

---

---

# BOGOTÁ

## IMAGINARIOS DE CIUDAD ENTRES OBRAS ANIMADAS

Ricardo Arce y Diego Hernando Sosa

*Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá*

---

---

No existe ciudad sin recorrido. Tres cortometrajes de animación nos presentan diferentes imágenes de una ciudad de tránsitos, compleja y diversa (en este caso Bogotá), imaginarios donde es posible encontrar tantos elementos comunes como visiones antagónicas en torno a la definición de la ciudad como *el espacio de la experiencia*, pero también de ésta —gracias a la naturaleza de la imagen animada— como elemento orgánico y activo, siempre abierto a nuevas miradas.

There's no such a city without paths. Three animated short films present different views about Bogotá as a complex and diverse city of intersections. While the films capture the ordinary sights and the contradictory visions that define this urban landscape —*as the space of daily experience*—, it is also possible to find in these animated images a city as an organic and dynamic element, which essence remains open to new gazes.

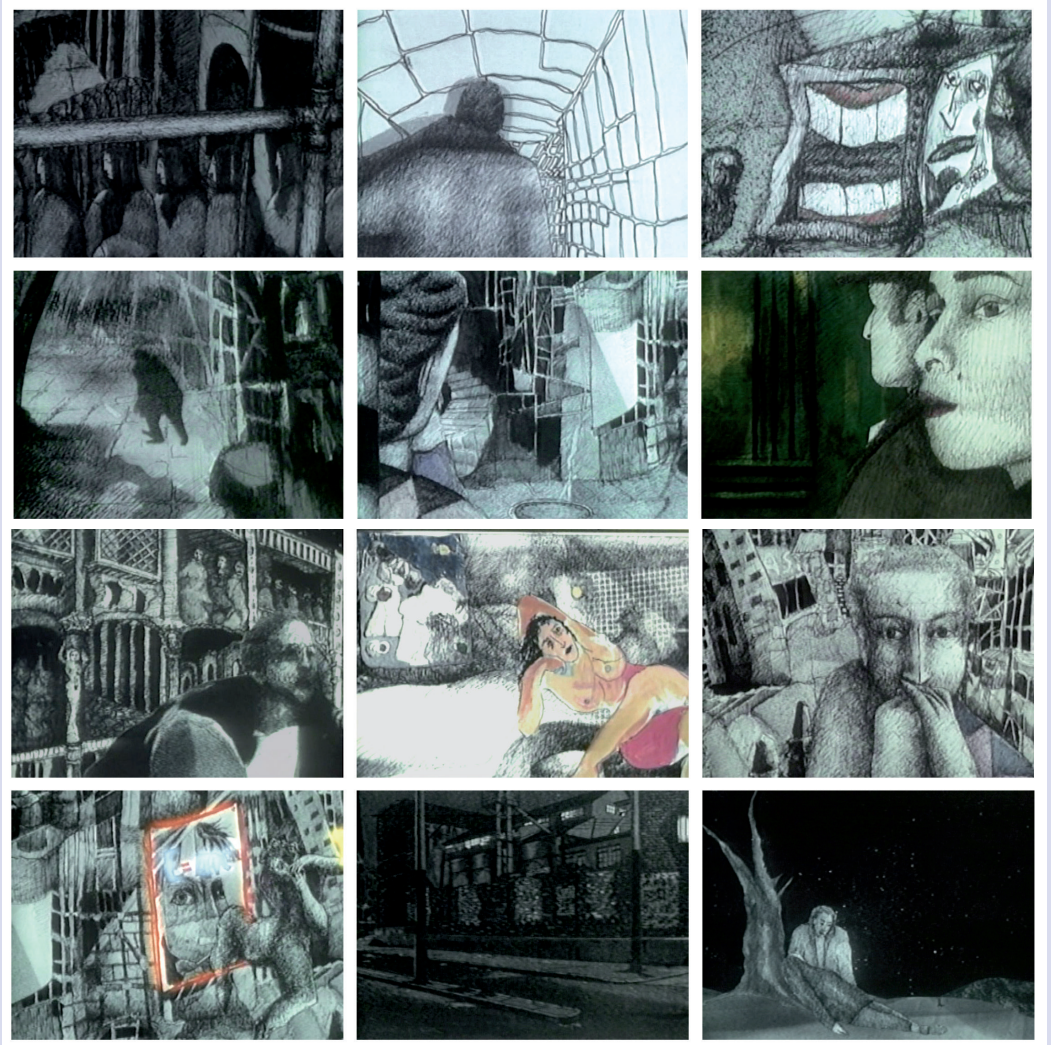


Fig. 1 – Fotogramas de *El pasajero de la noche*. Carlos Santa y Mauricio García, 1989

Y una vez que sales y la ciudad prosigue su humillación en tu persona, mira otra vez hacia el pasaje. Comprueba que has viajado y, por tanto, eres otro. Siente la fuerza de transformación del héroe, constancia en la piel y la memoria de haberte atrevido a tocar el otro lado del espejo.

Vicente Quirarte, *Enseres para sobrevivir en la ciudad*, 1996, p. 99.

## 01

A manera de introducción: la representación de imaginarios

La construcción de imágenes y su capacidad de representarlas son tal vez la mayor característica de lo humano, pues en la conjunción de ambas facultades surgen la lengua, el arte y todas las formas de expresión social; no existe un solo hecho cotidiano que no implique una apropiación, y por lo tanto una interpretación hecha imagen en el individuo que lo experimenta, así como no existe comunicación sin un ejercicio de puesta en escena. Si se piensa más ampliamente la idea de comunicación, no es este concepto sólo el acto de poner en común, sino también, y más importante, el afán por crear una *comunidad*.

En este contexto toma sentido la frase de Baudelaire cuando afirma que

