

Lilian Mendizábal
Universidad Nacional de Córdoba

The players vs Ángeles Caídos y un intento de decir en la fisura. Un destello surrealista en el cine argentino de los sesenta

The Players vs Ángeles Caídos and an attempt to speak from the gap.
A surreal flash in the Argentine cinema of the 60s

Resumen

En este trabajo se propone una reflexión acerca de los recursos expresivos utilizados por Alberto Fischerman en su film experimental *The Players vs Ángeles Caídos* —trabajo realizado en el año 1969, cuando la cultura argentina se veía asediada por la censura del gobierno de facto de Juan Carlos Onganía—, su relación con lo urgente y con los aportes de la influencia vanguardista del surrealismo.

Abstract

This paper presents a reflection on the expressive resources used by Alberto Fischerman in his experimental film The Players vs Ángeles Caídos —produced in 1969, when culture in Argentina was besieged by censorship under Juan Carlos Onganía's de facto government—, its relationship with the urgent and the contributions of the avant-garde influence of Surrealism.

Palabras clave

Cine
Surrealismo
Censura
Recursos expresivos

Key words

Cinema
Surrealism
Censorship
Expressive resources

Lilian Mendizábal (UNC)

Recibido 28-03-2014. Aceptado 13-08-2014

Revista TOMA UNO (N° 3): Páginas 163-168, 2014 / ISSN 2312-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico)

<http://publicaciones.ffyh.unc.edu.ar/index.php/tomal/index>

Depto. de Cine y TV - Facultad de Artes - Universidad Nacional de Córdoba - Argentina

“ Toda obra de arte es hija de su tiempo, muchas veces es madre de nuestros sentimientos”.
W. Kandinsky

La reflexión acerca de la producción del film que abordaremos en este trabajo se posiciona en torno a la observación de la forma de utilización de los recursos cinematográficos en tiempos particulares que delinearon, de cierto modo, las urgencias artísticas de nuestro país. En esos tiempos, las estrategias de sentido, de construcción de discurso, se buscaron desde poéticas que permitieran exponer un recorte de la realidad o un relato encubierto de las sensaciones que se respiraban.

The players vs Ángeles Caídos es una película dirigida por Alberto Fischerman bajo el gobierno de facto de Juan Carlos Onganía (1966-1970). En esos tiempos, se vivieron terribles represiones, entre las que se cuentan los casos del Cordobazo, de Rosario, Corrientes y diversos lugares del interior del país; asimismo, se practicaba una fuerte censura artística que prohibía obras de teatro, así como películas nacionales y extranjeras. Ante este contexto, un grupo de cineastas radicados en Buenos Aires decide sumarse a la reciente protesta *anticensura* iniciada por estudiantes y docentes de la carrera de Cine de la universidad del Litoral. Entre los cineastas y colectivos vanguardistas, se encontraba el conocido “Grupo de los 5”, integrado por Alberto Fischerman (a la cabeza), Raúl de la Torre, Ricardo Becher, Juan José Stagnaro y Néstor Paterostro. Fischerman decide realizar un aporte a la protesta bajo la forma de una película que denunciara esta censura y que, además, introdujera un giro estético en el cine que se venía realizando hasta el momento. Así surge *The Players vs Ángeles Caídos*, que luego contaría con la ayuda del resto del equipo en la escena de “La fiesta de los espíritus”, filmada por el “Grupo de los 5” para la película.

Ficha Técnica

Título original: The Players vs. ángeles caídos.

Año: 1969.

Duración: 84 min.

País: Argentina.

Director: Alberto Fischerman.

Guión: Alberto Fischerman.

Música: Roberto Lar.

Fotografía: Juan Carlos Desanzo (B&W).

Reparto: Luis Barrón, Leonor Galindo, Gioia Fiorentino .

