



Fotogramas de la película *La ville des pirates* de Raúl Ruiz (1983)

cinematográfico hegemónico”. De este modo, para Bégin—quien hace esta alusión a la infancia de manera marginal—el carácter infantil del cine de Ruiz estaría dado por los múltiples juegos que Ruiz realiza con el lenguaje cinematográfico. Algunos ejemplos de estos procedimientos son el cambio espacio-temporal súbito, el quiebre de la ley de los 180 grados, el uso persistente del falso *raccord*,² sobrepresiones, juegos con la profundidad de campo y el empleo de espejos y filtros de color. El resultado del uso persistente de estos procedimientos es la confusión de los planos espacio-temporales, la presencia de elementos fantasmáticos y un énfasis en el carácter perceptivo y corporal del cine, dejando en segundo plano sus intenciones estrictamente narrativas.

Si bien la infancia aparece en el cine de Ruiz a un nivel diegético y formal (recordemos que además de la experimentación con el lenguaje cinematográfico “infantil”, muchas de las películas de Ruiz están protagonizadas o incluyen niños³), también está vinculada con los afectos. En una entrevista con Bruno Cuneo, Ruiz afirma:

Los recuerdos de infancia son importantes no sólo para mí, sino para todos. Ustedes son la primera generación que tiene una verdadera ruptura con el pasado de Chile. Me refiero a una ruptura emocional. Para ustedes, los más jóvenes, el *Peneca* no significa nada, la magia de los radioteatros tampoco. Pero cuando nosotros éramos niños no había nada más que la radio. Por las noches apagabas la luz, escuchabas en silencio los radioteatros y te imaginabas cosas. Y cuando era aún más chico, yo pensaba que dentro de la radio vivía gente chiquitita que me hablaba. Ese tipo de imágenes no se puede perder. (207)

En esta cita Ruiz incorpora varios elementos ligados a la infancia: sus propios recuerdos de niñez, un aparato técnico (la radio) en torno al cual el imaginario infantil genera fantasías, y la necesidad de registrar las imágenes de esa infancia perdida. La idea imperativa de que esas imágenes “no se pueden perder” apela no sólo a la memoria individual, sino que a una memoria colectiva y hasta cierto punto, a una historia común.

Todos esos elementos aparecen de algún modo recreados en *Le domaine perdu* (2005), una narrativa audiovisual que mezcla varias temporalidades: el pasado infantil, el Golpe de Estado de 1973 y el inicio del siglo XXI, a partir de un intertexto con *Le grand Meaulnes* (1913) de Alain Fournier, única novela del autor francés fallecido

en la Primera Guerra Mundial, que relata la historia de dos jóvenes amigos en la búsqueda de un mágico dominio perdido que señala el paso de la infancia a la adultez. En una secuencia de la película, Ruiz recrea la *visión infantil de un radioteatro*: Max, el personaje niño, escucha la radio y cuenta su experiencia de cuando asistió a una presentación radial por primera vez, con los actores leyendo disfrazados ante múltiples micrófonos. La radio opera en esta película como juguete y como dispositivo que sutura los diferentes espacios y tiempos que conviven en el film. El “dominio perdido” al que alude el título de la película es justamente la infancia, ya que, como en el verso de Tellier del poema que da título a la película—y que está tomado de la novela de Fournier—, la vida es concebida como juego: “No hay casa, ni padres, ni amor: sólo hay compañeros de juego” (27).

El recurso a la infancia es para Ruiz un procedimiento afectivo, de recuperación de una memoria a la vez individual y colectiva. Al mismo tiempo, es un artificio para escapar a las leyes racionales y señalar la presencia de mundos posibles. De este modo, la recuperación de la memoria y la experimentación aparecen en Ruiz como actividades no excluyentes y simultáneas. El dispositivo que hace posible esa conjunción es justamente la infancia.

Veamos otro ejemplo. *Manoel dans l'île des merveilles* es una miniserie franco-portuguesa de tres capítulos, hecha para la televisión. *El protagonista* es Manuel, un niño que vive múltiples aventuras, viaja en el tiempo y cambia su destino en más de una oportunidad. En una secuencia de la tercera parte de la serie, titulada “La petite championne d'échecs”, Manuel es víctima de una insaciable curiosidad y mira a través de un cerrojo. En un primerísimo primer plano, vemos el ojo de Manuel espiando por la cerradura. En el contraplano, vemos la visión focalizada del espectáculo que presencia. Aquí la mirada del niño se identifica con el ojo mecánico de la *cámara subjetiva*, por lo que podríamos decir que por momentos la cámara toma literalmente una perspectiva infantil.

Lo que la cámara muestra es el contorno negro de la cerradura y, a través de la abertura, humo y dos manos que se mueven con rapidez, haciendo figuras. El fondo del cuadro, que permanecía oscuro, de pronto se ilumina y vemos aparecer al primo de Manuel, Pedro, un joven siempre vestido con pijamas, que se comporta como un niño, a la manera de “los niños perdidos” de Peter Pan de James M. Barrie. Pedro está de

2. Según Youseff Ishaghpour, Ruiz utiliza con insistencia el recurso del “falso *raccord*”, es decir, para invalidar el *raccord*—que garantiza la identidad y la realidad—Ruiz no trepida en intervenir la imagen, triturándola mediante el uso de objetivos y filtros de color (178-179). Ruiz también suele utilizar el falso *raccord* sonoro.

