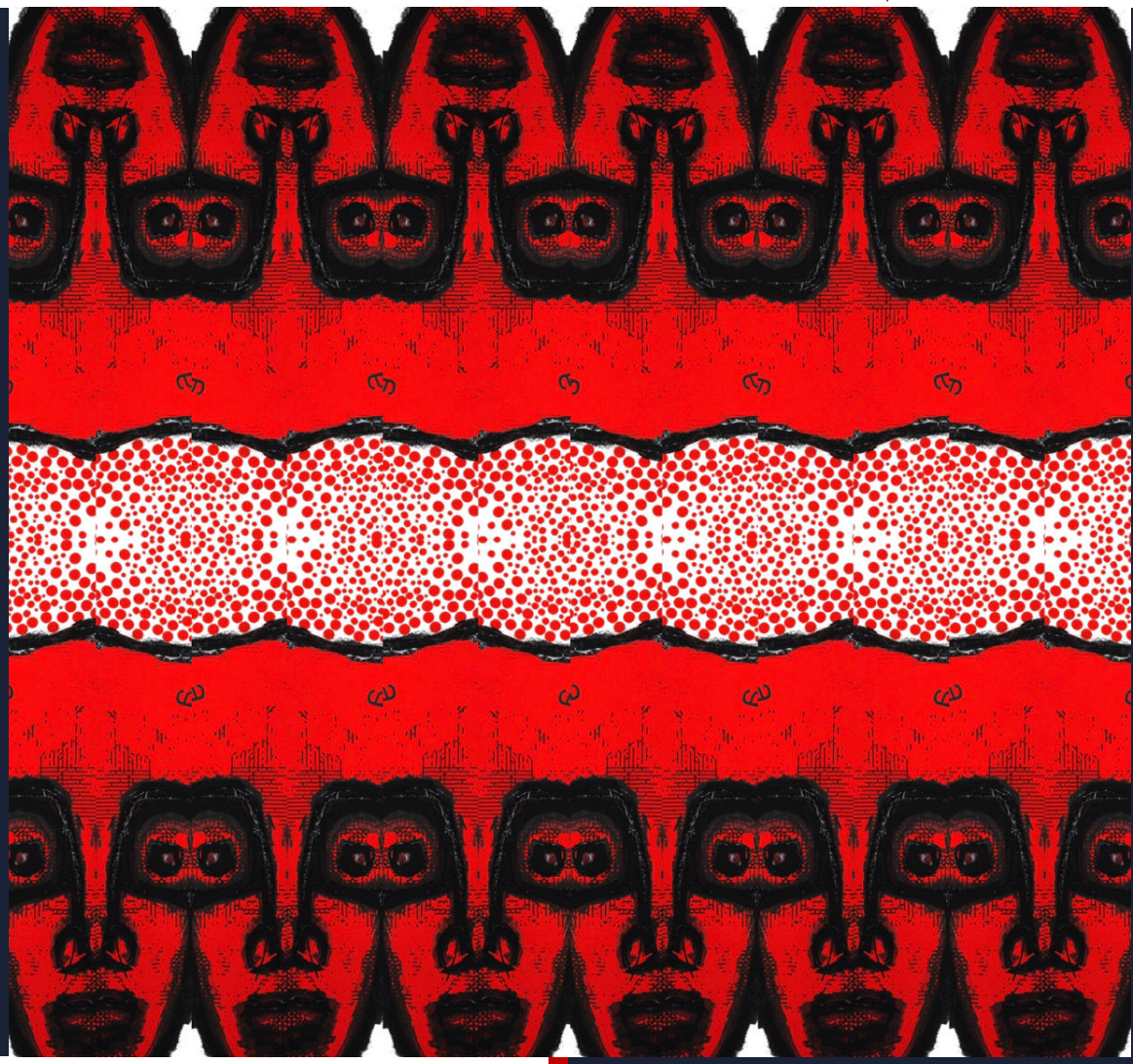


25 situArte

AÑO 14 N° 25. ENERO - DICIEMBRE 2019



Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte
de la Universidad del Zulia
Maracaibo - Venezuela

Dep. Legal ppi 201502ZU4671

Esta publicación científica en formato digital es continuidad de la revista impresa
ISSN 2542-3231 / Depósito legal pp 200602ZU2376

Postales de Leningrado: La guerrilla venezolana desde la mirada infante

Postcards from Leningrad: The Venezuelan Guerrilla from the Infant Gaze

Recibido: 25-08-18
Aceptado: 17-10-18

Gilberto Polo y Romina De Rugeriis

Facultad Experimental de Arte.