Fue la Imaginación lo que finalmente enseñó a los hombres el significado moral del color, del contorno, del sonido y el perfume. En los comienzos del mundo creó la analogía y la metáfora... Así como ha creado al mundo (hasta tanto puede decirse, creo, incluso en un sentido religioso), corresponde que lo rija. (citado en Read, 1972: 113)

Aquí, si la imaginación es la facultad mental del individuo de crear imágenes del mundo, el imagi-

nario es el constructo que le permite, mediante la transformación en símbolos de tales fenómenos experimentados, que el mundo tenga un sentido. De esta manera, la elaboración de imaginarios a través de los cuales este individuo puede asumir el mundo —su mundo—, se alimenta tanto de los miedos como de los anhelos, pero también de la experiencia estética del sujeto ante cada uno de los fenómenos que percibe en su praxis vital.

Lo representado se convierte también en el elemento indispensable en todo proceso comunicativo, puesto que es a través de la puesta en escena que se puede *poner en común*. Sólo mediante la elaboración adecuada —es decir, el uso de los medios adecuados— de lo que se ha presentado ante el sujeto es que éste puede comunicarse con ese *otro*.

## 02

Los imaginarios urbanos

Si bien la idea de lo imaginario ha sido abordada profusamente desde diversas disciplinas como la antropología, la psicología, la sociología o los estudios culturales, cuando hemos hablado de imaginarios nos hemos referido al proceso de un individuo o de un colectivo humano en el cual, sin darse cuenta, éste se apropia de determinadas formas particulares de entender el mundo, que dependen tanto de su experiencia

Fig. 2 – Fotograma de *Corte Eléctrico*. María Arteaga, 2008



singular como del tejido social, construido alrededor de una serie de conceptos que le permitan a este sujeto o grupo tener un punto de referencia para entender y valorar los fenómenos que experimenta; dichos conceptos o concepciones se enmarcan siempre en el terreno de lo ético, lo religioso y/o lo político.

Es por esto que dos o más individuos que experimenten el mismo hecho urbano tenderán a establecer un sistema de relaciones diferentes con ese fenómeno, lo cual implica la elaboración de *croquis* o mapas emotivos (generalmente subjetivos) para darle una forma —un sentido— al espacio físico de experiencias: la ciudad; en la tipología base planteada por el pensador argentino Ernesto García-Canclini (2007: 89-99), la urbe es negociada entre los imaginarios del miedo y los imaginarios del afecto tejidos en torno a ella.

