado de la sociedad estadounidense post 11 de septiembre y la preponderancia del terror, mientras que otros como Nancy Ettlinger y Katie Stewart han intentado liberarlo de sus límites espacio-temporales y formales. Para Nancy Ettlinger, la precariedad no es una condición exclusiva del actual régimen del capital y el trabajo, sino algo que ha acompañado a la experiencia humana en diferentes momentos y lugares ("Precarity Unbound"). Desde esta mirada, la precariedad se desliga de la inseguridad laboral y del terror, y se define de forma como una condición de vulnerabilidad relativa a la contingencia y la imposibilidad de predecir (320); se trata de una sensación de inseguridad e incertidumbre, de falta de control, una propensión al deterioro —como diría el antropólogo Joao Biehl, la experiencia de un estado de emergencia. Lo que sería propio de un momento y un lugar determinados serían las formas que puede tomar, los objetos y prácticas específicas en que se manifiesta, su potencia al permear la experiencia, así como los afectos, imaginarios, formas y acciones que incita.

Tal como lo plantea Nancy Ettlinger, la precariedad se manifiesta en los microespacios de la vida diaria (320), en el ámbito del trabajo y la vida social, en la vida íntima y las relaciones personales, en nuestras relaciones con los objetos, el espacio y la realidad material. Y cuando se experimenta, produce afectos, posiciones y acciones, pero también, como lo sostiene Katie Stewart, da origen a imaginarios, modos de representación, formas que pueden materializarse en la producción artística. De esta manera se hace posible que la precariedad haga su tránsito del ámbito social a la estética y la materialidad artística.

Es en este punto donde el trabajo de Bourriaud adquiere importancia. Él está interesado en mostrar cómo la precariedad se filtra en el arte actual, cómo afecta los conceptos que guían las obras y prácticas de artistas alrededor del globo y cómo ésta condición se convierte en la variable determinante de la materialidad, los procesos y las estrategias de exhibición. En su artículo "Precarious Constructions: answer to Jacques Rancière on art and politics" y en su libro *The Radicant*, Bourriaud plantea varias formas de precariedad detectadas por él en el trabajo de artistas de renombre mundial como Rirkrit Tiravanija, Pierre Huyghe y Thomas Hirschhorn. Algunas de ellas son la fragilidad, la borrosidad, la intermitencia, la adopción de formas asociadas al viaje y la transferencia; sin embargo, más allá de sus análisis específicos, Bourriaud deja abierto el camino para el análisis de otras formas de precariedad, pues él considera que lo que configura al régimen estético precario es una profunda disposición hacia lo transitorio y lo inestable.

Mi análisis de los cortos de Diluvio, *Luis* y *Lucía*, parte de la propuesta de Bourriaud y busca mostrar cómo recursos técnicos de vieja data, tales como la animación stop-motion, son utilizados para proponer nuevas relaciones espaciales, ritmos, secuencias, horizontes temporales y relaciones con la realidad material que visibilizan e intensifican formalmente la precariedad, planteándola como una atmósfera inevitable para el sujeto contemporáneo. Los cortos manifiestan al nivel de la forma y la narrativa que los sujetos deben aprender a navegar la precariedad, explorando sus recursos y posibilidades, y al tiempo sorteando el miedo frente a lo cambiante y lo inesperado. Finalmente, comentaré la forma en que estas obras de Diluvio participan en los circuitos audiovisuales y artísticos

actuales, y el papel que la clara presencia de la precariedad juega en su aceptación global.

### Animación *stop-motion* en Chile: técnica y precariedad

En Chile, la producción de animación *stop-motion* se inició en los años ochenta, con el trabajo de la animadora Vivienne Barry, quien se hizo popular por sus programas de televisión y cortometrajes infantiles, especialmente por **Tata colores**, una serie de dieciséis microcapítulos que fue transmitida entre 1990 y 1994 por el canal Televisión Nacional de Chile TVN. La serie indicaba a los niños que había llegado la hora de dormir a través de breves historias relacionadas con actividades cotidianas o situaciones familiares para ellos. Con una combinación de *stop-motion* en arcilla, animación de papeles recortados y dibujos, y un trabajo de iluminación y color que resaltaba la armonía y los contrastes, Barry construía composiciones en movimiento que podían ser exploradas visualmente de manera lúdica y fácilmente recordadas. La popularidad de su trabajo hizo que por más de dos décadas la animación *stop-motion* en Chile estuviera asociada a programas infantiles y a una estética armónica, colorida y alegre como la de *Tata colores*<sup>[5]</sup>.

A partir de 2006, con el lanzamiento en la ciudad de Santiago de la obra de teatro *Maleza*, de la compañía de teatro que lleva el mismo nombre, el uso del *stop-motion* demuestra un avance hacia otros formatos y audiencias. En esta obra, que ha circulado en Chile y en festivales internacionales especialmente en Europa, la animación se convierte en complemento escenográfico y narrativo de la actuación en vivo; mientras los actores interpretan las acciones que corresponden a la vida cotidiana de los personajes, la animación *stop-motion* —de gran detalle y perfección técnica— se proyecta en una pantalla en medio del escenario para narrar los sueños, deseos dilemas: la vida interior de los personajes. La obra cuenta la historia de Ana, una joven que planea escapar de su casa porque su padre ha muerto y su madre la somete a maltratos físicos y psicológicos. El montaje se enfoca en la conmocionada vida psíquica de Ana, y en lo sobrecogedor de su encierro material. Obras como *Maleza* demuestran un impulso experimental en cuanto al formato y la narrativa, pero la animación *stop-motion* conserva características estéticas y materiales muy cercanas a aquellas utilizadas por Vivienne Berry.

Junto con producciones posteriores como los cortos para televisión *El ogro y el pollo* (2010) de Cecilia Toro y Hugo Covarrubias, los cortometrajes *El almohadón de plumas* (2007) de Hugo Covarrubias y Muriel Miranda y *La niña de viento* (2009) de Nicolás Lara, se ha llegado a conformar en Chile una tendencia caracterizada por la armonía estética, la estabilidad y balance en todos los aspectos, incluyendo la materialidad, la iluminación, el movimiento y el sonido. Con estilos diversos, estas obras de animación apuntan a la creación de mundos ficcionales en perfecto funcionamiento, artificios terminados que intentan un alto grado de “realismo”, el cual, de acuerdo con el teórico de la animación Paul Wells, tiene que ver con el seguimiento de modelos de representación similares a los de las películas en vivo y con una aspiración de verosimilitud, incluso cuando se hacen películas con narrativas de cuentos de hadas o utilizando animales o humanos caricaturizados como personajes principales (24-25). En estas películas los objetos, los personajes y el ambiente están sometidos a las leyes físicas del mundo real, la animación otorga a los personajes y objetos movimientos imitativos de referentes reales, y el sonido demuestra una “adecuación diegética”, además de guardar equilibrio con los demás elementos de la película. Además del realismo, estas producciones tienden a crear atmósferas alegres, o por lo menos posibles de asociar a una emoción o estado mental claro y nombrable, y optan por narrativas estructuradas de forma tradicional o que responden a adaptaciones de géneros literarios como el cuento y la fábula. Algunos ejemplos son *El Almohadón de plumas*, que es una adaptación del cuento con el mismo título de Horacio Quiroga, y *El ogro y el pollo*, donde cada corto presenta un mal hábito cotidiano del ogro —no lavarse los dientes, no botar la basura en su lugar— el cual el pollo ayuda a corregir con ánimo moralizante.

*Lucía*, realizado en 2007, plantea una variación en esta tradición y abre un camino que se va a nutrir de tradiciones visuales variadas, ignorando casi por completo el camino recorrido por animadores locales. Con la influencia de animadores internacionales de todas las épocas, como Ladislav Starewicz<sup>[6]</sup> —quien revolucionó la animación con sus películas de insectos a principios del siglo veinte, el checo Jan Svankmajer<sup>[7]</sup> y los hermanos Quay,<sup>[8]</sup> comienzan a producirse obras que ya no intentan crear artificios perfectos, sino todo lo contrario, mundos con sus propias leyes de funcionamiento caracterizados por la imperfección y la permanente transformación. En estas producciones priman materialidades orgánicas y poco durables como tierra, madera o papel, tanto como narrativas fragmentadas que no

logran completarse, resolverse o ajustarse a un género definido. Los espacios mutan o atraviesan procesos de deterioro, y el movimiento creado a través de la animación, así como la iluminación, son inestables y discontinuos. Además de *Lucía* y *Luis*, en esta tendencia se destacan obras como los cortometrajes *D-construir*<sup>[9]</sup> (2009), de Eduardo Bunster, *El cuarto más pequeño* (2009), de Cristóbal León en colaboración con la suiza Nina Werhle, y la serie *Recetario/Papeles sádicos* (2010-2011) de Juan Pablo Langlois y Nico Superby.

