

Departamento de Artes Audiovisuales, Facultad de Artes,

Universidad Nacional de La Plata.
Licenciatura en Comunicación Audiovisual

**El vandalismo como gesto artístico.
La relación entre el relato y la forma
en *Imposibilidad*.**

Marcelo Obregón

Legajo 42655/4

DNI 29692485

2215556824

sr_obregon@yahoo.com.ar

Tutor: Nicolás Alessandro

Resumen

En éste trabajo de grado, se buscará explorar desde el cortometraje *Imposibilidad* (2005) ciertas líneas vinculadas a la ruptura de los modelos constructivos dominantes en el audiovisual como reacción a la naturalización de los mismos, tanto en la esfera de la construcción del relato como en la del dispositivo formal que lo materializa, preguntándose si éstas líneas de trabajo pueden interpretarse, en sí, como un gesto estético e insertarse en una tradición específica.

Palabras clave: Representación, modos constructivos, vandalización.

Link a la obra: <https://youtu.be/sqiyNVz0ZT0>

Fundamentación

¿Es posible pensar el vandalismo como un gesto artístico? Tal vez sea importante evitar de entrada una aproximación esencialmente cosmética al asunto, fundamentalmente porque si bien el vandalismo suele asociarse a una serie de formas determinadas que son muchas veces resultado tanto de la improvisación y la prisa como de sus medios concretos de ejecución, es sobre todo, una intervención de tipo conceptual: una operación sobre elementos que representan lo establecido y que, como tal, puede tomar en su vertiente formal, caminos inesperados. Éste choque con lo establecido atraviesa al vandalismo independientemente del objetivo concreto de la acción, que puede ir desde la práctica política al fin mucho más simple (y no por eso menos válido) de llamar la atención.

La vandalización implica un doble movimiento: por un lado generar algún impacto sobre eso que se ataca y por otro, garantizar la preservación de lo suficiente de él para que permanezca reconocible, siendo tan importante que el acto refleje su carácter violento, humorístico o irreverente sobre *algo*, como que ese *algo* continúe emanando parte de sus rasgos originales, de su valor intrínseco. No son opciones para ésta práctica ni la destrucción total ni la creación desde cero de algo enteramente distinto. Se parece a cuando un niño despieza sus muñecas y construye con sus partes una única muñeca monstruo: no sólo construye al monstruo, por medio de la mutilación ha vuelto monstruo a las demás.

Si bien por sus posibles consecuencias en quienes lo realizan el vandalismo tiende a ser un gesto amparado por la horda, la clandestinidad o el anonimato, el vándalo más antiguo del que se tenga memoria es Eróstrato que en el 356 antes de Cristo prendió fuego el templo de Artemisa, una de las siete maravillas del mundo antiguo. Cuando se le preguntó -bajo tortura- los motivos, respondió que su único fin era ser conocido en todo el mundo. Se prohibió bajo pena de muerte el registro de su nombre y sus acciones para generaciones futuras, evidentemente, sin buen mucho resultado.

El primer uso moderno del término se le atribuye a Henri Grégoire, obispo de Blois, que en 1794 impulsó una política de protección de obras de arte durante la revolución francesa. Un siglo más tarde el pintor Gustave Courbet fue condenado a seis meses de prisión por instigar el derribo de la columna *Vendôme*, en la que decía no ver valor artístico ni simbólico. De pocos vándalos se conservan los nombres y son en general aquellos que intervinieron obras de gran valor de mercado. Robert Cambridge le disparó con una escopeta al *Cartón de Burlington House* de Da Vinci. Tony Shafrazi pintó con

aerosol sobre el *Guernica*. Bronius Maigys vertió ácido sobre el *Danae* de Rembrandt. El ácido sulfúrico parece ser una de las técnicas más frecuentes en la vandalización de lienzos, seguido probablemente por el uso de herramientas punzantes. *Ronda nocturna* fue atacado de ambas maneras. El ácido se pudo disimular pero las huellas de los cortes pueden verse hoy pese a su restauración.

De entre quienes han elegido la técnica del corte la más famosa es Mary Richardson, sufragista británica que en 1914 acuchilló siete veces *La Venus del espejo* de Velázquez con un hacha de carnicero en protesta por el arresto de su compañera Emmeline Pankhurst. «He intentado destruir la pintura de la más bella mujer en la historia de la mitología como una protesta contra el Gobierno por destruir a la Sra. Pankhurst, quien es la persona más hermosa de la historia moderna.» (Whitford, 2006, s.p.). En los medios la apodaron Slasher Mary y el ataque fue tratado como si fuera un asesinato. *The Times* describía «una cruel herida en el cuello», así como “incisiones en los hombros y la espalda” (1914), usando un lenguaje propio de la terminología forense que evocaba heridas infligidas a un cuerpo auténtico y no a una representación pictórica.

La otra gran herramienta del vandalismo han sido los objetos contundentes. Laszlo Toth golpeó el rostro y uno de los brazos de la virgen de Miguel Angel con un martillo. Desde entonces, la *Piedad* está protegida por una pared de vidrio especial a prueba de balas. La militarización de la obra para evitar actos de vandalismo ha sido un proceso en permanente crecimiento en los museos desde los años 70 para sus obras de mayor valor. *La Gioconda* fue cubierta por un vidrio antibalas debido a los reiterados ataques, en los que le arrojaron pintura, piedras y hasta tazas compradas en la misma tienda de merchandising del Louvre. Las obras que se encuentran en el espacio público rara vez corren esa suerte. La *Sirenita* de Eriksen ha sido víctima de un abanico de técnicas difícil de superar: fue decapitada en dos ocasiones, desmembrada muchísimas veces por medio de distintas herramientas, bañada parcial o totalmente con pintura de diversos colores, grafiteada con aerosoles, lanzada al agua por medio de una bomba y hasta se le soldó un juguete sexual. En La Plata, la mutilación de las estatuas que pueblan el Paseo del bosque ha sido tan general que suele referirse a ellas como “*Las decapitadas del bosque*”, como si juntas, y por obra y gracia del vandalismo, constituyeran una nueva obra que las vincula entre sí.