Pero el problema de los imaginarios no es sólo espacial y arquitectónico. Por ello cabe también acotar que la percepción de cada uno de los hechos urbanos cambia también *en* el tiempo y *con* el tiempo, si se quiere pensar no sólo en el tiempo histórico, que afecta obviamente la forma y los usos de los espacios urbanos, sino de igual manera en la ciudad como una suma de eventos anacrónicos, que le imponen toda una serie de tiempos internos y simultáneos; esta idea está muy bien condensada en la postura del urbanista italiano Aldo Rossi, para la quien “la forma de la ciudad siempre es la forma de un tiempo de la ciudad” (1982: 104).

Expuesto todo lo anterior, podemos ya afirmar que los imaginarios son el motor social que reconfigura a la ciudad, y entran a determinar, junto con otros factores —económicos y geográficos, entre otros— su crecimiento y transformación. Estos imaginarios particulares y colectivos de ciudad son retratados y reelaborados desde las creaciones artísticas y culturales, que el teórico colombiano Armando Silva analiza inicialmente desde el graffiti y la publicidad, así como en los mapas sonoros que recoge cada uno de los habitantes que la recorre.

Sin embargo, estos imaginarios se manifiestan de una manera particular en las realizaciones de carácter audiovisual —principalmente del cine, la televisión y el video—, debido a sus características de difusión y alcance masivo, su naturaleza multimedial, y el carácter de entretenimiento al que suelen estar ligados muchos de estos productos. De esta manera, en la consolidación de estos puntos de cruce, las producciones audiovisuales juegan un papel fundamental, pues mediante la articulación de muchos de los elementos propios de su discurso (principalmente narrativos y plásticos) y planteados desde el realizador, proponen nociones que replantean, reformulan e inventan a su vez múltiples identidades y relaciones sociales a partir de la colisión con la propia visión del ciudadano que consume dicha obra.

Analizando la condición de la pantalla como escenario de sombras, en donde ni el tiempo ni el espacio son propiamente reales, y donde lo mos-

Fig 3 – Fotograma de *Rojo Red*. Juan Manuel Betancourt, 2008



trado es en mayor o menor medida *ficcional*, aun cuando se hable de lo documental, Silva advierte que en el cine —y por extensión, en todos los medios audiovisuales— se parte de lo imaginario y a su vez nos introduce en lo imaginario. Los imaginarios urbanos se manifiestan mediante la “encarnación” en elementos cotidianos de la praxis urbana, considerándose éstos bien como obras de arte de diferentes ámbitos (literatura, cine, pintura, etc.), como productos culturales, tales como jergas, expresiones y modas, arquetipos y estereotipos que clasifican y ayudan a imaginar lo que el receptor desconoce o no conoce bien de su ciudad, entre otros, así como en el aspecto político de la ciudad: desde los acuerdos tácitos de convivencia entre sus habitantes hasta las políticas y orientaciones oficiales a este respecto.

## 03

### Bogotá como relato

Bogotá, dadas sus características demográficas, históricas, geográficas, culturales y como centro administrativo de Colombia, ha alcanzado el estatus de *Metrópoli* y, seguramente en menos de diez años, de *Megápolis* (que contiene más de diez millones de habitantes). Esta característica la hace ostensiblemente diferente de otras ciudades colombianas. A partir del 9 de abril de 1948, cuando fue asesinado el candidato Jorge Eliécer Gaitán (evento conocido como “El Bogotazo”) y la ciudad fue casi destruida por disturbios, se inició un proceso de reconfiguración forzada en el ámbito demográfico y arquitectónico, así como en el simbólico, en una dinámica de alguna manera caótica y acelerada y no lo suficientemente estudiada desde la Academia.

