

**CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL  
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR CUN**

**DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

**HOMOLOGACIÓN DE OPCIÓN DE GRADO III  
MOVILIDAD: FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE MORELIA  
FICM 2018**

**EL VIAJE, EXPERIENCIA CREADORA**

**Presentado por:**

**JONATHAN POSSO  
BRANDON SOLÓRZANO  
NATHALIA ARCINIEGAS**

**BOGOTÁ**

**2019-I**

### **Abstract**

El viaje, entendido como el desplazamiento a un destino, es una experiencia que la mayoría de los seres humanos tienen al menos una vez en su vida. Es posible evidenciar que, durante los viajes, la creatividad toma fuerza y el viaje se convierte en una experiencia creadora en sí misma. En el presente artículo se pretende definir el viaje y la creación e identificar la relación que existe entre ellos. Si bien la creación no es inherente al viaje, sí se ve estimulada en mayor medida durante y después de esta experiencia. De hecho, es posible identificar en muchas películas y productos audiovisuales destacados esta misma noción que identifica al viaje como herramienta creadora.

## Introducción

Este artículo nace a partir del viaje que hicimos a Morelia, México en 2018. Nuestra intención fue asistir al Festival Internacional de Cine de Morelia 2018 (al que nos referiremos de ahora en adelante como **FICM 2018**). Desde el 2003 el festival tiene lugar cada año en la ciudad de Morelia, México, la misión de este es promover los nuevos talentos del cine mexicano y difundir la cultura cinematográfica de ese país.

Para documentar esta movilidad académica se elaboró una bitácora audiovisual cuya intención fue compilar un registro de los momentos más significativos. Para esto, no decidimos centrar nuestra atención únicamente en el festival, ya que nuestro enfoque era el viaje en sí mismo. Por tal motivo, también se dedicó buen tiempo y esfuerzo en documentar los recorridos por las calles de Morelia y los eventos que iban teniendo lugar durante el recorrido. Además, sobre la base de que el FICM es un festival enfocado únicamente en cine mexicano, decidimos hacer un acercamiento a la manera en que los mexicanos habitan este festival y su entorno, para familiarizarnos con las obras audiovisuales que están impregnadas de esta cultura que es nueva para nosotros.

Nuestra intención fue comprender el significado del viaje en cada uno de nosotros y en los asistentes al festival a través del mundo cinematográfico, porque las películas también viajan a esta competencia. El viaje actúa como potencia vital en todas las personas que confluyeron en esta parada en común, el FICM. El viaje también se transfiguró en potencia creadora de nuevas ideas y formas de ver el mundo. El viaje transforma a sus viajeros y se transforma a sí mismo. El recorrido por el cine mexicano desde el pasado hasta el año 2018 y las obras que tuvieron su estreno en el festival, seguramente, nacieron a partir de la experiencia creadora del viaje.

## El viaje

| <i>Verbos</i> | <i>Sustantivos</i> |
|---------------|--------------------|
| Andar         | Viandante          |
| Atravesar     | Viajero            |
| Caminar       | Viajante           |
| Deambular     | Vagabundo          |
| Desplazarse   | Turista            |
| Errar         | Trotamundos        |
| Explorar      | Peregrino          |
| Moverse       | Peatón             |
| Pasear        | Paseante           |
| Peregrinar    | Pasajero           |
| Peregrinar    | Explorador         |
| Procesión     | Expedicionario     |
| Recorrer      | Excursionista      |
| Transitar     | Emigrante          |
| Trasladarse   | Caminante          |
| Vagar         | Aventurero         |
| Viajar        | Andarín            |

La lista de arriba incluye los términos más cotidianos para designar el recorrido y quien lo ejecuta. Cada una de estas expresiones denotan el movimiento de un punto a otro, pero con una intención distinta en cada caso. Resulta de interés detenerse en cada una de estas expresiones y tratar de encontrar la intencionalidad del desplazamiento en cada una de ellas, así como también las características específicas que adquiere el sujeto que efectúa dicho desplazamiento.

