

LA MIRADA AUTOMÁTICA

(The Players vs. Ángeles caídos y la voluntad de un cine-happening)

DAVID OUBINA



A

En el folleto del cine Loire, *The Players vs. Ángeles caídos* (1968), se anunciaba como “una película que está hecha por actores, técnicos, realizador y USTED. ¿Por qué el cine-participación es un nuevo cine en la Argentina?”. El breve texto promocional resaltaba la originalidad del film de Alberto Fischerman y, al mis-

mo tiempo, definía esa novedad por la intervención activa del espectador. La idea de un arte participativo era una presencia frecuente en los discursos de fines de la década del 60 y se asociaba a las nociones (o, más bien, a la divulgación y la trivialización de las nociones) introducidas por el fenómeno del *happening*.

En su crítica a los soportes artísticos tradicionales, Jean-Jacques Lebel afirma mediante una interrogación retórica: “¿Se comienza a comprender que el modo de percepción al cual recurrimos actualmente —y sobre el cual se fundan el teatro, la literatura y la pintura— es un fraude? En fin, el *happening* nos ofrece medios muy superiores a esos procedimientos unilaterales. Nos propone un cambio y una colaboración efectiva allí donde la pintura nos proponía un eterno monólogo y el teatro una serie de discursos”. Para Lebel, el *happening* es el único medio que permite afrontar los problemas del arte contemporáneo a través de la intensificación y la renovación de la percepción. Y Susan Sontag, que incorpora ese fenómeno a la tradición de una sensibilidad surrealista en el arte del siglo XX, destaca su capacidad para “destruir los medios convencionales y crear nuevos sentidos o contra-sentidos a través de la yuxtaposición radical (...) Así entendido, el arte está animado obviamente por la agresión, agresión contra la supuesta convencionalidad de los espectadores y, sobre todo, agresión contra el propio medio artístico”.

En realidad, el término *happening* funcionaba como un gran paraguas conceptual bajo el cual cabía de manera imprevisible y contradictoria todo aquello que fuera considerado joven, moderno, festivo, snob, excéntrico, intrascendente o divertido. Pero además, los mecanismos del *happening* —en donde la obra es desplazada por una idea de creación entendida como proceso o evento coral, participativo e indeterminado— sintonizaban con ciertas tendencias que habían eclosionado en el arte de la segunda mitad de siglo. La aspiración de una obra abierta y colectiva aparecía como extremo y superación de una curva del arte moderno que, partiendo del movimiento textual de *Un coup de dés* y pasando por la definición de Duchamp sobre el espectador moderno (“son los observadores quienes hacen los cuadros”), finalmente alcanzaba el sueño de Lautréamont acerca de un arte hecho por todos.

En la época de la filmación de *The Players vs. Ángeles caídos*, la ilusión de una *película-hap-*

pening aparecía como un desarrollo posible. Al amparo del movimiento internacional de los nuevos cines (que cuestionaban los modos tradicionales de representación) y de las prácticas estéticas de vanguardia (que incorporaban el cine como componente de las performances o de los eventos plásticos), los límites de lo cinematográfico se habían ampliado considerablemente y Fischerman podía pensar su film según parámetros insólitos y provocativos.



En *The Players vs. Ángeles caídos* dos grupos de actores se disputan un abandonado set de filmación: los Players llegaron para ensayar *La tempestad* de William Shakespeare y han desplazado a los Ángeles caídos, que debieron buscar refugio en las galerías altas del estudio mientras planean distintas estrategias para reconquistar su territorio. A partir de esa mínima trama —alternando pequeños juegos escénicos, dramatizaciones improvisadas, fantasías oníricas, números musicales, estética televisiva, jingles publicitarios, teatro filmado y cine dentro del cine—, la película reflexiona sobre los límites de la creación estética y las relaciones de poder.

Como en toda ópera prima, es visible aquí la influencia de aquellos directores que Fischerman admira, un grupo heterogéneo de poéticas que, a fines de los 60, constituían la modernidad cinematográfica: Jean-Luc Godard y la *nouvelle vague*, John Cassavettes y el *New American Cinema*, Vera Chitilova, Jerzy Skolimowski, Antonioni, Fellini, Bergman. En el cine argentino de la época, la película se presentó como la avanzada del Grupo de los cinco, que Fischerman integró junto a Ricardo Becher, Raúl de la Torre, Juan José Stagnaro y Néstor Paternostro.

