

Entre lo bello y lo monstruoso

Por Ofelia Meza*

Resumen: La moda comparte con el cine de terror el carácter monstruoso de la transformación del cuerpo. En este artículo, realizaré una lectura sobre el cortometraje *MUTA* (2011), de Lucrecia Martel, desde una perspectiva que pone el foco en la dimensión material de los objetos codificados de belleza femenina que guardan la promesa de feminizar los cuerpos en pantalla. Parto de las siguientes preguntas: ¿Cómo hacen los objetos para prometer felicidad? ¿Cómo se muestra aquello que se invisibiliza en lo cotidiano? ¿Cómo hace el cine para volver extraña y monstruosa la utilidad de los objetos asociados con lo femenino? Para esbozar algunas respuestas, propongo partir del carácter artificioso del cine al construir modelos de conducta, para luego observar cómo el introducir la falla en los objetos que se muestran en la imagen permite pensar potencialidades críticas que evidencian la construcción de ciertos sentidos establecidos.

Palabras clave: cuerpos, objetos, moda, terror, cine.

Entre o belo e o monstruoso

Resumo: A moda compartilha com o cinema de terror a natureza monstruosa da transformação corporal. Neste artigo, analisarei o curta-metragem *MUTA* (2011), de Lucrecia Martel, a partir de uma perspectiva que foca na dimensão material dos objetos codificados de beleza feminina que guardam a promessa de feminilizar os corpos na tela. Parto das seguintes questões: “Como os objetos prometem felicidade? Como se mostra aquilo que é invisível na vida cotidiana? Como o cinema torna estranha e monstruosa a utilidade dos objetos associados ao feminino? Para delinear algumas respostas, proponho partir da natureza artificial do cinema na construção de modelos de comportamento, e depois observar como a introdução do fracasso nos objetos mostrados na imagem nos permite pensar em potencialidades críticas que evidenciam a construção de determinados significados estabelecidos.

Palavras-chave: corpos, objetos, moda, terror, cinema.

Between the beautiful and the monstrous

Abstract: Fashion shares with horror cinema the monstrous nature of body transformation. In this article, I will read the short film *MUTA* (2011) by Lucrecia Martel from a perspective that focuses on the material dimension of the coded objects of feminine beauty that hold the promise of feminizing the bodies on

screen. I start from the following questions: “How do objects promise happiness? How to show that which is invisible in everyday life? How does cinema make the usefulness of objects associated with the feminine strange and monstrous? To outline some answers, I propose starting from the artificial nature of cinema when constructing models of behavior, and then observing how introducing failure in the objects shown in the image allows us to think about critical potentialities that show the construction of certain established meanings.

Key words: bodies, objects, fashion, horror, cinema.

Fecha de recepción: 14/05/2024

Fecha de aceptación: 16/07/2024

Lo bello es una especie dentro de lo raro.

María Negroni.

Introducción

En este artículo propongo analizar el film *MUTA* (2011), de Lucrecia Martel que forma parte de “Women’s Tales”, una serie de cortometrajes realizados desde el 2011 por directoras de todo el mundo para la marca de ropa *Miu Miu*, perteneciente a la casa PRADA¹. El film escenifica las prendas de la marca en un relato ficcional que busca *enmarcar* –darle un marco y marcar con una estética reconocible– un producto a través del cine en lo que hoy en día se conoce como el subgénero del “fashion film”². Es decir, son aquellas producciones audiovisuales realizadas por las marcas de moda que recurren a las formas del lenguaje cinematográfico para apuntar, más que a las ventas en

¹ Desde el año 2011, la marca *Miu Miu* realiza una serie de cortometrajes titulada “Women’s Tales” en el que distintas directoras son convocadas para enmarcar las prendas de la marca en breves relatos ficcionales. Entre algunos nombres de directoras que participaron se encuentran Agnès Varda, Zoe Cassavetes, Alice Rohrwacher, Carla Simón e Isabel Sandoval, entre otros.

