

Infancia e intermedialidad: traducción de la experiencia en *El año en que nació*, *Space Invaders*, *Joven y alocada* y *El futuro*

Catalina Donoso Pinto

El presente trabajo tiene su origen en una investigación en la que estuve trabajando hace algunos años, que abordaba la representación de la infancia en el cine y la literatura chilenos contemporáneos, considerando sus traslados desde el entorno del hogar o la familia hacia el vagabundeo o exploración del espacio público, como variables relevantes para el análisis. Dentro del corpus estudiado, me encontré con obras literarias y filmicas que, además de servir como material para este enfoque, se inscriben en una lógica intermedial que utiliza de manera productiva el diálogo entre distintos formatos y lenguajes como una estrategia que refuerza lo que denomino un “lenguaje de la infancia” presente en cada una de ellas. En este trabajo revisaré cómo lo anterior se observa en dos largometrajes de ficción, una novela y una obra teatral, considerando que la utilización del recurso intermedial dice relación con una concepción problemática y sublevada del concepto de infancia (contenido en las oposiciones y contradicciones que lo sustentan en cuanto construcción moderna), a la vez que puede conectarse con la noción de experiencia según ha sido desarrollada por Giorgio Agamben, en estrecha relación con la idea de infancia.

Uno de los principales problemas a la hora de estudiar la infancia es que la mirada adultocéntrica suele ser el modo de aproximación que predomina en los distintos intentos por aprehenderla. En ese sentido, es muy útil la denominación de *human becoming* opuesta a la de *human being*, destacada por distintos autores (entre ellos, Lourdes Gaitán y Claudia Castañeda), ya que pone sobre aviso respecto de la tendencia por valorar a la vez que regular, institucionalizar y definir la infancia, en base a aquello en lo que aspira a convertirse y, en consecuencia, obliterando aquello que es.

Los intentos por nombrar la infancia y permitirle nombrarse de manera no estereotipada sino que reivindicativa, analizados aquí, ponen el acento en la propuesta de una voz autorizada en el espacio de lo público, un modo de traducir el lugar de la mudez, de pagar la deuda con la infancia que todos habitamos (entonces y ahora). Si hubiera que sintetizar lo planteado por Agamben, se podría sugerir que desafía esta idea del infante como un *estar-siendo* de un modo incompleto, vicario, respecto de otro de pleno derecho, y por el contrario, sitúa allí la posibilidad de recuperar la experiencia. En la elaboración de un discurso es que nos hacemos cargo, como exinfantes, de la deuda con esa experiencia, de la infancia que pervive (77).

Estas obras, valiéndose del recurso intermedial, elaboran un discurso complejo y múltiple que reconstruye los procesos de la infancia como experiencia cabal. El cruce de medios funciona de manera diversa: *El año en que nací* (2011), obra teatral dirigida por Lola Arias, integra el lenguaje audiovisual a la puesta en escena, mientras que la novela *Space Invaders* (2013), de Nona Fernández, recurre a la lógica del videojuego para estructurar la narración, así como para confeccionar una analogía respecto de la situación política que contextualiza la anécdota en la novela. Ambas trabajan el tema de la recuperación (y relectura) de la infancia como clave para leer el período dictatorial chileno. *Joven y Alocada* (2012), de Marialy Rivas, fusiona la estética del *blog* con su representación fílmica, y se funda además en la incomodidad de la protagonista respecto de tener que definirse en distintos ámbitos de su vida pública y privada. En *El futuro* (2013), largometraje de Alicia Scherson basado en la novela de Roberto Bolaño *Una novelita lumpen* (2002), me interesa la traducción de la voz literaria de su protagonista, Bianca, al discurso audiovisual de la cinta. En ambas obras fílmicas reconocemos el lugar de la indeterminación como espacio de empoderamiento para las identidades no-adultas de sus personajes principales.