Merced a una política centralista a lo largo de la historia colombiana, y definida como el eje del poder administrativo, Bogotá ha sido el destino de muchas migraciones internas, lo que ha obligado no sólo a una reelaboración dramática de su propia tradición cultural, sino que se han generado

condiciones complejas de desigualdad social, pero a la vez unas visiones de mundo que en el crisol urbano (en el que se amalgaman y se reconfiguran diferentes modos, rasgos y tradiciones de todas las regiones del país) han comenzado a construir desde las diversidades unas ideas de identidad e imaginarios enriquecidos por el diálogo entre los diferentes agentes sociales, sus consumos y sus dinámicas de distribución.

En este juego es prácticamente imposible que no se vean alteradas dramáticamente las nociones de lo identitario y de la pertenencia, de lo real y de lo anhelado, pero también las maneras de representar tales nociones, de modo que los imaginarios urbanos devienen en las intersecciones colectivas en los que los sujetos tratan de concertar esas heterogeneidades. Bien lo comenta el sociólogo italiano Giandomenico Amendola, cuando afirma que

Ciudad vivida, ciudad imaginada y ciudad deseada tienden a fundirse. Se va hacia la desaparición de los límites entre realidad e imaginación, y a la prevalencia de la segunda sobre la primera en nombre de un mayor realismo. (Amendola, 2000: 59)

## 04

### Representación de imaginarios sobre Bogotá en tres animaciones

Es claro ya que si hablamos de representación, estamos refiriéndonos a un discurso elaborado que siempre traerá implícita una agenda política, al ser un hecho comunicativo, y a la condición diegética en la que se utiliza una serie de estrategias narrativas para hacer presente la idea transmitida. Es en este escenario donde se hace pertinente continuar con otra cita de Amendola:

Las imágenes provenientes de la literatura, del cine y de la televisión, de los periódicos, forman en torno a nosotros otra ciudad, una ciudad



Fig. 4 – Fotograma de *Corte Eléctrico*. María Arteaga, 2008

narrada... Sin residuos y tendencialmente totalizadora. No hay prácticamente más experiencia urbana que no haya sido también narrada. (ibidem, 58)

De esta forma, la ciudad y en este caso, Bogotá, puede ser entendida como un Relato que eventualmente puede llegar a ser un Metarrelato, es decir, no sólo es un espacio en el que se pueden circunscribir visiones de mundo sino que al ser el contexto y escenario, se narra a sí misma desde las cosmovisiones y miradas de los diferentes autores que la han abordado.

En este sentido, la animación se convertiría en una estrategia de expresión cuyo producto es posible considerarlo como obra de los diversos conflictos sociales, políticos y culturales que tienen lugar en el contexto geográfico y temporal donde es creada, y que permite hacer una lectura en ella misma de determinados rasgos de ese entorno específico. Ello implica también que es a su vez un reflejo de las dinámicas económicas, estéticas, formales, intelectuales, e ideológicas que posibilitan que esa obra se constituya en discurso, documento y experiencia, y que ofrece la posibilidad de crear y recrear mundos ficcionales que no sólo responden a sus propias lógicas físicas, sino que no están atados en la misma medida a las condiciones e impedimentos éticos, morales y sociales a los

que se ve circunscrito normalmente una producción con actores o de acción real, en la que la construcción de la imagen se basa en una pretensión de registro de un modelo natural, objetivo, frente a la naturaleza artificiosa —elaborada— de la imagen animada.

Al renunciar a este carácter documental, al acto del *registro*, la ciudad presentada no pretende ser ya un espejo de la ciudad real, sino una proyección, una construcción en tránsito entre *topos* y *ente* gracias a la actividad del animar, esto es, la propiedad de insuflar una suerte de alma, dinámica o espíritu, si se quiere, a aquello que se representa mediante la transformación de su expresión cuadro a cuadro, temporal; esto es, su *cronos*.

## 05

### Tres cortometrajes bogotanos animados

Tres diferentes abordajes desde la animación colombiana han tomado la ciudad como un espacio actuante en sus diégesis, estableciendo en ella toda la construcción y los elementos del universo del relato. Bajo este prisma y navegando en las aguas del miedo y el afecto, vivenciados a partir del desplazamiento como sentimientos motores de la identificación del individuo con ella, a con-

tinuación presentamos una breve sinopsis de cada una para, finalmente, extraer esos puntos de cruce que las vinculan con la tesis de esta reflexión.

