

DE JUGUETES Y MELODÍAS: POROSIDADES Y POSIBILIDADES DEL POP

María José Navia
Georgetown University

El cine latinoamericano lenta pero decididamente ha ido incorporando elementos de la cultura pop dentro de sus representaciones. Si bien a ratos esto se debe a un intentar llamar la atención de una audiencia global, o decididamente extranjera, en muchos casos el asumir lo pop dentro de sus escrituras ayuda a configurar una identidad compleja que ayuda a profundizar de formas nuevas en temas tan propios y pertinentes de la realidad latinoamericana como el escrutinio de la memoria histórica y política de las dictaduras o la inclusión de descendientes indígenas en la dinámica urbana, sin perder por ello sus raíces o antecedentes. Es lo que sucede en las dos películas que este trabajo analiza: *Play*, de la chilena Alicia Scherson y *Los Rubios* de la argentina Albertina Carri.

En el primer caso, tenemos la interconexión de varias construcciones de identidad. Por una parte, está el intento de mostrar la ciudad de Santiago como un espacio que conjuga distintas temporalidades y posibilidades; un espacio atractivo que se viste de referentes pop para afirmar muchas de sus características locales. Asimismo, está el proceso de construcción de identidad de una joven de ascendencia mapuche dentro del tejido urbano que se le ofrece y que ella configura como una mezcla ecléctica de referentes a los juegos de video japoneses, la música y la cultura pop.

En el segundo caso, Albertina Carri realiza un documental/simulacro sobre sí misma y la pérdida de sus padres durante la dictadura argentina. Por medio de pelucas, música pop argentina e incluso juguetes coloridos y extranjeros (como Lego o Playmobil), Carri va construyendo y deconstruyendo las posibilidades de la memoria, entregando una versión del discurso sobre los desaparecidos. Esta versión nueva, sin embargo, conserva el respeto, dolor y potencial traumático de la historia, realzando, por medio de lo pop, ciertos aspectos que, en otro tipo de relatos más tradicionales, no alcanzan a verse subrayados.

La utilización de recursos de la cultura pop, tanto en *Play* como en *Los Rubios*, sirve para complejizar la mirada sobre los procesos de configuración de identidad latinoamericana y su tratamiento de la memoria

política; una posibilidad de empoderamiento (si bien fugaz, etérea y transitoria) que permite resaltar ciertos aspectos que, en relatos más tradicionales, han permanecido escondidos hasta ahora. Lo pop, como estrategia de interferencia, se infiltra en las porosidades que estos filmes presentan, ofreciendo posibilidades nuevas.

Las dos películas a analizar son el terreno perfecto para entender las implicaciones e imbricaciones de lo pop dentro de la producción cultural latinoamericana, no como un gesto que disminuye el valor de lo propio o atenúa la seriedad del tema tratado, sino como un discurso que interfiere, complementa y complejiza aquello que se está buscando narrar.

I. *Los Rubios*: un trauma de juguete

El título de este apartado no pretende ridiculizar el tema sino que hace referencia a una de las técnicas que utiliza Carri para referirse a la imposibilidad de acercarse y representar la memoria. Su película *Los Rubios* funciona como un documental en que Carri dirige las acciones de una actriz (Analía Couceyro) que la interpreta. Carri perdió a sus padres durante la dictadura en Argentina, cuando ella contaba con solo tres años. En la película, Carri (interpretada por una actriz) recorre distintos lugares de la ciudad de Buenos Aires, entrevistando a personas que conocieron (o deberían haber conocido) a sus padres.

Los testimonios son confusos, a ratos temerosos e incluso contradictorios. En un momento, una vecina dice de la familia Carri que "eran todos rubios", algo que no es verdad y que, según muchos análisis de esta película, significa un deseo de caracterizar a esta familia "problemática" como extranjeros, como distintos.

En vez de lograr acercarse a una verdad, el film muestra la fragilidad de la memoria y la imposibilidad de su recuperación. No se trata de una propuesta pesimista (como algunos han querido sugerir) sino de una propuesta realista que apuesta a las imposibilidades de la memoria, especialmente a medida que van pasando los años y las posibilidades que ofrecen la creatividad y la imaginación.