3. Algunas de ellas: *Het dak van de Walvis* (1982), *La ville des pirates* (1983), *Manoel dans l'île des merveilles* (1984), *L'île au trésor* (1985), *Le temps retrouvé* (1999), *Comédie de l'innocence* (2000), *Le domaine perdu* (2005), *Mistérios de Lisboa* (2010) y *La noche de enfrente* (2012).

Fotograma de la película *Le temps retrouvé* de Raúl Ruiz (1999)



4. En una entrevista publicada en 1972 Ruiz señala: “A propósito del discutido asunto de la redención de la realidad, Walter Benjamin plantea que una fotografía es a la realidad lo mismo que el inconsciente es a la vida consciente. De esta manera, el cine nos hace evidente una serie de mecanismos del comportamiento que, generalmente por la actividad que uno desarrolla, se anulan o se olvidan. A mi me entusiasma la posibilidad de que el cine se torne un arte compilador de artes; es decir, que se anule como cine mismo, como arte autónomo, y se convierta en un compilador del arte de subir escaleras, de sentarse, de mirar por las ventanas, de registrar una serie de gestos que, por estar ajustados a una serie de reglas, son un arte en sí mismo” (Ruiz. *Entrevistas escogidas. Filmografía comentada* 37). Del mismo modo, en el primer volumen de su *Poética del cine* cita el “inconsciente fotográfico” de Benjamin y plantea que esta noción pueda ser extendida “a fenómenos en los cuales el filósofo alemán, sin duda, no llegó a pensar” (67).

5. En su *Poética del cine* Ruiz realiza un elogio del aburrimiento, basándose en la historia de un monje. Según Ruiz el aburrimiento era entendido en

perfil, mirando con fruición a través de su mano a modo de catalejo. Luego de un corte abandonamos la cámara subjetiva y vemos a Manuel de perfil. En la profundidad de campo, observamos la cerradura por la que estaba mirando. A través de la apertura vemos que se asoma el hombre que movía las manos: un sujeto con gorro de marinero que en otra parte del telefilm se presenta como el pirata Pombo de Albuquerque. Con la ayuda de Pedro, el pirata hace pasar al niño a través de la cerradura, cubriéndolo con paños tejidos a crochet. Luego Manuel es liberado del tejido y la voz ahora acusmática del pirata le dice “eres muy curioso”. Comienza así un diálogo entre ellos sobre la curiosidad y el acto de ver:

- ¿Puedes ver?

- Sí

- Mira bien... ¿Puedes ver realmente?

- Sí

- ¿Es lo que querías ver?

- Sí

- Mira

Las imágenes que acompañan el diálogo son un primer plano de Manuel observando a través de un marco hecho con unas manos, como si se tratara de un director de cine ensayando el encuadre de una filmación. El contraplano es la imagen a contraluz de una fuente luminosa. Sobre la imagen escuchamos la voz de Manuel en

off, que ahora observa hacia la pantalla a través de la mano-catalejo de su primo Pedro. El niño-narrador dice de manera similar al narrador del cuento “El Aleph” de Borges: “No tengo palabras para contarles lo que vi”. El montaje nos muestra un plano con la sombra de tres manos proyectada sobre una pared blanca, a modo de sombras chinescas. Las manos se mueven hasta formar el perfil de Pedro. Manuel cuenta en off que la sombra de Pedro pidió ayuda y que luego de eso el cuerpo de Pedro desapareció.

En la película, Manuel resiste todo tipo de límites, incluso las restricciones espacio-temporales. Es capaz de comunicarse con seres fantásticos, cambiar su destino y visitar mundos paralelos. La presencia infantil como dispositivo justifica la experimentación formal y el uso de trucajes visuales, herederos de la “infancia” del cine, muchos de ellos inventados por Georges Méliès.

JUEGO

A pesar de que era reacio a las citas academizantes, Ruiz leyó tempranamente a Waler Benjamin⁴ (de hecho, su teoría sobre el aburrimiento⁵ está basada en parte en Benjamin y en Kracauer), por lo que es probable que haya conocido sus reflexiones en torno a la infancia. Benjamin sostenía que hasta el siglo XIX se desconocía al bebé en tanto ser dotado de espíritu, y el adulto—ideal

del educador—veía y trataba de formar a los niños a su imagen y semejanza, como un “adulto en miniatura” desde una óptica que era a la vez racionalista y rousseauiana (91). Sin embargo, para Benjamin los niños no eran tan sólo hombres y mujeres en escala reducida. Según él, el siglo XX descubrió el lado cruel, grotesco y sombrío de la infancia (82-83). Alejados del mundo, los niños poseen una dureza que Benjamin describe con una cita de 1916 del filósofo Salomo Friedlaender, alias Mynona:

[...] *Los pequeños se ríen de todo, aun de los lados sombríos de la vida; precisamente, esa hermosa extensión de la alegría hace que su luz alcance zonas por lo general privadas de ella y que sólo por eso resultan tan tristes. Logrados atentados terroristas en miniatura, contra príncipes que se parten en dos, pero pueden curarse; grandes tiendas que sufren incendios, robos y hurtos, muñecos-víctimas que pueden sufrir las muertes más diversas, y sus correspondientes muñecos-verdugo, con todos los instrumentos especiales, la guillotina y la horca.* (83)

