

## *Cronotopo y Mitiario: dos exploraciones del Taller de Antropología visual\**

Ana MARTÍNEZ y Penélope RANERA

### 1. Cronotopo. Reflexiones en torno a la realización de un documento etnográfico

*“CRONOTOPO: Es un escenario ficticio donde ciertas relaciones de poder se tornan visibles y ciertas historias ‘tienen luga’.”*

James CLIFFORD

#### INTRODUCCIÓN

Durante los años 1993-1997 realicé una tesis sobre la Gran Vía de Madrid. Conforme empezaba a estudiar la posibilidad de una investigación sobre el concepto de calle, esta avenida fue conformando su identidad como representante genérica del espacio público urbano de la ciudad, y a ella me dirigí. Había dos partes bien diferenciadas en mi análisis, en la primera trataba de ver las distintas formas de interacción social que en el escenario de la Gran Vía se dan; la segunda, más compleja pero más sugerente, perseguía analizar la imagen de la calle como metáfora de la ciudad, como configuradora de su identidad.

La Gran Vía es una calle tan vieja como este siglo, una Real Orden de 1904 aprobó la construcción de una vía ancha que uniera la calle de Alcalá

---

\* Durante 1997 el TAV organizó, en colaboración con *El Taller de Realización de Documentales Etnográficos*<sup>2</sup>, el *II Seminario de Antropología Visual*. De aquellos meses de trabajo resultaron los dos productos de los que vamos a hablar en estas páginas: *Cronotopo* (Ana Martínez) y *Mitiario* (Penélope Ranera).

con la Plaza de España. Al principio hubo protestas de los vecinos y comerciantes, pues la reforma suponía echar abajo 358 edificios y 19 calles. La escala de la Gran Vía contrasta con la de las calles vecinas, y es que la reforma supuso una brecha en el centro de Madrid que dividiría para siempre barrios y calles antiguos unidos hasta entonces. A nivel social la espectacularidad ante el proyecto fue inmensa, tanto que el compositor Chueca creó una zarzuela llamada "La Gran Vía" mucho antes de que la construcción hubiese sido iniciada. También el periódico "El liberal" tenía una columna diaria dedicada a todo lo que la reforma fuera significando para la ciudad. De la duración prolongada de las obras y las transformaciones posteriores resulta una condensación de la historia de España de este siglo en una sola calle. En la actualidad, el hecho de que la Gran Vía esté situada entre los centros histórico y financiero de Madrid hace que en ella se ubiquen grandes hoteles e importantes establecimientos comerciales y de ocio. Hoy en día es una calle transitada por un gran número y una gran variedad de personas, un Madrid a pequeña escala donde todos los grupos sociales se hallan representados en mayor o menor medida. Todo cuanto ocurre en los diferentes momentos del día y la noche, de la semana, del mes o del año hace que la Gran Vía parezca disitinta. En definitiva, esta calle es un "cronotopo" en tanto que escenario ficticio donde encontramos con lo distinto.

Entre 1995 y 1996 realicé el trabajo de campo con personas que viven, trabajan o transitan la calle. Antaño los antropólogos solían desplazarse para estudiar pueblos lejanos, se vestían de exploradores y viajaban a lugares remotos con el fin de conocer las formas de vida distintas a las que consideraban propias. Llegados a su destino se veían obligados a hacer el ejercicio de familiarizarse con lo extraño. Ahora somos mayoría los que trabajamos en nuestras sociedades: no necesitamos disfrazarnos, nos camuflamos fácilmente entre los que son como nosotros y nos disponemos a observarnos. El ejercicio es exactamente el opuesto: nuestro cometido ahora es hacer extraño lo que, por haber nacido en esta cultura, nos es familiar. Durante el trabajo de campo en Gran Vía, salía de casa cada día, me dirigía al metro y a cuatro paradas estaba "el campo». No había necesidad de embarcarme, ni de cortar lianas, no era necesario hacer las maletas para encontrarme con el "otro»: grabadora y cámara en mano me disponía a salir a su (mi) encuentro.

La metodología utilizada era la propia de la etnografía, es decir, observación participante y entrevistas en profundidad, aunque apliqué otras técnicas según los objetivos a alcanzar en cada momento. La cámara fotográfica es un instrumento de trabajo muy útil para el antropólogo y más cuando lo que interesa es la imagen que de un lugar tienen los "actores». Además, la Gran Vía ha sido y es representada amplia y ricamente por fotógrafos, pintores, cineastas y publicistas. Entre estos colectivos profesionales suelen encontrarse per-

sonas a las que esta calle resulta especialmente atractiva. El uso de la fotografía en mi relación con este colectivo de mis informantes ha sido fundamental: recorríamos la calle juntos haciendo fotos, observábamos imágenes antiguas y modernas, hablábamos de todo un poco partiendo de cada instantánea. Fotos o postales se han visto mezcladas en las conversaciones con los residentes que me mostraban cómo era la calle hace años, o que reconocían en una postal un detalle desaparecido de la escena. Sin embargo, la fotografía tiene la propiedad de detener un instante, y la calle de una gran ciudad es puro movimiento: si algo define la Gran Vía es precisamente la movilidad. El vídeo ofrece la posibilidad de incorporar el movimiento a las imágenes congeladas. Por eso, pensé en hacer una película que fuera una secuencia: una hora detenida seguida de otra, un día en la vida de la Gran Vía.

La construcción de la imagen de Madrid, pasa por el trabajo creativo de una serie de artistas interesados en indagar sobre la ciudad que habitan. Pintores, cineastas, publicistas, dibujantes de comic y por supuesto, fotógrafos, han reflexionado sobre los espacios y los tiempos que definen Madrid. Un buen número de ellos ha llegado a la conclusión de que el contexto de la Gran Vía engloba esa definición. No en vano, la historia de esta avenida ha discurrido paralela a la de la fotografía de autor y el cine en nuestro país: nacieron aproximadamente hace cien años. La escala en la que fue construida, su trazado sinuoso y los edificios singulares que la conforman han ayudado a que sea *la Gran Vía, imagen de Madrid*, o al menos eso es lo que quisimos mostrar con este proyecto.

Supe de un libro, "*24 escritores, 24 horas a la Rambla*" (de varios autores, Edicions La Campana, Barcelona, 1993) que surge de la idea de pedir a un grupo de escritores conocedores de la vida barcelonesa que relataran lo ocurrido en una hora y un espacio concreto. Uno de los participantes, Joan Francesc Mira, novelista además de antropólogo, me habló de su participación como "cronista de las 5 de la tarde". El hecho de que comparara la Rambla barcelonesa con la Gran Vía me ayudó a concebir "*Cronotopo. Las 24 horas de la Gran Vía*". Esta experiencia, puente entre el análisis de la interacción social y la imagen, me permitió dar un giro final a la investigación antropológica que llevaba a cabo y realizar un documental etnográfico que la acompañara. "*Cronotopo*" se exhibió por primera vez en el acto de defensa de mi tesis doctoral (abril de 1998), algo inusual en el ámbito académico de nuestro país.

