

CS



Figuras y saberes de lo monstruoso

Nora Domínguez, Elizabeth Caballero de del Sastre, Ana Laura Martín, Valeria Pita, Elsa Rodríguez Cidre, María Laura Rosa, Alicia Schniebs y Marcela Suárez (compiladoras)



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

Figuras y saberes de lo monstruoso

Nora Domínguez, Elisabeth Caballero de del Sastre, Ana Laura Martín, Valeria Pita, Elsa Rodríguez Cidre, María Laura Rosa, Alicia Schniebs y Marcela Suárez (compiladoras)



Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Buenos Aires

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Decana

Graciela Morgade

Vicedecano

Américo Cristófalo

Secretaría Académica

Sofía Thisted

Secretaría de Extensión

Ivanna Petz

Secretario de Posgrado

Alberto Damiani

Secretaría de Investigación

Cecilia Pérez de Micou

Secretario General

Jorge Gugliotta

Secretaría de Hacienda

Marcela Lamelza

Subsecretaría de Bibliotecas

María Rosa Mostaccio

Subsecretario de Publicaciones

Matías Cordo

Subsecretario de Transferencia y Desarrollo

Alejandro Valitutti

Subsecretaría de Cooperación Internacional

Silvana Campanini

Dirección de Imprenta

Rosa Gómez

Consejo Editor

Virginia Manzano

Flora Hilert

Carlos Topuzian

María Marta García

Negróni

Fernando Rodríguez

Gustavo Daujotas

Hernán Inverso

Raúl Illescas

Matías Verdecchia

Jimena Pautasso

Grisel Azcuy

Silvia Gattafoni

Rosa Gómez

Rosa Graciela Palmas

Sergio Castelo

Ayelén Suárez

Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras
Colección Saberes



ISBN 978-987-4019-01-1

© Facultad de Filosofía y Letras (UBA) 2015

Ilustración de tapa: Nicola Constantino, *Los sueños de Nicola*, 2012.

Subsecretaría de Publicaciones

Puan 480 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - República Argentina

Tel.: 4432-0606 int. 167 - info.publicaciones@filo.uba.ar

www.filo.uba.ar

Figuras y saberes de lo monstruoso

Nora Domínguez ... [et al.] ; compilado por Marcela Alejandra Suárez ; Alicia

Schniebs. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la

Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2016.

224 p. ; 20 x 14 cm. - (Saberes)

ISBN 978-987-4019-01-1

1. Literatura. 2. Género. 3. Investigación. I. Domínguez, Nora II. Suárez,

Marcela Alejandra, comp. III. Schniebs, Alicia, comp.

CDD 807

Fecha de catalogación: Febrero 2016

Niñas quietas

Monstruosidad, juego y mirada en Cortázar, Sanguinetti y Ocampo

Paola Cortes Rocca

Performatividad, hibridez y anomalía

En “Final del juego”, el relato de Julio Cortázar que cierra el volumen del mismo título publicado en 1957, tres niñas juegan en el fondo de su casa mientras la madre y la tía duermen la siesta. El juego funciona así: una de las tres jugadoras, elegida por medio de un sorteo, representa una actitud (el desengaño, el miedo, los celos) o actúa una estatua cuyo sentido —o cuyo nombre, como la bailarina o la princesa asiática—, surge de los ornamentos con la que la acicalan las otras dos participantes. El juego se desarrolla en un espacio que se llama “nuestro reino”: un universo en el que la ley es la ley del juego y el tiempo es el tiempo del ocio o de la libertad. Todo transcurre en un tiempo robado a la producción, en un tiempo en el que no hay que hacer tareas domésticas ni estar adentro y bajo la mirada de las adultas. “nuestro reino” es una zona preliminar; queda en el fondo de la casa, donde termina la curva de la vía del tren y se arma un escenario natural para que las niñas desplieguen esta composición lúdica, hecha de estatuas y

actitudes que ofrecen como espectáculo para los que viajan en el tren que viene de Tigre.

