

LA CASA TRISTE (MÉXICO, 2013), CORTOMETRAJE ANIMADO DE SOFÍA CARRILLO

Escrito por: Annemarie Meier



La pantalla está cubierta de nubes grises. Se oyen truenos. Frente al vidrio opaco de una ventana que no deja ver el exterior hay objetos polvorientos: Telas, papeles arrugados, flores secas. Botellas y floreros empolvados. Empieza a llover y las gotas caen sobre los objetos frente a la ventana y parecen "despertar" un antiguo *secreter* verde pálido, con los cajones y la tapa cerrados, y el tendedero donde cuelgan pequeños ganchos con ropa de muñecas o niños muy pequeños. Se prende una lámpara de pared y las gotas que se desprenden del techo, se convierten en chorros de agua que caen sobre una muñeca de porcelana tendida encima del mueble. La figura se empieza a enderezar, la tela que la cubre se desliza y muestra una cabeza calva, hueca y desprendida del torso. Los ojos vidriosos de la muñeca parpadean y dirigen la mirada hacia el *secreter* cuyos cajones y tapa bailotean y se abren. En un calendario de madera, cambian las fechas. Suena un violín. En el cajón de en medio hay libro viejo color sepia. El brazo desprendido de una muñeca lo abre y aparece en letra manuscrita el título *La casa triste*. Sobre la tapa abierta del *secreter* los objetos empiezan a tomar vida. Un perrito de juguete brinca y ladra alegremente, un alfiletero con forma de muñeca baila y una figura de hombre de barro se le arrima para formar una pareja.





Con esta primera secuencia empieza el cortometraje de animación **La casa triste** de la realizadora mexicana Sofía Carrillo. La historia, con duración de un poco más de 13 minutos, se "desprende" de los objetos, fotos y el libro guardados en los cajones y la cubierta del viejo mueble de madera y narra a través de una estructura y puesta en escena perfectamente organizadas y una banda sonora narrativa con cambios de atmósferas y ritmos, la historia de una familia mexicana del siglo veinte. El relato se desarrolla en tres capítulos que corresponden, según los textos del libro, a tres épocas de una familia en el año 1927, en 1928 y en 1951. Los textos en letra manuscrita y acompañados por ilustraciones de trazo sumamente delgado, describen y comentan con dichos y reflexiones las épocas que marcaron la familia y los destinos de varios de sus miembros. El cortometraje prescinde de diálogos, la historia familiar se narra de manera cronológica a través de escenas que ilustran su procedencia provinciana, la formación de las parejas, las bodas, el nacimiento de los hijos, las separaciones y muertes como resultado de viajes, guerras y enfermedades. El relato fílmico, sin embargo, no se queda en el seguimiento cronológico de una historia familiar. Entre varias líneas y perspectivas narrativas se construye un filme complejo y profundo. Ahí están los textos del libro que hay que leer, las secuencias animadas con muñecos y objetos que narran una historia, las tomas reales del cielo nublado que ponen la atmósfera, las fotografías intervenidas con animación digital que completan los destinos humanos y los gestos de la muñeca de porcelana que reacciona a lo que observa. La banda sonora acompaña con los sonidos ambientales e incidentales los acontecimientos básicos al mismo tiempo que construye con instrumentos, voces y efectos sonoros un universo sonoro con vida propia. Aunque profundamente arraigado en el ambiente y la cultura mexicanos, el filme construye un discurso tan complejo y atemporal que el espectador lo interpreta como una alegoría acerca del ciclo de vida y muerte en el flujo del tiempo, las épocas y las generaciones. Nacimiento y muerte, amor y separación, guerra y paz, encuentros y separaciones se muestran como polos de ciclos naturales y sociales. Al narrar la historia de una familia por medio de los objetos que sus miembros utilizaron en el pasado, **La casa triste** muestra una historia ejemplar que, con sus variaciones, marca a nivel universal el destino del ser humano y la familia.

Objetos animados narran una historia individual, familiar y nacional

A partir de objetos, fotos y un libro que se guardaron en los cajones de un viejo secreter, el film narra en una especie de *flashback* cómo se conocen una mujer y un hombre, cómo forman una pareja, tienen hijos y cómo, a su vez, los hijos crecen, se enamoran y forman una familia. También muestra cómo el círculo natural de las generaciones puede interrumpirse cuando estalla una guerra, se aleja un miembro de la familia o cuando una enfermedad trunca la vida de algún adulto o niño y entristece con el duelo a los que se quedan.