"*Cronotopo*" nació en el seno del II Seminario de Antropología Visual (1996-97) que el Taller de Antropología Visual organizó conjuntamente con el Taller de Realización de Documentales, ambos de la Universidad Complutense de Madrid. El proyecto docente en el que se inscribe la experiencia de la película podría ser definido como un intento teórico-práctico de colaboración

entre profesionales y estudiantes de realización de cine o vídeo y de antropología: los asistentes se encontraban finalizando los estudios de licenciatura o iniciando el doctorado. El Seminario se dividía en dos: una primera parte de preparación teórica, en la que a la lectura de unos textos provenientes de ambas disciplinas, seguían los correspondientes debates; y en segundo lugar, los meses finales dedicados a la realización de documentales etnográficos basados en investigaciones ya iniciadas por algunos antropólogos miembros del grupo. En esta fase práctica formamos grupos de aproximadamente seis personas entre realizadores y antropólogos, que en el plazo de cuatro meses habrían de desarrollar el guión escrito por cada investigador.

Como coordinadora del proyecto fui participando en todas y cada una de las fases del proceso de realización de la película, pese a que el papel de guionista que en principio me correspondía es labor normalmente circunscrita a la etapa inicial de preproducción. Por tratarse de un proyecto en el que participaron en torno a cuarenta personas resulta una simplificación pensar en las tareas de dirección; durante el proceso me sentí impulsando un engranaje complejo de motivaciones y significados del que ahora soy testigo de excepción: estas páginas serán, por ello, lo más cercano a un testimonio.

## PREPRODUCCIÓN

En realización se entiende por “preproducción” el tiempo dedicado a desarrollar la idea que va a ser filmada, el momento en que se decide y prepara el rodaje o producción. Así mismo, podríamos definir esta fase por el ejercicio de “pensar en imágenes”, esto es, trasladar las ideas al texto escrito de tal forma que, después, el discurso verbal pueda transformarse en visual. En la preproducción de “*Cronotopo*” empecé delimitando el objetivo general o pretexto que tenía para llevar a cabo el proyecto.

### **Pretexto**

El hecho de que la Tierra gire alrededor del Sol y sobre sí misma hace que cada hora del día y cada mes del año tengan una luz especial, también las actividades que realizamos en un mismo espacio son diferentes. En nuestro deambular por la ciudad, los transeúntes dibujamos en los espacios de las aceras una coreografía inconsciente que cambia de acuerdo con los fines de cada paso. No se camina igual al ir al trabajo que yendo al cine, de compras o de copas. Nuestra danza impregna a la calle de una atmósfera propia de cada momento. Los coches diseñan un decorado en toda esta escena que contextua-

liza los movimientos pedestres, dándoles sonido e imagen de fondo. ¡Es tan difícil —y tan aburrido— contar esto en una etnografía! Esta película pretende ayudar a observar lo que no se detiene. A veces el tiempo presente se convierte en pasado antes de que lo hayamos asimilado. Queremos entender lo que se nos escapa. Nos movemos, todo se mueve y la realidad de la que hablamos cambia mientras tratamos de describirla. De esa materia que se desliza entre los dedos queda un resto, una muestra para descubrir que la Gran Vía no es igual en todas las horas del día. Y entonces podemos proponer un juego, jugar a hacer todos lo mismo en distintos momentos para descubrir que ya nada es igual. Una foto tomada al amanecer habla de algo que no cuenta la imagen del mediodía. Y así hasta conseguir entre todos hacer una secuencia de lo que la Gran Vía sea el día 11 de abril de 1997 para todos nosotros. La experiencia de ese día es el cronotopo donde nuestras historias ocurren.

El modo de alcanzar tan ambicioso plan pasaba por definir unos objetivos específicos que me permitieran trabajar sobre lo concreto.

— Representar en imágenes un concepto esencial en la etnografía de la Gran Vía: la *movilidad*, es decir, la articulación de las coordenadas “espacio y tiempo». Describir las 24 horas es más que pasar un día en esta calle, es hablar de lo que no se detiene (me gustaría hacer un largo travelling en coche descapotable, autobús, moto a lo largo de la Gran Vía).

— Discursivizar una sucesión de imágenes fotográficas con el fin de que sean una representación de *un día en la vida de la Gran Vía*, “una representación de una representación».

— Describir una técnica propia de la antropología visual, la entrevista fotográfica, haciendo un documental etnográfico sobre el *proceso etnográfico* e intentando que no sea “infumable».

Para lograr tales fines tenía pensadas una serie de estrategias sobre cómo había de ser el discurso audiovisual y en qué tiempos y espacios se iba a realizar el rodaje.

### *Tiempos*

— Este documental ha de ser la articulación de dos formas de representación: la fotográfica y la videográfica. La primera detiene la imagen (una por hora) de forma que para construir el discurso audiovisual, el receptor adjudica un pasado y un futuro a cada instantánea. La segunda, al ser en movimiento, permite leer el proceso; el discurso será elaborado en la mesa de edición partiendo del guión.

— Ésta es la película de un viernes. Un viernes da pié a imaginar el jueves y el sábado. Los viernes son días de transición entre el negocio y el ocio. El viernes no es día de diario, tampoco de fin de semana. El viernes es una representación en sí misma de lo que la Gran Vía quiere ser.

— Las veinticuatro horas empiezan el viernes temprano y terminan el sábado a la misma hora. Esta película es la descripción de una frontera temporal y espacial entre la obligación y la devoción, el negocio y el ocio.

— Existen tres unidades de tiempo: la duración total del documental, el tiempo empleado por cada fotógrafo para conseguir su (-s) foto (-s), el instante en que la imagen ha sido captada por el objetivo de la cámara fotográfica.

### *Espacios*

— Escenario 1. Hotel Tryp Gran Vía, en GV, 25. Habitación con vistas a la calle y situada en los primeros pisos. La habitación es el “cuartel general” del rodaje: desde allí la antropóloga dará la salida a cada fotógrafo, y lo recibirá registrando sus impresiones en la grabadora. Allí pasaré mis veinticuatro horas.

— Escenario 2. La Gran Vía: sus dos aceras, su calzada, sus edificios, su cielo, las azoteas, el metro, sus negocios, sus interacciones, su trazado.