Lo que introduce un cambio en la historia y da origen al relato es la presencia de un adolescente, Ariel, que comienza a comunicarse con las chicas a través de papelitos lanzados desde el tren. Su palabra corta el silencio del juego y pone en juego —en el juego— una serie de lazos, hasta el momento, vedados a la vista o a la palabra. “La más linda es la más haragana” dice uno de los mensajes, luego de que Leticia no sale sorteada durante tres días y por lo tanto no protagoniza la escena (Cortázar 2001: 175). El comentario desencadena una competencia que, según la narradora, “empezó vaya a saber cuándo”. Ese relato de vieja data y el vocabulario referido a la cultura clásica que salpica el cuento permiten leerlo como una réplica —una actitud, una performance— de ese episodio de la mitología clásica en el que tres diosas (Hera, Atenea y Afrodita) se someten al juicio de Paris, el mortal designado por Zeus para decidir a quién le pertenece la manzana de oro que contiene la inscripción *Kallisti* (“para la más bella”).¹ El cuento cita este mito pero también juega con él y como lo muestra el relato, el juego opera siempre en dos niveles. Por un lado, la contienda entre Holanda, Leticia y la narradora duplica el juicio de las tres diosas griegas con una improvisada copia “de entrecasa” (es allí donde entra en juego, por ejemplo, la “Venus de la sala que tía Ruth llamaba la Venus del Nilo” (Cortázar, 2001: 174). Por otro lado, la competencia entre esas niñas entabla con el mito clásico, una relación teatral, es decir, similar a la que se da entre la puesta en escena y el guión o entre el concepto y la acción estética.

1 El episodio tiene muchas versiones: es mencionado por Homero y Eurípides, narrado con mayor detalle por Ovidio y fijado en la memoria visual a través de las obras de Rubens y Simonet, ambas tituladas *El juicio de Paris*. Para un recorrido específico sobre las fuentes literarias del mito y sus lecturas más canónicas, véase Mancilla Mardel (2008).

En este segundo nivel, el cuento trata de imaginar otras formas de espectacularización que trabajan a distancia del original y sus copias más o menos degradadas para colocarse en el centro de un conjunto de tensiones que atraviesan el campo de lo visual. Se experimenta con algo que podría conceptualizarse como una fotografía viva, como estatuas que respiran o como lo que está empezando a gestarse a comienzos de los años sesenta con el arte conceptual y las acciones estéticas de Joseph Beuys y Marina Abramovich, entre muchísimos otros.

Una serie de diferencias resquebrajan la relación entre el mito clásico y su reescritura o su performance en clave contemporánea y latinoamericana. La contienda entre las diosas se juega en el campo del poder (las diosas tientan al juez con sus habilidades en el campo de la guerra, del saber o del erotismo); en el siglo XX latinoamericano, esa lucha ya no se despliega en el terreno de lo que esos cuerpos pueden hacer, sino en el campo de los que esos cuerpos reproducen —un repertorio fijo de estampas y actitudes— o en su potencia performática en relación con ese mismo repertorio. Pero, además, se trata de un campo corporal marcado por un asomarse —de manera sugerida, oblicua y por momentos ominosa—, de lo heterogéneo. Esa heterogeneidad adopta la forma de una anomalía que “escapa al principio del deber ser” y “accede inmediatamente al *ser*” es decir, se produce como “lo *que es* o *que no es*, nunca como valor que debe ser” (Bataille 2003: 157). Una de las niñas, Leticia, tiene un defecto o enfermedad física que no termina de describirse sino a través de una media lengua que contrasta con la profusión verbal con la que se narran el resto de las minucias cotidianas. Un cuerpo deforme, una enfermedad innombrable acecha este universo femenino y doméstico, esta familia de mujeres en la que los únicos lazos que se enuncian son los filiales. La dolencia de Leticia no se nombra y está presente

en cada página del texto, es un detalle imperceptible en una foto movida, lo que debería ver un pasajero que contempla a las estatuas borroneadas por la velocidad del tren.