Reescribir la historia: *El año en que nací* y *Space Invaders*

Con respecto a *El año en que nací*, quiero poner atención en el uso del recurso audiovisual y la manera cómo se integra a la escena. Su función, en buena parte de la obra, es mostrar mediante la proyección de movimientos mínimos que se graban simultáneamente en el escenario,

distintos documentos que enmarcan la filiación de los protagonistas con sus respectivas familias e historias familiares. El encuadre recorta la realidad, enfatiza aquello que no podemos ver en un montaje convencional –dada la distancia y el tamaño de los elementos– y también certifica su existencia. Es curioso que el teatro, que es presencia y experiencia de por sí performática, recurra en este caso al aparato audiovisual para fundar su “certificado de presencia” (87, la traducción es mía), como lo denominara Roland Barthes en su famoso estudio sobre la fotografía, al mediar esta realidad teatral para hacerla aun más real y fehaciente, en un juego paradójico de representaciones.

Lo que más llama la atención es la intervención *in situ* de dichos documentos: estos son rayados, subrayados, remontados, utilizados como escenario de recreación. En este sentido, el documento es testimonio de una filiación familiar, pero es a la vez territorio de reescritura de la propia biografía y descentramiento de esa pertenencia. Podría decirse que el trabajo de intermedialidad está ahí para preservar el recuerdo infantil y la “familiarización” o pertenencia a un orden familiar (Lourdes 24), pero a la vez para profanarlo y escribir encima la propia historia. La experiencia de estos niños y niñas solo puede ser reactualizada en este cruce de lenguajes que utiliza el documento visual como testimonio y el cuerpo y el gesto de los actores como su borradura.

Como adelanté, *Space Invaders* utiliza la estructura del videojuego para organizar su narrativa, al definir sus apartados según las “vidas” que va descartando (“Primera Vida”, “Segunda Vida”, “Tercera Vida” y “Game Over”). El relato de la memoria infantil en dictadura se inscribe así en un escenario bélico pero camuflado por la pantalla del televisor donde se lleva a cabo el enfrentamiento, metáfora provechosa que dialoga con un discurso mediático que efectivamente creaba realidad en esos años. Así, además ocultaba la represión y la violencia cotidiana, experienciada por los cuerpos y a la vez velada por el temor.

Santiago de Chile. Año 1994. Luego de diez años de ocurridos los hechos, la justicia chilena entrega su fallo en primera instancia por el secuestro y homicidio de los militantes comunistas José Manuel Parada, Manuel Guerrero y Santiago Nattino, en lo que se denominó hasta entonces como el Caso Degollados. El comando asesino es condenado a cadena perpetua. En la misma pantalla televisiva en la que antes se jugaba al *Space Invaders* ahora aparecen los carabineros responsable de las muertes. Son seis los

agentes involucrados. Se les puede ver con claridad. Sus rostros desfilan por la pantalla uno por uno (Fernández 68).

El texto utiliza en varias ocasiones la expresión “*shoot em up*”, especie de subgénero de la cultura del videojuego, que *Space Invaders* inaugurara y que contempla un solo jugador enfrentado a hordas de “enemigos”. La alusión a sentirse dentro de un juego, como piezas de un tablero, arroja luces acerca de la utilización de la lógica del *videogame* como inversión, en la que las múltiples voces que dan cuerpo a la novela son realmente los enemigos, arrojados a esa suerte de universo electrónico del que no se puede escapar más que recuperando colectivamente una memoria. En el relato, la ubicación de los personajes como elementos múltiples dentro de la lógica del juego está siempre en analogía con su institucionalización dentro de la escuela y de sus normas disciplinarias: “Somos las piezas de un juego, pero no sabemos cuál. Tomamos distancia, ponemos el brazo derecho en el hombro del compañero de adelante para marcar el espacio justo entre cada uno de nosotros” (17); y más adelante: “Varias columnas formando un cuadrado eterno y perfecto, un bloque que avanza al mismo tiempo, un solo cuerpo moviéndose en el tablero. Somos la gran pieza de un juego, pero todavía no sabemos cuál” (53).

En resumen, la presencia del videojuego permite organizar el relato al contextualizar la violencia como territorio donde se forja la memoria; por su parte, la inversión del jugador que aniquila a los enemigos, por los *aliens* que deben ser eliminados, sitúa los recuerdos de estos niños y niñas en el lugar de la recomposición colectiva del recuerdo. Uno que jamás es único y certero sino que es habitado como un sueño que se desdibuja, se recrea y se comparte: “No sabemos si esto es un sueño o un recuerdo. A ratos creemos que es un recuerdo que se nos mete en los sueños, una escena que se escapa de la memoria de todos y se esconde entre las sábanas sucias de todos” (41).