Surgido en 1968, ese proyecto se proponía como una alternativa al sistema convencional de producción y distribución. Si por un lado pretendían realizar un *cine de autor*, al mismo tiempo intentaban obtener la misma rentabilidad



que los films comerciales; es decir, un cine independiente pero con una estrategia de distribución en común que no repitiera la relación ingenua y desigual que la Generación del 60 había mantenido con los circuitos de exhibición. El intento fracasó rápidamente luego de que cada uno de ellos dirigiera su obra prima: *The Players vs. Ángeles caídos* (Alberto Fischerman, 1968), *Tiro de gracia* (Ricardo Becher, 1968), *Mosaico* (Néstor Paternostro, 1968), *Juan Lamaglia y Sra.* (Raúl de la Torre, 1969). El film *El proyecto*, de Juan José Stagnaro, nunca llegó a concluirse y el cineasta debutaría años después con *Una mujer* (1975).

Menos complejo que la Generación del 60 en su propuesta estética y con menos recursos que las estructuras industriales tradicionales, el Grupo de los cinco tampoco pretendía generar —como el cine experimental o el cine político— otros circuitos de exhibición. Su tímida apuesta consistió en generar alternativas de producción y de distribución (prescindiendo de un productor y creando una compañía de distribución) que siguieran beneficiándose con los mismos espacios de exhibición del cine comercial. *The Players vs. Ángeles caídos*, sin embargo, se convirtió rápidamente en un punto de referencia, no sólo porque era un lugar de múltiples cruces (el Grupo de los cinco, la herencia autoral de la Generación del 60, el cine político, el cine experimental) sino, sobre todo, porque reenviaba todas esas líneas en una dirección original.

Se trata, en efecto, de una película central no sólo para la filmografía de Fischerman sino también para la constitución de una estética alternativa dentro del cine argentino. Al revisar la producción del Grupo de los cinco, Rafael Filippelli destaca la singularidad de este film frente a las otras películas que, vistas a la distancia de treinta años, revelan una propuesta mucho más convencional que la anunciada en su momento: “*The Players vs. Ángeles caídos* fue la única película del Grupo de los cinco que puso de manifiesto una decidida vocación experimental, no como utilización de algunos procedimientos sino

como programa estético. Muy probablemente, *The Players vs. Ángeles caídos* haya sido la expresión más radical del cine argentino hasta ese momento”. Que la película surja en el seno de un grupo cinematográfico caracterizado por una propuesta estética sumamente moderada no es una casualidad y sólo en apariencia puede resultar una contradicción. Porque, precisamente, el extremismo de Fischerman presupone una convención fuertemente consolidada a la que niega pero sobre la cual, a la vez, se recorta. Su oposición consiste en confrontar un tipo de discurso filmico excesivamente estructurado contra aquello que más teme: la improvisación, la ausencia de una narración ordenada, la dispersión, lo inorgánico. *The Players vs. Ángeles caídos* revela de qué modo el cine dominante sólo puede imponerse sobre la exclusión de toda otra forma de representación alternativa. La serie que Fischerman comienza allí, y que continúa en *La pieza de Franz* (1973) y en *Gombrowicz o la seducción* (1985), inaugura una mirada antes desconocida para el cine argentino sobre qué debe ser y qué debe hacer un film.



The Players vs. Ángeles caídos funciona a partir de un distanciamiento y un desmontaje generalizados, aprendidos en un cruce de Brecht con el estructuralismo. Para la teoría cinematográfica, eso permite incorporar la reflexión sobre cultura de masas a la discusión ideológica y utilizarla contra los mecanismos del cine-espectáculo. Si el marxismo habilita un proceso de concientización y de reflexividad, el estructuralismo permite ver el funcionamiento de la obra como un sistema de relaciones variables. En los trabajos de Oscar Masotta y de Eliseo Verón, se advierte con claridad que las conexiones del análisis estructural con el marxismo (a través de Althusser) y con el psicoanálisis (a través de Lacan) forman parte de un mismo horizonte de época. Este entorno ideológico es una presencia fuerte en *The Players vs.*