Esta imposibilidad va de la mano con los estudios sobre el trauma que indican cómo una experiencia traumática es aquella que pasa sin que logremos aprehenderla del todo y que luego vuelve a acosar a su

protagonista de manera inconsciente. La memoria traumática es aquella que siempre se escapa, la que se repite constantemente, sin llegar a hacer sentido y que puede apreciarse mejor a través de la experiencia del diálogo o, lo que Cathy Caruth explica como un "escuchar la herida del otro". Asimismo, el acercamiento de Carri corresponde con lo que Marianne Hirsch define como post-memory en relación al Holocausto, vale decir, aquella memoria que se construye de representaciones y no de experiencias reales y que, por lo mismo, tiene mucho de creatividad y juego.

En el caso de Carri, ella poco o nada recuerda de sus padres, y todo lo que sabe se basa en las palabras y testimonios de otros, en recortes de periódicos, en novelas y películas que retratan el período. Este carácter mediado de la memoria se ve representado en el propio documental en el que muy pocas veces tenemos el acceso directo a los testimonios y más bien los vemos reproducirse en televisores que, a su vez, observa la actriz-protagonista. Son testimonios que se repiten una y otra vez, muchas veces sin siquiera nombrar al entrevistado (desafiando así, de cierta forma, nociones más clásicas de autoría y autoridad), mientras la actriz escribe, imprime cosas, hace su vida.

Frente a toda esta hiper-mediación, Carri realiza un experimento bastante revelador en el que quisiera detenerme. Cada cierto tiempo, inserta dentro de su documental, escenas de una vida cotidiana hecha de juguetes Playmobil. La película comienza con la escena de una familia de estos juguetes entrando a una casa familiar, rodeada de vegetación y animales (todos de juguete, todos plásticos). Acto seguido, se da paso a unas tomas de "el campito" lugar al que fue llevada Albertina y sus hermanas una vez que sus padres fueron asesinados. La conexión es siniestra pero el espectador todavía no lo sabe.

El espacio rural es interesante. Como explica Erica Yozell:

More than just a physical space, rural Argentina serves, in this film, as the geographic location of a psychological place: the place of memory and imagination. This space metacritically appears central to the creation of the film itself and- significantly- the beginning of the critical re-mapping of the self in relation to contexts and contact points: the interpellations of others; cultural, social, political, and artistic discourses; and structures of power (48)

A medida que avanza la historia, los juguetes van tomando mayor relación con la realidad. En un momento en que Carri está hablando de que tenía que cambiar de identidad todo el tiempo e inventar historias para que no la relacionaran con sus padres rebeldes, vemos la figura de un playmobil que cambia de apariencia, llevando ahora un bigote, luego un sombrero, etc.

Dice Carri en voz en off: "En mi caso, el estigma de la amenaza perdura desde aquellas épocas de terror y violencia, en las que decir mi apellido implicaba peligro y rechazo."

Como indica Yozell:

In juxtaposing the Playmobil scene with the Couceyro/Carri voiceover, Carri demonstrates how certain narratives of identity that seemingly should serve to anchor the subject in society and family instead serve as a source of uncertainty and over-determination, a sense of ontological instability. The notion of a multitude of identity narratives with which the figure of Carri is interpellated is represented, mapped out, on the stationary Playmobil figurine. (51)

Por último, la última escena de juguetes que vemos es una en la cual los personajes que (ya sabemos) representan a los padres de Albertina van en un auto de juguete y son abducidos por un platillo volador (también de juguete), todo con una música muy oscura, haciendo alusión a la realidad de la desaparición de sus padres...como si, efectivamente, se los hubiesen llevado los marcianos.

Las interpretaciones al uso de estas figuritas en la película han sido variadas pero, en general, de sesgo negativo. Como afirma Joanna Page, por ejemplo: "The Playmobil scenes in *Los rubios* act as a commentary on the other two narratives, frequently generating a comic effect, to contrast with the rather more serious subject of the film, and deliberately undermining its credibility as a documentary. They provide an alternative perspective on the film's theme of loss and trauma, as viewed through the eyes of a child. (30)



(Fig. 1. Escena de la película *Los Rubios*, de Albertina Carri)

Este tipo de lecturas no parece reconocer la potencialidad de la miniatura, del juguete, considerándolo un contrapunto "cómico" frente a las otras representaciones "más serias" presentadas por el filme (como los testimonios o las visitas a centros de detención). Sin embargo, es posible leerlo de otra manera.