Cuando las niñas se portan mal y por ejemplo escaldan al gato para provocar caos y así poder salir antes a jugar, la madre va en busca del “bastón de los castigos”, las niñas corren, la madre las persigue y finalmente se cansa y se va “repetiendo la misma frase: —Acabarán en la calle, estas mal nacidas” (Cortázar 2001: 170). La palabra materna es simultáneamente una premonición y una amenaza. Es anticipo de un destino y sentencia de vida: la hija rebelde expulsada de la vida decente. Pero lo más importante es el cierre de la sentencia materna: “estas malnacidas”. No sabemos nada sobre Leticia, tal vez adquirió su enfermedad en algún momento, tal vez nació así. Quizás ella es literalmente la malnacida. Entre el insulto metafórico y la literalidad de la malnacida, se pone en juego un relato que retoma y corroe esa serie que desde siempre ha identificado belleza, poder, sanidad. Porque de lo que se trata finalmente es de los modos en que se establece un orden jerárquico (en el mito clásico se trata de decidir quién es la más bella y aquí, además, se trata de una contienda que permea otros niveles: quién es la jefa del reino, quién es la más privilegiada en el mundo doméstico, etc.). Con retorcida inocencia, la narradora advierte que Leticia es la jefa aunque “no tenía aspecto para jefa [...] el endurecimiento de la espalda la hacía parecer más flaca, como casi no podía mover la cabeza a los lados daba la impresión de una tabla de planchar parada. Una tabla de planchar con la parte más ancha para arriba, parada contra la pared. Y nos dirigía” (Cortázar, 2001: 171-2).

En la tradición metafísica que se origina en el mundo clásico, universal y eugenesia estarán entrelazados. “En consecuencia, solo aquel que es bueno y bello, eugenésicamente puro está legitimado para el mando”. O dicho en otros términos, “en lo

universal y/o en la esencia están inscriptos al mismo tiempo el origen y el orden jerárquico del ser” (Negri 2007: 93). Es por eso que el lugar de Leticia se ve como un creciente ir en contra de esa tradición para incorporar al monstruo como figura que, en su revés, es condición de posibilidad de esa tradición eugenésica. Lo anómalo se instala en el universo semántico de la malnacida, y se recorta contra un vocabulario que hila enfermedad, deformidad, prodigio y rareza. Aquí, el relato organiza nuevamente un diálogo entre la burguesía argentina de mediados de siglo XX y esa tradición clásica que se recupera como ancestral. En la edad clásica, el monstruo era un mensaje de los dioses cifrado en el cuerpo del mal nacido, una advertencia funesta, con su doble valencia disparada hacia el futuro: castigo y premonición.² En el final del juego, los dioses salen del medio y lo que queda es el parto monstruoso, la mal nacida y la lengua filosa de la madre que anticipa y sentencia el destino de las niñas desobedientes.

Esta figuración —la más explícita en el cuento— se entrelaza con un segundo hilo que tensa de contemporaneidad la retórica del monstruo: aquel que lo especifica como híbrido y mezcla. En este segundo sentido, en este campo de la niña/tabla de planchar, lo monstruoso es corrosión o atravesamiento constante de las fronteras que separan una serie de regímenes que se esperaban diferenciados —la naturaleza y la cultura, lo viviente y lo inanimado, el hombre y el animal, lo orgánico y la máquina, el yo y el otro. Para el orden cultural de nuestra modernidad “siempre se trató de una guerra de fronteras”, propone Donna Haraway, al

2 Los monstruos no se limitan a mostrar algo —el término no es un simple derivado de *monstrāre*, mostrar, informar, exponer; también advierten o avisan —aquí la etimología vincula *monstrum* y *mōnestrum*, derivado de *mōnēre*—. Inscriben lo sobrenatural en el cuerpo del mal nacido y se vuelven así, un mensaje acerca de la voluntad de los dioses, pero sobre todo, un mensaje acerca del porvenir. La dimensión temporal del monstruo se liga siempre al valor doble que la madre argentina sintetiza en su sentencia: anuncio y sentencia. El futuro es de los monstruos y de los niños.

