

## **Rasgos experimentales en *El jugador* de León Klimovsky**

Fernando Gabriel Pagnoni<sup>1</sup>

**Resumen:** El film *El jugador* (1947) de León Klimovsky presentaría en sus aspectos formales rasgos del cine *avant garde*, lo cual es significativo tomando en cuenta la ausencia de esta clase de cine en Argentina durante la época del cine clásico. El presente trabajo analiza el film y el modo en que la crítica del momento respondió a esos rasgos experimentales.

**Palabras clave:** avant garde; Buenos Aires; géneros cinematográficos; crítica; cine club.

**Abstract:** León Klimovsky's *El jugador* [The Gambler] displays formal traits of the *avant garde* cinema, which is significant given the lack of this type of movies during the period of classic cinema in Argentina. This article analyzes both the film and the contemporary critical reception of its experimental traits.

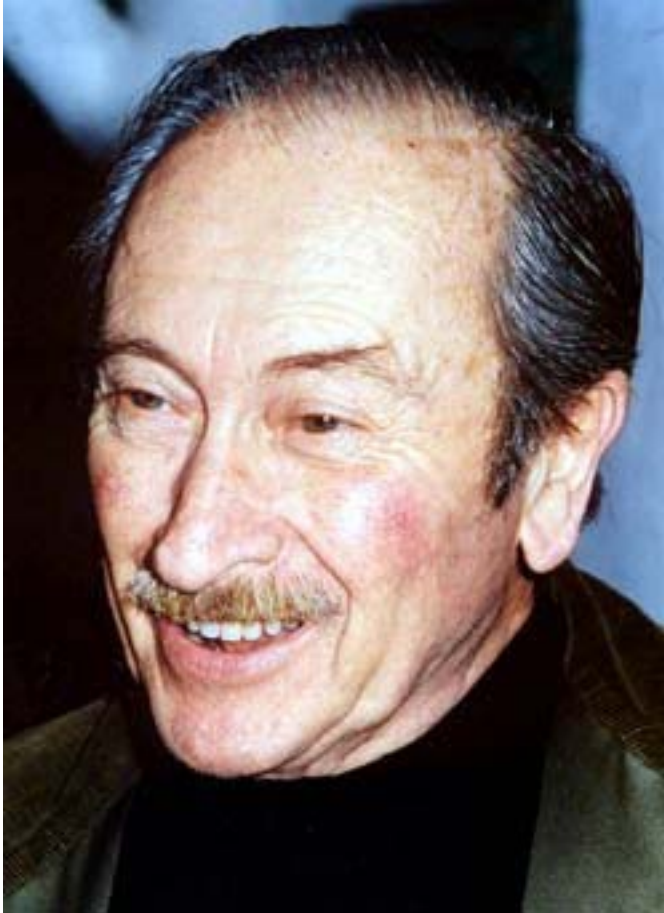
**Keywords:** avant Garde; Buenos Aires; film genre; critics; cine club.

## **Rasgos experimentales en *El jugador* de León Klimovsky**

Fernando Gabriel Pagnoni

En el número 2 de la revista *Imagofagia*, Clara Kriger plantea en su trabajo ciertas cuestiones con respecto a la investigación sobre el cine argentino en nuestro país, puntualizando las problemáticas metodológicas para su estudio profundo y crítico. Dos puntos en concreto, de ese ensayo, son los que queremos destacar para el nuestro. Por un lado, la autora comenta la falta de estudios en lo que se refiere al cine clásico argentino, el cual no goza de la cantidad de trabajos analíticos/teóricos con los cuales sí cuenta el contemporáneo. A ese respecto, menciona: “Lamentablemente la relectura del cine clásico todavía no goza de tanta popularidad. Imagino que desalienta lo engorroso que resulta buscar las fuentes primarias de ese período (...)” (Kriger; 2010). El otro punto que nos interesa y que complementa al anterior, es sobre la cantidad de películas investigadas. Según la autora, las publicaciones

teóricas giran alrededor del 10 al 20 por ciento de la producción nacional total, por lo cual llama a “diversificar los temas de interés” y a trabajar con “películas poco conocidas”.



Rescatamos estos dos puntos del artículo porque coinciden con nuestra postura. León Klimovsky (1906-1996) fue un director argentino que trabajó en el país durante la época de oro del cine clásico, antes de radicarse en España durante los años sesenta, país en donde terminó su carrera haciendo films de terror ignorados por la crítica pero muy apreciados por el público. Más recordado como fundador del primer

cine club y como gran conocedor del cine *avant garde* mundial, el cual traía al país por medio del mismo cine club por él fundado, su filmografía es, sin embargo, mayormente descuidada por los estudios sobre el cine argentino.

Nuestra intención es rescatar su primer film, *El jugador* (1947) y puntualizar rasgos formales que, consideramos, desbordarían el género en que se encuadra el film (drama), los cuales presentarían una estética experimental y surrealista, en consonancia con los gustos estéticos del autor. Para ello haremos un análisis meticuloso del film y trabajaremos con su recepción crítica, con la intención explícita de complejizar no solo la narrativa aparentemente convencional que el film presenta, sino además, rescatar a la película de su injusto olvido colocándola en su contexto.

