

24 CUADROS

NÚMERO 34 - AGO 2020

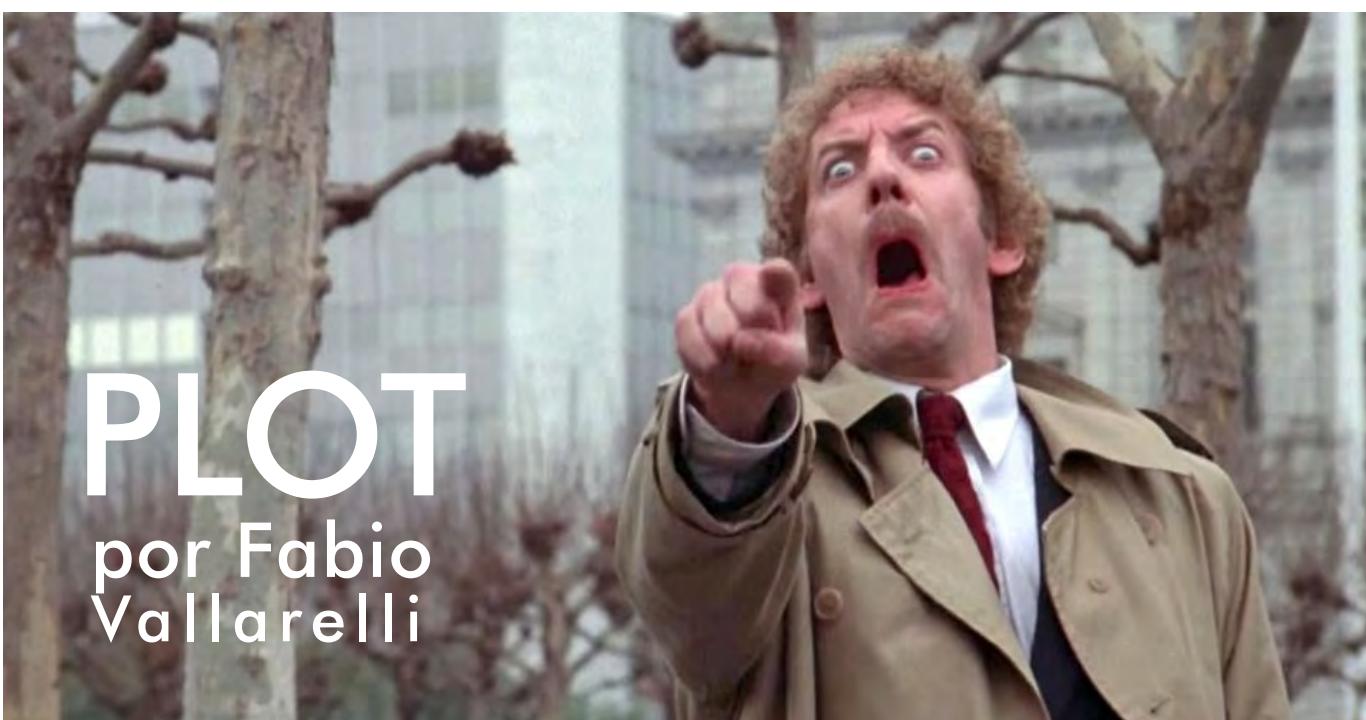


ALGO NUEVO BAJO EL SOL
Especial Nuevo Hollywood

ESCRIBEN

CASTAÑO / VALLARELLI / ACEVEDO / ELESGARAY / REAL / LEMA HUERGO /
MINEVITZ / MUJICA / BIANCHI / DUARTE / MAIDANA /
SANABRIA / OSORIO / LITTA

R24C



PLOT

por Fabio
Vallarelli

Parece mentira que mientras una pandemia azota al mundo y amenaza en convertirse en una serie distópica muy mala de Netflix en La 24 volvemos a sacar un número después de una muy larga ausencia. Esta revista es así, inexplicable. Nunca se va, nunca llega del todo. Pero sin embargo, siempre estamos ahí.

Varias son las razones de la demora en la publicación de este número. La principal es nuestra ambición desmedida. Nos propusimos generar este especial hace varios años sin prever la dificultad que implicaba abordar el fenómeno de la manera en la que queríamos hacerlo. Al mismo tiempo, la página web es una tentación. Contra todo pronóstico, cientos de personas la visitan día a día y leen los artículos que allí se publican. ¿Qué sentido tiene un número en PDF en ese contexto?, se preguntarán ustedes.

Debo decir que nos lo hemos planteado en varias oportunidades. En todas esas reuniones intenté defender, muchas veces solo y cada vez con menos argumentos convincentes, la necesidad de seguir

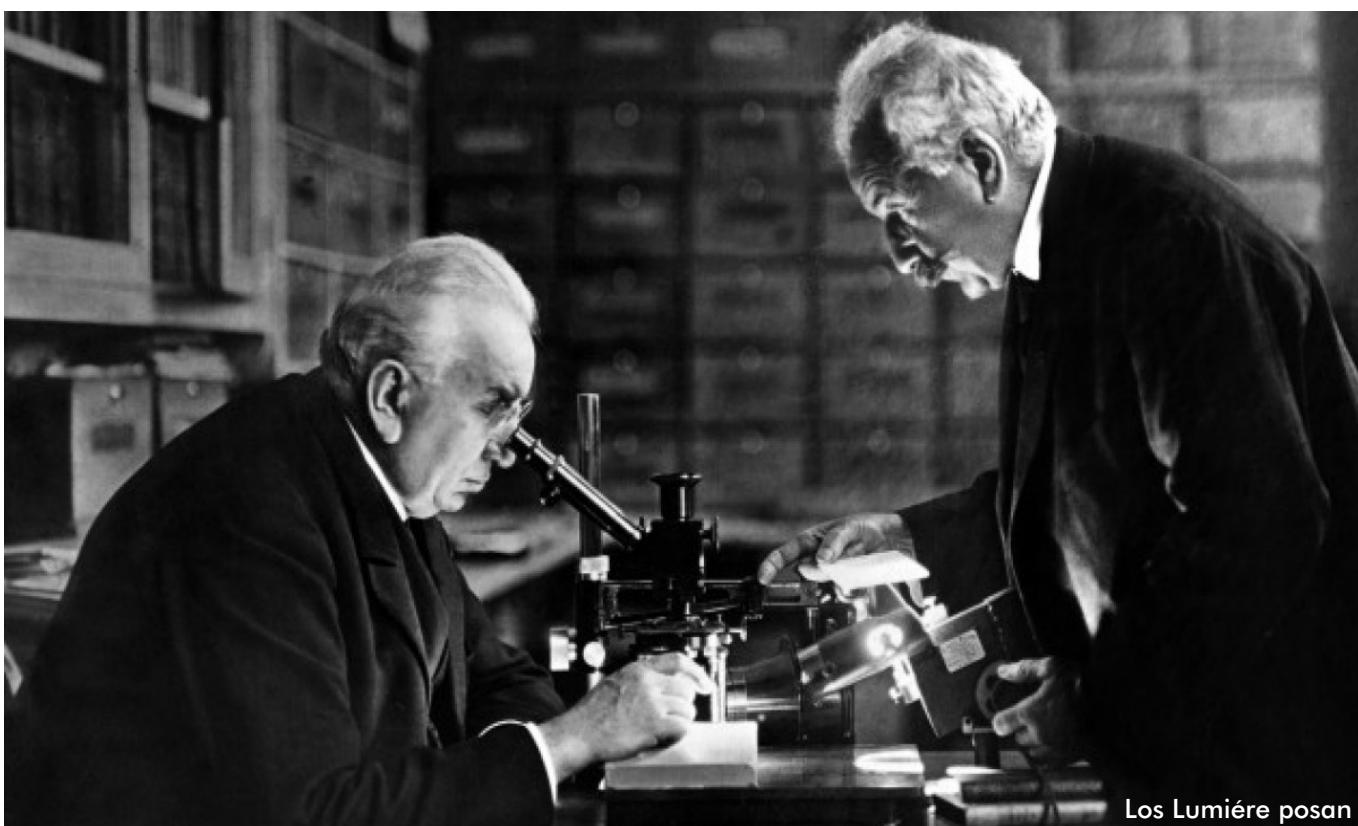
haciendo esto. Al final creo que gané la discusión por un capricho o por el gran afecto que profesa Castaño hacia mi persona. Es probable que sean las dos cosas.

En todos estos años que llevo editando la revista solo logramos publicar dos números. Hubiese sido paradójico que gracias a mí se terminaran los especiales. No soy buen perdedor.

Al final del camino que estamos intentando reconstruir se vislumbra un nuevo horizonte. Quizá una mejor organización haga posible que estemos acá más seguido. Y quién dice, a lo mejor mi delirio de trasnochado de que una revista, aunque sea en digital, todavía tiene sentido se condiga con la realidad.

Si llegaron hasta acá, si están leyendo esto, me dieron la razón.

Bienvenidos. La casa sigue siendo chica y el corazón tuvo un par de infartos. Pero bueno, al menos sobrevivimos una pandemia. No es poco.



Los Lumière posan

Todo por un franco

POR MARIANO CASTAÑO

Desde que Louis Jean Lumière declaró solemnemente que "el cine es un invento sin futuro", alguien, de una forma u otra, se empeña por tratar de que sea verdad. El 28 de diciembre de 1895, por la módica suma de un franco, se podía entrar al Salón Indio del Gran Café, en el Boulevard des Capucines, donde se celebró la primera función cinematográfica. Duró 25 minutos. Pasaron 10 cortometrajes, *La salida de los obreros de la fábrica* y *El regador regado*, entre los más conocidos.

Existen otras fechas. En abril de 1873 Eadweard Muybridge, a pedido de Leland Stanford –ex gobernador de California–, realizó una filmación en la que demostró que los caballos, en cierto momento de la cabalgata, tienen sus 4 patas en el aire, o el 20 de mayo de 1891, fecha en que se realizó la filmación de *Dickson Greeting*, film en el que el ingeniero William Kennedy Dickson, un empleado de Thomas Edison, saluda al público. Incluso se podría decir que el cine nació cuando los Lumière patentaron su revolucionario aparato, que filmaba, imprimía y proyectaba, el 13 de febrero de 1895. Pero se decidió que quedara en la historia la fecha exacta de la primera función paga, abierta al público, en la que se proyectaron películas en una pantalla, usando un aparato creado a los efectos, en una experiencia colectiva, y no individual, como eran los kinetoscopios de Edison. Arte, negocio y experiencia grupal.

Desde ese momento, hace 125 años, pasó de todo y más de una vez. Y muchas veces más, pasó la parca cinéfila, augurando el fin de los tiempos. El cine se iba a morir con la llegada del sonido, con el starsystem decadente, con la masificación de la TV, con el blockbuster de verano, con el VHS, con el cable, con el DVD, el streaming y los televisores LCD. En lo personal, más que a todas estas cosas, le tengo más miedo a una pandemia para terminar con la experiencia colectiva, pero supongamos que eso no ocurrirá, y que volveremos a las salas. Paradójicamente, salvo algún bache en el camino, la venta de entradas siguió creciendo año a año. Por supuesto que también creció la población, y se abrieron mercados numerosos, como el chino. Pero ninguna curva se acható.

Notoriamente, uno de los cambios tecnológicos más complejos que tuvo el cine, antes de la llegada del cine digital, fue la filmación en colores. Por supuesto, hubo críticas: de algo tienen que vivir y hablar los pensadores modernos. La más profunda de esas críticas venía desde los autocromos (primeras fotos color, patentadas por los Lumière, cuándo no) y sugería que los colores les hacían perder naturalidad a las fotos, que parecían pinturas. La foto, moral, filosófica y éticamente era en blanco y negro, toda esta pavada dicha a viva voz y golpeando la mesa. Cuando el Technicolor se estableció por fin, la maravilla fue tan grande que se quedaron sin palabras y sin aliento. La discusión sobre el cine sonoro, por nombrar otra de las más mentadas, duró apenas 2 o 3 años.

Ninguna de estas discusiones se prolongó tanto como la del cine digital. El bando tradicionalista sostenía que cine, lo que se dice CINE, es aquel filmado y proyectado en material fílmico, mientras que los que registraban en video, bueno, eran poco menos que "socialeros", como se les llama a aquellos que graban casamientos, bautismos y demás celebraciones. Esa discusión se zanjó. El cine pasó a ser totalmente digital (con honrosas excepciones), pero en el medio de ese proceso pasó algo más. La industria norteamericana quedó dividida en distintas partes muy marcadas. Por un lado, los estudios se volcaron al megablockbuster, películas de superhéroes y franquicias de altísimo presupuesto; y por otro, los films de terror, de bajo presupuesto, de factorías como Blumhouse y A24, y el cine indie, que es mucho más indie que antes, que surge a través de festivales como el Sundance y coproducciones con compañías de streaming. Hay algunas minifacciones más, como las películas de comediantes populares. Todo lo que estaba en el medio de altísimo presupuesto y bajísimo presupuesto, prácticamente desapareció.

El fenómeno del digital y el fenómeno de la desaparición de la clase media del cine pasaron uno después que el otro. Sin embargo, no pasaron, desde mi opinión, uno a causa del otro. *Post hoc ergo propter hoc* es una expresión latina que significa «después de esto, eso; entonces, a consecuencia de esto, eso». Y es un argumento falaz, un argumento que parece válido pero no lo es.

El tío Lucas juega con blancas

Limpiemos el tablero. Hagamos memoria. Más allá de la historia de los efectos especiales digitales, las anécdotas de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), de *Young Sherlock Holmes* (Barry Levinson, 1985) y de *Industrial Light and Magic* (ILM); y los dinosaurios digitales mezclados con los muñecos en *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), descontando todos los experimentos, devaneos y artefactos de videoarte, las películas de *found footage* y falsos documentales como *The Last Broadcast* (Lance Weiler, 1998), hubo un momento crucial de cambio tecnológico, cuando un gigante industrial, el Elon Musk del cine, llamado George y apellidado Lucas, dijo que volvía a filmar, que iba a renovar la flota estelar, que sería una trilogía, que contaría los orígenes de Darth Vader y que iba a usar cámaras digitales. Era 1999, *Episode I The Phantom Menace*, primera parte de la trilogía y fue un híbrido entre el viejo y querido 35mm y el nuevo cine digital. Lucas y la gente de ILM se dieron cuenta de que nadie podía señalar ni diferenciar los formatos y entonces la decisión fue tomada: los episodios II y III serían filmados por completo en digital.

No me quiero poner muy técnico aquí, pero es necesario aclarar un punto: la captación de imágenes digitales tenía 2 opciones de desarrollo, más allá de su imposición en el medio televisivo, donde reemplazaba la tecnología Betacam, que ya estaba de salida. O bien se creaba una nueva imagen, un nuevo look, algo por lo que abogaban los artistas del videoarte, documentalistas y cineastas experimentales, o se trataba de acercar lo más posible a una imagen cinematográfica. Aquí hay algo esencial que entender: en términos puros de imagen, lo que se veía de manera usual en el cine no era necesariamente mejor que otros métodos de captación. De hecho, cuando nos muestran imágenes en 60 cuadros por segundo o a 120 cuadros por segundo, ya sea en *The Hobbit* (Peter Jackson, 2012) o *Gemini Man* (Ang Lee, 2019), la imagen es técnicamente superior, el movimiento es más fluido. Pero, en general, la odiamos. Lo que percibimos como imagen cinematográfica es un gusto adquirido con el tiempo y no una determinación cualitativa.

La fórmula técnica que sigue hasta hoyes la de sensores que emulan el tamaño del negativo fotográfico, resolución promedio y lentes excelentes. A pesar de la tecnología que conlleva generar un sensor digital, el cine pudo volcarse de lleno porque George Lucas, Sony y Panavision se las arreglaron para meter una

montura de lentes cinematográficos en la cámara digital. El look del cine son 24 cuadros por segundo, y los cristales que se ponen delante. El lente cinematográfico es uno de los bienes perdurables. Guardar una valija de viejos lentes Baltar, Cooke o Panatar es garantía de ahorro. Nunca dejan de servir. Nunca pierden su valor.

Rápidamente, entre 2000 y 2002, el fuego se extendió: Robert Rodríguez filmó el bodoque *Once upon a time in Mexico* con la cámara que le prestó George Lucas. En Francia, Pitof filmó una superproducción con Gérard Depardieu llamada *Vidocq* (primer largometraje completo filmado en digital), Alexander Sokurov realizó la proeza en plano secuencia de *El arca rusa*. Nótese que el germen incluía a un capitán de la industria, a un latinoamericano acostumbrado al "todo por dos pesos", a un francés de alcurnia, habitual colaborador de Jean-Pierre Jeunet, y a un ruso de pura cepa. No había vuelta atrás.

Y colorín colorado, en las calles de Gerli y de Calcuta empezamos todos a filmar con una PanavisionDigital de 50.000 dólares. Redoble de tambores. Risas grabadas. No fue así.

Lucas legitimó un camino, pero los grandes fabricantes de cámaras de cine como Arri (Arnold Richter) o Panavision no tenían sus ojos puestos en el usuario terceromundista ni en el cine indie. No tomaron nota de lo que significaba ese camino, que no solo fue más profundo que el cambio de película por sensor, sino que significó, por unos años, la reformulación de una industria.

Adiós a las chimeneas y el overall

El tema no es solo filmar en una tarjeta de memoria. Lo que significa la tarjeta de memoria es un bypass al paso medio, que era la industria tradicional, la factoría con chimeneas. Hasta el cine digital, uno dependía de las grandes fábricas como Eastman Kodak, que hacían el negativo. Luego esa película iba a laboratorios, donde se revelaba. Luego se dosificaba y positivaba, en el mismo laboratorio o en estudios ad hoc. Más tarde, hasta los ochenta, se iba a una moviola a montar la película. Luego, en los noventa, se digitalizaba y se editaba en digital. Finalmente, se debían crear copias físicas, en positivo de 35mm para distribuir en las salas del mundo.

Todos estos procesos sumados son el costo real del fílmico. Además, como pasa casi siempre con la industria química, traen aparejados el costo de la innovación. La composición de las sustancias puede ser más o menos sencilla. Pero lo que se paga es el desarrollo. Una aspirina cualquiera puede tener un costo real de centavos. La primera aspirina, muchos millones. En el precio final está esa cuenta. Y el desarrollo industrial del cine siempre costó millones y millones de dólares. No tenemos equipos nacionales, más allá de una marca de luces, porque no tenemos una industria real.



Con el advenimiento del cine y la fotografía digital, Kodak despidió a más de 30.000 trabajadores. Fuji cerró su división fotoquímica. En Argentina, Cinecolor terminó cerrando su planta en Panamericana y San Lorenzo. Pero esto no fue (solo) porque el tío Lucas decidió hacer *StarWars* en digital. El cambio estaba en el aire. Lo traía la cámara de fotos digital y luego los celulares con cámaras. El cine independiente se lo encontró en el camino.

Fue Canon, la segunda fabricante de cámaras de foto, detrás de Nikon, siempre más prestigiosa, que un poco de casualidad y un poco premeditadamente lanzó al mercado una cámara de 1800 dólares promedio, la Canon 5D Mark II, que filma en 1920 x 1080 píxeles (cercano a 2k) y acepta todos los lentes EF de Canon, muchos de ellos entre los mejores cristales del mundo. Además, con un sencillo adaptador se podían usar lentes viejos de tecnologías pasadas, que estaban tirados y eran excelentes, como los Takumar que había hecho Pentax en los setenta. El cine recontra indie pasó de filmar con una Camcorder Sony Z1, mucho más cara, y con un zoom estándar, a tener multiplicidad de looks. De repente, teníamos calidad y variedad a un precio accesible.

No contentos con eso, nos empezamos a enterar de que la industria grande, por una vez, legitimaba el chiche. El cineasta independiente –el independiente de verdad, del conurbano, por fuera de todo circuito– está acostumbrado a que sus equipos sean descartados de entrada, y por ende, su trabajo sea deslegitimado de entrada, por subestándar, por no cumplir parámetros mínimos de calidad.

La Canon se utiliza en una apertura en vivo de *Saturday Night Live* en 2009, luego la adopta la BBC y produce una miniserie. Finalmente, se usa en un capítulo de *House MD*, una de las series más vistas de 2010. Se suma a la lista, por nombrar los más conocidos, el largometraje *Frances Ha* (Noah Baumbach, 2012) y múltiples producciones en la que se usó como cámara adicional, o para poner en autos y lugares pequeños, como pasó en *The Avengers* (Joss Whedon, 2012). Sumando 5 sueldos, los aguinaldos, unos dólares de la abuela, podíamos acceder a casi 2k. La resolución en la que estaban trabajando en la industria, al alcance de la mano. Y de repente veíamos imágenes en las que se lucía el bokeh, se sumaba una sensibilidad variable que nos permitía jugar con la profundidad de campo, al margen de cuanta luz tuviéramos. Veíamos angulares definidos, y veíamos los rostros con un nuevo brillo. Un nuevo mundo. Nos despedíamos de la obligatoriedad del zoom, que siempre asociamos más al video que al spaghetti western.

Nuestra imagen nunca había estado tan cerca. Ni con el bendito 16mm. Cuando se hablan losas del 16mm, se habla en realidad de un formato llamado Super 16mm, y de cámaras mucho mejores de las que accedía el cine coto conurbano argentino. No se refieren a las viejas Bolex a cuerda, que tenían su romanticismo y artesanía, pero que poco tenían que ver con una Aaton Minima, una joya de la ingeniería francesa.

Y terminando de filmar, encima, ese material con esa calidad corría en nuestras PC. El software de edición lo aceptaba. De un solo plumazo había desaparecido el laboratorio y la postproducción carísima. Si un material de esa calidad se podía manipular en una PC más o menos preparada, eso quería decir que estaba por perder sentido el formato físico, como había pasado un lustro antes con la música. Los cines reemplazaban los proyectores de 35mm por digitales. La película dejaba de ser objetual. Todo fue tan rápido que el Blu-ray ni llegó a establecerse. Estaba en una computadora, que estaba conectada a internet. Gameover.

La industria por supuesto subió el nivel de nuevo. Como pasó con la llegada de la TV y el nacimiento de los formatos panorámicos: puso su voluntad y su dinero en una búsqueda frenética del tesoro. Una fábrica que apareció de la nada, como en los cincuenta fue Panavision, surgió y revolucionó todo: Red Digital Cinema. Se fundó en 2005 y en 2007 salió la Red One. El mundo se vuelve loco. Una cámara 4k profesional y relativamente barata. Los test dicen que su sensor es equivalente en resolución a la de la película de 35mm. David Fincher, Ridley Scott y Peter Jackson la adoptan. Panavision, Arri y Aaton, fabricantes clásicos de cámaras analógicas, cierran la producción de estas y se vuelcan al digital. Arri lanza la Arri Alexa. Por su parte, Sony sigue desarrollando la línea de cámaras que se originó en 1999 con George Lucas, llamada Cinealta, de cámaras carísimas como la F 35 y la Venice, pero que nutre tecnológicamente la línea de cámaras de fotos con capacidad de video, mucho más baratas, como la Sony Alpha 7SII, con sensor full frame, capacidad 4k, y que tiene un costo actual de 1500 dólares.



El cambio se había consumado porque se realizó en todos los estamentos en menos de una década. Los grandes estudios compraban cámaras de cine o las alquilaban a empresas dedicadas al rubro. De repente, cualquier cineasta o aspirante podía acceder a esa calidad. Y no había que gastar más dinero. No había laboratorios. Cambió la cadena de exhibición.

En términos absolutos, se achicó la brecha. El cine sigue siendo caro. Red sacó una cámara de 8k, la Red Monstro, que sale fortunas y el material definitivamente no puede ser ni siquiera reproducido en la misma laptop en la que escribo estas líneas. Arri está fabricando cámaras Large Format, similares al 65mm. Existen granjas de postproducción, que son las nuevas factorías laboratorio de estos tiempos. Y sin embargo, con un buen guion, un director de fotografía con un par de recursos en la cabeza, y un par de lentes, un cineasta con conocimientos puede aspirar a una calidad mucho mejor de su producto final que hace 25 años, a un relativo bajo costo. Y lo que es más importante, y que suele dejarse de lado, al final de la línea, en la cadena de exhibición, es factible llegar con recursos modestos a puro esfuerzo.

Reitero, aclaro, amplío: hoy por hoy, se podrá tardar 2 años, pero se puede filmar con una cámara de 1500 dólares y post producir en una computadora del mismo valor y es factible llegar con una copia digna a proyectar en una gran pantalla. Por supuesto que es voluntaria y que es mejor hacerlo con recursos y con una industria atrás, pero era algo totalmente imposible en 1995. Había que alquilar una cámara, comprar negativo, filmar con kilos de luces, revelarlo, dosificarlo, digitalizarlo o montarlo, sonorizarlo y volverlo a copiar. Participaban decenas de personas en el proceso, y era carísimo.

Pero (siempre hay un pero) la defensa del fílmico es necesaria. Si el cine tiene un look, una estética, y ese look no se basa en valores cualitativos sino que se sostiene en la idea del acervo cultural, lo que hemos visto y retenido, la forma primigenia; si el digital optó por el camino de parecerse al fílmico; si incluso la generalidad de los films usa la tecnología para agregar efectos que lo hagan parecerse al fílmico (veamos *Mandy* de Panos Cosmatos), es deseable que el formato original, el parámetro no desaparezca.

Si se hace inviable económicamente y se desmonta la precaria estructura residual que hoy en día sigue fabricando negativo, revelando y positivando, ese circuito no se reconstruirá jamás: esto está demostrado por la historia. Nunca se reconstruyó el mecanismo que hacía posible el Technicolor, ni aun cuando años después se demostró que eran las copias en ese sistema las que tenían mejor perdurabilidad de color, y jamás se reconstruyó el sistema de diapositivas Kodachrome, a pesar del pedido de los mejores fotógrafos del mundo. Es, sencillamente, imposible. Son procesos técnicos que se construyen una vez, y se mantienen. La resurrección es inviable.

Por eso, si Tarantino, Paul Thomas Anderson o Christopher Nolan quieren seguir haciéndolo a la vieja usanza. Si los estudios los acompañan, si el público lo disfruta, bienvenido sea. Soy partidario de que todas las formas tengan su espacio y me encantaría una sala de 70mm que proyecte clásicos. Tal vez un día la Cinemateca Argentina se haga realidad y veamos ese sueño concretado.

El CMOS es inocente

Desde que llegó el cine digital se vive un auge de producciones de mediano costo... sería una frase que sonaría lógica y verosímil. Sin embargo, es más correcto afirmar la siguiente hipótesis de trabajo: a pesar del cambio de producción ocasionado por la tecnología digital, los estudios dejaron de producir películas de costo medio.

"La aristocracia no sobrevivió siendo intransigente", dijo en cierto momento Lady Grantham en *Downton Abbey*, y el negocio del cine tampoco. El cine de estudios, el que se consume mayoritariamente en el mundo, mató a sus hijos máspreciados. Liquidó el thriller, el courtroom drama (las películas de juicios) y casi todos los policiales. Los cortó de cuajo. Los fulminó. El culpable no fue el CMOS, tal como se llama el chip con el que se hacen las cámaras digitales.

Decía antes que en 1999, George Lucas, uno de los mejores exponentes del *blockbuster* de verano, e ilustrísimo participante de la generación que cambió Hollywood en los setenta, estrenó *Star Wars Episode I The Phantom Menace*. La recaudación fue de mil millones de dólares. Las siguientes partes sumaron otro billón de dólares.

Pero eso no fue lo único que pasó en esos años. En 2001, Peter Jackson estrenó la primera parte de *The Lord of the Rings*. La trilogía recaudó 3 mil millones de dólares. El mismo año, Chris Columbus dirigió la primera *Harry Potter*. Se terminarían haciendo las 6 novelas restantes, en 8 películas, durante una década. La recaudación fue de 7700 millones de dólares.

Estamos hablando de una maquinaria casi imparable. Es preciso entender el fenómeno más allá de los suspicaces defensores del arte, que no quieren que se hable de dinero. Cuando esta gente se encuentra con una recaudación de este tipo, no la embolsa y se va a leer a Dostoievski. Lo que hace, usualmente, es ir por más.

Tanto *StarWars*, como *The Lord of the Rings*, como *Harry Potter* son fenómenos multiplataforma. Se mueve la aguja del mercado editorial, de los videojuegos, los juguetes, el merchandising y hasta los parques de diversiones. Se invierte dinero, se construyen más artículos de consumo. Las compañías, a su vez, son corporaciones con muchos tentáculos. En esos años, uno de esos tentáculos le dice al otro que mire el mercado musical, que los Rolling Stones siguen llenando estadios, que los boxsets de Pink Floyd venden más que una banda nueva, que U2 tiene la gira más taquillera de la historia.

A alguien se le prende una lámpara en algún lado y dice: "no son los adolescentes los que tienen el dinero para mantener este mercado moviéndose, apuntemos a la generación X". Y bum, la venta de nostalgia empaquetada pero con luces lindas se convierte en lo nuevo.

Agarrar algo viejo y reempaquetarlo es un arte en sí mismo. Se probó con el remake y con la precuela, pero después de muchos experimentos, optaron por una modalidad muy presente en los cómics, que es la del "universo". El negocio es la venta de universos. Todo es un universo.

La pregunta real no es porqué Hollywood optó por este camino de franquiciar hasta el agua de los floreros, sino porqué la generación (si es que tal cosa existe) entre los 35 y los 45 años, que es a la que pertenezco, se volvió tan nostálgica. Más que un tango. La respuesta optimista es que añoramos cosas que eran tan buenas que vale la pena extrañarlas. Que cuando éramos chicos se estrenaban –con sus nombres en castellano– las películas de *Indiana Jones*, *Volver al futuro*, *La historia sin fin*, *Laberinto* y *Los Goonies*, y las sagas de cómics habían alcanzado niveles de refinamiento y complejidad, que los llevaban a rebootear a todos sus personajes. Por otro lado, la respuesta pesimista es más oscura. Somos una generación perdida. Un tránsito entre los millennials y los que fueron adolescentes en los ochenta. Somos la generación del grunge, pura angustia adolescente. El poeta de nuestra era vivió con dolor de

estómago y medicándose con heroína. Luego se pegó un tiro con una escopeta, después de derrocar a los Guns and Roses y a Metallica de los rankings. Nuestro cineasta insignia tiene 73 años y después del 11 de septiembre tuvo tal cagazo que su visión del mundo cambió y los extraterrestres se volvieron malos.

Alimentamos nuestra adolescencia con Mulder y Scully, intriga y tensión sexual, ambas sin resolver. Fuimos la última generación que tuvo que juntar plata para acceder a contenido y luego nos pusieron todo el contenido del mundo a un clic de distancia. Estamos dispuestos a pagar plata por el formato físico y a bajarlo, todo al mismo tiempo. Somos los mejores consumidores del mundo.

Era lógico que vinieran y nos tirasen el puto Universo Marvel por la cabeza, que es amplio, es diverso y está interconectado. Era de manual. Fuimos nosotros mismos los que lo pedimos. Como verán, no suscribo a varias ideas, muy en boga en las escuelas de cine y en ciertos estamentos de la sociedad. Una de ellas es que esa entidad amorfa llamada "Hollywood" moldea las mentes y corazones de las sociedades, en especial las occidentales, para convertirlas en sus súbditas. Ni siquiera pienso que no les falta intención: directamente pienso que es imposible. Creo que lo que mejor hacen es leer a un sector del público, potencial consumidor, pagador de entradas, y se reinventan en función de ello. No hay un plan maestro.

Recuerden la anécdota de Kevin Smith, mientras estaba guionando un proyecto de Superman (el de Tim Burton), en la que el productor John Peters (ex peluquero de Barbra Streisand y productor de *Rain Man* y *Batman* entre otras) lo cita a su mansión y lo recibe listo para jugar al tenis. Le da pautas para el guion de *Superman Lives*, en las que le dice que Superman no vuela, que no tenga el traje y que en el tercer acto de la película haya una pelea con una araña gigante. Como la película se cae, el mismo productor termina haciendo *Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999), con Kevin Kline, Will Smith y Kenneth Branagh, que casualmente es un villano en un cuerpo de araña gigante metálica.

Por supuesto, vi el capítulo de Los Simpson en el que cantan *Join the Navy*. Entiendo la publicidad encubierta, la subliminal y que Michael Bay y Tony Scott han caído en ello, sobre todo para obtener autorización para usar juguetes caros. Pero no existe una organización en las sombras, una sinarquía internacional. Es falso. Y a veces me da un poco de vergüenza ajena que se piense en eso, y lo que es peor, se termine, muchas veces, hablando de "Los protocolos de los sabios de Sion", y que toda es una conspiración judía.



Saga, no te vayas nunca

Los Universos son sagas diversificadas. Borges escribió: "Se trata de literatura que se produjo principalmente en Islandia y con la cual este país se ganó un puesto en la literatura universal, en particular por lo que se conoce como las sagas y las eddas".

Según los estudiosos islandeses, se han conservado en total 160 sagas que se encuentran en diversas fuentes, predominantemente islandesas clasificadas en 5 grupos: Sagas de los islandeses (*Íslendingasögur*), Sagas contemporáneas (*Sturlungasaga*), Sagas de reyes (*Konungasögur*), Sagas de obispos (*Biskupasögur*) y las Sagas arcaicas (*Fornaldarsögur*)

Las sagas de los islandeses son las más conocidas. Narran la historia de una familia, un clan, unas generaciones o un personaje –héroe, vikingo, desterrado o poeta– en Islandia durante la Edad de la colonización (874-930) y el primer siglo de la República Medieval Islandesa (930-1060). Sobre este sentido de la palabra se ha llegado a crear un tipo de género literario contemporáneo, pues saga es el término usado para designar novelas que narran la historia de una familia o un clan durante generaciones.

La serialización de las películas no es novedad, se hizo en el cine desde los años veinte. La reiteración de personajes, por dar un ejemplo, era inmensamente popular a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Tan popular que Sherlock Holmes fue liquidado por Sir Arthur Conan Doyle y resucitado años después. Agatha Christie, Patricia Highsmith, Raymond Chandler y un millón más. Somos adictos a personajes que conocemos. Y nos hicimos adictos a la idea superadora de eso, que son los mundos que conocemos. A su vez, muchos escritores son reticentes a abandonar sus creaciones. Tenemos una relación simbiótica. Y cuando se da el paso en falso, cuando la saga llega al final, tenemos una suerte de horror vacui, como se retrata en *Misery*, en que la lectora pierde la cabeza ante ese vacío y asume el papel de *deus ex machinaparatorcer* el destino marcado por el escritor. Stephen King nos conoce mejor que nosotros mismos.

Sumemos entonces que la saga y la serialización eran recursos harto conocidos. Que el cine incluso tenía exponentes previos hiperpopulares (¡James Bond!), que la industria cinematográfica estaba ávida de universos, que había una generación que desde chica se había acostumbrado, mediante los cómics, a las historias interrelacionadas y a la vieja idea de J. R. R. Tolkien de absoluta coherencia y concordancia interna. El terreno estaba listo para lo que vivimos hoy. La literatura lo sabía, pregúntenle a George R.R. Martin, a Brandon Sanderson o a Robert Jordan (mejor a Jordan no, porque se murió). Pregúntenles a los autores de policiales, y sus universos de detectives, hoy caldo de series, en todo el mundo, como Michael Connelly, Andrea Camilleri (también se murió) o Collin Dexter (also, RIP).

La industria de la nostalgia es expansiva y cara de producir. Y encima, en números, es totalmente despiadada. Estamos hablando de películas de 150 millones de dólares diseñadas para ganar 2000 millones. El thriller de mediano presupuesto es una película de 50 o 60 millones, que gana, con suerte, 200 a 300 millones de dólares. Y es mucho más susceptible de salir con lo hecho o, incluso, perder plata. Los estudios destinan sus recursos, y los de sus socios, que son esas corporaciones financieras que aparecen al principio, en el gran presupuesto. Dejan entrar, para poner dinero, a los chinos y a los árabes, que a su vez les abren mercados multitudinarios.

El modelo de la hipernarratividad

Si algo hacía falta en este combo era una válvula de escape. ¿Qué hizo Hollywood con sus miles de millones de dólares ganados con las franquicias? Invirtió en cable y puso plata en streaming, aunque no se lo pudo adueñar del todo. Warner se compró HBO. Hulu y Sony van de la mano. Netflix, que era un retailer de DVD, se convirtió en un gigante. En el camino se asoció con todos desde Paramount hasta Disney, que a su vez abrió su propio streaming Disney+, y Amazon y Apple, que venían de otros lados, se pusieron un kiosco también. Tienen un flujo de efectivo bestial y la industria del entretenimiento da dividendos y, sobre todo, es divertida.

Los policiales, los thrillers de mediano presupuesto, los dramas jurídicos, todos esos géneros, que fueron víctimas del cine franquicia, fueron recibidos con los brazos abiertos por las compañías de streaming, que encima, y como si fuera poco, se hicieron un festín de sagas con ellos. Lo que era una película, se convirtió en miniserie, las miniseries en series, las series a su vez tienen precuelas y spin offs.

Este modelo de hipernarratividad es el fenómeno más criticable. La desmesura. Donde había 2 líneas, hay 5. Incluso les ha pasado a los documentales. Lo que se contaba en 90 minutos, hoy se convierte en 300 minutos (6 capítulos de 50 minutos). El pasaje de poder a manos de los guionistas se dio en la TV, y los guionistas desataron toda su furia, recortada por los productores y directores durante años. La boca hambrienta del streaming pide horas de contenido. Tenemos series bien escritas, y películas mal escritas (*iMartha!*). La paradoja es que las series, no por estar bien escritas, son necesariamente disfrutables. Por su puesto, esto es subjetivo. Lo que no es subjetivo es que no exista más el cine mediano industrial norteamericano, que fue el que revolucionó el medio. Allí se criaron Scorsese, Coppola y De Palma. Por allí transitó Lucas, antes de *StarWars*, y puso un pie una vez Spielberg, antes de convertirse en un gigante. Es el cine de Sidney Lumet, William Friedkin, Alan Pakula y Peter Bogdanovich.

El medio de los directores perdió una de sus vertientes más valiosas, que eran aquellas producciones en las que se ponía el suficiente dinero para que el director pudiera hacer su arte, y al mismo tiempo la presión por generar dividendos no era tan extrema. Robert Altman cuenta que se pudo salir con la suya con *M.A.S.H.* (1970) porque los ejecutivos de la Fox estaban muy ocupados con *Tora! Tora! Tora!* (Richard Fleisher, 1970) y *Patton* (Franklin Shaffner, 1970), que eran mucho más caras. La historia del cine es la historia de esas películas.

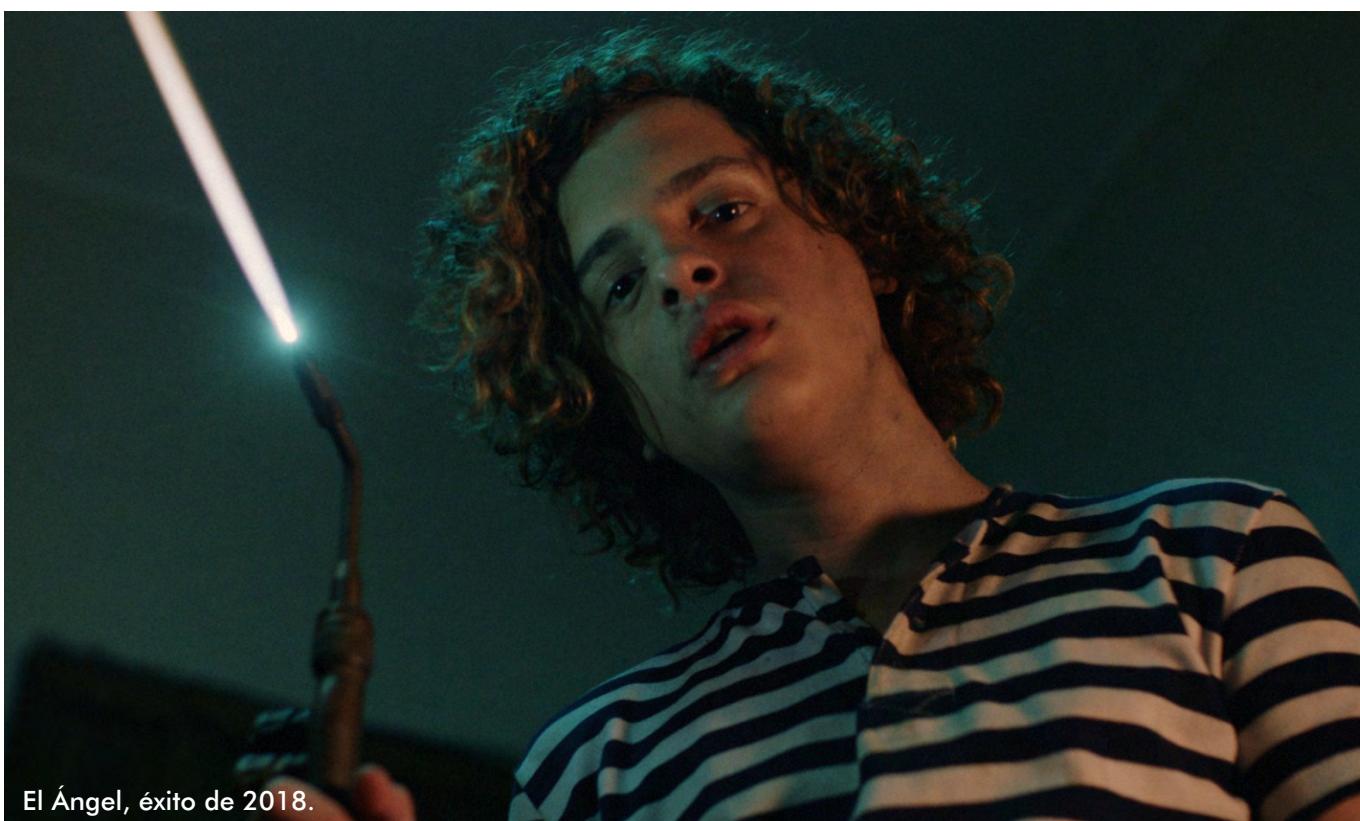
Los guionistas huyen de un cine que no los quiere hacia un medio que les firma contratos de millones de dólares. Antes eran conocidos por un puñado de estudiosos, y no los dejaban ni entrar al set, y hoy son rockstars, conocidos por todos, capaces de incluso de dirigir los 10 capítulos de una temporada sin despeinarse. Nació la figura del autor de TV, y de repente Sam Esmail (*Mr. Robot, Homecoming*), Noah Hawley (*Fargo, Legión*), Matthew Weiner (*Mad Men*), Vince Gilligan (*Breaking Bad, Better Call Saul*), Ryan Murphy (*Glee, NipTuck, American Horror Story, Hollywood*), David Simon (*The Wire, The Deuce*) o Damon Lindelof (*Lost, The Leftovers, Watchmen*) son los nuevos innovadores reales, con una relevancia comparable a la de la generación de los setenta hollywoodense.