## 05.1

### *El pasajero de la noche* (Carlos Santa y Mauricio García, 1989) <sup>1</sup>

Filmado en película a color de 16mm y realizada con técnicas mixtas entre las que se incluyen la tinta china, recortes, e incluso una secuencia de imagen real con intervenciones de rotoscopia, este cortometraje desarrolla la historia de *Isaac Ink*, un hombre que lleva un muerto a costas en su travesía por una ciudad caótica y asfixiante. En su recorrido, Ink atraviesa toda la ciudad para al final dejar a su muerto en el árbol de un paraje desierto. Según Santa y García, los propios realizadores, el muerto representa el peso de una tradición occidental y judeocristiana con el cual estamos condenados a movernos en el mundo, expresado a través de la ciudad.

Este entorno, construido inicialmente a partir de estructuras imposibles semejantes a las planteadas por Escher y de formas que aluden a las catedrales medievales, es el hábitat de un conjunto de personajes oscuros y agresivos que representan a su vez algunas de las instituciones más representativas de la cultura occidental, de las cuales se hablará más adelante.

## 05.2

### *Corte eléctrico* (María Arteaga, 2008) <sup>2</sup>

Realizado casi veinte años después de *El pasajero de la noche*, este cortometraje, dirigido por una diseñadora gráfica y reali-

zado mediante la mezcla de animación 2D y 3D digital, se desarrolla en el popular barrio de Chapinero, cuyas características más llamativas, en boca de la realizadora, son lo pintoresco, la alta presencia del comercio, el estar en constante transformación y el figurar como el primer barrio moderno de Bogotá, y que ofrecen la premisa básica para desarrollar la historia: con tantos edificios cuyos espacios internos están separados por muros gruesos, ¿qué puede ocurrir detrás de cada uno de estos muros? ¿Qué verá un limpiacristales cada día?

La autora hace uso de una serie de personajes, objetos y estilos visuales para dar cuenta del collage visual y temporal que en su visión caracterizaría a esta zona de la ciudad: cabezas de



Fig. 6 – Imagen de *Rojo Red*.  
Juan Manuel Betancourt, 2008

maniqués, mariachis, tráfico vehicular caótico, transexuales, densidad de edificios y de gente, además de negocios de todo tipo, como peluquerías, parqueaderos, venta de órganos y de minutos de celular, así como tiendas de dulces.

Los habitantes del edificio Olimpo constituyen una comunidad en donde cada uno cumple una función específica derivada de las actividades oscuras de quien parece ser la cabeza —la peluquera—, de la cual todos se ven beneficiados. Es, precisamente, la posibilidad de que historias tan sórdidas como éstas ocurran ante las narices de la ciudad indolente, las que motivaron la construcción del relato y del diseño del universo del cortometraje. Un personaje ajeno a esta comunidad, René el limpiacristales, quien se convierte en el elemento agente del desplazamiento por esta micro-ciudad, el edificio.

### 05.3

#### *Rojo Red* (Juan Manuel Betancourt, 2008)<sup>3</sup>

La premisa central del corto parte de una pregunta: ¿qué ocurriría si pudieras tirar de los hilos del mundo? A diferencia de los otros dos cortometrajes, en *Rojo Red* no prima una visión apocalíptica y oscura de la ciudad, más poderosa que sus individuos; antes bien, es el espacio en donde es posible el juego de negociar y de reconfigurar la forma y la naturaleza de la urbe. Por otra parte, el concepto de tejido está presente en toda la historia, desde la imagen inicial del tapete sobre el cual Federico, el niño protagonista, construye su ciudad para convertirse en un Godzilla terrorífico que destruye todo a su paso, hasta el escenario donde puede en efecto destejer la ciudad: los edificios del Centro Internacional y del tradicional barrio bogotano de Teusaquillo, que pierden toda su monumentalidad y su solidez, en una secuencia a la vez dramática y apasionante, gracias a recursos digitales de efectos especiales y de animación tridimensional, donde hasta las nubes se enredan en los postes.