Que todas las obras vandalizadas de grandes artistas hayan sido restauradas (en general en procesos minuciosos de más de diez años) y en algunos casos militarizadas, mientras que las obras más pequeñas y desconocidas (las que suelen habitar el espacio público) rara vez lo sean, denota una característica del gesto vandálico que puede

parecer obvia pero hay que mencionar: no es sólo una intervención sobre lo institucionalizado; es una que resta valor. Su impacto parece relacionado a los mismos parámetros que rigen sobre cualquier objeto material y que consideran de mayor gravedad la destrucción de la propiedad privada que la de los bienes públicos. Esa pérdida de valor que consideramos que sufre la obra vandalizada es vital para entender su lugar como gesto, es lo que descorre el telón que cubre cómo conciben el arte las instituciones, a veces más interesadas en cuidar su valor de mercado que en vehicular el acceso del público a éste, a su importancia y su belleza. Si Duchamp en sus *ready made* le daba valor a cualquier objeto cotidiano a partir de la mirada, la selección, y la puesta en institucionalidad por medio del contexto que los rodeaba, el gesto vandálico opera de forma inversa: le quita valor a la gran obra, la desacraliza. Curiosamente sus famosos urinales (*Fuente*, 1917) fueron atacados en múltiples oportunidades por Pierre Pinoncelli, un artista francés que es conocido básicamente por haber destruido a lo largo de su vida dos de las ocho piezas existentes, orinado en otra e intentado destruir una tercera. En ese último intento frustrado ya tenía 91 años. Mientras era arrestado dijo que se trataba de un acto performático y por lo tanto, una obra en sí misma que el propio Duchamp celebraría.

Es justamente a Duchamp a quien le debemos la popularización del concepto clave para entender cómo éstos distintos actos pueden leerse desde una óptica que los vuelve arte en sí mismo: la idea del “*gesto*”, tan cara al arte desde principios del siglo XX. Hay un gesto en el vandalismo que nos ayuda a pensar con ojos nuevos en la obra (en ese objeto concreto, material, específico) y en todas las dimensiones que habitualmente la cubren (su valor de mercado, su historia, el sitio en que se encuentra, su nivel de acceso, su vínculo con el ahora) volviéndola a llevar a su entidad más mínima, la de objeto producido por el hombre por medio de unas técnicas y unas convenciones, con la fragilidad que eso implica.

¿Pero cómo podría ejecutarse ese gesto sobre la obra audiovisual, que a diferencia de lo que ocurre con las artes plásticas, no está sujeta a un número reducido de piezas?

Imposibilidad: el contexto y la idea.

En 2005 los estándares técnicos del universo audiovisual eran muy restrictivos. Lo que no se realizaba en filmico o en algún formato de cine digital de muy alta calidad caía automáticamente fuera de los esquemas de distribución del cine comercial. La situación era de frustración con respecto a las imágenes que podíamos generar, esencialmente por

sus características técnicas de origen, que inmediatamente las ponían fuera del foro en que se discutían las otras imágenes, las que veíamos, asociadas al ámbito de lo profesional. A una escala mucho más micro, el fenómeno se replicaba en el circuito de festivales, concursos y en el microcosmos del cine independiente. Con una representación muy alta, los estudiantes de escuelas privadas de Capital (o públicas de muy restringido ingreso) dominaban los espacios más accesibles con trabajos que conseguían, por regla general, cierta imagen característica del cine profesional y algunas veces — sentíamos — sólo con eso les alcanzaba para borrarlos del mapa.

Queríamos vandalizar ese modelo de corto que dominaba los espacios de exhibición a los que podíamos llegar a acceder y en el que sentíamos que más de una vez la mera prolijidad suplantaba al estilo. Un cine que se nos parecía a la idea que habitualmente se tiene de cómo el cine tiene que ser. Lo caracterizaba la búsqueda de un “profesionalismo” técnico-narrativo que entendíamos como parte de la idiosincrasia artística de una clase media acomodada que había sobrevivido a los 90s y que en buena parte cambió para siempre (y para bien) al cine argentino.

La crisis de 2001 coincide tanto con el auge de éste nuevo Nuevo Cine Argentino como con la máxima brecha en el acceso a las herramientas tecnológicas entre estudiantes de una carrera pública (como la que cursábamos nosotros) y los de las escuelas más importantes de CABA, cuyos trabajos además de contar con éstas características técnicas más cercanas a lo profesional, tendían a encauzarse, con distintos aristas (y en muchos casos con rasgos autorales y personales) en alguna de las dos vertientes que poblaban el circuito de Festivales Internacionales: Una rama más volcada a los recursos constructivos del montaje invisible del cine comercial, que coqueteaba con los géneros y que bebía de la influencia de Fabián Bielinsky (*Nueve Reinas*), Damián Szifrón (*El fondo del mar*) o de Adrián Caetano (*Un oso rojo*) y otra rama más ligada a una lógica observacional y de exploración del tiempo fílmico, que trabajaba sobre planos de larga duración, tempos pausados y una articulación de planos más esquiva que la que caracteriza al montaje analítico, muy influida por la obra de Lucrecia Martel (*La ciénaga*, *La niña santa*) y Lisandro Alonso (*La libertad*, *Los muertos*). Si bien en muchos aspectos contrapuestas, ambas ramas tenían dos cosas en común: una fuerte presencia de lo social a nivel temático y el acceso (aunque se trataba de obras de bajo presupuesto o de presupuesto medio) a cierto entorno profesional en los aspectos tecnológicos y de producción.

