

LA VIUDA.

Ignacio Yáñez Castillo

Rodado a lo largo de casi un año, el documental *La Viuda* se desarrolla durante las noches en un local de máquinas tragamonedas ubicado en la Población del mismo nombre en la ciudad de San Antonio, Región de Valparaíso. El nombre de la población debe su origen a una leyenda que relata la historia de una mujer, quien junto a sus dos hijos esperó día y noche mirando al mar a que su esposo volviera luego de la pesca diaria. Su esposo nunca regresó y para terminar con el sufrimiento ocasionado por la espera y la pobreza en la que estaba sumida decide pedirle a Dios que la convierta a ella y a sus hijos en roca. Justamente, el relato de esta historia es lo que da inicio a la película en su único plano de día y fuera del local donde se encuentran las máquinas de juego.

La Viuda es el nombre de la población de San Antonio. También es la leyenda y además es Margarita: dueña del local de tragamonedas que todas las noches entra en funcionamiento para recibir a las vecinas del lugar. Hasta el local asiste diariamente el mismo grupo de mujeres. Allí se apuesta dinero, se fuma, se escucha música, se conversa, se comercializan productos de belleza, o se hace un asado para celebrar las fiestas patrias. Se convierte, de este modo, en un espacio que supera su definición de *juegos de habilidad*, para constituirse en un importantísimo territorio de encuentro y socialización para las pobladoras. Es esta cotidianidad la que se registra en *La Viuda*, y de la que da cuenta en una operación de montaje que juega tal como si se tratase de una única noche que comienza con la apertura del local y termina con el cierre del mismo.

El plano inicial -tras la introducción de la leyenda- muestra dos mujeres: Margarita y Gisella -su asistente- quienes como todas las noches abren juntas el local a eso de las 20:00 hrs. Barren, cuentan y ordenan las monedas en cajas plásticas, sacuden las máquinas y encienden un incienso mientras conversan. Margarita le habla de su soledad, de sus pesadillas y crisis nerviosas. Esa soledad diurna, que a lo largo de la película se podrá interpretar como extensiva a las demás mujeres que circulan por la noche en el local de juegos, es uno de los ejes principales por los que transcurre la película. No consiste en retratar la existencia de sus personajes desde sus historias de vida y vicisitudes cotidianas externas a lo que pasa en el local. Se trata más bien, del circular nocturno de un grupo de mujeres. Se trata de que nos enteremos por medio de sus miradas, sus diálogos cotidianos, de que este lugar es un lugar en el que la apuesta es un elemento más - el más evidente- de

un entramado complejo y muchas veces contradictorio: en medio de la compulsión por el juego, en ese pequeño espacio, que corresponde a un antiguo estacionamiento condicionado para albergar las máquinas tragamonedas, ronda el deseo de estar con otras en el mundo. Por lo anterior, habría que decir que *La Viuda* trata también de la tensión y contradicción que se genera en ese lapso en que se está con otras, al mismo tiempo que se juega compulsiva y por lo mismo, solitariamente, en las máquinas. Es entonces, el estar con otras -como estrategia de resistencia a las condiciones existentes- lo que orienta las decisiones que dan forma al tratamiento audiovisual en el conjunto de la obra.

De mis antecedentes.

Son múltiples los elementos que condicionaron mi deseo por realizar esta obra y resulta importante evidenciarlos en esta reflexión respecto a las condiciones del proceso creativo, en cuanto ellos fueron sus determinantes tanto en su inicio como a lo largo de dicho proceso. Entre estos factores -leídos en un ejercicio de análisis a posteriori, con la obra ya finalizada- habría que destacar en primer lugar características de los personajes: mujeres mayores pertenecientes al mundo popular; el hecho de que se reúnan diariamente y de noche; y la disposición -dentro de la sorpresa inicial que les generó a estas mujeres- a participar de un documental que registrara su vida diaria en ese lugar de juegos. En un segundo punto, reconozco condiciones del espacio que me resultaron de un gran interés: ya mencionado el hecho de que se tratara de un contexto perteneciente al mundo popular, el lugar de juego mismo me resultó atractivo en cuanto a sus condiciones materiales y estéticas. Debido a la abundancia de elementos que me llevaron a fijarme en soluciones improvisadas y muchas veces precarias para sus instalaciones, a una música característica, en el frío permanente de la noche porteña que no inhibía la asistencia, en las luces de las máquinas con su constante sonido de monedas y ritmos repetitivos sobrepuestos y estresantes; y el encierro de ese lugar que pudiese parecer a primera vista tan poco atractivo. Como tercer factor, tengo que destacar la actividad misma que se desarrolla: el juego de apuestas en las poblaciones es un fenómeno que se viene dando hace algunos años en nuestro país, y se ha sabido camuflar -en una actitud propia de nuestra idiosincrasia- calificando el juego como un juego de *habilidad* y no de azar. Cada tanto surgen noticias en los medios de comunicación que amenazan con introducir normativas que limitarían esta actividad. En la práctica nada de eso se ha concretado, si bien el fantasma del cierre recorre constantemente entre las asistentes. Se trata de una actividad con múltiples elementos a considerar ya que culturalmente se ha instalado como un espacio fundamentalmente ocupado por mujeres mayores (feminizado), que en ocasiones alcanza