## **Apuntes sobre *avant garde* en Buenos Aires**

Los efectos expansivos del movimiento *avant garde* europeo tuvieron la fuerza necesaria para llegar a lugares tan lejanos como Sudamérica. Podemos citar la visita de Marinetti a Brasil en 1929 o la recepción del surrealismo en Argentina. Fue en Buenos Aires donde recayó Marcel Duchamp, escapando de la Segunda Guerra Mundial. Fue también en Buenos Aires donde un grupo de estudiantes universitarios fundaron el primer grupo surrealista de América Latina y editaron una revista que trataba esta temática (Ponge; 2004). Sintetizando, el cubismo, el surrealismo, el expresionismo se desterritorializaron inmediatamente luego de su gestación y se convirtieron en corrientes universales.

Con respecto a la recepción cinematográfica de las corrientes vanguardistas, fue el mismo Klimovsky quien las introdujo en el país gracias a la creación del primer cine club en el temprano año de 1929<sup>2</sup>, el cual llevaría el nombre de Cine-Club de Buenos Aires. Ya un año antes había organizado las proyecciones en el país de films como *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene (1920) o *Crainquebille*, de Jaques Feyder (1923), entre otras. Klimovsky compromete para su primer cine club nombres tan importantes como el de Jorge Luis Borges y Ulises Petit de Murat. Las primeras proyecciones de dicha institución se dieron en la sociedad Los Amigos del Arte (en la calle Florida). Entre las décadas del veinte y del treinta, esta sociedad fue un centro de difusión de las vanguardias en música, plástica y literatura, con Klimovsky cumpliendo un rol muy importante en la parte cinematográfica (Couselo; 1991). Además, tuvo a su cargo conferencias como por ejemplo, sobre la evolución técnica del cine.

Al cierre del Cine-Club de Buenos Aires en 1932, Klimovsky continúa su labor, primero como coleccionista independiente y luego como programador de sesiones durante los primeros años de la década del cuarenta, hasta terminar en la construcción de un local denominado Cine Arte, el cual sobrevivió hasta 1945, es decir, dos años antes de su ópera prima.

Entendemos por todo lo antedicho que el cine experimental y *avant garde* era lo suficientemente conocido en el país (o al menos en Buenos Aires,

donde al fin y al cabo estaban los estudios cinematográficos) para generar una recepción o una apropiación de sus características principales. Sin embargo, eso no sucedió. Las películas clásicas argentinas no presentaron intertextos vanguardistas en sus contenidos, y cuando hubo inquietudes narrativas o estilísticas, estas estuvieron encuadradas en el formato clásico de género.

Es interesante notar al respecto que nuestro país contó con una ausencia acentuada de algunos géneros canónicos cinematográficos, entre ellos, el cine fantástico (terror y ciencia ficción), el western y el que trabajamos, el cine experimental (si lo aceptamos como un “género”, lo cual haremos solo para facilitar la claridad de



las premisas del siguiente trabajo). Por supuesto hubo excepciones, pero muchas de estas solo fueron catalogadas como de “tal o cual género” solo después de varios años, cuando la mirada crítica permitió una mejor identificación.<sup>3</sup> No nos detendremos aquí en el porqué de esta situación, ya que es parte de una futura investigación. Lo que interesa es que la presencia de una cantidad de géneros limitada, los cuales funcionaban en muchos casos como etiquetas que los productoras y distribuidoras aplicaban a las películas como forma de venta, [Altman; 2000] impedirían quizá a algunos creadores poder trabajar con las ideas estilísticas y el imaginario simbólico de géneros que no se encontraban presentes en el país. Esta situación podría haber llevado a algunos de ellos a trabajar ciertos rasgos estilísticos de un género dentro de otro con presencia en la Argentina o, directamente, más comercial. Este es el caso de *El jugador*, que se etiqueta como drama (y lo es), pero que presenta un desborde de este género al presentar un imaginario del cine *avant garde*, lo cual no es de extrañar si recordamos el interés que Klimovsky sentía por las vanguardias europeas.

Quizá consideró que era demasiado arriesgado filmar una película netamente surrealista o quizá no encontró una productora que lo financiara. Posiblemente, no le interesó filmar una película netamente experimental y sí un

drama, conociendo, por la experiencia obtenida en los años como nexos del cine más vanguardista en nuestro país, que el público nacional interesado en esa estética no era lo suficientemente numeroso como para lograr un éxito comercial. Lo que nos queda son sus films y es en un análisis inmanente de los mismos donde podremos (o no) encontrar si el cariño que León Klimovsky sentía por el cine vanguardista europeo se trasladó a algunos de sus films. Creemos que sí, y el más notorio ejemplo lo encontramos en *El jugador*, película que al ser la primera de su carrera, le permitió (quizá por inconsciencia<sup>4</sup>) jugar con sus intereses narrativos, los cuales luego fue descartando progresivamente hasta llegar a un cine más comercial (cuya cumbre fue *El conde de Montecristo* en 1954).

