

# laFuga

## Play

### Desmarques

Por Iván Pinto Veas

Tags | **Cine chileno** | **Cine contemporáneo** | **Afecto** | **Crítica** | **Chile**

Crítico de cine, investigador y docente. Licenciado en Estética de la Universidad Católica y de Cine y televisión Universidad ARCIS, con estudios de Comunicación y Cultura (UBA, Buenos Aires). Editor del sitio <http://lafuga.cl>, especializado en cine contemporáneo. Editor de <http://elagentecine.wordpress.com>, blog de comentarios y crónicas de cine. Colaborador de diversos medios nacionales e internacionales. Ha realizado clases en varias universidades nacionales, entre ellas: Universidad de Valparaíso, Universidad de Chile, Universidad Católica, UMCE. Entre los temas que desarrolla se en docencia, se encuentran: historia y estética del cine latinoamericano; historia y teoría del cine documental; crítica de cine. Actualmente realiza los cursos "Cine contemporáneo" en la Escuela de cine ICEI, y "Sensibilidad contemporánea" en la escuela de cine de Chile. Crítica de cine en Diplomado de teoría y crítica de cine (UC) y en Diplomado de escrituras críticas (UCV) Co- editor de la antología sobre Raúl Ruiz "Fantasmas, simulacros yartificios" (Uqbar 2010), y de "La zona Marker" (Ediciones Fidocs, 2013) en torno a la obra del fallecido Chris Marker. Ha colaborado además en diversas publicaciones sobre cine chileno y latinoamericano entre las que destaca su participación en los libros "El Novísimo cine chileno" (Uqbar 2011) y "Prismas del cinelatinoamericano" (Cuarto Propio, 2012). Durante el año 2013 y 2014 programa junto a Claudia Aravena el ciclo "Visones Laterales" de cine y video experimental en Cineteca Nacional de Chile . Actualmente: cursa Doctorado en estudios latinoamericanos (Universidad de Chile) y es becario Conicyt. Durante el primer cuatrimestre del 2015 se encuentra realizando un seminario en la Universidad Nacional de Cordoba sobre cine latinoamericano.

<div>

**** 1.- Ya casi llegando al último tercio del año, el cine local da pruebas de supervivencia y al parecer vienen justo desde puntos algo excéntricos a los que nos tiene acostumbrados. Porque **Play**, hubiese que partir por algún lado, cabría decir que se inserta en nuestro creciente mercado cinematográfico de un modo extraño, en parte por que el mismo filme se encarga de desmarcarse de los referentes locales (tanto a nivel de imaginarios como de formas narrativas) y en parte por que se inserta cómodamente en una jungla de referentes que deja de tener filiaciones concretas asociadas a lugares específicos. Más bien asume los elementos de esta cultura visual-globalizada para, desde ahí, desde ese mundo de imágenes, hacer referencia a las cartografías personales con las que nos asociamos a los lugares específicos. **Play**, en ese sentido (y en palabras de su directora, como se podrá leer en la entrevista que acompaña a este artículo) sí es un retrato de Santiago, pero un retrato donde los espacios objetivos tienden a confundirse con los subjetivos: una topografía emocional donde los ejes de los objetos mirados, tienden a confundirse con quienes miran, dónde la imposibilidad del encuentro de una ciudad dividida internamente por clases sociales, hace posible imaginar pequeñas historias de cruces posibles con personajes eclipsados por sus propios sueños. Todos los personajes del filme, asumen el juego [\[1\]](#) como estrategia de supervivencia en un mundo que les exige ser algo. Tenemos, entonces, un primer rastro contundente del filme: ahí donde muchos filmes locales buscan establecer marcas de una identidad, intentando filmar los tópicos (el pobre, el rico, el marginal, el loco), Scherson asume la pregunta desde un excedente, quedándose con los rastros, la parte sobrante. Robándole a Pablo Corro una idea, es la imagen que vemos al final de la película de un Santiago-sur poniente y no la imagen de Plaza Italia, es decir, un Santiago no filmado, la que pareciera develarnos Scherson, una ciudad algo esperpéntica llena de rostros anónimos que parecieran estar *jugando* a quién sabe que juego incomprensible (es la pregunta, de algún modo, por esos rostros del metro, de una micro nocturna, de quienes pasan la tarde en el parque forestal); la imagen de una ciudad que se opaca a sí misma, pero que al acercarnos sólo un poco empieza a aparecérsenos en una gama colorida tan encantadora (por bizarra) cómo

triste (por concreta, por eclipsada). Tristán es un buen ejemplo de esto: un personaje que es capaz de hacer magia por amor, y a su vez de trabajar en una empresa constructora sin saber por qué ni para qué. Es un personaje desfasado, dislocado, cuyo rostro ya nos ha contado parte de su historia. Cristina, a su vez, es un personaje extraño. Una enfermera mapuche (sin duda, el motor de la historia) cuyo arribismo, muchísimo más profundo que sólo material, se mezcla con sus sueños y sus deseos, pero también con su propia impotencia. El mago *chanta*, la madre *ciega*, el basurero *abacanado*, todos necesitan crearse un personaje para sobrevivir en el artificio social. “Play” filma estas superficies y las desborda, haciendo de ellas marcas excesivas, superficiales de un fondo que no podemos abarcar.