² El *fashion film* es el género mediante el cual la moda se acerca explícitamente al cine. En los últimos años se ha extendido como estrategia publicitaria de las distintas marcas de moda, llegando incluso a exhibirse en circuitos legitimados como los festivales de cine. Tal es el caso de los cortometrajes de esta serie que, desde el 2012, se estrenan mundialmente en la sección *Venice Days* del Festival Internacional de Cine de Venecia.

un sentido tradicional de la publicidad, al posicionamiento de la marca en el imaginario visual del consumidor (Uhlírova, 2013).

Para aproximarnos al análisis, trabajaré describiendo algunas secuencias del film donde considero que se pueden pensar aspectos de una familiaridad posible entre la moda y el cine de terror, a partir del lugar privilegiado que ambas expresiones dan a la dimensión material de los cuerpos en la imagen. La moda –con su intención publicitaria– y el cine de terror construyen mundos ficcionales a la medida de “lo deseable” y, aquello que se presenta como deseable se construye siempre en relación con algo que no debe serlo. Ambas se mueven sobre la premisa de que hay un estado de cosas que se transforma en otro y, a partir de ella, imponen modelos de conducta apelando a un espectador que conoce las reglas del juego. Podríamos decir que tanto la escenificación del glamour como el miedo resultan del shock del encuentro *entre lo que es y lo que podría ser* en tanto exista una transformación mediada por algo –un objeto o un cuerpo– con el que la mirada del espectador entra en contacto. En la moda y en el terror se pone en escena la importancia de la dimensión material de los objetos para construir la ilusión mediante lo sensorial.

De aquí en adelante, cuando hablemos del terror³ para pensar una familiaridad posible entre ambas expresiones artísticas, propongo entenderlo como un modo de ver y percibir el efecto fantástico a partir de una suspensión de las lógicas interpretativas propias de las convenciones realistas. Es decir, una perspectiva que nos permita pensar en categorías amplias que habiliten lecturas transversales para relacionar objetos de distinta materialidad y procedencia.

³ Carroll (2006) sostiene que el terror constituye un elemento –o una tonalidad– clave presente en el arte contemporáneo desde la década del ochenta en adelante: “Dicho en pocas palabras, el terror se ha convertido en un elemento esencial en todas las formas de arte contemporáneas, populares o no [...] Zombis, hombres lobo, niños endemoniados, monstruos espaciales de todos los tamaños, fantasmas y otras innumerables invenciones se han reproducido a un ritmo que ha convertido la última década en una especie de larga noche de Halloween” (2006: 11).

MUTA pone en escena a una comunidad de mujeres insecto que se encuentran navegando en un barco. Un misterio o un secreto que no conocemos les da un propósito narrativo a cuerpos antropomórficos que, sin embargo, no tienen rostro. La singularización de esos cuerpos, a los que difícilmente podríamos caracterizar como personajes en términos dramáticos, está dada por los objetos codificados de belleza femenina con los cuales entran en contacto. Pestañas, zapatos altos, peinados, carteras, le otorgan a este grupo un carácter coral compartido. Hay una primera introducción de la falta en el relato, que es la falta de contexto espacio temporal de la historia, que parece empezar ya empezada, que comienza por mostrar la naturaleza plástica y excesiva de esos cuerpo-objetos al ubicarlos en un no-lugar en el que no pueden cumplir su “propósito” utilitario. Esto los vuelve extraños de antemano y crea las condiciones de posibilidad para su falla o ruptura. A partir de esto, se disparan algunas preguntas: ¿Qué nos dice un cortometraje que cuenta la desorientación y la falla de aquello que debería funcionar de determinada manera? ¿Cómo la atmósfera del terror permite volver extraño lo cotidiano? ¿Qué sentidos posibles se abren al romper objetos asociados a la feminidad? El cine, en tanto artificio técnico, permite iluminar esa falla en el sentido que trastabilla. Y el mismo título del cortometraje, “MUTA”, “mutación”, pero también “silencio” –o “murmullo”– puede decirnos algo sobre un estado de cosas que podría transformarse en otro.