Como en Benjamin, en Ruiz la infancia no está mitificada. Su cine está poblado de niños malos: en *La ville des pirates* Malo es un niño inescrupuloso, que ha asesinado a toda su familia y que mata al padre adoptivo y al amante de su enamorada adulta, Isidore. Luego de escapar con ella a una isla, la abandona, dejándola a merced del único habitante del islote, un joven con personalidades múltiples. En *Comédie de l'innocence* el niño Camille declara que su madre no es su madre y aparece otra mujer a la que llama mamá. Esta rebeldía infantil es la que desencadena la trama. Como en la cita de Mynona, lo que estos niños malos de Ruiz encarnan es la noción de juego, que procede bajo sus propias leyes internas y que desafía constantemente las normas establecidas, de ahí que sean considerados como “niños malos”.

Pero, ¿cuál es la especificidad del juego? O ¿cómo podemos caracterizar su modo de operar? Benjamin decía que el niño procedía de acuerdo a este verso de Goethe: “Todo podría lograrse a la perfección, si las cosas pudieran realizarse dos veces”. Sin embargo, para el niño “no han de ser dos veces, sino una y otra vez, cien, mil veces” (*Escritos* 83). Esto, según Benjamin, “no es sólo una manera de reelaborar experiencias primitivamente terroríficas”, sino también la manera de “gozar una y otra vez, del modo más intenso, de triunfos y victorias” (*Escritos* 94). La esencia de jugar—dice

Benjamin—no es tanto “hacer de cuenta que...”, sino “hacer una y otra vez” (*Escritos* 94). Si el adulto se ve invadido por el impulso de jugar no es producto de una simple regresión infantil, aunque el juego siempre libera. Según Benjamin los niños, rodeados de un mundo de gigantes, juegan a crear uno propio, más pequeño. Del mismo modo, el adulto, acorralado por la realidad hace desaparecer lo terrorífico en esa imagen reducida, le resta importancia a una existencia insoportable (*Escritos* 82). En otras palabras, el juego opera por el goce de la repetición, que libera y que hace el mundo más pequeño y por tanto, *más seguro*.

Benjamin celebraba la idea de que en el juego infantil incluso la muñeca más principesca, luego de descartada, despanzurrada, reparada y readoptada, pueda convertirse en una “camarada proletaria muy estimada en la comuna lúdica infantil” (83). Tanto para Agamben como para Benjamin la infancia y el juego—como instancia que escapa a la normatividad adulta—representan un espacio potencial, que puede llegar incluso a ser revolucionario.

Según Susan Buck-Morss, a Benjamin le interesaba lo que se perdía en el camino para llegar a la adultez: la fantasía creadora, la conciencia infantil sacada de circulación por la educación burguesa, la conexión sin rupturas entre percepción y acción y la capacidad de improvisación mimética⁶. Así, la cognición infantil resulta revolucionaria porque es táctil y está vinculada a la acción: en lugar de aceptar el significado dado de las cosas, los niños aprenden a conocer en la experiencia, asiendo y usando los objetos de manera que transforman su significado (Buck-Morss 63). Para Benjamin las nuevas tecnologías, la cámara y el cine, eran potencialidades para el desarrollo del lenguaje mimético (Buck-Morss 67). El inconsciente óptico aseguraba un ámbito de acción insospechado, al incorporar elementos antes imperceptibles. El cine corresponde a la forma perceptiva del público disperso producto del proceso de industrialización. La percepción a modo de *shock* cobra en el cine vigencia como principio formal: el montaje reacomoda fragmentos de realidad como unidades semánticas (Buck-Morss 70). A diferencia de la Escuela de Frankfurt, Benjamin es optimista respecto al cine: la tecnología industrial fragmenta la experiencia, pero al mismo tiempo proporciona los medios para reunirla.

Según Benjamin, los niños instintivamente imitaban objetos como medio para dominar su mundo. Así, en el plano colectivo, social, es posible

el Medioevo, por los primeros padres cristianos, como el Octavo Pecado Capital, llamado *tristitia* o tristeza. Tenía tres etapas: una sensación de apriamiento, la evasión por el sueño y finalmente la ansiedad. El remedio contra esa afección era el entretenimiento, es decir “distrar la distracción con ayuda de distracciones, servirse de veneno para curar” (21). El resultado es el vaciamiento del mundo por la entretención. En contra de esto, a Ruiz las películas que le interesan son aquellas que producen “una elevada calidad de aburrimiento” (22), ejemplificadas con cintas de Snow, Ozu, Tarkovsky, Warhol y los Straub. La teoría del conflicto central se asegura en contra del aburrimiento. Las películas que producen aburrimiento, en cambio, tienen un efecto en el espectador: “nos quedamos dormidos real o metafóricamente” y “perdemos el hilo de la historia” (136): “A partir de ese momento”—dice Ruiz—“podemos por fin decir que estamos en el film” (136). Según Ruiz la identificación no debe hacerse con el protagonista de una película, sino que con los objetos manipulados, los paisajes, los múltiples personajes, desdoblamiento que sólo es posible sobrepasado el punto hipnótico. Antes de ese punto, nos encontramos ante un espectáculo (136).