Ángeles caídos y se traduce en sus operaciones estéticas: interrupción del flujo visual por cortes internos al plano, discontinuidad del montaje que rompe el *raccord* entre las tomas, asincronía entre imagen y sonido, fragmentación dramática de modo tal que las acciones quedan desprovistas de un vínculo lógico de causa-efecto, ausencia de linealidad y teleología del relato, indeterminación de códigos interpretativos debido a la imposibilidad de diferenciar entre el régimen de ficción y lo no ficcional, desmontaje de la unidad psicológica de los personajes que pasan a funcionar como actantes de identidad variable. Esa negatividad crítica que el film importa de las poéticas vanguardistas impide que la atención del espectador sea absorbida por la representación y sea fijada de manera pasiva. Pero lo curioso, en Fischerman, es que el carácter participativo de la obra parece tensionarse entre una forma de construcción consciente de sí y el abandono al caos de una ceremonia colectiva más o menos informe. Entre el control razonado sobre los materiales y una actitud aleatoria o indeterminada, muy presente en las estéticas de la época; es decir, entre el antiilusionismo dialéctico y programático de Adorno y la espontaneidad alógica y dionisiaca de las “iluminaciones profanas” que Benjamin exaltó en las vanguardias.

Durante el rodaje, los actores fueron invitados a improvisar y a tomar parte de lo que sería una creación colectiva más o menos anárquica. Se les insinuó que tenían la posibilidad de controlar el proceso completo de puesta en escena aunque luego, durante el montaje, el director impuso despóticamente sus decisiones sobre la organización del material. Fischerman no simuló este conflicto de manera artificial ni intentó ocultarlo: la tensión entre las fuerzas creativas aparece de manera explícita, no sólo como algo que espontáneamente tuvo lugar sino también como un elemento poderoso evidenciado en la forma misma del film. Años después, el propio cineasta definiría así esa experiencia: “*The Players vs. Ángeles caídos*. Discurso explícito sobre el actor quien, en sus improvisaciones, cree ejer-



cer una libertad que el montaje castrador hará aparecer como ilusoria. *Happening* pesimista. Obvia referencia al Mayo de 1968, que se estaba desarrollando al mismo tiempo que la filmación, en las calles francesas. Última película que se filmó en los estudios Lumiton, la Isla de la Tempestad, el espacio escénico predestinado. El Gran Teatro del Mundo. Próspero, el demiurgo, el padre de Miranda, en suma, el director ausente, omnipresente. Grupos rivales de actores-fantasmas disputándose la propiedad del estudio y de la emulsión”. La noción de *happening* establece un circuito fluido entre formas alternativas de intervención política y formas de expresión contracultural. Fischerman podría haber dicho que el film era una obra de barricada: su contenido radical es su formalismo radical.

El *happening* es un fenómeno estético y comunicacional híbrido formado por una serie de acciones sucesivas o simultáneas organizadas dentro de una estructura y basadas en una manipulación creativa de la relación hacia/entre los asistentes con el objeto de producir un fuerte desacomodamiento de la percepción. Las acciones son indeterminadas (no son improvisadas ya que por lo general hay un *script* en donde son minuciosamente diseñadas aunque, a la vez, dentro de ciertos límites pueden no estar pautadas de manera rigurosa); idealmente desaparecería la distancia entre ejecutantes y público (ni unos son considerados actores ni los otros receptores pasivos) de modo tal que debería establecerse una comunicación sin mediaciones; no hay argumento, es decir un significado acumulativo o “literario”, sino una serie de unidades discretas que no constituyen un encadenamiento lógico (lo que Michael Kirby denomina “estructura insular o compartimentada”); y por esa misma razón, los conceptos de comienzo y de final tienden a diluirse. Hay sobre todo un momento, en *The Players vs. Ángeles caídos*, donde la voluntad del

happening se hace evidente: es “La fiesta de los espíritus”, registrada simultáneamente por los distintos miembros del Grupo de los cinco. La secuencia se presenta como uno de los tantos intertextos con *La tempestad* y corresponde al momento en que Próspero, convencido del legítimo amor que Fernando y Miranda se profesan, le pide a Ariel que reúna a los espíritus del bosque para celebrar sus nupcias. En el film, eso se traduce como si fuera el lanzamiento de una campaña publicitaria o una especie de *vernissage* excéntrico y moderno, importado directamente desde el Instituto Di Tella. La celebración es filmada por varias unidades (cada una a cargo de los cineastas del Grupo de los cinco) que se entremezclan con la gente y pasan a formar parte de la acción, diluyendo la distancia entre el registro y lo registrado. La situación posee varios de los elementos usuales en un *happening*: simultaneidad de acciones, estructura alógica, rescate de lo efímero y lo imprevisto, supresión de la distancia entre artistas y espectadores.