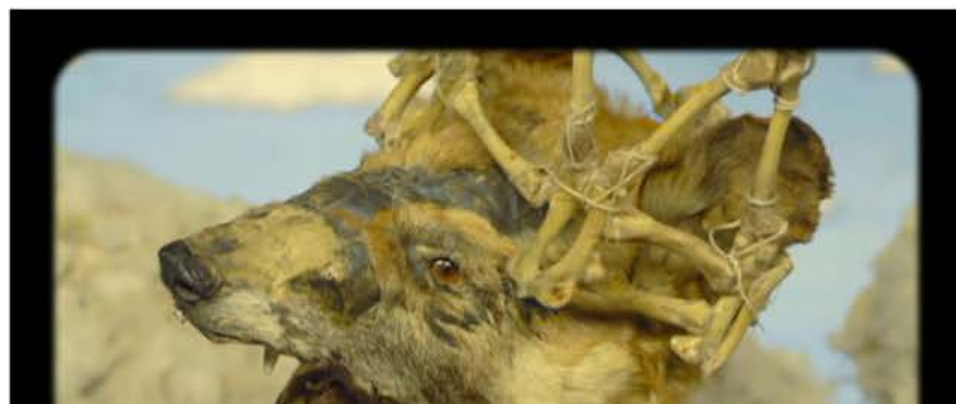




Ilustración 2. *D-construir*. Cortometraje. Actuación en vivo y animación *stop-motion*. Eduardo Bunster, 2009.

Las dos tendencias que he mencionado demuestran, no solamente diversos grados de complejidad estética y narrativa, sino dos actitudes opuestas frente a la precariedad imperante en la vida diaria. Ambas tendencias se enfrentan a la precariedad, pero mientras la primera tendencia la niega o compensa, intentando una estabilización y una perfecta articulación entre todos los componentes de las obras, la segunda la exalta y utiliza sus principios como material de experimentación estética. *Lucía* y *Luis* se preocupan, no por la perfección de la técnica y su capacidad de ofrecer placer visual, sino por el potencial que el *stop-motion* tiene en términos de transformación material, generación de movimiento y replanteamiento de relaciones espacio-temporales. En vez de crear una animación sofisticada en términos técnicos, se recurre a los principios básicos de la técnica para “dar vida” a un amplio espectro de materiales y objetos; el proceso de animación consiste, no en seguir guiones y maquetas técnicas predeterminadas, sino en descubrir las propiedades y los límites de movimiento de los objetos, de navegar en la contingencia de sus relaciones, para, a partir de allí, generar un desarrollo narrativo y formal.<sup>[10]</sup> De esta manera, la animación deja de ser un fin para convertirse en espacio de invención, un camino de rutas inciertas. Con esto quiero sugerir que los impulsos experimentales que se dan en modalidades como el *stop-motion*, y en la actual producción visual chilena, encuentran sustento, al menos en parte, en la conciencia de la precariedad y en la intención de plasmarla en formas. Esto se justifica con la existencia de proyectos cada vez más variados y arriesgados —en el cine, la pintura, la escultura y la instalación, así como en la exhibición y comercialización del arte— en torno a categorías como el movimiento, el cambio, la duración y la fragilidad material, y temas como el viaje y la pobreza<sup>[11]</sup>.

### *Lucía y Luis*

*Lucía* y *Luis* fueron creados como una serie y exhibidos por primera vez en 2008 como parte de la instalación *Lucía, Luis y el lobo* en la Sala cero de la Galería Animal en Santiago (ver Ilustración 3), la cual, durante más de una década, fue una de las instancias de exhibición más importantes para el arte joven en Chile.<sup>[12]</sup> En cada uno de los cortos la voz en off del protagonista narra fragmentos de su historia con el otro, sus experiencias en el bosque cercano a su casa, y los deseos y temores surgidos de estas experiencias. Los protagonistas de cada corto ofrecen dos versiones que se complementan de algún modo, pero que están llenas de contradicciones y vacíos. Todo ocurre

en los límites de habitaciones domésticas —el cuarto de Lucía y la sala de la casa de Luis— las cuales entran en procesos de transformación gracias a la animación de los objetos y de dibujos en carbón realizados sobre los muros. De los protagonistas solamente tenemos sus voces, que son susurros afectados por el miedo y la tristeza, y sus siluetas cambiantes dibujándose, transitando o desapareciendo sobre los muros.





Ilustración 3. *Lucía, Luis y el lobo*. Colectivo Diluvio. Instalación. Galería Cero, Santiago de Chile, 2008.

En *Lucía*, una voz de niña susurra los recuerdos del verano anterior cuando conoció a Luis y eran felices juntos. Una vez recordado lo agradable, comienza a narrar las cosas que le asustaban de Luis, y a este pensamiento se encadena todo lo que en su entorno le produce miedo, los crujidos de la casa, los ruidos que vienen de fuera, el vecino que parece haber asesinado a su perro, la sospecha de que Luis es un hombre lobo. Al principio del relato, la cámara transita tranquilamente registrando cada detalle de la habitación de la niña; sus muñecas, las imágenes que colecciona, su cama de bronce, su bailarina de porcelana sobre la repisa, todos sus tesoros que están perfectamente ordenados y en lugares conocidos. Pero a medida que avanza la narración y el miedo se expande, la organización habitual se va perdiendo, las cosas comienzan a moverse, las macetas y los muebles se rompen, los objetos caen y se acumulan en el suelo convirtiéndose en basura y haciendo de la habitación un caos. Gracias a la animación de dibujos en carbón, las paredes se convierten en una suerte de pantalla que revive los recuerdos de la niña en imágenes cada vez más caóticas y aterradoras. Su silueta dibujada aparece en distintos lugares de la habitación, transitando como en una huida, y en ocasiones parece intentar abandonar sus dos dimensiones para hacerse parte de los objetos que se mueven por el cuarto. Al final del corto la habitación es un lugar oscuro y repleto de escombros, y la narración pierde su incipiente coherencia; todo en el cuarto ha seguido la trayectoria afectiva de la niña, trayectoria del miedo, terminando en un completo desborde.

En *Luis*, la voz del niño es también un susurro, pero si el de *Lucía* era el de una niña asustada, éste es un gruñido grave y arenoso que advierte sobre la proximidad entre Luis y lo animal. La historia de *Luis* expresa la impotencia y la tristeza del niño ante las inexplicables acciones de Lucía, su acercamiento a él en el bosque, y su repentina decisión de alejarse cuando eran tan felices, generando una yuxtaposición entre felicidad y miedo similar a la vivida por Lucía. A medida que Luis cuenta la historia, el desastre material de la casa va transformándose en orden, los cojines se remiendan y se ordenan, el retrato del niño y los demás cuadros retornan a su lugar en los muros y las paredes ennegrecidas por el carbón recuperan su blancura. La animación *stop-motion* describe un proceso material de trayectoria opuesta al de *Lucía*; si allí todo se destruía revelando su carácter orgánico, aquí se parte de la materia indiferenciada que cubre o que rellena (la tierra, la tela, el aserrín) —formas indeterminadas, y se registra su proceso de diferenciación en objetos concretos. La casa termina en orden a partir de reconstrucciones y remiendos burdos, mientras que Luis, al recordar sus deseos de transformarse en animal, pierde la coherencia y termina emitiendo una retahíla de insultos incomprensibles. Al final del video la cámara retrocede hacia la puerta de la habitación, sugiriendo la salida de Luis al bosque, el espacio donde su cuerpo puede entrar en transformaciones sin restricción alguna.

En estos cortometrajes la precariedad se manifiesta de varias formas. 1) En la dimensión narrativa: las historias son incoherentes e incompletas pues los personajes apenas logran recuperar fragmentos de su experiencia, la articulación entre las narrativas de los dos niños es apenas parcial, y no hay una correspondencia genérica clara entre los cortos y un género narrativo. 2) En términos formales y materiales: el uso de materiales orgánicos y no especializados, la disposición hacia lo táctil, y la estructuración material y espacial a manera de trayectorias. En las siguientes páginas me detendré en el análisis de las variables formales y materiales, pues es en este ámbito donde se concretan los rasgos más experimentales de las obras, y donde la inestabilidad e incertidumbre generadas se hacen más perceptibles para el espectador.