El guión de un documental etnográfico, en sentido estricto, respondería a un formato conocido en la jerga como “escaleta». La idea a desarrollar se pone por escrito teniendo en cuenta que el papel de los “actores” consiste en decidir su propio papel, algo que no ocurre por ejemplo en el cine de ficción. De este modo, los guionistas de un documental se ven limitados a describir los escenarios espacio-temporales en los que su planteamiento puede desenvolverse, siempre con un esquema de trabajo lo más abierto posible. En el caso de “*Cronotopo*” la cantidad de personas involucradas en la acción hacía necesaria una planificación que incluyera los turnos y las funciones de cada miembro del equipo. Tuvimos dos reuniones previas al día de rodaje, era fundamental que los fotógrafos y quienes tenían a su cargo la filmación se conocieran puesto que iban a trabajar conjuntamente. Unos y otros habían leído el proyecto en el que participaron con mucho interés aunque sin remuneración alguna (nunca podría decir “desinteresadamente»).

## PRODUCCIÓN

Un rodaje es un ámbito de observación de dinámica de grupos que ningún analista social debería perderse. La experiencia de compartir un escenario ha-

bitualmente observado desde los parámetros propios permite descubrir un lugar totalmente distinto, todas las miradas se unen para formar un mosaico rico en matices. Diversificando el enfoque, el investigador relativiza su “discurso experto” volviendo a ser, en parte, un recién llegado a un territorio que parece haber dejado de conocer. Amén del proceso de cambio experimentado por el antropólogo, también los informantes ven trastocada su relación con quien, de forma privada, se interesaba por sus decires. En el rodaje, aquél que habitualmente “se confiesa” pasa a dar publicidad a sus confesiones, con todo cuanto esto implica: esforzarse por hablar bien, por salir favorecido, decir cosas importantes... en definitiva, trascender con “el mejor yo” de los posibles. Estos nuevos parámetros han de ser tenidos en cuenta, según creo, más en su condición de analizadores que persiguiendo el ánimo estéril de evitarlos.

Esperábamos el día del rodaje de la película con impaciencia y no pocos temores; por un lado, sospechábamos que sería la experiencia interesante que terminó siendo; por otro, el encadenado de aportaciones al proyecto quedaba concentrado en un arriesgado y único día. Resulta gratificante confirmar el alto nivel de responsabilidad que se espera de un grupo; sin embargo, a caballo entre la prepotencia y el sentido de propiedad que otorga la autoría, queda un miedo a que algo o alguien falle para desgracia del buen resultado de la apuesta. Jugábamos todas las cartas de una sola vez, los riesgos a asumir eran muchos y de muy diversa índole: las inclemencias del tiempo, la falta de uno o más de los protagonistas, los problemas técnicos, etc. El 11 de abril de 1997 fue el primer día de sol después de una semana lluviosa, cada persona cumplió puntualmente con sus funciones, y pese a que una cámara dio problemas, pudieron ser subsanados de inmediato.

Antes del amanecer estábamos en la azotea del Hotel Tryp Gran Vía para iniciar la tarea, los primeros fotógrafos emprendían su recorrido a las 8 de la mañana. Fue difícil al principio coger el ritmo, no obstante el buen hacer del grupo nos permitió dar con la dinámica adecuada en torno al mediodía. Cuanto vivimos en aquél noveno piso del hotel queda, por supuesto, mejor registrado en las cintas de “making off” que fueron grabadas, y no editadas, que en la película en sí. Considero de gran interés el uso de una cámara de apoyo como registro de “lo no dicho”, el rodaje queda desdibujado en el discurso pretendidamente coherente que es la edición, los entresijos no tienen cabida en la historia contada. Si me sitúo en la posición de investigadora, de cara a la investigación el instante tiene sentido en sí mismo y el proceso debe hacerse prevalecer frente al producto; aún así, la película es el producto en sí del proceso. Sin editar, simplemente no es.

El equipo que participó en la producción de “*Cronotopo*” estaba diferenciado según su participación en la construcción del relato visual detenido o en movimiento, es decir, según fueran fotógrafos o técnicos de vídeo.

### *Recursos*

— **Técnicos:** Para el rodaje necesitaremos *dos cámaras*. La primera unidad seguirá al fotógrafo de cada hora, la segunda registrará todo cuanto ocurra en el escenario del hotel.

— **Humanos:** Para el proceso fotográfico se requerirá la participación de *fotógrafos, en un número de 28*, incluyendo suplentes. La selección ya ha sido realizada, de tal forma que del grupo de 24 dos son miembros del Seminario y otros han sido contactados por la antropóloga, puesto que algunos de sus informantes son fotógrafos, profesionales o aficionados. Con respecto al vídeo, se establecerán turnos de ocho horas para los equipos de la calle y del interior, esto es, necesitaremos *seis "camarógrafos"*, sin tener en cuenta el número de ayudantes de sonido y otros.

Tal y como decía más arriba, cada participante en el proyecto conocía de antemano las particularidades del mismo. Detallaré a continuación la información enviada por correo a los técnicos de vídeo y a los fotógrafos una semana antes del día del rodaje.

#### «CRONOTOPO. LAS 24 HORAS DE LA GRAN VÍA»

Bases para el equipo de rodaje.

### *Desarrollo del proyecto*

a) *Características:* Este proyecto consiste en asignar una hora de un día a cada fotógrafo de un grupo de 24, que partirá de un lugar de la Gran Vía para retratar lo que su cámara vaya captando de todo cuanto ocurre en la calle en la hora asignada. Mientras tanto una cámara de vídeo seguirá los 24 recorridos por la Gran Vía.

b) *Tema y título:* "Cronotopo. Las 24 horas de la Gran Vía".

c) *Objetivo:* Enmarcado dentro de una investigación antropológica, este proyecto trata de responder a la cuestión) *es la Gran Vía la imagen de Madrid?*

d) *Autores:* Fotógrafos profesionales y/o aficionados afincados en Madrid. Sería interesante que en algún momento de su trayectoria hubieran trabajado el tema propuesto.

e) *Técnica:* Cada autor puede elegir la técnica que a su juicio sea adecuada para el proyecto que pretenda desarrollar, también corresponde al participante procesar los negativos.

f) *Coordinación*: Ana Martínez Pérez, antropóloga, miembro del Taller de Antropología Visual, realiza una tesis doctoral titulada “*La Gran Vía o la Etnografía de un paseo*».

g) *Fechas previstas*: Primavera de 1997 (día fijado: 11 de abril).

h) *Desarrollo*: Cada fotógrafo partirá de la azotea del *Hotel Tryp Gran Vía*, situado en el n.º 25 de dicha calle, a la hora en punto que le ha sido asignada previamente. Durante los sesenta minutos tiene la posibilidad de recorrer cualquier itinerario para captar las instantáneas que conformen su imagen de la calle. De vuelta al Hotel, una vez transcurrida la hora de recorrido, la coordinadora del proyecto recogerá sus impresiones con el fin de completar la definición de la imagen de la Gran Vía que el fotógrafo tiene. El texto que resulte de la entrevista será el “pie de foto” —audio— de la instantánea seleccionada para el documental —vídeo.

