

## “El mejor jugador”

### Investigación y juego en EL AURA de Fabián Bielinsky

Wolfram Nitsch (Köln)

RESUMEN: Si bien en el cine policial abundan las investigaciones, no se trata siempre de pesquisas retrospectivas, realizadas por comisarios, detectives o periodistas. En el subgénero de la película de asalto predominan, al contrario, las pesquisas de los propios delincuentes, destinadas a preparar un crimen perfecto. Estas contra-investigaciones subrayan tanto el carácter disciplinario del asalto como su dimensión estética y lúdica. Sin embargo, con respecto a las categorías propuestas por Caillois, el juego vinculado a la preparación y a la perpetración del crimen no implica únicamente la simulación (*mimicry*) y la competición (*agôn*), sino a veces también el azar (*alea*) y el vértigo (*ilinx*) que hacen perder el control a los asaltantes. Esta complicación del género se puede observar en EL AURA de Fabián Bielinsky. Aunque al protagonista se le da, con razón, el sobrenombre de “el mejor jugador” en el ámbito del atraco planificado, su epilepsia lo expone a contingencias incalculables que lo asemejan a un tahúr.

PALABRAS CLAVE: cine policial; película de asalto; investigación; juego; Bielinsky, Fabián

### Investigación y juego en la película de asalto

Si bien en el cine policial abundan las investigaciones, no se trata únicamente de pesquisas policiales, destinadas a esclarecer un crimen pasado o a impedir un crimen inminente. Varias películas del género muestran también investigaciones realizadas no por comisarios, detectives, fiscales o periodistas, sino por los propios delincuentes antes de pasar a los hechos. Tales contra-pesquisas son muy importantes en la llamada película de asalto –denominada por los críticos anglófonos y anglómanos *heist film* o *big caper film*–, un subgénero del policial aún poco estudiado que apareció por primera vez en la posguerra y reapareció con gran éxito a principios de nuestro milenio<sup>1</sup>. Aunque toda película digna de este nombre gira alrededor de un asalto espectacular, presentado desde la perspectiva de los criminales, muestra igualmente, y en general con mayor atención, lo que precede y lo que sigue al delito mismo: la preparación meticulosa del robo y los conflictos vinculados a la distribución del botín. La primera de las tres fases, no pocas veces

<sup>1</sup> Véase Daryl Lee, *The heist film: stealing with style* (London, New York: Wallflower, 2014).

la más larga, incluye investigaciones sobre el lugar del crimen y el momento más oportuno para su perpetración. En primer lugar, los gánsters tienen que examinar cómo pueden entrar en un espacio sumamente cerrado y vigilado sin ser descubiertos o detenidos antes de salir. A tal fin suelen estudiar planos detallados del edificio en cuestión, pero también manuales o modelos de los dispositivos de seguridad instalados allí. Esto ya se puede ver en los clásicos del género que datan de los años 1950. En la primera película de asalto, *ASPHALT JUNGLE* (1950) de John Huston, la banda del experimentado ladrón Doc Riedenscheider consulta un plan detallado de la joyería donde poco después entrará a robar por un túnel del alcantarillado (1).



Fig. 1: La planificación espacial del asalto en *ASPHALT JUNGLE*.

En el *heist film* por antonomasia del cine francés, *RIFIFI* (1955) de Jules Dassin, los gánsters estudian además las instrucciones y el mecanismo del sistema de alarma que protege las joyas; así, ya saben de antemano que la señal estridente se atenúa con un extintor de incendios. A tales pesquisas sobre el lugar del asalto se deben sumar otras sobre su dimensión temporal. Antes de ejecutar su plan, los criminales profesionales tratan de determinar la mejor ocasión para un robo lucrativo y de establecer una cronología precisa para la acción. Sobre todo, tienen que medir exactamente el margen de tiempo durante el cual es posible llevar a cabo el robo. Así, la banda de Doc Riedenscheider, aun sin haber logrado atenuar la alarma, sabe cuánto tiempo le

