

Mitificación / desmitificación en *Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución* (2010), proyecto de animación industrial en Jalisco, México

Diego Zavala Scherer

RESUMEN

El presente trabajo es un análisis de los procesos de integración de las narrativas cinematográficas a la narración histórica en un momento de celebración. Se hace una revisión de los temas, personajes y mecanismos narrativos que utiliza la serie de animaciones ***Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución*** (2010), producidas por Batallón 52, para relatar dos momentos claves de la historia de México, la Independencia y la Revolución.

ABSTRACT

This paper explores the integration of the cinematographic narratives to a historical narration in a moment of celebration. The analysis focuses on the themes, characters, and narrative elements used in the animation series *Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución* (2010), produced by Batallón 52, to speak about two key moments of Mexican History, the Independence and the Revolution.

PALABRAS CLAVE: Análisis del mito, tematología, héroe, animación, historia de México.

KEY WORDS: Myth analysis, thematology, hero, animation, Mexican History.

Muchos son los productos audiovisuales que han encontrado salida en este 2010 gracias a las celebraciones bicentenario y centenario. Un pretexto ideal para recapitular la historia reciente de nuestra nación en busca de obras que definan (o redefinan) nuestra identidad como mexicanos. Esta revisión de pasajes históricos, condiciones sociales y héroes, desde una perspectiva cinematográfica, arroja un tema muy relevante de analizar en estos tiempos; me refiero a la centralidad del personaje principal en la narrativa cinematográfica y los efectos que genera en la producción de mensajes asociados a un evento fundacional en la historia de una sociedad.

Estoy considerando que uno de los efectos directos es abonar a las narrativas asociadas a los mitos que una cultura desarrolla para representarse o explicarse su origen y evolución. Estas narrativas, instaladas en el imaginario colectivo, son adecuadas, reforzadas, sofisticadas con cada nueva obra que recupera componentes de ese pasado común. Las preguntas que saltan son muchas respecto a cómo están narrando o perpetuando la historia de la independencia y la revolución los productos cinematográficos de la actualidad.

Preguntarnos por cómo en el presente representamos el pasado (e intuimos el futuro) es un ejercicio de reflexión sobre nuestra identidad y, al mismo tiempo, sobre la actualidad de nuestro país. Tristemente, el espíritu es todo menos festivo, a pesar del gran esfuerzo gubernamental por celebrar con bombo y platillo.

Este desfase entre la actitud del gobierno y el ánimo de la sociedad, genera suspicacia sobre los proyectos audiovisuales producidos en torno al bicentenario y centenario. Pero la coyuntura política y el momento histórico de inseguridad no deben impedir el análisis de los productos cinematográficos en busca de su valor cultural, su aportación narrativa o de la creación de emociones alrededor de un pasado común.

Es en este marco en el cual planteo el análisis de la construcción del mito en la serie de cincuenta y dos animaciones tituladas ***Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución*** (2010), producidas por la compañía Batallón 52(1) y financiadas por el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) y la Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (CANIETI).

Las circunstancias industriales, los componentes tecnológicos y los lineamientos de investigación histórica que

soportan los cortometrajes animados resultan muy interesantes para ver cómo dan vida a un proyecto las determinantes económicas, creativas y cognitivas. Un proyecto que inició contemplando sólo la mitad de los cortos realizados (es decir, 26), la financiación en esquema de coproducción de organismos gubernamentales y capitales privados, la selección temática, el planteamiento de varios directores como responsables de los cortos, dos equipos de asesores históricos distintos, son algunas de las características de un escenario de análisis ideal para mostrar las tensiones y paradojas que envuelve la magia del cine en un país cuya industria cinematográfica pelea por volverse a consolidar.

Toda la producción vinculada al tema de la Independencia o la Revolución se plantea un reto muy interesante: el de la representación histórica en un medio (el cine) que para captar público ha de entretener. La industria cultural cinematográfica debe contemplar su dimensión de negocio y el gusto del público para proponer contenido. Y, por el otro lado, los productos que recurren a temas históricos intentan aportar interpretaciones sobre cómo entender eventos del pasado; y suelen preocuparse por la precisión de la representación, lo que suele abonar poco a la sorpresa y excitación del público ante una película. Unir entretenimiento e historia suele ser un trabajo arduo, lleno de obstáculos y de decisiones sobre la forma de presentar un hecho en una síntesis narrativizada como es el cine. Si un largometraje histórico suele ser una simplificación de la vida de un personaje, o de la explicación de un hecho histórico (una batalla, la creación de un imperio, una conspiración, etc.) se muestra como una reducción elemental de los momentos más relevantes, hacer productos de noventa segundos, como los cortometrajes de **Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución**, implica todo un reto.