### ***Errar es de humanos***

Históricamente el ser humano se vio obligado a atravesar el espacio en busca de alimento y resguardo. Los nómadas se desplazaron de un lugar a otro por más de dos millones de años y de paso poblaron el planeta. Hasta que en el Neolítico (hace aproximadamente diez mil años), se cree que la invención de la agricultura facilitó el sedentarismo y con ello, “andar se convirtió en una acción simbólica que permitió que el hombre habitara el mundo” (Careri, 2003, p. 20).

Siguiendo la idea de Careri (2003), la vida sedentaria abrió la posibilidad de practicar el andar como acto de descubrimiento. Permitted la aparición de ideas en pro del recorrido, la arquitectura y los medios de transporte. Las primeras formas arquitectónicas fueron invenciones vinculadas al mundo nómada, como los monolitos de piedra, también llamados menhires, y los caminos que surgieron pensados por y para los viajeros.

Caminar es una acción que implica movimiento y se da gracias a la energía que emana la vida. Para todo ser vivo el movimiento se traduce en protección y sobrevivencia. El ser humano ha ido transfigurando este “andar”, desde la búsqueda de medios para vivir, al rito de andar como peregrinaje para rendir adoración a lo sagrado, hasta la práctica estética para redescubrir el paisaje, manifiesta Careri (2003).

Recorrer el mundo es la herramienta cotidiana que todo ser humano posee para ganar conocimiento y reflexionar sobre él. Esta última idea sugiere un uso estético que permitió al recorrer el mundo dar lugar a las primeras formas de documentación del viaje, por ejemplo, “la epopeya, primera forma de recorrido/relato se convirtió en un género literario relacionado con el viaje, con la descripción y con la representación del espacio” (Careri. 2003, p. 66). Documentar el viaje obedece a la necesidad de plasmar las ideas y experiencias que surgen durante el recorrido, pues en la documentación se evidencia la potencia creadora del viaje en

forma de registro, relato, anécdota e historia. Debemos al viaje una buena parte de las grandes historias que han marcado a la humanidad. Para no ir más lejos recordemos La Odisea, de Homero.

### *Los primeros pasos*

Sabemos que la mayoría de los seres humanos entre los nueve y doce meses de edad se yergue sobre sus dos piernas y se aventura a recorrer su pequeño mundo. Pero desde los catorce a los quince meses la acción de caminar se vuelve un acto automático.

Al principio el niño recorre su pequeño mundo impulsado por la curiosidad. No es casual que el niño quiera reconocer todos los rincones de la casa donde vive, de explorar todos espacios del colegio, de descubrir los nombres de las calles, los barrios y los edificios que transita. Dice Careri (2003) que, gracias al recorrido, el niño entiende su espacio y lo configura su mente. Seguramente es tan agradable el juego de las escondidas, porque está estrechamente ligado al espacio. El descubrimiento, la curiosidad, tiene un estrecho vínculo, sobre todo con el niño, como expone Wenders quien dice:

En la infancia, los paisajes y las imágenes de ciudades despiertan emociones, asociaciones de ideas e historias que, cuando nos hacemos adultos, tendemos a olvidar. Aprendemos a guardarnos de los conocimientos de nuestra niñez, que era cuando nos abandonábamos más a nuestra visión y lo que veíamos determinaba nuestra idea de lo que somos y del lugar al que pertenecemos. (Wenders, 2005, p. 121).

Los primeros pasos son raramente recordados, pero sí existe en la memoria de cada uno, un registro, al menos aproximado de lo que creemos fue el primer viaje. En nuestra mente queda alojada la imagen de la primera vez que se visitó un sitio de interés común, como el mar o

una gran ciudad. Como explica Wenders (2005), los viajes de la infancia son preciosamente grabados en la memoria y constituyen referentes a los que siempre se acuden.