¿Cómo no íbamos a entrar en esa fase de hipernarratividad, universos y sagas, si justamente les entregaron a los guionistas las llaves del reino? La necesidad de más horas de material se conjugó con quienes quieren tiempo para desarrollar tramas y personajes, para alimentar a nostálgicos que no pueden ver que llegue el final de un relato que les gusta.

Paredón y después

El espacio equivalente a ese cine, en cuanto a géneros elegidos (el thriller, el policial, las heist movies) y valores de producción, más allá de la voracidad de los servicios de streaming, fue ocupado por las cinematografías locales. El cine argentino, en su variante más industrial y cara, en su modalidad de superproducción, se cuela en el que otrora fuera el espacio del cine americano medio. Lo hace a sabiendas de que no habrá, en su fecha de estreno, una propuesta parecida, y por ende, se sospecha que habrá dividendos. Como a seguro se lo llevaron preso, lo hace a caballo de un star system vernáculo y pequeño. Pero que existe. Así fueron factibles *El Clan* (Pablo Trapero, 2015), *La cordillera* (Santiago Mitre, 2017), *Acusada* (Gonzalo Tobal, 2018), *El Ángel* (Luis Ortega, 2018) o *El robo del siglo* (Ariel Winograd, 2020), con apoyo en muchos casos de Warner y Fox para su distribución.

El cine industrial norteamericano está en una fase Cinerama. Gran pantalla, enorme espectáculo. Lo hace a sabiendas de que el streaming está en su pico. La diferencia de hoy con los años cincuenta, es que esta vez son ellos, y no las emisoras de radio, los que tienen participación en el negocio. El momento es interesante. Hay un medio ávido de contenido audiovisual –el streaming no es solo Netflix– que no hace asco a casi nada. Compran clásicos, compran documentales y hasta hay espacio para formas



El Ángel, éxito de 2018.

experimentales. La plataforma nacional, Cine.ar, tiene un crecimiento sostenido, que se verá favorecido cuando funcione de manera correcta en los televisores Smart, cosa que hasta hoy no ocurre.

La cinematografía argentina, a mi parecer, debe ir hacia un modelo mixto, donde se produzca de manera diversa para ambas pantallas. Es la forma de tener una industria audiovisual sana, y reemplaza al faltante de estos años, que es la ficción de TV, de la que vivían cientos de actores y técnicos.

Unos párrafos atrás mencioné que había posibilidades de hacer cine con poco, y con calidad suficiente para llevarlo a una pantalla o, cuanto menos, que lo pasen en un festival y así lograr ser visto y encontrar un público, como fue el caso de *El estudiante* (Santiago Mitre, 2011). El paso siguiente después de ese semillero es el ingreso a un sistema industrial. Hoy la forma de industrializar el medio es mediante el streaming. Se llame Netflix, Amazon, Mubi, Cine.ar o Flow. Los popes argentinos del séptimo arte podrían poner un pie en la puerta, si no es como directores, como productores. Steven Spielberg lo hizo en los ochenta, en el cine y la TV. Produjo a Robert Zemeckis, a Joe Dante y hasta a Tobe Hooper. En vez de esa modalidad, que es la que de una vez por todas complementaría el sistema necesario pero prebendario de la financiación del INCAA, tenemos largas charlas de café hablando sobre la misma cantinela de los sabios de Sion y el mensaje de la CIA. Al mismo tiempo, Hollywood se alía con capitales chinos, y de repente no puede haber gays en StarWars. Y nadie dice nada. Chino, Mao,bueno, Hollywood, John Wayne, malo, es el pensamiento lineal. Seguramente es más complejo.

Necesitamos que el medio, en vez de aplaudir una isla de fantasía de Marchi, se plante con la Ley del Cine y la Cineteca, que aseguraría no solo el patrimonio, sino la restauración y la provisión de materiales de todas las épocas y todos los estilos a un público hambriento de variedad.

Desconfío mucho de los sectores anti industriales en el cine, y eso al mismo tiempo no me hace pensar que los subsidios del INCAA no sean necesarios. Todo lo contrario. Necesitamos un medio robusto, variado y dinámico, que entienda tecnológicamente y productivamente el mundo de hoy. Que sea apoyado por el Estado cuando la propuesta no tenga un mercado interesado, y sea apreciado por el mercado cuando sea de evidentes atractivos. No hay pecado peor que tener las posibilidades y los medios y no entender cómo funcionan. Lumière pensaba que el cine no tenía futuro. Menos mal que el mundo no le prestó atención. Hagamos como el mundo.



Paul Thomas Anderson

Algunas ideas sobre los cineastas y las películas del Hollywood contemporáneo

POR FABIO VALLARELLI

En esta revista no hacemos crítica. No somos “críticos”, no tenemos vocación crítica, tampoco buscamos integrar ese espacio. No hacemos esto con la convicción acérrima de quien cree estar empuñando verdades. Más bien es un espacio donde ordenamos ciertas ideas, intentamos ver si tienen un sentido y las enarbolamos.

El disclaimer es porque seguro al intentar abordar el tema de este artículo el lector encuentre muchas simplificaciones, algunas inexactitudes y, de seguro, generalizaciones.

Ahora bien, más allá de esto que es más ideológico que fáctico, lo cierto es que pensar cómo se compone la industria norteamericana hoy por hoy, y analizar una nueva tanda de “autores” dentro de ella, presenta ciertas complicaciones. La primera está dada por el dinamismo con el que las formas de producción y las películas se van haciendo, volviéndose un fenómeno muy difícil de estudiar mientras la producción está ocurriendo. Solo para poner un ejemplo, cuando planeamos este número hace algunos años no había ocurrido el #MeToo. Un segundo elemento, aparece en lo rebuscado que resulta esbozar la palabra autor con la cantidad de significantes vacíos en la que caemos cuando la mencionamos.

Sobre esto hay miles de batallas últimamente. La tendencia más pulsante afirma que hay que comenzar a desterrar el término porque implica generar una suerte de árbol que tapa el bosque. Sería decir que se opina sobre un autor y eso justifica la obra, dejando la película y lo que “realmente” ocurre en la pantalla en un segundo plano. Cuando veo el bodriazo de *Family Romance, LLC* no estoy viendo solo una película, sino toda la carrera de Herzog, entonces analizarla desde la teoría de los autores me impide decir que está mal filmada y tener que sostener que en realidad “era una búsqueda artística”. Búsqueda artística que, por supuesto, a Herzog se le deja pasar pero a un estudiante de cine le costaría la carrera.

Esta idea entonces de desterrar los autorismos tiene cierta razón, pero tampoco es tan así. Uno puede ver una película y después entender quién la hizo y comprender por qué la hizo. También se puede entender

por qué alguien resuelve escenas de una misma manera siempre y otros lo hacen diferente. Por otro lado, negar el término en el análisis no lo hace desaparecer.

Bien, lo intrincado de este razonamiento nos llevaría a tener que definir qué es un autor. Podríamos asociar esta idea a la "libertad" para crear y esto nos llevaría a definir quién es libre. Una discusión interminable. Como las que me gustan, pero interminable y no para este momento.

Para partir de un axioma más o menos prudente, sin pruebas ni dudas, como está de moda, creo que la categoría de "autor" debe entenderse en sentido amplio para poder estudiar a cualquier realizador que pretenda o tenga la vocación directa de transmitir algo de su persona a lo que hace. Esto me lleva de forma directa a decir que entiendo por autor a cualquier cineasta que se precie de tal y que decida ubicarse en esa categoría, que no es de por sí un elogio o una virtud.

Volviendo a Hollywood, creo que hoy, por fuera de lo que se pueda imaginar, todavía tiene una fuerte política de autores. Quizá el esplendor del cine en primera persona como método casi excluyente de narración desde la aparición del video hasta nuestros días sea una respuesta al fenómeno, es probable. Ahora bien, ustedes podrán considerar a la mayoría de estos autores como "malos", si es que el adjetivo cabe, pero no dejan de serlo. Uwe Boll se cree un autor, y a su manera lo es.

Otra tendencia que fomenta la producción "autoral" es la caída del cine de costo medio y la enorme brecha que existe entre los tanques y las películas de bajo presupuesto. Hoy por hoy Estados Unidos produce muchas películas muy pequeñas y muy pocas de las gigantes. A nosotros nos llegan de forma masiva solo las "grandes", los superhéroes y alguna que otra cosa más. Ese fenómeno hace que emprender el proyecto de una carrera de treinta o cuarenta películas, como ocurría en su momento, ya no exista.

A su vez, como parte de una estrategia de mercado, las plataformas utilizan el criterio de autor como un eslogan publicitario. Lo joven, lo imprudente, asociado al marketing de un nuevo capitalismo que piensa en vos y te ofrece historias contadas por gente como vos. Una fantasía que hace que muchos de estos realizadores terminen generando su contenido para ser distribuido por ahí, o que las viejas guardias como Scorsese se presenten como anti-establishment denunciando a una industria que los ha excluido porque ya no puede hacer plata de ellos.

En ese metiere está el asunto.

A esto podríamos sumarle la repetición de un fenómeno que suele resurgir todo el tiempo. Los cineastas señalados como indeseables por la intelectualidad de turno luego son recuperados por autores que los reivindican. Cameron o Spielberg ganaron cierta batalla y obtuvieron un reconocimiento casi unánime en la comunidad, exceptuando quizás a algunos blogs que son menos leídos que esta revista. Mientras escribo esto hay una de esas fotos con epígrafes circulando por Twitter muy divertida que narra que Paul Thomas Anderson dejó la escuela de cine cuando un profesor le dijo que si alguien quería hacer películas como Terminator 2: Judgment Day se tenía que ir del aula. Si hay algo más opuesto a Arnold diciendo "hasta la vista" que Joaquín Phoenix en The Master, creo que no lo conozco, y sin embargo ahí está el reconocimiento.

Les debe parecer una locura, pero hace diez años, cuando yo decía que me gustaban las películas de Indiana Jones en la escuela de cine se me cagaban de risa en la cara.

Esta revaloración de los cineastas que inauguraron los Blockbuster hace que también haya una cierta reinvencción y mixtura de los géneros. Hay películas de terror, hay películas de ciencia ficción, hay comedias románticas, hay policiales y hay dramas históricos y políticos, pero son diferentes. Están estructurados de otra forma. El montaje y el ritmo son distintos, porque cambió la vertiginosidad con las que las imágenes nos son transmitidas.

Es paradójico que la mayoría de los nombres que vamos a mencionar en realidad añoren un cine que ya no existe y al que cada vez es más difícil que puedan acceder a realizar.

Algunos nombres

Al panteón de consagrados hacia finales de los 90 y principios de los 00 (Nolan, Paul Thomas Anderson, Fincher, Linklater, Sofia Coppola, Jonze, Wes Anderson, Tarantino, las hermanas Wachowski o Gus Van Sant) se les fueron sumando otros tantos nombres con diferentes resultados. Por un lado, algunos cineastas coetáneos o incluso más adultos que alcanzaron cierto prestigio en los últimos diez o doce años como Kathryn Bigelow, Jean-Marc Vallée, J.J. Abrams, David O. Russell, Denis Villeneuve, Alexander Payne o Noah Baumbach; y por otro, sí, cineastas sub cincuenta que han hecho en sus treintas y cuarentas un corpus de películas de las más destacadas de la industria y que son o han sido los nombres más importantes de la producción norteamericana.

En este segundo grupo yo distingo entre aquellos cineastas que han dado el salto a la industria de costo alto, haciéndose cargo muchas veces del legado de Spielberg o Lucas (Rian Johnson, Phil Lord y Christopher Miller, Colin Trevorrow, Ryan Coogler, Damien Chazelle, Gareth Edwards o Patty Jenkins), y luego aquellos cineastas que se han quedado trabajando dentro de un esquema de producción más “pequeño” o de costo medio pero prestigioso (Karyn Kusama, Bennett Miller, Cary Fukunaga, Taylor Sheridan, Jeff Nichols, David Robert Mitchell, Ari Aster, S. Craig Zahler, Jeremy Saulnier o Jordan Peele).

En el caso de los mayores de cincuenta que han obtenido prestigio en la última década, o ahí cerquita, se puede explicar o por carreras atípicas como las de Bigelow, David O. Russell o Alexander Payne, o por cierta maduración en una forma de hacer cine que ha terminado emparentando a estos realizadores con la forma de narrar que tienen sus colegas más jóvenes. Es un poco lo que ha ocurrido con Villeneuve y su explosión después de *Prisioners* (2013) o con Baumbach y su acercamiento al mumblecore con *Frances Ha* (2012) y su posterior desembarco en el drama de personajes con mucha solidez en *Marriage Story* (2019). El caso de J.J. Abrams quizá sea el más extraño porque su acercamiento al quehacer audiovisual siempre estuvo ligado a la matriz industrial corporativa, primero con la televisión y luego con el cine. Que llegara a controlar primero la nueva franquicia de *Star Trek* y luego *Star Wars* suena razonable.

De los sub cincuenta uno ve estos caminos ascendentes en cineastas que llegaron a controlar o trabajar para franquicias o desprendimientos de los tanques de los 80, como Rian Johnson con *Star Wars*, Colin Trevorrow con *Jurassic World*, Ryan Coogler con *Rocky*. Y el caso de Damien Chazelle quizá como la única rara avis que logró colarse entre los pocos cineastas que pueden hacer “películas grandes” que no sean una franquicia, algo parecido a lo que le había pasado a Ben Affleck antes que su carrera tuviera bastantes tropezones.

Por otro lado, están estos cineastas que participan de los grandes festivales del mundo, que logran



películas de las más destacadas de todos los años, pero que trabajan con presupuestos muy pequeños para la industria y con lanzamientos internos y externos limitados. Este circuito es rentable para los directores, pueden filmar seguido, y al mismo tiempo les ofrece a los actores encasillados en ciertos papeles la posibilidad de probar suerte en otros roles. Algo interesante con estos cineastas es que son algunos de los que más han trabajado e hibridado los géneros cinematográficos en los últimos años. Películas como *Destroyer* (Karyn Kusama, 2018), *Blue Ruin* (Jeremy Saulnier, 2013), *Dragged Across Concrete* (S. Craig Zahler, 2018), *Midnight Special* (Jeff Nichols, 2016) o *Hell or High Water* (David Mackenzie, 2016) hablan por sí solas. Me animaría a poner aquí a los hermanos Safdie, pero es casi seguro que ya pasarán a otro nivel luego de *Uncut Gems* (2019).

El apego al realismo como un motor para los relatos

¿Por qué el cine de los Estados Unidos sigue siendo tan popular y hegemónico? ¿Cómo es que el fenómeno de la globalización no ha cambiado tanto las películas que nos llegan como sí ha pasado en otras artes?

En lo personal, me resisto a creer que la única razón de esto tiene que ver con una lectura lisa y llana de dominación cultural y una suerte de vocación imperialista que se nos instala por la fuerza como si nada.

Para empezar, la hegemonía de Estados Unidos como ese estereotipo de país dueño del mundo viene siendo puesta en disputa desde hace varios años. En silencio, de a poquito y cada vez con mayor incidencia, China viene ocupando un rol determinante en la política internacional. Mientras que los Estados Unidos afrontan una suerte de retirada de los organismos multilaterales, los chinos cada vez se han vuelto más expertos en el lobby de las relaciones internacionales. A su vez, China ha comenzado a abrir las fronteras de consumo cultural interno y externo, pregonando por una presencia internacional mucho más fuerte. Por su lado, la ahora en crisis Unión Europea también es una suerte de herramienta que limita el accionar de dominio total norteamericano. La visión bipolar del mundo, imperante hasta la caída de la Unión Soviética, ya no existe. La sensación que tenemos es que todo nunca fue tan volátil e imprevisible como lo es ahora.

No creo que exista una respuesta total y única al fenómeno. La única certeza es que la producción audiovisual de los Estados Unidos sigue siendo la más popular en el mundo. Solo en pos de promover el debate, arriesgo una hipótesis apresurada y, sin duda, considero que la sensación intrínseca de realismo que posee Hollywood y la forma de narrar histórica que tienen los norteamericanos son un factor decisivo en el asunto.

El cine norteamericano y su manera de contar historias son eminentemente realistas. ¿A qué me refiero con esto? A la idea de que las películas estadounidenses tienen la vocación de contar un mundo y que ese mundo, en mayor o menor medida, tiene un anclaje que podemos reconocer, con el cual podemos empatizar y respecto del que podemos entender sus convenciones y reproducirlas de manera intertextual. Esto no es una vocación de una película, es un trazado horizontal y vertical a lo largo de la historia del cine. Sin pensarlo demasiado, conocemos mucho sobre Estados Unidos. Sabemos qué hay al norte, qué al sur, cómo hablan y qué diferencias urbanísticas existen entre California, Texas y Nueva York; sabemos cuáles son los colores del este o del oeste; dónde están los republicanos y los demócratas.

Esta idealización que, casi como una paradoja, construye un realismo verosímil –es decir, la sensación de que se transmite un mundo que en mayor o menor medida se corresponde con el que habitamos– es el resultado de una cinematografía consistente que se ha abocado a narrar espacios y usos y costumbres que le son propias y que también se ha animado a representar las ajenas.

Lo interesante, y por eso digo que se trata de algo arraigado en el ser norteamericano, es que este tipo de representaciones no son exclusivas de las grandes películas de Hollywood y tampoco se limitan a las películas estadounidenses que transcurren al interior de los Estados Unidos. Es un rasgo identitario de su forma de narrar y pensar el cine.

Podríamos decir que también conocemos mediante el cine otras geografías, una cierta idealización de la cultura oriental y europea. No es llamativo que gran parte de esta representación tenga que ver también con el simulado realismo de las películas de Estados Unidos y la visión que los norteamericanos tienen sobre estos espacios y sociedades.



Henri Langlois

Mi premisa es entonces que este realismo aparente hace más fácil empatizar con los relatos y esto los vuelve una opción más amigable y popular que otras narrativas y, al mismo tiempo, que la mayoría de las cinematografías o no tienen esta vocación uniforme de realismo o no están pensadas para su distribución fuera del territorio nacional. Por otra parte, cuando esto ocurre, es decir, cuando se construye una suerte de realismo convencional que nos permite trasladarnos a un mundo cuyas reglas conocemos de antemano, lo sentimos y eso genera un atractivo.

A lo largo de la historia del cine, el realismo o cierta idea del realismo fue evocada como un deseo por ciertas generaciones que veían que para formar un *ser nacional* era necesario transmitir una convención que pudiera ser reconocida y apropiada por los espectadores. Cuando Truffaut añora el realismo poético francés en *Una cierta tendencia del cine francés* o en su *Carta contra el Cinema Verité*, de alguna manera lo que hace es reivindicar la forma en la que cierto cine francés había logrado encontrar una demarcación del cine estadounidense y hacer algo igual de efectivo, pero con una impronta local propia. En su texto *Veinticinco años del cine francés, 1930-1955*, Henri Langlois opera con una lógica similar al destacar la llegada del cine sonoro como una herramienta definitiva en la construcción de una forma cinematográfica capaz de transmitir un mundo al espectador, y el alejamiento de cierto juego con cuestiones más formales de la imagen, hasta ese entonces propias de las vanguardias.

Siegfried Kracauer en su artículo *Por qué nuestro cine gustaba en Francia*, se pregunta: "¿Qué puede aprender un observador europeo inteligente sobre la vida en Estados Unidos viendo películas norteamericanas?". Y explica, hablando del cine francés que no pertenecía al realismo poético, que "las películas francesas se caracterizan por una falta notable de acción y movimiento y agrega que estos films también descuidaban los detalles materiales: esa mirada de objetos y gestos que son tan importantes en pantalla y a los que solo cámara puede captar y dotar de significado". A lo largo de este texto Kracauer se encarga de remarcar mucho la idea que tenían los franceses de que no llevaban el cine en la sangre como sí lo hacían los norteamericanos. Ese llevar en la sangre no es más que una forma de caracterizar el realismo innato que tiene el cine de los Estados Unidos. En esa línea Kracauer sostiene que "en suma, fue la sensación de realismo del cine norteamericano lo que atrajo al espectador europeo que solo veía películas que planteaban una actitud totalmente distinta".

Vemos entonces que hay casi desde las primeras décadas de la historia del cine una idea bastante consensuada de que el cine norteamericano tiene una facilidad para el realismo pretendido, que se apoya en el registro de los espacios, los objetos, las tradiciones, las formas de los personajes, y a su vez, que esta manera de narrar resultaba atractiva para los públicos foráneos. Insisto, queda claro entonces,

que reducir el éxito de Hollywood a la idea de la reproducción de una propaganda imperial implica no entender cómo pueden operar ciertas prácticas de narrativa cinematográfica en los espectadores.

Avanzando en la historia, uno puede ver cómo ese realismo de las películas de los Estados Unidos ha cambiado y ha evolucionado en función de las temáticas y los intereses que tiene su pueblo en diferentes momentos. Otra vez Kracauer, esta vez en un artículo que se llama *Tipos nacionales según Hollywood*, explica con mucha lucidez que:

"Hollywood afronta la tarea de producir films que atraigan a las masas, en particular a las norteamericanas. Cómo estar a la altura de esta tarea es, desde hace tiempo, tema de discusión. Muchos sostienen que Hollywood, con el invaluable apoyo de sus cadenas afiliadas de cines, se las ingenia para vender películas que no les dan a las masas lo que realmente quieren. Desde esta perspectiva pareciera que las películas de Hollywood casi siempre estupidizan y embaucan a un público convencido de aplaudirlas por su propia indolencia y por una publicidad abrumadora. Yo no creo que este punto de vista de sostenga. La experiencia nos ha enseñado que ni siquiera los regímenes totalitarios pueden manipular para siempre a la opinión pública; y lo que vale para ellos también se aplica a una industria que, a pesar de sus tendencias monopólicas, todavía funciona dentro del marco de una sociedad competitiva. La industria cinematográfica está obligada, por su propio bien, a adivinar la naturaleza de las tendencias masivas actuales y adaptar a ellas sus productos."

Este texto fue publicado en 1949 y se encuentra más vigente que nunca. Cuando nos preguntamos por qué la industria termina haciendo énfasis en representaciones más modernas del feminismo, la diversidad sexual y otras cuestiones, es justamente por este adivinar qué quiere el público y tratar de darle algo que le agrade. Tiene una finalidad utilitarista, sí claro, pero al mismo tiempo es una grieta para instalar ciertas temáticas que antes no formaban parte del imaginario cultural imperante. A su vez, refuerza la idea de un realismo pretendido: una manera de narrar diseñada a partir de buscar darle al espectador algo que se asemeje a lo que quiere encontrar en el mundo real. Nuevos temas, para nuevas audiencias.

Antes de cerrar me interesaría retomar un poco la idea respecto a este realismo como una manera intrínseca de narrar de los norteamericanos. Mi argumento está en el hecho de que cualquier expresión cinematográfica estadounidense tiene algo de este contar intertextual del espacio, su geografía y la construcción de los personajes y sus usos y costumbres. De la producción más pequeña a la más grande. El mumblecore, el indie, las películas de género y los tanques de superhéroes, todas esas películas están construidas en pos de narrar una ciudad y personas que tienen algún que otro hábito con el que podemos reconocernos. Los gestos, los desplazamientos de cámara, los establecimientos, la manera de dialogar, todo está al servicio de la construcción de una sensación de realismo. Observen sino la forma en la que *Avengers* se apropiá de Nueva York y si esa apropiación es muy distinta a la que hace Crystal Moselle en *Skate Kitchen*.

Ahora sí, para cerrar, algunas preguntas.

¿Por qué el cine de Jonás Trueba nos hace conocer Madrid como ningún otro cineasta lo hace? ¿Por qué las películas de Hong Sang-soo son tan diferentes a las de muchos de sus colegas y nos dan una visión geográfica del mundo en el que ocurren las historias? ¿Por qué *Medianoche en París* o *Antes del atardecer* son películas que nos trasladan a la capital francesa como muy pocos films galos lo hacen? ¿Cuál es la última película argentina que recuerdan ambientada en un lugar que recorren diariamente? ¿Por qué el cine porteño no filma –o filma muy poco– el Obelisco, la calle Corrientes, el puente Pueyrredón, San Telmo o La Boca? Y más aún, ¿por qué cuando Wong Kar-wai filma *Happy Together* parece que estuviéramos viendo algo que nos es tan propio y no entendemos cómo nadie nunca nos los mostró así? ¿No será que no tenemos una vocación homogénea de narrar nuestros espacios, nuestras regiones, nuestras calles, de la misma manera en que lo hacen los norteamericanos y otros cineastas notables? Son preguntas que me hago; y sí, ya sé, pareciera que estoy evocando ese realismo como algo deseable, y en algún punto a nivel personal para mí lo es, pero bajo ningún punto de vista planteo que películas que no tengan esta condición no deban existir. Lo que sí sostengo es que esa falta de pretensión en la construcción de un mundo reconocible y aprehensible para el espectador tal vez sea la razón por la cual no son tan populares.



RESEÑA: DESTROYER POR ADRIANO DUARTE

Erin Bell (Nicole Kidman) es una detective cincelada a martillazos. Tiene la piel marchita, el pelo ceniciente, los ojos ojerosos. Su andar es descuidado, algo brutal, como abrumada por una carga insoportable. Una mañana acude a la escena de un crimen. Un cadáver yace a la orilla del río Los Ángeles. Hay una .38 sin número de serie ni huellas dactilares y unos cuantos billetes manchados con tinta. El cadáver tiene tatuados tres puntos en la nuca. Algo en ese tatuaje anima la inquietud de la detective. Y también algo en esos billetes marcados la sitúan sobre un camino doble: la búsqueda de Silas (Toby Kebbell), un criminal cuyo rastro se había perdido en el tiempo, y el recuerdo de Chris (Sebastian Stan), compañero suyo durante los primeros años de su oficio. Lo que mueve a la detective Bell, por tanto, es el pasado. Y cuanto más avance hacia delante, más cerca estará de resucitar los fantasmas de su memoria. En síntesis, este es el juego que *Destroyer* (Karyn Kusama, 2018) propone: una vuelta de tuerca narrativa cuyo punto de partida y de llegada son siempre el pasado.

Destroyer compone, a la manera de *Galveston* (Mélanie Laurent, 2018), lo que podríamos llamar un noir crepuscular. Es decir, ambos filmes asumen las convenciones clásicas del género negro como una estructura implícita. Este recurso opera de manera directa sobre el relato. Así, Laurent resuelve ciertos detalles de la narración mediante la elipsis o el fuera de escena. Kusama, por su parte, apela a una progresión no lineal a fin de desmadejar una narración que el espectador deberá ovillar de nuevo con cierta cautela: no todo flashback significa un salto a un lugar fiable. Ambas cineastas ponen en marcha estos mecanismos con un idéntico objetivo: sumergirnos en el tono trágico de los protagonistas, en la melancolía de sus almas, en su insalvable condición de antihéroes. En efecto,

no se trata aquí de lucir una mera destreza narrativa sino de componer un símbolo: el alma torturada de Erin Bell. Los artífices de esta pieza de relojería son los guionistas Phil Hay y Matt Manfredi. Kusama contó también con ellos para elaborar esa otra alhaja suya de 2015 llamada *The Invitation* (disponible en Netflix). Allí, la estructura del relato invitaba al espectador a rastrear los detalles decisivos que, en gran parte, germinaban en segundo plano. Aquí, en *Destroyer*, el esquema no lineal de la historia convierte al espectador en un detective que interroga los silencios de Erin Bell.

Erin Bell es sin lugar a dudas una de las mejores composiciones de Nicole Kidman. Saca enorme provecho de ese maquillaje expresionista —que recuerda mucho al de Charlize Theron en *Monster* (Patty Jenkins, 2003)— y le añade una energía destructiva que convierte a la detective en la imagen viva (y no por casualidad) de una zombi. Julie Kirkwood se luce en el apartado de fotografía al dotar de tonos cálidos las memorias del pasado y contrastarlos con los tonos fríos de los episodios del presente: hermosa metáfora para denotar la decadencia. La música de Theodore Shapiro, por su parte, pinta con exactitud los estados del alma de quien ha destruido algo y no ignora que aquello es ya irreparable.

Destroyer seguramente no habrá de defraudar a quienes apreciaron filmes como *You Were Never Really Here* (Lynne Ramsay, 2017) o *Hold the Dark* (Jeremy Saulnier, 2018). Con *Destroyer*, Karyn Kusama se une a esta corriente de cineastas que adoptan el policial como laboratorio de exploración narrativa y estilística. Pero no solo eso. Si *The Invitation* representa para Kusama un viraje hacia un estilo más personal, menos ligado a estándares comerciales, *Destroyer* consolida ese rumbo a fuerza de ingenio narrativo y de sensibilidad poética.



RESEÑA: DRAGGED ACROSS CONCRETE POR SEBASTIÁN ELESGARAY

Tercera película de S. Craig Zahler, quien ya supo impactarnos con el sangriento western *Bone Tomahawk* (2015) y el drama carcelario con tintes oscuros *Brawl in Cell Block 99* (2017). Un director que le escapa al género puro y no tiene dificultades para introducir características ajenas que enriquezcan sus historias, haciéndolas más viscerales y particulares, encontrando en esa mixtura de recursos una forma de narrar que destaca por su cadencia, un ritmo muy paciente desarrollado con buenos diálogos y atmósferas agobiantes.

La historia de *Dragged Across Concrete* tiene su núcleo en dos policías que realizan un operativo antidroga. Brett Ridgeman (Mel Gibson) y Anthony Lurasetti (Vince Vaughn) atrapan al traficante, pero sus métodos son demasiado severos y son suspendidos cuando un video del arresto llega a los medios de comunicación. Acuciado por problemas familiares y falta de dinero, Ridgeman organiza un golpe para robarle a un narcotraficante, y para ello le pedirá ayuda a su compañero.

Zahler filma aquí un thriller policiaco con toques de buddy movie, poniendo el foco en un Gibson desolado y agrio, decepcionado por haber entregado los mejores años de su vida a una fuerza que ya no lo reconoce. Es un hombre fuera de su tiempo, cuando el estilo *Lethal Weapon* (no es una casualidad que justamente Gibson componga este personaje) ya no tiene cabida en un mundo donde avanzan los derechos humanos y el progresismo. Un policía que le va a encantar a la alt-right que se siente a mirar la película.

Al otro lado de esta historia está Henry Johns (Tory Kittles), un ex convicto al que convocan para realizar un robo. Su camino se entrecruzará con el de los policías, pero antes el director se encargará de establecer con claridad ciertos paralelos; como ser la estética entre la vivienda de Ridgeman y Johns, o los leones (uno los observa, el otro los caza). Un recurso simple y

efectivo que nos pone de cara a un final en el que no habrá buenos ni malos. La ley de la selva, lógicamente, en la que no hay redención por más que te toque morir.

Un detalle ante el cual no sé cómo reaccionar tiene que ver con algunas tramas secundarias que el director cierra enseguida. Destaca particularmente la de Kelly Summer (Jennifer Carpenter), a quien conocemos un poco para empatizar, así su final no es tan seco y abrupto como claramente es. Esto agrega minutos a un film de por sí largo y podría sentirse un tanto forzado. Por suerte, Zahler no deja que nos encariñemos mucho con nada ni nadie.

En cuanto a la estética, la puesta en escena se compone de claroscuros amenazantes, con sombras de las que puede salir cualquier cosa en cualquier momento. La música es parte de una idea clara del director: vamos a tratar de que te sientas en los 70, en una época donde los policías hollywoodenses podían fajar a quien quisieran sin ser muy cuestionados. Ambas características son el acompañamiento ideal a diálogos perfectamente ejecutados.

Por último, una pregunta me surgió hacia el final: ¿qué hay de superhéroes en estos dos policías? Van al margen de la ley y se encargan de resaltar que al estar suspendidos pasan a ser civiles comunes. Usan máscaras antibalas, y uno de los villanos parece salido de un cómic: se pone un traje que lo cubre todo, es despiadado sin medir las consecuencias. Por supuesto que con esta película el director no se sube al colmado tren de superhéroes, pero este tipo de detalles abren la puerta a otro análisis que invito a observar.

S. Craig Zahler tiene tres películas en su haber, pero ya parece un veterano. Con *Dragged Across Concrete* vuelve a afianzarse y sostiene una filmografía más que interesante. Violencia cocinada a fuego lento y un montaje milimétrico son características que siempre cuida, razones de más por las que vale la pena ver esta película.

AND STILL NO ARRESTS?

RESEÑA: THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI
POR AGUSTINA SANCHEZ

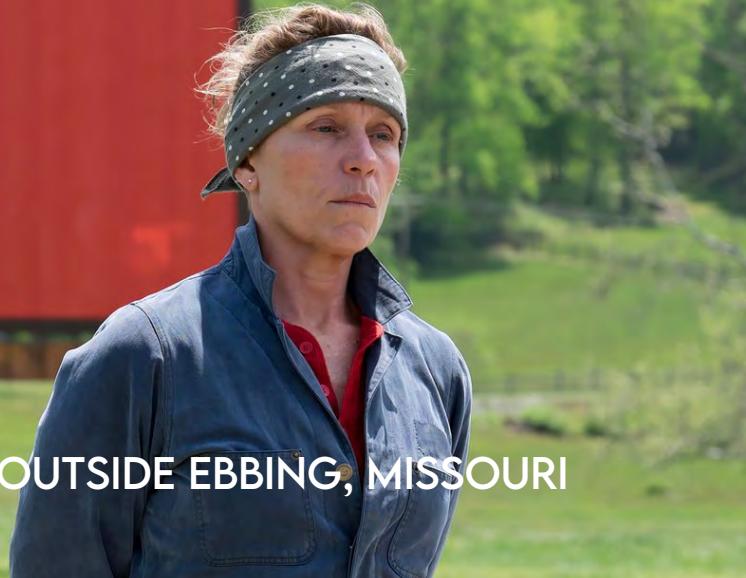
"Violada mientras moría y todavía ni un arresto. ¿Cómo puede ser, jefe Willoughby?".

Es lo que rezan los tres famosos carteles o vallas publicitarias ubicados sobre la ruta, a las afueras del pequeño pueblo de Ebbing, Missouri. Un resumen perfecto de la trama dramática de esta película, contada de forma grandilocuente, escandalosa y cómica, como los carteles mismos.

Three Billboards Outside Ebbing, Missouri, (2017), escrita y dirigida por Martin McDonagh, fue la ganadora del Globo de Oro a la mejor película dramática de su año. Lo que pone en discusión esta categorización por parte de la Asociación de Prensa Extranjera, siendo que podría ser calificada como una comedia negra o una tragicomedia, cuyo punto de partida es el reclamo de justicia de una madre ante la violación y muerte de su hija adolescente, pero que no deja de tener momentos desopilantes.

La película se desarrolla en un pueblo rural, de EE. UU., en el cual los vecinos aspiran a una vida tranquila, lejos de la incomodidad que Mildred Hayes (Frances McDormand), la madre en cuestión, quiere provocar. Aquella tranquilidad implica también hacer caso omiso a los abusos de poder y discriminación por parte de la policía, en especial, del protegido del jefe Willoughby (Woody Harrelson), el agente Dixon (Sam Rockwell).

Estos tres personajes se irán entrelazando y, a la vez, cada uno irá desarrollando un protagonismo distinto en tres momentos diferentes de la película, sin perder el sentido de ser durante toda la trama. En un principio, Mildred será la encargada de desencadenar la historia y poner de manifiesto las miserias de casi todos a su alrededor y las suyas propias. Más adelante, el jefe Willoughby será el que reparta roles y ayude a otros a resignificarse y resignificar sus actos. Por su parte, Dixon, quien está presente en casi todos los aspectos claves de la



historia, también tendrá su momento exclusivo, a partir de una suerte de resurrección.

Cada uno del resto de los personajes tiene sentido y está al servicio de la historia, colaborando con la mirada compasiva o abstencionista a la hora de juzgar que tiene la película en general. Esto se ve, en especial, en el dueño de los carteles publicitarios Red Welby (Caleb Landry Jones), el hijo varón de Mildred (Lucas Hedges) y el llamado "enano del pueblo" (Peter Dinklage).

A pesar de mostrar una comunidad tradicional de centro oeste de EE. UU., Tres anuncios... no tiene el tono aleccionador o moralista que suele ir unido al mainstream del cine norteamericano. Por el contrario, su perspectiva nos invita a observar con espanto y, al mismo tiempo, compasión, la condición humana.

En esta historia, cada uno hace lo mejor que puede, con lo que tiene, con lo que es, con la circunstancia que le toca vivir. De hecho, cada personaje actúa desde su propia experiencia y universo. Cada uno sabe una parte de la historia: la suya. Desde allí mira, juzga (o no), elige sus actos y reacciones, se explica y habla. Al parecer, nos es muy difícil no ser autoreferenciales, por más que, teóricamente, sepamos que existen otros puntos de vista o incluso, derechos universales. Mildred es quien lo deja más en claro en su discurso y acciones; pero la idea está presente en toda la película, sin por eso tener una perspectiva relativista, ya que tampoco evita la denuncia social y política que subyace en el argumento.

McDonagh no deja de abrir miradas y opciones, luego las da vuelta para mostrarlas desde otra perspectiva. Nos deja incómodos al provocarnos risas ante la torpeza o los excesos, pero a la vez no permite evadirnos de la tragedia ni del rol activo en el que nos coloca, a la hora de ponerle un punto final a la historia.



Andrew Bujalski

Mumblecore: la Magia de la nueva industria

POR FABIO VALLARELLI

Por qué una nota sobre el mumblecore en un especial que habla sobre una posible actualidad de la industria cinematográfica estadounidense? Estimo que algunos lectores pueden estar preguntándose esto. Siendo sincero, creo que la mayoría ni siquiera saber bien de qué estoy hablando. El mumblecore fue un género que tuvo un fugaz apogeo en los inicios del nuevo milenio y que hoy ya casi no existe por fuera de un circuito muy pequeño.

El interrogante aparece entonces como lógico: ¿por qué una nota sobre esto para hablar del Hollywood actual? A lo largo de la historia del cine uno puede observar cómo todos los movimientos marginales a la industria han hecho un camino bastante similar: aparecen, presentan una ruptura y tienen una suerte de popularidad. Luego la industria observa esto e intenta asimilar dicha ruptura dentro de su discurso. No es nuevo y no ocurre solo con el cine. Es la principal característica que ha hecho que el capitalismo sea el sistema político-social-económico que nos rige desde hace tantos años. Ni más ni menos que esa facilidad para incorporar, dotar de un nuevo sentido las rupturas e institucionalizarlas. El ejemplo más claro son las vanguardias surgidas a comienzos del siglo XX. Movimientos nacidos desde diferentes espacios y con intensiones diversas, pero que confluyan en la necesidad de disputar un sentido estético y político en la representación hegemónica del arte y el iluminismo.

El surrealismo fue absorbido y pasó a representar el mundo de los sueños en las películas tradicionales, incluso el Giallo lo resignificó en los 70. Las películas sinfónicas fueron las pioneras de las formas más poéticas del documental y de las secuencias de montaje. El expresionismo alemán marcó la estética y la iluminación del primer cine de terror. Y así uno podría analizar cómo los nuevos cines en los 60 se industrializaron y formaron parte de la nueva representación del establishment en varias cinematografías alrededor del mundo, siendo la punta de lanza y el faro seguido por la generación del 70 que transformó Hollywood hace cincuenta años.