Universidad del Zulia.

Maracaibo, Venezuela.

g.polo85@hotmail.com ; rominaderugeriis@hotmail.com

Resumen

Con el propósito de interpretar la película *Postales de Leningrado* (2007) de Mariana Rondón, desde la mirada infante como vehículo narrativo, se desarrolla este estudio cualitativo de tipo descriptivo, exponiendo las estrategias narrativas empleadas por esta autora para representar el universo infantil, mostrando una historia que alcanza una posición incisiva y novedosa sobre la guerrilla venezolana. Metodológicamente se recurrió a entrevistas abiertas y a la revisión bibliográfica-documental, basados teóricamente en Dudley (1993) quien explica la teoría desarrollada por Münsterberg (1916), y algunos elementos de las metodologías de análisis propuestas por Sulbarán (2000), Metz (1993), García de Molero (2007), García y Mendoza (2005) y Bordwell (1990). Finalmente, se muestran los elementos y estrategias usadas por Mariana Rondón en la representación de la infancia y el desarrollo dado a este método narrativo en el que converge la mente infantil en un entorno de disputa entre la guerrilla y las Fuerzas Armadas.

Palabras clave: Visión infante, narrativa fílmica, cine, Mariana Rondón.

Abstract

In order to interpret the film *Postcards of Leningrad* (2007) by Mariana Rondón, from the infant gaze as a narrative vehicle, this qualitative study of a descriptive type is developed, exposing the narrative strategies used by this author to represent the children's universe, showing a history that reaches an incisive and novel position on the Venezuelan guerrilla. Methodologically, we resorted to open interviews and bibliographic-documental review, theoretically based on Dudley (1993) who explains the theory developed by Münsterberg (1916), and some elements of the analysis methodologies proposed by Sulbarán (2000), Metz (1993), García de Molero (2007), García and Mendoza (2005) and Bordwell (1990). Finally, the elements and strategies used by this author in the representation of childhood and the development given to this narrative method in which the child mind converges in an environment of dispute between the guerrilla and the Armed Forces are shown.

Keywords: Infant vision, film fiction, cinema, Mariana Rondón.

Introducción

Desde la perspectiva existencial, el cine para Mariana Rondón se ha convertido en la oportunidad de hacer catarsis ante temas que para ella son importantes de mostrar a la sociedad, y en los que tiene una posición muy firme, lo cual se palpa en su primera producción en solitario, donde se convierte en una vocera que desempolva la historia venezolana, como ella misma lo enfatiza, “Hubo gente que durante mi proceso de investigación, me preguntaba ¿Y es que aquí hubo guerrilla?”. Para Rondón era vital llevar a la pantalla su historia familiar, pues *Postales de Leningrado* la denomina como “una película bastante autobiográfica (...) es un cuento que tenía pendiente conmigo misma como hija de padres guerrilleros” (Blanco, 2007).

Mariana Rondón es hija de Pavel Rondón, ex combatiente guerrillero venezolano, y su abuelo fue uno de los fundadores del Partido Comunista Venezolano (PCV) en 1931, de allí el interés en contar esta historia, con la particularidad de tomar a una niña y a un niño como narradores de toda la trama: “yo la tenía que contar desde mi punto de vista. Esa historia la viví siendo niña y no me gustaba verla desde la adultez” (Rondón, 2018). A su vez, refiere que “no tenía ganas de ser veraz, sino más bien de respetar mis propios recuerdos de cómo llegaron, de manera torpe o desordenada. Lo más importante es que tuviera esa estructura de pensamiento humano” (Blanco, 2007).

Esta primera película en solitario produce un cambio en Mariana Rondón desde ese universo infantil que, sin ningún tipo de vergüenza, relata algo tan privado como su niñez con sus padres guerrilleros, creando una historia que se siente colectiva. Aquí se corrobora lo planteado por la teoría psicológica de Münsterberg (en Dudley, 1993) cuando explica lo relativo a las experiencias vividas y de cómo el autor las puede usar para crear esos mundos donde la historia supera las formas del exterior, ajustándose a las formas del mundo interno, produciendo la atención, la memoria, la imaginación y la emoción en el espectador, tal y como lo logra Mariana Rondón en esta producción.