En este sentido, creo que la serie de 52 piezas se mueve, brillantemente de un espacio simbólico, como es la Historia (con mayúscula, donde se pretende dar una visión total, terminada y que, suele acabar siendo una versión oficial, consensada y, muchas veces, empobrecida), hacia un terreno no tan sobrio y complejo. Se desliza hacia la anécdota, los contextos históricos, la historia de la vida cotidiana; todo ello le quita gran parte de la solemnidad a los hechos. A pesar de ello, el trabajo historiográfico y de documentación del proyecto es sólido y muy interesante.

En mi primer acercamiento al proyecto intuí un desplazamiento hacia el “mito” en busca de esta relación no tan formal con la historia. La sensación fue generada por la ambigüedad del título, por el uso de la animación como técnica cinematográfica, incluso por las duraciones de los cortometrajes que sugieren un planteamiento en tono anecdótico más que una revisión monográfica, concienzuda y sistemática de la historia de ambos hechos históricos.

El concepto de mito, pretendido para este trabajo, a este nivel resulta problemático pues colisiona frontalmente con la acepción popular, que suele ser el de una narración primitiva, legendaria y estática (sobre todo, estática). Ciertamente el mito es una simplificación del legado cultural, pero tiene otros componentes que lo vuelven adecuado y fértil como categoría de producción y, también de análisis. Esta supuesta inmovilidad del mito vuelve el argumento de intentar desmitificar (bajar del pedestal, humanizar al héroe, etc.) un lugar común en la producción.

En el caso de los cortometrajes aquí analizados, este argumento aparece consistentemente en el *making of* (productores y realizadores lo utilizan). Planteo pues, una definición alternativa del mito para establecer las virtudes de la aproximación desde esta categoría.

Entenderemos por mito un sistema dinámico de símbolos, arquetipos y esquemas; sistema dinámico que, bajo el impulso de un esquema, tiende a constituirse en relato. El mito es ya un bosquejo de racionalización, porque utiliza el hilo del discurso, en el cual los símbolos se resuelven en palabras y los arquetipos en ideas. El mito explicita un esquema o un grupo de esquemas. Así como el arquetipo promovía la idea y el símbolo engendraba el nombre, puede decirse que el mito promueve la doctrina religiosa, el sistema filosófico o, como bien lo vio Bréhier, el relato histórico y legendario.⁽²⁾

De esta definición me interesa mucho recalcar el carácter dinámico del mito, así como que hablamos de un sistema, no de un componente único. La idea de hacer 52 cortometrajes alude a este intento por crear toda una cosmogonía, un universo simbólico con un hilo narrativo. Es, por tanto, una obra con elementos contradictorios, a veces opuestos; lo que lo convierte en un producto complejo, profundo, en términos de símbolos y arquetipos.

El hecho de estar realizado en animación pareciera darle un aire de superficialidad y ligereza a este anecdótico

sobre la Independencia y la Revolución; y así es en efecto, aunque genera ciertas ambigüedades interpretativas que hay que clarificar. Éste es el primer componente que abona a la idea de masificación (proceso industrial de exhibición en pantallas pensadas para el entretenimiento) y puede dar la apariencia de que la caricatura crea una simplificación de la historia, o hasta una infantilización de los contenidos al tender – como casi todo el cine comercial actual – a buscar al público infantil y juvenil como meta principal, y el adulto como efecto secundario.

A estas alturas del siglo XXI, con series como **Los Simpson** (*The Simpson*, Estados Unidos, 1989-) o **Padre de familia** (*Family Guy*, Estados Unidos, 1999-) uno ya no asocia directamente el dibujo animado con los niños. En el caso de los cortometrajes del bicentenario y centenario, ciertamente son aptos para todo público, pero pretenden llegar a un público adulto. Entonces, ¿por qué utilizar la técnica de la animación como forma cinematográfica?

No es por azar que la mitología se convierte en poesía⁽³⁾ y que esta transición transforme, retroactivamente, su 'material'. En su primera conferencia del libro *Philosophie der Mythologie*, Schelling recomendaba <<en esta singular totalidad de las concepciones humanas [...] retroceder a la primera impresión>>. Esta primera impresión está ligada al posicionamiento del observador y condicionada por él, dentro – o quizás al final – de una historia que hasta el día de hoy tiene básicamente la esencia de una historia del dogma. De ahí que todo en el mito tenga la apariencia de contraste: su ligereza, su carácter no vinculante, su plasticidad, su carácter lúdico en el sentido más genuino, su inadecuación para señalar a herejes y apóstatas. La mitología habla de sus objetos como de algo que se ha dejado atrás, no sólo en la epopeya – donde aletea la alegría que se nutre de haber abandonado y dejado tras de sí angustias y amenazas traumáticas –, sino también en la tragedia, con el suspiro de alivio de lo que ha superado, que correspondería a la definición que da Aristóteles de la tragedia como una *katharsis pathematon* entendida como tránsito liberador por las emociones de temor y compasión, tal y como sugiere el pasaje de la *Política*, análogo a la *Poética*, acerca del efecto de la música. El instante decisivo no radica en la temática del mito, sino en la distancia que con respecto a él establecen el oyente y espectador.⁽⁴⁾

Este carácter “no vinculante” del mito, del que habla Blumenberg, permite al espectador interpretar los cortometrajes como un producto de entretenimiento cualquiera y así evitar cualquier reflexión sobre la historia, la sociedad actual o el pasado común de los mexicanos. Pero, por el otro lado, también le permite hablar de “los objetos que quedaron atrás”, de sus antepasados, de los sentimientos que eso genera, incluso de las tragedias.