Ni nosotros ni la gente que conocíamos trabajaba de esa manera. Éramos grupos minúsculos, nunca habíamos tocado una cámara de cine, no teníamos ninguna clase de

equipamiento y el formato de mayor calidad al que podíamos aspirar, moviendo cielo y tierra era el Mini DV. Lo social, por otra parte, nos pasaba por arriba todos los días. Se daba la situación de que eran éstas imágenes más profesionales las que narraban la crisis, mientras que las imágenes que la crisis producía (las nuestras, hechas sin luces, en VHS compacto, con sonido de cámara y editadas en islas de terceros en un par de horas) prácticamente no circulaban.

La aparición en 2005 de la primera edición del Festifreak, el primer festival de cine de la ciudad, motorizó la necesidad de presentar algo, de aprovechar ese espacio nuevo que se abría y al que podíamos tener acceso y que significaba el encuentro entre lo que hacíamos, el público y nuestros compañeros. La única idea en un primer momento era trabajar sobre algo que pudiéramos hacer rápido y con los pocos elementos que teníamos (de la idea a la versión final no pasaron más de dos semanas) y que fuera al choque tanto de la prolijidad formal y técnica como con la transparencia narrativa que imperaba.

El caso de lo ubicuo: cine y literatura.

Las artes de reproducción mecánica no tienen la posibilidad de vandalizarse por medio de la intervención sobre un único objeto. Si bien hubo experiencias de ese tipo durante el dadaísmo, consistentes en filmar una película y en lugar de proyectarla prenderla fuego, destruir una copia de una película por lo general no representa daño alguno al film, puesto que su existencia en el mundo es múltiple: Deberían destruirse todas las copias, lo cual es casi imposible aún con una decisión institucional que lo vehiculice (y las instituciones no vandalizan; censuran, el vandalismo es en esencia anti-institucional). Ocurre lo mismo con la literatura: la característica inmaterial del poema o la canción (y sus recursos mnemotécnicos, como la rima y la métrica, que además permiten su distribución a partir de la oralidad) vuelve a esas obras indestructibles ¿Pero no es un poco la versión de cancha de *Sólo le pido a Dios*, en la que en vez de pedir por el fin de la guerra y el dolor se pide por la extinción de la hinchada contraria, una versión vandalizada de la canción de León Gieco? Si entendemos que sí, podemos pensar que las obras ubicuas pueden vandalizarse a partir de la reproducción de manera distorsionada de los elementos formales que las constituyen. La vandalización ocurre entonces en el ámbito de lo ideológico, rompiendo las formas institucionalizadas por medio de nuevas formas, que permiten dejar expuestas aquellas otras sobre las que se interviene.

A diferencia de lo que pasa en el caso del cine, la tradición literaria argentina es profusa en éste sentido. En ella, el modo de operar sobre las formas cristalizadas y

naturalizadas del relato se vuelve una de sus características distintivas, colocando una distancia entre lo representado y su modo constructivo, ubicando a la representación en un lugar separado de la realidad y a los procedimientos técnicos que la permiten en un lugar distinto al de la naturaleza. Esa tradición alcanza probablemente su punto de mayor peso programático en Macedonio Fernández, que veía en el realismo la gran mentira del arte. Su conferencia radial *Teoría de la novela* (1928) empieza con un chiste: “Iba andando noches pasadas por esas calles cuando me asaltaron, parece mentira, a pocos pasos de una comisaría, dos ideas de estética literaria”. Es un chiste pero también es un cuento: el del duelo entre la materialidad y la idea. Y no cualquier idea, ideas sobre la disciplina que vuelve posible el chiste: lo asaltan a pocas cuadras de una comisaría dos ideas de estética literaria. Dos mundos (el de la realidad y el de la idea) se desvanecen mediante un sencillo procedimiento: sacar a pasear la palabra “asaltar” de un lado a otro de su umbral de sentido. Esa vuelta de media desnuda, a su vez, a todas las otras palabras que la rodean. Desnuda el discurso:

Todo asunto que no es un mero pretexto, que tiene la infantil pretensión de que el lector lo crea, crea por instantes que está ocurriendo, es nulo para el arte, y aún me gustaría que toda novela comenzase con éstas palabras 'supongamos que sucede ésto y aquello. (Fernández, 1982, p. 403)

Su obra fundamental, *Museo de la Novela de la Eterna*, la novela que escribió toda su vida y no pudo terminar, y de la que se han ido editando paulatinamente versiones más cercanas a la que sería la idea definitiva (por lo tanto una obra inconclusa), consta de 56 prólogos que demoran el comienzo de la tan anunciada novela, ahondando en detalles sobre cómo debería ser escrita, anticipando partes, analizando diferentes caminos, pensando sus características técnicas, y proponiendo incluso una lectura errática del texto, anticipando la propuesta de *Rayuela*. Así, el argumento de la novela se vuelve un pretexto para reflexionar sobre el proceso de escritura de la misma.