Desde el punto de vista narrativo, *Postales de Leningrado* es una historia con una mirada muy personalista e íntima de la autora, quien entiende que recurrir a la visión infantil es la mejor forma de contarla, dándole ese estilo de recuerdos por retazos, con un tono infantil, donde lo lúdico es esencial.

Una aventura entre postales y superhéroes

Cuando Sulbarán (2000) hace referencia a la descripción del género y el valor que este adquiere en su estudio, vemos que *Postales de Leningrado* es una película de ficción en la que una niña de seis años relata la historia de su infancia y, desde su imaginación, toma

los disfraces, escondites y nombres falsos para retratar su realidad como hija de dos combatientes de las Fuerzas Armadas de Liberación Nacional. A través del juego, ella y su primo *Teo*, se unen en un viaje donde las persecuciones y la clandestinidad se convierten en una aventura de superhéroes, mientras esperan que sus padres regresen de las montañas, temiendo cada vez que llegan las postales de Leningrado.

Una niña sin nombre

La importancia del análisis de los personajes en las películas es un elemento esencial según Sulbarán (2000), quien asevera que conocer al personaje ayuda a entender el propósito de la historia y, en el caso de esta película, uno de los personajes principales es “*La niña*” narradora, que no tiene nombre y es conocida al iniciar la historia como “la bebé de Maicao” y “el paquete”; pequeña y muy observadora de las cosas que suceden en los lugares donde se encuentra para convertirse en el “hombre invisible”, como ella se autodefine, y que es el disfraz que más le gusta. Ella no conoce el nombre verdadero de su madre, juntas se cambian los nombres cada vez que tienen que partir de un lugar a otro. Conoce a los compañeros de sus padres que están combatiendo, pero con sus nombres falsos.



Figura 1
“La niña” narradora.

Durante toda la película, *La niña* aparece escasamente, permanece muda mientras se le ve interactuando en las escenas, encargándose de narrar desde su punto de vista (infantil), cuyas explicaciones son muy lejanas a las que un adulto aportaría, pues ella desde su esencia imaginativa crea personajes como “El hombre invisible”, la “Mujer maravilla” o el “Hombre rana”, todos estos superhéroes y disfraces se encargan de retratar las acciones de sus padres dentro de su entorno. Por otra parte, *La niña* vive desde el principio con su madre, y al final de la historia termina viviendo con su padre, quien para ella es el “Hombre rana”.

Bordwell (1990), por su parte, cuando se refiere a la narración y los tipos de narradores dentro de una

película, resalta que estos le darán el tono a la historia. Por ello, en esta película *La niña* es ese vehículo narrativo de la historia, y lo hace como una narradora homodiegética, que se encuentra presente en toda la historia, narrando en primera persona y, en oportunidades, en tercera persona, afectando de manera directa la historia y convirtiéndose desde su aparición en la película en el detonante de toda la trama.

Asimismo, Sulbarán (2000) habla sobre la esquematización de la estructura de los puntos de giros y detonantes en una película, y la importancia en el proceso narrativo que conllevará en la consecución de la historia, lo cual en *Postales de Leningrado* vemos en la primera escena, donde se muestra la rodilla de una mujer que es atendida por una enfermera que saca a un bebé y luego, en cámara rápida, se da el proceso de atención al recién nacido envuelto en una cobija; y se oye la voz de *La niña* diciendo: "Esa soy yo. Teo decía que nadie debía saber quién era yo. Eso fue lo primero que hice mal en mi vida, porque fui el primer bebé que nació el día de las madres de ese año. Un poco después, todos me querían ver". Allí le toman una foto que es publicada en el periódico, por lo que su madre huye para evitar que las encuentren.

Desde la primera escena *La niña* cuenta todas las circunstancias que van a tener que vivir en su vida; la narración da saltos que van desde la primera persona hasta la tercera persona, logrando mostrar la mirada de ella y la cruda realidad que expone donde las torturas, las muertes y desapariciones son ilustradas a través del juego de superhéroes y guerrilleros, que buscan hacerse invisibles para sobrevivir. *La niña* se encarga de mostrar los hechos que viven sus padres y todas las vicisitudes que deben atravesar para ocultarse y salir vencedores.



Figura 2

Fotografía de "La niña" y su madre.
Publicada en el periódico.

Un aliado con una curiosidad a flor de piel

Junto a *La niña* está *Teo-niño*, su primo, personaje que explica a la protagonista las situaciones que enfrenta.