Ahorcados de Goitia

El uso de la animación como técnica le otorga componentes lúdicos y plásticos, también mencionados por Blumenberg, al tiempo que aborda momentos fundacionales de la historia de México. La técnica no es la que abona para que estos cortometrajes se conviertan en interpretaciones superfluas o aburridas (por su falta de vínculos con el espectador); estos productos están determinados por la naturaleza narrativa y dramática de todo producto cinematográfico. Todo producto pensado para un gran público padece de los mismos problemas.

El cine narrativo dramático es antisinérgico. Las partes individuales de la obra lineal predicen el comportamiento de todo el sistema. Para que exista un género, éste debe incluir partes constituyentes de la finalidad a priori del sistema. Como ha demostrado E.H. Gombrich, la función de sus *palabras* debe permanecer constante y predecible. Para satisfacer las necesidades condicionadas de un estímulo dependiente de una fórmula, el cine comercial de entretenimiento debe seguir unas reglas prescritas que predicen todo el sistema del conflicto y resolución de crisis.(5)

La predictibilidad de los géneros en el cine, aunado a que los hechos narrados en los cortometrajes pertenecen a la historia de México (lo que permite suponer que el espectador puede conocer los hechos narrados), presentan productos que tienen que cifrar su originalidad, imprevisibilidad y sorpresa al público en otros elementos. El uso de la animación, la duración de los productos, la multiplicidad de voces y la selección de momentos históricos poco conocidos son algunas de las claves para intentar un vínculo potente y significativo con los espectadores.

Por volverlo a poner en palabras de Youngblood, lo que se busca es sinergia:

El cine sinestético incluye por definición muchas maneras estéticas, muchas *formas de conocimiento*, simultáneamente omni-operativas. El todo, sin embargo, es siempre mayor que la suma de sus partes. Esto es resultado del fenómeno llamado *sinergia*. La sinergia es, dentro de un sistema, la conducta que no se puede predecir por el comportamiento de cualquiera de sus partes o sub-ensamblajes de sus partes. Esto es posible porque no existe una dependencia a priori entre la información conceptual y la referente al diseño (es decir, la energía) de las partes individuales. La existencia de una no es un requisito para la presencia de otra. Son opuestos armónicos. En física esto se conoce como la teoría de la complementariedad: la relación lógica entre dos descripciones de conjuntos de conceptos que, aunque mutuamente exclusivos, son ambos sin embargo necesarios para un conocimiento completo del fenómeno.(6)

Esta mezcla de momentos históricos (pertenecientes a los discursos de la sobriedad, diría Bill Nichols) con técnicas de animación y plástica cinematográfica (elementos lúdicos y no vinculantes) son esta búsqueda de complementariedad. Algunos casos son más exitosos que otros; este análisis pretende ponerlos al descubierto para mostrar la dinámica del mito en un producto audiovisual particular.

Por lo pronto, esta interpretación del mito posibilita reconciliar todos los intentos aludidos por el equipo de producción por “desmitificar” a los héroes, con el proceso contrario, de consolidación de estas figuras como pilares de las narraciones fundacionales del México independiente. Bajar a los héroes del pedestal no significa quemar el pedestal. Los héroes son “bajados” por los productos culturales y, poco a poco, vuelven a subir.



Fray Servando muerto

Tampoco olvidemos que estos cortometrajes fueron producidos en el marco de celebración oficial del bicentenario y el centenario. A pesar de todos los intentos de desmitificación, el panorama audiovisual general en estos tiempos está lleno de películas, libros y eventos cuya finalidad es consolidar y afianzar estas narraciones originarias sin cuestionar la relación con el público y, mucho menos, reflexionar sobre la función social que cumplen estos mitos en la cultura mexicana.

Además, este proyecto de reflexión histórica dio lugar a un proceso de promoción de la industria de la animación en Jalisco; lo que también abona a considerar estos productos dentro de las visiones simplistas o no conflictivas (habitualmente asociadas a la visión oficial). El hecho de que sea un proyecto de desarrollo de infraestructura con tecnología y socios formadores de primer nivel mundial es un componente a tener en cuenta. A pesar de ello, los cortometrajes tienen elementos suficientes para pensar que, aún al interior de una producción gestada en estas condiciones, es posible hacer un trabajo de reflexión y análisis. Los cortometrajes posibilitan al espectador evocar esos sentimientos, esas tragedias y esos hechos pasados desde la distancia que le resulte más cómoda. No obliga a una visión políticamente correcta o edulcorada por haber surgido de un proyecto gubernamental.