Figura 1: *Teléfonos rotos*

Cortar y pegar, la lógica del artificio

Podríamos decir que en cierta medida todo cine es siempre un objeto de terror. Las películas, casi desde un momento fundacional, coquetearon con monstruos de todo tipo. La propia historia del cine como dispositivo técnico remite a los fenómenos de feria (Gunning, 1990) y a cierta “anti-aristocracia” del arte.⁴ Mecánica, seriada y artificiosa, su naturaleza le permite alterar con sus procedimientos las dimensiones del cuerpo en pantalla, volviéndolo extraño y amenazante. Es decir, que el cine no solo ve, sino que tiene la capacidad técnica de mostrar aspectos de la realidad que son inaccesibles al ojo humano del espectador: recorta, amplía, disecciona para hacer que algo se vuelva visible. Una relación posible con la moda sería que la ropa actúa de un modo similar, viste al cuerpo, es una piel artificial completamente ajena a la materialidad de la epidermis, pero que, sin embargo, emula las formas del cuerpo para agrandarlas, recortarlas y crear con ellas figuras visuales. Esta relación monstruosa entre ambas disciplinas está mediada por el artificio, entendido como aquello que es lo contrario a lo natural. Nada hay de natural ni en el cine ni en la moda.

Cuando hablamos de artificio, el recorte constituye su procedimiento por excelencia. Su “no organicidad” está dada por la superposición de elementos de distinta procedencia que deben ser unidos para dar como resultado la construcción de un sentido que se cuenta a sí mismo. Como en una cirugía, en el cine los cuerpos son recortados y vueltos a pegar en función de la forma de organización de las historias que cuentan, a veces borrando los trazos de la operación y otras poniéndolos en evidencia como construcción puramente material. Al cortar y pegar, como los trazos de tela de los trajes *Miu Miu* que vemos en el cortometraje, se genera un espacio privilegiado para que lo monstruoso y la falla puedan acontecer, aunque sea como recuerdo del fragmento que es lo que antecede a toda pieza cinematográfica.

⁴ Esta es una cualidad que inicialmente comparte también con la industria de la indumentaria. Su categoría de “industria”, alejada de la contemplación distante atribuida a las bellas artes, las relegó a un grupo de “artes menores” reservado para aquellas expresiones artísticas que expresaran alguna cualidad utilitaria y, por qué no, masiva.

El cine de Lucrecia Martel vuelve la operación del recorte cinematográfico palpable. En sus películas hay una forma fragmentaria de encuadrar los cuerpos en pantalla, mostrándolos recortados y exageradamente materiales. Esto remite al concepto de “cine quirúrgico” que plantea que la tendencia a la observación en el cine de Martel se da a partir de un procedimiento particular de recorte y pegado: “Una mirada sobre las superficies pero que las disecciona, las penetra y las examina para mostrarlas como un organismo descompuesto que necesita arreglo” (Oubiña, 2009: 61). En apariencia se trata de films que se desarrollan en entornos realistas, con personajes identificables en espacios más o menos referenciados, pero que, sin embargo, aparecen extrañados. Es decir, podríamos pensarlo como un tipo de cine que tiene un vínculo particular con lo real al filmarlo de forma extraña. Esa también es la zona en la que *opera* el cine de terror que, al *desvelar* la supuesta invisibilidad de las formas que buscan borrarse como tales, vuelve extraño un espacio conocido o familiar. Al diseccionar visualmente los cuerpos en la imagen –y con la imagen–, el cine de Martel encuentra lo monstruoso y evidencia sus potencias en tanto organismo fragmentario que a la vez pertenece a un conjunto más amplio construido minuciosamente. Son películas que plasman un complejo y controlado entramado sensorial, que plantean, desde su visualidad, una no clausura narrativa (Alarcón, 2016).