Procedimientos afines pueden verse en Borges y Marechal a partir del uso de paradojas, juegos con los niveles de representación entre ficción y realidad, citas a otras obras reales o falsas, la puesta en valor del rol de la traducción (parece superado, pero plantear que la traducción debe intervenir e incluso mejorar el original, sigue siendo un gesto provocador, que nos interpela), la reescritura en Lamborghini, el realismo delirante de Laiseca y la fuga permanente hacia adelante de Aira. Todos éstos autores, más allá de sus claras diferencias de estilo, comparten un gesto, que tiene que ver con la puesta en

crisis de un modelo de transparencia formal y narrativa. *Imposibilidad* (2005), el corto que realicé y analizaré, es un intento de insertarnos en esa conversación por medio de los recursos del cine, de la característica móvil a nivel de sentido de las imágenes, de su rasgo relacional, tendiendo a ir al choque del uso tradicional de esos recursos.

La materialización: recursos y referentes.

La idea de vandalizar los patrones del cine tradicional se intenta jugar a varios niveles a lo largo del trabajo. Por un lado en el relato mismo, que se escapa de los mecanismos de causas y efectos que dominan la narrativa clásica, proponiendo en cambio un narrador que duda, que da rodeos, que inventa, y que vuelve sobre sus pasos una y otra vez. Escribí el guión teniendo como referencia la idea lúdica que recorre los *Ejercicios de Estilo* de Raymond Queneau, al tiempo que dibujaba los planos centrales. Eso reveló rápidamente lo que sería la propuesta principal del corto: explorar las posibilidades narrativas de unos pocos elementos argumentales puestos en relación por medio de distintas manipulaciones de la forma. Abordaríamos el estilo, partiendo de la deconstrucción (y su reconstrucción emocional por medio de otros recursos) de un género concreto (el policial negro) y la exploración de las distintas posibilidades formales, algunas más ligadas a la escuela del montaje clásico, otras más relacionadas con la lógica de lo observacional, para exponer en ambas sus grietas, su carácter de artificio. Había que romper las claves del cine que veíamos: romper el relato, romper el montaje, romper con la fotografía preciosista, abrazar el píxel. Conseguimos prestada una cámara de bolsillo y organizamos todo para resolver el rodaje en dos días -incluyendo la noche- de corrido.

Luego en la planificación (en el sentido de puesta en plano), que implicaba pensar estrategias para construir planos que insinuaran su pertenencia a un universo propio de los esquemas clásicos pero que ordenados de otra manera pudieran ir al choque de esa tradición. Ésto implicó pensar la planificación y el montaje como un único momento que ocurría dos veces a lo largo del proyecto.

En primer lugar había que pensar el sistema que garantizara los planos con los que obtendríamos ese esqueleto de policial negro, pero también todos los planos que explorarían la relación entre las distintas piezas del relato no por medio del montaje sino del movimiento de cámara. Ese esqueleto debía estar mentalmente montado antes del rodaje.

Con esas imágenes vertebrando el trabajo, la siguiente etapa de montaje (la material) podría explorar los huecos y ramificaciones que ese esqueleto abría, con un

fuerte desprejuicio al nivel de los recursos. Esa era una de las cosas que estaba más clara: Las imágenes que podíamos conseguir con una puesta de luces tradicional y esa cámara iban a ser leídas automáticamente como “baratas”, no profesionales, por lo tanto no había recursos prohibidos a la hora de romper esa barrera. Ni conceptuales (como el corte y el uso del lenguaje) ni materiales (los de experimentación plástica de la imagen). Los rasgos centrales a la hora de vandalizar la imagen que la cámara nos daba para encontrar otra (aún peor pero con más carácter), son fruto, en el rodaje, de trocar los decorados y la puesta de luces tradicional por un espacio totalmente a oscuras con pocos elementos en él, iluminado enteramente por una única luz, muy puntual pero móvil, que permite tanto sacar los objetos del negro que domina el espacio como devolverlos a éste, utilizar la cámara en mano y encontrar con ella el propio ritmo en lugar de intentar emular la perfección invisible de los movimientos de cámara del cine de industria, y de aumentar en el montaje el brillo y el contraste a niveles extremos para que la imagen reviente en pixeles y grano, intervenir el material de manera múltiple en diferentes momentos por medio de aumentos en la saturación del color, virajes a monocromo, incrustaciones, chromas, pantallas partidas, imágenes bajadas de internet (los planos de los pechos y las bocas) o coloreados cuadro a cuadro encima del material original.

Esta vandalización de algunos aspectos plásticos trabaja en conjunto con la deconstrucción del esquema narrativo clásico, que opera como si se tratara de un policial aunque de entrada se establece todo el mundo de la representación como falso y el relato en sí, como imposible de organizar. Para explicar más detalladamente cómo funcionan los distintos recursos a lo largo del cortometraje, tanto los plásticos como los narrativos decidí organizar, con fines de análisis, el trabajo en cinco partes (o ejes) en las que se introducen elementos estilísticos que le ofrecen posibilidades nuevas al relato.