Lugar de indeterminación: *Joven y alocada* y *El futuro*

Como se señaló, los dos filmes que abordamos también se plantean problemáticamente frente a la definición de infancia, pero se distancian de los ejemplos anteriores porque no se enfocan en los ejercicios memorísticos respecto de la dictadura militar chilena. En estos dos casos es la



Figura 1. *Joven y alocada* (2012), Marialy Rivas.

exacerbación del lugar indeterminado de la infancia lo que me interesa destacar, y de qué maneras el traslado o la confluencia de los distintos medios colaboran en ello.

Para el análisis de *Joven y alocada* he decidido concentrarme en la escena final, la que aparece como buen ejemplo-resumen de la indeterminación que la cinta propone tanto en la descripción de su personaje como en los medios que usa para llevarla a cabo. La cinta está dividida en “ebanjelios” (con b larga y jota), que funcionan a modo de entradas del *blog* y episodios del filme. El último “ebanjelio” es realmente una suerte de epílogo; de hecho, se titula solamente “Post data”. La escena transcurre en una “micro” (bus de la locomoción colectiva), locación que ya ha sido utilizada como especie de templo de introspección para la protagonista.

Lo dijo Pablo en Corintios: Cuando yo era niño, juzgaba como niño, hablaba como niño, pensaba como niño, blablabla como niño. Mas cuando fui hombre, dejé lo que era de niño. Lo digo yo en ninguna parte: Cuando yo era niña, pensaba como niña, juzgaba como niña. Ahora que soy *no-niña* no he dejado nada, y no me importa, porque no sé si creo en la *felicidars*, ni en la *calma*, ni en la *madurasound*, ni en no sé qué, solo creo en estar perdida. Amén y amén y amén y amén.

Las últimas tres frases aparecen también como textos que cruzan la imagen y dialogan de igual a igual con ella. Esta entrada no convencional de



Figura 2. *El futuro* (2013), Alicia Scherson.

los intertítulos es un recurso presente a lo largo de toda la película, que refuerza la importancia de su origen como soporte *online* (el *blog*); es ese soporte el que la cinta no quiere simplemente transportar al lenguaje audiovisual, sino que integrar con aquel.

Hay varias ideas que revisar en esta escena. La primera tiene que ver con la confrontación con el texto de San Pablo, al que opone la permanencia del estado de infancia a una idea de maduración o lugar de llegada para el individuo normalizado. Si tenemos en cuenta, además, que San Pablo, Saulo, es el ejemplo del converso, del perseguidor de cristianos convertido en uno de ellos, hay también aquí una intención de desafiar el tránsito entre el pecador y el santo: se puede estar en un punto intermedio que no termina de definirse y que encarna esa “perdición” que la protagonista defiende. Es importante destacar además que la oposición no sea niña/adulta o niña/mujer, que sería la analogía lógica con el texto de San Pablo, sino niña/no-niña, con lo que promueve ese lugar insurrecto y no definido, no terminado (la niñez), como su propia medida. En tercer lugar, la maduración o la adultez es aquí la *madurasound*, un concepto lúdico e irreverente, que cuestiona la solemnidad del adulto en el que debería aspirar convertirse. Esta ubicación indefinida de la protagonista es algo que habita el filme permanentemente, y que es visitado también de una indefinición en el lugar de enunciación desde el que se declara. Su tono es a veces distanciado y cómico, lo que refuerza una mirada cínica y crítica del entorno social y religioso en que se mueve; pero en otras ocasiones



Figura 3. *El futuro* (2013), Alicia Scherson.

alcanza ribetes dramáticos, exponiendo así su propia inmersión y apropiación de los valores y principios contra los que se rebela.

Cuando vi *El futuro*, me quedó rondando por días una sensación de extrañeza, de incomodidad, que entonces intuía proveniente de la atmósfera contradictoria que el filme crea respecto de los personajes principales, sobre todo de Bianca, la hermana mayor y voz que enuncia el relato. En una reseña a la novela, publicada en 2004 en *Rocinante*, Patricia Espinosa escribió:

Bianca excede la simpleza de catalogarla como representante del mal o del bien. Sus palabras generalmente están cargadas de poesía, de una dulzura triste que conmueve y que nos lleva a comprender las sutiles fronteras entre el bien y el mal, los códigos del posible lumpertío, entre lo legal y el delito, entre el terror a la soledad extrema y la imperiosa necesidad de afecto (párr. 4).