**** 2.- Estas marcas excesivas, son también visibles en elementos propios de la narrativa de la película. Cabría decir acá que se ve en ella una clara intención por remarcar ciertos elementos, ciertos detalles que afloran en la superficie del entramado audiovisual como el constante desmarque realista del sonido (con sonidos reverberados, o que gatillan puntos de unión impensados entre una imagen y otra) el uso de la música (siempre llenando la superficie de la imagen, dándole un tono irreal, ligero), un guión lleno de pistas falsas (abriendo historias que son retomadas desde otros lugares, o simplemente dejándolas abiertas), la constante aparición de la paradoja para solucionar situaciones (seguimientos triples, peleas absurdas) y un tono general de lo que podríamos llamar una narrativa *desfasada*, dónde el narrador (y la cámara) siempre llegan antes o después del evento, para establecer un nuevo centro de atención en los gestos, en las texturas, o en alguna *talla* [2] propuesta por el director y/o los personajes. Esto último no es menor. La clave-humor de Scherson es la llave de entrada a un mundo que se mueve según extrañas lógicas; un recurso de distanciamiento que nos permite estar situados siempre en un punto intermedio entre la identificación con los personajes y la mirada cómplice que los observa, el narrador. Esta interferencia nos hace ver otro punto crucial que enmarca todos los anteriores y que dice relación con la clave *irónica* de la película. **Play** parte de un principio autónomo y ficcional de obra. Es una obra que tiende a crear un mundo cerrado pero que se permite comentarios de corte social siempre dentro de los límites en los cuáles se ha propuesto el juego. Sus límites dan cuenta de un espacio externo social al que se hace mención o, más bien, al cual se habla, dejando las huellas de un pesimismo con respecto a él. El polo pesimista (una pérdida utópica del mundo) contrasta con su otro polo, el de una clara vocación leve, asumiendo la ficción narrativa, las claves del melodrama, la estructura aristotélica dejando al espectador moverse en una situación placentera con respecto a la obra pero a su vez estableciendo interferencias irónicas [3] que permiten un diálogo en distintos niveles a la vez, y muchos de ellos referidos al propio cine. Un mundo poblado de imágenes da espacio a que todo se transforme en imágenes y, por ende, a que todo pase a ser *como* en el cine. La puesta en abismo del filme da cuenta del juego de miradas y objetos mirados que tienden a confundirse y a reflejarse hasta el infinito, ese *espejo desfasado* que sería el cine, se multiplica en un sistema de proyecciones que se mantienen como mundos casi sin tocarse, transformándose en objetos deseados pero no alcanzables. Las imágenes se transforman de intrusas a constituyentes del imaginario confundiendo a ratos todo con un videojuego de pelea o un juego en tercera persona de computador [4], con consecuencias decidoras al respecto del espacio arquitectónico-escenográfico. La vocación colorida da cuenta de un espacio que, nuevamente, establece un juego de apariencias, de objetos constatables pero desbordados en su carácter de falsedad. Diríamos, más bien, que este juego con lo falso constituye el eje central del filme [5] y sin duda una de sus *potencias*. El *juego* de “Play” es lograr filmar desdiciendo, insertándose en el mapa actual del cine local tramposamente para un espectador (o un crítico) descuidado.

**** 3.- *Play* le habla a espectadores insertos en esta cultura global-visual y lleva detrás de sí esa carga cultural. Al verla da la impresión que su narrativa, dadas sus citas y referentes (del cine al cómic, de las artes visuales a la música pop), sus tópicos (la identidad urbana en una ciudad encapsulada), y sus recursos audio-visuales sólo podrían tener cabida en un hoy y en un aquí. *Play* también destaca por algo en lo que hemos querido ser enfáticos en este medio: claridad de recursos e ideas que los sustentan, asumiendo el cine como un medio para expresar y no sólo para contar historias con plots en sus lugares correctos. Scherson anota un punto para el cine local, estableciendo nuevos desafíos para pensarlo.

--

[1] Play: juego, juega. A su vez la tecla para reproducir aparatos de reproducción auditivos y visuales.

[2] Que Raúl Ruiz se ha encargado de diferenciar muy bien del concepto de *chiste* asumiendo el corte que implica la talla.

[3] Todos elementos que Silvia Schwärzbock en su ensayo “La escena contemporánea” sitúa como características del cine en su fase *contemporánea* .

[4] Similar a lo que ocurre con *Elephant* de Gus Van Sant.

[5] Gilles Deleuze ha dado a llamar a esta creciente fuerza en el cine contemporáneo como una “potencia de lo falso” en su libro “La imagen-tiempo”.

</div>

---

Como citar: Pinto Veas, I. (2005). Play, *laFuga*, 1. [Fecha de consulta: 2020-02-28] Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/play/167>