El mumblecore fue la ruptura más grande que tuvo el cine norteamericano desde la llegada del digital como formato imperante para la realización de películas. Además, fue un movimiento nacido en los albores de la era de internet y las redes sociales. Tuvo una rápida expansión, generó lazos a lo largo de

todo Estados Unidos entre directores, dramaturgos, guionistas, actores y actrices muy jóvenes que se nuclearon y en muy poco tiempo cosecharon un caudal significativo de películas. A su vez, este género recuperó muchos de los elementos del New American Cinema de los 60, quizá la forma cassavetiana sea la más reconocible allí, y los actualizó y resignificó, ofreciendo una versión actual de los conflictos cotidianos de la sociedad norteamericana que estaba muy ausente de las representaciones cinematográficas de la época. Toda esa experiencia sería luego llevada e incorporada a la industria cinematográfica y televisiva los años subsiguientes.

Parece paradójico pero este género marginal sea uno de los que más profesionales haya llevado a Hollywood en los últimos años, siendo el que más temáticas ha insertado en la narrativa actual de los dramas y las comedias norteamericanas. Incluso ha tenido vertientes como el llamado *mumblecore*, que aportaron a la transformación de la narrativa del cine de terror contemporáneo.

¿Qué es y cómo nace el mumblecore?

Como varias cosas que aparecen en la historia, el surgimiento del término *mumblecore* tiene algo de chiste y algunos elementos anecdóticos imposibles de chequear ciento por ciento. Según se cuenta, la primera vez que se acuñó el término fue en un bar en Austin, luego de las proyecciones de *Mutual Appreciation* (Andrew Bujalski), *The Puffy Chair* (Jay y Mark Duplass) y *Kissing on The Mouth* (Joe Swanberg) en el South by Southwest Film Festival (SXSW) del año 2005. Eric Masunaga, director de sonido de las películas de Bujalski, le dijo al realizador que las tres películas tenían en común que los personajes "murmuraban", en inglés *mumble*, al hablar. De allí en más el resto es historia.

La explicación de por qué el *mumblecore* fue tan atractivo para los jóvenes cineastas no puede explicarse si no es a partir del advenimiento del cine digital y las cámaras hogareñas. Así como en la posguerra las cámaras de 16 mm que se habían desarrollado para registrar lo que ocurría en los campos de batalla fueron la tecnología de punta que llevó la praxis cinematográfica a las escuelas de cine y permitió la gestación de múltiples movimientos alternativos al sistema de estudios imperante, el video irrumpió en los 90 como la antesala de lo que luego se transformaría en esta sociedad de registro permanente en la que vivimos.

La manera de obtener imágenes se simplificaba y los conocimientos técnicos para poder hacerlo también. A diferencia del formato analógico, no era necesario conocer los procedimientos técnicos y químicos de producción de la imagen para registrarla. No es obligatorio saber de sensibilidad, diafragma u obturación. Si uno apreta rec la cámara digital hace lo suyo, y sus funciones automáticas van improvisando sobre el modo en que se registra el material. Además, estos dispositivos grababan sonido directo sincrónico. El sueño de los padres registradores seriales de cumpleaños hecho realidad.

A lo anterior, también se le sumaba la posibilidad de editar con mayor facilidad. La imagen ya no se revelaba, se transcodificaba en un archivo digital y luego se editaba con softwares incipientes de edición, pero de manejo más sencillo que el de la tradicional moviola.

Para quienes estaban comenzando a hacer cine, la posibilidad de ensayar nunca había estado tan al alcance de la mano. Asimismo, para quienes poseían algunos conocimientos teóricos, el digital también ayudaba a lograr las propias producciones.

Si bien la explicación técnica es importante para entender el inicio de este movimiento, no es la única. La verdadera clave del *mumblecore* estaba en las temáticas que se lograban retratar. Historias protagonizadas por personas "reales", con problemas "reales" y jóvenes que representaban conflictos en primera persona. Algo así como un resabio de la Generación X y un primer *millennialismo* que encontró en el video lo que otras generaciones buscaron en otras artes.

El cine de Hollywood venía un poco golpeado luego de casi estrellarse en los 80 con los delirios de la generación del 70. La idea de un cine cada vez más grande y espectacular, con menos libertades y riesgos artísticos que disminuyeron el éxito de la taquilla, se consolida en los 90. Menos realizadores, menos películas, pero más dinero al sistema de estrellas. El *blockbuster* que hoy son los superhéroes nació allí.

Los festivales de cine intermedios vinieron a ocupar esa suerte de trinchera para las películas marginales. Además, cumplieron la función de nuclear a los cineastas nóveles y presentarlos ante los cazadores de talentos de la industria. Ese lobby se potenció y se mantiene hasta nuestros días. A su vez, los incipientes sistemas de distribución digital de películas y los mercados alternativos del VOD que aparecieron luego les dieron circulación y difusión a las obras gracias a internet.

Con ese panorama dentro del sistema de producción, con herramientas técnicas accesibles y frente a una cinematografía que olvidaba el drama intimista de personajes, el *mumblecore* apareció para reinterpretar y actualizar las consignas del New American Cinema de los 60. Gracias a los festivales de cine, los cineastas se conocieron, surgieron sociedades, y el movimiento proliferó y se retroalimentó durante 6 o 7



Mark & Jay Duplass

años. Eventualmente, desapareció como fenómeno más o menos popular y quedó relegado a cierta marginalidad en nuestros días.

El paso a la gran industria

Lo que explica que estemos hablando en este especial sobre el *mumblecore* son las características que definieron este movimiento y que le dieron un sustento durante sus años de esplendor. Las películas *mumblecore* se caracterizan por ser relatos más bien breves (entre 60 y 90 minutos), abordar conflictos mundanos y cotidianos (vínculos amorosos y familiares en la modernidad, el desempleo, el vacío postadolescente, etc.) y por plantear un abordaje dramático que tiene la interpretación y la construcción del personaje como elementos centrales de la narración.

Es un cine de actores, pero de performance medida. De tono medio. No es que los personajes sean muy completos o lo que conocemos de ellos sea muy interesante. Es la forma en que se desarrolla el trabajo actoral lo que genera un vínculo y una empatía con los espectadores. Son películas muy rudimentarias, con una fotografía más bien modesta o nula y con un sonido aún más limitado. Solo pueden ser atractivas en la medida en que sus personajes sean frescos, humanos y expresen cierta cercanía con lo que los espectadores perciben y viven diariamente.

Los personajes *mumblecore* tenían los mismos problemas, las mismas preocupaciones por el futuro, las mismas inseguridades relacionales, y les gustaban las mismas bandas y las mismas cosas que a los espectadores a quienes se dirigían. Eso fue fundamental para una industria que buscaba hablarle a todo el mundo de la misma manera.

Esta forma de trabajar fue a su vez muy importante para estimular y llamar la atención de toda una generación de jóvenes intérpretes que vieron en estas películas la posibilidad de plantear un nuevo paradigma de construcción de personaje. Los mismos directores de estas películas y sus amigos con frecuencia intervenían representando papeles en estas tramas. El ejemplo más paradigmático de esto quizás sea *Hannah Takes the Stairs* (2007), una película dirigida por Joe Swanberg, escrita y protagonizada por Greta Gerwig, en la que actuaban Andrew Bujalski, Mark Duplass y Ry Russo-Young. Todos cineastas *mumblecore*.

Imagínense si a ese cúmulo de buenas intenciones se le agregara una buena cámara, un director de fotografía y un presupuesto modesto, pero considerablemente mayor a los escasos 5 mil o 10 mil dólares que costaban estos films.

A diferencia de otros movimientos, el *mumblecore* no pereció por la falta de interés en sus películas o por la ausencia de nuevos realizadores. Sus miembros (cineastas, actores, actrices, técnicos, etc.) fueron llevados a la industria cinematográfica y televisiva, siendo quienes determinaron el paradigma del drama de personajes intimista en el Hollywood actual. El esquema de producción y distribución de estas películas fue a su vez tomado como modelo para la producción futura.

En este mundo de plataformas y de una producción audiovisual que desborda por todos lados, el

mumblecore y su esquema de producción fueron una respuesta barata, novedosa y con un manejo hábil de la narración cinematográfica que permitió aumentar la generación de contenido en poco tiempo.

Repasemos algunos nombres:

Jay y Mark Duplass dieron el salto a dirigir películas de las llamadas “indies”, pero industriales con *Cyrus* y *Jeff, Who Lives at Home*. Ambas películas costaron entre los 7 y 7,5 millones dólares (para tener una idea, *The Florida Project*, de Sean Baker costó solo 2). Luego de eso los hermanos crearon y produjeron series para HBO (*Togetherness*, *Room 104*, *On Tour with Asperger's Are Us*, *Animals*, etc.) y con su productora también desarrollan en la actualidad muchísimo contenido producido para o comprado para ser distribuido por Netflix (*Wild Wild Country*, *Blue Jay*, *Paddleton*, *Horse Girl*, *Evil Genius*, etc.).

Lena Dunham pegó el salto en 2012 con su primera película “indie” como guionista, pero con plata, *Nobody Walks*, y ese mismo año estrenó *Girls* en HBO. Esa serie duró seis temporadas, terminó en 2017 y fue, por ejemplo, una de las cosas que terminó de catapultar a Adam Driver a la fama absoluta. Tras el final de *Girls*, la actriz, guionista y directora desarrolló *Camping*, una serie a la que no le fue tan bien pero que estaba protagonizada por Jennifer Garner.

Ry Russo-Young, directora de *Nobody Walks*, dirigió algunas películas con mayor presupuesto y luego pasó a trabajar para las grandes cadenas de televisión y plataformas (Netflix, Starz, Hulu, etc.). Su última película, *The Sun is Also a Star* (2019), es un drama para adolescentes que costó 9 millones de dólares.

Joe Swanberg, quizá el más prolífico dentro del movimiento, hizo muchas películas de escaso presupuesto hasta entrada la década pasada, pero todo cambió después de *Drinking Buddies*, una película que costó un millón de dólares y que estaba protagonizada por Olivia Wilde (en ese momento una joven promesa de *House*), Anna Kendrick (que ya había sido nominada al Óscar por *Up in the Air*) y Jake Johnson, actor que hoy es bastante conocido y que de allí en adelante sería una suerte de fetiche para el realizador. Para que se den una idea, esta película compitió en 2013 por el premio a mejor película de la Competencia Internacional en Mar del Plata, es decir, en un festival Clase A, en que los años subsiguientes se proyectaron películas como *Moonlight*, *Jauja*, *El club* o *Aquarius* (está bien, ese mismo año también estuvo en competencia la inenarrable *Fantasma de la ruta*, de Campusano, pero bueno contemos solo las buenas). Después de *Drinking Buddies*, Swanberg realizó algunas películas más y desembarcó en Netflix para dirigir y generar nuevo contenido. En el monopolio rojo dirigió capítulos de *Love* (serie creada por, entre otros, Judd Apatow) y *Soundtrack*, y desarrolló la serie *Easy*, que todavía está vigente y que tuvo caras como Elizabeth Reaser, Zazie Beets y Dave Franco. Además, dirigió *Win It All* (2017), un film exclusivo para la plataforma.

Greta Gerwig quizá sea quien terminó siendo la cara más conocida de este movimiento. La actriz, nacida en Sacramento, estaba más decidida a dedicarse a la dramaturgia que a la actuación y tenía poca experiencia cuando hizo una participación en *LOL* (2006), la segunda película de Joe Swanberg. Luego de eso participó en varios proyectos mumblecore y escribió, dirigió y protagonizó junto con Swanberg, quien era además su novio en ese momento, la película *Nights and Weekends* (2008). Ese mismo año Greta participó en films de Ti West y Ry Russo-Young. En 2010 vendría su primera colaboración con **Noah Baumbach** y el primer rol “indie” con plata de su carrera: *Greenberg*. Dos años más tarde, con



Greta Gerwig

Frances Ha, también de Baumbach, Greta tendría su primer protagónico importante. Lo curioso del film de Baumbach es que se trata de una película *mumblecore* más estilizada. Es decir, con una técnica mucho más cuidada, pero sin perder la frescura y la improvisación del género. Estos elementos serían los que luego Gerwig, ya como directora, llevaría a su oscarizado cine en *Lady Bird* (2017), que costó 10 millones de dólares, y con su versión de *Little Women* (2019), que costó 40 millones de dólares.

Los casos de **Andrew Bujalski** y **Aaron Katz** quizá sean los más particulares, pero, si bien ninguno de ellos se volvió muy conocido fuera del circuito, ambos filmaron películas con más presupuesto, mucho más cuidadas y con alguna que otra estrellita del medio.

Bujalski, el padre de esta criatura, siempre tuvo un estilo mucho más dedicado y visual que el de sus colegas. *Funny Ha Ha*, *Mutual Appreciation* y *Beeswax* (2009) son sin dudas las películas más parecidas al cine de Cassavetes que tiene el movimiento, además de estar rodadas en 16 y 35 mm, lo que hace que la textura de la imagen sea diferente y se sienta mucho más cercana al cine independiente que conocemos. Luego de estas aventuras dirigió *Computer Chess* (2013), una película pequeña pero que le valió el reconocimiento en los grandes festivales internacionales. Luego hizo junto con la productora independiente *Magnolia Results* (2015), una comedia con Guy Pearce, Cobie Smulders y Kevin Corrigan –incluso Giovanni Ribisi tiene una pequeña participación–. En 2018 dirigió *Support the Girls*, una película protagonizada por Regina Hall y Haley Lu Richardson.

Katz por su lado luego de *Dance Party, USA* (2006) y *Quiet City* (2007) dirigió dos películas muy chiquitas pero bastante mejor filmadas, *Cold Weather* (2010) y *Land Ho!* (2014), y metió en 2019 *Gemini*, una “indie” con plata en la que actúan Zoë Kravitz, John Cho y Michelle Forbes.

Los tangenciales y los viejos que copiaron la estética

El éxito del *mumblecore* no se explica solo a partir de los miembros del movimiento que se insertaron en la industria y trasladaron esa manera de narrar a las grandes compañías y al cine de bajo costo. La frescura del movimiento también influyó en cineastas que venían de la producción analógica, tanto independiente como industrial, y que vieron en el digital una gran posibilidad de hacer películas más “financiables”. Al mismo tiempo, muchos cineastas que no eran ni se sentían *mumblecore* tomaron este modelo de producción y parte de su estética y lo insertaron en su narrativa. También la existencia de jóvenes técnicos en las películas que venían de participar en proyectos del género hizo lo suyo a la hora de profundizar ciertas estéticas visuales y sonoras.

Experimentados marginales como Larry Clark o Jon Jost exploraron el cine digital con muchas reminiscencias del *mumblecore*, y esto es lógico porque su manera de narrar ya tenía que ver con lo que este movimiento planteaba, siendo incluso preexistente. *Marfa Girl* (2012) de Clark y *Comming to Terms* (2013) de Jost son ejemplos más que notorios de esta mezcla.

Pero no fueron solo los *outsiders* de siempre quienes encontraron en el *mumblecore* una manera de hacer películas. Gus Van Sant exploró de forma tangencial estos terrenos con *Elephant* (2003), *Paranoid Park* (2007) y *Restless* (2011).

James Ponsoldt y David Gordon Green hicieron películas por esa época, y la influencia del movimiento se puede apreciar. En el caso de Gordon Green en *All the Real Girls*, un film del 2003 con Paul Schneider y Zooey Deschanel, que transita varios de los caminos del *mumblecore*. Lo mismo ocurre con *Off the Black* (2006) y *Smashed* (2012), de Ponsoldt.

Cineastas como Drake Doremus, Barry Jenkins, Bob Byington, Sean Baker y Alex Ross Perry tienen también en sus inicios una trayectoria muy cercana con la manera de hacer cine del *mumblecore* y con el tono de estos relatos. Finalmente, Noah Baumbach quizá sea el principal cineasta que ha venido por fuera del movimiento y que lo ha reinterpretado para su propia filmografía.

Insisto, no quiero decir que todos estos cineastas hagan *mumblecore* ni mucho menos, sí creo que si uno contextualiza la producción de estos directores en el momento en el que este género se estaba iniciando y desarrollando, encontrará muchas cosas en común.

¿Qué pasa si le ponemos un poco terror al asunto?

Baghead (2008) fue la segunda película de los hermanos Duplass. Era un *mumblecore* “clásico”, en filmico y un poquito más bonito, en el que cuatro actores se iban a pasar un fin de semana a una cabaña con la excusa de poder arrancar a escribir una película *mumblecore* luego de haber escuchado a un cineasta en la presentación de su película durante un festival de cine. La película escalaba hasta convertirse en algo de terror completamente inesperado para el género. Además, los Duplass hacían algo muy inteligente porque se animaban a reírse de ellos mismos y de la pose hipster que se enarbola sobre el movimiento.



Con *Baghead* nace lo que se dio en llamar *mumblecore*, un subgénero dentro del *mumblecore*, que exploraba el terror, o el denominado “thriller psicológico”, de bajo presupuesto.

Es muy difícil hablar de un corpus de películas o de una suerte de movimiento muy definido, más bien son expresiones, la mayoría aventuras solistas, que lo que intentan es trabajar el terror desde lo cotidiano con los elementos tecnológicos y ciertas premisas del *mumblecore*. Cineastas como Ti West, los Duplass, Adam Wingard, E.L. Katz, Patrick Brice y el propio Joe Swanberg han hecho películas que suelen incluirse dentro de este subgénero, que encuentra como rasgo icónico algunas películas como *Creep* (2014) y *Creep 2*, su secuela de 2017, y las antologías de cortos de terror de las sagas *V/H/S* y *The ABCs of Death*.

Conclusión: ¿Qué le aporta esta gente a la nueva industria y a las plataformas?

Es imposible pensar el presente de la industria sin el *mumblecore*. La narrativa del cine de bajo costo estadounidense está asociada a este movimiento. Los cineastas que aparecen ahora, incluso haciendo películas más grandes, abrevan de ciertas premisas que fueron puestas en valor por este género a comienzos de siglo. La construcción de los personajes, la preocupación por la sexualidad, los vínculos, la familia, el miedo al mundo adulto, la música, todo está allí.

Resulta difícil contextualizar películas como *Liberal Arts*, *Begin Again*, *Mid90s*, *Skate Kitchen* o *Columbus* sin entender el aporte fundamental que ha hecho el *mumblecore*. Lo mismo ocurre con las series de las plataformas. Los nuevos dramas adolescentes (*13 Reasons Why*, *Euphoria*, *Betty*, *I'm Not Okay with This*, *Atypical*, *Sex Education*, etc.) y la comedia actual (*Love*, *Easy*, *Girls*, *Master of None*) también abrevan de allí.

El éxito del *mumblecore* no está entonces en lo logrado de su desarrollo, sino en la posibilidad de trasladar ciertos elementos de sus tópicos a la industria. La mayoría de las películas del género son difíciles de ver, muchas de ellas incluso no tienen nada para destacar. Así y todo, este estilo logró impulsar a jóvenes cineastas y también animó a filmar a las nuevas generaciones, demostrando que era posible hacer películas con lo que estaba a mano.

Por otro lado, los cineastas *mumblecore* también hicieron escuela al abrir todo un camino al interior de los festivales de cine para que los cineastas debutantes tuvieran difusión y posibilidades de crecer. Fue un círculo virtuoso de descubrimiento y proyección de talentos que aún continúa con cierta vigencia.

Resta pensar entonces si el movimiento tiene otro valor y si puede pensarse por fuera de esta noción de trampolín hacia otros modelos de producción más ambiciosos. Son pocos quienes se han quedado en ese nivel y son menos aún quienes han mantenido la inquietud de hacer estas películas del modo en el que se hacían hace 15 años. La mayoría cuando tuvo la oportunidad hizo otra cosa, a veces parecida, pero más ambiciosa. Lo que es imposible de negar es que son una generación que marcó la manera de contar historias en Estados Unidos. Lo único positivo que debe haber dejado el inefable mini-DV.



Midsommar

Miedo, asco y horror e en el Séptimo Arte

POR MARCELO ACEVEDO

Nota del editor: el presente artículo es solo un extracto de un dossier muy extenso sobre el cine de terror de los últimos años que Marcelo realizó para la revista. En los próximos meses saldrá a la luz una sorpresa que incluirá el artículo en su versión original y algunos agregados. El motivo de la edición fue para incluir algo en este especial vinculado a lo que sucede con la producción del género, principalmente, en Estados Unidos. Es por este motivo que nos limitamos a incluir lo relativo a los dos fenómenos más importantes que entendemos han tenido auge en la producción norteamericana: el Found Footage y el Folk Horror.

Primavera terror

Desde hace algunos años el cine de terror vive su propia primavera. Fría, oscura, tenebrosa, pero primavera al fin.

Es posible que para el grueso de los espectadores esta renovación pase desapercibida, pero el nivel –tanto cuantitativo como cualitativo- de las películas que se producen en la actualidad lo transforman en una realidad indiscutible.

Y como no podía ser de otra manera, esta primavera oscura florece en los rincones más profundos y sombríos de la cinefilia: desde el underground más artesanal y demente hasta el cine independiente con un presupuesto acotado pero sin –tantas- presiones y demandas de productores obsesivos y estudios que solo piensan en la taquilla.

También es cierto que las películas no nacieron por generación espontánea ni tras la explosión de un misterioso Big Bang cinematográfico; esta floración terrorífica se viene gestando desde comienzos del año 2000 y parece estar llegando a su pináculo en la actualidad, con un puñado de films variopintos que van de lo bueno a lo excelente.

Claro que en estos diecisiete años se filmaron y estrenaron películas de terror muy malas, pero ¿acaso no es lo que pasó siempre? El 80, la década del terror por anarquía, también dejó una pila de cadáveres putrefactos en forma de películas olvidables, fiascos comerciales que se filmaban al mismo tiempo que obras maestras como *Poltergeist* (1982), *Hellraiser* (1987), *Nightmare on Elm Street* (1984), *Possession*

(1981), *Cannibal Holocaust* (1980), *Pince of Darkness* (Carpenter, 1987), *The Changeling* (1980), *Pet Sematary* (1989), *Evil Dead* (Sam Raimi, 1981) o *The Thing* (John Carpenter, 1982), solo por nombrar algunas. El paso del tiempo suele tirar las malas películas a la papelera de reciclaje del olvido y las que quedan en el imaginario popular son aquellas que realmente valen la pena por su propuesta original y su calidad artística, lo que hace parecer que se trató de una década que solo parió films geniales y de culto. Mi teoría es que con el paso del tiempo recordaremos a esta década de la misma manera que a los '80, porque las pocas películas buenas hoy en día superan con creces a las malas, no en cuanto a cantidad pero sí en términos de calidad.

Hay subgéneros de horror para elegir en esta primavera terrorífica: desde falsos documentales, slashers y casas embrujadas hasta posesiones demoníacas, brujas y fantasmas pálidos con el rostro cubierto por una cabellera larga y oscura, o ritos paganos sacrificiales al aire libre y a plena luz del sol.

Found Footage

El found footage o metraje encontrado es una técnica narrativa cinematográfica, devenida en subgénero del cine de terror que a partir de los primeros años de la década del 2000 ha ganado notoriedad dentro de las producciones independientes, pero también con algunas incursiones felices en el mainstream. Si bien el found footage es un recurso utilizado en películas de ciencia ficción, comedia y mockumentary –falsos documentales– de todo tipo, así como en la mayoría de los shockumentary –también conocido como cine “mondo”: pseudo documentales sensacionalistas llenos con escenas de falso documental, como la iniciática *Mondo Cane* (1962) del trío italiano Jacopetti, Cavara y Prosperi, la saga *Faces of Death* (1978-1999) o la infame *Mondo Topples* (1966) de Russ Meyer–, es en el terror donde supo cobrar relevancia. Probablemente esto sea por contar entre sus herramientas narrativas con técnicas y artificios ideales para relatar este tipo de historias: la idea del material audiovisual descubierto luego de la desaparición o muerte de los protagonistas, la inestabilidad de la cámara en mano que le otorga realismo a las tomas, junto con los cortes abruptos, el montaje errático o la fotografía descuidada que simula condiciones de iluminación no controladas. En general, el punto de vista suele estar anclado en uno o varios protagonistas, siempre atravesado por el lente de una cámara y en tiempo real, prescindiendo de la música extradiegética en pos del realismo y, dependiendo del tipo de película, el metraje encontrado suele exponerse tal cual fue hallado, sin edición y en crudo, o en todo caso, se utilizan fragmentos editados dentro del marco de un falso documental. En fin, lo que en otro tipo de producciones sería inaceptable y considerado como una muestra de amateurismo, inexperiencia e impericia por parte del director y todo el equipo técnico, aquí es aceptado sin problemas porque se trata nada más y nada menos que de las propias reglas y convenciones del subgénero para generar diferentes sensaciones en el espectador e imponer la idea de un cine realista, espontáneo e improvisado.

Por tanto, podemos decir que el found footage es una técnica cinematográfica que se convirtió en subgénero, intrínsecamente ligada al mockumentary, al shockumentary y a un tipo de técnica de registro que tal vez ni siquiera exista y solo se halle en el corazón del mito o el imaginario popular: el snuff.

Archivo encontrado y falso documental: el miedo a lo real

El cine de terror que utiliza como recurso narrativo el found footage tuvo sus inicios con los falsos documentales *The Legend of Boggy Creek* (1972, EE. UU.), de Charles B. Pierce – mockumentary presentado como real que trata sobre un monstruo al estilo “Bigfoot” que aterroriza a los ciudadanos de Arkansas– y el clásico de culto sospechado aún al día de hoy de ser una snuff movie, *Cannibal Holocaust* (1980, Italia-Colombia), del controversial Ruggero Deodato, pero su verdadero auge y popularización comenzó con la película de bajo presupuesto *The Blair Witch Project* (1999, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez). Cierto es que un año antes del estreno de la ópera prima de los directores Myrick y Sánchez existieron al menos dos películas que no lograron ni por asomo el éxito de la bruja Blair pero sentaron las bases de un nuevo subgénero que de cierta forma venía a renovar el cine de terror: una de ellas es *The Last Broadcast* (Stefan Avalos y Lance Weiler), con un argumento muy similar al de *The Blair Witch Project* –tan parecido es el argumento que los productores le iniciaron un juicio por plagio a los responsables de la película de la bruja–, pero con una ejecución pésima y un ritmo de lo más cansino, y la otra es una película que dejó una fuerte marca en mi adolescencia porque básicamente la vi creyendo que se trataba de una cinta real: *Alien Abduction: Incident in Lake County* (Dean Alioto, 1998), las filmaciones

encontradas de uno de los integrantes de una familia acosada y más adelante abducida por extraterrestres que me hicieron fascinarme por el cine de terror found footage.

Pero en última instancia fue *The Blair Witch Project* la película que rompió todo, crítica y taquilla por igual. Detrás de ella vieron la luz dos films que preanunciarían el éxito que años después tendría otra película de metraje encontrado pero esta vez con fantasmas, espíritus y casas embrujadas: *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2009). *099 Experiment* (Wayne Smith, 1999) nos revela las filmaciones de una pareja de estudiantes universitarios que, luego de pagarles unos pocos dólares a los dueños de una casa de campo donde se perciben fenómenos paranormales, se instalan allí durante tres días para poder registrar todo lo extraño que pueda suceder durante su estadía.

Por otro lado, *The St. Francisville Experiment* (Ted Nicolau, 2000) cuenta la historia de cuatro aficionados a lo paranormal y el ocultismo que armados de cámaras y grabadoras deberán pasar una noche en la antigua mansión de la tristemente célebre Delphine Lalaurie, donde cientos de años atrás un grupo de esclavos afroamericanos fueron torturados y asesinados por sus crueles dueños (1)

August Underground (Fred Vogel, 2001) es una película controversial, densa, repulsiva, anárquica y excesiva. Sus creadores parecían tener un solo objetivo en mente: provocar y llevar al espectador de paseo por las profundidades del pozo más oscuro de la imaginación del ser humano, con el más violento, desagradable y realista gore y torture porn que se pueda encontrar en el cine independiente. Así que estás avisado: si querés ver algo perturbador y extremo, agarrá la bolsita para el vomito y preparate para pasar un mal rato.

No conforme con toda esta demencia, Fred Vogel filmó dos secuelas que, según dicen, son tanto o más perturbadoras que la primera: *August Underground's Mordum* (2002) y *August Underground's Penance* (2007).

The Houses October Built, la ópera prima de Bobby Roe de 2014, es una interesante y climática road movie mockumentary bastante más suave que la trilogía de Vogel, y muestra las filmaciones de un grupo de chicos y chicas que recorren el país en búsqueda de la "casa del horror" más tétrica que puedan encontrar. La película fue producida por Zack Andrews y Steven Schneider, productores de algunos éxitos de taquilla como *Paranormal Activity*, *Insidious* (James Wan, 2011), *The Devil Inside* (William Brent Bell, 2012), *The Visit* (2015) y *Split* (2016) del reconocido director de origen indio M. Night Shyamalan.

Folk horror revival

"Qué fácil es minusvalorar la naturaleza en el siglo XXI, considerarla como algo supeditado a un mundo



The Wicker Man (1973)

cada vez más urbanizado. (...) Sin embargo, basta una excursión al campo (el jersey que se engancha a un espino, la pierna que roza una espiga) para recordar quién es el que manda, lo insignificantes que somos cuando se amplía la perspectiva. Y cuanto más al oeste de Londres, más clara resulta la evidencia; no porque la naturaleza se muestre más salvaje que en otras partes del Reino Unido, pero sí menos conocida, y se va haciendo más y más extraña hasta que su alteridad nos eclipsa por completo. Su población no minusvalora la naturaleza. Allí habitan los monstruos: en los páramos y las desiertas e interminables carreteras de Whiltshire, bajo los perturbadoramente llamados Hangers de Hampshire, tras la fotogénica fauna que jalona las desconocidas ciénagas de New Forest, y más lejos aún, en el Parque Nacional de Dartmoor." Palabras de Bob Stanley en la introducción de *Ritual* (1967), la novela de David Pinner que inspiró la película de culto *The Wicker Man*, dirigida por Robin Hardy en 1973. La opera prima de Hardy no es la primera, pero sí la más emblemática película del subgénero conocido como *folk horror*. Como dijo alguien por ahí: "¿Querés saber cuan 'folk horror' es tu película? Comparala con *The Wicker Man*, y listo."

Según la Wikipedia, el folclor es: "el cuerpo expresivo de la cultura compartida por un grupo particular de personas; abarca las [tradiciones](#) comunes a esa cultura, subcultura o grupo. Estas incluyen [tradiciones orales](#), como [cuentos](#), [leyendas](#), [proverbios](#), [chistes](#), [música tradicional](#) y [cultura material](#), que va desde los estilos de construcción tradicionales hasta los juguetes hechos a mano. El folclor también incluye las tradiciones, las formas y rituales de las celebraciones como la Navidad y las bodas, las danzas folclóricas y los ritos de iniciación."

Muchas de estas tradiciones y rituales han caído en el olvido, pero otras han sobrevivido al paso del tiempo gracias al relato oral, los cuentos populares, la música o la pintura que, además de arte y entretenimiento, son formas de transferir costumbres y creencias de generación en generación.

El *folk horror* tiene su basamento en el folclor, sobre todo en las leyendas y cuentos infantiles tradicionales, esos relatos mágicos, fantásticos y un poco oscuros, de donde tomaron varios elementos narrativos a los que le sumaron otros mitos más terroríficos, violentos y ocultistas, para convertirlos en verdaderos relatos de horror.

Estas historias -que casi siempre transcurren bajo la luz diurna- se enmarcan en escenarios naturales como aldeas o pueblos en entornos rurales, y trabajan sobre varios tropos que se repiten como una marca registrada propia del subgénero: pequeñas comunidades herméticas con reglas y leyes propias, grupos o cultos con tradiciones paganas -que nunca se dan a conocer de entrada-, adoración de dioses antiguos que suelen venerar en ritos extraños y casi siempre horrendos, elementos prechristianos, alienación, costumbres extravagantes, brujería, ocultismo y maldiciones antiguas.

Y, por supuesto, la siempre la apabullante presencia de la furiosa, salvaje e incommensurable naturaleza, donde moran entidades sin edad que amenaza al hombre, sobre todo al extranjero, que es peón -muchas veces sin siquiera saberlo- de una batalla entre el iluminismo y la tradición, entre la racionalidad y los rituales antiguos y modernos.

Con todos estos elementos constituyentes, era sólo cuestión de tiempo que el horror folclórico se adaptara al cine de terror.

La infame trilogía Folk

El término *folk horror* se hizo popular desde el momento en que el actor y guionista inglés Mark Gattis lo utilizó en el tercer capítulo (*Home Countis Horror*) de la serie documental de la BBC titulada *A history of horror* (2010), pero lo cierto es que el término fue acuñado varios años antes por Piers Haggard, el director de *Blood on Satan's Claw* (1971). En una entrevista para la revista *Fangoria* de 2003 dijo que su película era "... una historia sobre personas sujetas a supersticiones acerca de vivir en el bosque, la poesía oscura de eso me atrajo. Estaba tratando de hacer una película de *folk horror*, supongo."

Mattis había utilizado el término de Haggard para referirse a tres películas en particular, la infame trilogía iniciática del *folk horror*: *Witchfinder General* (1968) de Michael Reeves, *Blood on Satan's Claw* (1971) de Piers Haggard, y *The Wicker Man* (1973) de Robin Hardy.

Según Mark Gattis, las películas *folk horror* "Comparten una obsesión común con el paisaje británico, su folklore y sus supersticiones."

Estas tres películas fundacionales contienen casi todo los elementos que hicieron popular al subgénero: escenas terroríficas bajo plena luz diurna, una comunidad con sus propias reglas y costumbres aislada en alguna zona rural, las creencias cristianas vs el paganismo y sus ritos oscuros, y el extranjero o turista –factor de suma importancia en el desarrollo de la trama- que representa a la civilización y la modernidad, una pieza que al no encajar en el molde se convierte, casi sin excepción, en protagonista-víctima del relato, porque al fin y al cabo todo su conocimiento urbanita no le sirve de mucho para superar los retos de una sociedad con sus propias reglas y leyes, en un entorno natural salvaje.

El problema es que, más allá de lo propuesto por estas tres películas, no hay nada nuevo. Nadie se arriesgó a romper las reglas del *folk horror*, y todas los films que las sucedieron, en mayor o menor medida, se ciñeron a estos lineamientos estético-formales, y se cerraron como las aldeas y pueblos paganos donde transcurren sus historias. Por tanto, es probable que su rápido agotamiento se haya debido a esta falta de innovación, y haya tardado tantos años en regresar con la popularidad con la que lo hace hoy, después de un largo tiempo de hibernación.

Pero el terror a la inmensidad y el poder terrible de la naturaleza, el rechazo a lo distinto, a lo inexplicable, esa mezcla de fascinación y aversión que sentimos por los ritos arcanos, por los viejos dioses antiguos, por las leyendas y mitos paganos, sigue funcionando en el nivel más básico de nuestra conciencia y nuestros más profundos temores.

Todo aquello que parece olvidado, pero que en realidad solo se ha retraído y sigue escondido en el campo, el bosque, la isla, entre las calles de tierra de comunidades pequeñas, en los parajes alejados, entre las ruinas, en los ritos extraños que, en el fondo de nuestro pequeño y temeroso ser. Todos aquellos que sabemos que aún están allí, escondidos, agazapados, y que nunca desaparecieron, sino que fuimos nosotros quienes pretendimos olvidarlos, pero que sin embargo cada tanto volvemos a ellos, fascinados, obsesionados. Quizá sea por esta razón la esencia del *folk horror* nunca se agota del todo y sus propuestas regresan al cine de terror, como sucede en la actualidad.

Folk modern horror

Si bien es cierto que luego del auge que vivió finales de los 60 y los 70, en los años posteriores cada tanto surgieron películas *folk horror* de variada calidad –pienso en *Children of The Corn* (1984) de Fritz Kiersch, basada en un cuento de Stephen King, la galesa *Darklands* (1997) de Julian Richards, *Wendigo* (2001) adaptación del clásico Algernon Blackwood a cargo del director Larry Fessenden, o la fallida remake norteamericana de *The Wicker Man* (2006) de Neil Labute con Nicholas Cage como Edward Malus, una pobre reversión del Neil Howie de la original-, es a partir del 2010 cuando comienza a abrirse el camino para el verdadero revival que vivimos actualmente.

Sin olvidar películas interesantes dentro del marco del subgénero como *Wake Wood* (David Keating, 2010) o *The Wicker Tree* (Robin Hardy, 2011), una especie de remake actualizada de su propio clásico de culto del 73, cabe decir que el verdadero impulsor de este revival es el director inglés Ben Wheatley, con *Kill List* (2011) una película que pocos años después de su estreno ya era considerada un fenómeno de culto.

Kill List es un *back-to-the-roots* pero con algunos alicientes que le dan un aura de originalidad que parecía difícil de conseguir en este subgénero: dos asesinos a sueldo –o más bien un asesino a sueldo que convence a su amigo de convertirse en un sicario - se embarcan en una misión que los llevará a recorrer parajes londinenses inquietantes, carreteras frías y bosques oscuros, hasta toparse con sectas paganas, rituales aterradores, y un final que no tiene nade que envidiarle a los mejores exponentes del género. *Folk horror* con pistolas.

Su siguiente película *A Field in England* (2013), tiene todos los ingredientes para ser considerada parte del canon: desde su nombre ("Un campo en Inglaterra"), hasta la época en la que transcurre (mediados del 1600), la estética y la luz diurna como telón de fondo, el terror atávico a la naturaleza, los rituales extraños, un alquimista o brujo como antagonista, y mucha lisergia.

Pero es recién en el año 2015 cuando el *folk horror* más clásico –tanto desde lo formal como desde lo conceptual- volvería a los cines para acercar a una nueva generación de cinéfilos a este subgénero. Y,



contrario a lo que se esperaba, el renacer no llegaría desde Inglaterra sino desde los Estados Unidos y de la mano de un director novato llamado Robert Eggers.

The Witch (2015) está basada en leyendas populares y macabras de la Nueva Inglaterra del siglo XVII, época en la que el fervor religioso y la caza de brujas aún eran prácticas habituales. En su ópera prima, Robert Eggers mezcla el drama familiar con el terror psicológico y sobre todo el *folk horror* clásico, prescindiendo del efectismo y utilizando de forma certera las herramientas que ofrece el lenguaje cinematográfico. Además de un ritmo que llena de tensión y paranoia al espectador, una puesta de cámara que narra con precisión y una iluminación con influencias del tenebrismo -que por momentos recuerda a las pinturas de Goya o Caravaggio con sus claroscuros profusos y sus sombras que siempre parecen esconder algo, o a alguien-, Eggers moldea de manera impecable el espacio fuera de campo, un lugar que solo existe en la imaginación del espectador pero que, monopolizado con astucia, se convierte en una herramienta fundamental para la narración y el verosímil en el cine de terror. *The Witch* cuenta la historia de una familia cristiana ortodoxa de Nueva Inglaterra que elige marcharse de la aldea donde convive con vecinos que -según el inexpugnable padre de la familia- no cumplen ni acatan las verdaderas leyes del cristianismo. Así las cosas, se alejan hacia el inhóspito bosque y allí se instalan para intentar sobrevivir con poco. A partir de ese momento, la familia deberá superar sus temores y demonios, y lidiar contra un supuesto mal que habita en el bosque y parece ponerlos unos contra otros, destruyendo familia y fe, pilares fundamentales del cristianismo ortodoxo. En resumen, *The Witch* es un relato simple en su exterior, pero lleno de complejidad interna. El folklore de un relato antiguo y posiblemente oral, un clásico cuento de brujas, es la excusa para profundizar sobre temáticas tan fuertes como el incesto, el complejo de Edipo freudiano y el junguiano complejo de Electra, la dualidad entre lo divino y lo demoníaco, la religión cristiana y el paganismo, la caza de brujas y la libertad de culto, el terror a lo desconocido, enmarcado de manera sólida y verosímil dentro de un drama familiar denso y asfixiante como una buena pesadilla nocturna, y quizá el mejor exponente de este subgénero en lo que va de la década.

El 2017 fue un año fundamental para el resurgimiento del *folk horror* clásico. En ese mismo año se estrenaron *Hagazuzza*, película alemana ambientada en los Alpes del siglo XV, poderosa e hipnótica ópera prima y tesis con la que el director Lukas Feigefeld se graduó de la escuela de cine de Berlín; la inglesa *The Ritual*, de David Bruckner, una interesante miscelánea entre *El Wendigo*, *The Wicker Man* y la mitología escandinava; y *November*, obra en verdad extraña dirigida por Rainer Sarnet, que transcurre en una aldea pagana de Estonia en el siglo XIX donde abundan las plagas, las maldiciones, la brujería, los espíritus, las criaturas sobrenaturales y la magia negra, un verdadero cuento de hadas oscuro y retorcido, *folk horror* surrealista en blanco y negro.