### «CRONOTOPO. LAS 24 HORAS DE LA GRAN VÍA»

#### Bases para los fotógrafos

- Tema: Gran Vía.
- Fotografiar durante una hora (previamente designada) del día 11 o 12 de abril en la Gran Vía.
- Fotografías: técnica libre, materiales (y número de “disparos») a elección del autor.
- El fotógrafo habrá de entregar una sola imagen en el plazo de una semana.
- La instantánea entregada habrá sido positivada en papel, con formato apaisado 18 x 24.
- La foto y el nombre de su autor aparecerán en el documental, así como la posibilidad de que se incluyan imágenes del fotógrafo participando en el proceso.
- El fotógrafo no percibirá ninguna compensación económica a cambio de su trabajo.
- Es muy importante la máxima puntualidad, puesto que un retraso puede paralizar el trabajo de varias personas. La participación de cada fotógrafo incluye el cuarto de hora anterior y posterior a la hora que le ha sido asignada en los días 11 o 12 de abril.

#### POSTPRODUCCIÓN

El rodaje terminó siendo un día de 36 horas ininterrumpidas de filmación para quienes componíamos el equipo de vídeo. Si la cámara es ese “ojo sin

párpado” que todo lo ve, el realizador cree ser una suerte de deidad omnipresente y omnipotente que maneja todos los hilos. Pese a trabajar sin guión, la historia que se quiere contar está presente fomentando una obsesiva búsqueda de coherencia durante todo el proceso. En definitiva, la verdadera autoría viene otorgada por esa necesidad un tanto enfermiza de contar algo. En el seno de la industria cinematográfica actual se da el debate entre guionistas y realizadores: los primeros se creen autores no reconocidos de la película, quienes manejan el discurso audiovisual se sitúan, en cambio, en la evidencia de que sin su aportación la historia es sólo un relato escrito. Efectivamente, una película es producto de la colaboración de estos dos tipos de profesionales y del manejo de sus lenguajes particulares; no obstante, considero lógica la demanda de los guionistas por hacer valer su trabajo al menos en igualdad de condiciones respecto a los realizadores. En general, es de común acuerdo que sin una buena historia no se hace una película, sea documental o ficción, pero también es cierto que no basta con que el guión sea de calidad para obtener un buen resultado final. El visionado de las horas de filmación, los llamados “brutos”, fue tarea de dedicación exclusiva durante días. Una vez seleccionadas las mejores imágenes estaba en condiciones de trasladar el relato a un texto que aunara vídeo y audio, el guión propiamente dicho resultó de haber encontrado mi historia entre los muchos momentos grabados que visioné una y otra vez. De ahí, y siempre con la inestimable ayuda de un técnico de post-producción, fui encadenando imágenes hasta narrar un día en el constante devenir de la Gran Vía. Todo empieza con la visión de un “travelling»: un viaje en vespa, cámara al hombro, por toda la calle. Tras los títulos de crédito, la antropóloga presenta su visión de la película en el marco de la tesis que lleva a cabo. La parte central de “*Cronotopo*” es la fórmula repetida del recorrido de un fotógrafo con sus comentarios al respecto y la foto obtenida de su hora de participación. La secuencia de las 24 instantáneas es presentada como conclusión.

Finalizado el proceso de trabajo estoy en condiciones de especificar una serie de conclusiones de balance que me permitan mejorar la realización de futuros proyectos. Las luces y sombras de la experiencia de “*Cronotopo*” están, como no podría ser de otra forma, mediatizadas por el hecho de tratarse de una situación específica y por ello no siempre extrapolable. Si bien es cierto que en la literatura al respecto, el conflicto entre realizador y guionista, o en nuestro caso, entre cineasta y antropólogo es una constante; no es menos cierto que parte de la falta de entendimiento radica en la carencia generalizada del saber trabajar en equipo. En un grupo de colaboradores, si cada miembro conoce y cumple su función no tiene cabida el conflicto; sin embargo, si todos o tan solo unos cuantos nos declaramos “únicos autores” de la obra los enfrentamientos están asegurados. En este orden de cosas, la pretendida autoría no es más que una par-

cela de poder desde la que hacer prevalecer unos criterios. Quienes desconocemos técnicamente los medios audiovisuales caemos en el error de sobrevalorar e incluso venerar la destreza en el manejo de los mismos, lo cual concede a los técnicos la falsa visión de la contingencia. Un documental (y en general, cualquier proyecto de colaboración) sólo puede llevarse a cabo desde el respeto de los límites entre disciplinas y asumiendo la toma de decisiones conjuntamente, afirmación obvia si consideramos el trabajo en equipo una de las formas de relación humana. Durante el rodaje, se produce el encuentro entre los informantes del contexto de investigación del antropólogo y el equipo técnico de filmación. En esta situación, son los criterios del investigador los que han de prevalecer articulando la relación con los “actores” y con sus colaboradores, puesto que de dicha relación dependerá la calidad del producto final: investigación y documental. Aunque habitualmente contamos con la buena voluntad de unos y otros, no es aconsejable abusar de la confianza, ni del tiempo, de nadie. En “*Cronotopo*” los informantes conocían a grandes rasgos las particularidades técnicas de la filmación, puesto que eran fotógrafos, e incluso había algunos técnicos de televisión; pese a todo me vi obligada a disculpar la demora por razones técnicas ante la grabación de cada entrevista. Puedo mostrar mi acuerdo con que el rostro del “busto parlante” debe verse nítido y sus palabras han de ser escuchadas claramente, sin embargo debemos tomar la consideración de persona antes que la de personaje. La fascinación individual y colectiva, más exactamente cultural, por la imagen nos lleva en ocasiones a “matar moscas con cañones”, cayendo en el extraño esclavismo de las exigencias del medio y perdiendo de vista el principal objetivo: contar la historia/una historia de un grupo humano.

El cine actual está respondiendo de forma minoritaria, aunque contundente, a esta imposición de lo tecnológico-visual sobre lo pretecnológico-verbal. Unos cineastas nórdicos han creado un grupo de presión para acabar con la asociación entre el cine de calidad y lo técnicamente sofisticado. Dogme es el nombre de este colectivo y sus miembros se integran en el grupo mediante un juramento o “voto de castidad” contra el “cine de ilusión». Cito esta declaración por lo que tiene de significativa para nosotros, como antropólogos, la circunstancia de que algunos profesionales de los medios hagan prevalecer criterios que nuestra disciplina, en ocasiones, ha traicionado por rendir culto a lo tecnológico.

«Juro que me someteré a las reglas siguientes, establecidas y confirmadas por el Dogme 95».

