

Generación VHS

Lucio Ferrante
Universidad Nacional de Mar del Plata

Antes de la década de los noventa, hablar de un circuito de “cine fantástico en Argentina” resultaba una anomalía. Tal movimiento era inexistente. Si bien hubo intentos sostenidos por parte de diversos cineastas (siendo el caso de Emilio Vieyra el más relevante), la construcción de un cuerpo sólido de obras en torno al género no era, aún, un hecho fáctico.

Al trabajar con un circuito que, lejos de haber finalizado su recorrido, se encuentra en permanente crecimiento y transformación, resulta indispensable utilizar un término específico: “estructura de sentimiento”. Williams utiliza esta expresión para referirse a ciertos cambios –intangibles– en una cultura: “es la hipótesis de un modo de formación social explícito y reconocible en tipos específicos de arte, que se distingue de otras formaciones semánticas y sociales mediante su articulación de *presencia*” (179). Entonces, la “estructura de sentimiento” resulta indispensable a la hora de preguntarnos acerca de los cambios que ocurren en determinada área de la sociedad. Permite comprenderlos –como un grupo de relaciones internas específicas, entrelazadas, pero también en tensión– teniendo en cuenta al “pensamiento tal como es sentido, y [al] sentimiento tal como es pensado” (Williams: 175). Por lo tanto, se trata de observar los vínculos que se pueden encontrar entre la cultura y otras tantas esferas de la vida social, pero también se trata, en palabras de Néstor García Canclini, de tener en cuenta que “Estudiar procesos culturales es (...), más que afirmar una identidad

autosuficiente, conocer formas de situarse en medio de la heterogeneidad y entender cómo se producen las hibridaciones” (García Canclini: párr.16).

La convergencia de nuevas tecnologías como el, por entonces novedoso, sistema VHS que llegó al país durante la década del ‘80 –en sintonía con la posibilidad de editar imágenes en computadoras hogareñas– permitió a una generación de jóvenes realizadores plasmar aquella cinefilia extranjera con la que se nutrieron en su temprana juventud, pero que nunca tuvo una contrapartida local.

La generación que nos compete es aquella que denominaremos, utilizando un término inaugurado por el director de cine brasilero Felipe Guerra, “hijos del video”. Guerra utiliza este término para referirse a una generación de cineastas que empezaron a hacer sus películas con cámaras VHS, sin una formación técnica previa y cuyas únicas escuelas de cine eran los video-clubs. En este punto sería interesante pensar cómo la convergencia de elementos tecnológicos, en teoría, dispares (cierta educación sentimental *pop* brindada por la cultura *video club*, en relación con la primera democratización real del *hacer cine*) constituyen, en palabras de Raymond Williams “La formación de una nueva clase, la toma de conciencia de una nueva clase, y dentro de esto, en el proceso real, el surgimiento (a menudo desigual) de elementos de una nueva formación cultural” (164).

Situada a finales de los ochenta y principios de los noventa, esta generación de jóvenes cinéfilos con aspiraciones a cineastas se caracteriza por su autodidactismo pero, sobre todo, por un ímpetu salvaje por la realización inmediata. Abandonan la realización audiovisual en fílmico (Super 8 mm) en pos de una herramienta más práctica y simple de operar: el VHS. A diferencia de las viejas cámaras analógicas que requerían una revelación y montaje manual, el nuevo sistema de grabación no sólo permitía la visualización del

material grabado de forma inmediata, sino también una captura de sonido era mucho más práctica, ya que las cámaras tenían un micrófono incorporado.