Presento ahora los elementos que construyen esta posibilidad reflexiva en la interpretación.

El primer elemento es la duración de las piezas, noventa segundos dura cada cortometraje. Por lo tanto, tenemos setenta y dos minutos de animación total (7), lo que podría haber constituido un largometraje. A pesar de ello, la aproximación es totalmente distinta. En lugar de una historia única con un hilo narrativo, se optó para varias piezas pensadas para exhibirse por separado. La visión no es unitaria, uniforme; promueve la fragmentación, la exposición a los temas de forma inconexa, incompleta.

La primera vez que tuve oportunidad de ver los cortometrajes, mi sensación fue la de estar frente a productos que dejaban mucho que desear. El tiempo de duración no permitía contar casi nada, que el espectador se quedaba con ganas de ver y saber más. Esta conclusión fue la que me sugirió la pertinencia de que la historia podía ser abordada más desde la noción del mito que no desde la Historia (con mayúscula). Esta decisión de dividir en episodios, al parecer inconexos, la narración, me pareció provocativa; lo que propulsó mi curiosidad por saber más cómo había nacido el proyecto.



Fray Servando vivo

Al observar los cortometrajes juntos, como fue mi caso para efectos de escribir este análisis, la experiencia para el espectador es totalmente distinta que si se observa algún corto de forma individual. Esta posibilidad de armar distintos recorridos o itinerarios para ver la serie es uno de los componentes que libera la presión de crear una narración coherente, homogénea, como se podría esperar de una visión simplista o no conflictiva. Aquí sucede todo lo contrario. Se pueden mirar los cortos por época, independencia y luego revolución; por personajes; por productores; incluso por asesores históricos, pues hubieron dos equipos distintos, uno al cargo de Isaac Toporek y María del Carmen Toscan (vinculados al proyecto con IMCINE),(8) el otro a cargo de Octavio Jiménez, con el equipo de Guadalajara (para la creación de los otros 26 cortometrajes que completan el proyecto original).

Esta doble experiencia posible, la de ver un cortometraje en sala de cine y no conocer el resto, o la de poder ver los cincuenta y dos cortos juntos (como supongo sucederá con la versión en DVD) es un potente caso de complementariedad.



Goitia pintando

El siguiente elemento que revela la coexistencia de elementos contradictorios dentro de la obra es, sin duda alguna, el título: ***Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución. Es un título ambiguo que intenta amalgamar distintos componentes, distintos momentos históricos. Las nociones de suertes y humores evocan la noción lúdica del mito, aunque su origen – como pude constatar más tarde – es mucho más significativo que sólo crear un nombre sugerente, divertido. Por el otro lado, la idea de pequeñas historias sugiere esta multiplicidad de enfoques, esta vocación inconclusa, reflexiva, llena de aristas y tensiones. Queda claro que la aspiración no es la de presentar una obra histórica monolítica, ni mucho menos.***

Respecto a la significación de las palabras “suertes” y “humores” en el título he de decir que es muy difícil rastrear su origen con el puro visionado de los cortometrajes. Aunque son temas recurrentes, pienso que la presencia de otras figuras, problemáticas y personajes opaca su peso dentro de la serie. Estas dos palabras están incluidas en el título porque son una reminiscencia del proyecto original de 26 cortos producidos por IMCINE.

Extraigo un fragmento de la entrevista realizada a Isaac Toporek (uno de los historiadores a cargo de la investigación) pues creo que define con total precisión el objetivo primero del proyecto.

En realidad, buena parte de la idea que estuvo rondando al proponer el proyecto fue el juego, en particular los juegos de azar con naipes (el Monte, los Albures, y una larga lista de juegos y sus variantes). Sabíamos, gracias a la mención constante que se hace tanto en textos históricos como en textos literarios, que durante ambas etapas históricas el juego formaba parte de la vida cotidiana, y particularmente durante la Colonia, pues había preocupado a las autoridades virreinales al punto de regular severamente este tipo de entretenimiento.