Juntos buscan respuestas en su imaginación. *Teo* es mayor que ella y está atento a todas las conversaciones y cosas que hacen los adultos. *Teo-niño* no ha visto a su madre por muchos años, ya no se acuerda de ella y recibe postales que le envía desde Leningrado, lugar que, para él, queda detrás de las montañas.



Figura 3
Teo-niño.

Teo-niño es muy curioso, trata de buscar información para conocer la verdad acerca de sus padres y de su paradero, pues él no sabe que su mamá y su padre fueron asesinados por el ejército. *Teo-niño* junto a su prima emplean el mayor recurso para llenar eso que esconden los adultos y es la imaginación, mezclándola con la realidad, para darle sentido a lo que están viviendo. En el transcurrir de la película, *Teo-niño* y *La niña* se dan cuenta que quienes van a Leningrado no regresan más, por lo que le dan gran importancia al hecho de ser el "Hombre invisible".

En ausencia de los adultos se activa la imaginación infantil

Dentro del juego de los niños están unos adultos que se camuflajan, como *Marcela*, mujer de apariencia apacible y madre de *La niña*, cuyo nombre tampoco es claro, pues cambiar de nombre era parte de la aventura que tiene con su hija. Por otra parte, está *Teo-adulto* que es el papá de *La niña* y tío de *Teo-niño*, el cual se hace pasar por loco para no decir donde ocultan las armas los guerrilleros, y dice ser un "Hombre rana". Estos personajes son los que ayudan a activar el pulso narrativo, pues a través de ellos se avanza en las acciones dentro de la historia, y producen la reinterpretación de los niños sobre los acontecimientos vividos.

A los personajes niños, a pesar de tener un ambiente acogedor y una familia que se ocupa de ellos, la falta de sus padres les afecta, además de la incertidumbre que tienen de no saber cuándo los podrán volver a ver. A *La niña* la cuida su mamá y luego su papá; a *Teo-niño* lo cuida su abuela, que tiene, en apariencia, problemas psiquiátricos, y su abuelo, que se esfuerza en darle un buen cuidado. Esta situación es la que activa la imaginación encubriendo el

temor, pues dentro de su lógica infantil ellos tienen una idea clara de lo que puede pasar si una identidad falsa es descubierta y si el disfraz no funciona como es debido; de allí nacen las historias de los superhéroes.

Contándolo desde la memoria

Al desarrollar el papel de la vida mental, según la teoría de Münsterberg (en Dudley, 1993), la mente tiene la capacidad de resolver y organizar el campo perceptivo descifrando los estímulos, algo que Mariana Rondón aprovecha en la reinterpretación mental que hacen los niños de los acontecimientos y de esa lucha armada entre el poder gubernamental y las guerrillas de izquierda. Este es un territorio que ellos aprovechan para contar la historia desde su entorno, desde los secretos que tratan de descifrar, en ese espacio de clandestinidad donde conviven. Rondón juega con esa construcción de niveles imaginarios en los niños para contar la historia y, a su vez, emplea una forma lúdica, contrastando con la cruel realidad que están viviendo.

Asimismo, Rondón toma elementos fundamentales de las dinámicas de la guerrilla, que van desde ocultar la identidad, mantener códigos cifrados y perseguir su sueño en las montañas, lo que hace que esa narrativa inventada por los niños alcance una mirada autónoma y fresca, pues se convierte en episodios asociativos en una lógica infantil, que busca en su ilusión darle sentido a los hechos que les ha marcado ante la ausencia de sus padres, yendo del presente al pasado, en un viaje fragmentado por la mente infantil que está reconstruyendo su historia desde la memoria. Tomando en cuenta esa visión narrativa, se capta un alejamiento del tono solemne, sin poner en entredicho a los padres, pero con una mirada infantil que los asocia a grandes superhéroes de temible eficacia.

Voces melodiosas

Los autores Metz (1993), García y Mendoza (2005) sugieren que los sonidos y diálogos le dan interpretación al tipo de historia que se cuenta; en el caso de *Postales de Leningrado*, entre estas cualidades que, según García de Molero (2007) funcionan como operadores sintácticos del diálogo, destaca la voz en *off* de *La niña* con distintos tonos y que por momentos se torna temerosa, en otros inocente y en otros alegre, manteniendo en todo momento ese registro infantil que lleva toda la trama. A través de la voz se conserva la unidad en toda la película y permite que todas las acciones se mantengan acopladas a otros elementos desde su mirada fragmentada e imaginativa, tratando de retratar ese mundo de la guerrilla. Asimismo, es a través de la voz de *La niña* que se logran reinterpretar las acciones y en oportunidades se ve materializado a través de su primo *Teo-niño*.