En la primera parte se presentan los nueve elementos que conformarían la historia por separado, en planos individuales y desligados de elementos de conexión entre sí, en un espacio que por lo tanto parece abstracto, un vacío negro perforado sólo por una luz puntual que los devela. Esa primera secuencia empieza por un lado a crear una cierta atmósfera por medio de sus características plásticas. La luz, que genera una especie de “doble encuadre” (el de la cámara y el de la luz, como un sobreencuadre móvil) hace aparecer o desaparecer los objetos en el espacio. El uso del monocromo y el alto contraste concentran la atención hacia fragmentos muy puntuales del campo. Por otro lado la palabra (por medio de la voz en off que describe sincrónicamente los elementos) funciona como el primer hilo conductor que cose rudimentariamente esas imágenes en torno al primer esquema narrativo: son piezas de un rompecabezas. La suma de las

características de la forma y del modo dubitativo del narrador coloca al corto en el ámbito del policial negro antes de que alguna peripecia narrativa nos lo indique. Hay una pesquisa, aunque no se sabe de qué tipo. La importancia de esos elementos como piezas de un rompecabezas y su instancia todavía brumosa al nivel de su función en el relato se reafirma en una nueva pasada en que todos ellos conviven entre sí mediante sobreimpresiones y fundidos encadenados, aunque siguen aislados y su organización en el montaje no sugiera la cohabitación de unos con otros.

El siguiente segmento teje los primeros elementos de continuidad entre las piezas del relato abordando la idea de la construcción -a la manera del cine post Griffith- del espacio. Los planos, que en el primer segmento parecían aislados, empiezan a conectarse por medio de las estrategias principales del montaje invisible: los raccords de mirada y de movimiento, y las entradas y salidas de cuadro, aunque articuladas de un modo más esquivo, que propone más interrogantes sobre el espacio que certezas. Con ésta operación, además de generarse los primeros vínculos, toma cuerpo el elemento que es el corazón del relato cinematográfico: el fuera de campo. Esa articulación entre lo que se ve y lo que no se ve empieza a construir una habitación dentro de la cual algunos de los elementos que antes parecían flotar en el vacío ahora se vuelven parte de un espacio tridimensional, habitable. Pasan a tener algo a la derecha, algo a la izquierda, algo arriba y por lo tanto a conformar un espacio fílmico como lo entiende Eric Rohmer (1977): un espacio virtual que se construye en la mente del espectador por medio de la articulación entre aquello que ve y aquello que no ve pero imagina: el campo y el fuera de campo. La construcción de éste espacio fílmico pasa a ser también el eje del relato: el narrador parece más interesado en poder meter todos los planos en un mismo espacio por medio de éstas relaciones que en construir efectivamente con ellos un argumento. Funciona en algún punto como un policial clásico descuartizado: en vez de una habitación cerrada y en ella las pistas de un crimen, las pistas están flotando en el vacío y con ellas al crimen hay que construirlo y a la habitación hay que crearla. El estilo de éste momento busca dialogar con el del primer policial negro, cuyo mayor representante es Fritz Lang, pero a diferencia de Lang, donde los encuadres fuertemente centrípetos y llenos de información se organizan por medio de un montaje analítico de conexiones precisas que invariablemente hacen avanzar la trama en cada nuevo plano, aquí hay idas y vueltas, combinaciones, rodeos, como si se mezclara una baraja de naipes. A su vez, los encuadres son esquivos por su oscuridad imperante y por esa diferencia entre el tamaño del plano y la porción efectivamente visible de éste.

El tercer segmento implica la entrada al corto de un recurso que revoluciona las posibilidades de construcción espacial y narrativa. Es la articulación de más de un elemento (la chica, la mano, el tele...) por medio del movimiento de la cámara. Si bien la cámara no está fija en ningún momento del trabajo, al principio opera como si lo estuviera, hasta que a partir de un punto reconoce su independencia y comienza a explorar el espacio. Entonces ya no es exclusivamente el corte lo que articula las distintas piezas. La cámara se vuelve un nuevo elemento que permite descubrir ese lugar y las acciones que ocurren en él. Las cosas están ahí, en una realidad imprecisa y casi enteramente negra que cada tanto la luz baña y la cámara, moviéndose en conjunto con ella, puede articular nuevos resortes. El más importante de ellos probablemente sea el ritmo, la respiración. El estilo con el que buscábamos dialogar en ésta parte del corto es el del policial propio del período clásico de la década del 40, que ya acusa, como todo el cine, la influencia de Ophüls y Welles, y que se caracteriza por una cámara quirúrgica, que recorre los espacios (decorados contruidos para eso) con el peso exquisito del dolly o la grúa, o bien trabaja sobre prolijos reencuadres (pequeños movimientos de cámara en general destinados a mantener en el centro de la imagen el objeto principal). Surgían dos opciones: intentar imitar esos movimientos precariamente, poniendo la cámara sobre una bicicleta o algo similar, en busca de un tipo de imagen que aparente más recursos que los que hay, o crear un tipo de movimiento propio usando directamente la cámara en mano (y revelar que es todo lo que se tiene) tratando de emular mediante el propio cuerpo (el pulso, la respiración, los pasos) ya no la precisión de esos movimientos que avanzan sin vacilación de un punto a otro, sino la emoción que nos subyuga de éstos y que tiene que ver con el descubrimiento paulatino de las cosas, con el manejo de las ansiedades y la información por medio de la respiración de la cámara. Buscando maneras de llegar a ese efecto descubrimos la eficacia de un lento pero incesante subir y bajar en su recorrido, que domina todos los movimientos de cámara del corto, como si ésta reptara en el aire, otorgando al ritmo un matiz inestable y amenazante.