6. En *Dirección única* Benjamin afirma: “En los productos residuales [los niños] reconocen el rostro que el mundo de los objetos les vuelve, precisamente, y sólo a ellos. Los utilizan no tanto para reproducir las obras de los adultos, como para relacionar entre sí, de manera nueva y caprichosa, materiales de muy diverso tipo, gracias a lo que con ellos elaboran en sus juegos” (25).

7. En una entrevista realizada por Fabrice Revault D'Allonnes y Christine Buci-Glucksmann Ruiz señala que *L'île au trésor* "es todavía una película sobre el simulacro, un juego de roles; vemos en ella a personas jugando a la isla del tesoro. Esa película es una *digest*, una banalización, una vulgarización de los juegos de simulacro. En algún sentido es una sinopsis, un tráiler o un manual de instrucciones de todo mi cine" (157).

emplear la capacidad mimética como defensa contra el trauma de la industrialización y como medio para la reapropiación de la subjetividad que había sido alienada por el proceso (Buck-Morss 76). Tanto el cine como el juego de infancia se presentan como potenciales antídotos frente al trauma de la industrialización. Para Ruiz, entonces, el cine como juego es interesante no sólo como un elemento de la diégesis, sino que por las posibilidades que abre como *técnica*. *El juego como forma de experimentación está relacionado a la técnica cinematográfica que permite abordar la imagen de forma creativa. El cine y el juego se presentan para Ruiz como formas potencialmente contrahegemónicas, de ahí su potencial revolucionario*. En definitiva, el juego como categoría estética es revolucionario en el cine de Ruiz porque subraya el aspecto táctil y no meramente visual de la imagen y porque es capaz de transformar el significado dado de los objetos.

En *Aventura del cuerpo*, Cristián Sánchez afirma que Ruiz descubrió la existencia artística del juego gracias a Huizinga (130). Según Huizinga el juego es:

una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (27)

Roger Caillois en *Los juegos y los hombres* (1967) parte de la definición de Huizinga para crear la suya, una versión corregida, en la que el juego aparece como una actividad libre; separada en un espacio-tiempo específico; incierta –porque su valor no está determinado de antemano–; improductiva, porque no crea bienes ni riqueza; reglamentada, porque está sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran una nueva legislación; y ficticia, porque está acompañada de una conciencia de realidad secundaria o franca irrealidad en comparación con la vida corriente (37-38). Caillois clasifica a los juegos en cuatro categorías fundamentales, a saber, *Agon* (los juegos de competencia y de lucha), *Alea* (los juegos de dados, los juegos de azar), *Mimicry* (los juegos que suponen la aceptación de una ilusión o de disfraz) e *Ilinx* (los juegos que se basan en el

vértigo y que consisten en el intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción).

Todas esas categorías, sin excepción, se encuentran en el cine de Ruiz. *L'île au trésor* (1986), por ejemplo, más que una adaptación de Stevenson, es la puesta en escena de un juego permanente⁷. La película es narrada por Jim Hawkins, el niño protagonista, quien al interior de la película lee la novela de Stevenson para averiguar el lugar donde se encuentra el tesoro. Al comienzo de la película él mismo confiesa que ha estado viendo una película violenta en televisión y que luego de dormir se le va mezclando la realidad y la ficción, hasta el punto que confunde a los visitantes del pequeño hotel donde vive con los personajes de la película. El juego de la isla es claramente un juego de enfrentamiento físico (*Agon*, en la terminología de Caillois), que al mismo tiempo es un juego de imitación (*Mimicry*) de los personajes de la novela de Stevenson.

En la tercera parte de *Manoel dans l'île des merveilles*, "La petite championne d'échecs", asistimos a variadas formas de juego entre Manuel y otros niños: lucha (*Agon*), juegos de dados (*Alea*), disfraces (*Mimicry*) y vértigo (*Ilinx*). En una secuencia una pareja de niños invita a Manuel a subir a un arco en altura y él responde repetitivamente "no puedo". Sin embargo, al cerrar los ojos comienza a elevarse, y mientras se eleva, sigue repitiendo "no puedo", "no puedo", "no puedo". La secuencia siguiente es una cámara subjetiva del vuelo de Manuel por un jardín fantástico: dos niños gemelos con los que antes ha estado luchando, lo empujan de un lado al otro como si se tratara de un globo o una pelota. La cámara se eleva, cruza el agua, llega hasta las manos de uno de los compañeros de juego. Por momentos, vemos en primer plano a Manuel y se introduce otro plano en el que la cámara nos muestra un vaso de agua mirado desde arriba. En su interior aparece por superposición la silueta de una persona en bote que saluda con la mano mientras una cuchara revuelve el contenido del vaso. Aquí es claramente el juego infantil el que permite la experimentación formal, pero a la vez esas experimentaciones constituyen la trama, construida a partir de las inauditas posibilidades del personaje niño, que es el agente de las maravillas anunciadas en el título: Manuel se encuentra consigo mismo en el futuro y es capaz de cambiar su destino al menos tres veces; intercambia cuerpos con un adulto y vuelve a recuperar su cuerpo de niño al tragar una moneda mágica (una especie de Zahir borgeano);



Fotograma de la película *L'île au trésor* de Raúl Ruiz (1986)

pasa del mundo real a un mundo de fantasía con la ayuda de un pirata prestidigitador.