Habiendo partido de la idea de utilizar a los objetos como los ejes de la investigación, un paso necesario era intentar clasificarlos, y decidimos hacerlo en cuatro grandes grupos, tomando los cuatro palos de la baraja española como imágenes referentes. Así, los oros agruparían los objetos que representaran de alguna manera el poder (La Corona de Agustín I, La Silla Presidencial que Eufemio Zapata prometió quemar, el cañón McGuinty); las espadas reúnen los diversos objetos que fueron partícipes en las diversas estrategias militares (El tambor del ejército de los Emulantes, Los fusiles de Sardá, La pistola de Obregón); las copas representan a los objetos que adquirieron significación simbólica por su relación con los ideales de los involucrados en los conflictos (el estandarte de Hidalgo, la Columna de la Independencia, la bandera de Flora Russell); y finalmente, los bastos agrupan los objetos y fenómenos partícipes de la vida cotidiana, y que nos daban espacio para tocar temas referentes sus diversos ámbitos cultural, educativo, social, la idiosincrasia, etc. (durante Independencia: el globo aerostático y la Inquisición, la vacuna del Dr. Balmis; durante Revolución: El cometa Haley, los calzones del general Reyes).



Naipes



Cometa

Estos agrupamientos de símbolos en categorías, el uso de metáforas vinculadas a los juegos de azar y los naipes, así como el énfasis en los objetos y no tanto en los personajes muestran este intento serio, sistematizado y fundamentado de crear una cosmogonía, un universo narrativo plagado de imágenes y problemas recurrentes, lo que lo aproxima mucho al uso del mito como estructura antropológica del imaginario (cfr. Durand).

Pero, aunque queda tan claro este objetivo en el discurso del investigador, la realidad de la producción audiovisual es otra.⁽⁹⁾ Los determinismos de los géneros cinematográficos, la necesidad de un hilo conductor (habitualmente un personaje principal con el que el público se identifique), así como la gran cantidad de personas que intervienen en la realización de cada cortometraje son elementos que erosionaron esta intención primera. Es muy valioso saberlo para redimensionar la apuesta interpretativa de la que surge el proyecto pero, ciertamente, queda un tanto eclipsada.

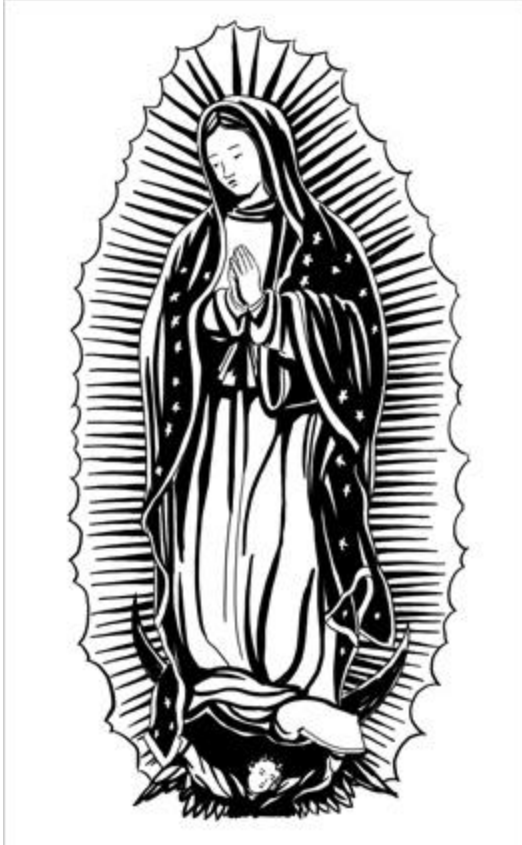
Si este primer objetivo disminuyó en proporción y potencia significa que otros fueron cobrando relevancia. En otro momento de la entrevista Isaac Toporek comenta que al final, “se optó por no dejar de incluir al menos un relato referente a cada uno de los más importantes personajes de cada época”.



Papalote



Linterna mágica



Virgen de Guadalupe



Virgen antigua

Esta predominancia del personaje principal, la verdad es que facilita mucho la creación de una narrativa cinematográfica. Las historias fílmicas con diferentes puntos de vista o que tratan un problema con un personaje coral resultan mucho más difíciles de decodificar para el espectador. Aquí la clave está en el texto de Blumenberg que citaba antes. El héroe como recurso narrativo es un excelente vehículo de emociones (presentes en el mito) lo que, sin duda alguna ha colaborado en la explotación comercial tan enorme que desarrollado el cine.

De otro modo, las problemáticas, contextos sociales, realidades culturales, se vuelven componentes difíciles de digerir por el espectador y se corre el riesgo de abrumarlo, cargarlo de forma innecesaria de información o de hacerlo tan activo en la decodificación de la película que se rompa el efecto de verosimilitud de la ficción. Estos son buenos motivos para pensar porqué la serie de cortometrajes evolucionaron hacia la inclusión de personajes históricos reconocidos y reconocibles por el espectador.