Sin embargo, lo que hay de *happening* en “La fiesta de los espíritus” pertenece más a la situación del rodaje que al objeto film. Aunque la película de Fischerman participa del mismo impulso desestructurante que el *happening*, en rigor no puede ser considerado en esos términos. Para las teorizaciones contemporáneas a su emergencia, el *happening* debía diluir la distancia entre la obra y el espectador que, de hecho, pasarían a ser categorías perimidas: no habría autores ni receptores sino asistentes que participan de un proceso. El tiempo se encargaría de matizar esa ideología estética; pero incluso en ese momento, *The Players vs. Ángeles caídos* no podía sino mantenerse fiel a una concepción más clásica: el film como resultado de un proceso ajeno a los espectadores que lo reciben más o menos pasivamente. Hay una relación mediada, una distancia (espacial y temporal) que viene impuesta por el registro y la proyección. En todo caso, lo que podría aceptarse es que ciertos rasgos de la estética del *happening* —que evidentemente dominó el rodaje— subsisten en *The Players vs. Ángeles caídos*. Se ve la

película como se asistiría al registro filmado del *happening* que fue.

The Players vs. Ángeles caídos se presenta como un film en estado de disponibilidad. En cierto modo, se niega constantemente en tanto obra: a medida que se hace, se deshace. Las secuencias no vienen a colocarse unas *detrás* de las otras sino unas *encima* de las otras, desdibujándolas y olvidándolas. Se trata de una progresión que supone, de manera contradictoria, el borramiento de las motivaciones psicológicas, la precedencia dramática y los nexos causales. Lo que sucede no deja rastros. Nada se fija, nada permite proyectar los contenidos hacia adelante. La austeridad misma del espacio, su carácter abstracto, su pobreza referencial, permite conferirle funciones múltiples y variables; las acciones se insinúan y se desarman como si, a cada momento, fuera posible reformular las reglas del juego; los personajes carecen de una identidad definida y ensayan constantemente cambiar sus máscaras para adaptarse a los roles que, en cada ocasión, les toca en suerte interpretar. El film parece regirse por lo indeterminado y el azar. En la terminología de John Cage, el azar supone un tipo de procedimiento aleatorio en la composición mientras que la indeterminación indica la posibilidad de que una pieza musical sea ejecutada de maneras diferentes. Sin duda, Cage (cuya experiencia en el Black Mountain College, en 1952, está en el origen de los *happenings*) es un modelo ineludible para un tipo de organización estética que evidencia una voluntad de experimentar con la indeterminación y el azar. Ése es el vínculo entre la puesta en escena y la actuación, entre el montaje y lo filmado, entre la película terminada y su visión: a su momento, cada una de esas instancias está obligada a proveer —en palabras de Cage— “la morfología de la continuidad”; es decir, debe hacerse cargo de estructurar un material, en cierto modo informe, que es arrojado a la consideración no porque autorice diferentes interpretaciones sino porque impone una responsabilidad de la lectura y cifra allí su única salvación.



Esa decisión de sustraerse a un control intencional sobre los materiales, combinando lo indeterminado y lo azaroso, siempre resultó tentador para adjetivar los particulares movimientos del film de Fischerman. En el momento de su estreno, Edgardo Cozarinsky escribió: “El cine argentino nunca conoció nada parecido, y aun dentro del contexto internacional contemporáneo es un film desconcertante, quizás único: se llama *The Players vs. Ángeles caídos*, y desde la semana pasada, en un sótano de la calle Corrientes, proclama la necesidad de un saludable desorden, las bondades de un arte aleatorio”. La caracterización del film en tanto obra aleatoria es fuertemente significativa como categoría de oposición frente al cine comercial más convencional. Se trata de una idea que flotaba en el aire y, de hecho, una descripción similar surge en otras críticas de la época. Máximo Soto, por ejemplo, dijo: “Este ensayo casi de creación automática, aun cuando aparenta estar aplicado a narrar un sinnúmero de acciones, una lucha de bandos en pugna, se transforma en una reflexión sobre la incapacidad de revelar las apariencias”. El *arte aleatorio* (su sometimiento a la lógica de los materiales) o la *creación automática* (su abandono al flujo espontáneo de la inspiración) remiten a un tipo de organización que reduciría al mínimo una intervención conciente sobre los elementos compositivos.