tiempo que apuesta por la beligerancia programática del *cyborg*, una criatura del mundo post-género, retirada del relato edípico (no depende de la madre fálica de la que hay que salvarse ni del padre que, como Victor Frankenstein, puede redimirlo creando una criatura semejante) que, movida por el placer y la ética, disloca, entre muchas otras, la frontera entre cuerpos vivientes y dispositivo maquínicos (Harraway 1991: 150). Sobre este universo, en tanto figuras del relato, hipótesis narrativa y diseño de la imaginación cultural se recortan la niña/tabla de planchar y la figura central del cuento: la estatua. La estatua es en sí misma un híbrido, una cruza entre lo viviente y lo inanimado. De hecho, la maestría del artista que esculpe sobre el mármol, la tensión de un músculo o los pliegues de un abdomen produce un asombro similar a la curiosidad que suscita el performer capaz de quedarse inmóvil, detenido en una pose. (Marina Abramovic tiene una larga reflexión práctica sobre el valor estético y político de la exhibición del cuerpo inmóvil). En ambos casos, la estatua (viva o muerta) fascina justamente por las mismas razones que el *cyborg*: porque en su rareza, encarna la borradura de fronteras entre la carne y el mármol, pero también entre la fijeza del cadáver y la irreductible movilidad de lo viviente.

El escándalo que provoca Leticia en la narradora reside justamente en su capacidad de poder cumplir a la perfección el papel de estatua y tiene que ver con su deformidad, con aquello que la acerca a la tabla de planchar. No se trata solo de que Leticia transforme su carencia en un plus, sino también de que en ella, la serie de imposturas del juego — el de hacer de estatua que además representa un personaje como, por ejemplo, la princesa asiática— coinciden con el momento de mayor verdad sobre el cuerpo, con aquello de lo que no se puede o no se quiere hablar en la casa. El asombro, lo impredecible para el relato es que Leticia en realidad

no juega, sino que encontró en el juego el único campo de visibilidad de lo que es. Ahora bien, cuando las niñas no juegan a ser una estatua que es otra cosa (una princesa asiática, por ejemplo), cuando son simplemente estatuas, el cuento menciona a la “Venus del Nilo”. En el corazón mismo del juego, está la inmovilidad más absoluta, la inmovilidad de la estatua de Venus, la diosa de la belleza y el erotismo, la que gana la competencia frente a los ojos de Paris. Sin embargo, el objeto presente en el universo del cuento, el objeto que se cita y se performa en “nuestro reino” es una representación específica de Venus. No es una Venus pictórica, ni siquiera la pieza de la diosa sin brazos encontrada en Milo, sino esa réplica barata que decora una sala de clase media. La reproducción en serie de esa estatua rota o sin terminar es la imagen tridimensional de la más bellas de las diosas. Es otra malnombrada, otra malnacida.

El arte (y la tortura) de la pose

En el relato de Cortázar lo monstruoso es un modo de hablar de lo anómalo o de silenciarlo. Es también un régimen escópico, un modo de ver, de verse y de darse a ver. Lo monstruoso constituye una retórica y una gramática visual, organizada a partir de la fijeza, del quedarse quieta, inmovilizada en una pose, como una estatua. El texto construye un dispositivo que sobreimprime lo viviente con evocaciones a lo maquínico (la tabla de planchar) y lo inorgánico (la estatua de piedra), alrededor del espectáculo de la visión.

Ahora bien, el campo visual está marcado por la reversibilidad. Lo que contemplamos siempre está ubicado en un lugar desde el cual eso que vemos puede vernos, explica Merleau-Ponty en *The Visible and the Invisible*. Así, los objetos nos devuelven la mirada: lo que vemos siempre nos

mira. En el relato de Cortázar, el campo visual ha sido retorcido, deformado —malnacido, malparido— para perder la reversibilidad que lo caracteriza naturalmente. Desde el tren, los pasajeros contemplan las estatuas; desde el pie del talud “casi no veíamos a la gente de las ventanillas (Cortázar 2001: 173). “Final del juego” narra, entre otras cosas, la paradoja de un campo visual disimétrico, tensionado por el movimiento y la fijeza. Lo que se roza en ese segundo que el tren pasa por “nuestro reino” es el mundo del trabajo y el del juego, el ojo de cíclope del espectador masculino único (Ariel) y el de los múltiples cuerpos ciegos y femeninos ofrecidos como espectáculo. Pero, sobre todo, el encuentro fortuito, en el fondo de una casa de Palermo, entre la velocidad y la quietud.