De 2018 podemos destacar *The Wind* (Emma Tam, 2018), una película fuera de lo común que

transcurre en el lejano y salvaje oeste norteamericano del siglo XIX, donde una presencia siniestra acecha a una mujer que termina envuelta en un torbellino de paranoia, demencia y desesperación. También de ese año es la interesante *Apostle*, última película hasta el momento de Gareth Evans –director de las magistrales *The Raid* y *Berandal*–, que después de tantas patadas, huesos quebrados, cuchillazos, policías y delincuentes, viró para el lado del *folk horror*.

De 2019 cabe destacar al menos dos películas: *In The Tall Grass*, dirigida por Vincenzo Natali y basada en una novela de Stephen King en colaboración con su hijo el escritor Joe King –que tiene mucho en común con su clásico *The Children of the Corn*–, cuenta la historia de una joven embarazada y su hermano, quienes en su recorrido por las rutas de Kansas ingresan a un campo de maíz para auxiliar a un niño que parece perdido, pero pronto entienden que están atrapados y que un mal muy antiguo los acecha. La película transcurre en un paraje rural, hay un campo infinito, un monolito que parece una especie de ruina milenaria y que además tiene poderes oscuros, y una iglesia del culto al monolito llamada “La iglesia de la Roca Negra del Redentor”... puro *folk horror* a la norteamericana. Y finalmente, *Midsommar*, la película que acaparó toda la atención tanto de público como de crítica –para bien o para mal– y puso la palabra “*folk horror*” en boca de mucha gente que hasta hace no mucho ni siquiera conocía su existencia. Dirigida por Ari Aster –que el año anterior ya había hecho bastante ruido con la excepcional *Hereditary*– *Midsommar* es una película *folk horror* que transcurre en el presente y se desarrolla en Hårga, una remota aldea sueca donde arriba un grupo de amigos estadounidenses para presenciar el festival sueco del solsticio de verano –el midsommar–, y lo que encuentran es, por supuesto, ritos paganos, cultos horribles, sacrificios humanos, y terror en medio de la naturaleza y a plena luz del día.

No es casualidad que al menos tres de las películas antes nombradas (*The Ritual*, *In The Tall Grass* y *Apostle*) sean producciones de Netflix, y que el gigante del streaming mundial esté apostando al –no tan renovado– *folk horror* que, a pesar de atravesar una época de globalización, alienación tecnológica, redes sociales y smartphones, parece volver con fuerza para alucinar a la nuevas generaciones de cinéfilos con su terror al aire libre y a la luz del día, lejos de toda tecnología moderna y apegado a los ritos antiguos.

Incluso películas como *Gretel and Hansel* (2020) de Oz Perkins –no confundir con *Hansel & Gretel: Witch Hunters* (2013) de Tommy Wirkola–, que busca actualizar y revivir el clásico cuento de los hermanos Grimm, recurre a la estética y la narrativa del cine *folk horror* clásico de los años '70.

Una actualidad brillante para un cine oscuro

Como decía al comienzo del artículo: desde hace algunos años el cine de terror vive su propia primavera. Fría, oscura, tenebrosa, pero primavera al fin.

Es cierto que para analizar lo sucedido culturalmente durante una década, siempre es conveniente esperar y tomar distancia. Hace un tiempo vi un monólogo de Dave Chapelle en el que hablaba de “tener al elefante muy cerca”, haciendo referencia a que si tenés al animal muy cerca tuyo, la vista te engaña y solo ves una parte de su cuerpo, un pedazo de piel gris y rugosa, pero si te alejás unos pasos podrás ver lo que realmente tenés enfrente: un elefante. Puede que esta idea sirva como analogía para el contexto actual del cine de terror: tal vez lo mejor sea hacerle caso a Chapelle, y que ese alejarnos del elefante sea esperar cuatro o cinco años más para ver cómo termina de desarrollarse todo. Pero si me apuran, no me parece descabellado aventurar que el cine de terror de la década del 2010 puede llegar a ser tan interesante como el de la que considera “la mejor década”.

Si dejamos a un costado a Hollywood y su maquinaria de hacer remakes malas y películas repetitivas, obvias y enfocadas en el susto fácil, rápido y pasatista (benditos jump scares que se vuelven veneno en manos inadecuadas), podremos ver la cantidad y variedad de buenas películas que se están produciendo en la actualidad, incluso a nivel industrial. Eso sí: ningún estilo, escuela o subgénero en particular podrá colgarse la medalla: la peculiaridad de este siglo es la heterogeneidad. Cómo si todo ese cine pasado que tanto agració al público en su momento hubiese sido absorbido y puesto en práctica por las nuevas generaciones de amantes del buen cine de género.

Para cerrar quisiera hacer un pequeño listado de películas que no fueron nombradas por diferentes



motivos pero creo que merecen ser destacadas: *A dark song*, de Liam Gavin (2017) una pequeña obra maestra del terror ocultista y ceremonial; el crudo relato sobre canibalismo de Jim Mickle titulado *We Are What We Are* (2013); *It Comes At Night* (2017), o la versión particular del terror post-apocalíptico del director Trey Edward Shults; el *home invasion* a la inversa de la magistral *Don't Breathe* dirigida por el uruguayo Federico Álvarez (2016); *Grave*, de Julia Ducornau, una película franco-belga que fue estrenada en el 2016 pero parece salida directamente del mejor momento de la explosión del nuevo extremismo francés; *Under the Shadows* (Babk Anvari, 2016) una clásica historia de fantasmas –o djins en este caso- ambientada en Irán; películas con aroma –y sonido, y puesta en escena- ochentoso como la imprescindible *It Follows* (David Robert Mitchell, 2014) o la interesante –aunque fallida- y lovecraftiana *The Void* (Steven Kostanski y Jeremy Gillespie, 2016), intentos de revivir el *found footage* en películas episódicas con resultados desparejos pero siempre interesantes como *V/H/S* (V.A, 2012) y su superior secuela *S-V/H/S* (V.A, 2013) o la excepcional opera prima del inglés Elliot Goldner *The Borderlands*. También comedias paródicas como *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012), *Tucker and Dale Vs. Evil* (Eli Craig, 2010), *The Final Girls* (Todd Strauss-Schulson, 2015) o *Antibirth* (Danny Perez, 2016). La terrorífica película surcoreana *The Wailing* (Hong-Jin Na, 2016), el terror clásico de *The Babadook* (Jennifer Kent, 2014) o *The Hole in the Ground* (Lee Cronin, 2019). El magistral y terrorífico surrealismo de neon de Panos Cosmatos en *Beyond the Black Rainbow* (2010) y *Mandy* (2018). La abrumadora –y desnivelada- producción de cine de terror de Blumhouse Productions y el más que interesante universo indie del *mumblegore*. E inclusive esas películas que aparecen una vez cada tanto para convertirse en clásico de culto, por lo weird y delirante de su propuesta: *The Evil Within* (2017), o el delirio de un millonario adicto a las anfetaminas y sin experiencia cinematográfica, una extraña y bizarra –en ambos sentidos de la palabra- película de terror onírico con toques surrealistas que tardó diez años en rodar.

Como asegura el refrán: hay de todo en la viña cinematográfica del señor Satán.

Notas

- 1 - Se trata de una historia real: https://es.wikipedia.org/wiki/Delphine_LaLaurie



Blumhouse: Roger Corman Siglo XXI

POR SEBASTIÁN ELESGARAY

En el año 2000, un muchacho del departamento de adquisiciones para distribución de Miramax decidió fundar su propia compañía de cine y televisión. Jason Blum sabía que iba a trabajar con presupuestos bajos para obtener la mayor rentabilidad posible. Eso de juntar guita a paladas para después andar transpirando más que testigo falso se lo dejaría a las majors, no vaya a ser cosa que apostara todo en un producto y se fundiera antes de empezar. Fue así como nació Blumhouse, aunque recién estrenaría su primera película, *Griffin & Phoenix*, en el 2006.

La comparación en el título es una estimación (tanto lógica como afectiva) para con quien supo ser “El rey de la serie B”. Es que la búsqueda de éxito comercial eficaz por sobre la inversión desmedida y el armado de tanques comerciales obligan a pensar a Jason Blum como una suerte de Roger Corman de nuestra época. Este último basó su carrera dirigiendo y produciendo films de bajo presupuesto con actores principiantes o poco conocidos, pero con un estándar de calidad y creatividad novedoso. Nunca se negaba a abandonar una obra fallida, usaba los mismos decorados para varias producciones, o hacía que un actor interpretara diferentes papeles en una misma película. Por si fuera poco, dio impulso a las carreras de Martin Scorsese, Jack Nicholson, Jonathan Demme, Joe Dante, entre otros. Su forma de trabajar lo llevó a dirigir más de cincuenta films, y a producir o distribuir más de trescientos.

Salvando las distancias espaciotemporales, la factoría Blumhouse tiene toda una serie de reglas y pautas que hacen pensar un sentido de creación similar al de Corman. En esta humilde nota enumeraremos y analizaremos con total desfachatez algunas de esas características, como si fuéramos un joven Adrián Suar dispuesto a empezar nuestro propio negocio en el mundo del audiovisual.

Bonito y barato

Las producciones de Blumhouse cuestan entre tres y cinco millones de dólares, diez si pinta secuela. El amigo Jason ha contado que este no es un número elegido al azar, sino una decisión con base en lo que podría recuperar si no sale todo como se espera. ¿Qué quiere decir esto? Que invirtiendo esa cantidad,

por más que pierdan dinero en un escenario adverso, la empresa puede seguir funcionando. Esto tiene su razón de ser en un armado técnico que implica que las películas transcurran en un solo espacio, lo cual reduce costos de movilidad, alquiler y demás. Otra picardía aparece al suprimir diálogos innecesarios de personajes secundarios, ya que de esta manera no se les tiene que pagar de más. Al mismo tiempo, es raro encontrar secuencias de acción o efectos especiales desmedidos.

En su catálogo cuenta con la película más rentable de la historia del cine: *Paranormal Activity* (2009), la cual costó quince mil dólares y recaudó más de ciento noventa millones. En comparación con los blockbusters descomunales con presupuestos de... bueno, con presupuestos iguales o mayores a la recaudación de este film, yo diría que el negocio de Blumhouse es muy bueno. Después podemos discutir el gusto de cada uno (no suele agradarme mucho el found footage), pero el triunfo queda más que claro. Así, en esta línea, podemos nombrar *Insidious* (James Wan, 2010), con un presupuesto estimado de un millón y medio de dólares y una recaudación de casi cien millones; *Sinister* (Scott Derrickson, 2012), que costó tres millones y recaudó más de ochenta; o *The Purge* (James DeMonaco, 2018), cuya módica suma de tres millones de dólares generó una recaudación de casi noventa.

Libertad y creatividad

¿Cuánta libertad tiene un director de cine en Hollywood? La realidad es que no mucha, a menos que seas Scorsese o Nolan, o la guita que pongas sea tuya. A veces hay que ceñirse a un productor que quiere que su dinero se vea plasmado de determinada manera, o hay que hacerle caso a la coordinadora de ese focus group que dice que al hombre blanco divorciado de cincuenta años que vive en un departamento en el centro de la ciudad le gustaría que el final de la historia fuese otro. Como sea, no todo es tan fácil como ubicarse detrás de cámara y decirle qué hacer a todo el mundo.

Sin embargo, hay algo que Blumhouse pondera: el control creativo queda en el director. Esto implica que mientras se ajuste al presupuesto indicado y no se haga el loco, puede hacer la película que quiera. Hay una impresión de que con mayor libertad viene mayor creatividad, incluso con las limitaciones de dinero, o tal vez gracias a estas.

Un ejemplo interesante se da en 2015, cuando la productora le dio nada más que cinco millones de dólares al amigo M. Night Shyamalan, que venía de darse varias piñas seguidas con *The Happening* (2008), *The Last Airbender* (2010) y *After Earth* (2013). Fue así como hizo una película más pequeña que significó una especie de despertar: *The Visit*. Fuera de los presupuestos monumentales, el director indio supo hacer un cine más correcto e intenso, sin necesidad de destellos grandilocuentes que desmejoraran el producto final. Y además, recaudó buena guita.

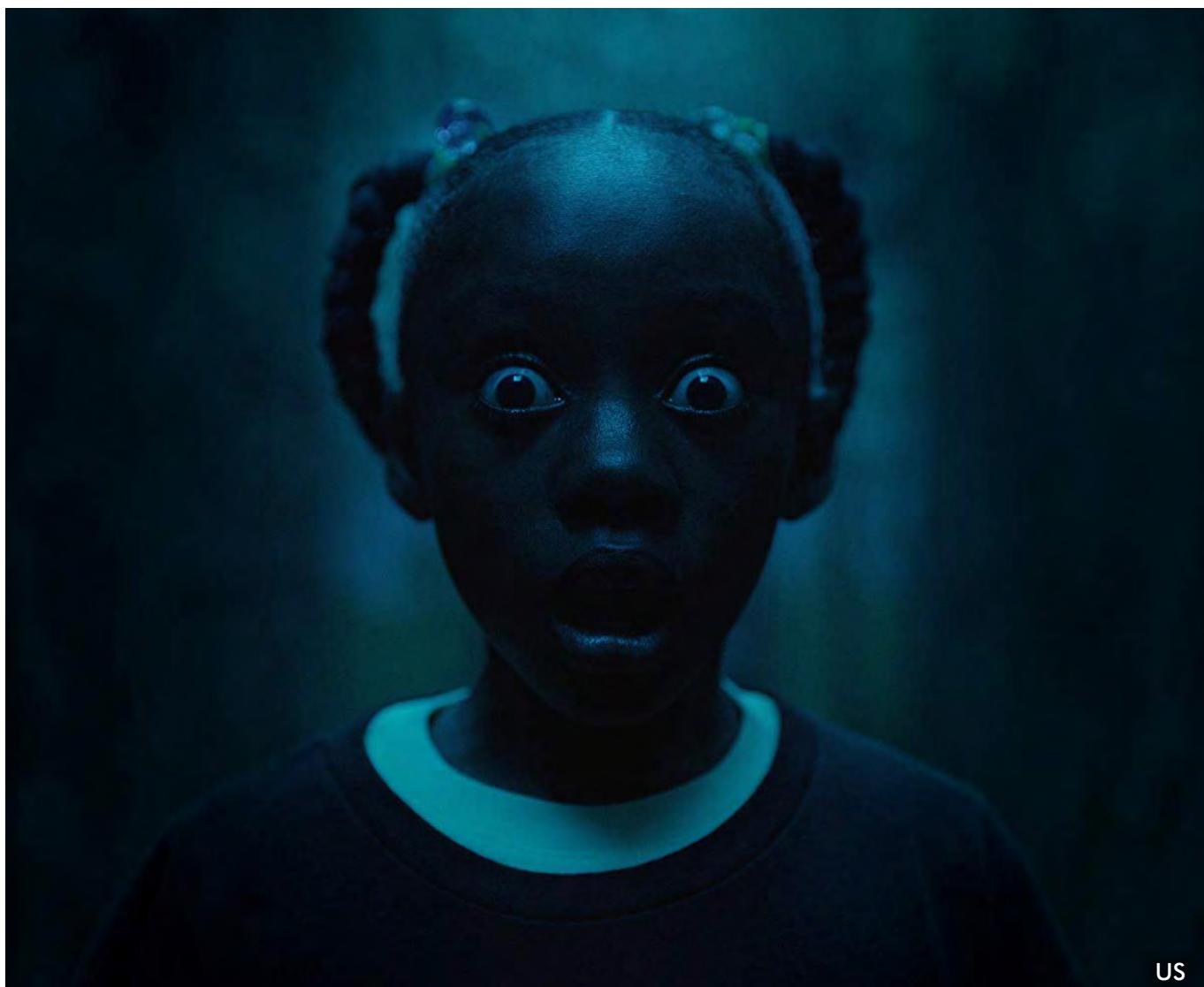
Repetir y machacar

Hay una idea que la productora mantiene y es la que se conoce como "morir en la mía". Esto quiere decir que la casa Blumhouse no busca salirse de su modelo de negocios. Tal vez haya recaudado doscientos millones con una película, pero sus inversiones posteriores se repiten con el margen de presupuesto con el que siempre operan.

Esto le permite, entre otras cosas, estrenar entre cuatro y cinco películas por año. Tal vez algunas pierdan dinero, pero con esa circulación las ganancias aparecen indefectiblemente en equilibrio con todas las demás producciones. Como un kiosco que por ahí no vende muchos chupetines, pero que gana bocha con la birra a las dos de la mañana.

Esto también se sustenta en la capacidad de trabajar con artistas consagrados dentro del medio, como pueden ser Ethan Hawke o Jennifer Lopez. Si bien sus sueldos a la hora de rodar fueron bajos, se convierten en inversores al percibir ganancias de la taquilla. Patrick Wilson y Rose Byrne, por ejemplo, se llevaron siete millones de dólares cada uno por la recaudación de *Insidious: Chapter 2*.

El otro punto para seguir es el terror. Muchas veces las películas de este género no se ven perjudicadas por un bajo presupuesto. El hecho de tener poco dinero pone a trabajar otras cuestiones, más originales y que pueden dar mejores resultados al momento de asustar al espectador. En este caso, en Blumhouse parece haber una relación directa entre creatividad y terror, lo que le ha dado buenos beneficios.



US

Dividir y conquistar

Pero Blumhouse no solo genera contenidos para salas de cine, sino que tiene muy en claro los estrenos en plataformas de video ondemand, las series de televisión, y hasta los juegos interactivos. En una época en la que se puede ver una película hasta en el microondas, hay que estar atento a cualquier pantalla.

Por otro lado, no todo es dar miedo y mostrar caras grotescas de soplón para "jumpscarear" a la gente. Hicieron otras películas, como *Whiplash* (2014), poniendo en el mapa a Damien Chazelle y participando con una nominación a los Óscar en la categoría de mejor película. *In a Valley of Violence* (Ti West, 2016) es un western que cuenta con Ethan Hawke y John Travolta en los papeles protagónicos. Y *BlacKkKlansman* (Spike Lee, 2018) los llevó otra vez a una nominación como mejor película en los Óscar.

El kiosco de Jason Blum podrá ser conocido por vender birra hasta altas horas de la madrugada, pero no muchos saben que a la mañana también ofrece unas medialunas muy ricas.

Un final

Todas las características enumeradas en esta nota tienen mayor o menor relación con el dinero, con los presupuestos. Blumhouse, como toda empresa, debe recuperar, amortizar y ganar para seguir existiendo. Sin embargo, en una época en que la diversificación es cada vez más improbable, lo lindo de esta productora es ver que todavía se puede hacer cine con bajo o medio presupuesto, que no es necesario que cada película de Hollywood sea un tanque arrasador que lo ves en todos lados. Aquí todavía existe ese factor sorpresa, ese encontrar-una-buena-peli-de-casualidad (me pasó con *Hush*, de Mike Flanagan). Hay un contacto con el riesgo artístico, ese que lleva a hacer una obra con cierta incertidumbre. Si bien no deja de ser una compañía que se emplaza en la meca del cine comercial, vale la pena contar con un reducto un poco más sincero dentro del negocio.



RESEÑA: US POR FABIO VALLARELLI

Jordan Peele rompió todo en 2017. *Get Out*, su ópera prima, era una película de bajo costo para el estándar industrial americano, con actores de televisión (el nombre más resonante era Bradley Whitford, quizás lo tengan de *The West Wing* o, más reciente, de *The Handmaid's Tale*) que llegó a estrenarse en todo el mundo cosechando un éxito inesperado en taquilla y premios.

Al igual que *Us*, *Get Out* se estrenó luego de la denominada Season Awards de USA. Esto no impidió que se hablara de la película durante todo el año y que ganara a comienzos de 2018 una tonelada de premios, entre ellos el Oscar a mejor guion original.

Jordan Peele es un actor que proviene del mundo de la comedia, quizás el ecosistema más fructífero y que más ha nutrido a la renovación del cine norteamericano. Es probable que alguno diga que lo sigue desde cemento, es probable también que mienta al respecto, lo cierto es que su figura hasta la salida de su opus uno era prácticamente desconocida y nadie veía en él el potencial que hoy tiene.

El éxito de *Get Out*, también fue el reconocimiento para otra de las personas más importantes en el Hollywood actual: Jason Blum, el Roger Corman de nuestra generación, que consiguió su segunda nominación a los Oscars, la primera había sido con *Whiplash*.

Blumhouse tiene dos o tres lineamientos muy

sencillos al momento de producir una película: que valga menos de 10 millones dólares; que la acción se desarrolle en pocas locaciones, si es posible en una o dos; y eliminar cualquier gasto extra sin sentido: actores baratos y lo mínimo e indispensable de fx. Con ese criterio, casi un *Moneyball* cinematográfico, Jason Blum se asegura en caso de éxito ganar mucho dinero, en un escenario no tan auspicioso ganar poco y, en el más catastrófico de los casos (*Jem and the Holograms* cof... cof...), perder poca plata.

Si se analiza la factoría Blumhouse no es sorpresivo que en la mayoría de sus películas se traten de producciones de terror. Son, por lo general, las que más personas llevan al cine y en las que menos suelen importarle al espectador promedio y a los mercenarios que las realizan la calidad cinematográfica.

Quizás, como complemento de Blumhouse, es que A24 ha venido a ponerle un manto de decencia audiovisual como sello distintivo a sus películas, con producciones que se manejan con parámetros económicos parecidos a los impuestos por Jason Blum, pero con un enfoque más cuidado, privilegiando lo que podríamos llamar una suerte de "mirada de autor", un poco menos mercenaria.

El caso es que *Get Out* reúne lo mejor que este tipo de películas de bajo costo puede dar: una gran película de terror, muy bien escrita, divertida para el espectador de a pie y, además, con

grandes muestras del manejo de recursos audiovisuales de puesta en escena y de dirección de actores.

Tan solo con aquellos elementos a Jordan Peele le alcanzó para convertirse en una persona fuerte dentro de la industria actual y, en particular, dentro de la comunidad cinematográfica afroamericana. En muy poco tiempo comenzó a producir películas muy importantes, entre ellas *Blackkklansman*, y le dieron luz verde al reboot de *La Dimensión Desconocida* coordinado por él.

Si *Get Out* fue suficiente para que Jordan lograra todo esto, yo diría que con *Us* tendrían que darle las llaves de todo Hollywood y dejarlo hacer lo que quiera.

Entrando de lleno en la película la primera toma es la de una niña que se refleja en la televisión. Son los 80' y todo parece indicar que estaremos frente a un montón de referencias de las que ya estamos cansados. Pues no, grave error. Aquella toma donde la pequeña se mira en el televisor en negro en el que luego se reproducirá un comercial de la campaña *Hands Across America* es una síntesis y un *foreshadowing* de todo lo que vendrá después. Siempre es bueno recordar lo que dice un querido amigo: los finales de las buenas películas siempre están en su inicio.

La niña va con sus padres a un parque de diversiones, está como perdida. Algo la lleva a una sala de espejos. De repente, se observa a sí misma, pero lo que parece ser su reflejo no lo es. El corte a negro nos trae al presente donde esa niña ahora es una Lupita Nyong'o adulta yéndose de vacaciones con su familia (Winston Duke, Shahadi Wright Joseph y Evan Alex). De allí en adelante un montón de elementos serán plantados y luego recuperados y resignificados por Peele.

Suele hablarse en tono despectivo del "guion de hierro" o de la estructura clásica de actos al momento de analizar un film. Yo le diría a toda esa gente que duda sobre la efectividad del método que vea *Us*. De alguna manera la película es eso. Una estructura de guion clásica aplicada con maestría. Tres actos, detonante, dos puntos de giro, momento oscuro, climax y resolución. Todo pensado y calculado al detalle, como una maquinaria de relojería que hace que lo que va a ocurrir sea inevitable pero aun así nos sorprenda.

Esta sorpresa no está en el "qué", cualquier espectador avezado podrá adelantar los movimientos en la trama de la película; es el "cómo" lo que hace que la película sea una

maravilla. El realizador trabaja un "estilo" de terror, recupera el cuidado en los detalles de las grandes películas de Craven o Carpenter, elabora esos detalles y hace una amalgama perfecta en la que la ambientación de las locaciones, el vestuario, los objetos con los que se interactúan y la construcción de los personajes se complementan con la elección de los encuadres y los desplazamientos de cámara a la perfección. Una de las cosas que más impresiona de la película es eso: nada parece estar librado al azar, hay una sensación de control que resulta brillante, porque además es narrativa: a un plan tan calculado como el de los antagonistas se le corresponde con una puesta en escena igual de planificada.

A diferencia de *Get Out* esta película tiene una impronta negra que no viene dada por lo que se cuenta sino por las decisiones políticas que se toman sobre algunos temas. Peele elige poner de protagonista a una familia negra en una historia que le podría pasar a cualquier familia (de hecho le sucede al matrimonio que interpretan Elisabeth Moss y Tim Heidecker). Esto no tiene un sentido en particular para la trama ni mucho menos, es solo una decisión política. Elige poner protagonistas negros donde podría haber blancos. Decide entonces igualar, va un paso más allá y establece que las películas con negros no son necesariamente aquellas donde la cuestión racial juega un papel fundamental en el desarrollo del relato, también pueden ser historias en la que ellos sean solo los protagonistas y no sean los primeros en morir como idiotas.

Lo anterior no quita que no haya una mirada social en el film ni mucho menos. Es una película con una subtrama política. Ahora bien, como toda gran subtrama, aparece oculta de la superficie; hay que pensar y escarbar un poco para verla. También es ambigua y requiere discutirla e interpretarla, seguir hablando de la película cuando salimos del cine. Por supuesto, si uno no quiere hacer eso -pensar está un poco fuera de moda en los tiempos que corren- puede ir al cine, disfrutar de una película, asustarse, reírse un poco y después ir a comer una pizza por ahí. No pasa nada, *Us* también es eso.

Previo a la secuencia inicial de la película Peele pone en una placa dos frases en la que nos cuenta que existen miles de kilómetros de túneles y caminos subterráneos en Estados Unidos. Un mundo sumergido, inexplorado por la cotidianidad de sus habitantes. De aquellos



túneles saldrán los malvados Doppelgängers. Por eso es que Us también se podría llamar U.S (United States) y tendría mucho sentido. La película se desarrolla en los 80, en pleno neoliberalismo reaganiano y en la actualidad en pleno gobierno de Trump, luego de la crisis de 2008 y la quiebra de Detroit. Sí, la quiebra literal del símbolo industrial más importante que supo tener el país del norte. Miles de personas desempleadas, miles de personas viviendo en la calle, aplicaciones por las cuales les pagamos a otros para que nos vayan a buscar pedaleando rápido un café o un Bigmac. Todo eso dice algo de nosotros, de Us y de U.S. La misma Lupita, en uno de sus personajes lo confiesa cuando Gabe (Winston Duke), asustado, le pregunta "What are you guys?" y ella contesta "We are Americans". Zygmunt Bauman al momento de analizar las ferias caridad en su libro Trabajo, consumismo y nuevos pobres (2000) sostiene lo siguiente: "(...) Pero no es posible reprimir por completo el impulso moral; en consecuencia, la expulsión del mundo de toda obligación moral nunca puede ser completa. Aunque se silencie a las conciencias con el continuo bombardeo de informaciones sobre la depravación moral y las inclinaciones delictivas de los pobres sin trabajo, los empecinados residuos del impulso moral encuentran, de tanto en tanto, su vía de escape. Esa salida la proporcionan, por ejemplo, las periódicas 'ferias de caridad', reuniones

concurridas pero de corta vida, donde se manifiestan los sentimientos morales contenidos, desencadenadas en esas ocasiones ante el espectáculo de sufrimientos dolorosos y miserias devastadoras. Pero como toda feria y todo carnaval también esas reuniones cumplen la función de vías de escape, eternizando los horrores de la rutina cotidiana. Esas ferias de caridad permiten, en definitiva, que la indiferencia resulte más soportable; fortalecen, en última instancia, las convicciones que justifican el destierro de los pobres de nuestra sociedad (...)".

El acto de caridad nace como un acto de disculpas a Dios, es algo que no se hace por el otro sino para uno. Dando lo que me sobra me despojo de lo innecesario y obtengo la paz con el ser superior. Bauman va un poco más allá, sostiene, ya alejado de la cuestión religiosa, que la caridad es una pantalla, una suerte de lentes de sol que me permiten tolerar lo que de otra forma sería intolerable: los lentes son para el sol y para la gente que me da asco.

En ambos cálculos el que es "ayudado" no aparece, sigue invisibilizado. Se conforma con las migajas de mi vida, con lo poco que este modelo de organización social les deja: conejo crudo y camas frías.

¿Qué pasaría si se cansaran, si quisieran algo más?



It Follows

David Robert Mitchell: El mito de la cultura pop

POR JOAQUÍN LEMA HUERGO

Según las películas de David Robert Mitchell, el cine es el único refugio. Digo refugio y no salvación porque la salvación parece estar descontada: el mundo apesta y ver películas es un estado idílico que puede protegernos por un rato. Por eso hacerlas, por eso verlas. Al no-monstruo de *It Follows* se lo puede, a lo sumo, alejar, pero va a seguir ahí, cobrándose vidas. El final de *Under the Silver Lake*, su última obra y una de las grandes películas del siglo, es elocuente desde su incertidumbre, circular y pesimista, que de alguna forma parece actualizar la fobia a la amenaza nuclear del final de *Kiss me Deadly*, otro noir extrañísimo ambientado en Los Ángeles, corriendo el foco a las paranoias actuales.

Un personaje de *The Myth of the American Sleepover* dice que la adolescencia es un mito. La película, una teenmovie, es un relato coral compuesto por varias historias mínimas, de las cuales se desprende la misma idea a la que aluden tanto este diálogo como el título. Todo sucede en el último día de las vacaciones, en un suburbio de ensueño donde el existencialismo y la melancolía adolescentes resucitan ajenos a su vertiente más pretenciosa, en una búsqueda poética cuyo objetivo es coger por presión social, escondiendo el deseo real de la utopía hollywoodense del verdadero amor. En ese deseo se revela que la desmitificación que propone Mitchell nunca es secular. El mito que se erradica es en parte la mirada negativa hacia la juventud, ya que estos personajes a pesar de su confusión sienten y piensan de manera compleja, pero sobre todo el mandato social de lo que se espera de un adolescente, y con ello, la nostalgia de dejar atrás la niñez, terreno de la pureza y el sentimiento lúdico.

Mitchell deconstruye los géneros sin dejar de amarlos, no los disecciona con ánimos de entomólogo como mera demostración del funcionamiento de un artefacto, sino que los reconfigura desde una autoconciencia madura, exponiendo el mito (el de la adolescencia en este caso, el del cine, siempre) a la vez que se les rinde culto, y la niñez no es más que parte de ese mito, en que el juego es la ley primera, un lugar cuyo sentido de pertenencia se afirma en la reticencia a crecer de sus personajes y se explicita en una de las primeras escenas de su siguiente película, *It Follows*, una de terror. En ella, la protagonista y su

cita también juegan. Y lo hacen en un cine. Las reglas las propone él: elegir, sin decirle al otro, de las personas que están alrededor, una que le gustaría ser, y la otra persona tiene que adivinar. Él elige un niño.

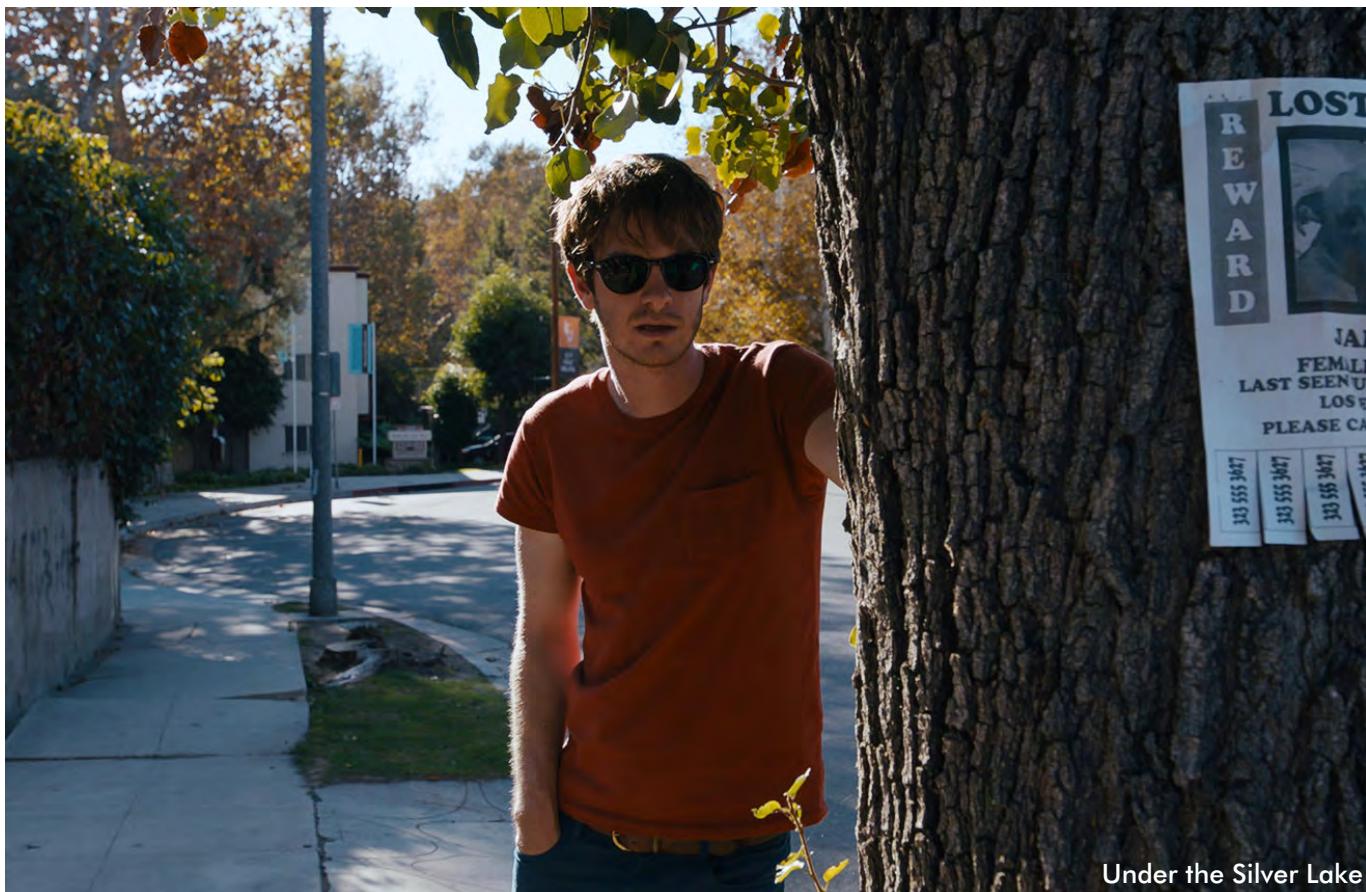
En varios sentidos puede entenderse a *It Follows* como una continuación de *The Myth*. El propio Mitchell cuenta en una entrevista que la idea surgió de preguntarse qué pasaría al introducir un elemento sobrenatural en ese suburbio, con esos personajes. La premisa es la siguiente: hay un ente que te sigue, solo vos lo podés ver, y la única forma de que deje de seguirte es teniendo sexo con alguien, pasándole así el ente a esa otra persona. La desconexión entre lo sexual y lo emocional, ya presente en su ópera prima, acá queda en primerísimo primer plano. Sexo por salvación. Allí empieza a jugar la paranoia, entrando por medio de la endogamia, ¿en un suburbio así, donde todos se conocen con todos y no hay mucho contacto con el exterior, cuándo me toca de nuevo?

Esos planos detalle etéreos, que componen poesía, usualmente corresponden a la subjetiva de un voyeur, por no decir chusma o pajero. Si en *The Myth* representaban la curiosidad propia del despertar sexual, en *It Follows* se identifican con la idea de acecho, sin alejarse de lo sexual, pero esta vez como amenaza, idea acentuada por los lentes zooms que dan la sensación de persecución constante y travellings circulares que además de ser hipnóticos ponen otro clavo en la resignación ante la naturaleza de la criatura: tarde o temprano el círculo se completa. En *It Follows* también hay niños que espían inocentemente, causando alguna sonrisa de ternura en Jay, la protagonista interpretada por una Maika Monroe capaz de transmitir con sutileza la más cariñosa fragilidad o la más sincera desesperanza, pero el Mal está siempre detrás. El “mirón”, figura y metáfora fundamental del cine, sobre la cual Hitchcock y De Palma, por nombrar solo dos, trabajaron casi en toda su carrera, encuentra en Mitchell un heredero, un nuevo guardián de esa fascinación cómplice del espectador como agente externo, que observa sin ser descubierto. Esta es solo una de las maneras en las que enarbola una orgullosa cinefilia, marca de estilo que abarca pósteres, personajes que ven películas en la tele y dialogan ingeniosamente con la trama, y referencias que exceden con creces la mera cita, volviéndose parte de un mundo propio, tangible, reconocible, que explota de forma centrífuga en su siguiente película.

Si en sus dos primeros largos el mirón podía excusarse con cierta idea de inocencia en su curiosidad primaria, sumando en la segunda la idea de amenaza, Sam (Andrew Garfield), el protagonista de *Under the Silver Lake* no tiene excusa. Espía a sus vecinas con unos binoculares desde el balcón (indiscreto) de su departamento en Los Ángeles, porque no tiene mucho más que hacer. Es eso que los estadounidenses llaman un slacker y nosotros un vago. No trabaja y están a punto de desalojarlo. La chica que espía, algo así como un fantasma de Marilyn Monroe interpretado por Riley Keough (nieta de Elvis Presley, dato de color pero que agranda la constelación pop del film), le da bola y de repente desaparece. Se obsesiona irracionalmente y decide salir a buscarla, en un neo noir laberíntico y psicodélico que explora el lado B de Los Ángeles y Hollywood desplegando un abanico de situaciones y personajes que funciona como una suerte de universo expandido propio de la película, incluyendo fiestas excéntricas, actrices fracasadas devenidas en prostitutas, misteriosas amenazas intangibles herederas de *It Follows* y un fanzine que intenta explicar todo. El protagonista ya no es un adolescente sino un adolescente tardío, treintañero inmaduro con la misma reticencia a crecer que teens de *The Myth* e *It Follows*. En esas dos, no había adultos, los pocos que aparecían estaban dormidos o fuera de campo; en *Silver Lake* Sam es un adulto ajeno al mundo de los adultos.

El escenario pasa de suburbio a gran urbe y la obsesión por la cultura pop es marco y contenido, medio y fin de todo lo que pasa. La búsqueda de Sam es una excusa para desenmarañar sus obsesiones conspiranoicas de mensajes ocultos en películas, canciones, revistas y demás, llegando a lo más profundo de la superficialidad –el mito de la cultura pop– y aceptando esa “gran mentira” como fin en sí mismo, consuelo de todo lo que oculta. El corazón de la película es esa escena inolvidable donde Sam se encuentra con un compositor en su mansión, Mago de Oz y *Sunset Boulevard* de por medio.

Dentro de este mar referencial se ubican la hiperbolización del papel de la mujer como objeto voyeurista



Under the Silver Lake

en la tradición clásica hollywoodense y del homeless como golpe de realidad dentro de la fantasía cinematográfica, cultura subterránea dueña de una sabiduría y un lenguaje propios. Cita a sus películas anteriores demostrando no solo conciencia de una historia cinematográfica clásica sino también de su propia pertenencia a la industria. Momento culmine del cine posmoderno: tres películas le bastaron a Mitchell para autoincluirse dentro del mismo lodo todo manoseado.

Mitchell es un marginal de la industria, pero que al mismo tiempo ha logrado armar un camino dentro de ella. Es, a la vez, un ejemplo, de una generación de cineastas que han transitado por un camino similar, y por eso vale su distinción particular dentro de este especial. Un autor y un faro que ilumina desde los bordes, cuya autoconciencia de serlo no le quita vigor a su narración, un tipo que puede jugar con las formas a pesar de las fórmulas, trabajar desde los géneros y contar una historia desde la intriga sin dejar de imprimir un sello personal, y sobre todo un director dispuesto a tomar riesgos: después de la buena recepción de *The Myth of the American Sleepover*, en vez de hacer otra película modesta y realista, se volcó por algo más ambicioso, con una trama sobrenatural.

Después del éxito de *It Follows*, en vez de ayudar a encasillarse en la “nueva ola del terror”, se la jugó e hizo una película enorme, dispersa, inabarcable y desobediente. Esta valentía, cualidad con la que le escapa a hacer lo que se espera de él, o a buscar prestigio festivalero tratando temas “serios”, lo desmarca de sus coetáneos. Su próximo proyecto es del género más taquillero del momento, superhéroes, dudo que eso lo salve del injusto ninguneo que sufrió *Under the Silver Lake* pero la esperanza es lo último que se pierde. Por supuesto, será una visión externa, personal, ajena a los universos Marvel y DC. Se llama como una canción de Beach Boys: *Heroes & Villains* y se sabe poco más que eso. Es de esperarse una estética más cercana a Ultraman, a la ciencia ficción de los cincuenta, a las primeras películas de Superman y a los cómics de entre los 30 y 60 que a los tanques del MCU, o a la solemnidad de las Batman de Nolan.