### **Klimovsky y *El jugador*. Una estética**

*El jugador*, film basado en la novela de Fedor Dostoievsky, narra la historia de Andrés (Roberto Escalada), quien se debate entre sus deseos de subir en la escala social y su deseo amoroso hacia Paulina (Judith Sulián), la hija de su jefe, el doctor Guerrero (Alberto Bello). Por diversos motivos y siempre impulsado por clases económicamente superiores, Andrés se verá obligado a jugar a la ruleta en varias oportunidades, hasta que el juego se convierta en un vicio para él, vicio que finalmente lo destruirá.

En este film, Klimovsky intenta integrar dos conceptos: la idea de la imagen “pura”, casi autárquica con respecto a la narración (el ojo de la cámara y sus movimientos casi como protagonistas) y una reflexión acerca de la imposición de la clase hegemónicamente superior hacia la inferior, a la cual inefablemente destruye. En el presente ensayo, nos detendremos en el primer punto.<sup>5</sup>

El film presenta momentos de experimentación entendiendo a esta como formas que obligan al espectador a mirar cuidadosamente en vez de dejarse llevar por la narración convencional. La historia es narrada de manera coherente, como todas las películas del director, pero en varias de ellas, Klimovsky introduce rasgos surrealistas. Estamos de acuerdo en llamar surreal a lo que luce extraño en sí mismo y cuestiona las fronteras entre las cosas

sólidas y las alucinatorias. Quizá a esto se deba que el director hiciera uso reiterado de los sueños y alucinaciones de los personajes en sus películas siguientes, ya que le permitía encontrar resquicios en la narración convencional “transparente” para integrar una fluidez de imágenes que se desentendían de lo que acontecía antes y después en la edición y se sostenían por sí solas como puros significantes cinematográficos y no tan solo parte de una narración.<sup>6</sup>

Antes de entrar en las discusiones acerca de las cualidades experimentales del film, debemos dejar en claro un tema ya mencionado. *El jugador* es un film convencional en su mayor parte, es decir sigue prolijamente la narración del cine clásico de Hollywood, el cual Argentina había tomado como matriz de narración fílmica [España; 2000]. El *raccord* es cuidadosamente sostenido por el montaje, los espacios son estables y si bien la película es en su mayor parte un *flashback*, este es lo suficientemente claro para no desorientar.<sup>7</sup>

El film, sin embargo, cuenta con rasgos formales que se pueden encuadrar en la experimentación fílmica creada por las vanguardias. Los mismos no están presentes en toda la película, la cual se mantiene estable en su mayor parte. Veremos luego cómo esto fue percibido por la crítica en su momento de estreno en el país.

Por debajo de los títulos de créditos de inicio de *El jugador*, transcurren una serie de imágenes que responden a dos ideas complementarias: el girar de la ruleta y el remolino que se produce en las corrientes de agua. Ambas tendrán gran importancia para el desarrollo de la fábula. Klimovsky, ya desde la introducción, crea un imaginario que no solo presenta ideas que se retomarán, sino además una edición que se presenta significativa. La similitud poética entre las dos clases de imágenes y sus movimientos invita a leer la película no solo en términos de narración, sino también a través de su clima simbólico.

Las primeras tomas fuera de la secuencia de subtítulos muestran a una serie de jugadores alrededor de una mesa de casino, apostando con desesperación sus fichas. Lo interesante y novedoso es que Klimovsky los presenta en esos primeros instantes como cuerpos fragmentados. Lo que el espectador ve son una serie de manos y ojos febriles que siguen con atención el girar de la ruleta. Las manos y los ojos son presentados antes que el cuerpo

(los primeros planos son excepcionalmente abundantes en *El jugador* y tendrán gran importancia en el film). Manos recortadas de su cuerpo volverán aparecer en otros momentos. Se las verá nerviosas, aferradas a las fichas o depositándolas en el tablero de la ruleta. Se las verá indecisas, sin saber donde estará el número ganador. Klimovsky trabaja a lo largo de la película con estas partes corporales ya que en las escenas de juego, el individuo se pierde y gana la codicia. Son los ojos que observan el girar eterno de la bolilla mientras busca en qué número caer, son las manos crispadas, lo que sobresale alrededor de una mesa de ruleta. Solo pasados los primeros instantes, el film encuadrará los cuerpos completos, entre ellos, el de Andrés.