Este dispositivo que juega con un campo visual anómalo y articula espectáculo, identidad y resistencia no deja de evocar la experiencia fotográfica. Justamente por eso, me interesa la narrativa que se despliega al leer de manera sucesiva o contigua este relato cortazariano y el cuento “Las fotografías” de Silvina Ocampo, mediados por algunas imágenes de Alessandra Sanguinetti. El juego cortazariano de las estatuas traza contigüidades con el ritual de la toma fotográfica. Ambos comparten cierta distorsión de la simetría del campo visual propiciada, en parte, por la diferencia de velocidades. En toda imagen hay un encuentro entre ese punto virtualmente fijo que es la cámara y el flujo de cuerpos que desfilan frente a ella, entre la inmutabilidad del mecanismo y esa materia en constante devenir que es el cuerpo vivo del modelo. En *Dulces expectativas*, un trabajo de 1997, la fotógrafa americana-argentina, Alessandra Sanguinetti tensa estos polos al retratar una serie de niños entre 9 y 11 años, para subrayar con su cámara, menos un estado y más un proceso de transición.

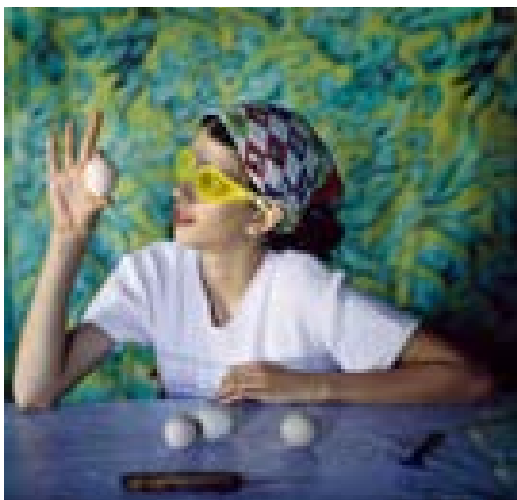


Alessandra Sanguinetti, *Dulces expectativas* (1997).

Los modelos de Sanguinetti, como las niñas de Cortázar, tienen esa edad indefinida en la que ya no se habita el mundo de la infancia pero todavía no se vive en el universo de la adolescencia o la adultez; entre el *ya no* y el *todavía no*, que también fascinó a fotógrafos tan diferentes como Lewis Carroll o Nobuyoshi Araki. La serie no atesora la inocencia que se ha perdido, pero tampoco nos ofrece el insospechado erotismo infantil. La serie fotográfica va en busca del *podría ser* de una transformación que nadie —ni de un lado ni del otro de la cámara— conoce de antemano. Así, el dispositivo fotográfico coagula aquí vectores y temporalidades diferentes, que casi invierten punto por punto los del relato de Cortázar trocando los lugares: el ojo masculino de Ariel que estaba ahí para resolver una contienda ha devenido ojo maquínico, testigo puro, carente de