En síntesis, aprovechando el abaratamiento de los costos de producción propios del desarrollo tecnológico de fines de siglo XX (la filmación en VHS o digital, la edición en computadoras hogareñas), el circuito del cine fantástico nacional, lleva a un extremo el *hacer*. Esto implica la torsión entre técnica y estética, en donde el ímpetu por *hacer* aprovecha al límite las posibilidades técnicas y articula modos estéticos despreocupados en términos de “calidad” o con una ligazón ajustada entre lo estético, el soporte y las posibilidades técnicas. Una de las problemáticas inmanentes a la grabación en VHS era su rudeza en cuanto a imagen y, por ende, la poca competitividad del producto final con productos filmados de manera más refinada y profesional. Esta es una de las principales problemáticas con las que se encontraron los “hijos del video” a la hora de querer narrar un *film* de tintes fantásticos: ¿Cómo realizar una película de género serio, en un país sin tradición y sin recursos técnico/monetarios? Podríamos pensar que, en el cine “de género” *under* de finales de los noventa, hay un modo de apelar al terror con plena consciencia de su carácter implantado en nuestra cultura. Consciencia también respecto de la fricción que producen los elementos propios del género al hacerlos funcionar en Argentina. Gran parte de estas propuestas optan, entonces, por salir por la tangente y por saturar su pertenencia al género: ya sea por giros hacia el humor que desactivan la tensión propia del género con risas o por la permanente parodia. Entonces, sin intentar hacer un cine “serio”, la productora FARSA Producciones, piedra angular de este movimiento, optó por tomar sus defectos técnicos para exacerbar el carácter paródico y humorístico de sus películas, apelando siempre a sus experiencias “adolescentes” de formación como espectadores de cine de videoclub y televisión.

I. Un punto de partida: 1997

La fecha de referencia temporal que tomaremos como punto de partida para analizar el circuito es el año 1997 con el estreno de la película *Plaga zombie* (Parés, Saez), de FARSA Producciones. A partir de su aparición, es posible identificar un cambio de paradigma en los modos de producción y circulación del cine independiente en Argentina. Pablo Parés, uno de sus directores, comenta que creció sin la posibilidad de ver el cine que más lo atraía hecho en el país. Parés señala que, hasta el año 2008, el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) tenía una política rígida respecto a los subsidios para cine fantástico en Argentina. Resulta curioso observar cómo un país que generó una gran cantidad de leyendas y de monstruos autóctonos no tiene tradición cinematográfica en el género.

Podríamos arriesgar nuestra primera tesis: el NCFA nace por una necesidad, la de saldar una deuda pendiente: la no existencia de un circuito de cine de género en Argentina. Aquí radica el principal motor de FARSA Producciones, que también es el del circuito en sí mismo: la preponderancia de trabajo, la acción permanente, el hacer, hacer y hacer: “tanto tiempo bajo este sistema, sumado a la aparición de las nuevas tecnologías generaron la necesidad del otro cine. De un cine de otros géneros y de un cine hecho con otros métodos. Al sistema no le importábamos, por eso hicimos un nuevo sistema” (Parés Ctdo. en Raña: 14).

Plaga zombie fue realizada por un grupo de adolescentes que, sin previos estudios en la materia y con un presupuesto acotado (\$600 en aquel entonces) decidieron plasmar en la pantalla la cinefilia con la que formaron su educación sentimental: cine *trash* –por lo general comedias de horror– de videoclub y televisión. La película nace, entonces, en un marco cultural específico y a partir de una doble vertiente. Por un lado, una cierta experiencia

generacional; por el otro, la posibilidad de acceso a nuevas tecnologías: el VHS, con su posibilidad tanto de registro como de edición. Al respecto, Parés comenta que “los primeros proyectos que arrancamos a hacer (...) eran para filmar en Super 8, que estaba muerto en los ochentas y principio de los noventas (...) y llegaron las cámaras de VHS y la idea de poder grabar y ver los resultados inmediatos nos abrió los ojos” (Parés Ctdo. en Aguilar, s/n).

Plaga zombie está saturada de referencias en diferentes niveles: desde los parlamentos hasta la trama narrativa; desde los personajes hasta los conflictos y los enemigos, que no sólo son los zombies o los extraterrestres, sino también las “fuerzas internacionales” que, más que ayudar, ponen palos en la rueda. El *film* podría resumirse de la siguiente manera: frente a un inminente ataque alienígena, el gobierno norteamericano decide pactar con los invasores: a cambio de protección, los extraterrestres tendrán “vía libre” para realizar experimentos con humanos en un radio limitado. La zona elegida es Haedo, provincia de Buenos Aires. El experimento, que rápidamente se va de las manos extendiéndose al mundo entero, supone la conversión de humanos en zombies. Frente a este panorama, los únicos héroes que podrán salvar a la humanidad son Max Giggs, un matemático aficionado a las computadoras, Bill Johnson, un ex estudiante de medicina devenido jardinero y John West, un antiguo luchador de *catch* que busca regresar al ring.