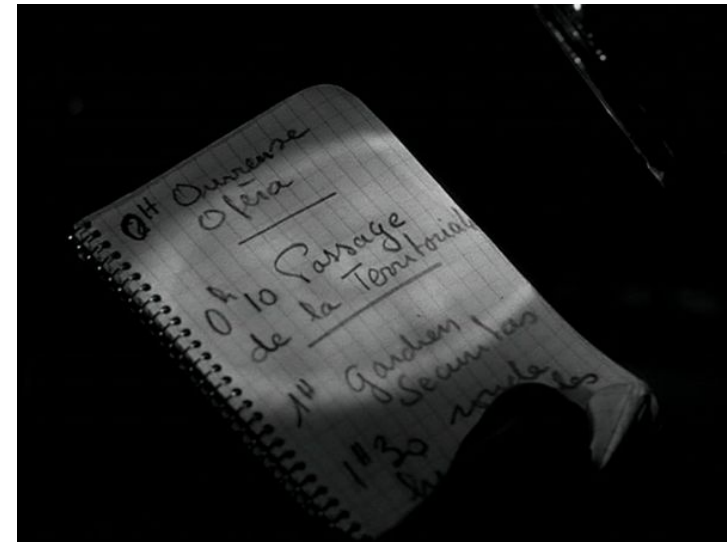


Fig. 2: La planificación cronológica del asalto en *RIFIFI*.

queda hasta la llegada de la policía; y la banda de *RIFIFI* dispone hasta del horario de los vigilantes que circulan delante de la joyería robada (2). Las cosas se complican aún si el asalto tiene lugar en pleno día o si tiene un objetivo móvil. Con respecto al primer caso, cabe citar *THE KILLING* (1956) de Stanley Kubrick, donde la banda roba la caja de un hipódromo durante una carrera importante. La presencia de un público numeroso exige un plan tanto más riguroso y sofisticado que incluye varias acciones simultáneas; indicando la hora precisa que corresponde a cada paso del asalto, el narrador invisible señala que el crimen se basa en investigaciones sumamente cuidadosas. Una empresa no menos exigente es el robo de un transporte de dinero, tal como se puede ver en *LE DEUXIÈME SOUFFLE* (1966) de Jean-Pierre Melville<sup>2</sup>. Si este robo tiene pocos testigos porque se produce lejos de la ciudad, en un paraje solitario, presupone pesquisas detenidas sobre el recorrido del vehículo blindado, el horario de su pasaje y el número de guardias que lo acompañan (3).

Gracias a tanta preparación, el crimen presentado en la película de asalto resulta mucho más que un crimen. Por un lado, el robo organizado exige

<sup>2</sup> Otros ejemplos notables de este subgénero aún poco estudiado de la película de asalto son *CRISS CROSS* (1949) de Robert Siodmak, *ARMORED CAR ROBBERY* (1950) de Richard Fleischer, *PLUNDER ROAD* (1957) de Hubert Cornfield, *THE ITALIAN JOB* (1969) de Peter Collinson y *LE CONVOYEUR* (2003) de Nicolas Boukhrief.



Fig. 3: El asalto de un transporte de dinero en LE DEUXIÈME SOUFFLE.

capacidades que cuentan mucho en la sociedad moderna, sobre todo en el mundo del trabajo<sup>3</sup>. Como consiste en la colaboración disciplinada de varios especialistas bien informados que se someten a un horario riguroso, el asalto perpetrado en ASPHALT JUNGLE puede considerarse, con razón, un concepto equivocado del esfuerzo humano “a left-handed form of human endeavour”. Por esa misma razón los gánsters y policías se parecen tanto en el cine de Melville. Por otro lado, sin embargo, el robo logrado tiene gran parecido con una obra de arte excepcional. Como se dice expresamente en THE KILLING, el asaltante y el artista se destacan igualmente por una creatividad tan admirable como sospechosa: “the gangster and the artist are the same in the eyes of the masses”. A la luz de esta comparación, no sorprende que el especialista que revienta la caja fuerte en ASPHALT JUNGLE firme en cierto modo su obra, dejando en el lugar del crimen un frasco de explosivo hecho a mano (4). El carácter artístico del asalto explica también la afinidad entre el *heist film* y el *cinéma d'auteur*. El jefe de la banda que idea el robo y vigila para que se realice con toda exactitud se asemeja bastante al director de cine que lleva a la pantalla su propio guión<sup>4</sup>.