### Materiales pobres

Cuando pensamos en las grandes producciones contemporáneas de *stop-motion* como las de los Estudios Aardman o Tim Burton, lo primero que viene a nuestra mente son modelos: costosos sets a escala contruidos con lujo de detalles y sofisticados muñecos de plastilina o arcilla articulados que permiten una gran variedad de expresiones faciales y movimientos. Para poner tan solo un ejemplo, en la famosa película *The Nightmare Before Christmas* (1993), dirigida por Henry Selick y escrita por Tim Burton, se utilizaron un total de doscientos treinta sets y entre setecientos y ochocientos cabezas de reemplazo que permitían dar a los doscientos veintisiete personajes de la película expresiones para distintas emociones (Ruling s.n.p.). En este tipo de producciones se dedican grandes sumas de dinero al desarrollo material de la animación, la cual persigue un alto grado de complejidad y verosimilitud, especialmente en términos de movimiento. El caso de *Lucía* y *Luis* es muy diferente; en estas animaciones no hay modelos a escala ni muñecos, sino sets únicos que se limitan a los muros de un espacio doméstico y objetos reales

de tamaño natural. En vez de una gran inversión en objetos especializados, hay una labor de recolección de objetos encontrados, pedidos en préstamo o comprados en ferias de cosas usadas: muebles domésticos y objetos decorativos, trozos de madera, papel, carbón, telas, tierra, residuos vegetales (Entrevista a Joaquín Cociña). Se opta por una materialidad pobre que es llevada hasta sus límites a través de la animación, en un intento por demostrar el potencial estético y las formas alternativas de intervención de esa postura desventajada.

El uso de una materialidad pobre guarda una estrecha relación con las condiciones de producción de los cortometrajes. Para la realización de *Lucía* los autores no contaron con apoyo financiero alguno, de manera que conceptualmente la serie surgió de la limitación material, del hecho de solo contar con lo que se pudiera conseguir gratis, con una cámara y mucho tiempo para trabajar. Había, entonces, que abandonar la idea de un *stop-motion* tradicional y entrar a explorar las posibilidades estéticas de los objetos con que se disponía. Dice Joaquín Cociña: "Cuando tú ves *stop-motion* muy bien hecho se ve súper muerto, parece un 3D, y esto es un desperdicio. En esta técnica cualquier cosa, aunque sea muy mala y muy pobre, puede convertirse en una cosa muy bella" (Entrevista). Ese se convirtió en el objetivo de Diluvio: usar el potencial de la técnica para dotar de belleza y vitalidad a materiales sin ningún valor estético o material. Aunque la producción de *Luis* fue financiada completamente a través de una beca Fondart,<sup>[13]</sup> el uso de materiales pobres se conservó intacto. Este cambio de estatus financiero, así como el posicionamiento de que gozan los autores en la escena local podría poner en duda el que sean representantes de un arte "pobre". Sin embargo, cuando comparamos este tipo de arte, y buena parte del que se realiza en Chile, con el producido por los artistas más renombrados de Alemania, Reino Unido o Estados Unidos; cuando pensamos en los formatos y materiales usados por los artistas; en el tamaño de inversión en proyectos artísticos individuales y en el hecho de que Fondart es una de las pocas fuentes de financiación disponibles para los artistas, esta percepción cambia. Obras como *Lucía* y *Luis* hacen tangible la pobreza en el arte chileno, no como condición literal y absoluta sino como una medida relativa dentro de la escena artística transnacional. La precariedad del material señala la precariedad que enfrentan los artistas chilenos como profesionales, su dificultad de invertir en proyectos de mayor valor y su dependencia de los fondos gubernamentales para la ejecución de proyectos.

El uso de materiales pobres en *Lucía* y *Luis* responde en parte a condiciones locales, pero también tiene que ver con una actitud generalizada frente a la realidad material y el uso de recursos en una época caracterizada por la precariedad, en el sentido de inseguridad económica. La idea de las sociedades de la abundancia ha venido perdiendo validez frente a la precarización del trabajo, el aumento en la desigualdad del ingreso y el mantenimiento de tendencias recesivas y de crisis financieras en distintos lugares del mundo. Una sensación de escasez y riesgo ha permeado todas las sociedades, lo cual ha afectado la producción cultural. Una de las respuestas del arte ha sido replegarse en lo que se tiene a mano, lo que se puede usar gratis o tiene escaso valor, lo que puede hacer uno mismo. De allí el uso intensivo de materiales como papel, comida, cosas encontradas, basura y objetos domésticos; la utilización de programas gratuitos de computador, de espacios domésticos o públicos (en vez de locaciones alquiladas) y los esquemas de producción colaborativa entre amigos o colegas; también la preferencia por técnicas que requieren poca infraestructura tales como el video, o por aquellas que tienen un componente importante de trabajo manual, como la escultura en materiales livianos o el *stop-motion*. *Lucía* y *Luis* forman parte de esta tendencia global, pero a diferencia de otras producciones donde la imperfección técnica se admite como consecuencia inmediata de la pobreza, en estos cortometrajes hay un trabajo técnico cuidadoso y una gran atención al resultado estético. No se trata de hacer una apología a la pobreza, sino de explorar los límites materiales y estéticos de un nuevo régimen material que identifica la experiencia contemporánea en Chile y que se articula fácilmente dentro del régimen estético precario del que habla Bourriaud.

Este tipo de pobreza supone, sin duda, un alto grado de originalidad y experimentación, pues las obras deben generar una intervención a partir de materiales limitados. En *Lucía* y *Luis* esa experimentación tiene que ver principalmente con el movimiento que es posible obtener de los materiales y las posibilidades de composición. A diferencia de las grandes producciones donde se emplean materialidades maleables con las que es posible lograr fácilmente la animación planeada, en *Lucía* y *Luis* los objetos —que no tienen propiedades específicas para la animación— imponen sus propias limitaciones y posibilidades convirtiéndose en la variable determinante del desarrollo del corto. El trabajo de los artistas consiste en descubrir las propiedades de movimiento e interacción de los objetos y a partir de allí plantear una trayectoria estética y una narrativa factible en términos materiales. Los artistas están

sometidos a lo que los materiales son capaces de hacer, lo cual implica un cierto grado de riesgo e incertidumbre. Así, la pobreza material se convierte en la generadora de un modo de precariedad que se expresa como pérdida de control y sumisión a la autonomía de los objetos. Se experimenta con todo lo que cada objeto puede hacer, un mueble no solo se abre o se cierra, sino que se agita, se destruye, cambia de lugar inesperadamente, contribuyendo así a composiciones transitorias que no logran conformar un modo estable de funcionamiento. Los dibujos en carbón, a pesar de poder ser plenamente controlados por los artistas, también son utilizados como parte de esta dinámica, especialmente en el caso de **Lucía**. Cada vez que la silueta de la niña aparece dibujándose sobre la pared, adquiere un tamaño, una apariencia, un nivel de detalle diferente, y transita por el muro en recorridos inestables (Ver Ilustración 4). Al principio del corto, por ejemplo, solamente aparece su rostro aterrado cubriendo una gran área del muro, para más adelante aparecer de cuerpo completo, en una silueta delgada que se desplaza por varios muros de la habitación. Adicionalmente, la cámara registra cuadros en que los dibujos aparecen indefinidos, a medio dibujarse o medio borrarse generando sombras y huellas de carbón que impiden aprehender la imagen como un todo al menos momentáneamente estable. Esto ocurre cuando se dibuja en carbón la silueta en movimiento de la niña y al no borrarse por completo lo que había antes dibujado, ésta se vuelve indiscernible.





Ilustración 4. *Lucía*. Colectivo diluvio. Animación *stop-motion* y animación 2D. 2007. *Lucía* y su apariencia inestable.

A partir de este sometimiento a la autonomía de materiales y objetos se genera un tipo de *stop-motion* en el que todo parece imperfecto y sin terminar. En este sentido *Lucía* y *Luis* plantean una alternativa al trabajo de perfeccionamiento de la imagen que se realiza a partir de las tecnologías digitales de registro y edición. Hoy, tanto los artistas como la gente común cuentan con una capacidad de registro casi infinita que permite conservar solamente las imágenes con definición apropiada, y herramientas que permiten eliminar las imperfecciones. *Lucía* y *Luis* no pasan por este proceso de perfeccionamiento ni a nivel material ni a nivel de la imagen; lo digital aquí funciona principalmente como una forma de registro y usa sus herramientas para exaltar el carácter incompleto e imperfecto de la imagen.