El cuarto segmento es más difícil de delimitar a un momento del corto, pero puede pensarse como un eje, y tiene que ver con la irrupción de la manipulación digital de las imágenes, que si bien sobrevuela permanentemente, se vuelve particularmente notoria en el tramo que va desde el plano del televisor con el fondo blanco a la aparición de la pantalla partida en nueve. Los mecanismos que han permitido construir pequeñas unidades de espacio, de tiempo y de sentido muchas veces se desintegran mediante la irrupción de recursos digitales que devuelven a las distintas imágenes a su lugar de mero artificio. Por incrustación, sobre el televisor (al que se le borró el fondo para que flote ésta

vez en un vacío blanco y no en el negro de la otra construcción) pasan todos los otros planos con los distintos elementos en una puesta en abismo en la que pierden el valor que hubieran adquirido. De esa crisis formal se pasa inmediatamente a una crisis narrativa: Los distintos elementos que conforman el relato se revelan contra su naturaleza. La chica, que siempre fue una con el sillón, quiere bajar de éste, la sangre deja de ser sangre y se convierte en esmalte para uñas (Godard sobre *La Chinoise*: “No es sangre, es rojo”). Pero al no poder dejar de ser lo que son — elementos claves en la conformación de un relato — no pueden evadirse de su función narrativa y vuelven, de una u otra manera, a su punto de inicio, como fantasmas atrapados en un bucle del que intentan vanamente escapar (otra conexión con Macedonio Fernández, que plantea que el problema con los personajes es que existen para una sola cosa y en general en los relatos se les hace hacer muchas). Así, la chica termina metiendo la mano en el ventilador pero la sangre ya no es ni sangre ni esmalte, sino una serie de manchas rojas creadas mediante máscaras de postproducción, una sangre electrónica. El tipo de imagen, que parecía restablecido y empezaba a volver a consolidar cierto esquema formal más aprehensible, se vuelve cada vez más invadido por las intervenciones de cosas que vienen claramente de afuera del material mismo. En ese ciclo narrativo que parece consistir en barajar y dar de nuevo, lo digital incluso perfora la diégesis (o más bien, a la pretendida diégesis de policial negro que el narrador propone) trayendo imágenes claramente externas en su forma plástica a las que vienen construyendo el relato. Entran, por ejemplo, las imágenes de pechos y bocas, robadas de imágenes pornográficas de internet y desprolijamente borradas en Paint, pasando horizontalmente sobre un fondo blanco, que rompen totalmente con el ejercicio de ficción que se venía armando hasta ese punto.

El gesto distintivo de todas las intervenciones de imágenes de éste tipo en el corto es su evidente exterioridad, a contrapelo de lo que ha caracterizado al uso de las imágenes generadas por computadora, que tienden (no siempre lo logran y en general el tiempo no les juega a favor) a intentar confundirse con las imágenes captadas por la cámara. Suele considerarse un buen efecto de manipulación digital de la imagen aquel que no se nota, que se camufla con la imagen original. *Imposibilidad* trabaja en la dirección opuesta a ese patrón, pensando las posibilidades que éste tipo de intervención ofrece, no como mano de obra del realismo sino del artificio, no como bálsamo para una estética de lo prolijo sino como herramienta para la ejecución de una violencia plástica.

Pese a éstas invasiones, el narrador nota que ciertas articulaciones han resistido (éste fenómeno es observable en la creación de cualquier relato: cuando se tienen ideas

aisladas y se las comienza a conectar por distintos medios, ocurre que con el pasar de los intentos, algunas conexiones resisten tanto a lo que pueda venir desde adentro como a lo que pueda venir desde afuera, comprueban su eficacia). El televisor y la chica definitivamente están en el mismo ámbito, el pie, la chica y la mano que corta el teléfono pertenecen al mismo personaje, la mano que levanta el teléfono y el perfil que se empapa de sangre pertenecen a otro personaje, el ventilador pasa un plano secundario a nivel narrativo, aunque crece su importancia en la construcción del ambiente a través de sus posibilidades sonoras. No obstante, los momentos de manipulación digital de las imágenes siguen poniendo en crisis incluso elementos del relato que parecían consolidados: Un punto de inflexión en éste sentido es cuando, mientras reflexiona sobre las características de la imagen del televisor, al narrador le viene el recuerdo de otra chica y el pelo de uno de los personajes cambia de color. Éste cambio se remarca con un coloreado sobre el blanco y negro hecho fotograma a fotograma, como una animación. Mediante esa reafirmación del artificio la morocha pasa a ser rubia (un cliché del policial que une *Vértigo* con *Carretera Perdida*) y al extender su mano hacia la pantalla del tele, parece atravesarla (el narrador mismo juega con la idea de que ambos personajes, pertenecientes a distintas historias, se han puesto en contacto por medio del tubo de rayos catódicos). Se unen por *raccord* de dirección y velocidad el impulso de la mano acercándose al televisor con la serie de pantallas que pasan una detrás de otra horizontalmente, mostrando ese elemento en otro nivel distinto del que se venía trabajando: ni como parte del espacio de la habitación, ni como parte del espacio blanco de las imágenes de los pechos y las bocas: un punto fantasma entre medio.

La pantalla dividida que sigue, compuesta por nueve casilleros en los que vemos primero los nueve elementos con los que se viene intentando construir la historia y luego nueve imágenes del personaje mirando a cámara, alternando en cada una el color del pelo, proponiendo un personaje que es, simultáneamente y de manera múltiple, rubia y morocha, como en los sueños donde un mismo lugar son en realidad varios yuxtapuestos, o en un universo ambiguo donde las cosas son todo el tiempo todas sus posibilidades. Esa pantalla dividida es el punto del corto donde la manipulación por medio de asociaciones de montaje e intervenciones digitales llega a su límite.