Si bien es cierto que el uso de juguetes apunta a una infancia desde la cual se construye la obra, la mirada no es necesariamente infantil en sentido peyorativo. La mirada infantil propone una escala "otra" desde la cual acercarse al fenómeno terrible de los desaparecidos, una mirada nueva que desfamiliariza y desarticula la narración.

Hay varias cosas que podemos mirar en este uso de los juguetes.

En primer lugar, la idea de la miniatura. Lo que vemos no son juguetes cualesquiera, o una pieza de infancia donde convivieran muñecas, osos de peluche, etc, sino a muy bien orquestadas escenas de la vida cotidiana usando figuritas playmobil. Tenemos pues una reducción o miniaturización de la experiencia, algo que permite volverla maleable, cercana, contenida. Como indica Susan Stewart: "The miniature offers a

world clearly limited in space but frozen and thereby both particularized and generalized in time – particularized in that the miniature concentrates upon the single instance and not upon the abstract rule, but generalized in that that instance comes to transcend, to stand for, a spectrum of other instances.” (48)

Como indica la cita, la miniatura habla a la vez de lo universal y lo particular: la escena familiar representada con figuritas puede responder a la imagen infantil de familia que muchas personas tienen (los padres tomados de las manos, llevando a sus hijos) a la vez que se refiere en detalle a la experiencia de Carri. Sin embargo, en el caso de Carri la representación en lugar de reproducir una escena real, habla de una fantasía, pues los padres nunca llegaron a volver a la casa de campo, con lo que la escena evocada por Carri acaba refiriéndose a una imposibilidad dolorosa.

Asimismo, como todo juego infantil, sabemos que estos escenarios pueden ser destruidos y deconstruidos una y otra vez. Se trata pues de escenas precarias, inestables, de la vida cotidiana pero que, en su propia fragilidad, permiten la recursividad y creatividad.

Asimismo, la miniatura es artificial, un simulacro más. Como afirma Stewart: “There are no miniatures in nature; the miniature is a cultural product, the product of an eye performing certain operations, manipulating, and attending in certain ways to, the physical world.” (55) O, como indica más adelante: “The toy world presents a projection of the world of everyday life; this real world is miniaturized or giganticized in such a way as to test the relation between materiality and meaning”. (57)

El gesto de miniaturizar la experiencia utilizando juguetes no es inocente, o naïve, sino que sirve para manipular el significado de la historia, para darle, no un toque más frívolo, sino uno más siniestro y complejo, a medida que las imágenes aparentemente inocentes de los juguetes van adquiriendo características cada vez más atterradoramente reales. O, como indica Lazzara: “Play therapy, in all its artificiality, allows an 'acting out' of idealized family moments as well as of the dark moment of her parents' detention” (156)

El uso de los juguetes permite repetir melancólicamente los sueños truncados de infancia que, vistos de este modo, se insertan violentamente dentro de la estructura del filme, como una violencia más, que hace despertar al espectador.

El uso de juguetes, también, recuerda a los rasgos de infantilismo propios del pop, o de la estética avant-pop de la que habla Eloy Fernández Porta en su libro *Afterpop*. Algunos de estos rasgos incluyen la nostalgia, en tiempos de grandes adelantos tecnológicos, de los juegos de infancia "manuales" (en el filme de Carri no se usan imágenes de videojuegos sino que de figuritas de Playmobil), así como también la idea de estos juguetes como artículos "sin autor" lo que va en la línea de la muerte del autor propia del postmodernismo.

En el caso de *Los Rubios*, este gesto iría aparejado de todas las deconstrucciones de autoridad presentes en la historia: el personaje que debiera ser principal, Carri, cede de alguna forma su lugar (y autoridad) al ser interpretada por una actriz; los testimonios que se ven no llevan en ninguna parte la identidad del testigo (sus nombres u otras señas de identidad), no sabemos quiénes son; de ahí también que, en esta historia donde se rehuye toda noción de autoridad, se utilicen juguetes que nos hablan de un mundo "aparentemente" sin autoridad (es sin autoridad para los niños que no saben de marcas o que, al ver dibujos animados, no se preguntan por el "autor" de ellos sino que simplemente los disfrutan).