Los personajes no son diseñados para ser compatibles y aportar a una estética uniforme del filme. Su atractivo resulta exactamente de la diversidad de formas, materiales y funciones que han tenido en el pasado. Son "material de acervo" que pasó por cientos de manos antes de ser seleccionados y pasar por el "casting" y proceso de animación de la realizadora. Así los personajes femeninos son un alfilerero con forma de muñeca, muñecas de pasta, barro, trapo y otros tipos de materiales. Entre los personajes masculinos está un hombre de barro, muñecos de pasta, de trapo y varios soldaditos de plástico. Entre los animalitos hay miniaturas de osos, juguetes de perros bailarines, caballos de plomo y una rana disecada que toca la armónica. Carritos y aviones de juguete sirven como transporte, flores y ramas disecadas como entorno para una pareja feliz. Hasta un hurón disecado encuentra su uso narrativo en la trama.

La cabeza de la muñeca de porcelana encima del secreter que cobra vida en la primera escena, es uno de los personajes centrales que sirve de punto de vista narrativo y mediador entre la historia y el espectador. Aunque no es la protagonista que experimentaría los conflictos y acciones, la muñeca es un testigo omnisciente de la anécdota y puesta en escena de los objetos/personajes animados. También constituye uno de los puntos de vista del relato puesto que reacciona frente a los sucesos, refleja los hechos, se alegra y sufre con lo que observa. Los encuadres con la presencia de la muñeca en primer plano también estructuran el relato, crean empatía en el espectador, construyen suspenso y acompañan las secuencias, la curva dramática, el clímax y desenlace del filme. El personaje más enigmático del filme – y el único que se forma y cambia en el transcurso de la historia – es una ovilla formada de cabello que cae de una camioneta (¿una ambulancia o camión forense?) que adquiere un cuerpo deforme y cuyo rostro recortado de una fotografía empieza a cambiar cada vez con más rapidez. El personaje "ovilla de cabello" es vencido al final por la lluvia purificante que limpia la tristeza y aleja la muerte.

El libro en uno de los cajones del mueble, se convierte a lo largo del filme en otro de los personajes centrales. Los textos manuscritos de sus páginas construyen la crónica de los hechos y formulan comentarios y conclusiones que reflejan la voz de un personaje extradiegético. En algunos pasajes del texto parecería ser la voz de la realizadora que escribe en primera persona. En otros parece escucharse la voz de alguna abuela que advierte y reflexiona con dichos populares y un lenguaje poético y rítmico.





Los objetos del pasado que Sofía Carrillo encontró en tiendas y bazares de antigüedades, baúles y cajones de su propia familia y las casas de amigos y conocidos, constituyeron un tesoro del que la realizadora nutrió su historia, la riqueza y estética de su animación. Como investigadora – una especie de arqueóloga de los testigos del tiempo - la realizadora buscó en la función y el potencial expresivo de cada muñeco, animalito u objeto su movimiento propio y la inserción en la historia. Les dio movimiento – es decir vida – un entorno y actividades, formó parejas, les regaló hijos, vehículos, y objetos de uso. Pero no sólo los hizo nacer, vivir, trabajar y morir. Lo más importante: Los ubicó en una época y un contexto y los hizo interactuar, encontrarse, separarse, enfermarse y... morir. Una generación vivió la guerra cristera, la que sigue viaja en automóvil y en avión. Lo que es común a todas las generaciones es que terminan alienados en una caja o estuche donde la única que tiene vida es una cucaracha que se pasea sobre los cuerpos.



También las viejas fotos apilados en los cajones o colgados en la pared son testigos de personas y destinos. Muestran individuos y parejas en bodas y momentos de vida cotidiana. Son imágenes congeladas en el tiempo pero tomadas en momentos significativos de la vida. La realizadora las muestra como imágenes fijas pero las transforma por medio de intervenciones de animación digital para mostrar los cambios provocados por el paso del tiempo, la separación y la muerte de uno de los retratados.