Suena como un paso coherente, terreno fértil para continuar no solo su acostumbrada deconstrucción genérica, sino también las reflexiones acerca de la industria que puso en escena en los contextos más disparatados, sobre todo en su última película. Un viaje a una zona aún no explorada de ese mundo que es su cine. Porque, como dijo un multimillonario new age en una de sus películas, este es un mundo en el que nadie con algo de sentido común se quedaría.



Cuando México recuperó California

POR WILLY REAL

En la historia hubo grandes tríos o trinomios que marcaron un antes y un después: Nirvana catapultó el grunge; los BeeGees son sinónimo de música disco; el trinomio de oro de Farro, Pontoni y Martino en San Lorenzo maravilló al fútbol argentino y europeo; el trío Los Panchos llevó el bolero mexicano a todo el mundo. Y precisamente, en México, es donde me detengo. Hace unos años que hay una tríada de cineastas proveniente de tierras aztecas que suena y pisa fuerte en el norte de América que se propuso la conquista de Hollywood y que desde 2014 hasta nuestros días ha ganado cinco de siete Óscar a mejor director. Hablo por supuesto de Alfonso Cuarón, Alejandro González Iñárritu y Guillermo del Toro.

Los grandes cineastas surgen de pequeñas producciones, es el primer paso, y donde más se aprende. *La hora marcada* fue un programa mexicano de historias de terror sencillas y originales que se emitió entre 1988 y 1990, por Televisa. Cuenta la historia que la productora del programa, Carmen Armendáriz, les dijo "hagan lo que quieran" a dos jóvenes directores y guionistas que daban sus primeros pasos en el mundo audiovisual: Alfonso Cuarón y Guillermo del Toro.

Si bien trabajaban juntos, aún no existía la relación de amistad que los une al día de hoy. Cuarón se destacaba como asistente de dirección mientras Del Toro trabajaba en maquillaje y efectos especiales, dando forma y vida a sus primeros monstruos. Cuando obtuvieron la oportunidad de poder dirigir y escribir, el primer encuentro de estos dos grandes tuvo desavenencias creativas. Alfonso dirigió una adaptación de *A veces regresan*, de Stephen King, cuya devolución de su compañero de programa fue "si la historia es tan buena, ¿por qué tu episodio fue tan malo?". Linda forma de iniciar una relación con un colega, ¿no?

Esta crítica fue el comienzo de una sociedad, ya que el siguiente capítulo que dirigió Cuarón se llamó *De Ogos*, una historia escrita por Del Toro, quien también actuó en la piel del ogro diseñado por él mismo. El episodio contó con Emmanuel Lubezki como director de fotografía. A partir de este capítulo de fines de 1988, las colaboraciones entre estos tres no cesarían y cada uno contribuiría al crecimiento del otro.

El programa de Televisa fue un gran semillero de directores y técnicos audiovisuales mexicanos. Pero por sobre todas las cosas fue *La hora marcada* el hito para estos directores, Alfonso Cuarón que dirigió 6 episodios y escribió 5, Guillermo del Toro que dirigió 5 y escribió 4, y Emmanuel Lubezki, quien se encaminaba a ser director pero que encontró en la fotografía su lugar dentro del mundo audiovisual.

Sé que más arriba prometí un trinomio de oro como el de Farro, Martino y Pontoni, ¿me falta Alejandro González Iñárritu? Claro, la llegada del Negro sería 10 años más tarde, en 1998, gracias a la intervención del Chivo Lubezki, que lo presentaría con quienes dominaría Hollywood. Pero esa es otra historia, para más adelante.

Cuarón, el constructor

Alfonso Cuarón nació el 28 de noviembre de 1961 en el DF. Ya desde muy chico se vislumbraba su pasión por el cine cuando filmaba pequeñas escenas con una cámara Super 8 que pertenecía a su familia.

En la adolescencia, comenzó sus estudios profesionales en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), alma máter de Alfonso y donde conoció a Emmanuel Lubezki, Luis Estrada y Carlos Marcovich, sus primeros amigos del arte cinematográfico. Si bien no terminó la carrera, su paso por allí no pasó inadvertido. En 1983, junto con Carlos Marcovich fue director y guionista del cortometraje *Vengeance Is Mine* (otra versión dice que fue dirigido por Luis Estrada y con Cuarón como director de fotografía; sin embargo, prefiero creerle a IMDB), película presentada en un festival de cine en Cuba, donde fue repudiada por estar en inglés. Dicho repudio llegó al CUEC y decidieron expulsarlos por cometer la osadía de hacer una película latina en inglés, sumado al hecho de que Alfonso Cuarón “faltaba mucho a clases”, según la directora del Centro Universitario en esa época, Marcela Fernández Violante. Claro que Alfonso redoblaría la apuesta filmando el mismo año el corto *Who's He Anyway*, también en inglés.

Otra versión de su salida del CUEC cuenta que junto con Lubezki estaban en contra de la negativa del Instituto de comercializar sus cortos y por eso Alfonso abandonó y no cursó el último año. Pero, más allá del tiempo y los dichos, Cuarón siempre fue elogioso con el lugar donde se formó, zanjando estos rumores en una entrevista que concedió a la Gaceta de la UNAM: “*a mí me preocupa ver tanta estructura, tantos recursos, porque me parecen una distracción. Es peligroso que los contenidos que se dictan vengan de necesidades comerciales, que a estas generaciones se les olvide la parte sensible, que es el músculo fundamental*”. Para remarcar su agradecimiento, en la misma nota dice que fue una gran escuela. “*En el CUEC nos rolábamos, siendo staff de todos los demás, y mi formación nació justo de eso, pero no desprecio la parte académica*”. Esto marca para nosotrxs, la importancia de contar con un IDAC en el país. Cerrando su estancia en el CUEC, Cuarón escribió y dirigió *Cuarteto para el fin del tiempo* (1983).

Con veintipocos años y un hijo al que mantener, el cine parecía algo lejano y la cruda realidad lo empujó hacia la estabilidad económica de un sueldo fijo siendo conserje en el Museo Nacional de Arte. Pero el primer amor no se olvida, y un rodaje siempre es una adicción, no importaba que fuera solo para tirar cables o de vez en cuando oficiar de asistente de dirección de José Luis García Agraz. Mantenerse alejado de un set podría ser el fin, y por suerte, no lo hizo. En 1988 llegó *La hora marcada*, y en 1991 la oportunidad de su primer largometraje: *Solo con tu pareja*. Una comedia escrita junto con su hermano Carlos Cuarón. El film narra la historia de un mujeriego que no usa preservativo, y tras un falso diagnóstico de VIH los caminos se reducen a vida o muerte. Toda una osadía para la época hacer una película de género pero que obtuvo gran reconocimiento por su originalidad y marcó el pasaporte de ingreso a Hollywood.

La ocasión llegó en 1993 tras la invitación de Sidney Pollack para dirigir un capítulo de la serie *Fallen Angels*. Steve Golin, productor de la serie, dijo: “*lo contratamos porque pensamos que podíamos hacer que lograra lo mismo por menos dinero*”. Frase que resume a la perfección el auge de cineastas mexicanos en el mercado yanqui.



Cuarón y el chivo de fondo

Considerado un diamante en bruto, su gran oportunidad llegó con *La princesita* (1995), adaptación de la novela de Frances Hodgson, película que se convirtió en la favorita del director hasta el día de hoy, y en la que vemos su preponderancia a los tonos verdes en la fotografía. También es destacable lo que logra con la altura de la cámara, la cual nunca está por encima de la niña protagonista.

Pero en todo ascenso puede haber una caída, y esto es lo que pasó con *Grandes Esperanzas* (1998), adaptación de una obra de Charles Dickens, y en la que Fox apostó mucho con la contratación de Robert De Niro, Gwyneth Paltrow y Ethan Hawke, pero que fue un fracaso. Este traspie le trajo grandes críticas desde su México natal, considerándolo un vendido, un pesetero, como diríamos acá, por olvidar sus raíces y trabajar por encargo.

Casi como si fuera una respuesta a aquellas críticas, el bueno de Alfonso viajó al sur para hacer la obra que lo terminaría afianzando como realizador, callando a sus detractores y revalidando su talento para los del Norte. *Y tú mamá también* (2001) es una roadmovie que habla del despertar sexual de dos jóvenes pero que es una excusa para ver la vida social y cultural del interior de México. Con Lubezki como director de fotografía, la película destaca con el uso de una distancia focal corta (favorita del director) y el apego de muchastomas largas. Una pastillita es la colaboración de Guillermo del Toro debido a que encontró la solución para el final, donde estaba atascado Alfonso. Otro dato para mencionar es que en este film se conoce con Iñarritu, siendo ésta casi por accidente la primera colaboración del trinomio de oro mexicano en una película.

Con el afianzamiento, Hollywood volvió a posar los ojos en él y le ofrecieron *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* (2004) por pedido exclusivo de la autora J. K. Rowling, que era fan de *La princesita*. En un primer momento Cuarón rechazó la oferta. Fue Guillermo del Toro quien lo convenció después de hacerle leer los libros. El realizador aceptó interesado por las referencias sociales de los chicxs, a quienes les pidió que vean *Los 400 golpes* (Francois Truffaut, 1959). La mayoría de los fanáticos del mago consideran a ésta como la mejor entrega de la saga.

En 2006 con *Niños del hombre*, Alfonso alcanzó cierta fama incuestionable al adaptar la novela de P. D. James, que cuenta el futuro cercano de la humanidad sumida en la infertilidad, con 18 años sin nacimientos y al borde del colapso. En este contexto, un hombre se topa con la misión de proteger y salvar a una mujer embarazada. Otra vez la lucha de clases, los simbolismos sociales y políticos que le encantan a Cuarón a la hora de narrar, sumado a un gran trabajo de su amigo Lubezki, la película tiene

una fotografía notable. Como ya nos acostumbró en *Y tú mamá también*, el film presenta un uso de secuencias largas sin cortes, que transmiten el caos y la urgencia de los personajes, con un trabajo de fotografía en que destacan los fondos, cada plano nos cuenta algo importante allí, incluso, a veces con un simple movimiento de cámara deja a un personaje fuera de toma y centra la vista en una pared o el piso o algo para señalar.

Del Toro, el nerd que todxs llevamos dentro

En Guadalajara, Jalisco, nació Guillermo del Toro el 9 de octubre de 1964. Con un padre vendedor de autos usados y una madre actriz, fue criado en un ambiente muy religioso y tan estricto que la abuela intentó exorcizarlo por considerar demasiado rara la fascinación del pequeño por la fantasía, los monstruos y el terror. Por suerte no lo logró, y como cuenta Del Toro, que veía monstruos a la noche y por eso mojaba la cama por miedo a ir al baño, hizo un pacto con ellos: “si me dejaban ir al baño, sería amigo de los monstruos para siempre”.

Ya de niño despuntó el vicio con una Super 8 que le regaló su padre, con la que comenzó a hacer cortos con juguetes, con papas (sí, una papa asesina serial), e incluso, para el Instituto de Ciencias de Guadalajara, filmó su primer plano secuencia a los 13 años, que trataba de una mano empapada en un líquido verde que salía del baño.

Como todo nerd, ávido de conocimientos y proyectos, no se quedó quieto y llegó a tener como maestro de maquillaje a Dick Smith (*El exorcista*, *El padrino*, *Scanners*, entre otras). A pesar de la evolución de los efectos especiales con respecto al terror, prefirió mantenerse usando el maquillaje, y sin reparos, junto con su amigo Rigoberto Mora, fundó Estudios Necropia, desde donde dio rienda suelta a su imaginación especializándose en el arte del maquillaje y aprovechó todas sus influencias del pop japonés, el terror mexicano, de los estudios Universal y Hammer.

En 1985, llegó su oportunidad para ser productor en una película donde trabajó su madre, *Doña Herlinda y su hijo*, dirigida por Jaime Humberto Hermosillo (director del célebre film *La tarea*). Esta experiencia lo alentó a dirigir y escribir su primer corto de 16 mm, *Doña Lupe* (1986). En él una señora grande con problemas financieros debe lidiar con dos policías corruptos que usan su caserón para contrabando. La temática parece lejana al Del Toro que conocemos, y él mismo ha “pedido disculpas” por este corto, el primero del que tenemos registro, pero que él considera su octavo corto. ¿Dónde están los demás? Por ahora, encerrados con muchos de sus monstruos.

Siempre con Necropia a la cabeza, en *Geometría* (1987), su “segundo” corto, esta vez en 35 mm, vemos al Del Toro característico. Un joven hace un ritual satánico para aprobar la materia de geometría y para que vuelva su padre muerto. Con la actuación de la mamá de Del Toro (Guadalupe), se aprecian el tema, los monstruos y una presencia fuerte de colores saturados, que serán distintivos a lo largo de su posterior carrera.

Gracias a su trabajo con Necropia, llegó a *La hora marcada*, como dijimos más arriba. Allí se afianzó su gusto por el guion y la dirección. Fueron dos años (1988 y 1989) de evolución y crecimiento para una persona sumamente inquieta y curiosa, que durante los 80 estaba buscando su sitio, su lugar en el mundo audiovisual. No solo filmó, produjo, escribió y diseñó, sino que además cofundó el Festival Internacional de Cine en Guadalajara y creó su productora Tequila Gang, con la que logró rodar su primer largometraje: *Cronos* (1993), que narra la historia de un alquimista que crea un artefacto que otorga la vida eterna a quien lo posee, una mezcla de fantasía y vampirismo hermosa. Con *Cronos*, la fantasía a través de la visión del Gordo, como lo llaman los amigos, mezcla situaciones tétricas y oscuras con gran originalidad, referenciando al expresionismo alemán. La película fue aclamada por la crítica, ganó varios premios Ariel, siendo precandidata a los Óscar por elección de la academia mexicana. No solo fue el inicio de Guillermo trabajando con sus actores fetiches Ron Perlman y Federico Luppi, sino también una carta de presentación y recomendación para dar el paso a Hollywood. Bien valió el haber hipotecado su casa para terminar el largo.

Las propuestas no tardaron en llegar, entre ellas para dirigir *Hellraiser: Bloodline* (1996, Kevin Yagher) y

una adaptación de un relato de Donald Wollheim, *Mimic* (1997), este último el proyecto por el cual se terminó inclinando. La trama es sencilla, cucarachas modificadas genéticamente comienzan a expandirse mimetizándose con sus víctimas los humanos. A pesar de la premisa y del éxito, Del Toro no tuvo mucha libertad para hacer lo que quería. Trabajar con los hermanos Weinstein siempre se dijo que era complicado porque hacían y deshacían a su antojo, por puro capricho la mayoría de las veces, y uno de los principales choques con Del Toro fue que él quería que los bichos fueran escarabajos y no cucarachas, siendo estas últimas un berrinche de los Weinstein para emparentar el relato a *Alien* (y tomar prestado casi todo de Ridley Scott). De hecho, casi lo echan a mitad de rodaje para reemplazarlo por Ole Bornedal, pero ante la negativa de la protagonista Mira Sorvino, que en ese entonces era pareja del mimado de los hermanos, Quentin Tarantino, el mexicano pudo terminar el film. El resto es historia, sin control de la obra, con idas y vueltas, su primera experiencia en Hollywood fue de terror, a pesar de que el talento innato se ve en varios aspectos de la película, como la construcción de atmósferas frías en el metro y la composición de los insectos. El film obtuvo críticas dispares, a pesar de recibir un elogio de Stephen King, aunque terminó sacando un producto digno teniendo en cuenta todos los obstáculos con los que luchó. En 2011, Guillermo del Toro lanzó un *final cut* que corrige algo acercándolo un poco más a su visión.

Tras sufrir el secuestro de su padre, la familia Del Toro decidió irse de México y vivir en el extranjero. El bueno de Guillermo recaló en España para dirigir la que considera su obra más personal. *El Espinazo del Diablo* (2001) es una historia ambientada durante la Guerra Civil española en 1939, donde un huérfano descubre un fantasma que lo guía hasta descubrir los misterios que se ocultan en las paredes del orfanato Santa Lucía. Para este film, Del Toro volvió a convocar a quien es su director de fotografía de confianza, Guillermo Navarro, con quien trabajó en *Cronos*. *El Espinazo...* fue un éxito debido a la sencillez con la que está narrada, una película clave para comprender la evolución del realizador y los fantasmas y las heridas abiertas que deja una guerra.

Con otra oportunidad Hollywood, Del Toro dirigió *Blade II* (2002), y mejoró la primera entrega acercándola un poco más al cómic. Wesley Snipes, su fetiche Ron Perlman, Norman Reedus antes de *The Walking Dead* (ya habían trabajado en *Mimic*) y una de las primeras apariciones en Hollywood del gran Donnie Yen dieron forma al elenco. La película recaudó mucho y fue producida por la mitad del presupuesto estipulado. Pronto el director fue contactado para dirigir *Hellboy* (2004). Los fantasmas de *Mimic* volvían a golpear cuando los productores pedían cambiar el color rojo y algunas cuestiones que convertirían al demonio en una especie de Hulk, pero Del Toro se mantuvo firme para llevar a cabo su visión. Claro, los millones que recaudó con *Blade* le daban la espalda para imponerse con más fuerza.



ahora. Con Ron Perlman a la cabeza, Guillermo pudo desplegar todo su imaginario sin traicionar a las viñetas de Mike Mignola, logrando una muy bella película.

El laberinto del fauno (2006) es la película más reconocida del cineasta mexicano. Otra vez, con la Guerra Civil de España de trasfondo y su mezcla de realidad y fantasía. Ofelia viaja con su madre embarazada a un ambiente rural y campestre para vivir con su nuevo padrastro, un sádico y terrible capitán español. Una vez allí, Ofelia se encuentra con un mundo mágico donde es la una princesa buscada eternamente, mientras que, en el mundo real, su padrastro intenta aniquilar a los rebeldes de la zona. Magia y realidad, monstruos de fantasía que no son tan monstruos y humanos que pueden ser nuestras peores pesadillas. Es notable como Del Toro maneja todo esto narrativamente a través de los ojos de una niña que se aferra con todo a su inocencia. Una suerte de relato de Lewis Carroll de nuestra época que construye su obra maestra a través del diseño, el maquillaje y una utilización de una paleta de colores apuntada a transmitir las sensaciones de cada personaje. Tanto la música (en especial la canción de cuna con sus distintos tonos) como el lenguaje cinematográfico dan forma a un film que sería muy extenso de analizar, pero que podemos considerar como una de esas películas eternas.

Iñarritu, sin fronteras

Alejandro González Iñarritu vino al mundo un 15 de agosto de 1963 en DF, México. Ya de joven su afán de encontrar su lugar lo llevó a trabajar en un carguero y a conocer gran parte de África y Europa entre los 17 y 19 años. De vuelta en México se decidió para estudiar comunicación en la Universidad Iberoamericana en el DF. Con sueños de ser un gran músico, en 1984 consiguió ser DJ en la estación de radio WFM. Es en estos años cuando despuntó su interés por el cine y llegó su primera propuesta para componer la música de un largometraje.

Entre 1987 y 1989 compuso la música para cinco largometrajes más, mientras se convertía en director de la radio WFM, lapso en el cual produjo decenas de recitales nacionales e internacionales y entrevistó a grandes figuras del rock como David Gilmour, Robert Plant y Carlos Santana, entre otros. Posicionado y con prestigio en una de las estaciones radiales más populares de México, su inclinación hacia lo audiovisual ya era muy fuerte cuando fundó a finales del 89 la productora Z Films, junto con Raúl Olvera. Con dicha empresa, se dedicó más que nada a la publicidad y llegó a manejar este sector en la cadena Televisa.

Su afán ambicioso y de progreso lo llevaron a estudiar dirección a Los Ángeles bajo las órdenes de Judith Weston y Ludwick Margules. Este último fue su gran mentor, ya que, como dice el mismo cineasta, nunca estudió cine y fue más bien autodidacta.

De regreso en sus tierras, en 1995 tuvo la oportunidad de escribir y dirigir un episodio piloto para Televisa. El programa se llamó *Detrás del dinero*, cuyo primer capítulo se titulaba "El timbre" y estaba protagonizado por el cantante Miguel Bosé. La idea original era producir una temporada de 8 capítulos, con distintas historias, de distintos géneros, pero conectadas por el dinero. Lamentablemente, el proyecto no pasó del piloto, y unos años más tarde Robert Altman presentó *Gun* (1997), una idea similar pero la conexión allí era una pistola. No tiene nada que ver, pero era bueno mencionarlo. Gran serie.

El timbre (1996) fue su segundo cortometraje, considerado por el realizador como el ejercicio previo a filmar largometrajes. Gracias a Lubezki, con quien trabajó en una publicidad en 1992, conoció a Alfonso Cuarón para escuchar su opinión sobre sus cortos y algunas historias más que tenía en el tintero y que darían forma al guion de *Amores Perros* (1999). Cabe destacar que, tras un hecho muy trágico que lo marcó, la muerte de su hijo a los meses de nacido, creció en Alejandro una pulsión con respecto a la vida y la muerte que se vería luego reflejada en su cine. Con *Amores Perros* se inauguró lo que se llamaría luego *La Trilogía de la Muerte*, la que contarán Gustavo Santaolalla en la composición musical, Rodrigo Prieto en la fotografía y Guillermo Arriaga como coguionista, entre otros grandes técnicos.

Protagonizada por Gael García Bernal, *Amores Perros* cuenta tres historias asociadas a un accidente de tránsito, en una estructura que alterna con las líneas temporales de los eventos yendo y viniendo. A través de Cuarón, Iñarritu conoció a Guillermo del Toro, que lo ayudaría luego con el montaje del film. Podemos decir que en esta película se plantó la semilla para el "trinomio de oro" del cine mexicano.



Iñárritu dirigiendo Birdman

Con la nominación a los Óscar como mejor película extranjera, las oportunidades en Hollywood para Iñárritu se abrieron. Primero mediante cortos, uno en un segmento llamado "México" en 11-09-01 (2001), y luego con *Powder Keg* (2001), un relato breve sobre un conductor que debe sacar a un reportero herido de una zona de guerra.

Continuando con la línea de su ópera prima el director hizo *21 gramos* (2003), donde repetiría la estructura de historias conectadas por un accidente inesperado que hace que vidas y destinos de los personajes se crucen en giros de amor y venganza. Vida y muerte otra vez dando honor a los 21 gramos que pierde el cuerpo al fallecer.

Con *Babel* (2006) llegó la consolidación de Iñárritu. Una bala disparada conecta la vida y muerte de personas en cuatro países distintos (Marruecos, Japón, México y Estados Unidos). Con Rodrigo Prieto otra vez en la fotografía, en este film se nota una búsqueda más artística, con una paleta de colores más variada que se interioriza con los personajes, a la vez que se enfatiza el tono dramático con la utilización de la música de Santaolalla. *Babel* significó el final de la Trilogía de la Muerte y de su carrera junto al guionista Arriaga por el choque de egos que supuso la disputa de "quién tuvo la idea".

No hay destres, sin trescuatro: El Chivo

Nacido en la Ciudad de México el 30 de noviembre de 1964, Emmanuel Lubezki puede llegar a pasar inadvertido para muchxs, pero es el cemento que une al trinomio mexicano e igual o más exitoso que sus amigos directores.

De chico se sintió atraído por el cine italiano o estadounidense, en especial el de Coppola y Scorsese. Les prestaba mucha atención a las imágenes, y llegó a decir que no le importaba ver películas sin subtítulos. Sin embargo, de jovencito se volcó a estudiar Filosofía y Letras en la UNAM por un tiempo, hasta que luego abandonó para ir a estudiar cine en el CUEC. Allí conoció a su gran amigo Alfonso Cuarón.

En sus comienzos Lubezki pintaba para ser director, de hecho, antes de *La hora marcada* tenía dos cortos en su haber dirigidos y escritos: *Ejercicio de 20 años* (1985) y *Marlena en la pared* (1986). Sin embargo, en aquel programa donde coincidió con su amigo Alfonso y estrechó una amistad con Del Toro, encontró la vocación en la fotografía. Paradoja del programa mexicano de culto, ya que Cuarón se perfilaba como director de fotografía y Del Toro para el maquillaje, y terminaron volcándose hacia la dirección. En 1990, Lubezki dirigió su último proyecto: un corto documental llamado *Caifanes*.

Es injusto cuando los medios se enfocan en "los tres amigos" porque olvidan la pieza fundamental por la que se formó el trío. En 1992 Lubezki fue convocado por Iñarritu para trabajar en un comercial para Televisa. La admiración mutua se transformó en amistad, pero no pudieron trabajar juntos en los primeros proyectos del Negro. De hecho, fue el mismo Chivo el que le recomendó al director quien para él era el mejor director de fotografía del mundo: Rodrigo Prieto. Y convengamos que falso no era, al fin y al cabo Prieto es uno de los directores de fotografía más codiciados por la industria cinematográfica. Los aportes al grupo de Emmanuel no se terminan ahí, como decíamos antes, en 1996 fue él quien presentó a Cuarón con Iñarritu.

Apasionado por la luz, Lubezki se considera un solucionador de problemas, capaz de traducir las ideas del director de turno y llenarlas de emociones. Sus fondos son característicos, resaltando el trabajo por los detalles significativos. Su progreso va muy de la mano con el cine de Cuarón, a tal punto que al empezar a trabajar con Iñarritu en *Birdman* (2014) resulta notable la influencia que el director de fotografía tuvo en el cineasta, no solo en la estética fotográfica, sino en la utilización de planos secuencia, algo que no era distintivo de Iñarritu.

El Trinomio de Oro

El 25 de febrero de 2007 puede considerarse el inicio de la conquista de Hollywood de los mexicanos. Fue entonces cuando se encontraron los tres nominados con sus grandes películas *Babel*, *Niños del hombre* y *El laberinto del fauno* en diferentes categorías. De aquí en más, cada trabajo de estos muchachos estaría representado en mayor o menor medida en la meca de premios del cine norteamericano.

Enfocados en sus proyectos, coparticiparon en ChaCha Films, una productora con financiación de Universal para la realización de films latinoamericanos. Con un proyecto para cinco películas solo pudieron apoyar el rodaje de tres: *Rudo y Cursi* (2008), dirigida por Carlos Cuarón, hermano de Alfonso; *Madre e hijo* (2010), de Rodrigo García y, finalmente, *Biutiful* (2010), de Iñarritu, que marca la nueva etapa de Alejandro, siempre con un único protagonista masculino que enfrenta una enfermedad terminal mientras conflictúa con su familia y un trabajo non sancto.

Los años 2014 y 2015 son el inicio de la conquista mexicana. Hasta 2013 los directores se mantuvieron en proyectos pequeños, cortos y publicidades, incluso Del Toro dirigió el opening del Especial de Noche de Brujas de Los Simpson, donde metió con maestría a sus monstruos, sus influencias de la literatura como Poe, King y Lovecraft y el cine de terror de la Universal y la Hammer con el que creció. En este año bisagra aparecieron *Pacific Rim* (Del Toro), *Birdman* (Iñarritu) y *Gravity* (Cuarón).

Guillermo exploró su infancia con los *kaijus* japoneses y gigantes robóticos para enfrentarlos, llevando a un nivel más alto el costo de producción de su cine, mientras Cuarón, siempre tratando de innovar, nos regaló un gran plano secuencia al inicio de *Gravity* y una iluminación increíble con Lubezki. Ambos idearon una especie de armatoste que reproducía la luz del sol mientras Sandra Bullock daba vueltas en el espacio. La Academia no tuvo más opción que premiar a Alfonso como mejor director en 2014.

Al siguiente año, el turno le llegaría a Iñarritu con *Birdman*, para muchos (y me incluyo) una obra maestra. Los planos secuencia (influencia de Lubezki, quizás) nos pintan mejor que cualquier diálogo el estado de ánimo del personaje. En los Óscar 2015 el premio a mejor director estaba cantado.

No conforme con esto, y otra vez acompañado de Emmanuel Lubezki, Iñarritu vuelve a la carga con *El renacido* (2015), en que pone en juego la sed de venganza del ser humano, al tiempo que le da la oportunidad a Di Caprio de ganar su tan ansiado y negado Óscar a mejor actor. La mano del realizador y el director de fotografía se dejan ver en la presencia que le dan al ambiente donde ocurren los acontecimientos, convirtiendo el contexto en un personaje asfixiante. A su vez, la utilización de planos secuencia nuevamente se convierte en un eje central de la narración y en una herramienta que ya



Emmanuel Lubezki

podemos sumar al catálogo de estilo del director. Este virtuosismo sería el que le daría su segundo Óscar a mejor director en 2016.

Claro que Del Toro no se quedaría atrás y también tendría lo suyo, pero sin abandonar su estilo. Es así como en 2017 realizó *La forma del agua*, su homenaje a las películas de terror de los grandes estudios de mediados del siglo (pero con final feliz). El maquillaje y los efectos prácticos por encima del CGI son una marca de Del Toro. Según él, vuelve palpable aquello que solo podemos imaginar en nuestras fantasías.

Por otro lado, la paleta de colores definida para cada personaje y diversos momentos de la película profundizan su forma de enganchar al espectador de forma inconsciente con la trama. En este caso el argumento narra la historia de una mujer que se enamora de un ser acuático mitológico, un monstruo. Del Toro siempre pone detalles casi invisibles en sus películas, trabaja todo el tiempo la idea del agua y sus variantes como un elemento de relación entre los personajes de la película. Por todo esto, consiguió un film notable y logró que le llegue la hora de levantar la estatuilla de mejor director en los Óscar de 2018.

Mientras los mexicanos se llenaban de elogios alrededor del mundo, Alfonso Cuarón otra vez buscaba cierta innovación asociándose con una plataforma *on demand* y produciendo su film más personal a la fecha: *Roma*(2018). La película es un homenaje a la infancia del director y a quien fuera su niñera y "ama de llaves". Observamos con esta obra un Cuarón más íntimo, a tal punto que él mismo fue el director de fotografía de la película, utilizando un hermoso blanco y negro. En *Roma* se aprecian planos cuidados y bellos, un plano secuencia de *El Halconazo* (un levantamiento estudiantil de 1971 fuertemente reprimido por la policía, que dejó 120 estudiantes asesinados) y un final en la playa que lo condujeron de manera directa a ganar un nuevo Óscar a mejor director en 2019.

De 2014 a 2019, cinco de seis premios a mejor director se los llevaron estos mexicanos, un grupo de amigos. El "trinomio de oro" que conquistó Hollywood (y sumemos a Lubezki, ¿qué sería del Boca de Bianchi con Guillermo, Palermo y Riquelme sin Serna?). Un grupo de amigos que se propusieron hacer un cine distinto y original. Propuesta con la que llegaron a la cima y desde donde, esperamos, seguirán sorprendiéndonos. Me pongo nostálgico y me digo ¿y si el día de mañana conquistamos Hollywood con mis amigxs del IDAC? Cualquier grupo de amigxs del IDAC. En la unión está la fuerza.



Los directores europeos en EE.UU.

POR BENJAMÍN HÉCTOR MINEVITZ

Son muchos los amantes del cine europeo, o mejor dicho, de cierto cine del viejo mundo: Rosellini, Renoir, Bergman, Varda, Truffaut, Akerman... la lista es grande. Claro que hay autores norteamericanos que también atraen la atención: John Ford, Cassavetes, Sam Peckinpah, Coppola, Scorsese..., parece que también aquí la lista es extensa.

Cabe una pregunta: ¿por qué muchos directores europeos vieron en Hollywood una meta por alcanzar? ¿Qué los atrajo? Porque, en general, fueron los europeos los que provocaron admiración con su arte y su estética a los realizadores americanos, ya desde el neorrealismo italiano, la nouvelle vague, el cine de Ingmar Bergman, el nuevo cine alemán o el dogma.

Existe la creencia de que el cine norteamericano es un entretenimiento, un mero producto comercial, y que el cine europeo es cine arte, de "autor", cine que pretende reflejar la realidad. En esta categorización el cine estadounidense seguiría el vuelo de la fantasía de Georges Méliès, mientras que los europeos encarnarían la visión real, casi documentalista, de los hermanos Lumière. La relación relato-espectador podría llevar a pensar en una nota diferencial entre ambos. El cine americano maneja a la perfección la ecuación causa-efecto; a tal acción corresponderá tal reacción, el espectador podría, y de hecho lo hace, anticipar la próxima secuencia. Podrá acertar o no, pero el relato filmico lo predispondrá a hacerlo. En cambio, la tendencia europea es comprometer más al espectador con el armado de la historia.

Un rasgo distintivo muy importante entre ambas industrias cinematográficas es el que identifica el rol del director. La posibilidad de la decisión sobre el montaje y el corte final ha sido, en general, muy limitada para los directores de Hollywood, mientras que en Europa el corte final ha sido habitualmente una facultad del director. Sería imposible pensar en el cine de Fellini, Antonioni, Carlos Saura o Ingmar Bergman sin esa facultad.

Desde ya que esta es una visión muy general del campo cinematográfico de ambas márgenes del Atlántico. Si observamos a grandes rasgos las tendencias estéticas y productivas de ambas, la creencia tiende a plasmarse en el análisis, pero como en todo orden, hay excepciones y detalles. No todo el cine de los EE. UU. es Hollywood (basta pensar en Woody Allen) ni es una industria que carece de marcas de autor. Así aparecen en escena John Ford, Clint Eastwood o John Cassavetes. Y claro está que existe mucha pantalla europea netamente comercial.

En barco o en avión

Ya en los comienzos de la historia del cine, a principios del siglo XX, los directores europeos, o tal vez mejor dicholos que hacían películas, miraban con interés la orilla opuesta del gran océano. Seguramente el director más importante de este período inicial fue el alemán Ernst Lubitsch. Cuando hizo su primer viaje a EE. UU. ya había rodado numerosas películas en Europa, además de haber actuado en el Deutsches Theater de Max Reinhardt. Lubitsch fue uno de los directores más importantes del Hollywood naciente. Su carrera transitó el cine mudo y el sonoro. Llegó a ser supervisor de la Paramount, posición desde la cual pudo darles una primera oportunidad a jóvenes cineastas como Billy Wilder y Otto Preminger. Para evitar el control de la censura ideó una técnica que llegó a llamarse el "toque Lubitsch", que consistía en sugerir más que mostrar aquello que podía ser censurado.

En la década del 10, la francesa Alice Guy, tal vez la primera realizadora de este nuevo lenguaje artístico, se estableció en la Costa Este de los Estados Unidos cuando aún no existía Hollywood. Tuvo un notable éxito, abordó temas poco comunes para la época como la cuestión femenina o el racismo. La aparición de un nuevo modo de producción, el largometraje, y los malos manejos financieros la fueron alejando de la pantalla.

Otros directores franceses fueron atraídos por América, Maurice Tourneur y luego Léonce Perret. Ambos tuvieron un destacado papel en el incipiente cine estadounidense, cada uno en su ámbito. Luego de un prolongado tiempo de trabajo en el nuevo mundo, cada uno retornó a su Francia natal donde siguieron filmando.

El ruso Sergei Einsestein viajó a EE. UU. en 1930, contratado por la Paramount. Dictó varias conferencias pero nunca llegó a filmar por los conflictos políticos que suscitó su presencia.

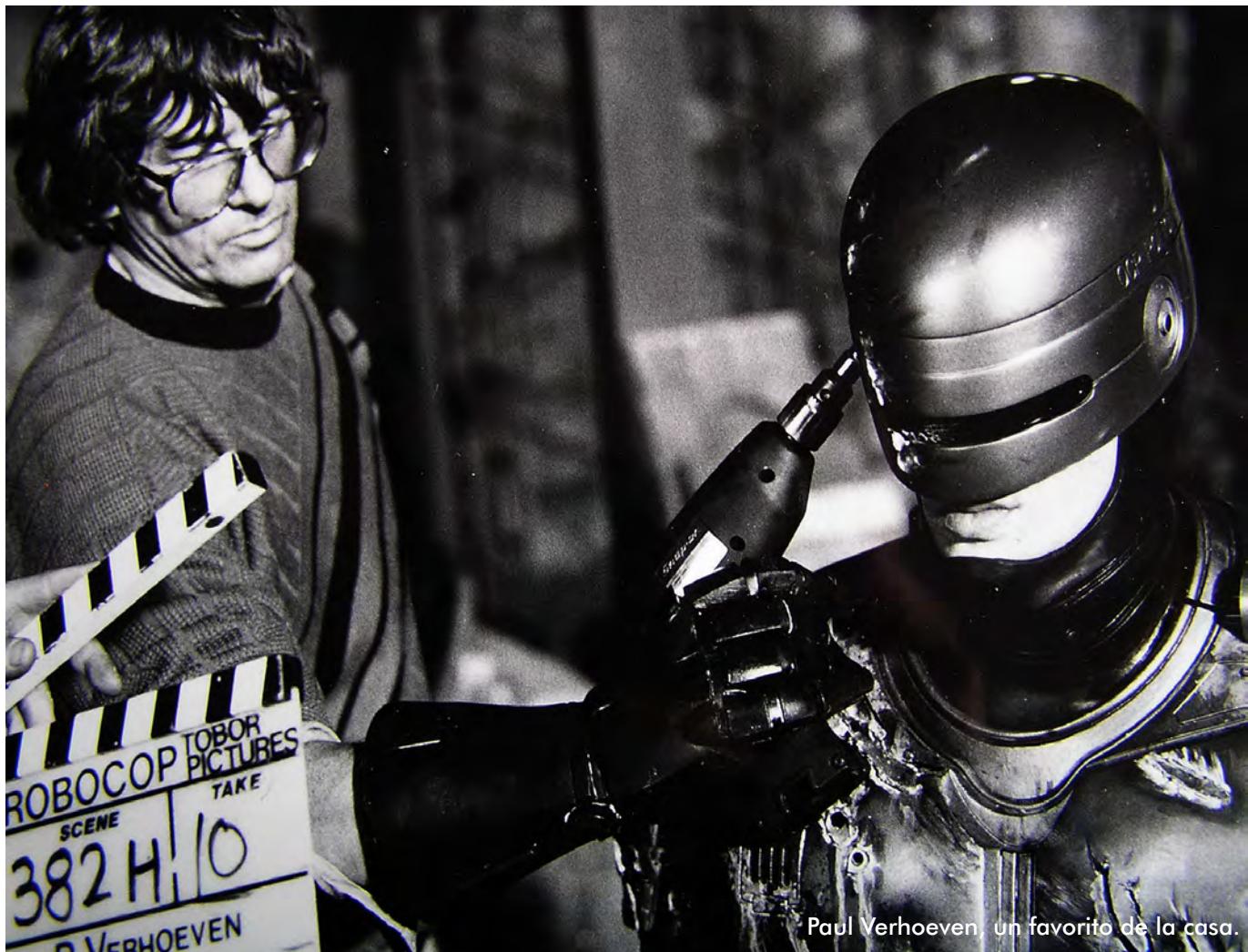
El devenir del siglo XX

La crisis económica en Europa, las persecuciones del nazismo y la guerra empujaron a muchos realizadores a emigrar. Algunos recalcaron en México (Luis Buñuel) o Argentina (Daniel Tinayre, Kurt Land o Luis Mottura), pero la mayoría optó por intentar abrirse un camino en los Estados Unidos, la nueva potencia mundial. Pueden distinguirse varios momentos precisos en que se producen oleadas de inmigración de directores europeos a Hollywood.

Un primer momento se ubica en las dos primeras décadas del siglo XX, cuando los estudios americanos intentaron incorporar elementos destacados de su competencia europea. Allí además de los mencionados Guy, Tourneur, Perret y Lubitsch, cabe mencionar al inglés Charles Chaplin, el austriaco Erich von Stroheim (quien trabajó como actor y ayudante con David W. Griffith en *El nacimiento de una nación* e *Intolerancia*), el también austriaco Josef von Sternberg (descubridor de Marlene Dietrich, en la primera película sonora europea, *El ángel azul*, de 1930).

A principios de los 30, comenzaron a llegar a Hollywood artistas europeos que huían del nazismo así como de la guerra y las limitaciones que imponía, entre ellos Billy Wilder, Otto Preminger, René Clair, Jean Renoir, Ernst Lubitsch, F.W. Murnau, E.A. Dupont, Paul Leni, Michael Curtiz, Béla Balázs, Peter Lorre, Béla Lugosi, Paul Lukas, Fritz Lang y Alfred Hitchcock. Muchos se quedaron definitivamente de este lado del Atlántico y siguieron su carrera en Hollywood, otros retornaron a sus países de origen.

Entre los 50 y los 60, es el tiempo de cineastas que llegaban buscando nuevos rumbos y mejores recursos y otros que emigraban de los países del Este de Europa por razones políticas, como por ejemplo Roman Polanski y Milos Forman.



Paul Verhoeven, un favorito de la casa.

Los movimientos de realizadores y actores se sucedieron desde Europa hacia los Estados Unidos. Son muy pocos los casos de desplazamiento inverso y, en general, fueron de actores norteamericanos que viajaron a filmar a Italia o Inglaterra. No así los directores, con la excepción de Woody Allen, quien a principio de los 2000 dejó su entrañable New York y comenzó a filmar asiduamente en Europa.