Carri parece valorar la imaginación como elemento constituyente y fundamental de la memoria, un elemento que parece ser incluso más importante que el afán de verdad o verosimilitud. La memoria es representación pero también es juego para la realizadora argentina y, como tal, siempre puede volver a empezar, nunca puede tener un cierre.

Como indica Yozell: "It is not important, desirable, or possible – the film suggests- to create a final, coherent, or permanent map; what is important is the process and practice of mapping, of making visible to others the social and affective geography and the layers of experience that situate each subject in the past within the present. As we see this geography laid out, the different, sometimes discordant elements coexisting in the map undermine the narratives that strive to order them all" (58) O, como indica más adelante: "*Los Rubios* suggests a different strategy for engaging with questions of memory for some in her generation, a strategy in which images and imagination, aesthetics rather than proof, form the basis of a critical, provocative approach" (59)

Lazzara por su parte, se refiere a lo hecho por Carri como la utilización de la microhistoria como estrategia estética, como estética de la

memoria. Él se refiere al uso de la historia privada, de los detalles más nimios y aparentemente intrascendentes para contar una historia. Sin embargo, esto también puede leerse y entenderse en relación a los juguetes; el uso de ellos se vuelve una micro-historia; un llevar la historia a un formato de juguete, manejable pero no por eso menos significativo. Algo, además, estratégicamente interesante pues engaña al espectador con su disfraz de inocencia para hablar de complejos temas de abandono y pérdida.

La antropóloga indonesia Anna Tsing postula en su libro *Friction* que la globalización y sus distintos flujos y velocidades deben entenderse como un proceso de fricción; como un choque que implica violencia e intercambio, que implica una chispa que produce cambios pero que es también propia del instante, del momento.

La película/documental de Carri funciona como un proceso de constante fricción entre referentes y medios; fricciones que sacan chispas que otorgan al espectador pequeñas iluminaciones. Más que un híbrido (en terminología de Canclini), que indicaría un proceso de mezcla ya coherente, heterogéneamente homogéneo, Carri da muestras de una creación en constante movimiento, fricción y contradicción, en la cual los elementos de la cultura o estética pop ayudan a crear instantes de lucidez y testimonio sin desvalorizar la potencia de la memoria personal y política.

II. *Play*: dados hoy nuestro soundtrack de cada día

Play de Alicia Scherson es un bicho raro dentro de la producción cinematográfica chilena. Acostumbrados a un cine naturalista, enfocado en problemáticas políticas y de ambientes marginales, o bien a uno que hacía énfasis en una sexualidad compulsiva y superficial, *Play* es una película urbana que habla de búsqueda de identidades. Por primera vez se utiliza a una protagonista mapuche, que habla en mapudungun en varias partes del filme y que construye su identidad gracias a sus paseos por la ciudad, por un re-mapeo particular del espacio (los "pedestrian speech- acts" de los que habla De Certeau) y un refugiarse en la música y los juegos de video.

El juego con la identidad es a la vez complejo y atractivo. Ya el afiche promocional de la película juega con el carácter híbrido de la protagonista: una muchacha vista a contraluz (apenas logran percibirse sus facciones) que viste un vestido (debido a la oscuridad no se aprecia que es un

Más que una historia o suma de historia acerca de distintos seres humanos, *Play* es la historia de un soundtrack que va circulando por las calles, de una presencia fantasmal, un flujo, que circula dentro de los oídos de la muchacha (y otros personajes también). Más que cualquier otro rasgo de identidad, lo que define a los personajes de *Play* es la música que escuchan o cómo ésta se relaciona con sus vidas, cómo manejan sus espacios, a través de la música.

La historia trata de una muchacha mapuche, joven, que trabaja cuidando a un hombre mayor bastante enfermo. Un día, al ir a botar la basura, encuentra un misterioso maletín que pertenece a Tristán, un joven que ha sido recientemente abandonado por su mujer. La joven examina las pertenencias (fotografías, una cajetilla de cigarros, etc) y se dedica a rastrear a Tristán, siguiéndolo por la ciudad mientras escucha la música que le pertenece (a él). Camina por sus calles, escuchando su música. Se impone otro mapa, otros pasos.