Otro elemento empleado es la superposición de la voz de *La niña* y de otros personajes; por ejemplo, cuando *Teo-adulto* es interpelado por todos los compañeros de la celda y ejecuta su plan para salir de la cárcel. Allí la voz de *La niña* y la de sus familiares se pasean entre los personajes que se presentan en dicha escena, dándole un toque más de cuento o fábula, reinterpretando esa situación netamente real, por lo que refuerza esa visión subjetiva del niño ante los hechos contados.

Por otra parte, los sonidos son variados y se usan para recrear el espacio ambiental, refiriéndose al aspecto geográfico y la época, como las marchas típicas de las guerrillas y la del ejército y, en otros casos, mediante melodías que buscan establecer humor y parodia burlesca, resaltando el punto de vista de *La niña* narradora. También hay diversas escenas con melodías o efectos sonoros al estilo detectivesco de los años sesenta, que refuerzan e ilustran las situaciones con un toque infantil como, por ejemplo, la musicalización o el *leit-motiv* empleado en el asalto a la tienda que, unido a la intervención gráfica de las imágenes, le dan a esa secuencia un estilo que no representa un hecho punible, sino la oportunidad de resaltar lo importante que es para ellos ese plan dentro de su inocencia, pues esas mujeres no son delincuentes, sino superhéroes.

Unos superhéroes muy singulares

Siguiendo a Sulbarán (2000), el nivel narrativo en la historia se determina por la categorización de los personajes, y en *Postales de Leningrado* se da a través de *La niña*, quien refuerza la visión infantil cuando reinterpreta las situaciones donde los personajes están, en algunos casos, padeciendo y, en otros momentos, delinquiendo, dándole una característica especial a este personaje y a su desarrollo dentro de la narrativa de la historia. Como explica el mencionado autor, se debe tomar la línea de las acciones, así como la calidad y cantidad de información emitida en el discurso cinematográfico, determinando así el valor que tiene la posición de dicho personaje en toda la historia, asumiendo lo que habla Bordwell (1990) acerca de la narrativa y de quién es el narrador que podrá ayudar a determinar el fin del discurso cinematográfico planteado.

Teo-adulto estando en la cárcel es torturado para que diga donde guardaron las armas, y es sumergido de cabeza en una pipa llena de agua. *La niña* narra la situación y explica como su papá *Teo-adulto* le explicó a ella la forma en que aprendió a aguantar la respiración, y es cuando se convierte en el "Hombre rana"; y dice que él está buscando algo que no encuentra, y debe hallarlo para poder estar con ella, además que todos dentro de la cárcel saben que él es un "Hombre rana". Tomando en cuenta esta reinterpretación que *La niña* hace de la situación, cambia por completo la concepción violenta que se muestra, sumándole a la película una narrativa innovadora y única.

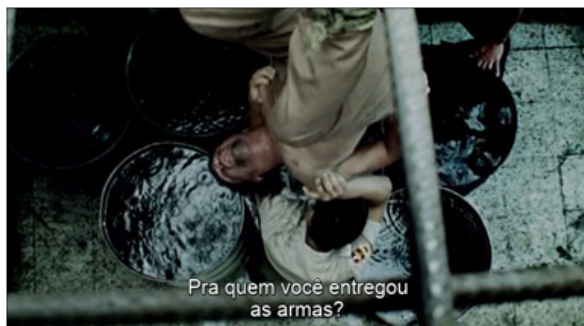


Figura 4
Teo-adulto torturado en la cárcel.



Figura 5
Teo-adulto, convertido en el "Hombre rana".

Otro personaje que reinterpreta *La niña* es el de la líder del grupo de mujeres que arma el plan para robar una tienda, donde enfrentan varios inconvenientes, siendo el más fuerte la no llegada de las armas para cumplir el robo, por lo que debe ingeniársela de una manera muy peculiar, a través del uso de unas ratas, ante lo cual *La niña* la bautiza como "La mujer maravilla", destacando su actitud guerrera y poderosa, que pelea contra los enemigos y los vence.