Figura 2: *La apertura de un mundo*

Zonas extrañas: el barco y los lenguajes de una comunidad de insectos

Esa suerte de puerta abierta que deja la narración habilita un espacio para la lectura monstruosa del cine de Martel. *MUTA* escenifica un grupo de mujeres

insectos en un barco. El universo visual abre con los títulos superpuestos sobre una imagen móvil del agua a la cual le sobrevuelan insectos luminosos. A continuación, empezamos a ver una embarcación a lo lejos, para luego acercarnos a su interior tan amplio como vacío. Un cartel lumínico con una figura femenina brilla intermitentemente hasta quedarse quieto. Allí el mundo empieza a desplegarse y el barco a poblarse. Unas mujeres sin rostro abren una puerta y empiezan a salir de ella. Se arrastran por el piso con movimientos cortos y rítmicos como si fueran insectos buscando salir a la luz. La embarcación funciona como un mundo dentro de otro que se va desplegando como en un juego de cajas. Al principio ese mundo está “cerrado” o “guardado” hasta que las capas van abriéndose para mostrarse. Un elemento clave para pensar desde la óptica del terror es el espacio extraño por el que transitan los cuerpos en la historia. En ese sentido, en el cortometraje de Martel el agua aparece como un lugar de transición y el barco puede pensarse como una heterotopía⁵, es decir, aquello que Foucault describió como “espacios diferentes, especie de contestación a la vez mística y real del espacio en que vivimos” (1967: 5). Esos “no lugares” permiten a su vez yuxtaponer varios espacios en un solo lugar.

La embarcación dice “Paraguay” y establece así un lugar al que, no obstante, nunca termina de llegar. De este modo, se problematiza la delimitación del territorio del film, son mujeres que están en el agua, en un “entre”. La referencia se plantea entonces como una “zona” más que un lugar definido, ya que se puede intuir un ambiente reconocible, como un clima que no termina de responder a las lógicas o leyes de un espacio conocido del todo. En tanto que el barco es un mundo en miniatura con reglas propias –y aparece también una miniatura del barco adentro del barco– podríamos decir que *MUTA*, mediante esa delimitación espacial de contornos difuminados, muestra una pequeña parte de un mundo que funciona también como muestra de su totalidad.

⁵ Para Michel Foucault (1967) la figura del barco es la heterotopía por excelencia.



Figura 3: Zonas y climas

MUTA se nos presenta como un extraño lugar intermedio. Un barco en el cual unas tripulantes sin rostro vestidas con prendas lujosas de la marca *Miu Miu* se mueven como insectos por el espacio. El movimiento que realizan es lineal y emula las formas de un desfile de modas. Las expectativas de lo que sucederá son confusas y responden a ese “no lugar” que nos desorienta de entrada. El sonido es un elemento central en el cine de Lucrecia Martel, ya que no está dado como una capa que refuerce el sentido de lo que vemos, sino que, por el contrario, es pensado como una atmósfera que perturba el nivel de la imagen, volviendo extraña “la zona” en la que se sitúa la historia. Lo que no escuchamos es tan importante para el universo del film como aquello que sí. Esas zonas sin iluminar, esos sonidos que actúan como murmullos que se contraponen a la emisión de una palabra clara y reconocible, construyen el clima de su filmografía.

En el corto escuchamos que estos cuerpos hablan en guaraní, pero no hay subtítulos. Los diálogos se mezclan con el resto de los ruidos. Podríamos pensar que no hay una intención estética de aclarar el contenido de ese diálogo para el espectador. Los cuerpos, sin embargo, se entienden y actúan en consecuencia, es el idioma mediante el cual se comunican entre ellas. La voz que habla en guaraní dice: “Mis hermanos, ¿quién puede guardarlo bien? ¿Quién puede guardarlo mejor?”. Se introduce así un misterio relacionado a un objeto o a un secreto. Independientemente del significado de las palabras que se pronuncian confusamente, la imagen acompaña ese movimiento de ocultamiento. Las reglas