Luego, la joven integrará la música de Tristán a su propio mapa; también hará suyos algunos de los espacios transitados por el muchacho, para finalmente quedarse sola recorriendo la ciudad mientras silba la melodía descubierta en el Ipod de Tristán. La canción, antes extranjera, antes otra, pasa a ser parte de ella misma: ella la tararea.

Otra manera en la que la joven se apropia de la ciudad es a través de los juegos de video. Ella se siente en casa, al comienzo, en el centro de la ciudad, en lugares donde se juega a videojuegos por un par de monedas: sitios de simulacro, de intercambio, de hiperrealidad.

Las tomas muestran a las personas concentradísimas jugando a sus videojuegos sin interactuar ni mirarse entre ellos. La joven, al comienzo, forma parte de esta comunidad autista, encerrada en sí misma. Luego, al irse sintiéndose más cómoda en la ciudad (al recorrerla siguiendo los pasos de Tristán) la joven deja de recurrir a esos espacios como refugio y lleva la estética de los videojuegos a su propia vida.

Así, en una escena que no sabemos si es real o no, la joven defiende a una pequeña niña que es maltratada por su madre en la calle, golpéandola como si se tratara de su videojuego favorito: *Street Fighter*. El gesto es interesante pues, ya el nombre del videojuego, habla de peleas callejeras que es lo que efectivamente esta chica hace al trasladar la lógica del videojuego a la calle. La escena es filmada con los colores y efectos de una

pelea de Street Fighter y luego el periplo de la joven por la ciudad continúa.

Su identidad mapuche es negociada y puesta en fricción en distintos momentos del filme. En una parte, la joven llama a su madre en el sur e intercambia frases en mapudungun (sin traducción para el espectador, sin subtítulos) y español; la madre le insiste que se devuelva a su tierra a lo que ella insiste que "Santiago (le) gusta.". Aunque su madre- dice ella- nunca la "va a entender". Por otro lado, una de sus labores como cuidadora del anciano es leerle reportajes de sus revistas *National Geographic* que hablan de comunidades indígenas perdidas en Brasil y que "rehusan tener ningún contacto con la "civilización".

Frente a esta imagen de los indígenas perpetuados en un estadio de distancia y vida en otro tiempo, la protagonista de *Play* intenta con todas sus fuerzas integrarse al ritmo urbano de Santiago, asumiendo las señas de identidad que le son cómodas (como los juegos de video).

La protagonista esquiva todos los clichés esperables; no puede ser "encasillada" en ninguno de los moldes tradicionales. Un joven jardinero se enamora de ella y tiene una idea muy idealizada del sur de Chile como un paraje natural, tranquilo, virgen. Frente a esto la joven dice que en el sur llueve mucho y que "en Santiago también hay árboles". Así como ella quiebra con el estereotipo de la joven indígena aferrada a sus raíces, también se desmitifica el Sur, o la naturaleza, como algo preferible a la suciedad y velocidad de la capital. En un momento, ella le dice al jardinero: "Si te vas al Sur vas a terminar más pobre...y con frío".

La posición de la protagonista se muestra como aventajada, parece ver con claridad en ambos lados: en la urbe y en la naturaleza, mientras que, el resto de los personajes de la historia, sostienen una relación incómoda con lo natural. La mujer de Tristán sueña con una mantequilla derritiéndose al sol; Tristán sueña con unos pollitos comiendo de sus zapatos y, en un momento de gran confusión, se escapa un conejo de un mago, generando el caos en una fiesta social. La pareja conformada por Tristán y su mujer viven en la calle Las Amapolas (que, interesantemente, son las flores con las que se produce el opio y la heroína) y la gran mayoría de las interacciones entre la muchacha y el jardinero se dan en un pequeño parque y luego en un cementerio, vale decir, en dos lugares en los cuales la naturaleza se mantiene "sometida", "domesticada".