Recursos con trazo infantil

En esta película los niños no ven muchas cosas, sino que reconstruyen su propia historia mediante la ilustración, a partir de lo que puedan saber, adivinar, inventar, o deducir de lo que escuchan. Esa expresión infantil es la que hace que en esta producción haya la oportunidad de dibujar el mundo de los niños, tanto narrativamente como visualmente, y tomando esa perspectiva visual se ven los diversos recursos de animación, con alternativas visuales y sonoras que refuerzan el ambiente infantil para que los niños expliquen el mundo que les ha tocado vivir.

Dentro de esta película la forma empleada para recrear este mundo infantil está desarrollada en la intervención visual con trazos gráficos, como lo explica Metz (1993), y aunque no son precisamente los trazos a los que se refiere, adaptándolo a esta película tienen ese valor,

pues dichos trazos tienen palabras "simbólicas" de la niñez, que ayudan a interpretar e ilustrar las emociones de los niños dentro de la historia, dándole un ritmo más lúdico a la narración. Esto se representa de la siguiente forma: Los trazos de líneas se observan por primera vez en la película cuando *La niña* explica el escape con su mamá y el uso de disfraces y nombres falsos, resaltando el que más le gustó: "El bebé de Maicao".



Figura 6
La niña, siendo "El bebé de Maicao".

El empleo de figuras infantiles como las máscaras para encubrir las identidades, cuando su nombre era "El paquete" o durante el robo a la tienda, en el que la líder se convierte en "La mujer maravilla" y las otras son sus aliadas, representa la tradición que más le gusta a *La niña*, que es el carnaval, por lo que se emplean esos trazos figurativos y representativos.



Figura 7
"La niña", siendo "El paquete".

Los círculos o figuras, reforzando el centro de atención de lo que se está narrando, yuxtaponiendo de esa forma la imagen importante para darle figura y fondo se da, en este caso, cuando *La niña* expresa que la primera persona que habló de disfrazarse como el "Hombre invisible" fue su primo Teo y que él es su confidente. También se ve este uso de trazo o figura en la escena cuando el "Hombre rana" consigue las armas para el plan. Y cuando Marcela lleva en su cartera las armas para poder cumplir el asalto de la tienda que, en este caso, son ratas.

También se da otro tipo de trazos como el garabato de un niño para no exponer la sangre en la escena, cuando *Teo-adulto* dentro de la cárcel, luego de ser interpelado por sus compañeros de celda, se lanza al piso, cayendo el vaso que tiene en su mano y agarra uno de los trozos de vidrio para cortarse el pecho. El uso simbólico del garabato es muy acertado, a fin de no mostrar la sangre, manteniendo esa condición infantil que se desea a través de la intervención de las imágenes.



Figura 8
Teo-adulto se corta el pecho con un vidrio.

Por otra parte, tomando lo dicho por García y Mendoza (2005) al hablar del significante visual, se dan esos trazos de la dibujante infantil cuando asesinan a uno de los guerrilleros y se ve un arbolito creciendo a partir de ese hombre muerto por las balas enemigas. El significante visual se encuentra en la reinterpretación de la muerte de un hombre por el nacimiento de un árbol de flores que viene a simbolizar la ingenuidad del niño.



Figura 9
"La niña" dibuja un árbol con flores, en el lugar donde cae muerto un guerrillero.

Otro tipo de trazos son las líneas que dividen la pantalla en varios segmentos o viñetas, al estilo del *comics*, que se pueden ver cuando están preparándose para el robo de la tienda, además de algunas flechas y trazos figurativos que especifican el momento del asalto, y todo el proceso que conllevará a su ejecución.

Es importante resaltar la simbología que tiene las formas de los trazos, ya que García de Molero (2007, p. 104) explica que los operadores semánticos sirven para determinar "ese entrecruzamiento entre los signos y los códigos que se originan entre la relación de lo sintagmático y lo paradigmático para aproximarnos al sentido sugerido del autor" y que se ve a través de esas líneas dentro de la imagen, representando la imprecisión del trazo de un niño, donde se yuxtapone su mano que, de manera muy sutil, viene a alterar la violencia expuesta, creando así una perspectiva figurativa con un contenido dentro del marco en el que se inscribe, por lo que el niño hace que la frontalidad de la imagen se pierda al ser rasgada con esos trazos plasmados.

Por otra parte, según lo expuesto por Metz (1993) con respecto al empleo de las imágenes dentro de la película, se dan las fotografías con ilustraciones al estilo *comics* y postales, que se presentan para darle el dinamismo de recuerdo de álbum, el cual ocurre cuando *Teo-niño* está jugando en las montañas y trata de convertirse en uno de los guerrilleros para llegar a Leningrado. Allí interviene la narración de *La niña* que explica lo que hacen los guerrilleros y sus nombres falsos.