En una entrevista de 1987 realizada por Christine Buci-Glucksmann y Fabrice Revault d'Allonnes, Ruiz afirma que luego de su exilio comenzó a poner en relación "los juegos lógicos con los juegos populares (pues para mí son precisamente juegos y no creencias ni mitos)" (151). Los juegos populares se vinculan con los chistes y los juegos de palabras. Bromear, –dice en una entrevista con Bruno Cuneo– "es la manera chilena de filosofar" (203). Por eso en el cine de Ruiz los juegos no son únicamente juegos físicos, sino que también están presentes los juegos de lenguaje. En *Het dak van de Walvis* (1982), por ejemplo, es posible encontrar varios elementos relacionados con juegos de lenguaje que desafían las normas establecidas tanto a nivel visual como narrativo. Anita es una niña de aspecto andrógino que se embaraza después de mirarse en un espejo. Este acontecimiento constituye la puesta en escena de un juego de lenguaje, es la encarnación confusa de la cita de Borges en "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius": "Los espejos y la cópula son abominables, porque multiplican el número de los hombres" (OC, I, 432). Su madre, Eva, declara que la poesía es peligrosa porque "las metáforas se convierten en religión y la religión es el opio de los pueblos".

A pesar de que Anita no es la protagonista de la película (el protagonista es el narrador: un antropólogo que intenta estudiar a un par de indígenas de la Patagonia), su presencia está asociada a experimentaciones formales, como una secuencia representativa de la imagen-tiempo



Fotograma de la película *La ville des pirates* de Raúl Ruiz (1983)

deleuziana en la que aparece jugando fantasmáticamente producto de múltiples superimpresiones y de juegos con filtros de color⁸. Anita solidariza con la pareja de aborígenes Adán y Edén estudiados por el antropólogo narrador de la historia, los observa a distancia pero con dedicación, intenta comunicarse con ellos e imitar los gestos faciales que practican ante la cámara fotográfica, una parodia de las fotografías de Guillaume Duchenne para *The expression of the emotions in man and animals*, el libro de 1872 de Charles Darwin.

En los diálogos que mantiene con su madre, Anita se refiere a los indios como "proletariado" o "víctimas de la explotación", de modo que existe una vinculación entre ella como infante (un ser que no se ha convertido propiamente en sujeto) y estos individuos minoritarios en términos étnicos o de clase. Pero como sujetos inestables, tanto Anita como los aborígenes representan un desafío a las normas establecidas. Anita desafía las leyes de la naturaleza al quedar embarazada y los indígenas se aculturizan rápidamente: entre una visita y otra del antropólogo, aprenden italiano, alemán y francés, discuten sobre música clásica y citan con soltura al filósofo del siglo XVII Baruch Spinoza⁹.

Como en el ejemplo anterior, el juego supone una suspensión o bien una transformación de las categorías espacio-temporales. Según Agamben existe una correspondencia y oposición entre juego y rito. Ambos mantienen una relación con el calendario y con el tiempo, pero dicha relación es inversa: mientras el rito fija y estructura el calendario, el juego lo altera

8. Podría decirse que la visualidad de la presencia infantil contagia toda la película. En otra secuencia vemos una serie de superimpresiones de la mano del antropólogo que comienza a desdoblarse, a desrealizarse mientras anota en su diario de campo. Con la multiplicación fantasmática de la mano del antropólogo se va perdiendo la linealidad de la escritura. Aparecen garabatos ilegibles sobre el papel y el etnógrafo termina por abandonar su investigación. Con ello se cifra a escala la relación de Ruiz con la escritura (y por tanto con la narrativa): el cine es para Ruiz un procedimiento que excede a la escritura y la desafía al generarle multiplicidad. Esto lo observamos tanto a nivel narrativo, en la generación de nuevas historias y en términos visuales, a partir del valor que le otorga a las fuerzas centrípetas en la construcción del plano (Ver Martin, 301).

9. En una entrevista, Ruiz describió tres actitudes chilenas características basadas en tres figuras de aborígenes americanos que dialogan y se reflejan en las figuras indígenas en *Het dak van de Walvis*: "Aquella de Lautaro, un indio que fue tomado como amigo por los españoles y quien estudió meticulosamente sus métodos con ningún otro motivo que el de usarlos contra sus amos. La de Jimmy Button [sic], un indio iletrado adoptado por el capitán del 'Beagle' en el

primer viaje de Darwin: aunque aprendió inglés en tres semanas, fue a Oxford e incluso llamado al Bar, olvidó todo en su regreso a Sudamérica. Y la de Valderomat, el Óscar Wilde chileno, que era el querido de los salones antes de ahogarse en una alcantarilla” (Citado en Pick, 184).