Alicia Scherson, directora de este filme, tiene estudios en Biología, lo

que le da un rasgo característico a su mirada y a su manera de observar y retratar la globalización y sus velocidades en Santiago y la experiencia de los personajes. Así como mucho del discurso de la globalización parece ser el de una globalización "sin cuerpos" o que hace invisibles ciertas realidades, como los indígenas (Santos) o la naturaleza (DaCampa), Scherson intenta mostrar todos estos mundos, volverlos visibles y en permanente diálogo, hablando de una identidad indígena que desafía el encasillamiento; de una naturaleza que está siempre presente (incluso perturbando los sueños de los protagonistas) y de la imposibilidad que significa tener todas las posibilidades. O, al menos, su ilusión.

La idea de la identidad en esta película es algo cambiante para todos los personajes, un disfraz más. A Tristán le dan una paliza por confundirlo con un tal Walter, la joven al decirle su nombre al jardinero recibe como respuesta un "A ti no te conoce nadie". La comunicación también es puesta en duda. Vemos a personajes que apenas se hablan e incluso el celular de Tristán se pierde y vemos cómo transita desde un parque a un basurero y luego a un sitio en una población marginal donde es recogido por un niño pobre que atiende a la llamada de la mujer de Tristán.

La película habla de identidades camaleónicas, de comunicaciones instantáneas, de encuentros casuales; de un retrato urbano que se construye de fricciones y ficciones. Como indica Lina Meruane: "Todos sus personajes están radicalmente solos, todos, como la enfermera mapuche, saben que eventualmente abandonarán o serán abandonados. Lo único propio es ese lugar ruidoso bajo cielos cubiertos de smog, esa geografía íntima de la ciudad, el romance urbano" (1)

III. *Los Rubios y Play: De popmodernidades y fantasmagorias*

Para Juan A. Suárez es necesario repensar la idea de postmoderno en relación al pop. Así, acuña el término popmodernismo para referirse a una estética postmoderna que ensalzara aquellos componentes de la cultura popular que fueron propios del modernismo. Para el autor, el postmodernismo, en su aparente continuación o fase siguiente del modernismo, pareció dejar de lado la fascinación por los elementos pop presentes en la estética modernista: vale decir, la fascinación con el ruido y la música, con las posibilidades de la tecnología (especialmente la

relacionada con la industria del cine y la música) y su articulación de una forma de vivir la ciudad, de articular el "everyday" o lo cotidiano.

Según Suárez en el modernismo existía una valoración distinta de las prácticas de consumo, prácticas que, si bien homogeneizaban ciertas memorias y experiencias, contribuían a un apropiarse de significados y armarse una propia experiencia. Como indica el autor, en relación a las posibilidades de los medios: "the media exemplified modernity's exploratory drive; they were used to increase the range of perception, the threshold of visibility and audibility" (8).

En el caso de estas dos películas, los medios y tecnologías permiten a sus protagonistas una nueva forma de relacionarse con sus entornos; de alguna manera ayudan a "incrementar el rango de percepción" ya sea por medio de aprehender la ciudad por medio de un particular soundtrack (en *Play*) o bien al ampliar las posibilidades de la memoria (la memoria escasa y defectuosa de Carri cuando niña) por medio de la cámara de video y la repetición compulsiva y registro que ésta hace posible.

Visto de esta manera, el relato de Scherson (y también, en cierta medida, el de Carri) pueden ser considerados relatos popmodernos, que ponen de realce esos componentes pop que posibilitan miradas nuevas, miradas otras, miradas que no buscan consolidar una postura sino más bien hacer interferencia. Ambas películas desafían y reniegan de la idea de coherencia, de establecer una narrativa lineal, con un cierre claro. El documental de Carri tiene tres finales, sobre los cuales comentan los "personajes" del equipo de producción; finales que apuntan a distintas lecturas: desde la ironía del simulacro a la posibilidad de construir una comunidad afectiva que vaya más allá de la idea tradicional de los lazos familiares.