del suspenso responden a la organización de la información. La construcción de la intriga siempre se pregunta: ¿quién sabe más? En el cortometraje, la respuesta es unilateral, las mujeres insecto saben más que el espectador que, contrariamente a lo que ocurriría en una linealidad de progresión clásica, no llega a reconstruir las partes del misterio porque no tiene las pistas para hacerlo. Así, estos cuerpos femeninos forman una comunidad, en la medida en que comparten un secreto que permanece oculto para un tercero: el espectador. Cualquier intento de ordenar estos acontecimientos se ve frustrado de antemano y cualquier palabra clave se obtura con la imposibilidad de la comunicación directa. Se produce así un extrañamiento en quién mira, como si el efecto del “no saber” o “no entender”, que en una organización narrativa clásica se revelaría sobre el final, fuera lo que sostiene el film. Un film que empieza en el medio, crece por él y termina sin el alivio de una resolución.



Figura 4: *Cartas rotas*

Las mujeres sin rostro se pasan entre ellas una carta que debe ser destruida. Intentan comunicarse por teléfono con el exterior y nadie contesta. Hay una confusión por salir a ese mundo y los cuerpos parecieran no terminar de adaptarse al espacio que transitan. En este barco sin ancla, lo que orienta a los cuerpos no son las coordenadas espacio-temporales, sino los objetos. Vestidos, carteras, pestañas postizas, peinados elevados y zapatos de tacón, operan como una singularización de estas figuras, que, al no tener rostro, los reemplazan por objetos codificados de la belleza femenina. Por ende, son estos los que hacen que esos cuerpos se nos aparezcan como tales, codificando visualmente aquello que ve el espectador.

Objetos felices, una materialidad a medida de lo deseable

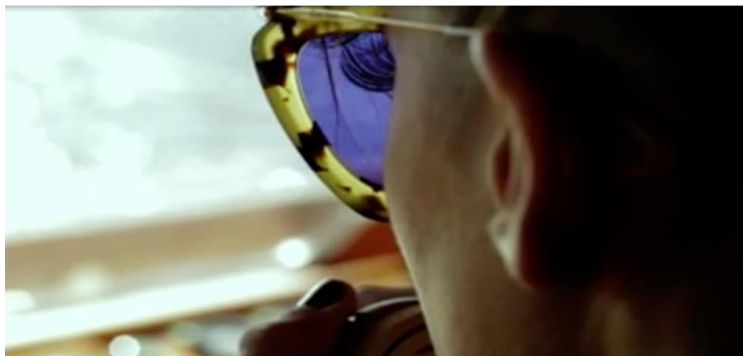


Figura 5: Anteojos y pestañas

Lo bello y lo monstruoso se construyen a partir de las miradas de los otros. Requieren de la expectación y funcionan en relación con algo más que actúa como modelo de “lo normal”. Tanto la moda y la publicidad como el terror operan dentro del marco de lo deseable/indeseable respecto a cierto parámetro conductual y apelan a que el espectador, a partir de una identificación, se imagine en esa situación hipercodificada que le presenta la ficción. La publicidad es la puesta en escena del *glamour* (Berger, 1972), una puesta en práctica de una suerte de operación que puede desplegarse de la siguiente manera: *alguien observa a un otro que se transforma en otra cosa mediante algo —generalmente un objeto que puede ser adquirido— y, en consecuencia, obtiene un estilo de vida deseable*. De aquí la importancia de pensar la noción de *glamour* como “hechizo de la mirada” (Berger, 1972). Es la mirada la que orienta —y desorienta— hacia esos objetos, atribuyéndoles sentidos codificados visual y culturalmente. Lo deseable, entonces, se construye siempre en relación con algo que no debe serlo. En ese sentido, el terror se mueve por el mismo camino, aunque en la dirección opuesta; también impone modelos de conducta que indican, apelando al miedo de un espectador que conoce las reglas del juego, aquello que le puede pasar por desear lo que no debe. Podríamos decir que tanto el efecto glamuroso como el terrorífico resultan del *shock* del encuentro de dos mundos: *el que es y el que podría ser* en tanto exista una transformación mediada por algo más.