Si el lado disciplinario del asalto remite al mundo del trabajo, su lado estético remite al mundo del juego. Llama la atención que, en muchas películas

<sup>3</sup> Cf. Stuart M. Kaminsky, “Variations on a major genre: the big caper film”, en Stuart M. Kaminsky, *American film genres: approaches to a critical theory of popular film* (Dayton: Pflaum, 1974), 74–99.

<sup>4</sup> Cf. Lee, *The heist film*, 41.



Fig. 4: La firma del ladrón en ASPHALT JUNGLE.

del género, la actividad criminal se vincula con una actividad lúdica. Esta se manifiesta sobre todo en dos tipos de juego que Roger Caillois llama *agôn* y *mimicry*, a saber, la competición y la simulación<sup>5</sup>. En varios sentidos, el asalto se presenta como un juego agonal entre gánsters y vigilantes. El robo nocturno en ASPHALT JUNGLE termina por semejar una carrera de velocidad, ya que, después de sonar la alarma, la policía se pone en marcha antes de lo previsto; y en el asalto diurno en THE KILLING se escenifica incluso una lucha espectacular en la sala de ventanillas destinada a distraer a los guardias de la custodia del botín. Como en una competición deportiva, el espectador de ambas películas se identifica con los *outsiders*, a saber, los ladrones, hasta tal punto que se impone el fracaso final del robo para no violar las normas morales del *production code* hollywoodense. A este juego competitivo se suma en general un juego mimético que tiene más importancia en los clásicos franceses del género. Aunque la lucha en THE KILLING es puro teatro, no hay ningún ensayo previo que simule el robo por anticipado. La banda de RIFIFI, en cambio, se reúne en un sótano para ensayar ciertos elementos del asalto, como por ejemplo la atenuación de la alarma.

<sup>5</sup> Véase Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige* (Paris: Gallimard, 1991 [1958]), 45–92.

En *BOB LE FLAMBEUR* (1956) de Melville, sin duda el *heist film* más original de la posguerra, la simulación preparatoria ocupa un lugar aún más importante. Con la intención de asaltar el casino de Deauville, el gánster retirado Bob Montagné organiza nada menos que tres ensayos para entrenar a su banda. Uno de ellos tiene lugar en un terreno baldío donde Bob comenta dos veces la planta del casino, esbozada durante una investigación *in situ*. Primero, explica el plano del edificio dibujado en una pizarra (5); después, detalla la coreografía del asalto en una especie de cancha trazada en la hierba (6).

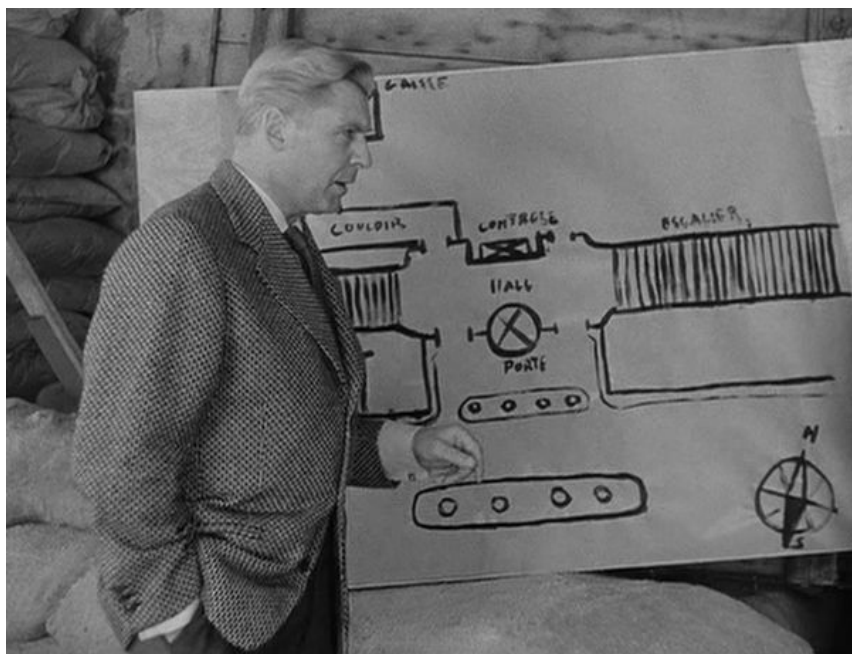


Fig. 5: La planificación del asalto en *BOB LE FLAMBEUR*.