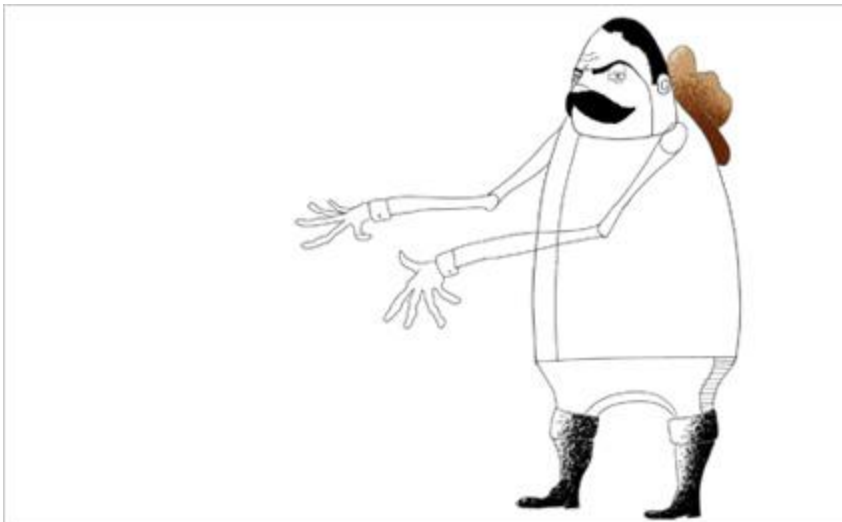
Pero la historia no acaba ahí. Aunque los personajes (héroes) más relevantes de nuestra Independencia y Revolución ocupen un espacio privilegiado en esta serie de cortometrajes, eso no significa que hayan optado por una visión simplista u oficialista. Los momentos seleccionados de los grandes próceres, como Hidalgo, Morelos, Villa, Zapata, entre otros, fueron elegidos por ser poco conocidos o reveladores. Esta búsqueda de las fuentes, más que de los personajes y sus hazañas, se conserva en los relatos finales.



Coronación de Iturbide

Y la técnica cinematográfica acaba por rematar este intento de sorprender al espectador, pues aunque aparezcan mucho los mismos personajes, como los cortometrajes son dirigidos por diferentes realizadores, las versiones plásticas, gestuales y vocales de estos héroes nacionales son muy diversas. Estas reinterpretaciones variadas abonan a que el espectador no asuma de forma ingenua las narraciones. Aunque hay que decirlo, este efecto sólo se logra si el público puede ver, al menos dos cortos sobre el mismo personaje. Si sólo es expuesto a una pieza en la sala de cine e ignora el resto de la producción, tal comparación nunca se realiza y, por tanto, el carácter desmitificador, reflexivo de las variaciones, se pierde.

Hasta aquí he esbozado algunos casos de complementariedad de los que me parece que la serie de cortos analizados sale airosa. Considero relevante, para completar este análisis, señalar aquellos puntos que me parecen menos afortunados al momento de combinar elementos. El primero de ellos está relacionado con el diseño de los personajes (es decir, con la dimensión plástica de la representación histórica); el segundo tiene que ver con la naturaleza audiovisual de los cortometrajes, que me parece poco explotado (incluso diría, poco explorado).



Francisco Villa

Sobre los personajes diré que, a pesar de esta multiplicidad de representaciones y estilos de ilustración y animación distintos en los cortometrajes, hay un elemento que hace falta y que habría hecho mucho más poderosa la capacidad reflexiva de la serie. Se echa a faltar el componente de caricatura (en el sentido político) en esta revisión

de la Independencia y la Revolución mexicanas. Existe en México una larguísima y fabulosa tradición de la caricatura política, asociada además a muchos de los personajes que aparecen en **Suertes...**, que no surge ni como referencia, ni como homenaje, ni como fuente histórica para la serie. No es una omisión del proyecto, sino una decisión consciente. Así lo explica, una vez más, Isaac Toporek.

Una condición de IMCINE fue la de permitir la libre interpretación de los relatos por parte de los directores asignados. Así, ni Maricarmen (que coordinó la investigación iconográfica) ni yo, (como coordinador general) participamos directamente en la fase creativa de la producción. Durante esta fase fungimos más como censores para orientar la correcta adecuación de los guiones desde el punto de vista de la fidelidad con las fuentes de donde provenían los relatos y, con el equipo de producción, para constatar que la libre interpretación de los relatos se mantuviera dentro de su contexto histórico así como evitar que el uso de utilería, escenografías, vestuarios, no falsee la realidad y el tiempo histórico que se estaba representando. Más allá de esto, correspondería a los propios directores responder a estas cuestiones.

La posibilidad de la sátira política a través de la caricatura, con toda la potencia reflexiva que conlleva, se diluye. Aquí cabría entonces hacer una distinción entre animación y caricatura donde la primera sería la técnica cinematográfica y la segunda sería la interpretación irónica de una realidad a partir de un dibujo. El dejar a voluntad del realizador el diseño de los personajes obedece, considero, a una decisión más industrial y comercial que histórica y reflexiva.⁽¹⁰⁾

Los directores de los cortometrajes son animadores mexicanos reconocidos a nivel nacional e internacional; hablamos de Rita Basulto, Karla Castañeda, René Castillo, Juan José Medina, Rigoberto Mora, Luis Téllez, entre otros. Queda claro que la apuesta es por una interpretación de la historia con una mirada actual, en términos de la plástica y el estilo visual. Recurrir a Guadalupe Posadas o al Ahuizote como referencias visuales sería incluir un tercer contexto icónico de interpretación (además del actual y el del evento histórico narrado), lo que podría resultar confuso para el espectador.