El último gran cambio tanto al nivel de la forma como de la técnica narrativa es el plano secuencia final, que articula por medio de un único movimiento de cámara de un poco más de 3 minutos (un tercio del trabajo), los nueve elementos poniéndolos en relación al interior de un fragmento ininterrumpido de espacio y de tiempo por primera vez. Es la primera vez, también, que tanto la voz en off como la música dejan de interactuar

con las imágenes y todo la secuencia se compone exclusivamente por sonidos diegéticos (hasta la revelación del patio, cuando la voz en off regresa para clausurar todo intento de relato). La manipulación del ritmo pasa a ocupar un lugar central a lo largo de éste plano. El canon de referencia es el comienzo de *Sed de Mal*, un *Sed de Mal* vandalizado; si en Welles la cámara llega con precisión a las acciones, guiando nuestros ojos a lo largo del plano con el criterio de ir siempre en busca de la próxima información más relevante, aquí la cámara tiende a llegar tarde a ellas (en todo el comienzo, hasta el encuentro de ambos personajes), a desviarse (cuando los dos personajes forcejean en el suelo y la cámara vuelve atrás para detenerse en la pelotita, el elemento más irrelevante del relato) y a alejarse de la situación principal, como cuando sale al patio, inmediatamente después del disparo, anticipando la última pieza del rompecabezas en lugar de quedarse mostrando las consecuencias del enfrentamiento, de las que pese a todas las variantes narrativas que se vieron a lo largo del corto aún no sabemos nada. Ese patio, que en todas las variaciones de la historia es el elemento que impide cerrar el relato, ha ido cambiando de sentido a lo largo del corto. El recorrido final de la cámara revela su existencia en un espacio contiguo a los otros elementos mostrados con un nivel de certeza que a esa altura del trabajo ya no podría conseguir el uso del corte, pero aunque constatemos por medio del montaje interno que todos los elementos están juntos, ese modo constructivo también se percibe como parte de un artificio. La respiración de la cámara que permanece contemplando el patio (en el mismo encuadre que, aislado, ya hemos visto decenas de veces) e interrumpe el movimiento que traía, ignorando por completo el fuera de campo (que narrativamente resulta mucho más atractivo), cambia el carácter de esa imagen, la observa con ojos nuevos y termina de completar su pasaje de lo humorístico a lo ominoso.

Así como hubo anti-referentes, o referentes a subvertir (los ya mencionados modelos del policial que van desde Fritz Lang al Welles de *Sed de Mal*) también hubo referentes concretos que nos ayudaron a pensar la cuestión y a enmarcarnos en una línea estética. El más cercano en espíritu fue *Single, un ejercicio incompleto* de Alberto Yaccellini, corto de la vieja Carrera de Cine de la UNLP. El más cercano en tiempo fue *Picado fino* (1996), de Esteban Sapir, sobre la cual Horacio Bernárdez comentó: “Está escrita con una ortografía que los manuales desaconsejan (...). Esa voluntad de artificio que osa decir su nombre es, seguramente, la mayor transgresión de *Picado fino* con respecto a un desgastado canon llamado Cine Argentino” (1998). Ambos ejercicios chocan completamente con las expectativas típicas respecto a cómo debe ser una

película, revelando a la vez un gran conocimiento sobre cómo se supone que deben ser las películas. Probablemente ambas compartan con *Imposibilidad* otros referentes comunes: Fueron importantes para nosotros las experiencias audiovisuales rupturistas de las primeras vanguardias (las de Duchamp o Buñuel), las películas experimentales de Maya Deren (la propuesta de *Meshes of the Afternoon*, donde el espacio puede mutar corte a corte, como si el personaje avanzara por una naturaleza hecha de cine, quizás coincida plenamente con las ideas de Macedonio Fernández sobre el Cine Puro), así como la autoconciencia formal y narrativa (muchas veces en juego con los géneros) y el claro espíritu irreverente de *Sin Aliento* y *Pierrot el loco*, de Jean-Luc Godard (patrono, posiblemente, del vandalismo audiovisual), *Hiroshima mon amour* y *Ultimo año en Mariemba*, de Alain Resnais, *Las Margaritas* de Vera Chitylova y *Trans Europe Express* de Alain Robbe-Grillet. De todos éstos referentes el más importante siempre fue *Single*, ya que además expresaba fuertemente algo que nos pasaba a nosotros, una sensación parecida de frustración al no poder producir las imágenes que veíamos como parte de la circulación institucional del arte. Ese espíritu en algún punto fatalista y rabioso, no sólo dialoga con el pasado de nuestra carrera sino con el futuro, con trabajos como *Grrr* y *Los Muertos 2* de Manque La Banca. Juan Artero traza ésta línea en su texto *Sobre Imposibilidades*, donde aborda tanto *Imposibilidad* como las tres “imposibilidades” que le siguieron:

La línea que inicia *Single* incorpora el conflicto en el interior del relato, no lo diluye en la propuesta argumental ni lo esquiva desde la forma. Narran la historia de una historia, generando una dialéctica autoconsciente que remite a la frase de Valery/Bresson/Roselli: “Toda cosa lograda es la transformación de una cosa frustrada. (Artero, 2019, p. 29)

En *Imposibilidad* esa frustración se transmite a la pantalla, donde encontró vehículos para convertirse en otra cosa, intenta decir, en algún punto, “tal vez no podemos hacer eso que hacen ustedes pero si dejamos de intentar parecemos podemos hacer otra cosa”, intuyendo que el trabajo sobre el mundo de la imaginación, la fabulación, y las posibilidades mismas de la representación no debía ser un lujo prohibido por el contexto social y que ser cineastas pobres no debía dejarnos fuera de la exploración estética por medio de sonidos e imágenes, porque el arte no se hace con dinero sino con lenguaje.