En la actualidad, otros artistas jóvenes chilenos emplean materialidades pobres, demostrando las posibilidades de experimentación que hay en un contexto de escasez. Entre estos artistas se destacan María Feuereisen y Trinidad Pacheco: "Pandilla mantequilla", quienes, desde sus estudios universitarios, optaron por trabajar con cartón frente a su imposibilidad de pagar por materiales tradicionales como óleos, lienzos y metales. Actualmente realizan construcciones de complejos pero precarios espacios urbanos a partir de cartones recogidos en la ciudad de Santiago. Su trabajo busca no solamente mostrar la potencialidad escultórica de este material —los objetos y

personajes están revestidos de ornamentos y detalles— sino también comprometer a las comunidades involucradas con la recolección de cartón en la creación de productos artísticos. Otro artista que vale la pena nombrar es Javier González, cuyas esculturas/instalaciones están realizadas con cartones, objetos cotidianos y materiales recogidos. En sus obras, la pobreza no se queda en los materiales, sino que se convierte en el tema central de la obra, generando una reflexión sobre la imposibilidad de acceso que tienen los chilenos a ciertos lugares y experiencias que han sido idealizadas por la cultura de consumo.

Así como en **Luciáy Luis**, la imperfección juega un papel importante en las obras que he mencionado. Las artistas de la “Pandilla mantequilla” optan por no pintar sus esculturas, revelando las marcas de la historia callejera del cartón, mientras que Javier González construye estructuras débiles con cortes y ensamblajes imprecisos que evidencian las limitaciones de las composiciones mixtas. En ambos casos las obras ostentan su incompletitud y se muestran abiertas para modificación e intervención.

Queda claro que en el uso de materiales pobres la precariedad adquiere dos sentidos opuestos. Un sentido negativo asociado a la sensación de escasez derivada de la inseguridad económica que predomina en la sociedad globalizada, y un sentido positivo en el cual la incertidumbre es potencial de intervención y experimentación. Obras como **Lucía y Luis** hacen evidente la coexistencia de estas dos formas de la precariedad; en vez de optar por negar su aspecto negativo y enfatizar el positivo —posición que podría pensarse favorable para la producción visual— demuestran cómo el arte puede ubicarse en las peores condiciones y a partir de allí generar propuestas estéticas valiosas. En Chile actual muchos artistas se inclinan por la negación de la pobreza y la inseguridad, especialmente en el área de la fotografía<sup>[14]</sup> y la pintura; de esta inclinación se obtiene un arte visualmente rico y con cualidades de espectáculo, pero superficial en su reflexión sobre la realidad chilena contemporánea.

### **Sintiendo la materialidad: una visualidad háptica**

Como lo he discutido en el aparte anterior, la materialidad en **Luciáy Luis** ocupa un lugar central, al punto de ser la variable que determina el desarrollo formal de las obras. Este énfasis marca ciertas rutas de experimentación, pero también tiene implicaciones en la percepción de los cortos. La atención a la exploración de materiales diversos, a su textura, su sonido, sus transformaciones e interacciones evidencia un interés no tanto en el poder representacional de la imagen, sino sobre todo en su presencia material; es decir que estas producciones no apelan solamente al carácter óptico de la imagen, sino también a su carácter táctil, o háptico, para usar términos de la estudiosa de cine Laura Marks. En su libro *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, esta autora postula lo que sería una visualidad háptica y estudia su uso, el cual se plantea como alternativa a la visualidad óptica que ha dominado los regímenes de percepción en la mayor parte de culturas a nivel mundial. De acuerdo con su propuesta, la cual parte de los postulados del historiador Alois Riegl, “la mirada óptica ve las cosas desde una distancia suficiente que le permite percibir las formas diferenciadas en un espacio con profundidad”, es decir, ve las cosas de la manera convencional. Mientras tanto, la mirada háptica “tiende a moverse sobre la superficie de su objeto en vez de sumergirse en su profundidad ilusionista, a no distinguir la forma tanto como a discernir la textura” (162, traducción mía). **Lucía y Luis** promueven una visualidad háptica, la cual, al estar basada, no solo en la textura, sino también en el movimiento de los materiales, en sus formas impredecibles de propagarse por el espacio, genera una sensación de inestabilidad. Así, el espectador pasa de observar la precariedad del material y la forma como algo distante, a sentirla en toda la superficie de su cuerpo. Las obras que analizo aquí demuestran que a través de la visualidad háptica el arte puede originar un ‘sentido de precariedad encarnado’ que motiva una relación más activa y crítica del espectador con la imagen.

En su análisis de la visualidad háptica, Marks se enfoca en aquellas estrategias usadas por el cine para “disuadir al observador de distinguir los objetos y animarlo a una relación con la pantalla como un todo” (172, traducción mía). Hace énfasis en prácticas como el cambio de foco, el uso de primerísimos planos, la exhibición del grano de la película y efectos de iluminación que impiden aprehender las formas que contiene la imagen. Ella está interesada en los momentos puramente hápticos, esos instantes en que todo en la pantalla aparece borroso, antes de que las formas logren diferenciarse y definirse. En obras como **Lucía y Luis** no existen estos momentos de pura indefinición, pues lo háptico siempre aparece en combinación con lo óptico; sin embargo, hay ciertos momentos en que la representación se abandona y se atiende exclusivamente a las propiedades materiales de la imagen, lo cual,

como veremos, no implica necesariamente imágenes fuera de foco o una exagerada proximidad de la cámara.

De los dos cortos, **Lucía** tiene una mayor disposición háptica. El video comienza siendo completamente óptico, con un recorrido pausado de la cámara por los objetos decorativos y juguetes que pertenecen a Lucía. Una vez terminado el recorrido sobre estos objetos, la cámara se detiene sobre la imagen de una maceta con flores. Cuando la niña narra el primer hecho que le produce miedo: “yo sé que las casas viejas crujen, crujen”, la maceta cae del mueble que la sostiene y la imagen comienza su ruta hacia lo háptico. De allí en adelante la cámara se enfoca en la tierra de la maceta que se ha mezclado con las flores y con trozos de greda, y que, gracias a la animación *stop-motion*, se desplaza hacia el muro. Si bien la cámara no hace un primerísimo plano de la tierra, se mantiene a una distancia que solamente permite registrar su textura, su modo de propagación hacia la pared y su fundido con el carbón, a partir del cual se van a generar dibujos a gran escala. Por varios segundos, la imagen se limita a manchas de color, fragmentos de objetos y una textura granulada, perdiendo así su capacidad de representación. Algo interesante de esta imagen es que genera una conexión entre el miedo de Lucía y la propagación del negro granulado sobre los muros. Es así que la visualidad háptica sirve para generar otros tipos de conexiones significantes entre narrativa e imagen que van más allá de la representación discursiva tradicional y directa.

Buena parte de las secuencias hápticas que tienen lugar en **Lucía** están relacionadas con el avance del carbón sobre los muros. Una de ellas se da en la animación del rostro de la niña, el cual, por única vez, muestra coherencia con el avance del relato. La imagen del rostro y la voz en off se alinean, pero la animación de la silueta de Lucía es imperfecta y se va construyendo sobre las huellas de las imágenes anteriores, de manera que en ciertos momentos sus gestos parecen desfigurados por la oscuridad del carbón (Ver Ilustración 4 segundo fotograma). A medida que la animación avanza, el contorno de la silueta de Lucía se va cubriendo de carbón, llegando a un punto en que todo es granulado y borroso, antes de cubrirse completamente de negro. Aquí, la indefinición enfatiza la dificultad de hacer una representación clara y estable de la niña, cuando ella es permanentemente afectada, absorbida y cambiada por el miedo que guía su narración. Al final del corto, la textura y la apariencia poco definida del carbón terminan por cubrir toda la habitación, mientras que la voz de la niña llega al extremo de su afectación. En suma, las imágenes hápticas relacionadas con el carbón buscan sumir al espectador en una atmósfera áspera, densa y oscura que pueda hacer palpable el horror experimentado por la protagonista.

Pero la visualidad háptica no trabaja sola, sino que muchas veces logra su mayor efecto sensorial en combinación con lo óptico. Una de las combinaciones más impactantes se logra en la articulación que **Lucía** y **Luis** hacen entre la animación de objetos tridimensionales y dibujos. En **Lucía**, el rostro de la niña dibujado a gran escala sobre la pared se conecta, a través de lo que aparece como la boca de la niña, con la tierra y restos de objetos que se acumulan sobre el suelo. El dibujo completo, enfocado, ubicado en la distancia apela a una mirada óptica, mientras que el montículo de tierra apela a una mirada háptica. Cuando la boca del rostro se abre, revelando una cavidad oscura, grandes cantidades de tierra se acumulan sobre el suelo desplazándose hacia el frente del cuadro. La ubicación del rostro en el fondo y la cavidad de la boca incrementan la sensación de profundidad de la habitación, de manera que cuando la tierra comienza a salir del extremo de la habitación para luego aproximarse a la cámara, se siente como si el volumen de tierra aumentara dramáticamente y como si el espacio tridimensional de la habitación fuera a ser saturado por este elemento (Ver Ilustración 5).