Hacia el Hollywood del Siglo XXI

La década del 80 y el advenimiento de Ronald Reagan, hombre de cine él, marcaron la declinación del movimiento que se conoció como "Nuevo Hollywood", una forma de producción que modernizó lo que se venía haciendo hasta la postguerra, un movimiento que había introducido nuevos temas y otorgado un mayor rol al director.

En los 80 aparecieron nuevos vientos políticos e innovaciones técnicas. Volvieron a Hollywood las grandes producciones y el manejo de grandes presupuestos. Durante esa época los estudios retomaron el poder del corte final y la decisión sobre el montaje.

Pese a este nuevo panorama desfavorable a los directores del "cine de autor", los europeos, en mayor número aún, siguieron probando suerte en la "meca del cine" hasta hoy en día, con más o menos éxito, atraídos por un mercado muy potente, proveedor de ingentes recursos monetarios y de difusión.

Ya por los 70, Roman Polanski produjo un cimbronazo con *Rosemary's Baby*, de 1968. *Chinatown* (1974) señaló uno de los hitos más importantes de la modernidad del cine de Hollywood. Su carrera en América quedó trunca después de la acusación de abuso de una menor y su consiguiente retirada a Europa. Nunca volvió a EE. UU. Para esa época Michelangelo Antonioni había sorprendido con *Zabriskie Point* (1970).

En 1996 Kenneth Branagh actuó y dirigió un memorable *Hamlet*, en coproducción inglesa con Columbia

Pictures. El film es una versión completa de la obra de Shakespeare, dura 242 minutos. No tuvo éxito de público pero obtuvo cuatro nominaciones al Óscar.

El inglés Ridley Scott filmó una gran cantidad de películas en Hollywood, con notable éxito, *Blade Runner*, *Thelma & Louise*, *Black Rain*, *American Gangster*, *All the Money in the World*, entre tantas otras. Actualmente se encuentra en proceso *The Last Duel*, que tendría fecha de estreno para fines de 2020.

El británico Danny Boyle filmó en Hollywood y con buena crítica y premios *Steve Jobs* (2015) y *127 hours* en 2010, película con la que obtuvo dos Óscar, como mejor película y mejor guion.

Paul Verhoeven es un director holandés, especializado en el cine de ciencia ficción, conocido por su utilización de la gráfica y el erotismo. De su paso por Hollywood se destacan *RoboCop* (1987), *Total Recall* (1990), *Basic Instinct* (1992) y *Showgirls* (1995), esta última fue un verdadero fracaso de público. Sus películas recibieron nueve nominaciones a los premios de la Academia.

Otro holandés que pasó por Hollywood es Jan de Bont, quien trabajó con Verhoeven. Llegó en los 80 y comenzó a trabajar como director de fotografía. En 1994 dirigió la exitosa *Speed*, protagonizada por Sandra Bullock, a la que siguieron *Twister* (1996), *Speed 2: Cruise Control* (1997), *The Haunting* (1999) y *Lara Croft Tomb Raider* en 2003.

Michael Haneke, el realizador austriaco de origen alemán, saltó a la fama internacional con *La pianiste*, adaptación de la novela de Elfriede Jelinek. Su incursión en el cine norteamericano es muy curiosa. En 2007 filmó *Funny Games*, protagonizada por la británica Naomi Watts. Lo raro es que se trata de un remake con guion idéntico al original, así como los mismos planos, encuadre y la misma puesta en escena de la película que filmó en Austria en 1997. Aparentemente esta jugada no le abrió el mercado americano que buscaba.

En 2014 Oliver Assayas tenía planeado comenzar a filmar su primera película en EE. UU., *Idol's Eye*, con Robert De Niro, después sustituido por Sylvester Stallone, pero se quedó sin su productor principal y sin dinero.

Filmar en Estados Unidos no es lo único que han hecho estos cineastas. En muchos casos, persiguiendo un mayor prestigio, actores del Star-system también intentaron trabajar con los "autores" europeos. Kristen Stewart y Robert Pattinson, por ejemplo, buscaron salir del encasillamiento de estrellas adolescentes y se asociaron con Olivier Assayas (*Personal Shopper*, 2016) y Claire Denis (*High Life*, 2018), respectivamente.

Lars von Trier es uno de los nombres europeos que más sacudió la industria independiente norteamericana llevando y distribuyendo sus films al imperio y filmando con varias de sus grandes estrellas. *Dogville*, *Antichrist*, *Melancholia*, *Nymphomaniac* y *The House That Jack Built* son las películas en las que el danés dirigió a estrellas como Nicole Kidman, Willem Dafoe, Kirsten Dunst, Shia LaBeouf, Uma Thurman o Matt Dillon. Lo interesante en el caso de Von Trier es que ninguno de estos films se rodó en Estados Unidos.

El nombre más destacado en este aspecto de los últimos años es el del griego Yorgos Lanthimos. El cineasta más renombrado de ese efímero movimiento denominado nueva ola griega realizó *The Lobster*, *The Killing of a Sacred Deer* y *The Favourite*, siendo esta última la película que le valió la nominación al Óscar en todas las categorías importantes. De esta triada de films protagonizada por estrellas de habla inglesa, solo *The Killing of a Sacred Deer* fue filmada en Estados Unidos.

La lista es larga. Estos son solo algunos de los cineastas que cruzaron el Atlántico para probar suerte en Hollywood. Habría que agregar a Wolfgang Petersen, Roland Emmerich, Renny Harlin, Fernando Trueba, Luc Besson, Marco Brambilla y unos cuantos más para completarla, pero esto amerita una segunda parte.



RESEÑA: THE KILLING OF A SACRED DEER POR MARCELO ACEVEDO

Mitos Modernos

Hace 2400 años, Eurípides escribió una tragedia en la que el rey Agamenón, héroe de la mítica guerra de Troya y uno de los protagonistas de la epopeya griega atribuida a Homero titulada La Ilíada, debía ofrecer a su hija en sacrificio a los dioses.

Agamenón había matado dentro de una arboleda sagrada a un ciervo consagrado a Artemisa –diosa helena de la caza, los animales salvajes y las doncellas– y para colmo se había ufano de sus dotes de gran cazador. Esto enfureció a Artemisa, quien lo castigó con pestes y ausencia de viento que empuje sus barcos hasta la ciudad de Troya para participar de la famosa guerra. Al consultar al adivino Calcan sobre alguna forma de remediar la maldición, el augur les dijo que debían sacrificar a Ifigenia, la hija más hermosa de Agamenón y Clitemnestra, para aplacar la ira de la diosa y que esta los dejara partir. En un principio Agamenón se negó, pero finalmente, al ver que no había otra solución, aceptó llevar a cabo el sacrificio.

Agamenón había sacrificado a un ciervo sagrado y ahora debía sacrificar a otro: su propia hija. La versión clásica del mito dice que el sacrificio de Ifigenia nunca llegó a realizarse y en su lugar mataron a una cierva, pero según la versión de Sófocles, la joven es sacrificada, lo que lleva a Clitemnestra a cometer un regicidio al matar a su esposo Agamenón, para vengar la muerte de su

propia hija. Este hecho desencadena el mito de la atrevida Electra, quien junto a su hermano Orestes mata a su madre para vengar a su padre Agamenón. En este último relato Eurípides busca imprimir algo de lógica terrenal a la tragedia, dejando fuera a los dioses y sin recurrir a ningún Deus Ex Machina ni hecho fantástico que oficie de punto de giro, haciendo que Clitemnestra muera por las manos de su propia hija.

Todo lo contrario a lo que hace Yorgos Lanthimos en *The Killing of a Sacred Deer*, donde apela a una especie de personal realismo mágico siniestro y juega con lo fantástico hasta desfigurarlo y transformarlo en su particular tragedia griega moderna.

Es difícil no comparar al griego con Michael Haneke y Stanley Kubrick, dos directores tan ascéticos como disímiles. Hay elementos en común con la obra de ambos en la última película de Lanthimos, tanto temática como estética y técnicamente, incluso a nivel de referencias y homenaje: la cáscara de una familia burguesa perfecta pero llena de pus y secretos oscuros en su interior (*Eyes Wide Shut*, de Kubrick, *The Seventh Continent*, de Haneke), niños y adolescentes violentos (*Funny Games*, *Benny's Video*, *The White Ribbon*, de Haneke, *A Clockwork Orange*, de Kubrick), o lo fantástico que se apodera del seno familiar hasta llevarlos a la locura y la desesperación (*The Shining*, de Kubrick).

No es casual que el hijo pequeño de la pareja de doctores en *The Killing of a Sacred Deer* sea tan parecido físicamente al Danny Torrance (Danny Lloyd) de *The Shining*, o que Anna Murphy, el personaje interpretado por Nicole Kidman, sea la esposa de un doctor, con rasgos característicos similares a la Alice Hardford –también encarnada por Kidman– de la última película dirigida por Stanley Kubrick.

The Killing of a Sacred Deer –escrita por Lanthimos junto a su guionista habitual Efthymis Filippou– es la historia de una familia burguesa idílica compuesta por el exitoso cirujano Steven Murphy (Collin Farrell), la oftalmóloga Anna Murphy (Nicole Kidman), sus dos hijos Kim (Raffey Cassidy) y el pequeño Bob (Sunny Suljic), y su perro de publicidad; todos conviven en una inmensa y hermosa casa en un barrio de ensueño. El sueño americano representado a través de la institución familiar.

Steven tiene una extraña relación con Martin (Barry Keogahn), un adolescente que lo idolatra y, también vale decirlo, de cierta forma lo atosiga. Más que una amistad peculiar, se siente como una –fría– relación padre/hijo o maestro/alumno. Steven es el modelo para seguir de Martin, y el cirujano se muestra, a su manera, interesado en las actividades diarias y la situación económica del joven.

Repentinamente, el hijo menor de Steven cae en un extraño estado de malestar: sufre dolencia con síntomas de lo más extraños, como dejar de comer y no poder caminar. Es una enfermedad inexplicable, y Steven no admite que se trate de un simple problema psicosomático, por lo que deja a Bob internado para hacerle todos los estudios necesarios.

Es entonces cuando lo arcano, lo mágico-mítico-trágico irrumpen con fuerza en sus vidas para poner ese mundo, en apariencia perfecto, de cabeza.

Martin es el hijo de un hombre que falleció en una operación a causa de la negligencia de Steven, razón por las cual el cirujano lo adoptó como su pupilo o protegido. Pero el adolescente le explica que la causa de la extraña enfermedad de Bob es únicamente culpa suya: Steven mató a su padre pero ahora, para equilibrar la balanza, deberá matar a un miembro de su familia, de otra forma todos atravesarán los cuatro estadios malditos: primero dejarán de comer, luego ya no podrán caminar, sus ojos sangrarán y finalmente morirán. De nada sirven los regalos, los paseos,

los almuerzos y la impostada amistad: el acto terrible de Steven solo puede ser redimido con otro acto terrible. La única manera de detener ese extraño castigo es sacrificar a uno de sus ciervos sagrados así como primero mató al ciervo sagrado de Martin.

Todo confluye en una paulatina vuelta a los mitos, a los antiguos ritos arcaicos, a los primitivos códigos de conducta como el Código Hammurabi² y la ley del talión, el ojo por ojo y diente por diente del Antiguo Testamento. En un mundo extraño, solo resta el sacrificio.

Magia y Ciencia, Eros y Tanatos

Se trata de la ciencia y la técnica versus la magia y los castigos divinos. Steven es un hombre culto y educado en los límites de la rigurosidad científica, enfrentado a lo sobrenatural, a aquello que no tiene explicación racional, y eso lo saca de su eje, hace tambalear su piso construido a base de la seguridad profesional, financiera, la monotonía y el bienestar burgués. La institución familiar, con sus costumbres y buenos modales, se resquebraja, y desde esa grieta muestra sus venas más oscuras y rancias que se desangran ante la intrusión de un mal inconcebible para una mente racional, una maldición mitológica que no pueden detener ni tampoco evitar: sus hijos están muriendo lentamente sin que la ciencia médica pueda hacer nada, y ni siquiera atacando a quien entienden como el autor de la maldición, pueden enmendar las cosas.

Pero Martin antes que un ser divino es un mensajero, el instrumento de los dioses a través del cual los mitos se vuelven realidad y se hacen carne en la realidad, que es a la vez el universo ficcional de los personajes y nuestro mundo. La maldición tiene su origen en otro lugar, un espacio místico y mitológico, que ni Steven, ni Anna, ni mucho menos los niños están preparados para comprender. Ningún ser terrenal puede detenerla a su antojo. Solo un acto mágico-pagano es capaz de cambiar el curso del capricho de los dioses: el sacrificio de otro ciervo sagrado.

Es por esta razón que el acto de sumisión demostrado por Anna al besarle los pies a Martin no tiene asidero ni conclusión. Martin no puede ofrecer una virtud que no tiene. La clemencia le es ajena.

Besar los pies es una tradición antiquísima, una muestra no solo de respeto sino también de sumisión, un acto de quasi-adoración donde el sumiso se inclina ante la autoridad. En la antigua

Roma, Grecia y Persia, el acto de besar los pies era cultural y político: de esa forma se reconocía el poder del soberano. Según se cuenta en el Génesis, primer libro del Pentateuco incluido en el Antiguo Testamento, el patriarca Abraham, al darse cuenta de que los enviados de Dios eran nada más y nada menos que ángeles, se agachó y besó sus pies.

Fue el mismo Abraham quien, sugestionado por su Dios, decidió dar en sacrificio a su primogénito Isaac, pero momentos antes del filicidio fue detenido por un ángel que reconoció en su violento acto el verdadero temor a Dios, y le dio un carnero para que sacrifique en lugar de su hijo.(1)

De la misma forma Steven deberá sacrificar a uno de sus hijos, pero esta vez no habrá animal para engañar a los dioses.

Por supuesto que hay una relectura de los mitos y la tragedia griega –en particular Ifigenia en Áulide– y a través de un aggiornado punto de vista de los escritos clásicos, Lanthimos busca derrumbar el concepto de familia tradicional, utilizando una maldición mitológica como catalizador.

La atmósfera de extrañeza, el clima surrealista e incluso el aparente sinsentido de algunas acciones son una constante durante todo el relato; desde los diálogos de tonalidad monocorde –incluso en momentos de afectación– hasta esas actitudes perturbadoras que rompen los tabúes pero sin embargo son realizadas con una frialdad matemática, aunque se trate de un acto íntimo o sexual.

En su libro de 1920 titulado *Más allá del principio del placer*, Sigmund Freud toma los mitos griegos –en particular las leyendas de Eros (dios del amor) y Tanatos (dios de la muerte)– para explicar su teoría sobre la pulsión de vida y su contrapartida, la pulsión de muerte. Se trata de un dualismo que anida en la psíquis humana, pulsiones primitivas y contrarias pero inseparables: si las pulsiones de vida –representadas por el concepto de Eros– son sexuales, de auto conservación y de unión, el principio de nirvana o la pulsión de muerte, representada por Tanatos, tiene tendencia al estado inorgánico inicial, a la tranquilidad total, el cese de la estimulación y la actividad, el retorno a lo inerte.

La pulsión de muerte tiende en un principio a la autodestrucción (interior) y luego se manifiesta en forma de pulsión destructiva (exterior). Según el

propio Sigmund Freud, todas nuestras decisiones están basadas en una combinación de ambas pulsiones, por lo que nadie es capaz de un acto puro de amor o de odio. Todos nuestros actos contienen una porción de Eros y otra de Tanatos. Estamos condenados a sobrellevar nuestras pulsiones primitivas.

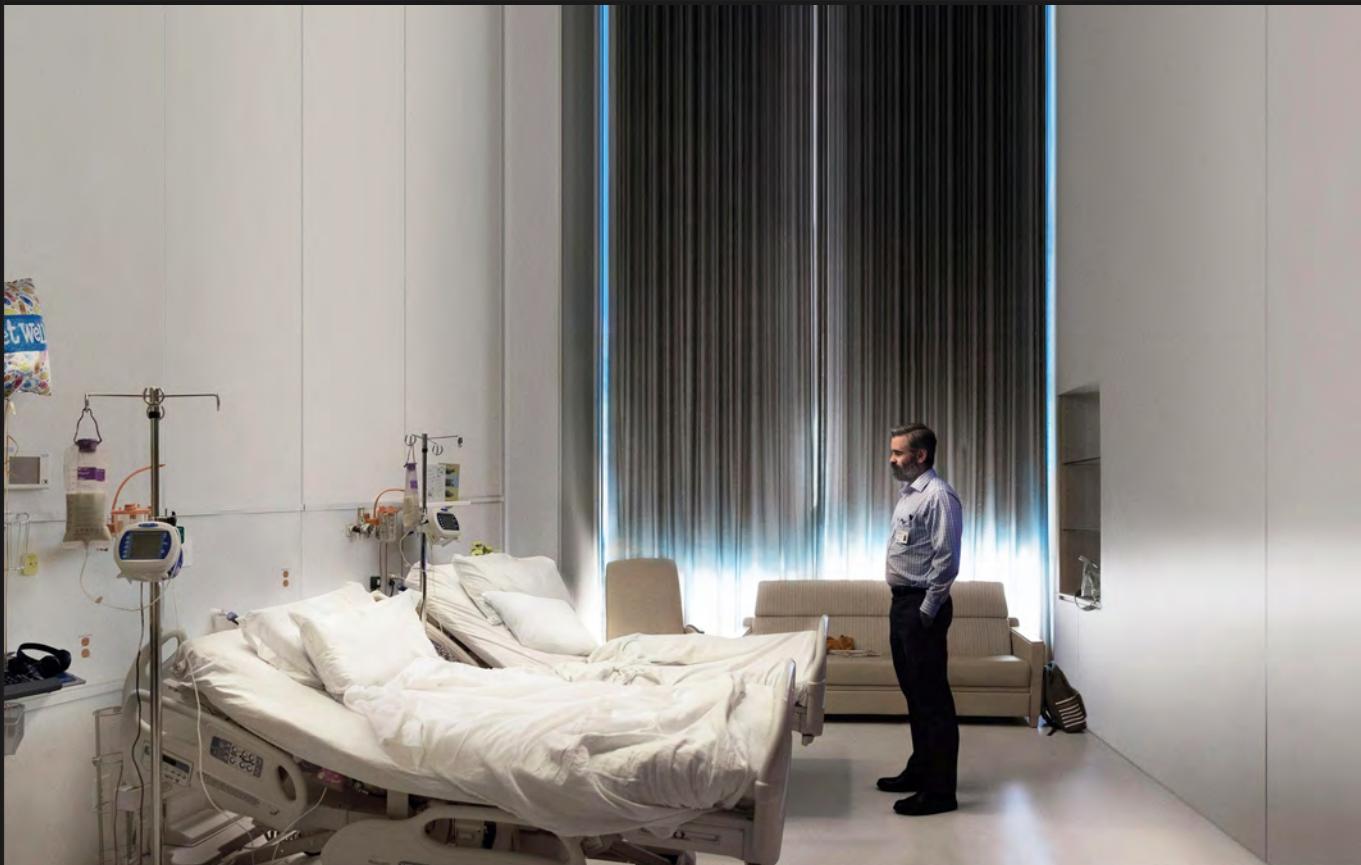
El relato de Lanthimos está impregnado de estas dualidades y pulsiones complementarias de vida y muerte desde los primeros minutos, y pueden leerse con fuerza en, por ejemplo, la actitud de Kim pidiéndole a su padre que la mate para demostrarle toda su lealtad cuando en realidad todo lo que quiere la adolescente es que su hermano pequeño muera de una vez por todas para que ella pueda sobrevivir y escaparse a jugar al amorío juvenil con Martin, o más claro aún, en el extraño acto sexual que realizan Steven y Anna, donde la mujer hace “la muertita” sobre la cama para que su marido disponga de su cuerpo a su antojo. Eros y Tanatos en un solo acto. ¿Acaso a Steven lo excita la necrofilia, o más bien lo calienta imaginar que su esposa es una paciente sedada e indefensa?

Esta técnica que en el código de la pareja parece llamarse “anestesia general”, es realizada de forma totalmente mecánica y con una frialdad tan increíble que genera más repulsión que excitación. El otro acto sexual que se muestra en la película es aún más gélido e inhumano: Anna, con cara de póquer y actitud autómata, masturba al compañero de Steven mientras este le devela algunos secretos del pasado y de la profesión de su marido. Revelaciones al ritmo del “flap, flap, flap”. Extraño y surreal.

Romper la simetría para generar código

Lanthimos es un director metódico en cuanto a lo formal, un preciosista que compone pinturas en cada puesta y mueve la cámara con precisión quirúrgica. Los encuadres excesivamente prolíjos y la iluminación fría con una paleta de colores aséptica (el mundo es un gran hospital) dicen más sobre esa familia que cualquier otro revelador de información que se nos pueda ofrecer: son profesionales, pragmáticos, poco dados al cariño, la calidez o la improvisación. Un elemento fantástico e irracional implantado en el seno de un entorno de estas características no puede ser otra cosa que devastador.

Un constante travel in/out que atraviesa el pasillo del hospital se repite con insistencia, casi como un leit motiv visual. La cámara flota con lucidez y se intuye persecutoria, como si vigilara desde las



alturas a los insignificantes seres humanos. ¿Es un semidiós mitológico y aburrido que los sobrevuela expectante? ¿Un demonio que acecha? ¿Una conciencia divina?

Tanto en el momento en que Bob cae desmayado, producto de la maldición, como cuando Kim se desploma por la misma dolencia, la cámara los acecha elevada desde lejos. Los planos cenitales son abundantes, como si de la mirada altanera de un dios se tratase.

La perfecta simetría compuesta por el director griego se rompe de forma notoria poco antes del tercer acto, en una escena en que el otrora frío y carente de sentimientos Steven se quiebra y comienza a llorar derrotado; es ahí cuando Lanthimos saca la cámara del trípode por primera vez para narrar adrede con pulso poco firme. Una cámara en mano extraña por lo desprolija anuncia que se rompió la coraza del protagonista que parecía más fuerte e imperturbable, pero que al final cedió al miedo y la desesperación.

La siguiente vez que tenemos esas sensación de ruptura es en el momento del clímax, segundos antes de la tragedia inevitable. El director nos comunica –de nuevo a través de una cámara en mano desprolija que rompe con su sinfonía de pleonasmo visual– que un Steven totalmente quebrado, ya casi partido al medio, va a traspasar ese límite que estuvo evitando durante toda la película.

Algo se va a romper y ya no tendrá arreglo, no habrá vuelta atrás, pero ningún espectador que haya entendido el código visual propuesto por Lanthimos podrá decir que no fue advertido.

Ya puestos en aviso de manera sutil, tenemos dos opciones: podemos cerrar los ojos o bien mirar hacia un costado, taparnos los oídos y negar el final propuesto por el director, o entregarnos al acto final tragicómico de esta tragedia griega aggiornada, provocadora y grandilocuente.

The Killing of a Sacred Deer es un tour de force incómodo, disruptivo y nada complaciente con el espectador, por momentos demasiado fría y metódica. Una experiencia de la que nadie sale indiferente: es de esas películas que se disfrutan o se odian.

No se esperaba menos de un director nacido en Atenas, cuna de la civilización, los mitos y las tragedias que aún hoy siguen influenciando los relatos de occidente.

Notas

1-Génesis 22: 1-19.

2-El Código Hammurabi es uno de los primeros intentos legislativos del ser humano, procedente de la antigua Mesopotamia alrededor del año 1760 a.C. Tallado en un bloque de basalto de dos metros y medio de altura, es el conjunto de leyes –inmutables y, según se creía, de origen divino– más antiguo que existe, y es donde aparece por primera vez la tristemente célebre ley del talión.



Patty Jenkins

Se va a caer

UN REPASO POR LA INFLUENCIA DE LAS DIRECTORAS EN EL NUEVO HOLLYWOOD
Y LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN EL CINE ACTUAL

POR LUCÍA MUJICA

Es una tarea casi imposible o de una negligencia evidente escribir sobre el Nuevo Hollywood sin mencionar a las mujeres que están haciendo historia a la par de sus colegas hombres. En estas últimas dos décadas la necesidad de representación, de productos hechos y protagonizados por mujeres fue creciendo y acomodándose como una parte importante del mercado. Ya lejos está ese tiempo en el que las mujeres debían esconder su identidad con un seudónimo masculino. Hoy en día las directoras de Hollywood son una fuerza que pisa fuerte, que lucha por sus derechos y su reconocimiento. Ya lo dijo la actriz Reese Witherspoon en su discurso al ganar el premio de Mujer del Año en 2015: Las películas con mujeres en el centro no son un servicio público o de calidad, son un *commodity* que balancea el mercado y produce ganancias.

En todas las posiciones de liderazgo dentro de la mayoría de las áreas de trabajo en la actualidad, las mujeres están poco representadas y en muchos casos afrontando una diferencia salarial con respecto a los hombres completamente infundada. Hollywood no es la excepción, y es fundamental mencionar a quienes están dando batalla porque esto sea diferente.

Cambiar la estructura

En su ensayo *Women & Power*, la escritora Mary Beard escribe que las mujeres no pueden simplemente adaptarse a una estructura codificada tan solo para hombres, que lo único que se puede hacer es cambiar esa estructura. Esta tarea puede resultar titánica en una industria que ha ignorado de forma consistente el trabajo de dirección de las mujeres, y no por falta de éxito. En 92 años de historia, solo 5 mujeres fueron nominadas al Óscar por esa labor y solo una logró llevarse el premio. Incluso el año pasado en que las películas dirigidas por mujeres representaron casi el 11% del top 100 de recaudación en taquilla mundial (el número más alto en la historia, subiendo de casi un 5% en 2018), eso no pareció haber sido suficiente para considerar a ninguna de sus directoras merecedoras de la estatuilla, ni siquiera a Greta Gerwig, cuya versión del clásico *Mujercitas* sí estuvo nominada a mejor película.

Es de público conocimiento que en la industria del cine los títulos valen, sino para la percepción de la audiencia, para obtener recursos económicos y de producción. Los festivales de premiación tienen esto en claro. De nada sirven los mensajes feministas o las declaraciones de apoyo si no vienen acompañados con el merecido reconocimiento. La nueva era de Hollywood nos ha dado directoras que han hecho películas influyentes internacionalmente, que tocaron la vida de millones de personas y fueron reconocidas por el público como obras maestras.

En 1993 la directora y guionista Jane Campion ganó el Óscar por mejor guion original por su película *La lección depiano*, y también se llevó la Palma de Oro de Cannes, lo que la convirtió en la única ganadora femenina de todos los tiempos. Kathryn Bigelow fue la única mujer que se llevó el Óscar como mejor directora por la película *The Hurt Locker*. Sus trabajos redefinieron el género bélico, aportaron una mirada única sobre la representación del terrorismo en la pantalla grande y rompieron con los escepticismos sobre mujeres en la dirección de tramas de guerra, intriga y crimen. Es imposible dejar de mencionar a las hermanas Lilly y Lana Wachowski y *Matrix*. Esta trilogía de ciencia ficción no solo influyó en incontables producciones audiovisuales desde que se estrenó en 1999, sino que generó teorías filosóficas, obras literarias y hasta una nueva percepción de la sociedad en el nuevo milenio. A pesar de que grupos de extrema derecha resignificaron varios de los términos propuestos en estas películas, no se debe olvidar que es una historia escrita por dos mujeres trans sobre el sacrificio de descubrir la propia identidad y encontrar un grupo al que pertenecer en un mundo estandarizado repleto de imposiciones externas.

Los 2000 trajeron consigo a Sofia Coppola y películas como *Vírgenes suicidas* y *Perdidos en Tokio*, por la cual ganó un Óscar por mejor guion original. A pesar de que ella misma produce y financia la mayoría de sus proyectos, tuvo que lidiar con la prensa constantemente para revalidar su talento y salir de la sombra de su padre. Ser hija de Francis Ford podría haberle abierto una gran puerta como actriz, a la que ella renunció para dedicarse al rol detrás de cámara. Muchas de sus producciones desatan opiniones controversiales, pero es innegable que Sofia Coppola es una de los principales referentes cuando se trata de directoras en la actual era de Hollywood, e influye en muchísimas mujeres más jóvenes que siguen sus pasos. Este también es el caso de la ya mencionada Greta Gerwig, quien se está abriendo paso como un nombre prominente en la industria, actuando como una inspiración para incontables estudiantes de cine que esperan tener un futuro en la pantalla grande y chica.

Como se mencionó antes, el cine con mujeres detrás de cámara y en el centro también se rige por el mercado. La revolución de las megaproducciones de superhéroes y las películas animadas también las incluye, a pesar de que aún hoy sus nombres no sean prominentes o no se vean. Jennifer Yuh Nelson fue la primera en dirigir una película animada en la industria norteamericana, con *Kung Fu Panda 2*, en 2011 para la empresa DreamWorks. Fue indudablemente una pionera en este género y abrió las puertas a más mujeres en animación. Hoy en día es parte de la Academia y sigue en actividad. Otro nombre fundamental es Patty Jenkins, la directora de *Monster* y la saga de *La Mujer Maravilla*. El éxito de esta última película (cuya secuela se estrenará pronto) junto con el fenómeno de *Capitana Marvel* (dirigida la dupla Anna Boden y Ryan Fleck y cuya secuela se confirmó que tendrá una directora mujer) hace imposible dejar a las directoras fuera de la nueva etapa del cine de superhéroes.

Por último, no se puede dejar de mencionar a las directoras negras, que lamentablemente corren con aún más desventaja en comparación con sus colegas. Hollywood tiene una historia consistente en ignorar mujeres afroamericanas en todas sus áreas, no importa si se encuentran detrás o delante de la cámara. Melina Matsoukas es una directora afrocubana que viene del palo de los videoclips, pero su película debut *Queen and Slim* le ganó una nominación como mejor directora en los premios del Gremio de Directores en América. Su narrativa habla de la lucha contra la discriminación en Estados Unidos, de las batallas que la gente negra pelea de forma cotidiana. En un contexto mundial en el cual se protesta sin



cesar por la igualdad de oportunidades para todos, es fundamental tener a estas mujeres más en cuenta que nunca.

#MeToo

Uno de los primeros pasos para cambiar la estructura establecida fue el gigantesco movimiento Me Too. Originado en 2006, pero popularizado con el hashtag oficial en 2017 con el inicio del caso Harvey Weinstein, esta movida en contra del abuso sexual y el abuso de poder hacia las mujeres en Hollywood fue primordial para romper las cadenas que las estigmatizaban dentro de la industria. El hashtag se expandió en forma viral hacia otras áreas de los medios audiovisuales, como la televisión, la música, ciencia y política. Su influencia tocó el cine en más de una manera. Impulsó la lucha de las mujeres por mejor representación y por la disminución de la brecha salarial. Las voces que antes eran ignoradas comenzaron a escucharse evidenciando un claro proceso de crisis cultural. Faltan mujeres detrás de cámara, faltan mujeres delante de cámara, y no por falta de talento sino por falta de oportunidades. El movimiento Me Too ayudó a dar visibilización a este hecho, junto con las voces de miles de profesionales que siguen hoy en día reclamando por un trato más igualitario. "Time's up" decían las declaraciones y los hashtags: se acabó el tiempo. Se acabó el tiempo de callarse y de dejar al mundo pasarnos por encima. Todos los movimientos sociales inspiran arte, y este no fue la excepción. Para nombrar algunas películas muy recomendables que tratan el tema directa o indirectamente se pueden destacar *Intocable*, de Ursula Macfarlane; *La asistente*, escrita y dirigida por Kitty Green; *Nunca, raramente, a veces, siempre*, de Eliza Hittman y la serie *Inconcebible*, creada por Susannah Grant, Ayelet Waldman y Michael Chabon.

¿Qué hacemos ahora?

A pesar de que el avance de las mujeres como directoras y productoras es innegable y se ha probado una y otra vez que el mercado para productos audiovisuales con mujeres en el centro está vigente ahora más que nunca, la lucha por el reconocimiento y la igualdad de oportunidades sigue en pie. Es vital reflexionar sobre esta situación y preguntarse qué hacemos ahora, cómo seguimos produciendo este cambio. La rueda está en movimiento y no puede detenerse. La estructura que siempre conocimos y que dejó a miles de personas atrás se va a caer.



RESEÑA: REVENGE POR LEO LITTA

Si creemos que Revenge es una película más dentro del género rape-revenge (violación-venganza), estaríamos muy equivocados y le estaríamos faltando el respeto. Es muchísimo más que eso. Es posiblemente la excepción a la regla que se necesitaba dentro del mismo género y es una gran sorpresa. Cinematográficamente es arrolladora.

Analizando su estructura, la trama sí responde a lo esperado. En otras palabras, su funcionamiento (y el de esta clase de films), se desarrolla de la siguiente manera:

Acto I: El personaje femenino es violado brutalmente y dado por muerto.

Acto II: El personaje sobrevive y se recupera físicamente.

Acto III: El personaje busca venganza y/o mata a su(s) violador(es).

Hemos visto esta historia una y mil veces desde las míticas *I Spit on Your Grave* (1978) y *The Last House on The Left* (1972) (con sus innecesarias remakes y secuelas), además de las incontables películas donde el argumento gira en base a lo mismo, con más o menos elementos similares. En este caso, la joven Jen busca vengarse de las atrocidades que le infringieron su amante Richard y sus dos socios en una casa situada en medio de un desierto, alejada de toda ayuda posible.

Sin embargo, ese no es el punto, sino solamente el marco del puntapié inicial.

Su directora, Coralie Fargeat, rompe con la hegemonía masculina histórica dentro del género y afronta la escritura y dirección de la que es su opera prima, haciéndolo con un estilo impresionante, agregándole un subtexto pocas veces visto en películas de esta clase y apostando fuertemente por un abandono progresivo del realismo en pos de reflejar la brutalidad de los hechos. La conjunción entre la puesta en escena, las actuaciones, el diseño de sonido, la fotografía y el montaje generan un combo muy potente y acertado.

La destreza que demuestra en el manejo de los elementos es fantástica. La precisión de los diálogos genera situaciones igual de perturbadoras y violentas que las plasmadas físicamente. También nos permite presenciar momentos de sutilezas muy bien trabajadas por su peso dramático y simbólico, utilizando el macro como herramienta visual, el sonido en primer plano, y apelando a distintos elementos metafóricos para hablarnos de lo que está en juego a cada momento.

Los aros de la protagonista en forma de estrella rosada, en consonancia con el tipo de personaje que creemos estar viendo (una modelo rubia vestida de rosa con aspiraciones a triunfar en Los Ángeles); una manzana mordida presente entre



estos tres hombres, simbolizando el fruto prohibido; un extreme close-up de uno de ellos, masticando asquerosamente a la hora de decidir si se une a la violación; las gotas de sangre que suenan como bombas que caen en un campo de batalla; el ruido de la televisión que acalla los gritos de lo que realmente está sucediendo; el agua y lo subterráneo como espacio para enterrar culpas y evidencias; el fuego y las cenizas como símbolo de resurrección; la penetración como acción física presente en la venganza, etc. Todo esto, acompañado de momentos de mucha brutalidad donde la sangre inunda la pantalla, con el agregado de posiblemente una de las mejores escenas gore de los últimos años.

Es imposible no mencionar las proezas fotográficas que posee la película. Una paleta que desde el inicio nos muestra los tres colores fundamentales que van a destacar a lo largo del relato: el celeste, el naranja (sí, la famosa combinación teal & orange) y el rosa. Con el verde, el amarillo y los marrones como aliados secundarios, el manejo de los colores y los tonos generan una propuesta muy atractiva y una coherencia estética muy sólida. Cabe destacar que el contexto en el que se desarrolla sirve como fundamentación y como base para trabajar todo esto. En pleno desierto marroquí, el suelo maneja tonos terracota que contrastan muy bien con los cielos color celeste profundo. Y acá es donde aparece algo esencial en el tratamiento visual: el uso del contraste y la saturación, ambos en niveles elevados. Son sus armas principales y es una combinación que apoya el grado de intensidad y tensión de los sucesos. Todos los

colores suelen estar en su estado más vivo, más furioso.

Sin embargo, es en el tercer color mencionado en el que sucede una muy interesante transición. Partimos de un tono rosado chicle, que acompaña el estado inicial de Jen (bien al estilo *Lolita*), que luego se verá reemplazado por el rojo de la sangre, yendo así de la mano de la evolución del personaje, su situación y sus intenciones.

Se podría decir que la fotografía de la película es la resultante del cruce entre el trabajo de John Seale en *Mad Max: Fury Road* (2015) y el estilo de Benoît Debie, conocido por ser el director de fotografía detrás de los films de Gaspar Noé. Y ya que menciono a Noé, nobleza obliga, hay que destacar ciertos puntos de contacto, desde elementos similares a *Irreversible* (2002), pasando por algunas influencias estilísticas, hasta incluso la elección de que el título de la película abarque prácticamente toda la pantalla con letras enormes en amarillo chillón.

Otras conexiones que uno podría citar son las similitudes de Jen con el personaje de Beatrix Kiddo, en *Kill Bill* (2003), y no es dato menor que la directora haya reconocido en el trabajo de Tarantino una de las referencias más importantes para el estilo visual de su película (los galones y galones de sangre así lo confirman).

Sin más que agregar, los invito a sumergirse en esta gran obra no apta para estómagos sensibles.



RESEÑA: THE ASSISTANT POR FABIO VALLARELLI

Leves spoilers sobre el desarrollo de la trama. Desde el estallido del Me Too en octubre de 2017, Hollywood ha intentado dos cosas: por un lado lavar su imagen, evitar que continúen los escándalos y mostrarse hacia la sociedad como una industria renovada; por otro lado, capitalizar económicamente el escándalo.

Esto último no es nuevo, es la respuesta capitalista a cualquier conflicto social y se corresponde con esa mirada bastante sin matices que existe sobre el modo de supervivencia que tiene este sistema de organización social. Cada vez que aparece algo cuestionador al modelo, este intenta tomarlo, insertarlo en su contexto, vaciarlo de contenido y reproducirlo como un producto. Son las famosas remeras del Che, las camisetas de fútbol de la Unión Soviética, etc. No estoy diciendo nada demasiado nuevo ni inteligente. Es la famosa sociedad del espectáculo que describiera Guy Debord en su manifiesto de 1967.

También se vincula con algo que ya hemos hablado en otros artículos sobre la definición de verdad como un concepto dinámico en el marco de una relación de poder.⁽¹⁾ Lo que se instala como cierto en un determinado tiempo puede luego pasar a ser falso. En 2002 Hollywood ovacionó, premió y reivindicó a Roman Polanski en una ceremonia de los Oscar que pedía a gritos el indulto y el retorno del cineasta exiliado en Europa luego de una violación a una niña de 13 años en 1977. Apenas unos años más tarde, Polanski es mirado de costado en Estados Unidos

y repudiado por un gran sector de la industria cinematográfica francesa en la última entrega de los premios César. No, en todos estos años no cambió nada. El hecho es el mismo y todos lo conocían antes y después. Lo que cambió, para bien, es el discurso imperante en esa tensión. No me interesa en absoluto entrar a opinar sobre si hay que ver o no películas de Polanski y la obra y el artista, esa polémica para mí ya fue saldada con mucha lucidez por Lucrecia Martel en Venecia.⁽²⁾

En ese afán de querer deglutar cualquier cosa que sea cuestionadora y sacarle plata, Hollywood ha desarrollado en muy poco tiempo una filmografía del Me Too. Bombshell, The Morning Show, Glow, The Deuce son los ejemplos más concretos que se me ocurren, pero además hay un sinfín de películas y series que incorporaron el discurso a su desarrollo original. Que quede claro que no hablo de obras con impronta feminista, sino de aquellas que ponen el eje en el rol de la mujer en la industria audiovisual.

Estos productos no son malos necesariamente, de hecho algunos son notables, en especial los que no están creados o dirigidos por hombres, pero rara vez utilizan la potencia del discurso en sentido narrativo. Por lo menos, la primera vez que yo vi una obra que lo hiciera con esa lucidez fue con la película en cuestión de este artículo, The Assistant, la opera prima de ficción de Kitty Green, quien ya venía de dirigir algunos

documentales (el notable Casting JonBenet por ejemplo, que está en Netflix para ver).

The Assistant es lo que llamaría una película de encuadre, toda la puesta en escena y los movimientos internos y externos están definidos a partir de la elección del cuadro. Pareciera que esto es siempre así en el cine, pero no; de hecho, es todo lo contrario. En la mayoría de las películas el encuadre es utilitario a la narración (algo que debemos ver o prestar atención porque es información relevante) o a los movimientos de los personajes (el cuadro se demarca en función de determinada acción que deben realizar los personajes y busca captarla de la mejor manera). Rara vez el cuadro manda y los restantes elementos de la puesta se adecuan a él. Cuando esto pasa lo notamos. No hace falta saber mucho de cine, pero cuando una película pone todo en la forma de encuadrar se siente. Si vieron Columbus, de Kogonada; Retrato de una mujer en llamas, de Céline Sciamma; Zama, de Lucrecia Martel o Jauja, de Lisandro Alonso, solo por mencionar algunas que tengo frescas, podrán advertirlo con claridad.