Otras secuencias del corto han sido realizadas con técnicas de stop-motion, como las del gato destejiéndose, la deformación de los zapatos del señor del paradero de bus, y el tejido final del gato y del muñeco resultante de los hilos sueltos de la ciudad. Una forma de mostrar que, en palabras de los realizadores del corto, “todo está conectado”.

## 06

### Imaginarios del miedo

En *El pasajero de la noche*, el tránsito desde el centro, en donde se inicia el recorrido, implica no sólo cada una de las áreas en las que se instalan las Instituciones (representados por la iglesia y la familia), el conocimiento (la ciencia, la técnica y la información), la política, el arte y la industria del entretenimiento (en cuyo seno se circunscribe el sexo como mercancía) y la policía, sino el acceso a través de pasajes estrechos, mediante los cuales se fragmenta la cultura y se insensibiliza al individuo, al negarle la posibilidad de asumir la ciudad como una totalidad. La monotonía gris de la ciudad sólo se ve interrumpida esporádicamente por el color de la sangre que se vierte por las cañerías o que mancha las paredes por el color saturado y agresivo de los anuncios publicitarios, y por la aparición de un personaje anómalo en este universo: el músico, quien representa al arte y a la libertad creadora.

Algunos personajes sirven para reforzar el sentido de cada etapa: Simón Bolívar es un durmiente que, a la manera de Simón el Bobito (personaje que pertenece a una tradición de la literatura infantil colombiana), aparece pescando sin esperanzas en un balde; un proxeneta que comercia con una lata de “sardinas”;<sup>4</sup> el televisor que se traga repetidamente a un niño ante la mirada indiferente de sus padres; el revolucionario que es asesinado por balas que llegan de cualquier lado mientras suena de fondo una grabación con la voz del asesinado líder popular Jorge Eliecer Gaitán; los agentes de policía que requisan a Ink



y su muerto, y la prostituta del bar que se encuentra en la periferia de la ciudad, en la última etapa del viajante antes de salir y liberarse de su carga.

Pero esta visión desolada de la urbe y su entramado social no se desarrolla en un espacio abstracto e indefinido. Imágenes como las figuras angulosas y oscuras de la iglesia y los edificios de fondo de la escena de los policías, realizada en rotoscopia e imagen real, la presencia del indigente empujando su carro de reciclaje, al igual que las voces pregrabadas de líderes políticos y presentadores de televisión, junto con los letreros con direcciones que aparecen esporádicamente se convierten en índices que nos ubican en una Bogotá oscura y deprimente, la ciudad por excelencia de las instituciones, la ciudad del poder.

En *Corte Eléctrico*, por otra parte, la imagen de decaimiento, de caos y de parcial abandono con el que presenta al barrio de Chapinero, donde sin embargo se evidencian vestigios de lo que fue en su tiempo un centro económico importante (compuesto aquí principalmente de grandes edificios venidos a menos, gastados y sucios), expresa la situación del desplazamiento hacia nuevos centros de poder a lo largo del siglo XX e inicios del XXI, tanto por parte de las administraciones locales como de los ciudadanos que ahora buscan como residencia zonas más periféricas de la ciudad. Así, en esta animación se presenta a Chapinero como lugar de tránsito, que a su vez corresponde a un problema de percepción globalizada del ciudadano que transita por Bogotá. Para los propios habitantes del sector, se pierde la noción de comunidad propia de un barrio, para reemplazar una propia del edificio, nueva dimensión del colectivo.

En el universo del relato, los residentes del edificio Olimpo han construido una sociedad cerrada, autónoma y autosuficiente, derivada de la actividad principal de la peluquera, su líder: asesina para robar cabelleras, que vende como pelucas exhibidas en la vitrina de su local, ubicado en el primer piso del edificio. Cada uno de los integrantes de la comunidad se encarga de una

labor en esta cadena: convertir a la víctima en alimento, transformar su ropa y bienes, y dar cuenta de posibles intrusos, que se convertirán a su vez en nuevas víctimas de este círculo, ante la ciudad ignorante e indiferente.