Asimismo, se ve este tipo de ilustraciones cuando *La niña* narra que *Teo-niño* ya sabía que su mamá estaba en Leningrado pero, como no recordaba cómo era, se la imaginaba de formas distintas. De la misma manera, se presenta esa técnica cuando *La niña* explica que a *Teo-niño* le dieron tres postales desde Leningrado; las dos primeras le gustan mucho, pero la última no, porque a él le da miedo la noche.

Otro tipo de herramienta empleada es la animación 2D, y se ve cuando *Teo-niño* en su imaginación está en unas aventuras manejando su bicicleta, enfrentando a sus enemigos para lograr ver a su papá antes que se vaya a Leningrado. Y también cuando le llega una postal de invierno, y se da cuenta que existen cuatro estaciones.



Figura 10
Teo-niño manejando bicicleta, enfrentándose a sus enemigos.

El uso de las animaciones se da también cuando *La niña* explica lo que le dijo *Teo-niño* sobre las cosas que

necesitaba el “Hombre rana” para cumplir su plan. También se presenta cuando *La niña* narra su salida de Maicao, y de cómo desde pequeña se ocultaba con su mamá. La importancia de esta técnica se puede sustentar según García de Molero (2007) dentro de los operadores semánticos, a través de los cuales Rondón representa el trabajo de la mente infantil de manera gráfica, y de cómo ellos en su juego crean esos muñecos, esos trazos y esas formas de reinterpretar la realidad que tratan de conocer, siendo esto una forma muy original de reencontrarnos todos con los juegos de un niño y con la visión caricaturizada propia de la edad pueril.

Otro recurso empleado es el de las fotografías enmarcadas, que da la sensación de un álbum que guarda recuerdos, el cual se da en varios momentos de la película, en especial cuando están las festividades navideñas, valiendo de esa forma el recuerdo en el que está desarrollada toda la narrativa de esta película. Todas estas herramientas visuales-gráficas terminan dándole a la película el sello y encanto de la mirada infantil, cuyo valor es definitivo, incluso en los momentos terribles, pues se mantiene un punto de vista ocurente y despierto, característico de los niños.

Desde mi altura... se ve mejor

En cuanto a los operadores formales técnico-expresivos (García de Molero, 2007), el uso del encuadre y la importancia de éste para darle sentido a la narrativa fílmica, se puede notar que para resaltar la visión infantil se emplean planos desde el nivel de los niños, logrados de una manera que siempre estamos viendo desde la altura de quienes cuentan la historia (los niños), abundando los planos en contrapicado, y otros a nivel del personaje infantil, que se dan en conjunto, o algunos desde la altura del adulto, pero siempre mostrando la visión del niño.

El color de la revolución

García y Mendoza (2005) y García de Molero (2007) entre los operadores formales técnico-expresivos, señalan la categoría del color como una fuerza de expresión dentro de los significados que busca una historia y, en el caso de este filme, se encuentra representado el uso del color rojo en gran parte de las escenas. El rojo significa la fuerza, la energía, y esa pasión revolucionaria que tiene esta historia, pero el detalle está en la supremacía del color en la casa de *Teo-niño*, pues la pared es intensamente roja, y en ocasiones el mismo viste de rojo teniendo como fondo la pared, con lo cual se enfatiza la identidad “revolucionaria” de la familia.

Es importante también el hecho que los trazos y dibujos que se ven en la intervención de la imagen son de esa tonalidad, por lo que se sostiene la vitalidad que se busca representar, dando ese matiz pueril que habla de la fuerza de la niñez y su audacia, muy característico de

la infancia. Pero no solamente busca mostrar ese espíritu vivaz, sino que también viene a representar el sacrificio y la muerte, lo cual se ve en la persecución y ejecución del cerdo llamado “Pedro”, donde se ve el color rojo representando la muerte, mientras paralelamente se muestra la persecución de los guerrilleros, de donde se infiere que la suerte de los guerrilleros en las montañas será semejante a la del cerdo sacrificado. Otra lectura que se puede dar en esta secuencia es la representación de la persecución que tuvieron los discípulos de Jesús y, especialmente de Pedro, quienes defendían sus creencias a riesgo de sus propias vidas. Por eso el rojo viene a ser un símbolo fuerte y dual dentro de la historia, de esa pasión vital y de la propia muerte.