1. El rodaje debe realizarse en exteriores. Accesorios y decorados no pueden ser introducidos (si un accesorio en concreto es necesario para la historia, será preciso elegir uno de los exteriores en los que se encuentre este accesorio).

2. El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa (No se puede utilizar música, salvo si está presente en la escena en la que se rueda).
3. La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento —o inmovilidad— conseguido con la mano están autorizados.
4. La película tiene que se en color. La iluminación especial no es aceptada (Si hay poca luz, la escena debe ser cortada, o bien se puede montar sólo una luz sobre la cámara)
5. Los trucajes y filtros están prohibidos.
6. La película no debe contener ninguna acción superficial (muertos, armas, etc., en ningún caso)
7. Los cambios temporales y geográficos están prohibidos (es decir que la película sucede aquí y ahora)
8. Las películas de género no son válidas.
9. El formato de la película debe ser en 35 mm.
10. El director no debe aparecer en los créditos.

“Además, juro que como director me abstenré de todo gusto personal! Ya no soy un artista. Juro que me abstendré de crear una “obra” porque considero que el instante es mucho más importante que la totalidad. Mi fin supremo será hacer que la verdad salga de mis personajes y del cuadro de la acción. Juro hacer esto por todos los medios posibles y al precio de todo buengusto y de todo tipo de consideraciones estéticas.”

Desde mi punto de vista como antropóloga “visual” hago la asociación entre las inquietudes de estos realizadores y las mías propias. Así, me siento muy identificada con la necesidad de renunciar al control dando la voz (y la imagen) al propio proceso. Al ver las películas de autores como Lars Von Trier —pienso en “*Rompiendo las olas*”, 1996 y “*Los idiotas*”, 1998— me posiciono en la idea de una subjetividad como forma más fiel de relatar la “realidad” (de los sujetos). Por otro lado, hacer una película contando el desarrollo de una forma de relación entre personas es una opción bien cercana a nuestra idea de “antropología procesual” (Werner y Schoepfle). Desde mi proximidad a este nuevo cine y sobre todo desde la experiencia del rodaje de nuestra última producción, “*A buen común: Identidad y cultura jornalera*»-enero de 1999, inclino la balanza hacia el interés por seguir haciendo cine etnográfico. Interés, para mi particular visión, que deviene casi en necesidad para la disciplina y en verdadero placer para el investigador. Finalmente, la cámara permite abrir el enfoque de la investigación antropológica como no lo conseguiría ningún otro recurso técnico, así lo corroboran, al menos, las producciones del Taller de Antropología Visual hasta la fecha.

## MITIARIO. UN ENSAYO FILMADO

*Y en Ciudad hay alcantarillas  
que hay barcos, y hay caimanes en  
las alcantarillas, caimanes que ha-  
blan y cuentan historias de Ciu-  
dad...*

(Relato de un jugador de rol con  
el que termina *Mitiario*)

Sólo una vez terminado el ensayo fílmico del que voy a hablar, pude elaborar una reflexión teórica sobre las tres dimensiones (medios-mercado-ciudad) que a mi modo de ver articulaban una concepción de lo “urbano” bastante extendida en el mundo occidental<sup>3</sup>.

De alguna manera esta reflexión había quedado ya esbozada en esa imprecisa subjetiva y en cierto modo narcisista que bauticé con el nombre de *Mitiario*. Aunque sólo se tratara de una madeja enmarañada de razonamientos teóricos, sentimientos, imágenes oníricas y cierta dosis de fantasías diurnas, me proporcionó la base para construir, a posteriori, una visión sistematizada sobre el contexto en el que trabajaba y al que pertenecía (en lo que considero mi rol inseparable de informante-investigadora).

Entre las lecturas sobre las que me apoyé para sustentar mi análisis encontré una frase que guarda una gran similitud con la que encabeza este artículo. Son las palabras con las que Jameson define la “historiografía fantástica” posmoderna como “*auténticos sistemas de alcantarillado donde campean a sus anchas cocodrilos imaginarios*” (1996: 291).

La reflexión que implica la tecnología audiovisual en ciencias sociales abre las puertas a un debate epistemológico general que entre otras cosas pone en evidencia la forzada separación ficticia entre discurso “científico” y “cultural” (emic/etic) como si se tratara de perspectivas connaturalmentese separadas<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> El TAV se constituyó en 1992 bajo la dirección de Dr. Carlos M.<sup>a</sup> Carvantes García del Dpto. de Antropología de América, Fac. de Geografía e Historia de la UCM. Sus integrantes (Manuel Cerezo Lasne, Ana Martínez Pérez y Penélope Ranera Sánchez) son licenciados por el citado departamento y han cursado o cursan su doctorado en el Departamento de Antropología Social de la Fac. de CC. Políticas y Sociología también de la UCM.

<sup>2</sup> Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I de la Facultad de CC de la Información (UCM).

<sup>3</sup> Noción que aparece desarrollada en mi trabajo de tesis doctoral *Juegos de rol: experiencia en los mundos de lo imaginario*.

<sup>4</sup> En este sentido me resultó muy sugerente la crítica hecha por Pablo del Río a este respecto en las *II Jornadas de Antropología Visual* (que tuvieron lugar en esta misma facultad en noviembre de 1997). El doctor del Río avisaba sobre la necesidad de reflexionar sobre el “modelo

Al interrogar e interrogarnos *sobre* y *en* nuestro propio contexto cultural nos vemos forzados a incluir nuestro bagaje académico como parte constitutiva del mismo y comprobar que resulta inseparable de las otras dimensiones que lo conforman. Quizá por eso preferí hacer primero *Mitiario* para ayudarme a desenredar o a enredarme más aún *en* una reflexión mediática *sobre* una reflexión mediática. No sabría decir, finalmente, si el territorio en el que campean a sus anchas los cocodrilos de Jameson, o los de los juegos de rol, es más imaginario que aquél donde campean a sus anchas los antropólogos:

¿Cómo reformular el trabajo etnográfico cuando se trata no sólo de la formación de la cultura en conexión con un espacio propio sino de procesos de desterritorialización, cuando ya el trabajo de campo no privilegia las relaciones de residencia sino —como en los textos de James Clifford— las relaciones de viaje? (G. Canclini, 1993: 6).

## UNA REFLEXIÓN SOBRE LA REFLEXIÓN

*El ensayo hace posible explorar  
en distintas direcciones, rectificar el  
itinerario si algo no marcha.*

(G. Canclini, 1990: 23)

Un ensayo es un paseo donde las pisadas toman forma de palabras que imprimen su huella a lo largo de unas páginas de papel. En el caso de *Mitiario*, las páginas son imágenes que unidas unas con otras permiten un viaje por mi imaginario urbano.