Por último, un *flash forward* imaginario muestra cómo “según Bob” tiene que transcurrir la acción. En este caso, sin embargo, el robo ya fracasa a la entrada del casino porque la policía estaba esperando a la banda, de manera que nada de lo que sucede en realidad corresponde a la simulación anterior. Sólo Bob, que esperaba dentro, sale casi la hora de la razzia, ya que entretanto ha olvidado la hora del asalto y desbancado el casino en las mesas del juego. Así pues, triunfa gracias a otros dos tipos de juego descritos por Caillois: el juego de azar (*alea*) y el juego de vértigo (*ilinx*) que hace perder el control sobre sí



Fig. 6: La simulación del asalto en *BOB LE FLAMBEUR*.

mismo. Normalmente, tales actividades lúdicas cuentan poco en el *heist film*, puesto que el asaltante típico aspira al control total de la acción planificada. El juego de azar aparece solamente como una pasión ajena o pasada. En *THE KILLING* resalta el contraste entre los asaltantes disciplinados y los aficionados del hipódromo cuyas recaudaciones constituyen el botín; y en *ASPHALT JUNGLE* el gánster Dix domina su propia pasión por las apuestas hípcas durante el robo. Bob le Flambeur, en cambio, haciendo honor a su sobrenombre se convierte en tahúr cuando el robo, tan meticulosamente planificado, está a punto de perpetrarse<sup>6</sup>. Parece, pues, que en casos excepcionales los papeles aparentemente opuestos del gánster cuidadoso y del jugador compulsivo se pueden vincular de una manera desconcertante.

<sup>6</sup> Cf. mi estudio “Der Gangster als Spieler: Handwerk und Hasardspiel in Melvilles *BOB LE FLAMBEUR*”, en *Gangsterwelten: Faszination und Funktion des Gangsters im französischen Nachkriegskino*, ed. por Hermann Doetsch y Andreas Mahler (Bielefeld: Transcript, 2017), 153–69.

## Jugar al gángster

Algo parecido sucede en *EL AURA*, la última película de Fabián Bielinsky, que solamente pudo realizar dos largometrajes antes de su fallecimiento prematuro<sup>7</sup>. Si su debut exitoso *NUEVE REINAS* (2000) corresponde al género del *caper film*, en el que los delincuentes no usan nunca la violencia, sino exclusivamente su propio ingenio, *EL AURA*, estrenada en 2005, remite a la tradición de la película de asalto<sup>8</sup>. No obstante, el protagonista del film se comporta también como un jugador. Aunque ejerce la profesión legal de embalsamador, le gusta jugar al asaltante de bancos. Este lado oscuro de su existencia tranquila se anuncia ya en la secuencia que acompaña a los créditos iniciales. Al recorrer el taller del taxidermista, la cámara exhibe no solamente sus herramientas especiales, sino también varios recortes de crónicas policiales que relatan asaltos fracasados: “Un delincuente muerto y dos detenidos en un asalto fallido”; “Asaltan un restorán y tratan de escapar por...”; “Fracasan asalto cerca de un operativo de seguridad”; “Atrapan a ladrones de joyas: uno de los delincuentes olvidó sus documentos en el lugar del hecho”. Pronto queda claro que tales noticias le sirven al artesano escrupuloso para alimentar sus fantasías criminales; se complace en imaginar el robo perfecto, ejecutado sin ninguna de las numerosas faltas y fallas relatadas en los periódicos. A medida que se desarrolla la acción, que no dura más de una semana, esta imaginación facinerosa se hace perceptible bajo la forma de un juego de simulación – un juego en el cual el protagonista se enreda mucho más de lo previsto.