A este se le acerca Carlos (Pedro Laxalt) quien le interroga acerca de sus sentimientos acerca de Paulina. Ambos se retiran del casino y comienza la fábula propiamente dicha, que se revela como un gran *flashback*. Los recursos para marcar el pasaje a un *flashback* son variados: ondulaciones de pantalla, volutas de humo, etc [España; 2000]. Klimovsky elige evitarlos. Andrés comenta a Carlos sobre la primera vez que vio a Paulina. En ese instante, y con su voz aún oyéndose de modo *over*, una cámara subjetiva toma el lugar de la mirada de Andrés y nos sitúa en el momento en que ve bailar a Paulina a través de los cristales de las ventanas que dan al salón del hotel. En el transcurso de esa toma subjetiva, aparece el cuerpo de Andrés en el encuadre, mostrándonos cuán poco podemos confiar en el punto de vista filmico. La narración pasa de ser en primera persona a tercera. En el momento siguiente, la edición nos lleva de nuevo al mundo actual, con Andrés y Carlos sentados uno al lado del otro, comentando el pasado. El segundo *flashback* es el que encierra prácticamente el resto de la fábula. Andrés comenta que su estado actual comenzó cuando entró al hotel donde se desarrolla la acción y la edición hace un corte limpio hacia la entrada del mismo. Podemos observar que es el pasado de la historia por la caracterización del personaje de Andrés, al cual se lo ve más joven. Sabemos también por la conversación entre los dos personajes que han pasado dos años desde la historia que relatará el *flashback* y el momento actual que funciona como introducción. Lo que nos importa aquí es como Klimovsky ignora adrede las marcaciones temporales convencionales y juega con la ambigüedad. Si bien es cierto que Andrés aparece más joven,

también es cierto que el film tiene apenas minutos de comenzado y ya ha jugado con el punto de vista del narrador, mostrando no solo la artificiosidad de la imagen sino también la de la misma narración.

Importante notar lo que ya es sabido: el *flashback* es un artilugio narrativo que devela la naturaleza artificial del cine. Pocas estrategias narrativas fílmicas denuncian tanto la artificialidad como este medio de contar algo que ya sucedió y que acontece ahora en la memoria de uno de los personajes, a la cual tenemos acceso por un período de tiempo. De ninguna manera queremos insinuar que fue Klimovsky el primero en usar este medio. El mismo ya era aceptado en la narración fílmica de la época. Lo que sí queremos establecer es cómo este recurso forma parte de un corpus de estrategias en las cuales el director pone a prueba las capacidades de la imagen fílmica para autodenunciarse como tal. La ya mencionada abundancia de primeros planos es otra de ellas.

En cierto momento de la historia, Andrés debe jugar a la ruleta del casino con el fin de juntar plata para Paulina, pero lo que gana no es suficiente. En este tejido de tensiones en los cuales Andrés se ve inmiscuido se inserta la visita de la tía Custodia (Amalia Sánchez Ariño), a quien toda la familia de Paulina daba como moribunda, y la expectación de su fallecimiento cargaba gran parte de la historia hasta ese momento, ya que solo la herencia de la tía podría salvar la situación económica del padre de Paulina (quien está fuertemente endeudado). Lo interesante de esta visita es que está narrada en tono abiertamente cómico. La anciana en su silla de ruedas solo tiene insultos y malos tratos para con su familia (excepto Paulina, a quien sí la quiere) y salidas verbales jocosas. Decidida a ganar una fortuna en el casino, se juega hasta la ruina económica su dinero, el cual pierde y con ello, la posibilidad de salvación de la familia de Paulina. Toda la secuencia que narra la visita al hotel de la tía no solo presenta rasgos humorísticos, sino que además la banda sonora que acompaña estas escenas entran claramente en la música alegre y ágil de la comedia, en franco contraste con la música predominante en el resto del film, compuesta en su mayoría por graves notas de órgano y voces de coro.

Klimovsky juega claramente con la hibridación textual y de géneros cinematográficos. Solo con la retirada de la tía la narración volverá a tomar su



tono sombrío. El director descoloca al espectador no al integrar momentos de comedia en su film, sino toda una cadena de escenas que en su sintagma, pertenecen a un género ajeno al cual están insertas, y que denuncian así como lo hacía el *flashback* con la narración, la artificialidad de los cánones genéricos de la época. El film quita de su marco de lectura pasiva al espectador corriente al cambiarle, en mitad de la película, el género de la misma para luego volver al drama. De esa manera, obliga al público a estar más atento en su experiencia expectatorial. No por azar, esta última idea es una de los principales objetivos de las vanguardias cinematográficas, las cuales con sus experimentaciones formales proponían otra forma de ver cine, una en la cual el espectador tenía que cumplir un rol activo, en contraposición al rol pasivo al que lo había acostumbrado la narración transparente del cine clásico de Hollywood.