Es a partir entonces del encuadre que Green define el segundo elemento central de la película que tiene una correlación directa con lo anterior, el fuera de campo. Al delimitar con mucha firmeza qué vemos, la realizadora enfatiza el espacio off y todo aquello que será enunciado pero jamás mostrado en la historia. A su vez, el sonido que ingresa desde el off también pasa a ser algo fundamental.

Ahora bien, ¿de qué va todo esto? Jane (Julia Garner, maravillosa actriz que quizá tengan de Ozark) es una asistente de un poderoso ejecutivo en una compañía de la industria audiovisual hollywoodense. A lo largo de toda la película la seguimos a ella en un día de su trabajo, de inicio a fin. Eso es todo. ¿Suena aburrido? Podría serlo, si no fuera con lo bien que trabaja la película en dos aspectos que la vuelven muy dinámica: el manejo del tiempo y los reveladores de información.

La directora se toma su tiempo para narrar el día de Jane, pero no abusa y la obra dura casi 90 minutos. Esa duración le permite plagarla de múltiples acciones y sucesos breves que no cansan al espectador y que le dan ritmo visual a la película. Al ser un film donde el encuadre es lo central, no hay un abuso en la fragmentación, es

necesario dejar la imagen por el tiempo necesario para que produzca el efecto buscado, es por eso que el dinamismo debe provenir de la sucesión de secuencias. A su vez, cada una de estas secuencias va revelando pequeños detalles del mundo de Jane, sin diálogos explicativos o elementos muy forzados. Desde su lugar de trabajo hasta los abusos que se muestran en esa oficina, todo es representado con mucha sutileza y atención de los detalles. Las acciones de los personajes, los pequeños diálogos, los elementos que aparecen en el cuadro, todo es narrativo.

Que la película se arme a partir del encuadre y que este no sea utilitario también nos obliga a seguir a nuestra protagonista y concentrarnos en su mundo. El resto de los personajes que aparecen en pantalla son casi un decorado. La figura del jefe temerario, que nunca vemos, también se construye a partir de las propias acciones y reacciones del personaje de Julia Garner.

Hay una escena puntual, que no quisiera spoilear, sobre la que me gustaría investigar más. Esa oficina a la que acude para entrevistarse Jane en el clímax del relato... juego plata que es un espacio institucional creado en las grandes corporaciones a partir del Me Too para evitar nuevas denuncias. Como está de moda decir hoy en día: no tengo pruebas, pero tampoco tengo dudas.

Si ven la película y conocen el caso de Harvey Weinstein, la comparación es inevitable. El tono de la voz del jefe, los hoteles, los cheques, que la historia transcurra en Tribeca, todo hace suponer un vínculo ahí. Más allá de eso, forma parte del anecdotario y no es central para poder entender la película, lo cual es otro gran triunfo del guion.

Vale mucho la pena ver y recomendar The Assistant. Me animó a afirmar que es la primera gran película post Me Too que se anima a abordar el tema con la seriedad, la complejidad y la sutileza que el tema se merece. Además, por fuera de su temática, es una película notable y un ejemplo de cómo organizar toda la puesta en escena a partir de la elección de los encuadres.

Nota:

revista24cuadros.com/2017/07/04/eastwood-y-la-construccion-de-la-verdad-analisis-de-banderas-de-nuestros-padres-y-cartas-de-iwo-jima/
<https://revista24cuadros.com/2018/08/29/mentira-la-verdad-sobre-the-staircase-y-el-docu-thriller/>

<https://www.infobae.com/america/cultura-america/2019/08/30/lucrecia-martel-con-infobae-en-venecia-yo-no-escrache-a-polanski-jamas-prohibiria-la-obra-de-un-artista-es-una-barbaridad/>



Ralph Bakshi

La animación del nuevo Hollywood

LA INFLUENCIA DE RALPH BAKSHI

POR JUAN IGNACIO BIANCHI

Hablar del presente de la industria de Hollywood es imposible sin pensar el gran momento que atraviesa el cine de animación. En todas las latitudes este tipo de relatos ha proliferado en los últimos años y a nivel industrial esto no ha sido exclusivo de Pixar y DreamWorks. La animación está presente en los cines, en las plataformas de streaming y en la TV. Muchísimos proyectos para diversos públicos hoy son fenómeno de masas, incluso más que producciones live action.

¿Cómo se llegó a esto? O, mejor dicho, ¿por qué la industria se fue volcando más y más hacia estas producciones? Hay un nombre capaz de abarcar todas esas respuestas, o por lo menos la gran mayoría. Ralph Bakshi es uno de los mayores responsables de la ruptura de los cánones en la animación estadounidense y uno de los principales pioneros de la animación occidental tal como la conocemos hoy en día.

Trabajando para el estudio de animación Terrytoons, desde temprana edad Bakshi fue aprendiendo los oficios de esta industria bien desde abajo hasta llegar a ser director de animación. Según él mismo, tenía poco de director, ya que el departamento que se encargaba de hacer las historias controlaba también los storyboards y no dejaban que nada fuese cambiado. Un poco cansado de esto y del estado de estancamiento en que se encontraba la industria, Bakshi se propuso crear su propio estudio de animación, y fundó así Bakshi Productions en 1967. En sus comienzos se encargaron de la serie animada *Rocket Robin Hood* y continuaron con la serie de *Spider-Man* que había comenzado Grantray-Lawrence Animation, creando así su segunda y tercera temporada.

Más tarde, en 1969, si bien una división de su productora llamada Ralph's Spot se estaba ocupando con mucho éxito de crear contenidos para publicidades de Coca-Cola y una serie de cortos educativos comisionados por la Enciclopedia Británica, Bakshi no estaba del todo conforme, ya que no le interesaba

este tipo de contenidos. Fue así como se puso a trabajar en *Heavy Traffic*, película que no vería la luz hasta un par de años más tarde debido a que su socio Steve Krantz le aconsejó que su primera película fuera mejor una adaptación para convencer a los ejecutivos de Hollywood más fácilmente para financiarla y estrenarla. De este modo, nació primero el largometraje *Fritz, the Cat*, adaptación del cómic del mismo nombre creado por el autor Robert Crumb. Un corte preliminar de la película fue llevado a Warner, que habían accedido a financiar el film, pero al pedirle a Bakshi que bajara la cantidad de contenido sexual y que casteara celebridades para darles voz a los personajes, el autor se terminó negando y no se llegó a un acuerdo. Finalmente, Cinemation Industries, una distribuidora que se especializaba en películas de exploitation, decidió sostener el proyecto y la película se pudo realizar sin comprometer la visión del director.

Con su estreno en abril de 1972, *Fritz, the Cat* se convirtió muy rápido en el largometraje animado independiente más taquillero de la historia. El film ofrecía algo distinto, quizás por las temáticas adultas, la violencia explícita, el sexo gráfico, o bien por la diversidad de técnicas implementadas en la animación: el uso de perspectivas, el ojo de pez, de fotos como referencia para los fondos y una paleta de colores de lo más psicodélica. Se considera, y no es errado sostenerlo, que con esta película Bakshi cambió el paradigma del cine de animación.

Luego de esto, el ahora ya "famoso" animador siguió creando obras de este estilo como la mencionada *Heavy Traffic* (1973), en la que Bakshi dejaba de utilizar animales antropomórficos y se animaba a proponer escenarios live action; *Coonskin* (1975), en la que seguía empujando los límites del medio con escenas animadas y otras con actores. Más tarde, ampliando sus horizontes, Ralph dirigiría dos películas del género fantástico muy recordadas: *Wizards* (1977) y una adaptación de la aclamada obra de Tolkien: *El Señor de los Anillos* (1978), que cubría el primer libro y la mitad del segundo. Si bien la recepción fue buena y con el correr de los años estas obras fueron cosechando adeptos, no alcanzó como para que el realizador pudiera terminar su visión de la Tierra Media.

Después de esto, Bakshi dirigió varias películas más, entre ellas: *American Pop* (1981), *Hey Good Lookin'* (1982) y *Fire and Ice* (1983). Un elemento distintivo y que se podría decir que destacaba de la forma de animar del cineasta eran sus tiempos de trabajo. Bakshi hizo ocho largometrajes animados en once años.

Quizá quien no sepa mucho del tema no llegue a comprenderlo, pero sepan que es una locura para la industria, considerando que este tipo de películas suelen llevar entre tres o cuatro años para desarrollarse. La razón principal por la cual sus películas se producían a mucha velocidad era debido a las distintas técnicas que utilizaba, como mencionaba antes: fotos para crear los fondos, se salteaba la prueba de lápices para ahorrar tiempo y también era notable el gran uso de la rotoscopia, técnica que utilizó desde *Wizards* en adelante, y que le permitía animar con facilidad los movimientos complejos.

Bakshi pasó gran parte de los 80 en un semiretiro, haciendo alguna que otra cosa por encargo. Fue en 1987 cuando volvió a la carga con *Mighty Mouse: The New Adventures*, una serie animada para televisión que buscaba revitalizar al antiguo personaje de Terrytoons, dándole un tono fresco y jugando con temáticas metatextuales muy poco vistas por aquel entonces, diseccionando las estructuras de series del estilo de las de Hanna-Barbera (*Scooby-Doo*, *Los Picapiedra*, *El Oso Yogui*, etc.) y mostrando lo acartonado que se había vuelto el medio.

Pero eso no es todo. *Mighty Mouse* también fue una serie que sirvió de trampolín para muchos animadores que años más tarde harían obras cumbre dentro de la industria animada norteamericana del cine y la TV, entre ellos: Bruce Timm (co-creador y productor de *Batman: The Animated Series*, entre otros proyectos de DC Comics), John Kricfalusi (creador de *The Ren and Stimpy Show*), Jim Reardon (guionista de *Tiny Toons Adventures*, *WALL-E* y director de *The Simpsons*), Rich Moore (director de *Futurama*, *The Simpsons*, *Wreck-It Ralph*, *Ralph Breaks the Internet* y *Zootopia*) y Andrew Stanton (director de *Finding Nemo*, *Finding Dory* y *WALL-E*), entre otros.

Una filosofía que Ralph Bakshi tuvo para con este proyecto fue dejar que los artistas hicieran las cosas como les pareciera, confiando en su criterio, dado que para el cineasta que tiene 81 años y aún está entre nosotros, muchos estudios contratan artistas talentosos para decirles qué hacer y esto restringe su imaginación.



Lord of the Rings, versión animada de 1978

Continuó con algunos trabajos más pero con todo esto le alcanzó para redefinir lo que significaba la animación dentro de la industria, su valor y, al mismo tiempo, haber pavimentando e inspirado el camino de varios de los grandes artistas que transformaron el medio.

Pero ustedes se preguntarán ¿cómo siguió avanzando el medio desde entonces? Bien, digamos que evolucionó de muchas y variadas formas de los 90 a esta parte. La calidad y la técnica con las que muchas series comenzaron a ser animadas ampliaron el público al que estaban destinadas, sumando cada vez más a los adultos. Programas como *Rocko's Modern Life*, *Dexter's Laboratory*, *Batman TAS*, *The Powerpuff Girls* y muchos otros consiguieron colarse de manera muy rápida en el imaginario cultural de varias generaciones. Pero la cosa no quedó ahí, la llegada al público adulto fue tal que directamente se convirtió en un target al que apuntaron los estudios con exclusividad: *The Simpsons*, *South Park*, *The Critic*, *Duckman*, *Beavis and Butt-Head*, *King of the Hill* o *Family Guy*, son solo algunos ejemplos de programas que marcaron el terreno para que llegaran shows más modernos que hoy son furor como *BoJack Horseman* o *Rick and Morty*. Otro claro ejemplo fue *Cartoon Network*, que en 2001 lanzó su bloque dirigido para adultos: *Adult Swim*. Con series entrañables como *Aqua Teen Hunger Force*, *Robot Chicken* y *Harvey Birdman, Attorney at Law*, entre otras.

Este interés renovado en las audiencias dio lugar a muchísimos artistas interesados en hacer crecer el medio y con la capacidad de atraer tanto a grandes como a chicos. Con cosas para contar y con estilos únicos para hacerlo. Animadores como Genndy Tartakovsky (*Samurai Jack*, *Sym-Bionic Titan*, *Hotel Transylvania*), que se destaca por el gran uso del montaje, los silencios, la anticipación y el movimiento; o Pete Docter (*Up*, *Monsters Inc*, *Inside Out*), que trabaja sus diseños con mucha destreza, simpleza y criterio. Incluso uno de los grandes directores de animación de los últimos años, Brad Bird (*The Iron Giant*, *Ratatouille*, *The Incredibles*), que trabaja con mucha maestría los movimientos de cámara.

El trabajo de Bakshi no solo popularizó el cine de animación y amplió su público apuntado a los adultos, sino que también rompió los estándares de lo que debía o no debía hacer la animación en occidente. Que las salas estén rebalsadas de gente ante el estreno de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* o que cada vez que se lanza una película de Pixar haya una gran cobertura y expectativa no es casual. Es por gente como Ralph Bakshi que el medio hoy es lo que es y que el concepto de que "los dibujitos son para los chicos" esté casi desterrado por completo. Sin dudas, es el padre de la animación moderna estadounidense, o por lo menos uno ellos.



Cronenberg Junior

Brandon Cronenberg: el fantasma de la nueva carne

POR ADRIANO DUARTE

Independencia o mainstream

En estos últimos tiempos, cuando uno piensa en la ciencia ficción mainstream, tiende a asociarla con la espectacularidad, asume en la conciencia las dimensiones de un espectáculo que tiende al asombro, la más de las veces, por la desmesura antes que por el riesgo narrativo: robots gigantescos, conquistas espaciales, invasiones extraterrestres o resurrección de dinosaurios. Por fuera de ese campo, el cine independiente aborda historias menos explosivas visualmente pero mucho más experimentales en el aspecto narrativo. De este modo, se ha conformado un semillero de valores que, entre muchos otros nombres, reúne a Alex Garland, Colin Trevorrow, Gareth Edwards, Mike Cahill, Rian Johnson, Josh Trank, Jordan Peele, Duncan Jones, Ana Lily Amirpour, Neill Blomkamp, Charlie McDowell, Panos Cosmatos y Brandon Cronenberg.

Algunos de estos cineastas pasaron del circuito independiente al comercial con bastante éxito. Por ejemplo, Gareth Edwards y Rian Johnson dirigieron películas del universo Star Wars, mientras Colin Trevorrow tiene a su cargo los nuevos largometrajes que expanden el horizonte de Jurassic Park. Otros, por el contrario, no tuvieron tanta suerte y terminaron su relación con la industria en términos pocos amistosos, como en el caso de Josh Trank con *Fantastic Four* (2015), Duncan Jones con *Warcraft* (2016) o Neill Blomkamp con *Elysium* (2013). Sin embargo, una gran mayoría de estos directores mantuvo su perfil independiente. La mayoría de las veces les resulta sumamente trabajoso conseguir financiación para sus proyectos pero prefieren enfrentar esta dificultad antes que renunciar a sus exploraciones estéticas.

¿Ha muerto la ciencia ficción?

A fines del siglo XX y a principios del XXI, ciertos autores plantean que, a fuerza de repetición y de agotamiento de ideas, la ciencia ficción, si es que no está muerta, se mantiene en un coma irreversible. Sin embargo, otros críticos y escritores más audaces proponen que la ciencia ficción no ha muerto sino

que se ha recombinado en una especie de cyborg a fin de producir nuevos discursos quizá no tan puramente sci-fi pero que en su ADN y en sus circuitos poseen elementos específicos del género.

Fredric Jameson, por ejemplo, rastrea el linaje de la utopía en *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions* (2005) para entender el florecimiento de los relatos sobre distopías, futuros cercanos y mundos posapocalípticos. En el terreno audiovisual, la serie *Black Mirror* (2011-2019), ideada por Charlie Brooker, aparece como un claro representante de esta corriente. En el ámbito del cine, entre las incontables cintas comerciales e independientes que, a fuerza de repetición, bordean ya el tema de la distopía con un tono exploitation, destaca *The Bad Batch* (2016) de Ana Lily Amirpour como un referente que juega a remixar la saga *Mad Max* y *The Hills Have Eyes* (1977) con encuadres propios del spaghetti western y música de *Die Antwoord* de fondo.

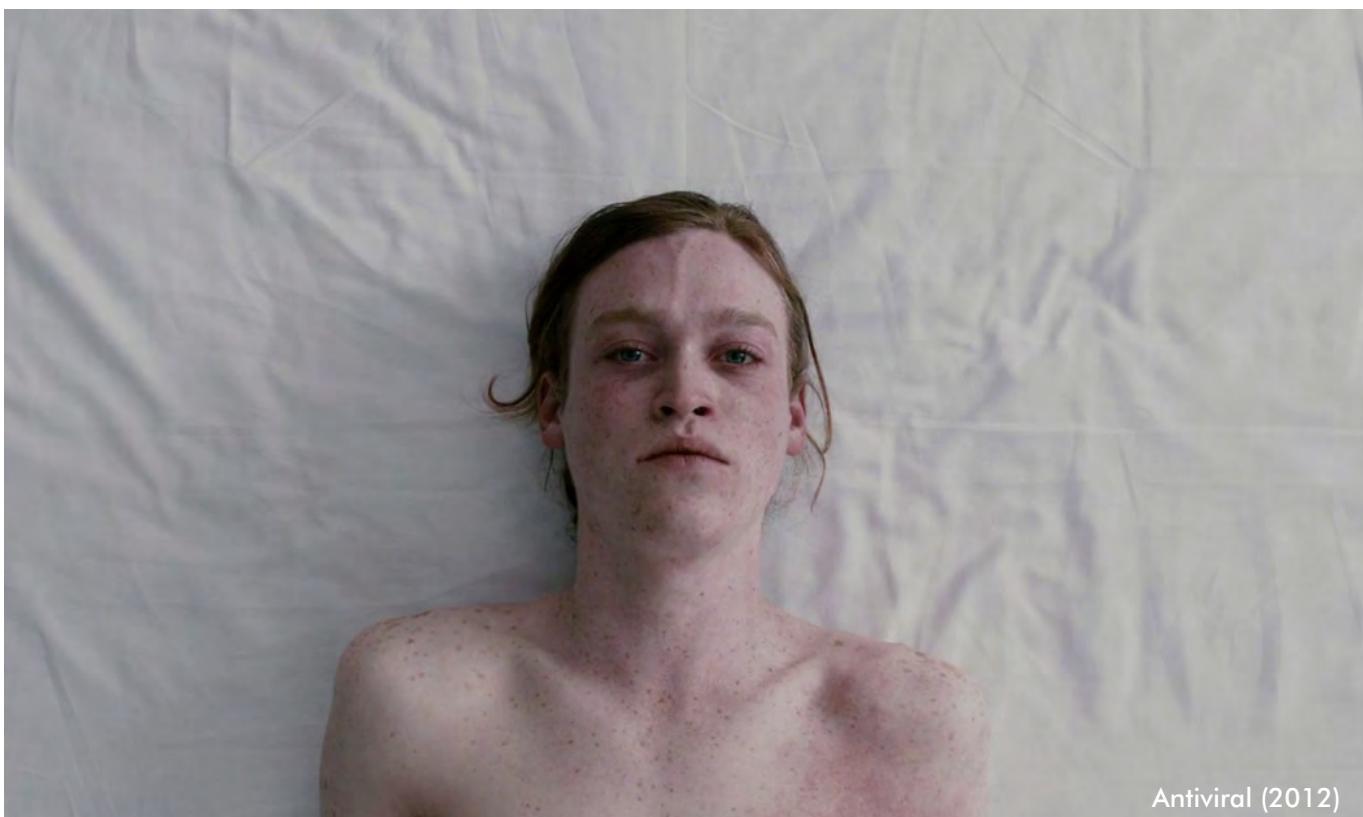
Otra corriente que florece en este contexto es el New Weird, movimiento que se remonta a la literatura pulp surgida en los años posteriores a la Primera Guerra Mundial y que se difundía en revistas impresas en papel barato (de allí el nombre pulp, término que en inglés identifica la pulpa de papel, material más económico que duradero). Entre la multitud de revistas que circulaban por aquella época, *Weird Tales* es hoy legendaria por haber publicado, entre muchas otras figuras pioneras, a Robert E. Howard, autor de los relatos que tenían como protagonista a Conan el Bárbaro, y a H. P. Lovecraft, padre y divulgador de los mitos de Cthulhu.

Al igual que sus predecesores, los autores del New Weird combinan sin escrúpulos elementos del terror, de la fantasía y de la ciencia ficción. Pero a esos elementos les suman otros nuevos, propios de nuestra época: los recursos narrativos del cómic, del cine clase B, de las cintas de VHS, de los juegos de rol, de los videojuegos antiguos y actuales. En literatura, entre la enorme lista de escritores que integran este grupo resuenan los nombres de China Miéville, M. John Harrison y Jeff VanderMeer.

En el terreno del cine se pueden citar varias obras que entrelazan estos elementos. *Get Out* (2017) y *Us* (2019) de Jordan Peele, por ejemplo, apuestan por componer relatos que combinan el thriller y el slasher con los *mad doctors* y los experimentos aberrantes, tópicos clásicos del cine clase B. *The One I Love* (2014) de Charlie McDowell cuenta las desventuras de una pareja a la manera de un capítulo de *The Twilight Zone* (1959-1964). *Annihilation* (2018), adaptación de Alex Garland de la novela homónima de 2014 escrita por Jeff VanderMeer (capitán del New Weird en la literatura estadounidense), es quizás el mejor ejemplo de este movimiento estético en el campo del cine. Garland toma distancia de la obra de VanderMeer y elabora un filme con una atmósfera de extrañeza creciente. La narración nunca procura aliviar la inquietud del espectador ofreciendo explicaciones definitivas. En el Área X no hay certezas: todo es conjectura, perplejidad, anomalía. Hay elementos de ciencia ficción, de horror cósmico, de minuciosa descripción a la manera en que Lovecraft compone sus relatos sobre ciudades perdidas, sobre mundos subterráneos, sobre rituales secretos. *Annihilation* es la más perfecta expresión de aquello que Mark Fisher llama weird: el puro extrañamiento experimentado a flor de piel.

Ya propósito de Mark Fisher, es precisamente este pensador quien rastrea las nuevas orientaciones de la ciencia ficción por dos líneas: por un lado, indagando el sentido de lo extraño y lo inquietante en *The Weird and the Eerie* (2016), y por otro, investigando los alcances de lo que él denominó hauntología. (1) Hauntología es un préstamo del término inglés *hauntology*, que deriva a su vez del término francés *hantologie* acuñado por Jacques Derrida a partir de la famosísima frase con que se inicia el Manifiesto Comunista de Karl Marx y Federico Engels: "Un fantasma recorre Europa...".

Fisher toma como raíz el verbo inglés *haunt* que refiere a la cualidad que un espectro posee para aparecerse a un sujeto, para sostener su persistencia ante él. En esa persistencia espectral subyace una ambigüedad. Por un lado, el fantasma está ahí, pero no es un ser presente en sentido estricto. Por otro lado, es un retorno, pero al aparecer ahí, no se puede decir claramente desde dónde retorna, no se puede identificar su origen en la continuidad del tiempo. Esa persistencia espectral, en consecuencia, resulta imposible de reducirse a términos ontológicos, ya que el fantasma es lo que en castellano llamaríamos un aparecido, algo que no es ser ni tampoco no-ser. Ante esa condición de lo real no cabe la



Antiviral (2012)

nostalgia puesto que lo que se añora no es un hecho memorable sino algo distinto que se aparece como tal. Lo que la persistencia espectral verdaderamente provoca es inquietud (en el caso del terror) o extrañamiento (en el caso de la ciencia ficción).⁽²⁾

De acuerdo con este concepto, resulta sencillo comprender que una buena parte del cine de ciencia ficción independiente del siglo XXI se mueve también en el campo de lo hauntonológico. En efecto, la exploración hauntonológica en el cine (y en series como *Dark* o *Stranger Things*) se traduce materialmente en la experimentación con el sonido capturado con medios analógicos y la música de sintetizadores (propia de la movida retrrowave), en el empleo de efectos especiales manuales, en el desarrollo de historias centradas en una supuesta época dorada (por ejemplo, los años 70 u 80 como pasado ficticio o como futuro posible) y, sobre todo, en el trabajo sobre la imagen para denotar un soporte y una textura anacrónica (fílmico, VHS, imagen de monitor de tubo, etc.). Los cultivadores más representativos de este estilo son Panos Cosmatos (con *Beyond the Black Rainbow* de 2010 y *Mandy* de 2018) y Brandon Cronenberg (con *Antiviral* de 2012 y *Possessor* de 2020). No por casualidad Panos Cosmatos y Brandon Cronenberg son hijos de directores que ganaron celebridad en los años 80.

En la 24 Cuadros ya hemos hablado mucho y muy bien de Panos Cosmatos. En efecto, Marcelo Acevedo ha dedicado una reseña heavy metal a *Mandy*. Por mi parte, escribí algunas notas en clave synthwave sobre *Beyond the Black Rainbow*. Aprovecho en consecuencia esta oportunidad para saldar la deuda personal que tengo con ese otro hijo ilustre del cine hauntonológico: Brandon Cronenberg.

En el nombre del padre

La fama que posee su apellido precede a su figura emergente. Sin embargo, aunque suene extraño, la relación de Brandon Cronenberg con el cine no fue inmediata. En una entrevista (3) comentó que, al principio, se sentía más inclinado hacia la literatura, la música o la pintura antes que el cine. Contó también que algunos actores célebres solían ir a su casa a cenar con su padre. En esas circunstancias, Brandon captaba la desconexión entre la vida cotidiana de esos actores y la forma en que el público los percibía. En otras palabras, Brandon notaba que el estrellato era una suerte de construcción tan ficticia como los personajes que ellos encarnaban.

En gran medida, esta es la manera en que el cineasta asume su legado paterno. En la entrevista antes citada, declaró: "Ser hijo de un padre famoso no es más que una circunstancia insólita... Es algo que se mezcla con tu carrera o con tu imagen pública." En otra entrevista (4), señaló: "No vi muchos de los filmes de mi padre... Y a esas pocas películas las vi solo una vez ya que me resultan muy cercanas. No puedo distanciarlas que mí mismo ni de quien es mi padre. Por ende, no puedo verlas en perspectiva. Tampoco pueden influenciarme de la manera en que las personas suelen comprender este término. Es decir, no

puedo verlas de manera neutral. Él es mi padre y me siento influenciado por él desde ese lugar... Nunca rechacé esa influencia en el sentido de intentar rebelarme contra esa presencia. Por lo tanto, él ha influenciado de manera decisiva mi persona y mis intereses. Ha sido mi padre quien me ha influenciado, no sus películas ni su rol como cineasta, puesto que no tengo una relación semejante con esas facetas suyas."

Un detalle destacable en este planteo es que Brandon Cronenberg no sitúa en el centro del debate la aceptación o el rechazo de la herencia paterna. En gran medida, se podría decir que Panos Cosmatos realiza también una operación muy similar. En efecto, el rasgo diferencial que acerca a estos dos cineastas no es el hecho de ser hijos de directores más o menos famosos, sino el impulso de obrar en sus producciones cinematográficas a la manera de Hamlet: negocian los términos del legado paterno no con el padre sino con su fantasma. En otras palabras, por medio de sus obras, Panos Cosmatos y Brandon Cronenberg hacen cine hauntológico. Esta cualidad se torna evidente por la manera en que ambos directores filman sus largometrajes: como películas que, implícita o explícitamente, parecen haberse perdido en los años 70 u 80 y que de golpe reaparecen en el presente.

Antiviral: el fantasma de la nueva carne

The Lucas Clinic es una opulenta empresa que se dedica al comercio de enfermedades contraídas por personalidades famosas. Los fanáticos de esas celebridades aguardan en una suntuosa sala de espera mientras contemplan enormes pantallas o leen revistas satinadas donde abundan chismes sobre la vida de sus ídolos. Poco después son llamados a cubículos individuales. Allí los agentes de ventas les muestran cajas que evocan el lujo de los perfumes. En el interior de esas cajas hay ampollas con un líquido cristalino. Una vez que el fanático se decide por un herpes, o una gripe, o una micosis, el agente de ventas inyecta la enfermedad. Finalmente, el cliente sonríe satisfecho: ha logrado la máxima comunión con la carne de su figura adorada.

Syd March (Caleb Landry Jones) es un técnico de *Lucas Clinic*. Su trabajo consiste en extraer una muestra de la enfermedad del cuerpo del famoso, codificar el agente patógeno mediante una máquina denominada Ready Face y, finalmente, vender la enfermedad. El producto que ofrece *The Lucas Clinic* propone en una experiencia cara y exclusiva. La consola Ready Face garantiza estas cualidades. En efecto, la máquina traduce la información del agente patógeno y la plasma en un rostro desfigurado, torturado, único. De este modo, la máquina anula su capacidad de contagio.

Syd March es un técnico bastante eficiente. Sin embargo, no parece muy conforme con su profesión. De hecho, se dedica a contrabandear enfermedades y venderlas a Arvid (Joe Pingue), el dueño de Astral Bodies, una carnicería donde se cultiva tejido muscular de celebridades y se los vende al corte. Arvid mantiene conexiones con Levine (James Cade), uno de los principales traficantes del mercado negro. Ahora bien, en ese contrabando que Syd March realiza subyace un juego perverso. En efecto, los controles de entrada y salida de *The Lucas Clinic* son tan estrictos que Syd March jamás podría robar una ampolla. Por lo tanto, la única alternativa que le queda es inocularse las enfermedades en su propio cuerpo. De este modo, Syd March se convierte en un portador y, al igual que un fanático, padece él también las enfermedades de los famosos.

La situación se complica cuando Syd March es enviado a tomar una muestra de la enfermedad que aqueja a Hannah Geist (Sarah Gadon), una de las famosas más codiciadas del mercado. Como muchos fanáticos, Syd March se siente cautivado por su fama. Tomar una muestra de su enfermedad se convierte entonces en una oportunidad irrepetible: si consigue robar su enfermedad, no solo puede ofrecer algo exclusivo y de primera mano a Arvid, sino que él mismo puede ser portador privilegiado de una enfermedad que nadie aún posee. En consecuencia, Syd March se inocula secretamente la enfermedad de Hannah Geist. El conflicto se desata cuando Syd March descubre que esa enfermedad es mortal. A partir de ese momento, Syd March se convertirá en un objeto codiciado por *The Lucas Clinic*, por Vole & Tesser (la competencia de aquella), por los vendedores del mercado negro y por Portland y West, dos agentes al servicio de un poder anónimo.

Si en el argumento de *Antiviral* uno canjeara el cuerpo por circuitos y las enfermedades por programas,

obtendría como resultado un relato cyberpunk. *Antiviral* sin embargo define al cuerpo como la última mercancía que se disputan los poderes económicos y tecnológicos. Este es un tema que David Cronenberg elaboró obsesivamente en buena parte de sus películas de los 80. *Antiviral* no oculta esa influencia. De hecho la exhibe abiertamente: abunda en la cinta el body horror alimentado por el fetichismo de la enfermedad, por el comercio legal e ilegal que despierta ese fetichismo y por la intervención de la tecnología (no por casualidad más analógica que digital, más retrofuturista que de futuro cercano) en ese juego macabro.

Sin embargo, hay otro tema que circula subrepticiamente en el relato. Este tema es el elemento clave que define el tono hauntológico del largometraje: la identidad. Cuando Syd March le comenta a Arvid los efectos de convertirse en un portador de enfermedades, le confiesa: "Ya me estoy sintiendo otra persona. Estoy desarrollando una identidad lisiada."

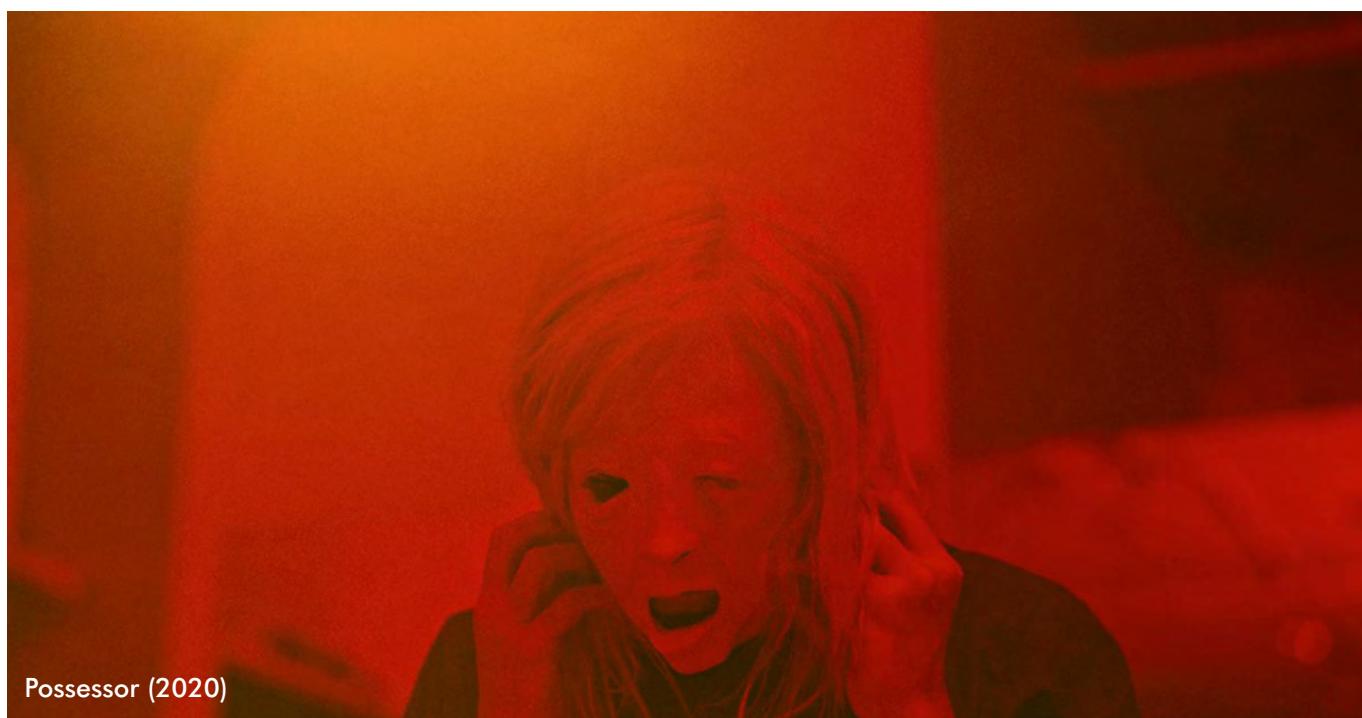
Este concepto, el de identidad lisiada, recorre el plano del sentido de la historia. Es así que todos los personajes codician no la celebridad ni a la persona famosa sino a un objeto que la defina. Ese objeto, materializado en la carne enferma, se erige como la verdadera ortopedia de la identidad. No se trata ya de adquirir la belleza o la semejanza del personaje célebre. Eso palidece como algo abstracto cuando se lo compara con la posibilidad de padecer sus infecciones, de comer su carne o de llevar injertos de su piel en el brazo como si se trataran de tatuajes.

Pero el concepto de identidad lisiada también revela el reverso de ese plano del sentido: *Antiviral* es una película rodada a la manera de Cronenberg. Exhibe ostentosamente esta condición como una ortopedia sofisticada. Es, sin lugar a dudas, una película directamente influenciada por el estilo de David Cronenberg. Pero, como bien lo señaló Brandon, no desde el externo sino desde lo interno, desde lo biológico, desde lo genético. Por lo tanto, en vez de hacer visible esa influencia como algo propio, Brandon Cronenberg la exhibe, paradójicamente, como algo extraño: de allí ese delicado manierismo en la forma y en la temática. El estilo Cronenberg, para Brandon, es una prótesis mecánica que lo convierte en un director cyborg.

En su ADN, *Antiviral* plantea una negociación hamletiana traducida a los términos de un techno-thriller: lo que aparece allí no es el fantasma de Cronenberg sino su holograma.

Possessor: yo es otro

Girder (Jennifer Jason Leigh) dirige una corporación dedicada al asesinato. El servicio que ofrece es sumamente sofisticado. Una vez definido el objetivo, Girger captura una persona cercana a él y le injerta



un implante. Mediante este dispositivo, un agente de Girder posee durante varios días el cuerpo de esa persona. Así, el poseedor imita el comportamiento del poseído: imita sus gestos, sus actitudes, su manera de hablar. El poseedor asume también la rutina del poseído: concurre a su trabajo, se reúne con sus amigos, tiene relaciones sexuales con su pareja. Finalmente, cuando llega el día prefijado, el poseedor ejecuta a su objetivo y abandona el cuerpo del poseído.

Tasya Vos (Andrea Riseborough) es la agente más rutilante de Girder. Sin embargo, en la última operación manifestó un comportamiento anómalo: para ejecutar a su objetivo no solo utilizó un cuchillo en vez de la pistola asignada, sino que tampoco pudo emplear esta arma para suicidarse a su poseído. Luego de ese trabajo, Tasya decide tomarse unos días de descanso en la casa de su ex esposo Michael (Rossif Sutherland) que vive con el hijo de ambos, Ira (Gage Graham-Arbuthnot). Tasya intenta retomar su antigua rutina: pasa tiempo con su hijo, se reúne con sus amigos, tiene relaciones sexuales con su pareja. Sin embargo no logra conectar con ese mundo. Al poco tiempo Tasya llama a Girder y acepta participar en la nueva operación que ella le ofrece.

Girder le propone a Tasya como objetivo a John Parse (Sean Bean), CEO de Zoothroo, una empresa dedicada a la minería de datos. Para cumplir con este objetivo, Girder planea poseer a Colin Tate (Christopher Abbott), el novio de la hija de John Parse, Ava (Tuppence Middleton). Durante varios días Tasya espía a Colin. Estudia sus gestos, sus actitudes, su manera de hablar. Poco después lo posee y asume su rutina: concurre a su trabajo, se reúne con sus amigos, tiene relaciones sexuales con su pareja. Pero en este proceso ocurren ciertas anomalías. Por momentos parece que Tasya está muy presente y entonces Colin se convierte en un extraño para Ava y las personas que lo conocen. En otros momentos, Tasya parece tomar distancia y entonces Colin vuelve a aparecer como un fantasma. Esta anomalía se torna cada vez más frecuente. Finalmente, cuando llega el día prefijado, la operación se sale de control. El cuerpo de Colin se convierte entonces en tierra de nadie y Colin y Tasya se disputan su dominio con sangrienta ferocidad.

Hay en *Possessor* una construcción consciente y muy efectiva de un aura hauntológica por medio de la imagen y el sonido que, en muchos aspectos, recuerda la elaboración técnica de *Beyond the Black Rainbow*.

En efecto, *Possessor* exhibe un trabajo escrupuloso en la composición visual y el desarrollo de los efectos especiales (todos ellos logrados con procedimientos manuales) que Brandon Cronenberg y el director de fotografía Karim Hussain detallaron en un muy sustancioso artículo. El resultado de esta labor casi obsesiva con la textura es, más que nunca, una película que pareciera haber sido rodada en los 80.

Este manierismo técnico encuentra su correlato en un elemento esencial del argumento: la repetición. Menos que un personaje, Tasya Vos pareciera ser la pieza separable que se une a un complejo mecanismo que opera en la extensión del tiempo y del espacio, en una sucesión de máquinas y de cuerpos superpuestos cumpliendo siempre una misma función: imitar. Cuando Tasya se separa de ese mecanismo, se convierte, como Syd March, en una identidad lisiada. A fin de asumir una apariencia de identidad, debe imitar sus propios gestos, sus propias actitudes, su propia manera de hablar. Debe poseerse a sí misma para pasar tiempo con su hijo, reunirse con sus amigos, tener relaciones sexuales con su pareja. Y mientras juega ese juego de posesión de sí misma, se ve siendo la otra, la poseedora de un cuerpo ajeno que comete asesinatos. Mediada por su propio cuerpo como si fuera un cuerpo ajeno se deleita en la contemplación de sangre derramada. Tasya Vos no es nadie salvo cuando es otra persona, cuando toca una carne que no es suya, cuando se mira al espejo y ve una cara que no conoce.

Hay varios momentos durante la posesión del cuerpo de Colin Tate en los que ocurren sobrecargas de la identidad lisiada de Tasya Vos: una especie de exasperación—uno podría arriesgarse a suponer que se trata de una exasperación llena de goce pero habría que probar primero si Tasya puede sentir algo semejante— de su condición de ser ajena al cuerpo que posee. Esta sobrecarga provoca un violento cortocircuito en el mecanismo complejo del que Tasya es la pieza removible. Uno de esos casos ocurre, por ejemplo, cuando Tasya se sienta a realizar el trabajo de Colin. Colin, al igual que Tasya, espía la vida de los otros para obtener información sobre ellos. Colin ve a los otros cocinando, hablando con sus hijos,



teniendo relaciones sexuales. Cuando Tasya se dispone a hacer ese mismo trabajo, a imitar esa acción, ve de golpe a Colin repitiendo una actividad que ella ha repetido otras veces. En esa similitud distorsionada, replicada al infinito como en los espejos de un ascensor, el sistema entero colapsa y, por obra y gracia de un glitch, Colin vislumbra el fantasma de Tasya.