¿Por qué definirlo como un ensayo filmado? En primer lugar porque en ningún caso puedo definirlo como un documental etnográfico, entre otras razones porque tras siete años en el *Taller de Antropología Visual* todavía no sé a qué llamamos documental etnográfico. Son tantos los tipos de productos que no pueden encasillarse bajo un sólo género: todo producto audiovisual hecho por antropólogos es un documental etnográfico. Por otro lado, si es una denominación que dota de coartada científica una producción audiovisual que aborde temáticas socioculturales, de ningún modo podría inscribirlo dentro de la mencionada denominación ya que mi intención ha sido meramente exploratoria.

¿Explorar el qué? Generalmente a través de este tipo de producciones *mostremos* comportamientos, espacios, diferentes procesos de manipulación y producción, etc. Intentamos por todos los medios aprehender la práctica social generando un contexto de observabilidad que, con el doble filtro de las limita-

ciones del observador y del medio de observación, no escapa del terreno de la *representación* y por lo tanto de la *interpretación*: escenario sobre el que, una vez que lo tenemos colocado, el *otro* actúa.

No creo que la potencialidad de la imagen radique en buscar posibilidades de enunciación científica, ni en el intento de presentar al otro con presunta «objetividad». Esto tiende a esconder una realidad que sí es objetiva: que el otro está siendo observado. No voy a abordar en profundidad este tema<sup>5</sup>, pero si quiero apuntar que el tipo de productos generados por un filmador invisible<sup>6</sup> genera a su vez, valga la redundancia, a un espectador invisible parapetado tras la frontera de la pantalla.

Los antropólogos debemos reconocer que una y otra vez caemos en el *fetichismo de la cámara*, como plantea Michael TAUSSIG (1994) siguiendo la teoría de BENJAMIN sobre las máquinas de simulación o reproducción<sup>7</sup>. TAUSSIG recuerda la utilización que Marx hace de la percepción visual como metáfora para explicar el «misterio» que esconde la noción del valor de la mercancía:

Es algo así como lo que sucede con la sensación luminosa de un objeto en el nervio óptico visual, que parece como si no fuese una excitación subjetiva del nervio de la vista, sino la forma material de un objeto situado fuera del ojo” (Marx, 1946: 38)

Haciendo un ejercicio inverso, vemos que en muchas ocasiones la cámara genera una relación que podríamos definir en términos marxistas como «una relación social establecida entre los objetos, al margen de sus productores» (ídem: 37)<sup>8</sup>.

Como se puede observar son muchos los problemas y las implicaciones que se nos plantean a los antropólogos al introducir el uso de la cámara en nuestro campo de investigación. Ahora bien, por qué no explotar, precisamente todas estas implicaciones. Las pocas noticias que llegan a nuestro mundo académico sobre esta materia, indican que la búsqueda de nuevos caminos en antropología visual va en esa dirección. En vez de esconder o minimizar una subjetividad que finalmente resulta irreductible, explotarla puede suponer una forma de hacer presente la relación entre los «productores». En vez de ig-

---

cultural” que se generaba a través del “análisis”, espacio que en ningún caso quedaba libre de producir sus propias mitologías.

<sup>5</sup> A este respecto resulta muy interesante el artículo de Jay RUBY “Revelarse así mismo: reflexividad, antropología y cine” en ARDEVOL, Elisenda y PÉREZ TOLÓN, Luis, ed.: *Imagen y cultura: perspectivas del cine etnográfico*, ed. Diputación Provincial de Granada, Granada, 1995.

<sup>6</sup> Eliot WEINBERGEN crítica ingeniosamente esta posición omnisciente definiendo a los antropólogos visuales como *una tribu que tiene la creencia de que es invisible* («The Camara People», en Taylor, Lucien, ed.: *Visualizing Theory*, ed. Routledge, Londres, 1994).

<sup>7</sup> “Mimetic machines»

<sup>8</sup> Entendiendo como “productores” tanto al que actúa como al que registra la acción.

norar el fetichismo de la cámara, explotarlo puede ayudarnos a analizar nuestras propias representaciones simbólicas<sup>9</sup>.

En el caso de *Mitiario* quise centrarme especialmente en la explotación del fetichismo de la cámara. No se trataba pues de dar información sobre la realidad observada (lo que está ante el objetivo de la cámara) sino sobre la realidad que subyace a la *mirada que observa* una determinada realidad (lo que está tras el objetivo de la persona). Mi interés radicaba en la forma de construir que tiene un “espectador”<sup>10</sup>, es decir, que el material registrado fueran las *representaciones simbólicas* (contenido y forma) que constituyen esa misma mirada, la de un sujeto definido entre otros parámetros culturales como “lector de imágenes». En otras palabras, intentaba explotar la materialización, o mejor dicho, la *literalidad* que la imagen aporta y comparte con la naturaleza de lo *simbólico*. Además, dando otra vuelta de tuerca, la realidad a observar era de partida simbólica, ya que se trataba de recrear una imagen de ciudad constituida a su vez por representaciones: iconografía mediática (cinematográfica, publicitaria, televisiva) y escenografía comercial.

La razón de por qué llegué a plantearme realizar un ejercicio de estas características se encuentra en el proceso de investigación de mi tesis doctoral. Plantearme hacer una tesis sobre la explotación lúdica de lo imaginario en los *juegos de rol*<sup>11</sup>, me forzó a establecer un diálogo entre las imágenes de mis informantes y las mías. Dialogar con las imágenes de los otros parte de un análisis de las propias. Pero ¿cuál es el territorio donde se negocian las imágenes?

La única forma de explicitar las experiencias vividas en espacios imaginarios era proyectándolas en imágenes de tal película, tal libro, tal bar, tal calle, tal ciudad, espacios, a su vez, reales o imaginarios. De entrada, estaba claro que teníamos referentes y aficiones comunes<sup>12</sup>. Sin embargo, para poder usar unos ejemplos u otros indistintamente de su naturaleza de procedencia, previamente teníamos que situarlas de mutuo acuerdo en un contexto cognitivo que permitiera su comparación, un marco donde se asumieran dentro de una

---

<sup>9</sup> Este es el caso de los llamados “auto-ethnographic film”, que intentan experimentar en ambos sentidos. Dentro de esta corriente tenemos los films de Trinh T. Minh-ha (NICHOUS, Bill “The Ethnographer’s Tale” en Taylor, Lucien, ed.: *Visualizing Theory*, ed. Routledge, Londres, 1994).

<sup>10</sup> Con “espectador” me refiero a una variable cultural constitutiva de mi sociedad urbana, consumista y mediática.

<sup>11</sup> Juegos que consisten en “vivir una historia” interpretando a un personaje de ficción que tiene que desenvolverse de forma verosímil en su entorno. Están basados en mundos literarios y cinematográficos, sólo que en este caso el relato se independiza del papel o la pantalla y habita un espacio imaginario que se encuentra en la mente de cada jugador y que se comparte mediante un pacto (de modo similar a la vieja fórmula infantil de “juguemos a que yo soy... y tú...”).