Ilustración 5. *Lucía*. Colectivo Diluvio. Animación *stop-motion* y animación 2D. 2007.

En *Luis*, por su parte, los dibujos sobre el muro aportan profundidad y hacen que el espacio de la habitación aparezca proyectado más allá de sus límites; uno de esos dibujos es el de los árboles del bosque, los cuales se entienden como una realidad más allá de los muros de la casa. En cierto momento, la silueta de Luis dibujada en el muro pasa y corta uno de los árboles; inmediatamente después, el sofá que está dentro de la habitación salta y se agita, como si hubiera recibido el golpe del árbol al caer (Ver Ilustración 6). Aquí, la interacción entre dibujos y objetos apunta a causar un mayor impacto sensorial y genera una sensación de continuidad entre lo que está dentro y fuera del espacio doméstico de los protagonistas. En ambos ejemplos lo óptico no intenta relevar a lo háptico, sino que contribuye a intensificar su efecto.





Ilustración 6 . *Luis*. Colectivo Diluvio. Animación *stop-motion* y animación 2D. 2008.

El sonido, como es usado en *Lucía* y *Luis*, también contribuye a la producción de una visualidad háptica. Las voces en off son susurros que al ser amplificados para ser oídos producen dos sonoridades distintas. A lo largo de los videos estas voces sufren variaciones intensas, pasando por momentos en que narran la historia a momentos en que son ruidos indiscernibles o gritos. El ejemplo más claro de esto se da en *Luis*, donde, una vez que el niño termina de contar su historia y explica que le gustaría estar dentro de la piel de un animal, su coherencia cede y comienza a producir insultos que es casi imposible traducir. Por otra parte, la animación no está acompañada de los sonidos que corresponden a los objetos específicos que aparecen en los videos, sino que es más un ruido indiferenciado en el cual pueden identificarse las materialidades orgánicas en su permanente movimiento. Según Marks, “se podría llamar “escucha háptica” al momento, usualmente breve, en que todos los sonidos se nos presentan como indiferenciados, antes de queelijamos qué sonido es más importante para prestar atención” (183, traducción mía). En *Lucía* y *Luis*, a pesar de haber una narración es posible entrar en una “escucha háptica”, gracias a la pérdida de definición de las voces en algunas ocasiones y a la fragmentación de la narrativa, que impide conformar un sentido completo. Así, es posible dejarse absorber por la combinación entre el ruido ambiental y la textura de la voz con sus diferentes efectos. Me atrevería a decir que la indiferenciación sonora es una de las variables generadoras del horror en estos videos, por la intensa sensación de desorientación y desconocimiento que produce.<sup>[15]</sup>

Como lo señala Marks, la visualidad háptica involucra al cuerpo más que la visualidad óptica, particularmente porque el tacto es un sentido extendido por toda la superficie del cuerpo. Al inclinarse por una visualidad y una sonoridad que evocan el sentido del tacto, los creadores de *Lucía* y *Luis* buscan comprometer a sus espectadores



corporalmente, y de una manera global, de modo tal que la observación se convierta en una experiencia multisensorial. Nuestra cultura ha privilegiado la visión sobre otros sentidos y, basándose en su propiedad de percibir las cosas en la distancia, de separar el objeto observado del sujeto de la observación, la ha convertido en un instrumento de conocimiento y control sobre las cosas y los individuos (Marks 133). *Lucía y Luis* ponen en entredicho esa relación entre sujeto e imagen, y le ofrecen al espectador una posición en la que no puede más que sentir la imagen con toda su inestabilidad, su fluidez, su movimiento. De esta manera, los videos plantean una opción frente a la imagen puramente óptica que sigue siendo tan usual en la creación visual y audiovisual. Pienso, por ejemplo, en algunas obras de *stop-motion*, como las de Hugo Covarrubias (*El almohadón de plumas, Maleza, El ogro y el pollo*), las cuales resaltan la composición y la narrativa, y minimizan el papel de la textura en la animación. También algunos tipos de fotografía digital, en especial la de Cecilia Avendaño,<sup>[16]</sup> la cual crea figuras en alta definición y superficies uniformes y brillantes que se niegan a una mirada táctil.

En la actualidad puede identificarse una tendencia hacia lo háptico y lo multisensorial en la producción audiovisual a nivel global, tal como lo reconoce Marks en su libro, el cual está enfocado en el cine multicultural. Y no solamente me refiero al cine, sino también al video digital, el cual, gracias a los desarrollos tecnológicos para la captura y postproducción, y a plataformas no comerciales como Internet, se ha convertido en un medio apto para iniciativas experimentales de todo tipo. En el año 2011, *Luis* fue elegido por Youtube y el Museo Guggenheim como uno de los ganadores del concurso "Youtube Play", el cual reconoció a las veinticinco mejores producciones visuales creativas exhibidas en esta plataforma gratuita. Este concurso, de acuerdo con los organizadores "is not a search for what's 'now', but a search for what's next" (Youtube Play. A Biennial of Creative Video), así que los seleccionados representan tendencias consideradas innovadoras en la visualidad online a nivel global. Lo interesante de esta selección, en relación con el tema que tratamos, es que entre los veinticinco productos, por lo menos siete, además de *Luis*, recurren a estrategias técnicas y formales para la producción de visualidades que apelan a lo multisensorial. Entre los videos seleccionados quisiera mencionar a *Bathtub IV* (Keith Loutit, 2008), el cual anima a alta velocidad fotografías y videos que, al ser tomados a gran distancia, hacen lucir a la gente y los objetos como miniaturas de juguete. En este video lo háptico surge de la imposibilidad de acceder a las formas definidas y a los detalles a causa de la distancia exagerada. Otro video impactante es *The Huber Experiments* (Erik Huber, Matthew Huber, 2010), el cual registra, en cine de alta velocidad, la forma en que alimentos y bebidas caen y salpican sobre una mesa. Gracias al efecto de la alta velocidad, los líquidos adquieren una apariencia sólida y revelan propiedades de movimiento distintas. Esto genera una secuencia de texturas y formas cambiantes que se mueven hacia la abstracción. Finalmente, el video *Synesthesia* (Terri Timely, 2009), el cual intenta recrear la sinestesia —condición en que la estimulación de un sentido evoca a otro— a través de combinaciones cruzadas entre aparatos tecnológicos y los sentidos a que están asociados. En vez de producir sonido, los parlantes producen objetos materiales y seres vivos, y los discos, en vez de escucharse, se clasifican según su fragancia. La coexistencia de los efectos en el video, así como el movimiento y la proliferación de los objetos, produce una saturación sensorial.

Estos videos, al igual que *Lucía y Luis*, generan diversos efectos sensoriales que desestabilizan la relación entre el espectador y la imagen motivando una observación más activa. La innovación aquí no está solamente en las técnicas artísticas o las tecnologías, sino también en la forma extrema en que se explota el potencial sensorial de la visualidad con el fin de generar una respuesta. Según Frederic Jameson, en la sociedad postmoderna, la aproximación a la imagen se da siempre con un sentido de euforia, que no es más que una complacencia con el espectáculo de la imagen (*Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*). Si lo que está por venir a nivel masivo son visualidades como las que proponen las obras que he comentado, me pregunto si estaremos por superar la euforia y nos encontraremos en el camino hacia una afectación de otro tipo, un impacto más contundente, más completo, capaz de habilitar respuestas críticas y no simplemente alienación, aceptación y repetición<sup>[17]</sup>.

### **Traectorias de destrucción: formas y sensibilidades emergentes**

En su reflexión sobre las estéticas precarias, Bourriaud hace énfasis sobre el carácter transitorio de las obras de arte actuales. Con esto se refiere no solo al uso de materiales de escasa durabilidad, sino a toda una serie de gestos que convierten a las obras en "formas de paso". Entre ellos destaca exposiciones de cortísima duración, la construcción de talleres/exhibiciones temporales y obras que describen recorridos temporales o espaciales que no conducen a

ningún sitio concluyente (*Precarious Constructions* 33). Las obras actuales pasan, como lo hacen todos los signos en el mundo contemporáneo; ellas no buscan detener la realidad sino hacer una intervención a partir de sus ritmos y de la dinámica de sustitución y cambio que domina la vida social e individual en todos sus aspectos. El arte contemporáneo ya no huye de lo transitorio, ni se niega a ser consumido; en cambio se ocupa de recrear la transitoriedad y colocarla en nuevos contextos para así hacerla perceptible y generar una reflexión en torno a ella.