En la búsqueda de nuevas ideas muchos artistas adoptan conscientemente la mirada del niño, porque buscan contemplar el paisaje sin emitir juicios ni posturas instantáneas, solamente dejando que el instante sea en sí mismo. Si bien es cierto esta práctica puede contribuir a la aparición de nuevas posturas e ideas, también es válido contemplar el mundo desde la mirada del adulto, porque el adulto también fue niño y debió aprender a emitir juicios sobre lo que ha percibido. Esto no es necesariamente negativo, pues todos emitimos una primera impresión de lo que descubrimos y este hecho se basa en las experiencias del pasado, además, todos tenemos una postura que no puede ser causal del sesgo que otorga la imaginación y la creatividad.

### ***El nómada moderno***

Sabemos que no es lo mismo mirar el mapa de una ciudad y ver el nombre de una avenida principal o estar realmente recorriendo la misma avenida y entendiéndola. Porque el recorrido surte un efecto sobre el viajero, como señala Careri:

Al recorrer las figuras superpuestas en el plano-territorio, el cuerpo del caminante va tomando nota de los acontecimientos del viaje, de las sensaciones, los obstáculos, los peligros y las variaciones del terreno. La estructura física del territorio se refleja sobre su cuerpo en movimiento. (Careri, 2003, p. 156).

De ahí la necesidad de andar, recorrer y atravesar el espacio. Y es que casi obedeciendo al instinto natural de sobrevivencia, el cerebro configura el espacio que lo rodea. Esta cualidad del cerebro, interpretando a Wenders (2005), es inagotable, desde la manera en que entiende el orden en que están dispuestas las cosas en un cajón, hasta la distribución de una zona de la

ciudad. El cerebro es capaz abstraer toda esta información y aprender de ella, para deducir la manera en que están dispuestos los elementos en el espacio. Por ello, resulta estimulante visitar lugares nuevos, intentar nuevas rutas, buscar nuevas formas de entender el paisaje y su relación con los mapas y los puntos cardinales.

Hoy en día el viajero tiene a su disposición prácticamente toda la información de su destino mucho antes de dirigirse a él. En la actualidad es prácticamente imposible aplicar el término explorador, ya comienzan a ser parte del pasado personajes como el expedicionario que se aventuraba por mundos desconocidos, tal vez a estos personajes lo único que les queda es aventurarse al espacio exterior, porque hoy hay muy poco por descubrir en el planeta tierra. Más bien hoy sea más adecuado referirse al viajero como un nómada moderno, que yendo en contra de su natural sedentarismo decida desplazarse para encontrar nuevas experiencias y conocimientos. Ya que el sedentarismo y la rutina aburren y abruman, mientras que satisfacer la curiosidad siempre es excitante. Por esta razón, según Careri (2003), el viaje es muy cercano al arte, como explica el autor:

Uno de los principales problemas del arte de andar es la traducción de dicha experiencia a una forma estética. (...) La representación del recorrido se resuelve por medio de unas imágenes y unos textos gráficos que dan testimonio de la experiencia de andar, con una consciencia clara de que nunca será posible captarla por completo a través de la representación. (Careri, 2003, p.154).

Ya que no hay mucho que hoy en día un viajero pueda descubrir, pues casi todo ha sido descubierto, estudiado y representado en su totalidad, la mirada del viajero es también la del redescubrimiento, de lo que se ha escapado a otras representaciones. Interpretando a Careri (2003), en el nómada moderno no predomina el sentimiento de exploración, sino más bien de contemplación.

## Relación Espacio - Creación

### *Aprendo, luego creo*

Para entender cómo ocurren en el cerebro el aprendizaje y la creación, se hace una revisión a la historia de la neurociencia y aparece el neurocientífico Eric Kandel, quien en el año 1985 logró por primera vez en la historia capturar el momento exacto en que se crea una sinapsis<sup>1</sup>. Gracias a este descubrimiento hoy es posible comprender que los procesos de aprendizaje y memoria están estrechamente relacionados entre sí, pues están relacionados con la generación de conexiones interneuronales.