un nivel compulsivo en el juego. Por último, quisiera destacar que el hecho de que se desarrollara en un lugar fuera de Santiago se me presentó desde un comienzo como un atractivo adicional. Para ello no tengo mayor justificación que el interés por realizar mi trabajo en un espacio distinto al que vivo – Santiago-, además en una ciudad como San Antonio, que a lo largo de los años ha devenido en una ciudad deslucida, opacada por la cercanía con Valparaíso, sin interés turístico como si lo tiene su puerto vecino. San Antonio no tiene ni una arquitectura vistosa, ni una vida bohemia digna de publicidad. Se trata más bien de una urbe relegada a una condición de abandono, sin mayores ofertas de trabajo, en que sus jóvenes deben migrar en su mayoría a Santiago o Valparaíso por mejores posibilidades existenciales y muchas de sus mujeres encuentran trabajo en casas particulares de la burguesía en la vecina ciudad de Santo Domingo. Estas limitaciones de existencia de San Antonio, influyen en que sea una ciudad que tiene características que parecen propias de épocas pasadas, con prácticas barriales hoy en extinción y que la búsqueda por la generación de recursos económicos en actividades informales sea una constante.

Los elementos conjudados -las particularidades de las mujeres, las condiciones del espacio en que se desarrolla la película y la actividad que en él se realiza- fueron, por lo tanto, los determinantes iniciales para el surgimiento de este proyecto. Hago hincapié en estos antecedentes, por razones que espero justificar transparentemente a continuación, ya que me resultan centrales para dar cuenta de lo que fueron mis decisiones en los distintos momentos que debí enfrentar como realizador a lo largo de casi un año y medio de trabajo. Además, porque estoy convencido que mantenerme apegado a ello es lo que permitió sostener con coherencia el trabajo de producción de obra en sus distintas fases.

Atraído por cada una de las mujeres que asistían y la actividad compulsiva que pude ver en torno al juego, la primera idea que surgió al conocer ese lugar fue la de diseñar una película que fuese más bien de personajes, que se pudiese adentrar en las existencias de cada una de esas mujeres para encontrar allí posibilidades de interpretación de aquello que resulta tan incomprensible para la mirada externa: qué las lleva a jugar dinero a diario, en una actividad en que claramente, como en todo casino, se pierde más que se gana y además en esas condiciones que pudiesen parecer tan inhóspitas.

Al poco andar, tras las primeras aproximaciones -las que siempre se llevaron a cabo con el registro audiovisual de por medio- fue adquiriendo mayor interés para mí el lugar social que este espacio constituye para este grupo de mujeres. Las apuestas, el dinero, lo compulsivo del juego se transformaron en un interés morboso del que conscientemente me quise alejar, precaviendo de que a lo largo de la película se pudiese filtrar por mis decisiones

formales un juicio moral respecto del quehacer de esas mujeres. Ese no habría sido un trabajo digno para con ellas. Ese interés morboso inicial, propio de un ojo colonial, no me había permitido ver la complejidad y profundidad que ese lugar estaba cumpliendo como espacio de socialización para esas mujeres atravesadas por sus múltiples circunstancias: la soledad, la pobreza y la tercera edad como factores que más se repetían. Ese descubrimiento dio paso al diseño definitivo de la película.

De documental de personaje a documental observacional.

Fue en el hacer y en el compartir paciente a lo largo de numerosas noches y horas con este grupo de mujeres que ellas dejaron de sentirse vistas por la cámara, pasando la cámara y los micrófonos paulatinamente a ser parte del mobiliario natural del lugar. La vergüenza, el interés por ser filmadas en determinada acción o el querer ir viendo el producto de mi registro se diluyeron progresivamente. Paralelamente mi interés por los detalles de sus juegos se diluía también, ya no me interesaba entender esas máquinas tragamonedas y sus reglas, ni tampoco cuánto podían perder o ganar en dinero durante una noche, ni cuántos años llevaban jugando. Esa evolución en el pacto que se dio entre ellas y yo como realizador abrió la posibilidad de observar sus existencias y no sus comportamientos. Con ello la película había perdido interés en hacer una especie de retrato de cada una de ellas y se había transformado más bien en un retrato del lugar concebido ahora como un dispositivo en el que fluían a diario estas mujeres para encontrarse, jugar, comerse un asado, discutir, fumar, escuchar música, endeudarse.

Señalé anteriormente, que el lugar se transformó en un espacio en el que me pude encontrar con una función que no salta a la vista de inmediato y es la de ser un escenario que se ofrece para la reunión diaria, un espacio de intercambio entre mujeres que en que sin proponérselo concientemente sostienen gran parte de sus relaciones. Relevar esta condición, me llevó a despreciar cada vez más mi interés por lo monótono del juego, convirtiéndose en un elemento más de la ecología construida por ellas en ese micromundo. Con el trabajo concluido, pienso que haber respondido a esa primera inquietud, habría respondido a lo predecible de una película que se propusiera registrar en un lugar de apuestas de dinero.