Cuando la tía se retira del hotel, ya su economía en estado precario, el destino de la familia parece estar sellado. El Barón de Segal (Florindo Ferrario), pretendiente millonario de Paulina, la abandona cuando la familia de esta queda en la ruina. Ya sin la necesidad de las apariencias y en un cuadro de angustia, Paulina decide confesarle a Andrés el amor que siente por él, comenzando una secuencia en la cual la pareja tiene su momento de intimidad amorosa. En estas escenas, el intertexto con la experimentación cinematográfica de los países europeos y todo el bagaje intelectual y teórico de Klimovsky se hacen explícitos por primera vez. Esta secuencia es relatada de forma experimental y surrealista. La cámara se acerca y se aleja de la pareja de amantes, encuadrándolos y perdiéndolos en una misma toma, dándoles intimidad y al mismo tiempo, queriendo ver. El éxtasis es expresado por una serie inconexa de imágenes que se sobreimpresionan: Paulina gira sobre un fondo de mar y agua que forma remolino, en una serie de movimientos que se complementan. Cuando aparece una sobreimpresión de la ruleta, tenemos los tres movimientos e imágenes con los cuales abría los primeros minutos del film: Paulina bailando (cuando Andrés la observa por la ventana), el agua y la ruleta, todos girando permanentemente en la memoria. Estos momentos y movimientos crean un clima simbólico que repercute y se desliza por la superficie de todo el film, sin que por esto sea un film *avant garde*, ya que se mantienen en la superficie como rasgos y no como narrativa principal.

Debemos reconocer que Klimovsky utiliza esos momentos experimentales solo en las ocasiones en que los personajes se hallan frente a una situación en la cual su estado psíquico se libera por unos instantes de las normas sociales, sea de forma positiva (placer sexual) como de forma negativa (crisis psicológica).



A Andrés se le presenta una oportunidad para demostrar su amor a la hija de su jefe: intentar él por su cuenta salvar la situación financiera del doctor Guerrero. Para ello, volverá a jugar al casino. Ya lo había hecho en ocasiones anteriores, tanto para Paulina como para tía Custodia, pero esta vez jugará con un propósito propio. Andrés jugará y ganará una pequeña fortuna, al punto de casi hacer saltar a la banca.

La secuencia en el casino se articula con la secuencia anterior, ya que es narrada no convencionalmente siguiendo una cadena de causa y efecto, sino siguiendo la estética (i)lógica del cine surrealista. La narración recobrar su convencionalidad cuando Andrés se retire, mareado, de la mesa de juego. Tampoco esto es por azar. Andrés juega en un estado afiebrado, casi alucinatorio, sin comprender muy bien lo que hace, como poseído por un espíritu.<sup>8</sup> Solo dejará de apostar ante la insistencia de los otros jugadores, quienes lo instan a no arriesgar el dinero ganado y retirarse. Andrés acepta esta idea saliendo de un estado de estupor y dejando en claro que no está completamente consciente de lo sucedido.

Todo lo anterior es perfecto para que Klimovsky desarrolle sus ideas estéticas. La secuencia anteriormente descrita remite al comienzo del film. Otra vez los cuerpos son brutalmente fragmentados por el encuadre de la cámara, quien deja fuera la mayor parte del cuerpo y se concentra obsesivamente en las mismas zonas ya mencionadas: ojos y manos. Los planos detalles señalan manos, rostros, fichas, la ruleta misma, la cual desborda el encuadre y ya no cabe en él una vez que su presencia se convierte en omnipresente. La cámara del director se acerca lo más que puede a los objetos hasta que estos pierden toda su constitución y se deforman,

convirtiéndose en brillo puro, texturas, reflejos. La ruleta deja de ser un elemento del decorado para convertirse, junto a las fragmentaciones corporales y a las fichas, a puros significantes fílmicos cuya presencia se justifica no ya por la narración, sino por el placer especular que producía ver en la pantalla grande deformaciones de objetos y luces como garantes de las posibilidades estéticas del medio cinematográfico.

Esta serie de fragmentaciones se articulan con otra. Sobre las escenas de Andrés jugando se sobreimpresionan los recuerdos de este con respecto a la última conversación mantenida con Paulina. Sin embargo, estos recuerdos en imágenes funcionan como *recreaciones* de lo sucedido. No vemos las mismas escenas acontecidas, sino otras diferentes: Paulina, en sus sueños de fiebre, le habla y le dice las mismas cosas que antes, pero ahora en otras posiciones, en las cuales el ojo de la cámara se detiene y recorre. El cabello de ella, su rostro en primer plano, remiten a las fragmentaciones observadas en la primera escena del film, pero ahora en un marco de experimentación de la imagen. Ya no encontrarán su correlato en las escenas siguientes, sino que se diluirán en la imaginación de Andrés y en la sintaxis fílmica del montaje. La imagen de Paulina se recorta sobre un fondo oscuro que denuncia, en su falta de detalles (la ausencia total de la habitación donde tuvo lugar la charla de la pareja), que lo que estamos viendo ahora no es un recuerdo, sino parte del estado alucinatorio de Andrés. El tema de la locura está presente, ya que son los demás participantes del juego quienes comentan que es “un loco”. El aceleramiento en la edición de tomas al comienzo de la secuencia, el juego con los primerísimos planos de los objetos, los ángulos aberrantes y las sobreimpresiones (en ocasiones, estas estrategias utilizadas al mismo tiempo), hacen imposible la narración literal. Las imágenes en su fluidez determinan su propio significado y juegan con la indeterminación de la ubicación de cada plano en la cadena sintagmática.