Cuando se concretiza la primera de sus “fantasías muy curiosas”, como las califica su colega Sontag, el disecador lector de crónicas policiales se contenta con el papel del director y del espectador atento. Mientras espera el pago de su honorario por un zorro disecado en la tesorería del Museo de La Plata, explica a Sontag con todo detalle cómo se podría robar en pleno día el dinero depositado allí. Como ya se podía notar antes de esta escena, ha elaborado este plan “muy prolijo” con la prudencia digna de un asaltante profesional.

<sup>7</sup> Para un estudio detenido de esta película, véase Javier Porta Fouz, *Estudio crítico sobre ‘El aura’* (Buenos Aires: Picnic, 2010).

<sup>8</sup> Cf. Rielle Navitski, “The last heist revisited: reimagining Hollywood genre in contemporary Argentine crime film”, *Screen* 53, n° 4 (2012): 359–80; Lee, *The heist film*, 96; Daniel Verdú Schumann, “Negociando identidades en tiempos de globalización: desplazamientos genéricos y espaciales en ‘La señal’ (2007) y ‘El aura’ (2005)”, en *Diseño de nuevas geografías en la novela y el cine negro de Argentina y Chile*, ed. por Sabine Schmitz, Annegret Thiem y D.V.S. (Madrid, Frankfurt a.M.: Iberoamericana, Vervuert, 2014), 209–33, aquí 212–4, 225.

Para idear el robo, se encerró en su taller y no dejó entrar siquiera a su mujer Mariana cuya silueta borrosa se vislumbraba detrás de la puerta vidriera; y para prepararlo, entró en el Museo casi de incógnito, indicando su apellido en una lista en vez de pronunciarlo en voz alta. Así, no se sabe cómo se llama el protagonista de *EL AURA* hasta los créditos finales, donde se nombra a Mariana “esposa Espinosa”. Mientras le pormenoriza el plan a su colega en el lugar mismo del posible crimen, Espinosa lo imagina para sí de una manera cinematográfica. En una de las secuencias más logradas de la película el asalto ya parece perpetrarse de verdad, dado que la exposición oral del plan ante Sontag va acompañada de una visualización de todas las operaciones proyectadas. Si bien en algunos clásicos del *heist movie* el robo se anticipa en una especie de ensayo general, aquí se anticipa por una proyección individual. En *RIFIFI* o en *BOB LE FLAMBEUR* la banda entera se cita en un lugar secreto para ensayar por última vez cada momento de la acción colectiva; Espinosa, en cambio, se limita a imaginarse el estreno público del asalto que dirige sin participar. En eso lo ayudan su memoria fotográfica y su calidad de “baqueano”, a saber, su extraordinario sentido de ubicación espacial. “No me olvido nada de lo que veo”, le asegura a Sontag y lo prueba memorizando exactamente los números de serie de dos bolsos que están en la tesorería. Así, consigue ver como en el cine la coreografía acabada de un robo sin violencia ni accidentes que no dura más de un minuto. Con respecto al estatuto de esta imaginación cinematográfica, Espinosa precisa que “es un juego”, provocando así la respuesta irónica de su colega: “Y vos sos el mejor jugador”. Y, en efecto, su anticipación del robo perfecto tiene mucho de juego, visto que el juego si se considera que este, según la caracterización de Helmut Plessner, es un estado intermedio e incierto entre ilusión y realidad<sup>9</sup>. Por una parte, el taxidermista que frecuenta los dioramas del Museo guarda distancia con el mundo imaginado del hampa. Si bien ha escrito el guión del robo, delega todo el resto a los gángsters, cuyas acciones él presencia en su función privada: el trabajo manual, el manejo de las armas y hasta la tarea de cronometrar rigurosamente la serie de operaciones, la cual suele ser, como en *RIFIFI* o en *BOB LE FLAMBEUR*, tarea del jefe de la banda. Por otra parte, termina por identificarse con los asaltantes, tan alejados de su propia persona, apacible y discreta. Cuando salen por una entrada secreta, mientras los

<sup>9</sup> Véase Helmut Plessner, “Lachen und Weinen: eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens” (1941), en *Gesammelte Schriften* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1982), t. 7, 201–387, en particular 295–300.

guardias esperan detrás de la entrada principal obstruida con un cerrojo, Espinosa comenta: “salimos por el otro lado”. En el punto culminante del golpe perfecto, la línea divisoria entre el artesano de la ilusión y los artesanos del crimen parece borrarse de repente.