La muñeca de porcelana, los personajes de la puesta en escena de la historia familiar, libro y mueble que sirve de hogar para la familia triste, alcanzan el clímax de la historia cuando las figuras, muebles y fotos se tiñen de negro y una mariposa negra atraviesa la pantalla de abajo hacia arriba. La muñeca de porcelana es envuelta por el hurón y de sus ojos brotan lágrimas negras. Se oye el estruendo de relámpagos y truenos y el agua de la lluvia invade la pantalla y los cubre los objetos.

Sin embargo, como elemento natural el agua de nuevo sirve para purificar la escena, Poco a poco lava el color negro de los personajes y el ambiente. Una voz de niña entona una tonada nostálgica mientras que en el cielo las nubes se desplazan y dejan ver el cielo azul.

Los créditos finales están montadas sobre una caja de madera con compartimentos dónde observamos algunos de los objetos y personajes que intervinieron en el filme.

Relatos, discursos y técnicas integrados

El filme está integrado por varias líneas narrativas que interactúan de manera sumamente fluida y dinámica. El diálogo que entablan la historia de los objetos animados con las fotos e imágenes de nubes y cielo, se complementan con los acercamientos al libro cuyos textos e ilustraciones describen y comentan los sucesos. A través de los discursos integrados se crea contexto, se muestran espacios, se construye la línea temporal y se siguen los destinos de los personajes.

En las nubes, la lluvia y las lágrimas se materializan sensaciones y sentimientos. En los cajones del secreter descansan los recuerdos y en los textos del libro alguien formuló la crónica y comentó el destino, plasmó la nostalgia y tristeza por la vida fugaz. "Erase una vez una familia mexicana..." parece contar el libro cuyas hojas guardan la voz y el pensamiento de un ser humano.

Cuando se abre la tapa del secreter, éste se convierte en una especie de casa de muñecas en la que se pone en escena un "teatro familiar". Es la representación de un drama acerca del

amor, los hijos, la familia, los cambios políticos y los golpes del destino pero también la ilustración del ciclo de vida desde el nacimiento hasta la muerte, pasando por el crecimiento, la madurez y el envejecimiento. Es una historia que incluso puede leerse como representación simbólica del tiempo y la fugacidad de la vida.

Los movimientos construyen espacio, narran sucesos y muestran el transcurrir del tiempo. Cada personaje y objeto tiene su movimiento propio y la interacción entre los distintos movimientos resultan en un ritmo cambiante que marca acción, alegría, nostalgia y tristeza.

El discurso visual es completado y enriquecido por la banda sonora que crea ambientes, despierta sensaciones, acompaña y comenta la narración. Los sonidos y la música transmiten la alegría de una fiesta, la felicidad de una pareja, la risa de los niños, el galope de los caballos, los gritos de guerra, el dolor de una pérdida, la desesperación y angustia existencial. Violines, voces y las tonadas alegres y nostálgicas de una caja de música crean un universo sonoro rico y complejo.

Una caja llena de muñecos y figuritas inmóviles y una mariposa nocturna son señales y testigos de muerte. Sin embargo, después del clímax lleno de angustia, las nubes se tornan blancas y descubren el cielo azul. Con el desenlace llega la esperanza por el inicio de un nuevo ciclo de vida.

A través de los objetos el pasado cobra vida

En su filme **Los favoritos de la luna** (1984) el georgiano Omar Losseliani radicado en Francia narra la historia de varios objetos que se deterioran para "sobrevivir" al paso del tiempo. Un juego de porcelana pintado a mano, una pintura y un abrigo de piel pasan de mano en mano. Las piezas de porcelana se rompen y dejan el juego en pocas piezas que se venden en un mercado de pulgas de París. La pintura es recortada y robada hasta terminar en un pequeño retrato mientras que el abrigo de piel de una mujer aristocrática llega a arropar a una prostituta en las calles de la ciudad de París. El filme de Losseliani, con guión escrito en colaboración con George Brach, es un maravilloso ejercicio de seguimiento de objetos cuyo significado habla de la fugacidad de la vida humana. Un tema parecido también lo aborda el filme **El violín rojo** (1998), de François Girard, que sigue el tránsito y la música de un instrumento a través de distintas épocas y regiones del mundo.

La casa triste aborda un tema similar. Sin embargo, es mucho más radical en su propuesta narrativa y estética. Como proyecto de animación *stop motion* se nutre de la esencia de la animación que "anima", es decir "da vida y alma" a la materia inerte. Aquí los objetos no "hablan" o dan testimonio del pasado sino que se convierten y *son* la esencia de la memoria que revive el pasado.