10. La serie de televisión *Petit manuel d'histoire de France* (1979) ejemplifica la distinción entre el tiempo estructurado del rito y el tiempo del juego. La historia de Francia, entendida como una narrativa lineal de una serie de hechos estructurados (en ese sentido, un rito moderno), es puesta en duda por sus narradores infantiles, quienes terminan por desestructurarla. Ruiz pone a los niños a leer fragmentos de libros de historia de Francia, mientras realiza un montaje de diversas películas que escenifican esos episodios (juego). Así, la historia oficial, enseñada en las escuelas como parte del disciplinamiento nacional, es leída por quienes recién aprenden a hacerlo: la historia lineal comienza a desentonar, perdiendo su supuesta solemnidad, mientras las imágenes tomadas de películas históricas demuestran que la puesta en escena varía, dando cuenta de que hay más de una sola manera de contar la historia.

11. Benjamin dice “de la madre” (*Escritos* 87)

y lo destruye (99). Esta capacidad del juego es justamente su potencialidad para desestabilizar las normas sociales establecidas. Siguiendo a Lévi-Strauss en *El pensamiento salvaje*, Agamben sostiene que el rito transforma los acontecimientos en estructuras, mientras que el juego transforma las estructuras en acontecimientos. La finalidad del rito es resolver la contradicción entre pasado mítico y presente, reabsorbiendo los acontecimientos en la estructura sincrónica. El juego, en cambio, destruye la conexión entre pasado y presente, desmigajando la estructura en acontecimientos. Así, el juego se convierte en una máquina que transforma la sincronía en diacronía (107)¹⁰. En otras palabras, lo que hace el juego en términos temporales es romper con la linealidad de la historia, y poner en duda las certezas.

En sus investigaciones antropológicas, Claude Lévi-Strauss descubrió que los juegos están en estrecha relación con las ceremonias fúnebres de pueblos primitivos. En la lectura que Agamben hace del antropólogo, el país de los juguetes es el país de las larvas. Ahí radica la diferencia entre el mundo de los vivos y de los muertos, entre naturaleza y cultura. En los ritos la larva debe convertirse en muerto. Si la larva es un muerto-vivo o un medio muerto, el niño es un vivo-muerto o un medio vivo, ya que el niño también presenta una amenaza que se procura neutralizar (122). Los adultos aceptan volverse larvas para que las larvas puedan convertirse en muertos, y los muertos se vuelven niños para que los niños puedan convertirse en hombres (125). Los significantes inestables son para que los fantasmas se conviertan en muertos y los niños en hombres vivos (126).

Lo que me interesa aquí no es el rendimiento antropológico de la propuesta de Lévi-Strauss que Agamben toma en *Infancia e historia*, sino más bien intentar desentrañar la noción de infancia y de juego para Raúl Ruiz. En ese sentido, lo que Agamben rescata de Lévi-Strauss es iluminador, puesto que allí la infancia se caracteriza como una instancia previa a la entrada en el discurso, y por lo tanto anterior al paso a la adultez y a la historia (en estricto sentido, para Agamben el niño no es propiamente un sujeto). Pero esa condición no es vista teleológicamente, como un paso inevitable, sino que —al igual que en Benjamin— se le otorga toda su potencialidad creativa y revolucionaria, lo que es central para la concepción de cine en Ruiz. El juego de oposiciones que establece Agamben vía Lévi-Strauss entre juego y rito es

particularmente interesante en el caso de Ruiz, porque lo opuesto a la infancia serían los fantasmas, tan preeminentes en el cine de Ruiz.

El juego y el rito son los dispositivos que permiten el paso entre estos dominios. Como en ejemplos que mencionamos anteriormente, Max se mueve dentro de distintas temporalidades y el niño Manuel pasa de un mundo a otro con facilidad (incluso pasa, literalmente, a través de una cerradura). La desaparición de su primo Pedro podría leerse como el paso definitivo a la adultez, porque pasar de manera definitiva de un mundo a otro es perder la condición infantil y convertirse en adulto o en fantasma. Tanto los niños como los fantasmas son “significantes inestables” que pueblan el cine de Ruiz y que están capacitados para pasar de un mundo a otro, conectando el presente con el pasado y el futuro, el aquí y el allá.

JUGUETES Y FANTASMAS

Benjamin decía que antes del siglo XIX los juguetes constituían parte del “proceso de producción que unía a padres e hijos” (*Escritos* 87) y exigían mucho más entrañablemente la presencia parental¹¹. En el siglo XIX, con la industrialización, se inicia la emancipación del juguete, que se sustrae del control de los padres y se vuelve cada vez más extraño: más atractivo, pero al mismo tiempo, menos apto para jugar. En el cine de Ruiz el juguete tiene un lugar preeminente. Muchos de ellos tienen un carácter arqueológico: son juguetes antiguos. El caso más evidente son las muñecas de ojos luminosos de la prostituta en *Les trois couronnes du matelot*.