En **Lucía y Luis** la disposición hacia lo transitorio se hace presente a manera de trayectorias, las cuales están basadas en lo material, pero involucran otras dimensiones de la obra afectándola como un todo. Si bien estas trayectorias tienen una tendencia clara, toman rutas impredecibles, involucran transformaciones y concluyen en órdenes inestables y provisorios. Las obras logran hacer palpable la noción de una trayectoria rudimentaria y errática al exhibir todas sus etapas con detalle. Esto es posible gracias a que los videos están planteados como planos secuencia, es decir, planos sin corte en los cuales el movimiento aparece como un continuo ininterrumpido. En la animación *stop-motion* exhibida en estos videos en particular, esto significa mostrar cómo se dibujan y desdibujan las formas sobre el muro, cómo se mueven, se destruyen y reconstruyen los objetos. El hecho de ser un plano secuencia también implica que no hay un principio estático de composición, sino que esta surge y se desarrolla a los ojos del espectador a medida que avanza la acción. Los cambios abruptos en la composición debido a los movimientos de los objetos, generan una idea de proceso inestable y no lineal.

Desde el punto de vista material, los dos cortos plantean trayectorias opuestas. Mientras **Lucía** sigue una trayectoria de destrucción, **Luis** sigue una de construcción. Al comienzo de **Lucía** todos los objetos del cuarto están en perfecto estado y se encuentran ordenados de manera habitual, pero a medida que la niña se adentra en su historia y recrea el miedo que sintió en el pasado, los objetos pierden su orden, se caen y se destruyen mezclándose con tierra y materiales de desecho, pasando de la diferenciación a la indiferenciación. En **Luis**, por el contrario, el espacio y los objetos pasan de estar destruidos y desordenados a un estado de aparente integridad (Ver Ilustración 7). El video simula un retorno a un estado anterior en el que los objetos estuvieron perfectamente ensamblados y ordenados, pero lo que en realidad hay es un avance hacia un estado de reconstrucción imperfecta. Esto lo notamos al final del video cuando la cámara capta la totalidad de la habitación en orden; se trata de pequeños detalles, los marcos a medio componer de las pinturas sobre el muro, las partes faltantes en los platos de porcelana, las costuras burdas con que se ha remendado el sofá de la sala. Esta diferencia, que en términos de apariencia resulta mínima, es importante porque nos permite entender los cortos como dos momentos distintos en un proceso cíclico de destrucción y reconstrucción que no tiene resolución definitiva. Lo que se nos muestra es cómo los objetos avanzan en su degradación material, y cómo el orden que puede recuperarse cada vez es inestable e imperfecto.



Ilustración 7. *Luis y Lucía*. Trayectorias de destrucción inversas.

En *Lucía*, la trayectoria material está ligada al estado afectivo del personaje. La destrucción material se intensifica al tiempo que el miedo de la niña crece; a mayor afectación, mayor destrucción material, hasta llegar a un punto extremo en el cual la indiferenciación material representa visualmente la entrada de la niña en un estado de total afectación que en este caso se podría identificar con el horror. Por otra parte, hay que tener en cuenta que lo que se destruye son objetos cotidianos, aquellas cosas por las que se supone que Lucía siente apego, las cosas ordinarias que le dan un sentido de confort y seguridad, de modo que su destrucción implica la destrucción de la seguridad y la autoestima de la niña y su entrada en un estado de vulnerabilidad. Esta pérdida de seguridad es acentuada por las transformaciones en el espacio, realizadas a través de la animación de los muros. Al principio, el espacio tiene límites claramente delimitados y una forma que corresponde a una habitación doméstica, pero con el avance de la narración las cosas que amenazan a Lucía comienzan a aparecer dibujadas sobre la pared, lo cual genera una aparente extensión del espacio. Así, a través del dibujo, la forma del cuarto se hace inestable y la niña queda enfrentada a espacios de bordes inciertos: los límites entre el afuera y el adentro se destruyen y el espacio doméstico pierde su facultad de proteger de los riesgos del exterior. Así, la trayectoria de destrucción se convierte en una forma de representar visualmente el miedo y la vulnerabilidad.

Esta misma asociación se explora con recursos distintos en *Weathervane*, animación creada por Joaquín Cociña —uno de los autores de *Lucía* y *Luis*— en 2010. Partiendo del mismo principio de *Lucía*, Cociña anima al carbón siete microsecuencias donde aparecen una niña y una criatura que es entre oso y niño. Cada microsecuencia propone una escena doméstica que inicia armónicamente y se va destruyendo porque el color negro atenta de diversas maneras contra la imagen: llamas negras se salen de control y se propagan por el cuarto, chorros de agua negra invaden la tina, lágrimas negras deforman el rostro de la niña (Ver Ilustración 8). El color negro continua invadiendo la imagen hasta cubrirla por completo; destruye los lugares íntimos, los sentimientos positivos y trae consigo tristeza, miedo y muerte. Aquí las asociaciones entre destrucción y sentimientos de vulnerabilidad y miedo propuestas en *Lucía* se intensifican y ramifican, y se enfatiza algo que en *Lucía* apenas se intuye, que es la impotencia de los personajes frente a la dinámica de destrucción. El negro invade, y los personajes solo pueden observar y padecer su avance. Por otra parte, el miedo y la vulnerabilidad no responden a objetos concretos como en *Lucía*, sino que son abstractos, lo cual facilita el surgimiento de una atmósfera, de un clima afectivo totalizante.



Ilustración 8. *Weathervane*. Joaquín Cocña. Animación 2D. 2010.

Como podemos ver, la destrucción en estas producciones visuales es mucho más que una trayectoria formal; es el mecanismo generador del tono, o disposición afectiva de las obras. La vulnerabilidad y el miedo frente a amenazas externas comienza a percibirse cada vez más, y de formas variadas, en las obras visuales producidas por jóvenes en Chile,<sup>[18]</sup> lo cual sugiere la existencia de una “estructura de sentimiento” —para usar términos de Raymond Williams— que está siendo visibilizada a través del arte joven. De acuerdo con Williams, y como lo articula la crítica Laura Podalsky, las estructuras de sentimiento se refieren a “corrientes de pensamiento-sentimiento que aún no han sido nombradas, clasificadas y encasilladas” (16), aquellas creencias y sentimientos latentes, que están teniendo lugar en la experiencia social en un momento determinado. Las obras poéticas y visuales que he analizado hacen visible una estructura de sentimiento configurada en torno a la vulnerabilidad y el miedo, y atravesada por el movimiento, el cambio y la destrucción. Este entrecruzamiento nos lleva a pensar que la estructura que está surgiendo es una respuesta frente a la inestabilidad.

#### **Precariedad y audiencias transnacionales**

Un aspecto a tener en cuenta al pensar en la configuración de un régimen estético precario a nivel global es la circulación de las obras, especialmente cuando éstas participan, como *Lucía y Luis*, en circuitos artísticos no tradicionales y que superan las fronteras de lo local. ¿A qué se debe la aceptación de los cortos por parte de una audiencia transnacional? y ¿Qué papel juegan en esto las características precarias que he descrito aquí?

En un principio, y como lo comentaba antes, *Lucía y Luis* fueron exhibidos en la desaparecida Sala Cero de la Galería Animal, en Santiago, donde tuvieron una favorable recepción por parte de la audiencia. Posteriormente, fueron colocados en plataformas gratuitas de exhibición de videos en Internet, donde han circulado con gran éxito.

También fueron enviados a diversos festivales internacionales de cine, donde recibieron amplio reconocimiento.<sup>[19]</sup> Este movimiento ha significado abandonar los espacios tradicionales del arte y sus mecanismos de legitimación, y apostar a una modalidad emergente de circulación que apunta a la consolidación de audiencias globales a través de distintos tipos de redes. La entrada a este circuito alternativo, sobre todo a través de Internet, ha implicado cambios importantes: por una parte, les ha ofrecido a los cortos la oportunidad de ser expuestos a una audiencia masiva a nivel transnacional, y no solamente al reducido público local que acude a las galerías de arte en la ciudad de Santiago o a los festivales de cine; y por otra parte, les ha permitido participar de un campo más amplio al local, compuesto por obras de diversas técnicas, temáticas y estéticas provenientes de distintos puntos del globo. Tales cambios significan un reto, pues estas plataformas, guiadas por el interés de crear y experimentar y no por objetivos comerciales, hacen circular obras con alto contenido experimental que van configurando tendencias audiovisuales globales. Pero además, los espectadores, precisamente por su exposición a estos productos visuales, se encuentran educados en diferentes estéticas, técnicas y modos de ver, y son capaces de realizar comentarios y comparaciones, es decir, de ejercer una observación activa, conformando una forma alternativa de crítica y legitimación de la producción visual.