Una de las particulares de *Plaga zombie* es que las referencias a las películas (en su mayoría anglosajonas) de las que, de alguna manera, FARSA es heredera, no sólo se dan en el plano del homenaje explícito, sino también en los modos en que estas películas fueron recepcionadas. Los realizadores de FARSA advirtieron que el terror para nosotros, en tanto espectadores, se hablaba en un español neutro, propio de los doblajes hechos en España o México para habla hispana. En esa línea, los nombres de los personajes también respondían

a esta lógica, dado que, lejos de ser *locales*, encarnan nombres de “héroes” como *John West*, *Max Giggs* y *Bill Johnson*.

Al respecto de la herencia cultural anglosajona, en su ensayo *El cine de terror en Argentina: producción, distribución y mercado (2000-2010)*, Carina Rodríguez plantea que “Argentina se ha alimentado sistemáticamente de esos monstruos importados, a pesar de poseer un rico acervo de seres mitológicos, principalmente en provincias mediterráneas” (88). En este sentido, las referencias de *Plaga Zombie* son múltiples ya que apelan no solo al imaginario del cine de terror y fantástico, sino también al lenguaje del cómic (en sus versiones serias) y al cine de tintes humorísticos y absurdos, en la línea de *Diabólico (Evil Dead)*, Sam Raimi, 1983) y *Mal gusto (Bad taste)*, Peter Jackson, 1987).

Entonces cabría hacerse la siguiente pregunta: ¿Dónde reside lo *nacional* en *Plaga zombie*? En su artículo titulado “La literatura del tercer mundo en la era del capitalismo multinacional”, Frederic Jameson asegura que “Todos los textos del tercer mundo, [...] son necesariamente alegóricos y de un modo muy específico: deben leerse como lo que llamaré *alegorías nacionales*” (170). El teórico sostiene que ninguna cultura tercermundista puede concebirse autónoma en tanto, cada una a su manera, “está trabada en una lucha de vida o muerte contra el imperialismo cultural del primer mundo, una lucha cultural que es en sí misma el reflejo de la situación económica de esas áreas penetradas por distintas fases del desarrollo capitalista” (Jameson: 168).

Podría pensarse que la *alegoría* a la colonización cultural norteamericana en *Plaga zombie* residirá en un permanente ida y vuelta entre lo nacional y lo extranjero. Esto se observa no solo en el plano lingüístico (la decisión de que los *films* estén hablados en español neutro), sino también en el plano narrativo del *film*. Por ejemplo, la presencia de una entidad

extranjera (el FBI) que, aliada con los extraterrestres, permite que éstos realicen experimentos en los habitantes de Haedo, oeste de Buenos Aires. Así, el *espíritu nacional* se logra por la amalgamación entre parajes definidos de la geografía local en paralelo con la presencia de entes extranjeros.

En la primera parte de la trilogía, Mike, un personaje menor, lee un cómic de una editorial estadounidense (DC Comics) que describe un ataque alienígena. El comienzo de *Zona mutante*, segunda parte de la trilogía, es aún más explícito: a partir de una proyección de diapositivas del mapa de Haedo, el espectador observa el esparcimiento de la enfermedad por la ciudad. Un poco más tarde, en la misma película, por una conversación entre dos agentes del FBI, el espectador descubre que el gobierno había participado en una misión denominada “Kaihoró”, en alusión directa a la anteriormente nombrada *Mal gusto*.

Pese a las dificultades técnicas, al casi *inexistente* capital invertido en el *film* y a la experiencia no “institucionalizada” de sus realizadores, con *Plaga zombie*, FARSA Producciones logró dar el puntapié inicial a un circuito cinematográfico (con una fuerte importancia en la amistad y la camaradería) que cada vez acumula mayor cantidad de *films*. Al respecto, Carina Rodríguez comenta que “Una década (a partir del año 2000) bastó para poblar la producción nacional con casi 100 largometrajes de zombis, asesinos y vampiros, superando en poco tiempo la marca histórica de alrededor de 30 filmes en 70 años de historia” (13).