Mis festividades favoritas

Los operadores semánticos a nivel temático descritos por García de Molero (2007) vienen a conectar los discursos sociales asociativos con el espectador, lo cual se encuentra reflejado al inicio de la película cuando *La niña* habla mientras se ven videos de una época que para ella es especial, como son las fiestas de carnaval y, al ser presentado el personaje de *Teo-niño* que persigue al cerdo para sacrificarlo y celebrar las navidades. Ambas celebraciones son convenciones sociales y culturales que vienen a darle esa estructura sintáctica narrativa de esta producción en su organización espacio-temporal, además de darle ese funcionamiento semántico a la historia reflejada, y sobre todo valorizar la esencia del niño, que generalmente disfruta de estas festividades.

El caso de las fiestas carnestolendas sirven como la antesala al disfraz, al antifaz, al juego que se va a vivir con los niños durante toda la historia, dándole validez a ese recurso en la mente del niño, y otorgando sentido a lo que ve el niño al celebrar esas fiestas, que es convertirse en cualquier personaje que su imaginación desea.

Con respecto a las navidades, se valora el hecho de ser una festividad en la que la familia se reúne, comparte, se reencuentra y celebra el nacimiento de Jesús y la llegada de un nuevo año, donde los buenos deseos colman el ambiente. Emplear esta celebración en la historia le da mucha fuerza al deseo de los niños de reencontrarse con sus padres y poder compartir con ellos, cuyo uso espacio-temporal viene a reforzar la emoción del personaje que quiere lograr el objetivo, que en este caso es el reencuentro de padres e hijos.

Conclusión

Con *Postales de Leningrado* Rondón desarrolla esa mirada infante en su esencia desde la mente pueril, desde la manera como ellos construyen, desde su imaginario más visceral, desde su esencia lúdica, pues a través del juego cuenta la historia, y desde el plano más personal expone su infancia, lo cual le confiere una dimensión más humana, y a

través de esa visión del juego en la niñez exhibe una realidad que habla sobre el valor de la familia, en un contexto lleno de violencia, que es reinterpretada por la mirada inocente de quienes ven a sus padres como unos superhéroes.

De ello se desprenden las estrategias narrativas utilizadas por Rondón para representar el universo infantil, valiéndose de una variedad de elementos visuales y sonoros a fin de desarrollar esa visión, como son: las animaciones 2D, las ilustraciones, las intervenciones con trazos pictóricos, las fotografías fijas, la división de la pantalla, los efectos *comics* y las melodías de espionaje, que ayudan a realzar el sentido de la obra. Todo ello junto a los planos empleados que se dan a nivel de los niños, contrapicados o a la altura de los infantes, manteniendo siempre la perspectiva que se quiere privilegiar.

Para finalizar, esta película basada en una época conflictiva no fue tratada como un acontecimiento histórico en el que la lucha, las torturas y las muertes era lo cotidiano, sino que se muestra como un evento imaginario, impalpable, fantástico, de unos niños que llevan al adulto a ver la trama desde una vertiente aún más fuerte dada su inocencia, acertando en invadir la conciencia de aquel que entiende lo difícil que es “aprender a ser el hombre invisible”.

Referencias

Blanco, P. (2007). Cuando los padres son guerrilleros. *Diario El Universal* (Venezuela). Disponible en: <http://pantallacaci.com/ibermedia-digital/articulos/cuando-los-padres-son-guerrilleros/> Consultado en abril de 2018.

Bordwell, D. (1990). *La narración en el cine de ficción*. Buenos Aires: Ediciones Paidós. Ibérica. S.A. Primera Edición.

Dudley, Andrew (1993). *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Ediciones Rialp. S. A.

García de Molero, Í. (2007). *Semióticas del cine. El cine venezolano de Román Chalbaud*. Mérida: Editorial Venezolana C.A.

García de Molero, Í. y Mendoza Bernal, M. (2005). *Retórica gramatical del cine de Román Chalbaud*. Maracaibo, Venezuela. Doctorado en Ciencias Humanas de la Facultad de Humanidades y Educación. Universidad del Zulia.

Sulbarán, E. (2000). Análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa filmica. *Revista Opción*. N° 31.



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la
Universidad del Zulia

Año. 14. N°25 _____

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada
en Diciembre de 2019, por el **Fondo Editorial Serbiluz,**
Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela*

**www.luz.edu.ve
www.serbi.luz.edu.ve
produccioncientifica.luz.edu.ve**