La película se llama *Los Rubios* y los padres de Carri no lo eran. Los únicos personajes rubios que vemos son los integrantes del equipo de filmación de Carri, todos llevando una peluca rubia, de ahí que pareciera que el foco de atención del filme cambiara a último momento, revelándonos unos protagonistas diferentes de los que creíamos y esperábamos. Vale decir, la película puede pasar a ser leída como la historia de la búsqueda de una comunidad- si bien frágil-, de un lugar en el mundo, que se encuentra en la realización profesional (Carri no "como hija" sino como directora de cine y bastante exitosa) y no en el descubrimiento de información nueva sobre

unos padres desde siempre ausentes. Esto hace mucho sentido con los comentarios que ha proferido Carri en relación a la asociación H.I.J.O.S (conformada por los hijos de desaparecidos en Argentina), quien ha afirmado en ocasiones: "Yo no quiero ser hija toda la vida. Quiero ser otras cosas y en el medio también soy hija." (citada en Yozell)

Ambas películas hablan de fantasmagorias, de cosas que no están realmente visibles, realmente presentes, pero que condicionan las historias contadas. En el caso de Carri los padres, como suma de imágenes estáticas y en sepia, o transportados y evocados en las palabras de aquellos que ofrecen testimonio (de mejor o peor manera) funcionan como presencias ausentes, fantasmas que nunca están "realmente ahí" pero que tampoco abandonan nunca la escena por completo. Los fantasmas condicionan el marco de referencia, hacen posible el contar una historia plagada de imposibilidades.

Por su parte, la película de Scherson al usar el soundtrack o la música como protagonista que une los destinos de todos los personajes en escena, también apuesta por la fantasmagoría. Una música que aparece y desaparece, cada vez despertando nuevas asociaciones.

Se trata de una canción desconocida (escrita solo para el film, por lo que el espectador no puede reconocerla salvo como "la canción principal de *Play'*"), sin historia previa y que acosa a los personajes en breves interrupciones, en breves fragmentos. Solo escuchamos una parte mínima de la canción, que se repite una y otra vez. La canción enmarca y a la vez interrumpe la construcción de significados. Es una canción cantada por una voz femenina, que canta en inglés, aunque poco logra entenderse del mensaje: un mensaje secreto, críptico.

Si para el modernismo la experiencia urbana se concentraba o cristalizaba en la figura del flaneur o paseante, en el caso de esta historia popmoderna, el verdadero flaneur parece ser la música. Como indica Peter Szendy en su libro *Hits: Philosophy in the Jukebox*: "Who is the flaneur in this case if not the tune itself? The tune is the one who seems to walk around, living its life, its autonomous life as a musical commodity, endowed with a soul and with movement."⁽⁷⁾ O, en palabras de Diedrich Diederichsen, "[l]as canciones acompañan a las películas como si fueran azafatas: para explicarlas, para quitarles el miedo que produce lo desconocido..." (101)

Asimismo, la repetición de la canción (que podríamos relacionar con una suerte de melancolía urbana, en constante loop de repetición

compulsiva), dirige nuestra atención a la idea de la hospitalidad, de ser ofrecidos un lugar, de sentirnos en casa. Como indica Szendy: "Indeed, thanks to the repetition that seems to have always inhabited it, the hit is all the more hospitable to any and all emotional ghosts to the extent that it offers them whatever a kind of place, one that has already been visited and revisited to the point that it has properly become a commonplace." (38)

La ciudad, Santiago, por la cual la protagonista se siente atraída (Lina Meruane llega incluso a decir que *Play* es una historia de amor con la capital) se va volviendo más hospitalaria a medida que la chica la recorre acompañada de su soundtrack. La música le ofrece un lugar pues vuelve los lugares transitados como propios. Es un lugar precario, que se acaba en cuanto la joven lo abandona, o en cuanto se acaba la música, representa pues una posibilidad de empoderamiento transitorio, una interferencia frente al anonimato general de la ciudad que, sin embargo, es bastante significativo. O, en palabras de Diederichsen, "se podría decir, entonces, que el significado de una canción pop se construye a partir del alojamiento- que se remonta genealógicamente hasta el jazz- del significado y de las posibilidades de significación en los...espacios inadvertidos y laterales. En otras músicas preexistentes, en cambio, el sentido se basa en su historia y uso oficial en el mundo ilustrado" (114)

En el caso de *Play* la canción pop permite posicionarse en "esos espacios laterales" desde los cuales la protagonista puede ir construyendo su identidad; le otorga ese "alojamiento" transitorio, que no tiene historia, pues las canciones pop se refugian en esa potencialidad del instante y lo efímero. Que es su mayor vulnerabilidad y su mayor fortaleza. Todo al mismo tiempo.