Dentro de este circuito **Lucía** y **Luis** han ganado cierto posicionamiento. Entre ambos videos recibieron, hasta 2012, más de cuatrocientas mil visitas en Youtube y cuatrocientas veinticinco mil en Vimeo, con cientos de comentarios en cada plataforma. También forman parte de la selección de la red de cortometrajes "Future Shorts", la cual tiene un canal de Youtube en el que circulan sus productos afiliados. Esta red se dedica, explícitamente, a desarrollar audiencia para cortometrajes de diferentes lugares del mundo, y agrupa miles de cortos experimentales ganadores de premios. Y, finalmente, como lo he mencionado antes, **Luis** ha sido galardonado con el premio Youtube Play, a los mejores productos visuales exhibidos a través de esta plataforma gratuita. Las razones para que estos cortos, con sus características precarias, hayan tenido tanto éxito entre la audiencia transnacional son dos, desde mi punto de vista:

La primera es que los videos recurren a tradiciones internacionales que son reconocidas y aceptadas por una audiencia amplia. **Lucía** y **Luis** usan personajes y elementos comunes en la tradición literaria y visual occidental—los niños asustados, el bosque, el hombre lobo, el miedo a las casas que crujen—con el fin de generar identificación por parte de la audiencia y así facilitar la aceptación de la propuesta formal. También hay que tener en cuenta que hay una tradición visual del miedo y de lo inquietante que ha ganado vigencia en los últimos años. Pensemos en las obras de autores reconocidos como Tim Burton, o del pintor Mark Ryden con sus personajes infantiles expuestos a transformaciones y a una violencia explícita pero domesticada a través de la forma. Es evidente que **Lucía** y **Luis** no imitan estas propuestas, pero sí se insertan dentro de la misma tradición, dándole declinaciones que, como lo hemos visto antes, tienen que ver con las condiciones locales de producción.

Y la segunda es que los cortos se valen de formas que ya hacen parte de los repertorios visuales globales. Las transformaciones, la destrucción, la fragilidad material, la inestabilidad en todos los aspectos, es decir, las manifestaciones formales de la precariedad, no son exclusivas del arte chileno y no provienen de un imaginario o una estructura de sentimiento únicamente local. Lo que ha sucedido, desde mi punto de vista, es que la profundización de las medidas neoliberales en Chile y la penetración de la globalización en la vida diaria de las personas han hecho surgir una estructura de sentimiento que ya estaba presente en otros lugares del mundo. Así, el arte que hace manifiesta esta estructura de sentimiento ha generado una cierta alineación estética del arte chileno con el arte de otros países, lo cual facilita su aceptación por parte de audiencias transnacionales. Y debo aclarar que esto no significa que haya una imitación, sino una afinidad en la propuesta visual de las obras, en sus elementos estéticos más abstractos. Esto quiere decir que la precariedad, manifestada en formas, puede considerarse un eje de organización global, un núcleo creador de tendencias y de conexiones entre obras de diferentes latitudes en el arte contemporáneo. Atender a la precariedad nos permitirá identificar dinámicas de globalización del arte que de otro modo pasarían desapercibidas, y podrá revelarnos un mapa distinto del arte contemporáneo, seguramente más complejo y con márgenes menos congestionados.

## LINKS

**Luis:** <http://www.youtube.com/watch?v=veMBIWv0ews>

**Lucía:** <http://www.youtube.com/watch?v=FGj74CRn8xo>

## NOTAS

[1] Ficha técnica: Dirección, guión y producción: Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León. Año: 2008. Duración: 4 minutos. Idioma: español con subtítulos en inglés. País: Chile.

[2] Conformado por los artistas chilenos Joaquín Cociña y Cristóbal León, y el director de cine chileno americano Luis Atallah. Ver su página web: [www.diluvio.cl](http://www.diluvio.cl).

[3] La animación *stop-motion* consiste en tomar imágenes fijas sucesivas de un objeto, las cuales, al ser proyectadas, dan la ilusión de movimiento. Es asociada comúnmente a la animación de muñecos a escala, pero ha sido utilizada para la animación de toda clase de objetos. Esta técnica se inició prácticamente con los comienzos del cine y se ha desarrollado hasta la actualidad por parte de estudios y directores del circuito del cine comercial y también por parte de directores independientes alrededor del mundo. La técnica ha sido usada para la realización de efectos especiales (como por ejemplo en la película *King Kong o Beetlejuice* para mencionar solo un par), para la realización de cine experimental y conceptual, y para largometrajes comerciales. Uno de sus rasgos principales es su alta inversión de tiempo y trabajo humano, pues requiere hacer numerosos movimientos de objetos de manera manual para luego ser fotografiados. La tecnología ha incursionado en esta técnica en el modelado de objetos y muñecos, en el diseño de mecanismos de movimiento y en la forma de registro fotográfico, pero continúa siendo un proceso ante todo manual.

[4] Ficha técnica: Dirección, guión y producción: Colectivo Diluvio. 2007. Duración: 4 minutos. Idioma: español con subtítulos en inglés. País: Chile.

[5] Una buena cantidad de los cortos televisivos de la serie *Tata colores* está disponible a través de Youtube.

[6] Starewicz fue un cineasta ruso nacido en 1882. En 1912 realiza uno de sus filmes más famosos e influyentes sobre el cine posterior, *La hermosa Leukanida*, el cual es un cuento de hadas de insectos animados en *stop-motion* y a los cuales se les han colocado patas de alambre para facilitar su movimiento. A partir de entonces realizó numerosas películas en la misma técnica en las cuales animó toda clase de objetos no diseñados específicamente para la animación, tales como animales, flores y objetos cotidianos.

[7] Este autor, nacido en Praga en 1934 es ampliamente conocido por su cine experimental próximo al surrealismo. En sus películas explora las propiedades de movimiento de diversas materialidades que van desde la carne cruda hasta la arcilla. Su película más famosa es *Alice*, una adaptación de la obra de Lewis Carroll en la cual se combina la actuación en vivo (sometida muchas veces a la técnica *stop-motion*) y animación de materiales en proceso de deterioro, animales disecados y objetos cotidianos.

[8] Stephen y Timothy Quay son hermanos gemelos. Nacieron en Pennsylvania en 1947 y están radicados en Londres desde 1969. Influenciados, entre otros, por Starewicz y Svankmajer, así como por las tradiciones literarias y musicales de varios países de Europa Oriental, los hermanos Quay han producido numerosas películas animadas y en vivo, además de comerciales para televisión y videos musicales. Sus películas en *stop-motion* están caracterizadas por la experimentación estética de la técnica, por la creación de personajes a partir de muñecos deteriorados por el uso, por el diseño de sets con complicados decorados, y por la primacía de lo visual sobre lo narrativo. Dos de sus películas más famosas son *Street of Crocodiles* (1986) y *The Epic of Gilgamesh* (1985).

[9] *D-construir*, cortometraje de treinta minutos, cuenta la historia, a través de un narrador en off y al estilo de los cuentos de hadas clásicos, de una niña de unos seis años que, mientras pasea por el campo en soledad, encuentra un conejo de felpa a quien nombra D. Al ver un ave volar, se dispara en ella un deseo de dotar de vida al muñeco, para lo cual comienza a coserle partes de animales que halla en el bosque y a quienes ella misma desmiembra. Los animales corresponden a animales disecados animados en *stop-motion*. La niña lo intenta todo, pero el muñeco no cobra vida, así que decide llevarlo a la fábrica donde lo construyeron y exponerlo a la traumática imagen de la destrucción--por un ataque de seres híbridos--de toda su especie. Esto despierta al muñeco y él emprende vuelo hacia el mundo de los seres híbridos, cuyos cuerpos combinan partes de animales disecados, muñecos de felpa y materiales orgánicos, y cuyas voces, que combinan estridencias, gruñidos y chillidos variados, completan la hibridez. Este mundo de criaturas indescriptibles está animado completamente en animación *stop-motion*. El corto ha circulado internacionalmente y ha merecido reconocimientos. Entre ellos, el premio a mejor corto en el festival de Cine B en Chile, versión 2009.

[10] Utilizo como punto de partida la información suministrada por Joaquín Cociña, uno de los autores de los cortos, acerca del proceso de conceptualización y producción de los mismos.

[11] Las obras de artistas jóvenes chilenos tales como Claudia Bitrán, José Pedro Godoy, Javier González Pesce, Francisco Uzabeaga, el colectivo Pandilla mantequilla e Ignacio Wong, son ejemplos de la incorporación de estas formas de manifestación de lo precario.