Sinopsis: Dos bandas, los Ángeles Caídos y los Players, se enfrentan por el dominio de un territorio. Los Ángeles lo codician, exiliados en los techos y galerías, mientras los Players alternan la alegría y el tedio de poseerlo. Toda la acción transcurre en el mítico territorio de un estudio de cine.

Partiendo de lo anteriormente expuesto, este texto se propone analizar en detalle la forma compositiva del film a través de la observación del uso de los recursos expresivos y de la influencia o “estrategia” surrealista de discurso en tal contexto. Además, se rescatará la osada experimentación en el hacer cinematográfico planteada por el director en su obra, en ese contexto temporal.

La vida observada

La construcción vuelve inmediatamente visible sus opciones y los procesos que la constituyen. Los errores, las redundancias, los olvidos, las bifurcaciones están inscriptas en estos estratos. Cada etapa expone estas historias. Nada se ha planificado, no se trata de una construcción lineal sino de una que tiene direcciones múltiples, abiertas a las posibilidades, a los modificables, cuyos recursos de cambio y cuya accesibilidad son permanentes. Es una construcción de lo potencial. (Laddaga, 2011)

El trabajo de Fischerman propone, tal como los surrealistas entendían, que, si bien era importante saber evadirse de las convencionalidades del mundo consciente, era igual de importante saber volver a éste con las riquezas del mundo subconsciente. Esto es justamente lo que sucede en el film: “Esta propensión a confundir lo subjetivo con lo objetivo está de acuerdo con la evolución del surrealismo, que desea enriquecer una realidad de la que al principio se apartó” (Duplessis, 1972: 70). La utilización de una estética tan relevante como el surrealismo en la construcción de la obra, combinada con la urgencia y la dificultad de producir cine profesionalmente, sobre todo en lo referente a la obtención de fondos financieros, generó una obra que casi podríamos pensar como “desprejuiciada” respecto de las propias reglas cinematográficas.

La película de Fischerman cuenta una historia entre dos bandos: The Players y los Ángeles Caídos. Los miembros de The Players viven en un estudio de cine y hacen uso de este espacio como les place; los Ángeles viven en las pasarelas de la parte de arriba del mismo lugar. El conflicto gira en torno a la disputa por el lugar, el territorio, que finalmente es ganado por The Players.

Consideraciones acerca de los recursos expresivos

“El cine surrealista era un movimiento más radical que producía películas que desconcertaban y escandalizaban a la mayoría del público” (Bordwell y Thompson, 465). El film, por momentos, pareciera no estar orientado hacia el espectador: se abstrae aparentemente del espectador y se enajena. Sin embargo, lo invita permanentemente a jugar con la misma obra, con lo irracional, con el lado surrealista de las cosas. De tal modo, pareciera desplazarnos del rol de espectador para colocarnos en un papel de observador más detallista, que presume lo oculto o que indaga en la nada misma, mientras produce su propia forma libre de interpretación. En relación con los textos de la obra, podemos observar una multiplicidad de sentidos extensos y abarcativos, un laberinto que impide determinar si lo dicho por los personajes es lineal, si tiene algún sentido o si están tratando de decir algo sin poder hacerlo.

La posición de la cámara también se percibe como una fortaleza de esta producción. En tal sentido, podemos observar que la cámara juega, por momentos, con mínimos saltos en el tiempo al estilo de Georges Méliès¹, quien descubrió de manera fortuita la capacidad de producción de “efectos mágicos” (saltos en el tiempo, desaparición de personajes o su transformación en otras personas) mediante la alteración de la película durante su edición. En *The Players*, este efecto se aplica como una alteración para el espectador; como efecto mágico, este recurso sirve, posiblemente, para enfatizar la estética surrealista. Otra relación estético-cinematográfica se puede trazar entre Fischerman y Lars von Trier (creador de *Dogma 95* en el año 1995) a partir de los movimientos de cámara desprolijos, desprejuiciados, que no respetan los *raccord*; en este aspecto, además, no hay uso de posproducción sobre el tratamiento del film, por lo que el montaje rompe permanentemente cualquier tipo de estructura narrativa lineal o convencional.