Si en el cortometraje los objetos son los que singularizan los cuerpos femeninos y les otorgan el conflicto argumental, son esos mismos objetos quienes encarnan la promesa de ese “algo más”. Podríamos nombrar como “objetos felices” a aquellos que culturalmente funcionan como promesa de que la felicidad es lo que se sigue de la proximidad con ellos (Ahmed, 2021). La felicidad es lo entendido como deseable y su relación con la femineidad es muy estrecha en tanto esta constituye el destino deseable del imperativo patriarcal. En ese sentido, los objetos de consumo aparecen como instrumentos para acercarse a ese fin. La promesa depositada en ellos dirá que, al cumplir el camino presentado como deseable, la felicidad será la recompensa.⁶

En el terror y en la publicidad aparece la importancia de la dimensión material del objeto para construir la ilusión mediante lo sensorial. Y esa atribución afectiva que le hacemos a los objetos, es decir, que tengan “la capacidad” de hacernos felices, supone el reconocimiento de que la felicidad comienza en un lugar distinto del sujeto que puede utilizar esta palabra para describir una situación. En este camino aparece una figura fundamental que es la de la *orientación*, que funciona como un hilo para seguir en determinada dirección. Esta orientación está delegada en determinados objetos en un doble movimiento que nos guía hacia cierta idea de felicidad, a la vez que la idea de felicidad nos remite a determinados objetos. Estos son creados y circulan de mano en mano acumulando valor positivo en la transmisión como bienes sociales, en función de un horizonte de experiencias compartido de aquello que es deseable. Siguiendo esta línea, podríamos pensar entonces que, si la femineidad es lo deseable, es algo que también se encuentra *afuera* y, que más que un punto de partida es el camino hacia algo, *un movimiento* repleto de objetos materiales artificiales que nada tienen de natural. Aquí aparece la cualidad instrumental de esos objetos que son los encargados de cumplir, con su utilidad, ese camino que culminaría

⁶ Ahmed distingue tres aspectos en relación con la felicidad: el afecto (ser afectado por algo), la intencionalidad (ser feliz por algo que funciona bien) y la evaluación posterior (ser feliz por algo lo hace bueno).

en la felicidad. En términos afectivos, ese valor simbólico está relacionado con la intencionalidad depositada en una promesa, o sea, ser feliz por algo que funciona correctamente en última instancia garantizaría una buena evaluación moral de ese objeto. Ser feliz por algo que funciona —que es útil— lo hace a su vez a uno merecedor de esa felicidad.

La falla de las promesas, una estética para cuerpos desorientados



Figura 6: *Desorientación*

Pero, ¿qué sucede cuando estos objetos diseñados intencionalmente para generar ese efecto/afecto funcionan mal y desestabilizan la evaluación del “buen sentir” último? El cortometraje de Lucrecia Martel puede pensarse en esta intersección. En *MUTA* los objetos de belleza se presentan como excesivos al punto de la falla: las pestañas que se caen por su grosor exagerado, los zapatos muy altos que claquean⁷ torpemente, los peinados que son demasiado pesados para los cuerpos y los anteojos desproporcionadamente grandes para las caras. Hay un intento de comunicación con el mundo exterior que es bloqueado. Los objetos aparecen también como un canal de comunicación que está quebrado: el teléfono roto, la carta que se destruye, la cartera que vibra insistentemente sin que podamos ver qué contiene en su interior. No se puede salir o entrar a ese mundo en miniatura. La temporalidad es confusa, pero se abre y se clausura como si se tratara del pasaje del amanecer al anochecer. Como en un gesto de

⁷ Palabra que indica un sonido seco y de breve duración.

materialidad excesiva, los accesorios son los que dan forma a esos cuerpos y finalmente son lo que queda cuando estos se desintegran y desaparecen de la imagen. Lo que queda es la segunda piel del artificio, una huella que podría pensarse también como operación que insinúa la repetición de la misma acción. Si sabemos que el ser de los objetos, en tanto artefactos, depende de su funcionalidad, al fallar llaman la atención sobre sí mismos y revelan su naturaleza excesivamente material. Quedan como puros cuerpos plásticos y brillantes, que ya no le sirven a nadie y, es precisamente por eso, que pueden afirmarse como cuerpos con valor en sí mismos. *MUTA* parece decirnos que esas pieles están para ser “utilizadas” en tanto uno reconozca su naturaleza falsa y artificial. Son pieles-objeto que, si pueden averiarse o funcionar mal, significa que la feminidad no es un atributo de las cosas en sí. Por el contrario, es algo que, al igual que la felicidad, está en la mirada de quién mira.