Aunque si hubiera aparecido en, al menos uno de los cortometrajes, hubiera podido ayudar a potenciar esta dimensión de crítica política, de complejidad social que ya estaba presente en los medios informativos de la Revolución mexicana y que los diseños de personajes de los cortos difícilmente evocan. Este componente crítico hubiera generado una sinergia necesaria, a mi modo de ver, para dimensionar el carácter de representación de la identidad nacional que estas animaciones poseen, lo quieran o no.



Francisco Villa

El diseño sonoro de los cortometrajes es, tal vez, el elemento menos desarrollado del proyecto. La descomposición de los movimientos en fotografías individuales requiere mucha atención en la coordinación entre las voces y los

gestos faciales. Este trabajo no fue necesario en todos los cortometrajes, pues el *lip sync* no es una de las técnicas utilizada consistentemente. A pesar de ello, la correspondencia entre las voces y las representaciones de los personajes, las intenciones, las emociones y los tonos están muy cuidados. No se puede decir lo mismo de los acompañamientos musicales y los sonidos ambiente.(11)

Como proyecto audiovisual, la parte sonora (a excepción de los doblajes), pienso que puede ser un elemento significativo y no sólo el acompañamiento de las imágenes. Pongo un ejemplo que subvierte todo el orden de producción de la animación.

Algunos cortos están narrados como si fueran corridos (p.e. *El plan de la noria* y *Para abril o para mayo*, ambos dirigidos o co-dirigidos por Rigo Mora). Esta planeación de la historia como una canción hace que toda la producción gire en torno a ella. Ahora son las imágenes las que deben contar lo que la música dicta. La canción sirve de hilo narrativo a la historia y permite que el evento histórico sea relatado de una forma más ágil y sintética. El lenguaje, adecuado para un ritmo y una rima, aunque simplifica los eventos, produce un efecto de progresión narrativa que lo hace muy agradable para el espectador. El problema del énfasis en el corrido es que la canción avanza a su ritmo, imponiéndole una estructura ajena a la historia, lo que debilita la potencia dramática de los hechos.

Formulaciones de este tipo son escasas, queda muy claro que el audio fue la última pieza en el ensamblado de los productos y que el tiempo dedicado fue menor que el invertido en el diseño y animación de fondos, personajes y objetos.



Francisco Villa

Esta aproximación desde el mito a un producto multiforme, complejo, articulado en varias sub-unidades que, al mismo tiempo funcionan como piezas autónomas, es una vía fértil para mostrar el dinamismo y las tensiones conceptuales, simbólicas e históricas que cohabitan y se reinventan al entrar en contacto unos cortometrajes con otros. Esta idea de obra en constante cambio, me parece, le otorgará una vida larga en el gusto y el imaginario de los espectadores. Aunque no es tan imponente (económica y comercialmente) como otros productos audiovisuales de estos festejos, como la biografía de Hidalgo, o las series televisivas sobre estos mismos eventos de nuestro pasado, ***Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución***, es una obra que aporta una visión de nuestro pasado que camina entre la formalidad de la representación histórica y el aspecto lúdico de un producto comercial realizado con una apuesta plástica clara.

Pienso que es una colección que dará mucho de qué hablar, que se recurrirá a ella para nuevos análisis, nuevas discusiones sobre el pasado nacional y la identidad mexicana creada a partir de sus mitos, sus héroes, sus pedestales. Historias de personas de carne y hueso al fin y al cabo. Recupero una última cita de Hans Blumenberg

que engloba esta potencia del uso del mito como narración básica de un producto audiovisual, así como herramienta de análisis.

La tradición mitológica parece fundarse en la variación y en lo inagotable de su contenido inicial, susceptible de ser continuamente recreado y modificado hasta el extremo de volverse irreconocible, como el tema en las variaciones musicales. Mantenerse a través de la variación, seguir siendo reconocible sin aferrarse a la intangibilidad de una fórmula, demuestra tener un modo particular de validez. Una validez tal brinda, por así decir, puntos de referencia para 'alusiones' y vagas remisiones: se puede presuponer algo familiar aun cuando no posea una sanción especial o sin estar sometida a un tratamiento dogmático. La mitología siempre permite, puesto que su tradición acota determinados materiales y esquemas, mostrar a la vez la novedad y la osadía como distancias mesurables respecto a un horizonte familiar para un público inmerso en esa tradición. La tradición mitológica proporciona pruebas de la fantasía, parámetros para sus temeridades [...].(12)

Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y la Revolución hace una apuesta clara, osada y comercial, al mismo tiempo. Lejos de excluirse como propuestas interpretativas, logran una potente mezcla de ambos mundos. Seguramente esta "temeridad" de la serie, para los discursos de la sobriedad resultará banalizante, pero su inserción en un paisaje audiovisual oficialista, irreflexivo y agradecido de la coyuntura, es claramente una obra a rescatar y revisar.