En el trabajo actoral, es destacable el alto grado de improvisación en las actuaciones y el descuido sobre la direccionalidad de la mirada de los actores en relación con la cámara. Estas búsquedas de ruptura movilizan al espectador y persiguen la fiel intención de irrespetar toda *ley de censura*. La presencia de los personajes es inestable, ya que éstos aparecen y desaparecen sin lógica. Sus voces también sufren este proceso, lo que lleva a una particularidad casi ridícula por momentos. Asimismo, se busca dificultar la capacidad de relacionar a los personajes; algunos presentan, incluso, fisonomías muy similares y sufren súbitos cambios de personalidad. Los juegos en torno a la sexualidad y el absurdo constante provocan toda una suerte de impresiones que conducen al sin sentido. De esta forma, pareciera que el director muestra a estos seres desde una construcción de lenguaje desencontrado, desestructurado en su forma, desencajado. Los actores critican al hombre detrás de la cámara para borrar las fisuras y reparar las fracturas en la estructura de una historia construida a partir de una improvisación desarticulada que es desatada por la dirección. Sin embargo, el minuto 56 del film presenta, casi por única vez, un arduo trabajo de arte, despliegue de vestuario, utilería, ambientación y precisión coreográfica en la dirección de los actores; el momento álgido de la actuación irrumpe hacia

1. Georges Méliès (8 de diciembre de 1861–21 de enero de 1938) fue un ilusionista y cineasta francés famoso por liderar muchos desarrollos técnicos y narrativos en los albores de la cinematografía. Méliès, un prolífico innovador en el uso de efectos especiales, descubrió accidentalmente el stop trick en 1896 y fue uno de los primeros cineastas en utilizar múltiples exposiciones, fotografía en lapso de tiempo, disoluciones de imágenes y fotogramas coloreados a mano. Gracias a su habilidad

para manipular y transformar la realidad a través de la cinematografía, Méliès es recordado como un "mago del cine". Dos de sus películas más famosas, *Viaje a la Luna* (1902) y *El viaje imposible* (1904), narran viajes extraños, surreales y fantásticos inspirados por Julio Verne y están consideradas entre las películas más importantes e influyentes del cine de ciencia ficción (Georges Méliès, n.d.).

el fin de la obra, en un momento que pretende no ser representación. Es decir, una vez más podemos observar la desnudez del artista.

El discurso del encuadre se suma a una mirada ajena a la visión humana y rompe lo formal propiamente dicho del encuadre mismo. Por su parte, el sonido es poco claro, lo cual dificulta la escucha de los elementos sonoros en el film; sin embargo, en los momentos clave de la narración, la calidad del audio mejora y permite distinguir los diálogos. Es un sonido de grabación directa en estudio, lo que constituye una decisión acertada para la elaboración de esos *collages* en los que capas de sonido ambiente y pregrabado dan otro lugar para el choque.

El escenario del film en que se desarrollan las acciones es un estudio, por lo que los decorados y la puesta en escena generan una sensación de teatralidad importante. El espacio escenográfico, que viene configurado por el decorado y por sus complementos, se limita a los interiores y a las escenografías de estudio; de esta forma, concentra la potencialidad semántica de este espacio: un arriba, un abajo y una dicotomía cargada de expresividad. La construcción semiológica de tal espacio fílmico está condicionada definitivamente por la lucha sobre lo espacial, que un bando desarrolla como intento por conservar y el otro como intento por conquistar. Este espacio se constituye como un lugar animado por el conjunto de movimientos y acciones que en él se despliegan, un espacio cargado de sentidos intersubjetivos por parte de quienes lo practican, identifican y habitan. En este film, el concepto de espacio/ territorio es una alusión explícita hacia el poder y la lucha sobre él.