Entre los insertos de Paulina y las fragmentaciones físicas, la cámara toma un lugar imposible y, en cierto momento de la secuencia, reemplaza a la omnisciente ruleta. El movimiento del ojo de la cámara es el girar veloz del juego, al mismo tiempo que intenta encuadrar a los personajes que se disponen alrededor del paño. El resultado es un borronamiento intensivo de las

individualidades hasta solo quedar manchas, luz, velocidad, el mismo juego de intensidades y deformaciones que las vanguardias históricas tuvieron como marca, la cual funcionaba como forma de rebelión a las convenciones del cine popular y como métodos formalistas para la desfamiliarización de la percepción, así como expresiones de un estado psicológico profundo e inaccesible.

Al finalizar la secuencia (cuando Andrés despierta de su estupor y se descubre ganador en la mesa de juego), Klimovsky retorna a la narración convencional hasta la finalización del film, excepto en tres ocasiones en las cuales el ideario estético del cine *avant garde* vuelve a surgir.

El primero de esos momentos ocurre cuando Andrés entrega el dinero ganado a Paulina. Esta ya había formulado previamente que estaba dispuesta a arrojarle el dinero a la cara al próximo hombre que se ofreciera a comprar su amor. Al darse cuenta que ese hombre resulta ser Andrés, su crisis psicológica se manifiesta en una forma estética irruptiva: a través de una rápida sucesión de tomas, en las cuales la risa de Paulina se repite tres veces, en un primer plano de su boca. Estas tomas son en realidad una repetición de un único momento presentado de manera sucesiva en tres encuadres diferentes. De esta forma el director muestra la momentánea crisis psicológica de la protagonista, quien en ese momento decide alejarse de todos los que la rodean. Esta técnica remite inmediatamente al cine de experimentación soviética, especialmente al de Serguei Eisestein en la búsqueda de un *pathos* a través de la yuxtaposición de planos.

Las otras dos ocasiones en que el director retoma la experimentación visual y narrativa son en realidad, idénticas. Andrés recibe cierta cantidad de dinero, la cual puede emplear a su propia discreción. Cuando el momento de plantearse jugárselo a la ruleta llega, Klimovsky utiliza un recurso novedoso para producir la tensión psicológica en que el protagonista se encuentra. Andrés levanta la vista y mira directamente al público, interpeándolo. El ojo de la cámara intenta volver a su lugar de testigo invisible y comienza a rodear el cuerpo de Andrés, para alejarse de su mirada escrutadora, pero esta sigue el movimiento de la cámara y en un giro sobre su propio eje, Andrés no permite a la cámara apartar la vista. Esta desviación de la narración, esta interrupción de la convención se produce las dos veces en que Andrés se encuentra ante la

misma disyuntiva, la segunda recordando a la primera, por lo cual la fuerza de la angustia es en esa segunda ocasión, mayor. Esta ruptura de la cuarta pared es un llamado explícito al público, al cual se lo invita a decidir con Andrés el destino del dinero. Creemos que es único en la historia del cine argentino hasta ese momento. Sin embargo, debemos puntualizar que en la recepción crítica del film, este momento no es mencionado de manera explícita.

### Recepción crítica



Primero debemos notar que el debut fílmico de León Klimovsky no pasó desapercibido. Diario “El Mundo” anunció en su edición del miércoles 22 la versión radiofónica de la película<sup>9</sup> y “Radiolandia” en su edición número 1018 presentó una síntesis novelada del film.<sup>10</sup> Por lo demás, el mismo afiche

promocional de la película aclaraba “un nuevo director de personalidad dinámica, León Klimovsky, en su contribución inicial para el séptimo arte”. Todo lo anterior indica que el film estaba lejos de ser ignorado por el círculo crítico presente en los medios por aquel entonces, lo cual no es de extrañar si recordamos la trayectoria de Klimovsky en frente de empresas relacionadas con el cine vanguardista. Las notas críticas hablaban sobre la expectación que despertaba este primer esfuerzo por parte de un hombre que se había dedicado de manera tan firme a la promoción de un cine no convencional.

Sin embargo, los resultados críticos estuvieron lejos de ser buenos. Para el diario “La Razón”, en su edición posterior al día de estreno, en la sección espectáculos destaca que “la acción se desplaza con ritmo lento hasta llegar a fatigar en muchos pasajes; con frecuencia se insiste en las mismas situaciones, tal como en ese reiterado peregrinaje de los actores por las mesas de juego; los personajes aparecen desdibujados”. Continúa, “algunas imágenes de calidad; cierta novedosa concepción en los enfoques simbólicos” son las únicas

menciones por el lado del haber, sin precisar cual es la novedad de ese enfoque. Por su parte, para “La Prensa” del mismo día, con este film “se inicia como director el señor Klimovsky, vinculado desde largo tiempo atrás a las actividades cinematográficas. Su labor, quizá porque no encontró apoyo en el libreto, resulta algo vacilante, pero muestra también una estimulante inquietud artística”. A pesar de ello, (o quizá por ello), la narración es “fría, casi sin drama”.