Figura 7: *Pieles-objeto*

De este modo, podríamos pensar que es a través de la falla que se introduce una suerte de “vacilación” (Todorov, 2006), es decir, un efecto “entre” las causas que se le atribuyen a un fenómeno. En ese sentido, el género fantástico —y el terror como subgénero de este—⁸ es el que privilegia ese movimiento “entre” causas naturales y sobrenaturales de los acontecimientos que se presentan en los bordes de la convención realista. Como en una película de terror, en el corto de Martel se abren cada vez más preguntas: ¿De dónde vienen esos cuerpos?

⁸ Para esta consideración, sigo una línea de reflexiones que piensan al terror como un subgénero del fantástico (Todorov, Jackson, otros). Sin embargo, es importante tomar en cuenta que se trata de una discusión teórica entre quienes trabajan el tema.

¿De quién es la mano que intenta subir al barco? ¿A quiénes miran con los binoculares y con quién intentan comunicarse? No hay respuestas definitivas, lo amenazante no se encarna en una imagen concreta y esto hace que el peligro sea latente. Los cuerpos aparecen aturdidos por la superposición de estímulos sonoros y los objetos rotos los orientan mal en un espacio que los rechaza y choca con ellos. A excepción del final, casi no hay música para aliviar la tensión, sino que lo que escuchamos son las pestañas y los tacones claquear como insectos. La vacilación de los objetos en ese espacio heterotópico y desanclado genera una sensación de desorientación que invita a habitar el estado de vaivén entre una cosa y otra, entre una posible explicación y otra, porque como las pestañas que se caen, los teléfonos que nadie atiende y las cartas que se rompen, nada termina de cerrar, de funcionar, de explicar.

Conclusión

Hasta aquí he propuesto algunas ideas de lectura sobre el cortometraje de Lucrecia Martel como una intersección entre el cine de terror y la moda. Estas dos expresiones artísticas privilegian la dimensión material de los cuerpos y objetos que aparecen en las imágenes. A partir del trabajo con el artificio y su procedimiento de recorte y pegado para generar sentidos, el cine por su propia materialidad técnica hace uso de la dimensión material para construir ideas de lo que se presenta como deseable para una comunidad de espectadores. Tanto el cine de terror como la búsqueda del posicionamiento publicitario de la moda operan como un regulador de conductas que los espectadores reconocen como tales. Una serie codificada de comportamientos se despliegan en estas representaciones que pueden ser premiadas, en el caso de la publicidad, o castigadas, en el caso del terror. ¿Cómo se vehiculizan estas ideas? En este artículo propongo que, en ambos casos, estas construcciones en torno a lo deseable están mediadas por los objetos en tanto garantes de una promesa de transformación. Entonces, podríamos pensar que esos objetos son lo que Sarah Ahmed (2021) denominó “objetos felices”, es decir, aquellos que le prometen la