Pero al mismo tiempo, habría que preguntarse hasta dónde pueden llevarse estos paralelismos y qué aplicación efectiva pueden tener en el cine estas equivalencias más o menos metafóricas. A diferencia de la literatura, la música o la pintura, el cine no *inscribe* sino que compone a partir del *registro*, y esa diferencia determina un tipo de relación diferente con el azar o lo imprevisto. Éstos no son ya un agregado desestabilizador que introduce nuevas resonancias sino lo dado, lo informe, el punto de partida. “Los cineastas –escribe Noël Burch– han debido acomodarse a su presencia, de buen o mal grado, desde los primeros tiempos. Al principio, por otra parte, el azar tenía una influen-

cia casi total en el cine: Lumière instala su cámara en el andén de la estación de la Ciotat y espera la llegada del tren. Cuando éste aparece, hace girar la manivela, pero en cualquier caso es el azar quien tiene enteramente en sus manos la *puesta en escena*: la acción del film consiste esencialmente en trayectorias y gestos *imprevisibles*: los de los pasajeros que bajan del tren, los de la gente que espera en el andén”. Sin embargo, explica Burch, ya en ese film temprano, se advierte el intento por controlar el azar: elección de un cierto punto de vista, determinación del comportamiento plástico del tren, delimitación de la acción dentro de un espacio acotado. Es que, precisamente porque parte del registro, el azar y lo indeterminado son las variables que el cine ha tenido que controlar para constituirse como discurso estético. A diferencia del tópico de la hoja en blanco, el cuadro cinematográfico es un espacio atestado desde el comienzo. Componer es eliminar, acomodar, encauzar ese caos. Esa tensión es constitutiva. Por lo tanto, ¿cuál es, en cine, la función del azar, lo no intencional, lo imprevisto?

A

Desde que los films de Griffith sistematizaron un modo de representación (que pronto impuso su dominio) a partir de las fórmulas del relato decimonónico, ha existido la contrapartida utópica de un cine que se desarrollaría de manera autónoma y casi sin control por parte del realizador. El sueño de las vanguardias es la imaginación de un cine puro, es decir un arte del movimiento y del tiempo. Lo cual supone, en primer lugar, deshacerse de una narración orgánica. Antonin Artaud defendió la proximidad de las imágenes en movimiento con la experiencia onírica: “Si el cine no está hecho para traducir los sueños o todo aquello que en la vida despierta se emparenta con los sueños, no existe”. Y Fernand Léger escribió: “En un arte como éste, en donde *la imagen debe ser todo*



pero se la sacrifica para servir a una anécdota romántica, los films de vanguardia debían defenderse y demostrar que *las artes de la imaginación*, relegadas a un rol secundario, podían, por sí solas, a través de sus propios medios, construir películas sin guiones, *haciendo de la imagen en movimiento su actor principal*”. No resultan caprichosas, entonces, las leyendas que se tejieron alrededor del rodaje de *The Players vs. Ángeles caídos* según las cuales el trabajo avanzaba escandalosamente sin un rumbo definido, respondiendo a estímulos imprevistos, a entusiasmos momentáneos, a asociaciones libres o intuiciones difusas. En los relatos de la filmación, las escenas de la película son como un *objet trouvé* que sale al encuentro del director a medida que éste deambula por el estudio en busca de alguna revelación. El propio Fischerman fomentó esa idea de una creación espontánea sólo rendida al poder de la inspiración: “Nadie sabía qué era lo que estaba haciendo, me movía por el capricho, por la inspiración momentánea, trabajaba casi sin planes, la película se iba estructurando sobre la marcha y sin guión. Todo era aparentemente arbitrario”.