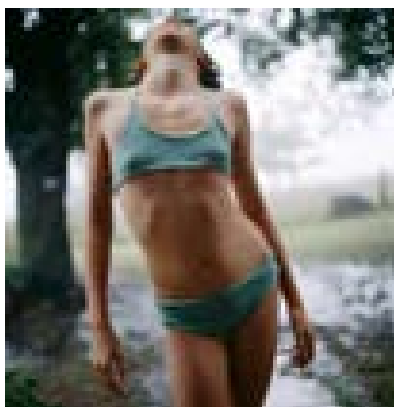
juicio alguno; ya no se mueve a la velocidad del tren, sino que permanece inmóvil e idéntico a sí mismo. Si las niñas de Cortázar habitaban el reino para congelar el instante en una estatua y ofrecerla a la mirada, el sentido más estructural de la serie es justamente capturar una trayectoria que si bien ofrece el presente de ese cuerpito infantil, lo hace solo como anticipo del adulto futuro que se asoma en cada imagen. En la niña que sube por la escalera de mármol y, como la gran dama que podrá ser luego, se ajusta ahora el zapato de taco, advertimos un pasado que ya se está desvaneciendo y un futuro que todavía no se ha desplegado. El retrato deja el presente como espacio que nos arroja hacia dos direcciones: frente a esa niña en la gran escalinata, resulta indecidible si el vestido, los mohines y los zapatos anticipan a la mujer adulta o si la femineidad más reconocible no es siempre una evocación a la inocencia infantil. Si “Final del juego” superpone la evocación al mármol y al cuerpo vivo, aquí lo que superpone la cámara es una serie de capas temporales en el que el presente no deja de evocar el dulce porvenir.

Las niñas-estatuas de Cortázar posan para los viajeros del tren; los retratados posan para los espectadores, gracias a la mediación de la cámara. Lejos, muy lejos está la idea de impostura, de mascarada o de simulacro. La fotografía abre otro mundo para la pose: uno que viene de la tradición del teatro y que aquí se roza con las estatuas. Se trata de la pose como elección de una posición en el universo del sentido para hacer legibles ciertos sintagmas como “hombre pensando”, “mujer seductora”, “niña estudiosa” o “joven extravagante”. Es decir, se trata de posar, de dejar el cuerpo quieto de cierta manera o abandonar las manos o las piernas en cierta posición, de congelar un gesto asociado con el pensamiento, la seducción o la extravagancia.



Alessandra Sanguinetti, *Las aventuras de Guille & Belinda y el enigmático significado de sus sueños* (2009).

En una serie muy posterior, *Las aventuras de Guille & Belinda y el enigmático significado de sus sueños* (2009), la fotógrafa sigue los juegos de dos niñas de nueve y diez años. En algunos casos, interpretan roles más o menos reconocibles —un gaucho y una china, las que visten a la novia, o las lloronas en el velorio— o improvisados y precarios retableos que de todas maneras remiten a un universo religioso o maternal, por ejemplo. Pero otras veces —y estas son las imágenes que sacuden la serie— las chicas componen personajes y escenas absolutamente inéditas, sin codificación o nombre previo. Hay ahí una exploración de cuerpos, materiales—“ornamentos” diría la narradora del cuento—, pero también de cuerpos y actitudes que apuestan por el extrañamiento o que van en busca de lo heterogéneo, acentuado incluso más por lo casero de lo puesta en escena, lo inadecuado de los fondos, la aparición inadecuada de animales de campo en el espectro visual.



Alessandra Sanguinetti, *Las aventuras de Guille & Belinda y el enigmático significado de sus sueños* (2009).

A la luz del cuento de Cortázar, es posible advertir en la retórica visual de Sanguinetti algo del juego, como ficción que escapa al orden de lo verdadero y lo falso e incluso se escabulle también del terreno de la *performance* (en su dimensión de movimiento) para instalarse por completo en el campo de la visibilidad y la exhibición. “Exhibir no es solo mostrar, es mostrar de tal manera que aquello que se muestra se vuelva más visible, se reconozca” (Molloy 130). Dejar el cuerpo quieto para facilitar esa exhibición como dispositivo de reconocimiento de sentidos específicos: esa es la clave del juego de las estatuas y de la retórica que Sanguinetti trama con sus retratadas. El juego de las estatuas y la experiencia del retrato apuntan hacia la experiencia de producción y reproducción de poses, de invención y reciclaje de un repertorio corporal que se fuga de la normalización y también de su reverso indispensable —la impostura, la mascarada— para pensar en cambio, en el intercambio entre tiempos y velocidades como parte de las condiciones de posibilidad del reconocimiento y del sentido.