El otro momento decisivo se da cuando la operación falla. El cuerpo de Colin se ha convertido en tierra de nadie. Colin sabe que está poseído por un fantasma. No puede discernir su rostro. La única manera de entrever quién ese ese fantasma es enmascarándose con la imagen que Colin vislumbra: un rostro deformado, irreconocible, monstruoso. Esa cara desfigurada es la verdadera identidad de Tasya. Ella no ha podido verla sino hasta ese instante en que por fin Colindisfrazo su rostro con esa máscara: así como Tasyaha poseído el cuerpo de Colin, ahora Colinha poseído el fantasma de Tasya.

Las consecuencias de este circuito de desfiguramiento son previsibles: Todavía puedo ver el hilito que sale de tu cráneo y que se conecta con la vida que creí que habías abandonado, le insinúa Girder a Tasya Vos poco antes de iniciar la operación. Lo que parece una advertencia no tardará en convertirse en una profecía.

Por lo tanto, si se puede reconocer el gen Cronenbergen Possessor es, precisamente, por este perverso juego de espejos deformantes. David ha poseído el cuerpo de Brandon por la carne. Pero con Possessor, Brandon ha poseído el fantasma de David: su apellido de este modo se convierte en nada más que una imagen distorsionada. O una prótesis. O una máscara.

Larga vida a la nueva carne

Es evidente que el cine de ciencia ficción goza de buena salud. Lo que quizás sucede es que quienes decretan su muerte la buscan en un lugar equivocado. El cine de ciencia ficción produce mejores frutos en la independencia que en el mainstream. Lo que abunda en el mainstream es, en gran parte, una mera evocación de un futuro que hace mucho tiempo ha dejado de producir lo mejor de sí mismo.

En efecto, hoy la ciencia ficción especula sobre dimensiones alternativas, sobre territorios extraños, sobre bucles de tiempo, sobre los pasados posibles y los presumibles futuros de esos pasados. Incluso se atreve a especular sobre fantasmas. Y por fortuna la exploración hauntológica cuenta con dos de los médiums más poderosos del cine actual: Panos Cosmatos y Brandon Cronenberg. Larga vida a la nueva carne.

Notas:

1 - Para profundizar en este tema, cfr. el extraordinario artículo de Mark Fisher *The Metaphysics of Crackle: Afrofuturism and Hauntology* (2013), publicado en: <https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/378>.

2 - Fisher no determina una asociación tan estricta entre lo extraño (weird) y la ciencia ficción por un lado, y entre lo inquietante (eerie) y el terror por el otro. Por el contrario, es el carácter plástico que Fisher señala en ambos conceptos lo que me permite realizar esta asociación para hacer más palpable la cualidad de lo hauntológico. Cfr. *The Weird and the Eerie*.

3 - <http://www.canada.com/entertainment/book+nerd+cinephile+says+Cronenberg/7218147/story.html>

4 - <https://www.denofgeek.com/movies/brandون-cronenberg-interview-antiviral-celebrities-and-sci-fi/>



La era de los héroes

POR MACARENA MAIDANA

De un tiempo a esta parte, el ingreso a la sala de cine se volvió casi una ceremonia habitual cada vez que Marvel o DC Comics aparecen en alguna cartelera con un nuevo estreno. Viene siendo una experiencia abrumadora, por etiquetarlo de alguna forma, y cada película deja un gusto distinto. Algunas son mejores que otras.

Durante los últimos años muchas películas con historias adoradas por “el colectivo” geek tuvieron su adaptación cinematográfica. Justice League o Avengers Endgame quizás sean el pináculo de estos films que lograron atraer espectadores de todas las edades. El éxito comercial también ha sido un caso aparte. DC comenzó tarde y nunca pudo alcanzar en popularidad a Marvel, que lo primereó allá por el 2008. ¿En qué falló DC? o ¿cuál es la fórmula secreta de Marvel para tener éxito? Son algunos de los interrogantes que los fanáticos plantean en las redes sociales.

¿Por qué tan serio, DC?

Partamos del hecho de que DC Comics y Warner Bros tienen en su poder un repertorio de los mejores héroes de la historia, históricamente más populares que los de Marvel, pero cuyas películas no han llegado a alcanzar el nivel de popularidad esperado. O, en el mejor de los casos, la previa de estas películas genera mucho hype y luego el film se termina quedando a mitad de camino.

Algo así ocurrió con el bochorno que fue *Suicide Squad* (David Ayer, 2016), cuyo único mérito fue darnos una versión de Harley Quinn que esperemos perdure por varias películas. También nos dio un Joker para el olvido, es cierto. *Batman vs Superman* (Zack Snyder, 2016) prometía ser la pelea del siglo, vendida como el mítico enfrentamiento entre los dos héroes más importantes del sello, pero que terminó redundando en dos horas de Clark y Bruce gruñendo entre sí. Que Martha esto o lo otro, que Lois aquello, y en el medio un Lex Luthor que parecía una mala imitación del mítico villano de Batman, The Riddler.

Pero no todo fue tan mal, *BvS* se tornó un poco más gris cuando nos introdujo al maravilloso personaje de Diana Prince (Gal Gadot), que llegó para salvar las papas de WB de la mano de Patty Jenkins en su película en solitario, *Wonder Woman* (2017), cuya secuela *Wonder Woman 1984* (2020) se estrenaría este año.

La cosa no terminó de mejorar porque llegó el desastre de *Justice League* (2018), una película filmada casi por completo por Zack Snyder, pero de la que debió retirarse luego del suicidio de su hija, quedando Joss Whedon a cargo de terminar el film, haciendo una película para el olvido. Un Frankenstein inentendible que fue un fracaso comercial. Al parecer, no todo está perdido para la visión que tenía Snyder del universo, o al menos eso espero, porque veremos la versión completa del director, ese famoso Snyder cut que sacudió las redes sociales, muy pronto en el estreno de la plataforma de HBO Max.

Pero así como marcamos lo malo, tememos que marcar lo bueno: *Joker* (2019). Una de las mejores y más exitosas películas "de superhéroes" o ambientadas en ese mundo que haya llegado a los cines. ¿Por qué? Quizá porque justamente la reiteración de los personajes clásicos y un trabajo audiovisual más contenido y armónico en la idea de la película lograron captar la esencia del personaje y cautivar al público y la crítica por igual.

Warner estrenó *Joker* bajo la dirección de Todd Phillips, con un elenco protagónico integrado por Joaquin Phoenix, y secundado por actores muy populares de ayer y hoy como Robert De Niro y Zazie Beetz, entre otros. La película no solo fue acompañada por el público y las críticas, ganó el León de Oro en la muestra de la Biennale di Venezia, uno de los festivales de cine más prestigiosos del mundo, y además Phoenix ganó el galardón a mejor actor en la pasada entrega de premios Óscar.

El futuro sigue un poco incierto para la compañía. Luego del fracaso de *Justice League* apostaron a trabajar historias más separadas de una continuidad extendida a lo largo de las películas y así fue como *Aquaman* (2018), *Shazam* (2019) o *Birds of Prey* (2020) llegaron al cine con resultados y expectativas más razonables.

Hay más películas en el camino, una secuela del Escuadrón Suicida, dirigida por James Gunn, por ejemplo; o una nueva película de Batman, con Matt Reeves y Robert Pattinson en reemplazo de Ben Affleck. Se habla también de que la película de Flash, que será dirigida por Andy Muschietti, podría servir como una suerte de reboot y barajar y dar de nuevo, pero nada está dicho. Habrá que esperar para ver qué ocurre.

Para nuestra suerte, el sello les encontró una vuelta de tuerca a las series de televisión que nada tienen que ver con la pantalla grande, y no estoy hablando de las infames producciones de CW. La plataforma digital DC Universe, unida ahora a HBO Max, nos viene dando diamantes en bruto muy buenos como *Doom Patrol*, *Titans* o la serie animada de Harley Quinn. En agenda hay un show de *Green Lantern Corps* también. Al menos en esto lograron primerear a su competencia histórica.

Marvel y la gallina de los huevos de oro

No se puede hablar del universo de Marvel sin centrarnos en la figura de Kevin Feige, que es para Marvel una suerte de flautista de Hamelin con más de 20 títulos muy exitosos y redituables económicamente bajo su producción. La visión de franquicia que Feige impulsó en Marvel es sin dudas lo que ha marcado la idea con la que el mercado de la industria se ha movido en los últimos años y la principal razón para que Marvel lidere en la rivalidad que tiene con DC.

Hace 30 años atrás era imposible ver más de tres películas en los pasillos de los cines que tuvieran algún encapotado, hoy en día se puede observar un héroe en tres de cada cinco películas con los ojos cerrados. Hablando en términos cuantitativos, podemos decir que Marvel es un monstruo en taquillas. El famoso Universo Cinematográfico de Marvel (MCU) es la franquicia más taquillera de la historia, superando con su recaudación global a sagas históricas como *Star Wars*, u otras más contemporáneas como las películas de Harry Potter, y cualquier otra de superhéroes, tales como *X-Men* o *Batman*. La idea de franquicia, muchas películas nucleadas en un mismo arco narrativo y con cierta interconexión, se ha



Todd Phillips y Joaquin Phoenix

vuelto el sueño de los grandes estudios. Todos han intentado, en mayor o menor medida, replicar este esquema de producción, con resultados diversos.

Todo empezó allá por el 2008, de la mano de un Tony Stark que profesaba su *I Am Iron Man*. En ese momento, si bien había una idea primigenia de lo que vendría después, Feige no se imaginaba el punto de inflexión que estaban alcanzando; según él mismo: “En ese momento solo esperábamos que *Iron Man* funcione. Si eso no pasaba, no habría más películas”.

No solo funcionó, sino que fue una película pionera en el mundo cinematográfico de los superhéroes, que nos tenía acostumbrados a, como mucho, una secuela, generalmente regular, y listo. Con un universo compartido e interconectado con las famosas escenas postcréditos, otro vicio actual, Marvel logró lo que nadie había podido o se había propuesto.

Feige comenzó ligazón con Marvel allá por el año 2000, cuando participó como productor en la primera entrega de *X-Men*, como asistente de la productora Lauren Shuler Donner. Dicen que a veces se necesita que te toque una varita mágica para tener éxito, y Avi Arad fue el mago en este caso, dicho sea de paso, también fundador de Marvel Studios. Arad quedó encantado con los conocimientos sobre los cómics que mostraba Feige y decidió nombrarlo su mano derecha, hasta que en 2007 lo designó jefe de producción de los proyectos.

El estudio era una simple filial de la compañía Marvel Comics, que fue creciendo a lo largo de los años hasta que en 2009 Disney tomó la decisión de reorganizar sus compañías y así adquirió Marvel y, luego, en 2015, lo convirtió en un estudio más del ratón Mickey. Desde 2019 Feige no solo es presidente de Marvel Studios, sino que también es el máximo titular de Marvel Animation, Marvel Television y Marvel Comics. ¿Quién se iba a imaginar que hoy llevaría recaudados más de 22000 millones de dólares en todo el mundo con 23 producciones bajo su gestión? Absolutamente nadie. Y esto, teniendo en cuenta que Disney no era libre de usar nombres ultra conocidos y populares de los cómics como los de los *X-Men* o *Los 4 fantásticos*, que están (o estaban) bajo el poder de Twenty Century Fox.

Y digo estaban porque The Walt Disney Company siguió comprando a lo largo de los años y ahora es dueña de Fox, por ende, Marvel puede usar a los mutantes y al cuarteto fantástico como le plazca.

Pero como en Cenicienta, el cuento de hadas parece estar llegando a un fin. Las últimas producciones no

fueron de mucho agrado para los fans. El caso de *Captain Marvel* (2019) quizá sea paradigmático, con todo un sector reaccionario y nefasto del fandom que boicoteó la primera película del universo protagonizada por una mujer, poniendo críticas negativas desde la comodidad de sus hogares. Otra excepción puede ser *Black Panther* (2018), la primera película de superhéroes protagonizada por un actor afroamericano y la primera en lograr una nominación a mejor película.

El estreno de *Avengers Endgame* (2019), presentado como el final de la primera etapa del universo, profesaba un final alucinante que, si bien estuvo presente, no convenció a todos por igual. Tanto la crítica como cierto sector del público se mostraron divididos entre el disfrute del cierre de la historia y cierta idea de letargo y agotamiento de este tipo de relatos. La idea de que Marvel es una cáscara vacía, con películas que son visualmente chatas y no aportan demasiado cada vez suena con más fuerza. El enfrentamiento más duro quizá llegó cuando Scorsese se manifestó públicamente diciendo que no las consideraba cine, sino un parque de diversiones.

Los héroes que vienen en envase chico

Marvel le saca provecho a todo lo que tiene a su alcance. Por eso, Netflix fue la plataforma elegida para lanzar cuatro miniseries en solitario. Un proyecto que culminaría en *The Defenders*, una suerte de versión hogareña de su MCU.

Primero llegó *Daredevil*, el diablo de Hell's Kitchen, interpretado Charlie Cox, que no hizo más que darnos piel de gallina a aquellos lectores familiarizados con sus viñetas. La serie, producida por Drew Goddard, contó con tres temporadas bastante buenas, además de poseer un gran villano: Wilson Fisk, The Kingpin, interpretado por Vincent D'Onofrio.

Jessica Jones fue la siguiente en esta oleada, encarnada por Krysten Ritter. La visión del personaje fue todo lo que podría llamarse un antihéroe: irresponsable y alcohólica, pero con poderes que la mayoría de las veces usa para beneficio personal. *Jessica Jones* tuvo también tres temporadas, pero sin tanto éxito, solo la primera tanda de episodios fue muy celebrada, en gran parte por la presencia de Kilgrave (David Tennant), un villano brillante.

A estas series les siguieron *Luke Cage* y *Iron Fist*, ambas con dos temporadas bastante olvidables y, sobre todo, críticas muy duras para *Iron Fist*. *The Defenders* no corrió mejor suerte, fue una serie bastante mal construida que no supo aprovechar los personajes, y el proyecto se quedó a medio camino. Tan así es que luego de que Disney anunciara la creación de su propia plataforma de streaming decidieron cancelar todo el proyecto y, según se rumorea, sacarlo de la continuidad de las películas, algo con lo que todo el tiempo coqueteaban las tramas de estas series.

No solo Netflix probó sacarle provecho al universo Marvel. Hulu, por su parte, creó dos series enfocadas a un público adolescente: *Marvel Runaways* y *Marvel's Cloak and Dagger*. Ambas con buen nivel de aceptación.

Por el lado de DC, como mencionábamos, los productos creados para su plataforma de streaming tuvieron un muy buen nivel de aceptación y de calidad para el estándar televisivo. A *Doom Patrol*, *Harley Quinn* y *Titans* habría que sumarles *Swamp Thing*, que fue cancelada por problemas presupuestarios (googleen por ahí el famoso incidente de forty y fourteen, es una cosa maravillosa), pero que sin embargo tuvo una muy buena recepción de público.

A su vez la CW tiene todo un universo compartido desde hace muchos años, el famoso Arrowverse, ideado por Greg Berlanti, una suerte de Kevin Feige televisivo de DC. En esta señal de cable estadounidense se emiten series como *Arrow*, *Supergirl*, *The Flash*, *DC's Legends of Tomorrow*, *Batwoman* y la reciente *Stargirl*. Todos estos shows suelen cruzarse en un crossover anual que generalmente deja bastante que desear. Ya hemos hablado en la revista y en la web sobre estas series. Son productos de una calidad bastante baja, con presupuestos módicos, que apuntan en su totalidad a una suerte de exploitation del género que apela al fan service de los amantes de los cómics como único sostén narrativo.



Iron Man, el alfa y el omega

SUPERpoblación

Vivimos en un apogeo del género de superhéroes. No hay semana en la que una cartelera de cine no tenga alguna de estas películas llegando o saliendo de cartel. Es un clima que puede asfixiar al que no es fan de las capas o los escudos. Durante los últimos diez años tuvimos un exceso de material en lo que a Marvel o DC se refiere. Como espectador es casi imposible estar al día con todas y cada una de las series al aire, son muchas temporadas, muchos episodios y ni hablar de que son muchísimas películas.

En cuanto a calidad, ambas empresas presentan buenas opciones a la hora de elegir y en cuanto a cantidad, Marvel tiene las de ganar acaparando casi todas las plataformas, e incluso, teniendo una casi exclusiva como es la reciente Disney+ (todavía no disponible en Latinoamérica).

Hay varias posiciones divididas en la industria. Por un lado, todo un sector entiende que en gran medida la llegada del cine de superhéroes y su instalación como un fenómeno de masas ha hecho que los estudios, en su afán de ganar dinero, dejen de financiar otros relatos. Se necesita una franquicia, de cualquier cosa, y que funcione.

Este fenómeno forma parte de la llamada crisis de películas de costo medio, films de entre 30 y 60 millones de dólares que eran muy habituales de encontrar en Hollywood hasta hace algunos años. Dramas de personajes, películas de juicios, comedias románticas, incluso pequeñas obras de género de ciencia ficción o terror. Todo eso hoy ha quedado relegado a un ámbito marginal de la producción cinematográfica.

Siendo menos pesimistas podemos ceñirnos a la teoría de Spielberg y algunos más que sostienen que los superhéroes son el nuevo western de la industria norteamericana. Películas que tienen un seteo en común, personajes con habilidades especiales, pero que pueden acomodarse a cualquier género o relato. Puede haber películas de terror, de ciencia ficción, dramas o aventuras. *Kick-Ass* (2010), *Super* (2010), por qué no *Los Increíbles* (2004) de Pixar, e incluso, *Glass* (2019) y algunas producciones de Blumhouse han explorado de forma tímida esos cariles.

Al día de hoy estamos a la espera de tanques como *Black Widow*, *The Eternals*, *The Batman* o *Wonder Woman 1984*. Sería mentira intentar negar que los superhéroes llegaron para quedarse por mucho tiempo, porque el exceso de sus presencias y sus historias es claro desde hace bastante.



The Big Sick

Loco y estúpido amor

POR FABIANA SANABRIA

Hollywood ama las comedias románticas, ¿y quién no? Son esas películas goofies las que nos levantan el ánimo, o las que elegimos mirar cuando queremos ver algo liviano, no tan complejo. Los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción y funcionan como elementos clasificadores y categóricos. Pero ¿por qué la gran industria sigue apostando a este género? Una de las razones y la más importante es la monetaria. Las comedias románticas son películas que representan un menor gasto en producción, lo cual las hace sumamente atractivas y rentables para las grandes productoras. No hay efectos especiales, transcurren por lo general en locaciones accesibles y el único lujo suele estar puesto en la contratación de alguna estrella de turno. Ahora bien, ¿Y para la audiencia? ¿Qué las hace tan atractivas? En la tradición aparece la idea del final feliz y también cierta idealización de un realismo. Las comedias románticas están protagonizadas en muchos casos por personas que no son nosotros, pero que simulan serlo. A ellos les ocurren sucesos quizá ordinarios, pero que se muestran de forma extraordinaria, lo que nos permite empatizar y creer que algo así también nos podría suceder en nuestra vida monótona.

Esto por supuesto ha ido cambiando a lo largo de los años. Como todo, el mercado ha adaptado la forma en la que representa la hegemonía cultural. La comedia romántica, en el Hollywood de los últimos años, se ha replanteado el rol de la mujer, la maternidad o la diversidad sexual, para seguir existiendo.

La cruda verdad

¿Qué entendemos por comedia romántica? ¿Un film con ideas noveleras y tintes humorísticos o una comedia con pinceladas románticas? Pueden ser ambas, en este caso el orden de los factores no altera el producto.

La comedia romántica es considerada un subgénero, parte de la comedia como así del romance, pero su establecimiento dentro de la industria y la audiencia la han llevado a consolidarse como todo un género institucional. "Los filmes de género son películas producidas después de que un género haya sido

reconocido y consagrado a través de la sustantivación”, define Rick Altman.

Las vinculaciones entre géneros en el mundo cinematográfico no son simplemente consecuencia del azar, sino productos de los realizadores y la industria. Altman suele afirmar que “los géneros aportan al desarrollo de los proyectos y aseguran beneficios económicos”; si trasladamos esto a la actualidad, podemos ver cómo las grandes productoras hollywoodenses intentan sacar el máximo provecho posible a un film. Es por esto por lo que en un tráiler no nos queda claro si la película es comedia, drama, romance, porque la industria en su afán de vender pretende atraer a la máxima cantidad de espectadores posibles.

Cuestión de tiempo

La obra *El sueño de una noche de verano* (1595), de William Shakespeare, aparece como una de las primeras comedias románticas en la historia, de ahí en adelante la mutación del género hasta nuestro tiempo ha sido confusa e intrincada. Un género que pasó por todo tipo de prejuicio, tildado en algún momento de cosa de chicas o ingenuo. Hoy en día ciertos obstáculos han sido superados, la comedia romántica ha evolucionado y ha aprendido a reírse de sí misma. Tiene, a su vez, algunos directores/as y guionistas de renombre, espectadores de toda clase y una vasta cantidad de estrellas que han despegado gracias a este esquema narrativo.

La perspectiva sobre este género ha ido cambiando a lo largo de la historia cinematográfica (cine clásico, moderno y posmoderno), no solo lo afecta el contexto histórico sino también su audiencia y recepción. Haciendo un breve repaso de cómo cambió el panorama según la época, encontramos que durante el periodo clásico el componente principal es el encuentro casual entre dos personajes, aparentemente hechos el uno al otro, pero que por alguna circunstancia se encuentran separados, por ejemplo, *Vacaciones en Roma* (1953) o *El apartamento* (1962). En el cine moderno la premisa se complejiza, no solo nos encontramos con el discurso clásico de dos personas que se enamoran. Surge el descubrimiento de estas personas como sujetos, es decir, se trasciende de la idea del flechazo inicial y los personajes pasan a ser más complejos, e incluso en algunas películas el desamor comienza a ser un resultado posible. Espejo de estos ejemplos son *Annie Hall* (1977), *Cuando Harry conoció a Sally* (1989) *Pretty Woman* (1990), *My Best Friend's Wedding* (1997). Finalmente en el periodo “posmoderno” o de los dos mil, el género se destaca por el encuentro interior de los personajes y una cierta exploración de la individualidad subjetiva. Ya no solo se trata de dos personas que se aman y terminan juntas, sino que también hay espacio para el amor propio y la expansión del término a otros ámbitos: el amor por la familia o los amigos; el viaje que afrontan estos personajes para llegar a ese final feliz de estimarse a sí mismos para también poder querer a los demás, los protagonistas dejan de ser perfectos y se muestran tal cual son, como en *Miss Simpatía* (2000), *Alta fidelidad* (2000) o *El diario de Bridget Jones* (2001).

En la actualidad más cercana las comedias románticas también han ajustado el discurso. Películas vinculadas a temáticas de género y LBTQ+ han puesto otro tipo de protagonistas en los relatos. No solo ha cambiado la forma de ubicar a la mujer, sino también sus gustos y su physique du rol. Films como *La boda de mi mejor amiga* (2011), *The Spectacular Now* (2013), *Long Shot* (2018), *The Half of It* (2020) o *Plus One* (2020) preservan cierta idea del amor romántico tan puesto en disputa en el último tiempo, pero al mismo tiempo han aggiornado sus perspectivas y tratamientos temáticos. En otras palabras: pasatistas y divertidas siguen siendo, pero se corresponden con otras formas de pensamiento de la sociedad.

La gran enfermedad del amor

La estructura convencional actual de las rom-coms se ha extendido fuera de la estructura convencional y tradicional, se ha movido a otros territorios, mezclándose con otros géneros, en algunos casos el drama o en otros con las famosas stoner movies. Con los años, los films de este género han sido cada vez más populares entre hombres y mujeres por igual. Como decíamos, muchos de los realizadores de estos films han modificado los paradigmas dentro de esta categoría genérica.

Judd Apatow es un gran exponente, quizá el más importante de lo que es el género hoy en día, tanto por sus películas como por su influencia en los nuevos comediantes. El director explora a lo largo de su

filmografía diferentes temáticas enmarcadas dentro de las relaciones humanas. Knocked Up (2007) trata sobre los embarazos no deseados, en The 40-Year-Old Virgin (2005) y This Is 40 (2012) habla sobre las crisis de mediana edad y las expectativas del mundo adulto; en Trainwreck (2015) invierte los roles y el personaje femenino personifica lo que en el pasado podíamos ver representado por un típico personaje masculino. Y no solo eso, Apatow se anima a más, en eso que hoy es tan popular como el dramedy (dramas con tintes de comedia), hace dos grandes películas con un fuerte sello personal como Funny People (2009) y The King of Staten Island (2020).

Richard Curtis es director y guionista, a veces ambas cosas, en varias películas emblema del género de los últimos años como lo son Bridget Jones's Diary (2001), Love Actually (2003) y About Time (2013). Cada una de estas películas introduce una peculiaridad, la narrativa de Love Actually con su formato coral de múltiples historias cruzadas que abordan diversos tópicos sobre las relaciones humanas, o el empoderamiento de Bridget Jones, apartándose de los estereotipos y cultivando el amor propio.

El director de Chasing Amy (1997), Kevin Smith, es asiduo a romper las reglas, resultado de esto se puede ver en esta película en que el realizador reflexiona acerca de los prejuicios a la vez que discurre ciertas apreciaciones sobre la sexualidad humana. Otro caso es el de Zack and Miri Make a Porno (2008), quizás su última gran película, en la que una vez más la sexualidad está en el centro del argumento.

Jason Reitman se consagró con la ¿comedia romántica? Up in the Air (2009), una película que muestra la soledad de un soltero empedernido que viaja a través de Estados Unidos para despedir gente. Sí, suena un poco dramático, pero tiene su lado romántico mucho más realista. También sucede algo muy parecido con su película previa, Juno (2007), que aborda la temática de los embarazos adolescentes con cierta idea y estructura de rom-com.

David O. Russell filma Silver Linings Playbook (2012) y ofrece una mirada poco presente en el mainstream como es la de enfermedades mentales, pero con un toque irreverente y una idea y estructura



clásica de comedia romántica. *Accidental Love* (2015), quizá su película fallida (la firmó con el pseudónimo de Stephen Greene), es una comedia romántica con ciertos tintes políticos.

Forgetting Sarah Marshall (2008) es esa película que nos hace amar a la “villana”. Aborda la ruptura y el desamor pero con un tono mucho más ácido y picante. El director es Nicholas Stoller, y tiene en su filmografía otras comedias como *Yes Man* (2008) y *The Five-Year Engagement* (2012).

Jonh Carney filma comedias románticas en que la música y la historia de vida de los personajes son lo más importante. *Once* (2007), *Begin Again* (2013) y *Sing Street* (2016) son películas atravesadas por estos factores en que, además, hay algunos temas más subyacentes, como por ejemplo la cuestión vinculada a las clases sociales y al sueño de una vida mejor que aparece en *Once*.

Jonathan Levine va un poco más allá en el cruce de géneros y hace *Warm Bodies* (2013), una comedia romántica pero con zombis. Y no solo eso, en cuanto estructura y narración es una versión moderna de Romeo y Julieta. Levine antes había hecho una rom-com en que el eje más que en la historia de amor entre chico y chica estaba focalizado en la amistad masculina; *50/50* (2011) es una buddy movie en la que Joseph Gordon Levitt y Seth Rogen interpretan a dos amigos que se acompañan mientras uno de ellos debe realizar un tratamiento para curarse del cáncer. Pero no solo eso, en *Long Shot* (2019) también invierte los roles clásicos, Charlize Theron interpreta a la secretaria de Estado de Estados Unidos que intenta candidatearse para ser la primera mujer presidenta de la historia y para eso recurre a Seth Rogen para que la ayude a perfilar su estilo. A diferencia de otro tipo de relatos, acá el personaje fuerte y sobre el que gira toda la trama es la mujer. Levine arma una gran película justamente alrededor de esta idea, los estereotipos y las relaciones interpersonales.

Hay realizadores que coquetean con el género y hacen su aporte de manera tangencial. Uno de estos casos es el de Edgar Wright en películas como *Shaun of the Dead* (2004) o *Baby Driver* (2017), que son historias de amor en un contexto diferente.

Otro caso interesante es el de Kumail Nanjiani y su esposa Emily V. Gordon y *The Big Sick* (2017), ambos escribieron esta comedia romántica con base en su historia personal y un momento importante en sus vidas. Muy parecido a lo que hace Pete Davidson en la ya mencionada *The King of Staten Island* de Apatow.

La propuesta

En la contemporaneidad, las plataformas de streaming han agarrado la posta y llevan en gran medida el estandarte de las comedias románticas y adolescentes al frente. Netflix quizá sea la plataforma que ha dominado mejor el uso de este género a su favor. Como mencionamos, son producciones muy rentables y bastante populares. El sello ha producido una vasta cantidad de comedias románticas de todo tipo y temática. Ha sumado a sus filas a varias realizadoras, las cuales tuvieron la chance de demostrar que también podemos contar historias y ampliar el espectro de los tópicos. Entre ellas se destacan Amy Poehler, Susan Johnson, Claire Scanlon y Stephanie Laing, entre otras.

Por supuesto, esto no es suficiente. Esperemos que sean muchas más las que se sumen no solamente dentro de las plataformas, sino dentro de la industria en general. En muy poco tiempo su influencia, sea por convicción o por presión social, ha modificado la forma en la que los estudios cuentan este tipo de historias.

Este género es uno de los más blasfemados, quizá por una profunda ignorancia y su ninguneo pasatista. Los mejores realizadores del cine norteamericano de todos los años han pasado en mayor o menor medida por la realización de este tipo de películas. De Howard Hawks o Billy Wilder a Peter Bogdanovich, solo por mencionar algunas citas de autoridad y, por supuesto, sin evocar a los cineastas de otras latitudes no hollywoodenses. Hablamos, en definitiva, de un género que ha traído un sinfín de nuevas aristas y tópicos a la industria cinematográfica, muchas veces otorgándoles a cineastas marginales (como John Waters) la posibilidad abrirse un camino propio e instalar nuevos discursos y problemáticas.



DEVS, serie creada por Alex Garland

De chuiquillín te miraba de afuera

POR WILLY REAL

... como esas cosas que nunca se alcanzan. Eso podría pensar la Televisión en sus inicios con respecto al cine. Como todo desarrollo tecnológico, este nuevo invento hogareño fue mirado de reojo y casi con desprecio en sus inicios por el cine (como pasó en su momento con el cine sonoro, fílmico versus digital, luego con el 3D, el 4D, CGI, y toda innovación hasta que la asimilamos), observado como una competencia que podría acabar con la industria cinematográfica. Sin embargo, nada podría igualar la experiencia de estar en una sala con pantalla gigante y sistema de sonido, y la tan temida televisión en cada hogar creció en paralelo catalogada como la “pantalla chica”, la B Nacional de las producciones audiovisuales.

Era raro que un actor o una actriz de cine participase en una producción televisiva, en una serie o película de TV, debido al desprestigio que conllevaba a mediados de siglo y bien entrados los 90. Mucho menos pensar a un cineasta de renombre bajar a la pantalla chica para filmar algún producto. La pobre “caja boba” era vista como la hermana bastarda del cine, el patito feo, algo “grasa” en comparación con el arte cinematográfico. Aunque cabe destacar, que la TV siempre fue, es y será un semillero para muchxs cineastas, guionistas y distintxs técnicos de una realización cinematográfica.

Pero siempre los grandes achican distancias y, en 1955, el consagrado Alfred Hitchcock puso su mirada y su talento en un show televisivo de antología, capítulos autoconclusivos de thriller, policial, misterio, historias de calidad y variadas estrellas del cine dejándose ver en la pantalla chica. *Alfred Hitchcock Presenta* (1955-1962) se convirtió en un antes y un después para la TV. El maestro inglés abrió el camino para que más y más shows de calidad se pudieran hacer y durante 7 temporadas escribió y dirigió muchos episodios, a la vez que hacía de maestro de ceremonias, presentando y finalizando cada capítulo de media hora semana a semana. La “Marcha fúnebre para un títere” y la silueta del gran Alfred se volvieron eternos, y esta osadía del inglés quizá fue el puntapié para que las productoras se jugaran poco y dieran, en los 50 y 60, series de género como *Bonanza*, *Perdidos en el espacio*, *Agentes CIPOL*, *Los vengadores* (no son los superhéroes, eh, son otrxs, más ingleses), *Misión Imposible*, *Star Trek*, y demás. Si bien el panorama en la televisión parecía alejador, aún seguía ofreciendo poca resolución y pulgadas. El cine era el cine, y no se podía competir con el “más grande es mejor”. Pero la TV, a pesar de

ser la "chica", al mejorar la calidad de series, descubrió algo que sería de gran estímulo para seguir produciendo más y mejor: el merchandising. Una utilidad que el cine ya había demostrado con John Wayne y otrxs, su starsystem, pero no explotado al máximo debido a que no tenía algo que sí tiene la televisión: el día a día con el público. Esta vez podías tener tu serie favorita desde tu lonchera, mochila y vasos.

Claro que las castas artísticas seguían siendo bien marcadas y nadie de la pantalla grande quería ir a la pantalla chica. Filmar en la TV era para cuando la carrera de alguien estaba en declive, como podemos ver en *Once Upon a Time in Hollywood* (Tarantino, 2019).

En los 80, nuevamente un cineasta consagrado se la jugó y probó suerte en la televisión. Steven Spielberg ya era considerado el Rey Midas de Hollywood, y ambicioso por el éxito quería conquistar la pantalla chica con *Cuentos Asombrosos* (1985-1987), también una antología de historias al estilo de *La dimensión desconocida*, de ciencia ficción, misterio con episodios autoconclusivos, que acercó a grandes directores para asombrosas historias: Clint Eastwood, Martin Scorsese, Joe Dante, Robert Zemeckis y el mismo Esteban. El gusto ya estaba en Steven y en los siguientes años se dedicaría a la producción de grandes dibujos animados como *Animaniacs*, *Tiny Toons*, *Pinky y Cerebro*, *The Duck Tales*, etc.

Para la misma época, el Maestro del Suspenso volvía con *El Nuevo Alfred Hitchcock Presenta* (1985-1989). Aunque no es bien recordada en comparación con la serie de finales de los 50 y principios de los 60, tener en la pantalla chica al Gran Alfredo era un signo de calidad y entretenimiento.

Con *Twin Peaks* (1990-1991) sucedió algo asombroso ya que muchxscinéfilxs consideran esta serie comoparte de la filmografía cinematográfica de David Lynch. ¿Por qué? Porque se animó a llevar a la pantalla chica su estilo, y tuvo éxito con una serie que se convirtió de culto, una película para reconstruir los últimos días de Laura Palmer y una continuación en serie que comercializó Netflix.

De HBO a Netflix

Comenzando el milenio HBO ya estaba posicionado con grandes producciones televisivas, pero es con *Los Soprano* (1999-2007) que da el salto de calidad definitivo. Me pueden tildar de fan (y lo admito, es la mejor serie para mí) pero la calidad de la historia y la puesta en escena para la época demuestran una ambición mayor por parte de la TV.

HBO abre el camino a partir de la producción y contratación de técnicos de calidad para su fotografía, sonido, edición, guion y dirección. Con ayuda de Spielberg y Tom Hanks va un poco más allá con un presupuesto elevado al hacer *Band of Brothers* y *The Pacific*.

En una línea similar *The Wire* (2002-2008) se planta bien filmado, con planos y secuencias dignas de pasar en una clase de cine. Y claro, entre otrxs directores, contaron con Agnieszka Holland.

En 2010, Martin Scorsese une fuerzas con HBO para dirigir el piloto de *Boardwalk Empire*, para luego producir 4 temporadas más de una serie que no muchxs conocen pero que es excelsa desde donde se la mire.

Claro que también podemos mencionar *Breaking Bad* o *The Shield*, ¿por qué las nombro? No es capricho, sino el inicio de la época dorada de la televisión, de la pantalla chica. De una serie mejor que otra, de calidad en calidad, las producciones cada año fueron más arriesgadas. Hay que considerar que en estos años cambió el formato de hacer series, ya no tenemos las temporadas largas de 24 capítulos o 26, sino más cortas y contundentes, entre 8 y 13 episodios por temporada.

Esto va de la mano de la aparición y el auge de Netflix y su introducción a la producción de contenido propio para dejar de ser solamente un distribuidor. El cine siempre contó con la ventaja de ser innovación, si hay un estreno, debés ir al cine o esperar años (ahora meses a veces) para poder verlo en tu TV. Las plataformas on demand plantearon la batalla con el aquí y ahora, ver cuándo y dónde querés. Los tiempos que corren son de urgencia, todo el mundo quiere todo ya, y al tener un dispositivo en mano todo el día, uno puede ver su serie favorita en el recreo, en el almuerzo del trabajo, en el baño, en el colectivo, en donde pare a descansar, en fin.

¿El tamaño sigue importando? Con el avance de la tecnología muchxs pueden tener pantallas de 50



Mindhunter, dirigida por David Fincher

pulgadas, home theater, y no solo eso, sino tener el acceso a la filmografía de grandes directores que antes solo podían ver al comprar una entrada para el cine.

Para muchxs, el cine es nuestra catedral. Para lxs cinéfilxs nada se compara con la sensación de estar frente a una pantalla gigante apreciando la película de su director favorito. Otrxs también buscan el cine volcado más al entretenimiento saturado de efectos especiales y explosiones, con asientos que se mueven, 3D, 4D, pero quien trabaja 12 horas ¿preferirá su comedor o irá al cine?

¿La pantalla chica ya no es tan chica?

Como dije más arriba, estamos en presencia de una Era de Oro para la pantalla chica. Nombre que deberíamos cambiarlo ya que, en definitiva, es más chica pero si consideramos laptops, tablets y celulares, me atrevería a llamarla la "pantalla móvil".

Grandes cineastas están mirando sin prejuicios y con cariño la televisión, on demand o por cable. David Fincher fue uno de los primeros en trabajar junto con Netflix para darnos *House of Cards* (2013-2018), produciendo y hasta dirigiendo algunos capítulos de las primeras dos temporadas. Tal unión rindió tan buenos frutos que pronto *Mindhunter* (2017-) sorprendió a muchxs por la calidad mostrada.

Guillermo del Toro no encontró mejor lugar que la TV para adaptar su Trilogía de la Oscuridad y así traer uno de los mitos favoritos del cine, los vampiros, con la serie *The Strain* (2014-2017). Los nombres se suceden, y cada vez es más común ver a cineastas dirigiendo, escribiendo o produciendo algo para la pantalla chica. Alex Garland (*Ex Machina*) con *Devs* para Hulu, Paolo Sorrentino con *The Young Pope* y *The New Pope* en Netflix, Michel Gondry con *Kidding*, protagonizado por Jim Carrey en Showtime. Ava Du Vernay después de *Selma* (2014) no dudó hacer *Enmienda 13* y *When They See Us* para Netflix.

Incluso directores argentinos apuestan a la pantalla chica, como Juan José Campanella con la olvidable *Canibales* (2015) y *Vientos de agua* (2006), y una gran carrera en la TV de Estados Unidos con *La ley y el orden*, *House MD*, *Haltand Catch Fire*, entre otras. Israel Caetano con *Apache* y *Puerta 7* para Netflix, y Pablo Trapero con *Zero, Zero, Zero* para Amazon.

El fenómeno puede explicarse por los horizontes abiertos por la TV, poder expandir una historia, explorar un nuevo formato para producir contenido. Hace 20 años hubiese sido imposible pensar *Game of Thrones* como serie y el fenómeno que conllevó, sino como una trilogía para cine como hizo Peter Jackson con *El Señor de los Anillos*.

En tiempos cuando las producciones cinematográficas medias casi desaparecieron y las productoras apuntan a tanques taquilleros o indies de bajo presupuesto jugando a la sorpresa en temporadas de premios, muchxs cineastas se vuelcan a la TV para saciar su apetito creativo. El contar con una Era de Oro abre las posibilidades para producir historias que no tuvieron acogida por las productoras del cine, otro formato, es cierto, más capítulos, más horas, más presupuesto, pero que dan la oportunidad de contar aquella historia que duerme en una carpeta de la PC.



R24C

NÚMERO 34 / AÑO 13
FUNDADA EN AGOSTO DE 2007

DIRIGE
MARIANO CASTAÑO
EDITA
FABIO VALLARELLI

ESCRIBEN EN ESTE NÚMERO
CASTAÑO / VALLARELLI / ACEVEDO /
ELESGARAY / REAL / LEMA HUERGO /
MINEVITZ / MUJICA / BIANCHI /
DUARTE / MAIDANA /
SANABRIA / OSORIO / LITTA

DISEÑA
JETHRO BROWN

CORRIGE
MIRIAM CORONEL

CONSEJO FUNDADOR
NÉSTOR FONTE / HERNÁN CASTAÑO /
ROBERTO GIUFFRÉ

DESDE EL OTRO LADO
MARCELO GIL

R24C



WWW.REVISTA24CUADROS.COM



/REVISTA24CUADROSWEB/



@REVISTA24CUADROS



@REVIS24CUADROS



REVISTA 24 CUADROS PODCAST
EL CUARTO CERRADO