La única de las mujeres que alcanza un desarrollo mayor en su tratamiento es la dueña del local, Margarita. Personaje que por su rol anfitrión del lugar adquiere una relevancia mayor. Es ella quien trata de establecer las reglas de funcionamiento, acuerda los horarios de cierre y de apertura, quien lleva el cuaderno de fiados, quien recibe a las otras. El registro

de este rol es lo que permite que en la película sea la personaje de quien podemos tener mayor acceso subjetivo.

En este proceso descrito, la película pasó entonces de ser un documental de personajes a una película observacional que permite descubrir un espacio en el que gravitan estas mujeres. Nos ofrece una puerta de entrada por la cual podemos observar fragmentos de existencias de mujeres, las que bien podrían ser muchas mujeres en distintas poblaciones de nuestro país. Ese desarrollo no se hace importante de explicitar porque lo puede construir cualquier espectador dispuesto, y que cuente con la sensibilidad para observar a otro, pudiendo fantasear a partir de su cuerpo, de su voz y de sus actos sutiles cómo serán sus existencias particulares y qué historias de vida pueden estar encarnadas en cada una de ellas. Esa es la apuesta del documental. Si las decisiones cinematográficas -que en definitiva son las que construyen materialmente la obra- que acompañan tal declaración fueron las pertinentes, es lo que podrá juzgar cada espectador.

Tratamiento audiovisual

El documental *La Viuda*, es un documental observacional, que define su lugar de registro con precisión y radicalidad en su decisión de que sea un local de juego el único lugar en que se desarrolle la obra. Fiel a esa definición y desde una observación contemplativa no se realizan puestas en escena que intervengan en el flujo improvisado en el que circulan sus personajes. La manipulación del espacio fue únicamente la instalación de una pequeña luz adicional (una ampolleta), que respetó las características propias de la iluminación del lugar. Además, se solicitó que durante las grabaciones la música (radio Pudahuel), que suele acompañar constantemente el transcurrir de la noche, se apagara. Esto último no fue estricto, manteniéndose su presencia en algunas partes del material seleccionado en el montaje. Esta decisión se sostuvo tanto en consideraciones técnicas del registro mismo como en consideraciones referidas al montaje, facilitando la continuidad que se propone entre un corte y otro.

Cabe remarcar, que como documental observacional, el foco de atención del registro observacional está puesto en el espacio mismo y secundariamente en Margarita (la dueña del local de juego), y no en las mujeres que en él circulan.

El manejo de la cámara enfrentó complicaciones técnicas desde un principio. El desafío fue grande: no solo por mi falta de experiencia con la cámara -lo que ya me parecía un reto

en cualquiera hubiese sido el contexto-, también debía enfrentarme a una iluminación insuficiente para los recursos de mi cámara y lo pequeño del lugar no me ofrecía muchas posibilidades para ubicar los equipos de grabación. Todo ello fue determinante para que prontamente decidiera el uso casi exclusivo del trípode, los movimientos de cámara serían lentos y la definición de no más de tres lugares desde los que ubicaría la cámara con el fin de aprovechar de la mejor manera posible la iluminación y los elementos que componen los planos. La determinación de realizar el registro únicamente dentro del local, definió de inmediato una frontera infranqueable para la imagen, que logra construir un fuera de campo para el que se cuenta con elementos sonoros provenientes del exterior (como ladridos de perros, autos pasar) y algunos fragmentos que se registran en el más allá que define el umbral de la entrada al local.

Si el uso de la cámara fue una complicación desde un comienzo, el registro sonoro lo fue aún más. Se trata de un espacio saturado por máquinas que constantemente emiten sonidos repetitivos, estresantes para cualquiera que visite el lugar por primera vez y valore mínimamente el silencio. Ruidos de monedas que caen por montones, una radio que está encendida toda la noche o múltiples mujeres que hablan al mismo tiempo dificultaron significativamente el registro para mí, que enfrenté solo tanto el registro sonoro como el visual. Más allá de las resoluciones técnicas que pude desarrollar como paliativos, el uso del subtítulo es una secuela que asumo pagar como efecto de la falta de experiencia y por mi interés en que esos diálogos cotidianos no se perdieran. Si el sonido se vuelve agotador luego de algunos minutos de la película, creo que debe ser entendido en el pacto con el espectador no desde la limitación técnica -ya asumida para el subtítulo- sino que como una banda sonora en que este espacio se construye y que alcanza un ritmo hipnótico o una suerte de telón de fondo una vez que se atraviesa el tedio inicial.

El montaje de *La Viuda* organiza el material seleccionado entre dos elementos: el primero de ellos es la apertura y cierre del local, lo que propone una continuidad entre las situaciones que se van suscitando, tal si se tratara de una única noche. El segundo es la introducción y posterior desenlace de la leyenda de la viuda. Ambos elementos conjugados permiten la organización del material en un claro inicio y cierre en que se refuerzan las posibilidades de interpretación que abre la conjugación de la leyenda con el local de juegos y el grupo de mujeres.