Conclusiones

A diferencia de algunas artes, donde la puesta en evidencia de sus procesos constructivos parecen ser una huella de nobleza, la invisibilización del proceso de producción le da al cine parte de su valor. Genera simultáneamente la impresión de obra terminada y la naturalización de su ángulo de abordaje mediante la sutil estrategia de no poner en relieve la convención que lo sostiene. La incompletitud, la falta, el carácter frustrado de una obra, tiende a correrla de la discusión. Pero eso es hoy. Lo vandalizable es un blanco móvil y toda estética del vandalismo estará siempre en relación a la que sea la estética dominante en el momento de su producción (de ahí su variedad formal). En el caso de *Imposibilidad* fue un gesto contra las historias que se contaban de principio a fin, sin dudas (en un momento en que en nuestra propia historia sólo había dudas) y cumpliendo con ciertas exigencias formales, técnicas y temáticas que el mercado y la industria le imponía a las películas realizadas en Latinoamérica. Una historia casi sin personajes, casi sin lugar y casi sin historia. La historia de cómo se hace una historia, qué caminos recorre, y la historia de cómo, para recorrerlos, necesita también una forma que la materialice. Un volver a empezar aleatorio y potencialmente infinito que siempre desemboca en el nudo de la representación. El recuerdo y olvido de modos y formas que no se han dejado de preguntar algunas cosas que hay que preguntarse siempre (sobre todo cuando todo parece marchar bien para el que sea el modo de representación dominante): ¿Qué es el arte? ¿Para qué sirve? ¿Quién tiene derecho a hacerlo? Esa conversación que comenzó hace 60 millones de años cuando alguien -tal vez lo hayan retado-, apoyó una mano en la cueva y sopló pintura a través de una caña, pintura hecha con plantas, con arcilla, con resinas, con grasa, con su propia mierda, para dejar su mano plasmada en la piedra. Y al que todos – por elevación — le estamos contestando.

Referencias Bibliográficas

Artero, J. (2019). *Sobre imposibilidades. Pulsión #11: Las marcas del relato*, 16-29.

Bernárdez, H. (2 de abril de 1998). Picado fino. Página 12.

-
Fernandez, M. (1974). *Obras Completas*. T. III, Teorías. Buenos Aires, Argentina: Corregidor.

Fernández, M. (1982). *Museo de la Novela de la Eterna*. Caracas, Venezuela: Biblioteca Ayacucho.

Rohmer, E. (1977). *L'Organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. París, Union Général d'Éditions. .

Massari, R. (2005). *Single (un ejercicio incompleto) en Arkadin: estudios sobre cine y artes audiovisuales. Vol I*.

National Gallery Outrage. Suffragist Prisoner in Court. Extent of the Damage. The Times. (11 de marzo de 1914).

Queneau, R. (1987). *Ejercicios de estilo*. Madrid, España: Cátedra.

Whitford, F. (8 de octubre de 2006). *Still sexy after all these years. The Sunday Times*.

Referencias Audiovisuales

Aloi, S. (Productor) y Szifron, D. (Director) (2003). *El fondo del mar* [Película]. Argentina.

Alonso, L (Productor) y Alonso, L (Director). (2001) *La libertad* [Película]. Argentina.

Bossi, P. y Bossi, C. (Productores) y Bielinsky, F. (Director). (2000). *Nueve Reinas* [Película]. Argentina.

Cabral, M. y Rojas, T. (Productores) y La Banca, M. (Director). (2016). *Los Muertos* [Película]. Argentina.

Courau, P. y Froment, R. (Productores) y Resnais, A. (Director). (1961). *L'Année dernière à Marienbad* [Película]. Francia.

De Beaudegard, G.(Productor) y Godard, J.L. (Director). (1959). *A bout de souffle* [Película]. Francia.

De Beaudegard, G.(Productor) y Godard, J.L. (Director). (1965). *Pierrot le fou* [Película]. Francia.

Deren, M. (Productora) y Deren, M. (Directora). (1943). *Mashes of the Afternoon* [Película]. Estados Unidos.

Enghel, F. y Hughan, I. y Ragone, V. y Slot, M. (Productoras) y Alonso, L. (Director). (2004) Los Muertos [Película] Argentina, Francia, Holanda, Suiza.

Giordano, E. (Productor) y Yacellini, A. (Director). (1970). Single (un ejercicio incompleto [Película]).

Gugliotta, S. (Productora) y Sapir, E. (Director). (1998). Picado Fino [Película]. Argentina.

Hájek, R. (Productor) y Chytilová, V. (Directora). (1966). Sedmikrski [Película]. República Checa.

Halfon, S. (Productor) y Robbe-Grillet, A. (Director) (1966). Trans-Europ-Express [Película]. Bélgica- Francia.

Halfon, S y Dauman, A. (Productores) y Resnais, A. (Director). (1959). Hiroshima mon amour [Película]. Francia- Japón.

Olaciregui, A. (Productora) y La Banca, M . (Director). (2012) Grrr [Película].Argentina.

Stantic, L. (Productora) y Caetano, I. (Director). (2002). Un oso rojo [Película]. Argentina.

Stantic, L. (Productora) y Martel, L (Directora). (2001). La ciénaga [Película]. Argentina.

Stantic, L. (Productora) y Martel, L (Directora). (2003). La niña santa [Película]. Argentina

Zugsmith, A. (Productor) y Welles, O. (Director). (1958). Touch of Evil [Película]. Estados Unidos.