Sofía Carrillo trabaja en su filme con las herramientas del surrealismo y el cine fantástico. El viejo mueble y sus cajones sirven para entrar a la dimensión fantástica. Al abrirse llevan al pasado y al imaginario y permiten que el espectador se introduzca en un cuento – no de hadas sino de familia – que empieza con "*Erase una vez...*".

El discurso fílmico, sin embargo, no se limita a la narración del cuento sino que se complementa con la presencia de un libro con textos que comentan y reflexionan sobre los sucesos. El libro y sus textos representan la voz de un narrador – probablemente la de la realizadora – que acompaña y comenta los destinos de su familia con una especie de crónica y recreación poética.

Mientras que las secuencias animadas construyen una crónica familiar, los textos del libro la enriquecen con comentarios, dichos populares, reflexiones y poesía.

Los textos dicen:

1927

Hace mucho tiempo, la abuela,
siendo huérfana, conoció al abuelo,
que también lo era.

El día que se casaron las estrellas bajaron
y bailaron con ellos.

1928

No hay mal que dure cien años.
El que escupe al cielo le cae en la cara.
En los Altos, allá en el campo,
El estado clausura la iglesia,
Al pueblo se le priva de los sacramentos,
Unos combaten, otros son enviados a las concentraciones,
ahí se conocen mis otros abuelos.

Dicen que si se viene de un guerra,
Alguien de la familia paga los platos rotos y enferma.
Entonces sucedió por primera vez,
el abuelo enfermó de tristeza, de cáncer.

1951

Esa fue la primera historia de amor.
Vida, muerte, tristeza, alegría.
Vida, alegría, tristeza, muerte.

De tristeza, soledad, cáncer.
Los síntomas han comenzado.
Tristeza, soledad.
Probablemente Usted no podrá tener hijos.

El libro termina con:
A los que se fueron
Para los que estamos
Guadalajara, Jal., 2013, México.

El libro se cierra.
El destino de una familia es observado desde los altos del *secretar* por la cabeza de la muñeca de porcelana, la escena es acompañada y enriquecida por las nubes y la lluvia como elementos naturales. Las lágrimas, blancas y negras, que brotan de los ojos vidriosos de la muñeca, muestran la tristeza por las pérdidas.



Temas y estética

El escenario con el secreter contra la pared, la ropa de muñeca tendido encima de él y los objetos pequeños en los cajones y sobre la tapa sugieren una casa de muñecas. El verla "animarse", moverse y contar una historia, corresponde a un acto y una época de la infancia en la que la mente del niño percibe a los objetos como "animados", es decir con vida propia. El verlos moverse es un acto creativo de la imaginación que el cine ha aprovechado en miles de películas del género fantástico. Pero es en la animación, donde el acto de dar vida a objetos encuentra su verdadero destino. Es la animación *stop motion* que no sólo dibuja los pequeños cambios que le dan movimiento a los personajes y objetos, sino que realiza los mínimos cambios para "dar vida", movimientos y gestos a figuras inanimadas. En ***La casa triste***, sin embargo, los objetos mismos no son "animados", se respeta su forma y "corporeidad"; sin embargo, al darles movimiento en el espacio adquieren vida propia y una temporalidad que les permite recorrer el proceso vital desde el nacer, crecer, embarazarse, dar a luz, envejecer y morir. Además de muñecos y figuritas, también las flores y ramas disecadas, los juguetes como carritos, perritos y ositos, las figuritas de decoración y los dibujos infantiles cobran vida y forman parte de la narración.

Puesto que un tema central del filme es el tiempo y la fugacidad de la vida, los colores son tenues y parecen un tanto deslavados, salvo en las escenas de fiestas y viajes. Los colores cambian con el tono y las sensaciones y sentimientos que despierta el filme. El libro y las fotos en color sepia y la letra manuscrita son testigos del pasado. La muerte de una persona retratada en una foto se refleja en la manera cómo su figura es ennegrecida y desaparece.