“Las fotografías” de Silvina Ocampo agregan algo a este nudo entre niñez, feminidad, cuerpo enfermo y espectacularización. El relato incluido en *La furia* narra la fiesta de cumpleaños de Adriana, una niña que sufrió un accidente y, luego de debatirse entre la vida y la muerte, queda parálitica. Como en el cuento de Cortázar, aquí también hay una narradora niña de la misma edad que explica que esta es la primera fiesta que le hacen luego de salir del hospital. Ella describe lo linda que está Adriana, con la falda de organdí blanco, la vincha de metal con flores en el pelo, “unos botines ortopédicos de cuero y un abanico rosado” (Ocampo 1982: 89). La fiesta gira alrededor de la toma de una serie de fotografías. Se describe a los invitados: Clara, el Cordero, la de los anteojos, Albina Renato, el Enanito y la desgraciada de Humberta. Se describe la espera antes de la llegada del fotógrafo, un tiempo vacío en el que Albina Renato baila “La muerte del Cisne’ (pero en broma)”, hasta que el profesional, un fotógrafo que se llama Spirito llega a la casa con su cámara. Lo que sigue es, en algún punto, bastante previsible para este universo azulado por la nominación. La familia va armando una serie de retablos (Adriana con sus padres, Adriana cortando la torta, Adriana con un clavel blanco en una mano y el abanico negro de la tía en la otra, Adriana con los abuelos) que capturan y finalmente extinguen la vida de la convaleciente.

Ocurre que, efectivamente, aunque la técnica ya no lo requiera, uno tiende a quedarse quieto frente a una cámara. Es un modo de colaborar con el fotógrafo y ofrecer el cuerpo a la experiencia fotográfica. Justamente a esto se le llama posar para una foto: a un quedarse quieto frente a un mecanismo que nos mantendrá quietos para siempre. Por lo tanto, en la fotografía, el grado cero de la pose no atañe ni al artificio ni a la semiótica corporal que mencionaba antes. En el grado cero de la fotografía se propone una pura

y sencilla cancelación del movimiento. Esa adscripción al ritual fotográfico que empieza con la toma y termina con la imagen apunta al centro de la experiencia fotográfica, que para eternizar al retratado y salvarlo para siempre de la corrupción temporal debe identificar primero cuál es el centro de lo viviente. Y allí es donde lo fotográfico ubica al movimiento. En el cuento de Ocampo se subraya esto con especial cuidado. El cumpleaños, en el que visten a la niña de blanco como una novia para celebrar el paso del tiempo, para acompañar la fuga hacia adelante, hacia el futuro de una niña que crece, se tiñe de velorio y de ritual sacrificial. Las fotografías inmortalizan y a la vez asesinan el cuerpo ya destrozado de Adriana.

Lo que me interesa del cuento es esta apuesta por armar retablos o escenas inmovilizadas doblemente por la niña paralítica y el hecho de quedarse quieta para la cámara. Por supuesto que, además, todo terminará en una serie de fotos, es decir, de imágenes fijas. Pero lo que se relata es anterior a la fotografía, es algo así como la condición de posibilidad de la fotografía. Lo que se relata es la historia de una serie de tomas que obligan a Adriana, como el accidente que la dejó entre la vida y la muerte, a permanecer quieta, a pesar la quietud, a practicar la inmovilidad. Mientras tanto, una muchedumbre familiar murmura y se arroja sobre la comida; las tías intervienen en la toma como improvisadas vestuaristas o maquilladoras y la desgraciada de Humberta insiste en la lengua como detalle móvil, saltarina y parlante, pululando entre unos y otros, como un contrapunto a ese pobre ángel que ya es Adriana, postrada y vuelta de antemano un elemento más, junto con el abanico de plumas negras o los gladiolos, de una escena que se dirige hacia la naturaleza muerta.