Como indica Szendy:

For the song, insofar as it comes and comes back to tell us that..., insofar as it does not stop bringing itself to the point of saying or of confessing but without saying or confessing anything at all, has an unheard-of strength in what we have named its reiterations. It has the power hymns have to rally us and carry us away: as the earworm that haunts us, it is an intimate hymn, a kind of "Marseillaise" of the psyche- irrepressible, compulsive, and impossible to stop. (62)

Para Szendy, la canción pop simboliza la posibilidad de confesión de

algo que nunca llega a decirse; la posibilidad de poseer instantáneamente algo que nunca puede poseerse del todo; de ahí que sea el vehículo perfecto (y pop) para la construcción de la identidad de la protagonista. Como afirma en otro momento el autor: "One would be hard-pressed to better state the inherent melancholy of any 'sound-track-to-life', insofar as it is only ours when it no longer truly can be." (76)

Diedrich Diederichsen se refiere a las personas que habitan este siglo como "personas en loop", vale decir, personas que van en círculos, pero no en círculos con un punto de partida y uno de retorno, un hogar, sino un loop que es ecléctico y que se mueve con distintas frecuencias, haciendo interferencia con una idea de progreso que se entiende como un camino "siempre hacia adelante".

En *Play* y en *Los Rubios* vemos esta postura: en *Play* a través del mecanismo de la canción y de la estructura de la historia en la cual los personajes se siguen unos a otros, trazando círculos que van pasando por los mismos lugares, pero otorgándoles distintos sentidos; en *Los Rubios* el loop se da en la acumulación de imágenes y materiales, y en la imposibilidad de un cierre, lo que deja al espectador con la idea de que todo puede retomarse, de que pueden agregarse más tomas a la historia, en una vuelta más...una vuelta pop, claro está.

Bibliografía

- Arias, Arturo. "Memory and Popular Culture". *Latin American Perspectives* 2009 36:3. Web.
- Caruth. Trauma. *Unclaimed Experience. Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: Johns Hopkins University Place. 1996.
- Carri, Albertina (dir). *Los Rubios*. Argentina: 2003. Film.
- De Certeau, Michel. *The Practice of Everyday Life*. Trans. Stephen F. Rendall. California: University of California Press, 2002. Print.
- De Souza Santos, Boaventura. *Para Descolonizar Occidente. Más allá del Pensamiento Abismal*. Buenos Aires: CLACSO, 2010. Web.
- Diederichsen, Diedrich. *Personas en Loop. Ensayos sobre cultura pop*. Trad. Cecilia Pavón. Buenos Aires: Interzona, 2005.
- Fernández Porta, Eloy. *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*.

- Barcelona: Anagrama, 2007.
- Hirsch, Marianne. *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory*. Cambridge: Harvard University Press, 1997. Print.
- Lazzara, Michael J. "Filming Loss: (Post-) Memory, Subjectivity, and the Performance of Failure in Recent Argentine Documentary Films." *Latin American Perspectives* 2009 36:147. Web.
- Meruane, Lina. "Los Otros". <http://www.letras.s5.com/lm130206.htm>
- Page, Joanna. "Memory and Mediation in Los Rubios: a Contemporary Perspective on the Argentine Dictatorship". *New Cinemas: Journal of Contemporary Film* 3, 1 (2005). Web.
- Suárez, Juan A. *Popmodernism. Noise and the Reinvention of the Everyday*. Urbana: University of Illinois Press, 2007. Print.
- Scherson, Alicia (dir). *Play*. Santiago: 2005. Film.
- Stewart, Susan. *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham: Duke University Press, 1993. Print.
- Szendy, Peter. *Hits. Philosophy in the Jukebox*. New York: Fordham University Press, 2012. Print.
- Tsing, Anna L. *Friction. An Ethnography of Global Connection*. New Jersey: Princeton University Press, 2004. Print.
- Yozell, Erica Miller. "Re-mapping the Argentine post-dictatorship narratives in Alberina Carri's *Los Rubios*". *Latin American Literary Review*. Vol 39, Iss 77, 45-63. 2011. Print.