Para Agamben la esencia del juguete es algo eminentemente histórico o lo histórico en estado puro, pues en ningún otro sitio podemos captar cómo en un juguete la temporalidad de la historia en su puro valor diferencial y cualitativo. Los juguetes en el cine de Ruiz suelen tener una impronta técnica. En *Comédie de l'innocence* la cámara de video que recibe Camille como regalo de cumpleaños es el juguete predilecto que viene a transtornar los vínculos familiares. En *Le temps retrouvé* las imágenes de la linterna mágica del pequeño Marcel sirven como modelo para confundir el pasado y el presente en un fluir permanente de imágenes proyectadas. Por su parte, en *Mistérios de Lisboa* el pequeño teatro regalado por su madre a Pedro sirve de elipsis, de sutura entre planos y de marco para narrar la escenificación de las múltiples historias. Lo que une



Fotograma de la película *Las tres coronas del marinero* de Raúl Ruiz (1983)

a estos dispositivos visuales es la idea de juego, encarnada en un objeto para el entretenimiento infantil. El cine como medio está cifrado en estos aparatos visuales, tal como lo señala el pequeño Manuel al final de “Le Pique-nique des rêves”, el segundo capítulo de *Manoel dans l'île des merveilles*: “los adultos también jugaban conjurando la sombra de los fantasmas. Ellos lo llamaban cine”.

Según Agamben, una vez terminado el juego, el juguete se convierte en residuo embarazoso que debe ser escondido y apartado, ya que son significantes inestables que no pertenecen a la diacronía ni a la sincronía, ni al rito ni al juego (116). Sin embargo, en muchas de las películas de Ruiz permanecen, señalando así su posición incómoda en la vida adulta, como la muñeca con la que juega a escondidas Helene, la niñera en *Comédie de l'innocence*, o las muñecas que posee la criada de la casa de Juan Carlos en *Palomita blanca*¹².

La tercera parte de *Manoel dans l'île des merveilles*, “La petite championne d'échecs”, es paradigmática para señalar el rol de juguete para el paso de un mundo a otro. Marylina, la niña genio y campeona de ajedrez (*Alea* en la tipología de Caillois), vive con un grupo de niños y está rodeada de juguetes, muñecas gigantes o maniqués. Cuando Pedro, el primo de Manuel,

desaparece, piden ayuda a Marylina, quien ese día celebra su cumpleaños. El pirata Pombo de Albuquerque se aparece y le regala a Marylina música para bailar. Mientras ejecuta la música con el movimiento de sus manos, vemos como en un pequeño teatro su sombra proyectada en un muro. A su lado aparece otra sombra que se pone un gorro de pirata y asesina a Pombo de una puñalada en la espalda. Al morir, éste señala que su misión era cruzar bordes y fronteras, llevar a los personajes de un mundo a otro, de contrabando, de aquí para allá. Cuando Pombo pierde la vida, Marylina se le acerca y comprueba que no era humano, sino una muñeca. Así, el pirata/juguete queda cifrado como el que lleva a los niños de un mundo a otro y como un objeto siniestro, espectral: parece vivo, pero está muerto.

El juguete es un elemento central del juego, por lo que participa como dispositivo en lo que el juego hace posible: el paso de un mundo a otro. En el caso de Ruiz el juguete es cifra del aparato cinematográfico, de allí que esté vinculado a la infancia y al juego, y por otro lado, a los fantasmas, como instancia residual del juego y como componente técnico del cine, tal como el propio Ruiz señala en varias entrevistas. En el especial de 1983 de *Cahiers du Cinema*, al referirse a los fantasmas en *Les trois couronnes du matelot*, Ruiz

12. El personaje de la criada recibe pilas para sus muñecas de parte de Juan Carlos a cambio de favores sexuales.



Fotograma de la película
La noche de enfrente de
Raúl Ruiz (2012)

señala: “viven como cualquier persona. En la película están vivos, pero los proyecta una máquina. Eso permite que la película funcione como un juego de espejos” (113). Y luego reafirma: “Cuando vemos una película puede que lo que veamos sean sólo sombras de personas muertas. Lo único que ocurre es que aquí se trata de personas muertas que no lo saben: comen, etc. Son sombras que hacen ver que comen, que viven” (113). Así, al mismo tiempo, el cine es utilizado para conjurar fantasmas y para visibilizarlos. Para Ruiz los fantasmas “representan el cuestionamiento de la frontera entre los vivos y los muertos. Los muertos pasan entre los hombres vivos, los vivos penetran en el mundo de los muertos... Y eso es exactamente lo que pasa de alguna manera en el cine” (153).

En *La noche de enfrente*—la última película que Ruiz realizó en Chile—, que sigue a un personaje desde la infancia a la adultez, Celso—el protagonista—dialoga con fantasmas y él mismo se convierte en uno. El mundo de los vivos y el mundo de los muertos coexisten, pero están divididos por una temporalidad insalvable. Por ejemplo, el ciclista Ugalde—muerto años atrás en un accidente— le pregunta a Don Celso si ve los edificios nuevos de Antofagasta, que se muestran

evidentemente en el fondo del encuadre. Él le contesta “No, todavía no”, postergando esta visibilidad a un tiempo futuro. Así, los espectadores que claramente vemos los edificios en el fondo, nos damos cuenta de que estamos plantados en otra temporalidad, distinta de la diégetica. Por otra parte, la conversación entre Ugalde y Don Celso puede ser vista como un diálogo sobre la técnica, ya que la secuencia—como muchas dentro de la película— utiliza para el fondo el procedimiento de Croma o Chroma Key, creado alrededor de 1950 y utilizado cuando era demasiado caro o imposible grabar a un personaje en un escenario determinado. La técnica consistía en filmar a un personaje con un fondo de color y luego extraer ese color de la imagen y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen. Cuando el ciclista hace la pregunta, evidentemente Don Celso no está *viendo los edificios, ya que éstos serán agregados posteriormente*.