También para “Antena” 870, el film intenta “superar el nivel medio de nuestras producciones” gracias a “muchos aciertos en el enfoque y en el tratamiento de situaciones”, pero lamentablemente, “ha fallado el libro” resultando en una “narración fría”. En el análisis del “Heraldo del Cinematografista” del 29 de Octubre, número 843 (página 156), la película “evidencia inquietudes en la realización e imágenes”, pero por lo demás, la crítica es negativa. El tema es “ajeno a nuestra sensibilidad” y las reacciones de los personajes son “ilógicas”, amén de “un excesivo movimiento de la cámara, que salta de un personaje a otro”. Sí se destaca como interesantes las imágenes finales en la ruleta (lo que nosotros llamamos el segmento de intertexto surrealista) por su “ágil desfile de imágenes”. El valor general de la película solo llega a 2 y medio puntos.

En cambio, para “El Mundo” del 23 de Octubre de 1947, la recepción es mucho mejor. En la página 22, Calki afirma que la “inquietud por el buen cine evidenciada por León Klimovsky a través de tantos años de afán por las cosas del séptimo arte, asoma con caracteres netos en su primer trabajo como director”. Para el crítico de este diario, el relato también es “desordenado y frío”, pero destaca que “hay numerosos aciertos de imagen, unida a una preocupación por la composición moderna del cuadro y a una agilidad del montaje” que no hablaría, para el autor, de una obra primeriza. Esta crítica es la única en puntualizar más los méritos del film que sus debilidades, así como llama la atención del lector sobre la técnica de montaje elegida por Klimovsky.

## **Conclusiones**

Podemos determinar que la crítica no gustó del film. En general destacaron el aspecto “frío” del mismo y en el lado positivo, inquietudes

artísticas. Con respecto a lo primero, creemos que el círculo crítico se movía en su recepción dentro de los marcos genéricos de la época, por lo cual un film que no presenta trazos de melodrama, una película en la cual las emociones de los personajes se muestran contenidas y los desbordes psicológicos se trazan más con irrupciones formales, comprometía fuertemente la recepción a



la hora de evaluar críticamente. Si a lo anterior le agregamos que estos mismos personajes se muestran opacos en su accionar (nunca podemos saber si Andrés realmente quiere a Paulina. El mismo Carlos le hace exactamente esta pregunta al comienzo del film) y la hibridación genérica, podemos entender

las dificultades en la recepción. Muchos de los aspectos negativos destacados por la crítica pueden ser leídos ahora de manera positiva: la falta de drama se debía a la narración alejada de lo convencional al estar más cerca de una estética experimental; las situaciones reiteradas y la movilidad de la cámara se encuadran en las estrategias formales de la experimentación en el montaje. Pero todo lo anterior lo pierde la crítica de la época al buscar en el film los aspectos que respondan únicamente a las fórmulas convencionales que seguían a las etiquetas comerciales canónicas. La lectura se hacía buscando las estrategias discursivas “correctas” para cada género, por lo cual era punible que los personajes tuvieran “reacciones ilógicas”. La lógica sintagmática y la experimentación narrativa nunca se llevaron bien. Con respecto a los aspectos positivos, los términos vagos como “inquietudes” o “novedosos” delata que la crítica sí entendió que estaba frente a un producto cuya estructura formal pedía otro tipo de espectador, y si bien ninguno retomó el intertexto con las vanguardias europeas cinematográficas, quizá sí podrían haber encontrado una relación, pero al estar *El jugador* dentro de un marco genérico tipo como es el drama, y no dentro de una etiqueta “experimental”, esta comprensión se diluyó en el intento de concatenar ambas estéticas.

Actualmente, consideramos que esta película ha pasado de ser “desacertada” (Di Núbila: 1959; 90) a poseer “desconfianza en los mecanismos

más transitados del relato” (España: 2000; 148), lo cual es un paso importante para la comprensión de la historia del cine. Pero *El jugador* sigue necesitando no solo redescubrirse, sino redescubrir también a su director, León Klimovsky. Es en el mismo texto de España donde el autor advierte un punto esencial en nuestra consideración. *El jugador* (junto con *Danza de fuego*, de Daniel Tinayre, de 1949), anticiparía “la futura manipulación y movilidad del sujeto de la narración” (España: 2000; 148) que tendría su punto máximo de desarrollo en el cine de la década del 60.