El viaje estimula el aprendizaje, porque hace posible el acto de crear. En el viaje la mente se encuentra predispuesta para el aprendizaje de nuevas experiencias y deja aflorar con mayor facilidad las posturas, las imágenes y los criterios de cualquier cosa. Durante el viaje se presta mayor atención a los pequeños detalles, como lo describe Nietzsche en su aforismo sobre “Saber ser pequeño”:

Hay que estar todavía tan cerca de las flores, las hierbas y las mariposas como un niño que no sobresale mucho de ellas. Nosotros los mayores hemos en cambio crecido por encima de ellas y tenemos que rebajarnos a las mismas; creo que las hierbas nos odian cuando confesamos nuestro amor por ellas. Quien quiere tener parte en todo lo bueno también debe saber ser pequeño a ratos. (Nietzsche. 1996. P. 139).

En Morelia descubrimos esos pequeños detalles al igual que con los ojos de un niño, pero con la experiencia de adultos abordamos esta ciudad que nos inundó y nos hizo parte de ella. Sin darnos cuenta durante esos 9 días de caminar por Morelia, de día y de noche, de hablar con sus habitantes y asistir a las películas exhibidas en el festival empezaron a surgir entre

---

<sup>1</sup> Sinapsis: Palabra que proviene del verbo griego *sinaptein*, que significa unir dos cosas. Las neuronas se comunican entre sí en lugares especializados denominados sinapsis.

nuestras conversaciones y caminatas ideas, sonidos, imágenes, encuadres, acciones, etc.

Aquel florecimiento creativo dio como resultado un cortometraje llamado *Perception*, que no teníamos planeado, por lo que es la mejor prueba de que la experiencia del viaje promueve la creación.

### *Universos que se crean y sólo existen para quien viaja*

La conexión sentimental que interviene en la percepción deja su sombra en cada recuerdo. Durante los viajes se despierta el estímulo por descubrir nuevos lugares y por los acontecimientos que tienen lugar en ellos. También en los viajes se produce una construcción de la memoria que viene impregnada de sentimientos especiales, sean positivos, negativos, felicidad, aburrimiento, disgusto, e incluso, miedo, etc. Estos sentimientos son causados por las experiencias personales, por tanto, son únicos y diferentes para cada visitante. En este punto puede ser válido afirmar que viajar solo, sin la compañía de alguien conocido, favorece a crear un recuerdo más íntimo del lugar que se recorrió.

El Festival Internacional de Cine de Morelia 2018 nunca volverá a pasar, será una experiencia común para quienes asistimos. Morelia se construyó en nuestra memoria como una ciudad mágica, que contribuye a la creación y a la contemplación, un lugar propicio para el nacimiento de historias y reconocer porque es merecedora de ser la sede de un festival de cine que desde hace 16 años exalta y promueve el cine mexicano.

## **Conclusiones**

La creación se estimula y tiene lugar de muchas formas, el viaje es una de ellas, no siendo éste necesario para que la creación tenga lugar, pero sí favoreciendo y preparando el terreno, al igual, que las condiciones mentales para que esta surja con mayor espontaneidad. Tras evidenciar esta relación positiva entre el viaje y la creación, más que una conclusión, nos surge la siguiente pregunta: ¿no podría considerarse la movilidad académica como una herramienta necesaria dentro del plan de estudios?

## Referencias

- Careri, F. (2003). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. (2nd ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, GG.
- Nietzsche, F. (2007). *Humano demasiado humano*, segundo volumen. Madrid: Akal, S.A.
- Durand, N. (2018). “Devenir-niño. La mirada infantil en el cine de Wim Wenders”. 10/11/2019, de *Correspondencias, cine y pensamiento*. Sitio web: <http://correspondenciascine.com/2018/09/devenir-nino-la-mirada-infantil-en-el-cine-de-wim-wenders/>
- Wenders, W (2005). “El paisaje urbano”, en *El acto de ver*, Barcelona, Ediciones Paidós, 2005.
- Kandel, E. (2007). *En busca de la memoria*. (1ra ed.) Buenos Aires. Katz editores, 2007.