Aunque, como ya expresamos, en *Rojo Red* no existe una imagen tan oscura de la ciudad como la desarrollada en las otras dos producciones, sí se plantean ciertos miedos propios del mundo infantil construido en la ciudad: cuando el protagonista huye de la casa en un acto de rebeldía, se debe enfrentar solo a la ciudad “real”, desconocida. Los primeros elementos con los que interactúa, los hilos sueltos que salen de la acera rota, y el señor que espera en el paradero de bus, son inicialmente para Federico (el niño protagonista) elementos anómalos y potencialmente peligrosos. Sin embargo, es en la interacción con éstos que descubre que él ha encontrado los hilos del mundo, y decide halarlos para cambiarlo. Se presenta entonces una posibilidad para el sujeto que lo vive.

## 07

### Imaginarios del afecto

La ciudad, a pesar de lo que muchos podría pensar, también puede ser un espacio de tranquilidad, algarabía, evasión y autodescubrimiento. No de otra forma podría alguien vivir en ella. En el caso bogotano, el imaginario de miedo (anteriormente presentado) es muy fuerte en términos de percepción social, pero es pertinente analizar las visiones de luz, de afecto, en los tres cortos sujetos a reflexión. Miedo y afecto son las dos caras de una misma moneda.

En *El pasajero de la noche*, el recorrido del señor Ink en gran parte se trata de una liberación de una ciudad opresiva y mecánica. Sin embargo, en un momento el personaje sale de una alcantarilla y entra a un sector que podríamos llamar “popular”, lleno de danza, música y color; el alcohol y la fiesta son las sensaciones primordiales y es en este punto donde el señor Ink re-

cibe una única prueba de afecto en el corto, que se plasma en una prostituta que se le ofrece: esta visión de ciudad está enmarcada en el régimen nocturno (siguiendo la tipología de Gilbert Durand)<sup>5</sup> y es interesante cómo este espacio parece reservado para los inadaptados, los rebeldes, los que están y no están en ese orden social mecánico y opresivo. El hecho de que parezca oculto en el gran orden de la ciudad que plantean Santa y García no quiere decir que no exista: es solo que su presencia está “velada” ante casi todo el colectivo social.

Este ocultamiento de espacios armónicos ciudadanos entre los que lo ocupan podría ser el prisma que permite conectar a *El Pasajero* con *Corte Eléctrico*. El edificio Olimpo, reconfigurado a manera *ballardesca* en una microciudad, aparece desde sus colores y su hermetismo como un espacio de solidaridad entre sus habitantes, aunque algunos podrían calificar esta articulación de forma reprochable pero que consideramos es parte de la ironía con la que quiere jugar la directora del corto. Esa coexistencia y ayuda se apoyan en los arquetipos de los inquilinos: una peluquera que colecciona el cabello de sus víctimas, un niño introvertido aficionado a los videojuegos, un par de ancianas casi siamesas, entre otros, donde desde sus intereses, se apoyan los unos en los otros con una total indiferencia por lo que pasa en “la otra” ciudad, la que está fuera del edificio. Para muchos de estos personajes el hecho de tener cautiva a Lentejuela, la estrella Pop, sugiere un juego, donde los raptos y el ser parte de una cadena de acontecimientos les confiere el papel de participantes de un proceso lúdico.

De esa misma forma, Federico, protagonista de *Rojo Red*, con su elasticidad mental infantil convierte a la ciudad en un campo de juego, al estilo del círculo mágico propuesto por J. Huizinga<sup>6</sup>: aquí, quizás solo un niño puede moldear la urbe a su antojo; esto le da una sensación de poder, por el cual reconfigura desde lo arquitectónico a partir de cordones con colores vivos lo que le rodea: la ciudad ya no

es un espacio de miedo, sino de experimentación y reinención sin límite, un parque de diversión donde incluso la autoridad (representada en la mamá y en su hermana) pasan a un segundo plano.

## 08

### Conclusión: la ciudad dual imaginada

La ciudad es a la vez sus habitantes y como cada uno la ve, como puede o desea. Las obras audiovisuales y entre ellas las animadas, como el “espejo” del que habla Quirarte en el epígrafe, sirven de dispositivo para que el ciudadano conozca, identifique e imagine las topologías simbólicas a partir de las cosmovisiones del otro, en este caso, el animador.