En el progreso de la historia del cine argentino clásico podemos, haciendo una buena lectura, encontrar las raíces de gran parte del cine moderno de la década de los sesenta y setenta e, incluso, gran parte del cine contemporáneo actual. Pero es necesario para ello hacer una revisión profunda del corpus de películas legadas de esa época. Necesariamente se debe hacer la revisión que Kriger pide en el comienzo de este trabajo. Retomar y redescubrir películas olvidadas. *El jugador* es una de ellas. Klimovsky utiliza en la misma todo lo aprendido en sus años de relación con lo mejor del séptimo arte. Desde la técnica del *flashback* y la hibridación de géneros intenta construir un espectador más alerta para con respecto a la forma de mirar y seguir una historia. Pero es con los rasgos extraídos directamente del cine experimental (surrealista y ruso) con los que Klimovsky logra acercar al espectador, dentro de un film dramático, una estética que estaba (y sigue estándolo) muy alejado del consumo diario del público argentino, tanto de la época clásica como de la actual.

### **Bibliografía:**

- Altman Rick (2000) *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Paidós.
- Couselo Jorge Miguel (1991) “Los orígenes del cineclubismo en la Argentina y en La Gaceta Literaria”. Edición digital, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel Cervantes.
- Di Núbila Domingo (1959) *Historia del cine argentino II*. Buenos Aires, Cruz de Malta.
- España Claudio (2000) *Cine argentino. Industria y clasicismo 1933/1956, Vol. 1*. Buenos Aires, Fondo Nacional de las Artes.



Kruger Clara (2010) *Un recorrido bibliográfico por el cine argentino en Imagofagia*, Buenos Aires, número 2.

Ponge Robert (2004) *Notas sobre a recepcao e presenca do surrealismo no brasil nos anos 1920-1950* en *Alea: Estudos Neolatinos*, jan-jun, año /vol 6, Brasil, número 001, pp 53-65.

Wees William (1992) *Light Moving in Time. Studies in the Visual Aesthetics of Avant-Garde Film*. University of California Press.

Todas las imágenes pertenecen al film *El jugador* (León Klimovsky, 1947) excepto la primera, una fotografía del director.

---

<sup>1</sup> Fernando Gabriel Pagnoni es Licenciado de la carrera de Artes y Profesor en Enseñanza Media por la Universidad de Buenos Aires. Es adscripto en la cátedra Estéticas y Teorías Cinematográficas a cargo de Emilio Bellón en la Facultad de Filosofía y Letras. Forma parte de los grupos de investigación en cine ArtKiné y en teatro Investea, ambos con residencia en el Instituto de Artes del espectáculo. Ha publicado en las revistas Imagofagia, El ángel exterminador y la revista española Anagnórisis.

<sup>2</sup> Jorge Miguel Couselo admite que otras versiones dan cuenta de que el cine club empezó a funcionar en 1928 y que la datación exacta es contradictoria y aún está sin resolverse.

<sup>3</sup> Uno de los casos más conocidos es el de *Si muero antes de despertar*, de Carlos Hugo Christensen, que fue entendida como un film de suspenso en su año de estreno (1952) y ahora es aceptado como un film de terror.

<sup>4</sup> El mismo Klimovsky parece reconocer esto último en una entrevista dada al primer número del Fanzine "Van Helsing". Se puede leer la entrevista completa reproducida en <http://cerebrin.wordpress.com/2008/12/18/una-entrevista-con-leon-klimovsky/>

<sup>5</sup> De todas maneras, debemos notar que Klimovsky continúa con el tema de las clases hegemónicas y su enfrentamiento con las bajas en films posteriores, así como también en estos se pueden observar rasgos experimentales. Curiosamente, el director va abandonando ambas ideas directrices a lo largo de su producción, de forma paralela. A más convencionalidad y falta de riesgos en el argumento, más convencionalidad en la realización plástica del relato fílmico.

<sup>6</sup> Por supuesto, sueños y alucinaciones son corrientes en el cine clásico tanto argentino como universal, pero la gran mayoría de las veces son usados para mostrar al espectador estados interiores de los personajes que, en su narrativa convencional y cristalina, en nada se diferencia de los estados diurnos o razonables de los mismos.

<sup>7</sup> No solo respeta la narración transparente clásica, sino que además, la película está basada en una obra de la literatura universal, como era el caso de gran parte de la filmografía argentina de aquel entonces. Por todo esto podemos entender que el film, en una primera mirada, se encuadra sin problemas en la etapa clásica.

<sup>8</sup> Una de las características del surrealismo es la escritura automática, y es un estado con grandes similitudes en el que se encuentra Andrés.

<sup>9</sup> En una versión realizada por el autor Abel Santa Cruz, en Radioteatro Atkinson. El protagonista recayó sobre el mismo actor que protagonizó la versión fílmica, Roberto Escalada, y Sulián fue reemplazada por Nelly Daren. "El Mundo" 22-10-47, página 31. En la misma edición, en la página 32, encontramos una foto promocional de la película.

<sup>10</sup> Radiolandia presentaba entre sus secciones versiones noveladas de films populares que se estrenaban por esos días. Estas ocupaban dos páginas del mismo. Radiolandia 1018, 20-09-47, páginas 60-61.