<sup>12</sup> Compartidos o no, pero comunes, tanto mediáticos (cinematográficos, literarios, televisivos, publicitarios, musicales, etc.) como urbanos (bares de copas, tiendas, salas de música, cines, etc.).

misma realidad o, lo que es lo mismo, en un mismo nivel de *literalidad*: el *imaginario* se desvelaba como *territorio*.

Evidentemente, con esto no estoy diciendo nada sorprendente<sup>13</sup> y ése fue precisamente el problema. Me resultaba algo tan “natural” que no le di la importancia debida durante mucho tiempo de forma consciente, no así mi inconsciente que inmediatamente se puso a sacarle partido haciendo una reflexión por su cuenta. Mientras exprimía mi razón tratando de encontrar pistas que me ayudaran a esclarecer un montón de interrogantes por qué razón estos chicos pactaban compartir su imaginación para generar un espacio imaginario donde pasar gran parte de su tiempo de ocio, por qué preferían unos u otros escenarios (legendarios-medievales, de terror gótico o de ciencia ficción), qué reflejaban esas imágenes simbólicas de su contexto sociocultural y si las posibles conclusiones extraídas se podían extrapolar a otras modalidades de ocio, mi inconsciente fue recogiendo del paisaje urbano toda una colección de instantáneas que forjaban un escenario que nada tenía que envidiar a los de los juegos. Todas ellas imágenes *híbridas*, como las del juego, donde tradición y modernidad se simultaneaban y los límites entre medios y ciudad se diluían:

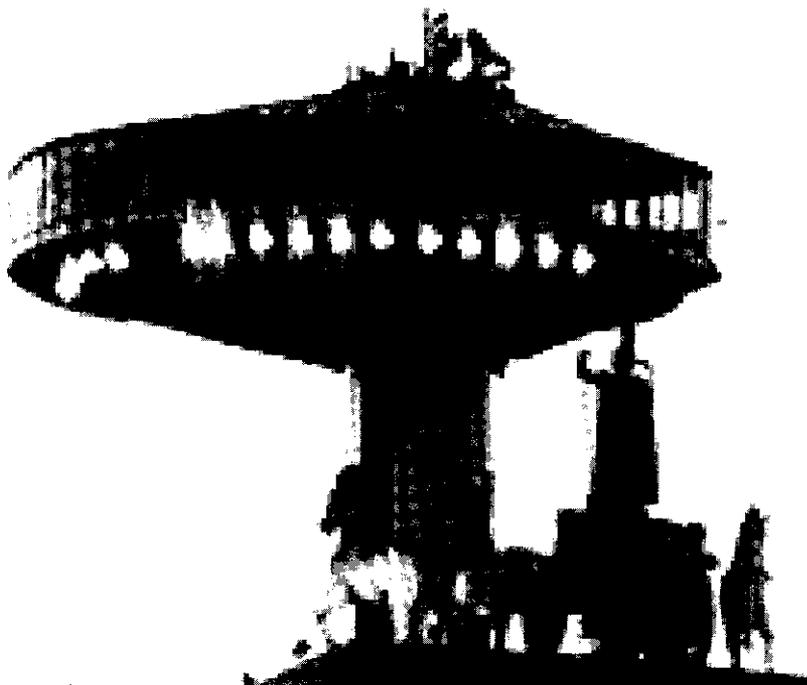
— El gorila que durante mucho tiempo estuvo en lo alto de la fachada de la FNAC visto desde la calle Arenal parecía asentarse sobre el tejado del Monasterio de las Descalzas Reales: *King kong descansa plácidamente observando la ciudad asentado sobre un monasterio del siglo xv.*

— El Arco de Moncloa y el Faro de la Moncloa: *una cuádriga romana enfrentada a un ovni.*

— Recorrido de una manifestación de la plaza de Cibeles hasta la Puerta del Sol: *Imagen nocturna: La cúpula modernista del edificio de Metrópolis coronada por su ángel ¿vanguardista? es sobrevolada por un helicóptero que con un haz de luz vigila el recorrido de los que estamos abajo.*

— La Gran Vía un sábado por la tarde quita protagonismo a una Castellana ultramoderna. Es la calle posmoderna por excelencia, en los extremos dos ventanas al mundo, los cines publicitando el mundo de celuloide recreado a su vez en grandes dibujos y fotografías y las agencias de viajes presentando los destinos turísticos a través de pantallas de televisión. Ficciones a la que sumo mi ficción: *una procesión de Hare Chrisnas baja hacia Plaza de Espa-*

<sup>13</sup> Tomando las palabras de WINNICOTT, pasamos la mayor parte de nuestra vida en ese “espacio intermedio de la experiencia” sin tener necesidad de someterlo a reflexión ya que pertenece a la esfera del conocimiento implícito si no inconsciente: “Experimentamos la vida en la zona de los fenómenos transicionales, en el estimulante entrelazamiento de la subjetividad y la observación objetiva, zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo, que es exterior a los individuos” (1995) [1971: 91].



ña ocupando un carril de la calzada. El cortejo lo forman varias carrozas adornadas tiradas por animales. La gente a pie o en los carros visten túnicas de muchos colores. Algunos tocan instrumentos musicales, otros arrojan pétalos de flores o queman incienso. Al tiempo, los guardias municipales controlan el tráfico y el transcurso de la procesión mientras, en las aceras, la gente se agolpa en las colas de los cines o pasean flanqueados por los múltiples escaparates.

— Las Torres Kio, la última puerta de la ciudad: una puerta al tiempo, un monumento megalítico del siglo XXXIII construido por un moderno antiguo-Egipto.

— La antigua estación de metro de Chamberí: una estación fantasma donde se realizan sacrificios humanos al diablo<sup>14</sup>.

Hasta aquí lo que se puede ver es que contaba con una serie de elementos del paisaje urbano que me servían para materializar símbolos de la misma forma que se hace en los juegos de rol. Esto me demostraba aspectos comunes de

<sup>14</sup> En este caso la imagen está mediatizada directamente por una partida de rol que explotaba la estación como el espacio inquietante que es.



nuestras formas simbólicas especialmente inspiradas por referentes cinematográficos. Además, comencé a observar (y he seguido observando a posteriori) como algunos de estos elementos tomados del paisaje urbano y tamizados por el imaginario cinematográfico, estaban pasando a formar parte, a su vez, de la imaginería del cine español de ficción de última generación. Los ejemplos más recientes serían la Gran Vía desierta de *Abre los ojos* de Alejandro Amenabar, las Torres Kio o el Hotel Capitol —otra vez la Gran Vía— con el enorme luminoso de Schweppes en *El Día de la Bestia* de Alex de la Iglesia, el escaparate de la agencia de viajes dando el contrapunto a la “estación fantasma” —antigua estación de metro de Chamberí— en *Barrio* de Fernando León, o la utilización de los propios juegos de rol en *Torrente. El brazo tonto de la ley* de Santiago Segura.