Así, al margen de la industria, estos *guerreros del cine* –como los denomina Matías Raña en su libro homónimo “por su lucha profunda y desigual: la de los medios que disponen para crear sus obras” (17)– encontraron su único lugar posible generando espacios de pertenecía inexistentes hasta aquel entonces. Los agentes del movimiento entendieron que *la*

unión hace la fuerza, trabando así un colectivo o, más bien, una red entre directores, productores, guionistas, actores, técnicos, editores y demás profesionales involucrados en el cine de género de nuestro país. A fuerza de insistencia y de un permanente *hacer ante todo pronóstico* edificaron bases necesarias para el crecimiento del movimiento: nuevos festivales como el Buenos Aires Rojo Sangre y el 1000 Gritos y nuevos canales de distribución especializados, como VideoFlims y SRN Distribucion.

II. Un punto de inflexión: 2008

Poco más que diez años después del estreno de *Plaga zombie*, diferentes realizadores que “venían filmando alejados de la financiación estatal, comenzaron a instrumentar las maneras de salir de una especie de clandestinidad cinematográfica” (Rodríguez: 123). En este sentido, resulta imprescindible destacar el estreno de *Visitante de invierno* (Esquenazi): primera película netamente de horror realizada con apoyo del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) en dos décadas. Ese mismo año, Adrián García Bogliano logra que su séptima película (*Penumbra*) obtenga apoyo estatal. Un camino alternativo para los realizadores fue el de los concursos organizados por el INCAA, que, a pesar de ofrecer un monto menor respecto de las vías de financiación *oficiales*, funcionaba como un puntapié necesario para que determinadas películas pudieran ver la luz. Mediante esta vía, Javier Diment financia *La memoria del muerto* (2011); Demian Rugna y Fabián Forte post producen y realizan la transformación, de digital a fílmico, de *Malditos sean!* (2011).

Cuando todo parecía indicar que el cine de género nacional solo quedaría en una anécdota, poco a poco, el circuito comenzó a salir del *ghetto* logrando rendimientos notables para propuestas atípicas en el panorama nacional. Uno de los casos que mejor ilustre este

punto sea, quizás, el de *Aterrados* (Rugna, 2018), *film* de horror sobrenatural que, entre su estreno en mayo y su cierre de recorrido en pantallas oficiales, en junio vendió 27.229 entradas. A pesar de un alcance algo limitado (un estreno en noventa pantallas oficiales y escasa publicidad tradicional), *Aterrados* logró ser la cuarta película de terror más exitosa del cine argentino, detrás de *No dormirás* (99.000 tickets), *Sudor frío* (86.000), y *Resurrección* (64.000).¹

Si bien al cine fantástico argentino aún le queda un largo camino por recorrer, poco a poco, los agentes que conforman el circuito comenzaron a lograr el objetivo anhelado: que sus propuestas, atípicas en una primera instancia para el *canon* oficial, obtengan subsidio estatal y una cuota de pantalla que, aún alejada de la de los grandes tanques, es superior a la visibilización que alcanzarían en el marco de la *alternatividad*. La clara profesionalización del ámbito del cine de género llevó a que hubiese otro tipo de pretensiones a la hora de la distribución y la comercialización de las películas que, en algunos casos, implicaban grandes inversiones privadas y, en otros, subsidios del Instituto.

Referencias bibliográficas

- García Canclini, Néstor (1997). "El malestar de los estudios culturales". *Revista Fractal*, 6, año 2, volumen II. 45-60. Disponible en: <http://www.mxfractal.org/F6cancli.html> Néstor García Canclini.
- Elian Aguilar. (2016, 22 de diciembre). D.I.A. (Directores Independientes Argentinos) - Pablo Pares - Primera Parte. Obtenido en <https://www.youtube.com/watch?v=okJL57Qb3Gk&t=891s>
- Jameson, Fredric (2011). "La literatura del Tercer Mundo en la era del capitalismo multinacional". *Revista de Humanidades*, 23. 163-193. Disponible en: <http://revistahumanidades.unab.cl/numero-23-junio-2011/>
- Parés, Pablo (2010). "Prólogo". En *Guerreros del cine argentino fantástico e independiente*. Buenos Aires: Fan Ediciones. 13-16
- Raña, Matías (2010). *Guerreros del cine argentino fantástico e independiente*. Buenos Aires: Fan Ediciones.

¹ Datos extraídos de la web <https://web.ultracine.com/>

Rodríguez, Carina (2014). *El cine de terror en Argentina: producción, distribución, exhibición y mercado (2000-2010)*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.

Williams, Raymond (2009). *Marxismo y literatura*. Buenos Aires: Las cuarenta.