El cine dentro del cine también funciona casi como discurso en torno a lo espacial. Este es un recurso al cual el film recurre permanentemente, como un intertexto o como la evidencia del *hacer al desnudo*; es un discurso que habilita lecturas que se suman a la impronta de la improvisación que veíamos en los actores. La aparición del equipo técnico, de elementos propios del trabajo concreto de rodaje, de gente que pasa con escaleras o micrófonos, de cámaras y reflectores, además de interrumpir en el plano y exponer la verosimilitud desde el desnudo mismo del cine, es una forma de decir, de alguna manera: "aquí estamos, junto a lo que queremos contar".

La iluminación totalmente contrastante y de luces duras pareciera servir para romper la preocupación del cine por lo verosímil; así, se transgreden las convenciones de su uso al generar sombras en los rostros, reflejos innecesarios, sobreexposiciones y claroscuros que muestran una atmósfera desconcertante e intrigante para la mirada del espectador que sigue la luz.

Fin del juego

2. El Instituto Di Tella fue un centro de investigación cultural sin fines de lucro de la Argentina. Fue fundado el 22 de julio de 1958 por la Fundación Di Tella, en homenaje al ingeniero ítalo-argentino Torcuato Di Tella. Situado en la Calle Florida 936 "La Manzana Loca", tenía varias salas de exposición y un auditorio para

Esta obra se caracteriza por ser una de las primeras en exponer al espectador al automatismo psíquico y cinematográfico, al movimiento y a las asociaciones de imágenes que surgen de manera rápida, espontánea, fluida, haciendo caso omiso a la coherencia y el sentido. Fischerman fue uno de los primeros hacedores en la Argentina que mostró esa expresión distintiva e irracional en una obra que indaga en el uso del poder y los límites de la creación estética. Toda la película es un gran juego, un gran experimento a través del cual Fischerman plantea un lenguaje totalmente novedoso y arriesgado. En esta línea, es importante recordar que *The Players vs. Ángeles Caídos* participaba plenamente de la atmósfera estética del instituto Di Tella² al incorporar a su película las técnicas del *happening*, el teatro experimental y la música contemporánea.

El rodaje de la película se realizaba de 00:00 a 7:15 h de la mañana y fue improvisada en un noventa por ciento: casi todo se construyó en base a la intuición, la experimentación y el juego. Lo lúdico de la ficción se trasladó al rodaje y a todos los aspectos de la película, de forma tal que la obra fue improvisación desde todas las partes compositivas, incluyendo aspectos técnicos y formas de representación de los actores. Toda la innovación señalada se encontraba orientada a la provocación del espectador en busca de un cambio de paradigma cultural. El film se grabó en los estudios Lumiton por la posibilidad de la toma directa en sonido, lo que posibilitaba

la captación de la improvisación y, por este medio, la construcción de una atmósfera sonora determinada; también se eligió este lugar por las facilidades que brindaban los decorados a la hora de construir la puesta en escena. A mitad del rodaje, se realizó un cambio de libreto para otorgar más protagonismo a los Players y al aspecto lúdico que estos personajes le conferían a la obra, acorde a lo buscado por Fischerman.

En esta época (1968/69/70: fines de los sesenta), Argentina se encontraba en plena dictadura; en este marco político, a su vez, se producía el pasaje de Onganía a Levingston, por lo que el país estaba sumido en un clima de miedo y oscuridad cultural. A través de su obra, Fischerman buscaba llamar la atención del público con técnicas fuera de lo común, rompiendo las reglas cinematográficas y las estructuras a las que el público estaba acostumbrado a partir del trabajo en la experiencia misma del hacer creativo. De esta forma, el autor atacó soslayadamente a la censura y generó una fisura. Este recurso tuvo repercusión en la sociedad: si bien influyó negativamente respecto a la popularidad de la película, el público no pudo desatender a la particularidad y el desenfado de esta producción. Por parte parte, también generó repercusiones en el propio medio, entre sus pares, llegó a influir en el género documental e, inclusive, ganó adhesiones de protesta ante la censura.