recompensa de la felicidad a aquel que entre en contacto con ellos. Sin embargo, en el cortometraje lo que aparece es, precisamente, la falla de esos objetos, que por lo tanto no pueden cumplir con ese “buen fin” último. Como he expuesto a lo largo del texto, en el caso de *MUTA* la finalidad de esos objetos codificados de belleza femenina es feminizar a los cuerpos de esas mujeres-insecto que aparecen en pantalla. Se trata de objetos de belleza que singularizan a ese elenco coral que no podría pensarse como “personajes” en términos dramáticos. Esos objetos fallan, están rotos o son demasiado excesivos para garantizar su correcto funcionamiento. Este exceso desborda sus formas y los muestra como cuerpos puramente plásticos. Sobre el final del corto, las pestañas quedan parpadeando sin párpados, como si el movimiento del cuerpo fuese generado por estas y que, por lo tanto, puede seguir sin él. Vuelven a superponerse a la imagen unos puntos lumínicos como insectos, igual que al principio del film. Una circularidad se hace presente como insinuando que esos cuerpos-insecto vuelven sin rostro a la noche, dejando sus vestidos y accesorios en el barco. Esto deja un excedente en forma de cuerpos de todo eso que ya no sirve para nada: pieles de plástico que quedan a disposición de alguien que quiera usarlas después, en una insinuada repetición de la acción de ese mundo que se despliega y se vuelve a guardar al bajar el sol. Al introducir una duda en aquello que debería “feminizar” esos cuerpos, pero que cumple su función a medias, los objetos quedan al descubierto como puro artificio de aquello que codificamos como femenino y, por lo tanto, se evidencian los pliegues del carácter convencional de esta construcción.

Al ubicar el corto en ese lugar extrañado, Martel lleva esos cuerpos a un espacio donde los teléfonos no funcionan, las cartas no se leen, y construye así las condiciones de posibilidad de su falla. Esto se vincula con el terror en el sentido de que también responde a una lógica en la que una situación no se presenta – o funciona– como debería. Con la introducción del elemento de extrañeza en un tiempo y espacio desanclados, se mancha eso tan cotidiano que se invisibiliza

en la utilidad y queda como un cuerpo que se transforma en otra cosa y retorna como lo desconocido, amenazante y otro. El cine como lenguaje artístico lo que hace es iluminar la falla, impedir que se cierre una puerta, como la luz que se cuele tintineante en el cartel lumínico del baño al principio del cortometraje. Con su naturaleza artificiosa –reforzada por el género del terror y las telas que construyen la moda– es el arte privilegiado para echar luz sobre la desorientación que produce no tener respuestas tranquilizadoras. Y, es mediante esa falla, esa puerta que deja abierta, que se pueden repensar las categorías y relaciones de géneros, disciplinas y objetos. El artificio, con las formas exageradas que adquiere en lo bello y monstruoso, sale de su invisibilidad utilitaria para aparecer como una posibilidad de crítica y repregunta. Es decir, como un antídoto privilegiado para el cierre de todos los sentidos.

Bibliografía

- Ahmed, Sara (2021). “Objetos felices” en *La Promesa de la felicidad*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Alarcón, Fernanda (2016). “Espectros, modelos y mariposas” en *Imagofagia. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, número 13.
- Berger, John (1972). *Modos de ver*. Barcelona: GG, SL.
- Carroll, Noël (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. London: Routledge.
- Foucault, Michel (1967). “Of Other Spaces (Des Espace Autres)”. Disponible en: foucault.info (en inglés estadounidense). (Acceso en: 9 de enero de 2022).
- Gunning, Tom (1990). “The Cinema of Attraction: Early Cinema, its Spectator and the Avant-Garde” en *Early cinema: space, frame, narrative*, pp. 56-62. British Film Institute.
- Oubiña, David (2009). *Estudio crítico sobre La ciénaga*, Buenos Aires: Picnic.
- Todorov, Tzvetan (2006). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Paidós.
- Uhlírova, Marketa (2013). “The fashion film effect” en Shaun Cole Djurda Bartlett y Agnès Rocamora (editores), *Fashion media. Past and present*. pp. 118-129. London: Bloomsbury Academic.

*Ofelia Meza es Licenciada en Artes (FFYL-UBA). Investiga sobre las figuraciones del cuerpo en el cine latinoamericano contemporáneo y participa de distintos proyectos de investigación en esa clave. Actualmente se encuentra cursando el Doctorado en Historia y Teoría de las Artes en la Universidad de Buenos Aires. Es Co-directora de la revista *Encuadra*, una publicación digital sobre cultura visual, y da cursos de análisis y escritura sobre cine en vínculo con otras artes. También colabora escribiendo en distintos medios. E-mail: opemeza100@gmail.com