Su ubicación en este limbo moral, cultural y social, que no permite clasificarla en un solo territorio, es su pasaporte a una inmersión constante en los laberintos de la subjetividad. Su voz, omnipresente en el libro, entra en sus propias vivencias usando metáforas y alusiones que escapan de todos los lugares comunes y desafían lo esperado. Sin embargo, aun cuando Scherson conserva en buena parte de la narración esta “guía” interior que es la voz de Bianca, no puede, como el libro, anclarse en ella. Con todo,

El futuro es capaz de replicar esa colonización del espacio intermedio, del “no ser esto ni lo otro” que también habita *Una novelita lumpen* y que me interesa personalmente como lectura insurrecta del concepto de infancia. La infancia como convención intenta infructuosamente domar y etiquetar esa energía caótica que no termina de ordenarse para entrar en el orden adulto.

Hay dos elementos que me parecen relevantes a la hora de construir ese espacio intermedio y conflictivo. El primero de ellos es la música, verdadero personaje cuasi omnipresente de la narración, que ocupa gran parte del paisaje sonoro del filme. Es una música extradiégetica vinculada estrechamente a un estado de ánimo alerta y perturbador. La música a la que me refiero surge cuando los hermanos se dirigen al depósito de chatarra donde se encuentra el auto en que sus padres han tenido el accidente, y que Bianca no reconoce. Este sonido construye la atmósfera de la escena y refuerza una sensación de incerteza, de incompreensión, de abismo. Esa misma música reaparece continuamente y colabora en la construcción de un estado de ánimo que comparable con la voz de Bianca en la novela, en su exploración del paisaje interno de la protagonista. El otro elemento es la televisión. Me interesa la televisión y su programación, el contenido que este formato presenta en *El futuro* y que la película debe crear a partir de lo mínimo que la novela entrega al respecto. Hay dos momentos relevantes en que lo que la pantalla muestra cobra especial valor y se relaciona con la representación de la infancia.

La primera de ellas es una imagen de archivo, con la que Bianca interactúa y entonces enfatiza su extrañeza, su capacidad de incomodarnos. Una niña llorando, hablando de eso que le pasa, pero sin voz, enmudecida, clausurada. La segunda, producida especialmente como parte del filme, radicaliza la rareza del programa nocturno, su extrema contradicción (el brillo decadente, el lujo barato), con la mirada a la cámara de un niño ambivalente que sonríe para luego desafiarnos y dejarnos sin repertorio ante esa emoción. En ambos casos, se tiende un puente entre estas representaciones de lo televisivo, ambas protagonizadas por niños, y la musicalización antes mencionada. Todos ellos al servicio de una construcción de infancia que la sitúa en un espacio intermedio y, por eso, también perturbador, entre el bien y el mal, la pureza y la perversión, el presente y el futuro.

En estos cuatro ejemplos he querido destacar el uso de la intermedialidad como recurso al servicio de una concepción de la infancia que es

problemática, que rehúye los encasillamientos y las definiciones absolutas, para por el contrario, poner en relevancia la voz y la mirada infantil como una que recupera, a través de la elaboración de un discurso complejo (en la que el cruce de medios es fundamental), la comunicabilidad de la mudéz de la experiencia.

Bibliografía

- Agamben, Giorgio. *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2010.
- Barthes, Roland. *Camera Lucida. Reflections on Photography*. Nueva York: Hill and Wang, 1981.
- Castañeda, Claudia. *Figurations. Child, Bodies, Worlds*. Durham-Londres: Duke University Press, 2002.
- El futuro*. Dir. Alicia Scherson. Jirafa Ltda., 2013.
- Espinosa, Patricia. “Tormenta sin ruido”. *Rocinante* 64 (2004): s. p. <<http://www.enriquevilamatas.com/escritores/escrepinosap1.html>>.
- Fernández, Nona. *Space Invaders*. Santiago: Alquimia, 2015.
- Gaitán, Lourdes. *Sociología de la infancia*. Nuevas perspectivas. Madrid, Síntesis, 2006.
- Joven y Alocada*. Dir. Marialy Rivas. Fábula, 2012.