La casa triste varía la técnica de animación que utilizaron Norman Mc Laren y Ian Šwankmajer en sus animaciones de la mitad del siglo veinte. Al utilizar objetos antiguos Sofía Carrillo crea una estética que, aunque recuerda las pinturas y cortometrajes de los surrealistas europeos, remite a la cultura popular y los juguetes infantiles. **La casa triste** está amueblado y poblado un gran número de objetos - y elementos - de la cultura mexicana que enriquecen enormemente el disfrute y la emoción de un espectador que conoce el contexto regional e histórico del occidente de México. Lo que narra **La casa triste** es la historia de una familia de los Altos de Jalisco. La guerra cristera no sólo causó la muerte del abuelo sino que tuvo consecuencias para toda la familia. En los destinos de los personajes, los temas y la estética vemos reflejada la literatura, el arte popular, la pintura y la artesanía jalisciense. También el cine mexicano con sus géneros y temas dejó huella puesto que la película narra un melodrama familiar a través de generaciones. Sin embargo, los elementos melodramáticos como el amor, el destino y la muerte - causada por la guerra y la enfermedad del cáncer - no está narrados en el tono de un melodrama sino a través de la visión de una autora que relata los sucesos, los muestra con dolor y humor y los comenta y enriquece por medio de efectos visuales digitales y un texto escrito en primera persona. Es una autora que asume la herencia del pasado pero lo reinventa y resignifica desde el punto de vista de una realizadora y artista contemporánea. Los objetos que Sofía Carrillo coleccionó en bazares y mercados de antigüedades, son típicos para la región, su arte popular y artesanía. Nos recuerdan las cajitas con escenas populares que se fabrican y venden en Tonalá y Tlaquepaque, las pinturas de alacenas con jarritos y platos pintados a mano, las miniaturas de trastes y juguetes infantiles que se venden en los mercados. Los nombres de los juguetes regionales aparecen incluso en los créditos, como la muñeca de *soyol* ylarana disecada que toca la armónica. La piel de hurón que sale de un cajón y envuelve la cabeza de la muñeca es un vestigio urbano, un "adorno" elegante que seguramente sirvió de atuendo a una dama de clase media alta, mientras que las lágrimas negras - lágrimas de tristeza y duelo - que brotan de los ojos de la muñeca se deben a la influencia de la música cubana de los años veinte del siglo pasado.

La perspectiva y sensibilidad femeninas se palpa desde la historia de la familia narrada a través de las mujeres, las parejas, los embarazos, los nacimientos, las fiestas, la enfermedad, la guerra y la muerte. El movimiento y el fluir de la vida son narrados desde la perspectiva de una mujer.

Los sonidos ambientales e incidentales intervienen en la narración. En los momentos de

tristeza profunda se oye el mugir de una vaca, en momentos de tranquilidad y campo, el pjar y canto de los pájaros, las risas de niños que juegan, la alegría de una fiesta con música, baile y gritos de alegría. La música extradiégetica es de una sutileza exquisita. Los instrumentos como violín, piano y una percusión se mezclan y dialogan con voces, sonidos de animales y la alegre tonada de cajas musicales.

La casa triste es una obra de animación madura que emociona profundamente al espectador. La historia de familia que se narra, la riqueza y utilización creativa de los objetos que crean contexto y dan vida a los destinos de los miembros de una familia, reviven el pasado con un toque de nostalgia pero también con humor y esperanza. Al ser los testigos de personas que ya no están entre nosotros, hablan de la fugacidad de la vida pero también de su continuidad a través de las generaciones venideras. La integración de discursos y técnicas de animación permiten varios niveles de lectura que satisfacen tanto al espectador que se centra en la historia como al conocedor más sofisticado de la animación. **La casa triste** es la obra de una joven realizadora mexicana que asume la herencia del pasado (y de sus familia) pero lo reinventa y resignifica en una pieza de arte audiovisual contemporánea y reflexiva.

LINK

Entrevista con Sofía Carrillo: http://www.youtube.com/watch?v=1qcj_GVYVGI.

FICHA FÍLMICA

La casa triste.

Guión, dirección y animación: Sofía Carrillo; fotografía (color): Paola Chaurand; montaje: Uri Espinosa; diseño sonoro: Odín Acosta; música original: FESWAY (Sofía Orozco, Fernando Arias, Yolihuani Curiel); Visual FX: Héctor Vásquez, Carlos Godínez; Jóvenes Creadores FONCA-CONACULTA/ NAHUYACA FILMS; duración: 13 min. México, 2013.