[12] La Galería Animal funcionó durante once años como un escenario de exhibición y venta de arte en el circuito conocido como Alonso de Córdova en Santiago. Una parte de la galería estaba dedicada a obras de artistas consagrados y otra a obras de artistas jóvenes; su forma de funcionamiento, a través de exposiciones temporales le permitió a decenas de artistas acceder al circuito galerístico de Santiago y figurar en catálogos físicos y online producidos por la galería. La galería Animal, con su régimen de exposiciones de artistas jóvenes y consagrados jugó un papel central en la promoción del arte contemporáneo chileno dentro de la escena local durante la última década. El dueño de la galería, Tomás Andreu, quien hace veinte años abrió la primera galería de arte de Santiago (Galería Andreu), decidió cambiar el esquema de funcionamiento, abandonar el edificio actual y dedicarse solamente a la venta de obras bajo el nombre de Galería Andreu. La desaparición de este escenario en su formato actual y de otras tantas galerías es un síntoma que valdría la pena analizar como parte de la precariedad del arte chileno actual.

[13] Fondart, (Fondo Nacional de desarrollo de la cultura y las artes) es un fondo financiado y administrado por el gobierno nacional chileno, que constituye una de las principales formas de financiación de proyectos artísticos en Chile.

[14] Las fotógrafas Margarita Dittborn y Cecilia Avendaño serían claros ejemplos de esta tendencia. Sus obras recurren a un imaginario de la moda, la abundancia, la perfección en términos técnicos y el derroche material y visual. Las fotografías y fotomontajes digitales realizados por estas artistas se caracterizan por superficies planas y limpias, materiales lujosos y el uso de referentes de la moda y la publicidad. También un trabajo de iluminación artificial complejo y un uso intensivo de recursos de edición y perfeccionamiento de imagen.

[15] Los comentarios realizados por usuarios de Youtube que vieron el video sugieren algo similar. El punto más común de los comentarios es el miedo que producen las voces por su tono y su rareza, especialmente en aquellos casos en que los usuarios no hablan español y no pueden entender lo que se dice.

[16] Ver [www.ceciliavendano.cl](http://www.ceciliavendano.cl).

[17] En este punto es importante tener en cuenta la configuración de los medios de circulación de la producción audiovisual en la actualidad. Medios como Internet hacen que haya que relativizar la idea de "mainstream" y repensar la noción de visualidad masiva. En el pasado, lo masivo tenía normalmente algún nexo con lo comercial, pero ahora son cada vez más populares las obras que circulan por medios gratuitos y que obedecen únicamente a intereses creativos; por eso hay más experimentación y espacio para nuevas visualidades, así como una audiencia activa que día a día se educa en nuevos modos de visualización. Un análisis de estas audiencias sería vital para comprender el impacto de las visualidades que apuntan a lo multisensorial.

[18] Algunos ejemplos en las artes visuales son la obra de dibujo e instalación "Mary Bell" (2009), de Pilar Mackenna, la obra de Cecilia Avendaño.

[19] Entre los premios más reconocidos otorgados a estos videos se encuentran el Primer premio a Mejor película internacional en el Fantoche International Animation Film Festival en Baden, Suiza, el Gran premio "Wooden Wolf" en el Animated Dreams, Animation Film Festival en Tallinn, Estonia, el Gran premio del jurado en el Disposable Film Festival, en Estados Unidos, el Gran premio del jurado por mejor cortometraje en el FIBABC (Festival Iberoamericano de ABC) en Madrid, y el premio Youtube Play concedido por Youtube y el Museo Guggenheim.

## OBRAS CITADAS

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan, 1998.

Bauman, Zygmunt. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press; Malden, MA: Blackwell, 2000.

----- . *Liquid Life*. Cambridge: Polity Press, 2005.

Bello, Javier. "Los Náufragos." *Los Náufragos - Ensayos*. Universidad de Chile. Web. Marzo 7, 2012. <<http://www.uchile.cl/cultura/poetasjovenes/naufragos1.htm>>.

Benjamin, Walter. "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica". 1936. Escuela de filosofía Universidad Arcis. Web. 25 Jul 2012. <[www.philosophia.cl](http://www.philosophia.cl)>.

Biehl, Joao. "Anthropology of Transience. Comments on Sensing Precarity." Comentarios a panel. American

Anthropological Association. Noviembre 25, 2011.

Bourriaud, Nicolas. "Precarious Constructions: Answer to Jacques Rancière on Arts and Politics." *A Precarious Existence: Vulnerability in the Public Domain*. Rotterdam: NAI, 2009, págs. 20-36.

Bourriaud, Nicolas. *The Radicant*. New York: Lukas & Sternberg, 2009.

Butler, Judith. *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. London: Verso, 2006.

Chambers, Robert. "Vulnerability, Coping and Policy (Editorial Introduction)." *IDS Bulletin* 37.4 (2006), págs. 33-40.

Cociña, Joaquín, Cristóbal León, and Niles Atallah. *Lucía*. Cortometraje. Agosto 17, 2010. Web. Abril 20, 2012. <<http://www.youtube.com/watch?v=FGj74CRn8xo&feature=relmfu>>.

----. *Luis*. Cortometraje. 10 Mar 2010. Web. Abril 20, 2012. <<http://www.youtube.com/watch?v=LkrtYRxGyuo>>.

Cociña, Joaquín. Entrevista online. Febrero 22, 2012.

Compañía Maleza. Maleza teatroanimación. Web. Junio 20, 2012. <<http://www.maleza.org/obras-de-la-compania/10-maleza-un-cuento-en-teatroanimacion.html>>.

Ettlinger, Nancy. "Precarity Unbound." *Alternatives: Global, Local, Political* 32 (2007), págs. 319-40. Julio 1, 2007. Web. Febrero 15, 2012.

Huber, Erik, and Matthew Huber. "The Hubber Experiments." Mayo 14, 2010. Web. Mayo 8, 2012. <<http://www.youtube.com/watch?v=xf5QQ3UADRQ>>.

Jameson, Frederic. *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

Loutit, Keith. "Bathtub IV." N.p., Julio 29, 2009. Web. Mayo 8, 2012. <<http://www.youtube.com/watch?v=LkrtYRxGyuo>>.

Marks, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke UP, 2000.

Podalsky, Laura. "Affecting Legacies: Historical Memory and Contemporary Structures of Feeling in *Madagascar* and *Amores Perros*." *Screen* 44.3 Otoño (2003).

Ruling, Karl G. "The Nightmare Before Christmas: The Weird World of Tim Burton Comes to Life in a Macabre Holiday Fable." *TCI* 27.9 (1993), págs. 42-45.

Rush, Michael. *New Media in Art*. Londres: Thames & Hudson, 2005.

Timely, Terri. "Synesthesia." <http://www.youtube.com/watch?v=qZEL31Mq2OA>. Junio 14, 2010. Web. Mayo 8, 2012.

Waite, Louise. "A Place and Space for a Critical Geography of Precarity?" *Geography Compass* 3.1 (2008): 413-33. 19 Nov. 2008. Web. Febrero 15, 2012.

Wells, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.

Williams, Raymond. "Estructuras del sentimiento." *Marxismo y literatura*. Barcelona: Ediciones península, 1980.

"Youtube Play. A Biennial of Creative Video." *Guggenheim Museum*. Museo Guggenheim, Web. Mayo 8, 2012. <<http://www.guggenheim.org/new-york/interact/participate/youtube-play>>.

Leer 141 veces

[Tweet](#)

## Lina X. Aguirre

Doctora en literatura y cultura latinoamericana de The Ohio State University, especializada en cultura visual y teorías culturales. Profesora asistente del departamento de literatura de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá. Sus investigaciones se enfocan en la producción visual y poética latinoamericana reciente, especialmente en las áreas de la corporalidad, la subjetividad, y el continuo afecto-sensación.

[↑ volver arriba](#)





El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano, año 5, núm. 10, julio - diciembre 2014, es una publicación semestral editada por el Patronato del Festival Internacional de Cine en Guadalajara, Jardines del Bosque, C. P. 44520, Guadalajara, Jalisco, México, tels. +52 (33) 31217461 y 31227827, <http://www.elojoquepiensa.net>, [elojoquepiensa@ficg.mx](mailto:elojoquepiensa@ficg.mx), Pedro Maldonado. Reservas de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2010-012013403000-203, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN 2007 4999. Registro Público de Derechos de Autor: 04-2010-012013403000-203. Número: Patronato del Festival Internacional de Cine en Guadalajara, Nebulosa 2916, Jardines del Bosque, C. P. 44520, Guadalajara, Jalisco, México, Pedro Maldonado. Última modificación 1 de julio de 2014, con un tiraje de un ejemplar.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización del Patronato del Festival Internacional de Cine en Guadalajara.