En conclusión, la infancia y el juego tienen en el cine de Ruiz un rendimiento a la vez narrativo, visual y político. En gran medida la presencia de los personajes- niños le permite una radical experimentación: comúnmente los niños están asociados a experiencias visuales y trucajes que se

vinculan con la noción benjaminiana de “inconsciente-óptico”: el ojo mecánico del cine abre un nuevo campo de visibilidad, antes imposible para el ojo humano.

El juego como una instancia característica de la infancia se manifiesta en el cine de Ruiz a través del uso de múltiples procedimientos técnicos, que permiten, entre otras cosas, pasar de un mundo a otro, desafiar los límites espacio-temporales y confundir la realidad y la ficción. El juguete como dispositivo infantil está asociado al cine como aparato, de allí que las experimentaciones audiovisuales estén vinculadas a la infancia como forma estética¹³.

Los personajes niños también están asociados a los fantasmas. Para Ruiz los niños y los fantasmas no son propiamente sujetos, pero esta no-pertenencia, lejos de alinearlos, les otorga cierta libertad: son una potencia revolucionaria, en un sentido benjaminiano, porque son capaces de resistir toda normatividad y están vinculados a un modo de hacer—el juego—que desafía la prácticas hegemónicas. Niños y fantasmas son los que encarnan con mayor precisión la idea que Ruiz tiene del cine: si el cine funciona como un espejo¹⁴, entonces son principalmente los fantasmas y los niños los llamados a traspasar de un lado a otro, desestabilizando y desafiando al presente y su normatividad ●

13. Como mencionamos al comienzo del artículo, la poética del cine de Ruiz se presenta como una práctica contrahegemónica que desafía la normatividad de la teoría del conflicto central.

14. En una entrevista publicada en *Primer plano* en 1972, Ruiz comenta: “uso el cine como espejo, con lo cual obtengo una cara invertida de la realidad, y uso al cine como espejo deformante. Parto de la idea de que la realidad la veo con los ojos y que el cine, mediante la distorsión, me puede ayudar a captar elementos de la realidad que a uno se le escapan (...)” (40). En “El ojo barroco de la cámara” Christine Buci-Glucksmann, tomando la nomenclatura de Deleuze en *La imagen-tiempo*, advierte que en el cine de Ruiz se produce una confusión entre el espectáculo y lo real, entre lo actual y lo virtual (143 y 146). Esto es lo que a juicio de Deleuze define la “imagen-cristal”, cuyo paradigma es el espejo.

VALERIA DE LOS RÍOS

(Santiago, 1975) es profesora asociada del Instituto de Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es co-autora del libro *El cine de Ignacio Agüero: el documental como la lectura de un espacio* (Cuarto Propio, 2015), autora de *Espectros de luz: tecnologías visuales en la literatura latinoamericana* (Cuarto Propio, 2011), y co-editora de *El cine de Raúl Ruiz: fantasmas, simulacros y artificios* (Uqbar, 2010). Actualmente prepara el libro *Fantasmas artificiales. El cine y la fotografía en Enrique Lihn* (Hueders, 2015).

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, Giorgio. *Infancia e Historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007.

Benjamin, Walter. *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1989.

Bergala, Alain. *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. Trad. Núria Aidelman y Laia Colell. Barcelona: Laertes, 2007.

Borges, Jorge Luis. *Obras Completas I*. Buenos Aires: Emecé, 2005.

Buci-Glucksmann, Christine. “El ojo barroco de la cámara”. *El cine de Raúl Ruiz. Fantasmas, simulacros y artificios*. Ed. Valeria de los Ríos e Iván Pinto. Santiago: Uqbar, 2010. 143-172.

Buck-Morss, Susan. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*. Buenos Aires: Interzona, 2005.

Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Trad. Jorge Ferreiro. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1986.

Herrera y Reissig, Julio. *Antología de la Literatura Hispanoamericana del siglo XIX*. Ed. Ramón Herrera Rodríguez. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 2010. 187-189.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 2012.

Ishaghpour, Youseff. “Entre espejos y cuadros: La hipótesis del cuadro robado”. *El cine de Raúl Ruiz. Fantasmas, simulacros y artificios*. Ed. Valeria de los Ríos e Iván Pinto. Santiago: Uqbar, 2010. 173-180.

Martin, Adrián. “Aquí colgando y por allá tanteando: Acerca de ‘las seis funciones del plano de Raúl Ruiz’”. *El cine de Raúl Ruiz. Fantasmas, simulacros y artificios*. Ed. Valeria de los Ríos e Iván Pinto. Santiago: Uqbar, 2010. 291-304.

Ruiz, Raúl. *Poética del cine*. Santiago: Sudamericana, 2000.

-. *Entrevistas escogidas-filmografía comentada*. Ed. Bruno Cuneo. Santiago: UDP, 2013.

Sánchez, Cristián. *Aventura del cuerpo. El pensamiento cinematográfico de Raúl Ruiz*. Santiago: Ocholibros, 2011.

Tellier, Jorge. “El dominio perdido”. *Antología destartada*. Santiago: Oratoria, 2010.