Mediados por las imágenes de Sanguinetti, los relatos de Ocampo y de Cortázar van facetando la reflexión sobre la

relación entre imagen, *performance* y fijeza. En Ocampo se le pide a Adriana que se quede más quieta para inmortalizarla en un ritual que de manera vampírica la lleva a la muerte y a la eternidad dentro de la imagen; en Cortázar la quietud es una proeza que exhibe y pone brutalmente al descubierto, un cuerpo heterogéneo y fuera de este juego, más o menos irrepresentable. En Ocampo la fijeza de la imagen es instrumento de dominio, en Cortázar, acotado campo de resistencia. En el relato de Cortázar, el fin de juego es la caída del artificio. Cuando el procedimiento se revela la puesta en escena carece de sentido, como carece de sentido seguir haciendo un truco de magia cuando el truco resulta revelado. El final del juego es el final del afeitado que ya no alcanza a cubrir el cuerpo deforme. Pero también el juego se termina, porque lo que se termina es la competencia. No hay forma de competir con Leticia en el momento en que deja de haber representación porque representación y verdad coinciden. La última estatua está hecha con joyas reales por una niña que sufre algún tipo de parálisis y que es capaz de quedarse quieta como una estatua. En “Las fotografías” de lo que se trata es del fin de fiesta. Ya no hay más que hacer con Adriana, una vez que la familia le chupó la vida, a fuerza de amor filial e imágenes para la posteridad que empieza ahora mismo

Dos regímenes se ponen en escena aquí. Por un lado, una economía de la representación en la que entra el juego de duplicaciones y poses; por otro lado, un trabajo con dispositivos que toman a los cuerpos como materiales reales para hibridarse con una serie de objetos del campo visual: la máquina de fotos y el arte o la tortura de la pose en el caso de Ocampo; la pose inmóvil que se contempla desde un tren en movimiento, la estatua viviente que parece una tabla de planchar, en el caso de Cortázar. Por eso hay que dejar de leer estos relatos como textos únicamente sobre la representación (la copia degradada, el simulacro, la farsa

familiar, la imagen como aquello que se lleva la vida, etc.) y empezar a pensarlos como relatos sobre bioarte. Porque en el cruce entre las máquinas, las estatuas, las niñas y las adultas, emerge un dispositivo de exhibición del cuerpo como performance visual y una reflexión sobre el uso de lo vivo como material (necesariamente inerte) en la configuración de prácticas estéticas. Ese soplo vital que se transfiere a la imagen y nos hace pasar de la fotografía al cine recorre aquí un camino inverso o un regreso al punto de partida. Los relatos se vuelven entonces una reflexión sobre los efectos de cruzar el régimen de lo vivo con la imagen fija. O sobre, los efectos estéticos, políticos, mortuorios, paralizantes, de la imagen que, bajo la forma del ritual o del juego, aquietta y libera, el pulso de lo viviente.

Bibliografía

- Bataille, G. (2003). "La estructura psicológica del fascismo". *La conjuración sagrada. Ensayos 1929-1939*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, pp.137-80.
- Cortázar, J. (2001). *Final del juego*. Buenos Aires, Alfaguara.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. New York, Routledge.
- Mancilla Mardel, C. (2008). *El concepto de belleza contenido en el juicio del mito de Paris*. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Santiago de Chile.
- Merleau-Ponty, M. (1968). *The Visible and the Invisible*. Evanston, Northwestern University Press.
- Molloy, S. (1994). "La política de la pose". *Las culturas de fin de siglo en América Latina*. Josefina Ludmer (comp.). Buenos Aires, Beatriz Viterbo.
- Negri, A. (2007). "El monstruo político. Vida desnuda y potencia". En *Ensayos sobre biopolítica. Exceso de vida*. Gabriel Giorgi y Fermín Rodríguez (comps.). Buenos Aires, Paidós, pp. 93-139.

- Ocampo, S. (1982). "Las fotografías". *La furia y otros cuentos*. Madrid: Alianza, pp. 89-98.
- Sanguinetti, A. (1997). *Dulces expectativas / Sweet Expectations*. En línea: <http://www.magnumphotos.com/Catalogue/Alessandra-Sanguinetti/1992/Sweet-Expectations-NN192870.html>
- . (2009). *Las aventuras de Guille & Belinda y el enigmático significado de sus sueños. The adventures of Guille & Belinda*. En línea: <http://alessandrasanguinetti.com>