En cuanto a las tres piezas analizadas aquí, esa ciudad múltiple se muestra como una entidad de control, por un lado, con su inmensidad, opresión y orden impuesto. Por el otro, como un espacio de encuentro con los demás, desde la solidaridad y lo lúdico, todo esto traspasado por los desplazamientos que experimentan los personajes a través de ella en las diégesis, y complementados por el diálogo con las propias visiones que recoge el espectador de las obras.

Los tres cortos, en últimas, recogen las dos facetas bases de una ciudad como lo es Bogotá, una donde las apuestas plásticas y sonoras tienen la posibilidad de perdurar en el tiempo, y por tanto su efecto en el espectador y su contexto, bien sea que el receptor conozca directamente a la ciudad, el referente (pero que le permite imaginarla en su complejidad) o, para los que la conocemos, reconocerla y recrearla en un proceso que, como el desplazamiento, no siempre tiene un fin pero nos permite sentir que llegaremos a algún lado, como nos susurra el gato de Cheshire, “si caminas lo suficiente”.

© Del texto: Ricardo Arce, Diego Hernando Sosa

© De las imágenes: Carlos Santa, Mauricio García, María Arteaga, Juan Manuel Betancourt.



## Biografías

Diego Hernando Sosa

Comunicador Social con énfasis en Televisión educativa de la Universidad Javeriana. Associate Degree in Liberal arts en Essex County College (USA). Candidato a Maestría en estudios literarios de la Pontificia Universidad Javeriana. Profesor a tiempo completo de la Tecnología en Realización de audiovisuales y multimedia en la Universidad Jorge Tadeo Lozano desde el 2008.

Ricardo Arce López

Docente Asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Miembro fundador de ASIFA Colombia. Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Televisión de la Universidad Javeriana y Maestro en Estética e Historia del Arte de la UJTL. Coautor del libro *La Animación en Colombia hasta finales de los años 80*.

## Referencias bibliográficas

AMENDOLA, Giandomenico, 2000. *La ciudad postmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid: Celeste.

ARTEAGA, María, 2008. *Corte eléctrico*. Colombia: Impala.

BETANCOURT, Juan, 2008. *Rojo red*. Colombia: Gatoencerrado Films.

DURAND, Gilbert, 2005. *Estructuras antropológicas del imaginario*. México D.F.: Fondo de cultura económica.

GARCÍA-CANCLINI, Néstor, 2007. “¿Qué son los imaginarios urbanos y cómo actúan en la ciudad?”, en *Revista Eure*, vol. XXXIII, N° 99, pp. 89-99.

HUIZINGA, Johan, 2004. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza editorial.

READ, Herbert, 1972. *La décima musa*. Buenos Aires: Infinito.

ROSSI, Aldo, 1982. *La arquitectura de la ciudad*, Barcelona: Gustavo Gili.

SANTA, Carlos, y GARCÍA, Mauricio, 1988. *El pasajero de la noche*. Colombia: Compañía de Fomento Cinematográfico - Focine /Anima Producciones.

## Notas

<sup>1</sup> Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=0I8JosgQEvQ>

<sup>2</sup> Accesible en: [http://corteelectrico.com/corte\\_electrico.html](http://corteelectrico.com/corte_electrico.html)

<sup>3</sup> Teaser accesible en: <http://www.rojored.net/>

<sup>4</sup> En la jerga popular colombiana, la palabra “sardina” denota a una mujer adolescente y atractiva, diferenciándose del “bagre”, que se refiere a una mujer poco agraciada.

<sup>5</sup> Durand, Gilbert, 2005. *Estructuras antropológicas del imaginario*. México D.F.: Fondo de cultura económica.

<sup>6</sup> El “círculo mágico” es el espacio ficcional que se crea cuando se incursiona en una dinámica de juego: las reglas físicas y simbólicas que operan en él no necesariamente son las mismas que rigen el mundo real.