Los elementos comunes en el juego, el cine y mis propias asociaciones, me permitía pensar que las imágenes<sup>15</sup> que se repetían delataban un contexto cognitivo común condensado simbólicamente en un espacio que había dejado de ser exclusivamente físico: la *ciudad*. Por otro lado, esto ponía en evidencia la curiosa paradoja que rodea a la expresión simbólica: aunque se puede materializar en cierta manera en la enunciación, pertenece enteramente al dominio

<sup>15</sup> Y digo las imágenes y no la exégesis que hacemos de ellas.

de la praxis y dicha enunciación se da sólo en el terreno de la expresión creativa. Se nos plantea, pues, un límite en el análisis que sólo nos permite oscilar buscando el punto de equilibrio entre el intento de “explicación” y la “interpretación” subjetiva de autor. ¿Y por qué no llevar ese movimiento pendular que hace el analista a la cámara?

Si mi inconsciente se había valido de la percepción y de la memoria, para condensar diferentes experiencias culturales (entre las que incluyo el efecto que tenían en mí los relatos de mis informantes) en una imagen de ciudad<sup>16</sup>, por qué no hacer que una cámara lo registrara y que una edición posterior intentara sistematizarlo y presentar una interpretación, aunque finalmente ésta fuera, a su vez, una práctica simbólica. Al menos comenzaba a entender un argumento que hasta ese momento me resultaba imposible de interiorizar: las representaciones simbólicas no funcionan como una explicación sino una práctica-reflejo de la práctica y cualquier intento explicativo forma parte de la exégesis del símbolo y es, a su vez, simbólico (Sperber, 1988). Y esto era precisamente lo que la imagen mecánica me ofrecía: *mostrar prácticas-reflejo de las prácticas urbanas*.



<sup>16</sup> A este respecto rescato unas palabras que LEVI-STRAUSS escribe en sus *Mitológicas*: “viene a ser en definitiva lo mismo que en este libro el pensamiento de los indígenas americanos tome forma bajo la operación del mío, o el mío bajo la operación del suyo” (1978 [1964]: 23).

Yo quería que *Mitiario* fuese un rastreo por la ciudad que intentara materializar mis propias imágenes, convertir el paisaje urbano en mi ficción. A través de él trataba de dibujar mi mapa cognitivo, buscando las entradas a unos espacios, a su vez, de ficción que me devolvieran la ciudad en su reflejo: los espacios de representación, circulación y usos del consumo y el ocio en Madrid.

Cuando escribí el borrador del ensayo, pensé que el proceso había terminado, sin embargo sólo volvía a empezar. Una vez planteado el ensayo escrito la negociación de las imágenes con el resto del equipo de realización formado por estudiantes de antropología y de imagen abrió una nueva dimensión. Me situaba precisamente en el otro lado, en el lado en que había colocado a los informantes cuando necesitaba llegar al fondo de sus imágenes.

Me di cuenta de que en cualquier diálogo se negocian constantemente significados en un espacio intermedio de enunciación, pero en ese espacio no se colocan las imágenes sino los significados conscientemente atribuidos a éstas. Con las palabras “nos entendíamos”, pero al concretar su condensación en una imagen, al intentar poner una imagen a un significado supuestamente consensuado se hacía patente una especie de ruptura, de espacio vacío, que





señalaba los significados que quedan implícitos en cualquier diálogo y remitía la generación de imágenes a la esfera de creación individual que sólo una vez generada podía pasar a habitar el espacio del diálogo (consenso o disenso).

Por otro lado, se añadía la dificultad de dialogar sobre un guión que debía permanecer abierto puesto que la elección de las imágenes dependía de la práctica social a observar. Se podía tener claro que se quería filmar en unos grandes almacenes, pero no sabíamos exactamente que nos íbamos a encontrar. Tan sólo podíamos marcarnos de antemano un objetivo muy general como era fijarnos en elementos de intercambio comercial, de teatralización o escenografía o cualesquiera otros elementos que fueran constitutivos de la liturgia comercial.

De este modo, poco a poco, surgió *Mitiario*, un paseo por la ciudad reflejada en el consumo, un circuito trazado a través de los espacios de representación, un recorrido a lo largo del límite de las pantallas de los medios, de las superficies pulidas de los escaparates, que nos venden nuestras representaciones, encargadas de tapar, en forma de objetos o palabras, cualquier resquicio de realidad, sin más sentido, viejo ejercicio de lo simbólico, que el de señalar una ausencia delatada en, lo que podríamos llamar, la plusvalía simbólica de la que tan buen negocio se hace en nuestros días, pero ésta es otra historia para ser contada en otra ocasión.

## BIBLIOGRAFÍA

- GARCÍA CANCLINI, N. (1990): *Culturas híbridas*, ed. Grijalbo, México. 1993 “Introducción: antropología y estudios culturales”, en *Alteridades* n.º 5, Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa (UAM-I), México, pp. 5-8.
- JAMESON, Fredric (1996) [1991]: *Teoría de la postmodernidad*, ed. Trotta, Madrid.
- LEVI-STRAUSS, Claude (1978) [1964]: *Mitológicas I Lo crudo y lo cocido*, ed. FCE, México.
- MARX, Carl, (1959) [1867]: *El Capital. Crítica de la economía política*, ed. FCE, México, vol. I.
- NICHOLS, Bill, (1994): «The Ethnographer’s Tale”, en Taylor, Lucien, ed. *Visualizing Theory*, ed. Routledge, Londres.
- RANERA SÁNCHEZ, Penélope (1999): *Juegos de rol: experiencia en los mundos de lo imaginario*. Tesis doctoral presentada en el Dpto. de Antropología Social de la Fac. de CC. Políticas y Sociología, UCM.
- RUBY, Jay (1995): “Revelarse así mismo: reflexividad, antropología y cine”, en ARDÉVOL, Elisenda, y PÉREZ TOLÓN, Luis, ed.: *Imagen y cultura: perspectivas del cine etnográfico*, ed. Diputación Provincial de Granada, Granada.
- SPERBER, Dan (1988): *El simbolismo en general*. Ed. Anthropos, Barcelona.
- TAUSSIG (1994): “Physiognomic Aspects of Visual Worlds”, en Taylor, Lucien, ed. *Visualizing Theory*, ed. Routledge, Londres.
- WEINBERGEN, Eliot (1994): “The Camara People”, en Taylor, Lucien, ed. *Visualizing Theory*, ed. Routledge, Londres.
- WINNICOTT, D. W. (1995) [1971]: *Realidad y juego*, ed. Gedisa, Barcelona.