Se podría pensar, entonces, que allí hay una disposición de lo aleatorio y de lo imprevisto por encima de cualquier forma racional de organización; pero significativamente, los rodajes que tienden a prescindir de planificación, obligan a un complejo trabajo de montaje (es lo que sucede, por ejemplo, con Godard). De modo tal que el momento de organización de los materiales sólo habría sido desplazado de una etapa a la otra. No debería olvidarse que, al fin y al cabo, los *Players* están reunidos en la galería para ensayar *La tempestad*: en la obra de Shakespeare, la figura de Próspero es la de un demiurgo que orienta según su voluntad el destino de los demás personajes prisioneros en la isla. Igual que Próspero, el cineasta gobierna y encauza sus elementos compositivos: bajo el aparente caos narrativo se transparenta una serie de decisiones formales que manipulan los materiales y los fuerzan a producir determinados efectos.

Resulta muy significativo el modo en que concluye el film. Así como en *La tempestad* Próspero apela a los espectadores para que lo liberen con su aplauso, en *The Players vs. Ángeles caídos* el actor Clao Villanueva increpa a la cámara y al público: habla en representación de los Ángeles caídos, cuya participación durante el rodaje (al igual que en el argumento del film) fue relegada por el mayor desarrollo que fueron adquiriendo las escenas de los Players. En su protesta, que debía proyectarse con las luces de sala encendidas, Villanueva se muestra decepcionado porque el director no cumplió con su promesa de transformar las relaciones que conforman una película; pero aun ese plano que debería impugnar la actitud del cineasta termina incluido en el film. Y en este sentido, la resignación del actor revela tanto su impotencia como, quizás, una imposibilidad estructural del medio: la pretensión de una poética absolutamente aleatoria parecería estar más allá de las posibilidades del cine. Al menos de un cine que aún no se ha abandonado por completo al automatismo experimental. Pero lo que importa aquí es que *The Players vs. Ángeles caídos* mantiene esos dos polos en tensión en el centro de la imagen cinematográfica. Y esa tensión irresuelta es una elección extrema puesto que rehúsa definirse; no porque se coloque a mitad de camino entre el control y el automatismo, sino porque insiste en practicarlos al mismo tiempo. Sin que se lo pueda asimilar a la escritura automática, a la música aleatoria o a la *action painting*, el film toma de ellos una misma actitud ante lo imprevisto y lo no intencional. Incorpora esa conspiración extrema de los elementos accidentales que Raúl Ruiz, a partir de Benjamin, denomina *inconsciente óptico*: “todos estos elementos innecesarios, curiosamente, poseen una tendencia a reorganizarse formando un corpus enigmático, un conjunto de signos que conspiran contra la lectura usual de la imagen, agregándole un elemento de inquietud y de sospecha”. En esa tensión, la imagen libera sus virtualidades: muchos años después de

la llegada del tren a la estación de la Ciotat, Fischerman vuelve a conseguir un plano atestado. Y, al permitir que ingrese a la imagen ese “inconsciente óptico” reprimido por la institución cinematográfica, pone en cuestión las bases mismas de la representación filmica.

La noción de automatismo y de creación aleatoria son los bordes con los que coquetea *The Players vs. Ángeles caídos*. El film es, de hecho, una investigación de esos límites, un intento de probar la resistencia de ciertos procedimientos básicos de la representación cinematográfica cuando son exigidos hasta el extremo de confrontarse con ese reverso que la historia del cine ha construido como ajenidad: ¿se puede plantear el film como proceso anárquico de creación colectiva?; ¿es posible abandonarse al juego puro de los materiales sin pretender orquestarlos a través de una mirada aglutinante?; ¿hasta dónde se preservan el automatismo, la espontaneidad y lo instantáneo si las distintas fases de la composición tienden a imponer un cauce, un sistema de conexiones y una teleología?; ¿cuánto dura el libre juego del azar antes de caer irremediamente en los moldes de una estructura homogénea?

Lo que interesa entonces no es tanto la posibilidad y el éxito de una narración aleatoria sino, más bien, el desafío de enfrentar el cine con eso que suele presentarse como radical otredad y que aquí aparece como reverso necesario. *The Players vs. Ángeles caídos* lleva al extremo la tensión constitutiva del cine y libera el *ruido* que subyace a toda narración. No lo utiliza como un ariete que vendría a expugnar la fortaleza de la representación clásica sino que lo revela como un impulso de dispersión que habitaba desde siempre en la imagen y que sólo ahora aparece como una potencia formal.