CITAS Y NOTAS

- 1.- Para la información completa sobre las fichas de los cortometrajes, artículos aparecidos en medios informativos e información complementaria de la producción, visitar: www.batallon52.com
- 2.- Gilbert Durand, *Estructuras antropológicas del imaginario*, Ciudad de México, FCE, 2005, pág. 65.
- 3.- En este punto podríamos intercambiar poesía por película, novela, pintura, cualquier producto cultural.
- 4.- Hans Blumenberg, *El mito y el concepto de realidad*, Barcelona, Herder, 2004, págs. 21-22.
- 5.- Gene Youngblood, "Cine sinestético: el fin del teatro" en: *Postvérité* (Berta Sichel, ed.), Murcia, Centro Párraga, 2003, pág. 165.
- 6.- Ídem.
- 7.- El equipo de producción se permitió hacer, todavía, un cortometraje más. Así que debemos pensar en 53 cortos con una duración total de 73 minutos y medio. Tal vez habría que reconsiderar, entonces, el nombre de Batallón 52.
- 8.- Los cortometrajes asesorados por IMCINE fueron:

INDEPENDENCIA

Viruela o bizcocho (1804 / 1810)
Se prohíbe volar papalotes (1811)
La linterna mágica a la inquisición (1806)
El país del juego
El "Tartufo" de Hidalgo
El arte de la fuga de fray Servando
Mil fusiles (1817)
El orden en bata y chinelas.
Insurgente por suerte de dados
Fusilaron a la Virgen (1813)
La corona de Agustín I. (1822)
El decreto de excomuniación de Hidalgo
El tambor de los Emulantes

REVOLUCIÓN

El cometa del Centenario (1910)
Los calzones del general Reyes (1913)
Los colgados y Francisco Goitia (1914)
Los espíritus de Francisco I. Madero
La marca de El Zorro en la Columna de la Independencia
La bandera feminista de Flora Russell 1911
El Caballo de Troya de Villa (1913)
El Primer Ataque Aéreo en la Historia (1914)
La mano, la pistola y los bigotes de Obregón (1915)
El cañón del parque (El paso Texas, 1911)
La silla de mal agüero (1914)
El dinero de Villa (1913)
El tesoro nacional
La fuga de Carranza a Veracruz

9.- Para una visión general del proceso técnico y de producción, cfr. Hugo Hernández, "Batallón 52: historias que animan la Historia" en: *Magis*, no. 414, 2009, <http://www.magis.iteso.mx/node/422>, [4 de diciembre de 2010].

10.- Esta distinción está inspirada en la diferencia que Baudelaire establecía respecto de los dos universos que componen la risa y lo cómico. Mientras uno de los orígenes de la risa es la superioridad, capacidad crítica de individuos y naciones para analizarse; la otra forma de lo cómico roza lo infantil al surgir de la "inocencia contemplativa del espíritu". Cfr. Charles Baudelaire, *Lo cómico y la caricatura*, Madrid, Machado Libros, 2001, págs. 94-96.

11.- Este tema ya lo menciona Hugo Hernández en su artículo. Hernández, op. cit.

12.- Blumenberg, op. cit., págs. 29-31.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDELAIRE, Charles. *Lo cómico y la caricatura*, Madrid, Machado Libros, 2001.
- BLUMENBERG, Hans. *El mito y el concepto de realidad*, Barcelona, Herder, 2004.
- DURAND, Gilbert. *Estructuras antropológicas del imaginario*, Ciudad de México, FCE, 2005.
- HERNÁNDEZ, Hugo. "Batallón 52: historias que animan la Historia" en: *Magis*, no. 414, 2009.
- YOUNGBLOOD, Gene. "Cine sinestético: el fin del teatro", en: *Postvérité*, Murcia, Centro Párraga, 2003.

LINKS

http://www.youtube.com/results?search_query=batall%C3%B3n+52&aq=f

<http://www.batallon52.com/>

Diego Zavala Scherer. Licenciado en Ciencias de la Comunicación (ITESO), Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo (Universidad Autónoma de Barcelona), y Doctor en Comunicación Social (Universidad Pompeu Fabra, Barcelona). Profesor de planta en la carrera de Comunicación del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Guadalajara. Ha impartido cursos sobre guionismo, producción de ficción, producción de documental, televisión y análisis cinematográfico.