En el relato, se presenta a la *libertad* como conflicto ante en una disputa territorial y se muestra la confrontación ante el libre albedrío de sus protagonistas. La libertad aquí planteada nunca puede ser absoluta porque el hombre vive en una sociedad que lo oprime y que, a la vez, permite que su sentido de libertad sea penetrado; a partir de la exhibición de una nueva forma de hacer cine, Fischerman postulaba que se podían cambiar las cosas. Este realizador buscaba el cambio, la revolución; según su propuesta, éstos podían producirse a partir de un cambio cultural y subjetivo. En este sentido, el cambio de la forma era tan importante como el cambio político que se postulaba.

Además del trabajo experimental realizado sobre las estructuras cinematográficas, su logro ante el cine nacional se relaciona con la utilización concreta de recursos expresivos pertenecientes a la vanguardia surrealista. A partir de esta postura, Fischerman representó la lucha entre el arte, la vanguardia y el mercantilismo cultural mientras buscaba romper la separación entre el espacio creativo y el ámbito industrial del género. Este film es una obra que reflexiona sobre sí misma y sobre su creación. Con *The Players vs. Ángeles Caídos*, el cine argentino se acerca a las vanguardias y entra en sintonía, aunque tardíamente, con los nuevos cines del mundo de aquellos tiempos tan agitados en cuanto a su dimensión estética.

244 espectadores. Conoció su mayor auge entre 1965 y 1970, cuando era el "templo de las vanguardias artísticas". Fue duramente combatido por el gobierno de facto de Juan Carlos Onganía, que lo clausuró en 1970.

BIBLIOGRAFÍA

- ANNONYMOUS. [n.d.]. *Cine Surrealista y Cine Argentino de Fischerman* [en línea]. Recuperado el 08 e agosto de 2013, de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/7092_22960.pdf
- KOHEN, H. (2005). Fernando Birri. El film-manifiesto, realidad y ficción. E España, C. *Cine argentino, Modernidad y Vanguardias*. Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes.
- RODRÍGUEZ, H. J. (2003). *Lars von Trier: el cine sin dogmas*. Madrid: Ed. JC Clementine.
- BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- ESCOBAR, R. y YABLÓN, S. (n.d.). *Malba.cine | Películas proyectadas* [en línea]. Recuperado el 08 de agosto de 2013, de: http://www.malba.org.ar/web/cine_pelicula.php?id=1002&subseccion=peliculas_proyectadas
- DIEZ PÉREZ, M. L. (2012). El Surrealismo y The Players vs. Ángeles Caídos [en línea]. *Creación*

y producción en diseño y comunicación, 48, 99-100. Recuperado el 08 de agosto de 2013, de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8714&id_libro=415

DUPLESSIS, Y. (1972). *El Surrealismo*. Barcelona: Oikos-tau.

GEORGES MÉLIÈS (n.d.). En Wikipedia. Recuperado el 19 de Agosto de 2014, de: http://es.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A8s

LADDAGA, R. (2001). *Estética de Laboratorio*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

LUCERO, P. (Director) (2009). *Entre la vanguardia y el comercio: un documental sobre Alberto Fischerman* [video]. Recuperado el 30 de septiembre de 2013, de: <http://vimeo.com/35914644>

FILMOGRAFÍA

The Players vs. Ángeles Caídos. (1969). Alberto Fischerman.

Lilian Mendizabal

Es Licenciada en Pintura por la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Su hacer artístico se ha desarrollado alternando la plástica, el teatro y el cine. Actualmente, se desempeña como investigadora y Profesora Titular de las cátedras Realización Aplicada I y II del Departamento Teatro de la Facultad de Artes (UNC).

Contacto: limendi@gmail.com