Si en el robo imaginado de la tesorería Espinosa no actúa sino como director y espectador distanciado, aunque dispuesto a identificarse por un momento con los actores, asume en cambio el rol de actor en otra trama criminal que se le ofrece dos días después. Cuando al volver del Museo descubre que su esposa lo ha dejado, acepta la invitación de Sontag de abandonar su “juego” de imaginación en favor de “un juego mejor”, a saber, cazar en los bosques patagónicos. Empero, este juego no consiste simplemente en descargar la violencia reprimida por la civilización urbana sobre los animales salvajes, puesto que con su primer tiro, disparado después de la despedida repentina de Sontag, Espinosa no mata al ciervo visado, sino a un hombre que aparece inesperadamente en la mira telescópica y que, por casualidad, es el autor de un plan de asalto elaborado. Se trata de Carlos Dietrich, el dueño de las cabañas alquiladas por los dos cazadores, que había estado planeando el robo del dinero del casino local. Al registrar el lugar secreto donde elaboraba el plan, una cabaña de montero parecida al taller de Espinosa, este se entera de que Dietrich ha sido un jugador sin suerte que ha perdido mucho dinero en la ruleta. Tal como otros gánsters del cine policial clásico, por ejemplo Dix en *ASPHALT JUNGLE* o Johnny en *ODDS AGAINST TOMORROW* (1959) de Robert Wise, precisaba el botín del robo para pagar las deudas contraídas por el juego. Además de la precaria situación en la que se encontraba la víctima de su disparo por error, Espinosa descubre el plan minucioso tramado por Dietrich y ciertos elementos que le permiten sustituir al muerto en el asalto inminente. Memoriza la martingala preferida del jugador compulsivo y se lleva algunas fichas de la ruleta y una corbata que prescriben en el casino, de modo que puede entrar allí y ponerse en contacto con un empleado llamado Urien, el acreedor de Dietrich y su cómplice interno en la trama del robo (7/8). Con las fichas y la corbata del otro, que se pone como una piel ajena, el taxidermista le sugiere al antiguo carterista reemplazar él a Dietrich en la ejecución del atraco<sup>10</sup>. Además, Espinosa puede reconstruir el plan entero

<sup>10</sup> Cf. Beatriz Urraca, “An Argentine context: civilization and barbarism in *El aura* and *El custodio*”, en *Violence in Argentine literature and film (1989–2005)*, ed. por Carolina Rocha y Elizabeth Montes Garcés (Calgary: University of Calgary Press, 2010), 125–42, aquí 131.

gracias a varios documentos archivados en la cabaña secreta: fotos, mapas, planillas y un gran cuaderno que contiene el guión del asalto (9/10).

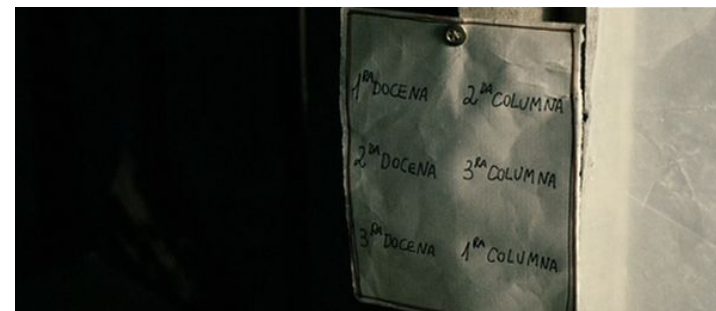


Fig. 7: La martingala del jugador en EL AURA.



Fig. 8: Las fichas del jugador en EL AURA.

Después de algunas investigaciones suplementarias, este plan le parece perfecto: consiste en atracar el vehículo blindado que transporta las recaudaciones del casino cerca de un prostíbulo perdido en el campo, donde uno de los guardias suele visitar a su hija. Dado que Espinosa se interesa más por el mecanismo del robo que por el botín, el hallazgo en la cabaña le importa tanto como el hallazgo de un montón de billetes robados al protagonista de *LA PARTE DEL LEÓN* (1978) de Adolfo Aristarain<sup>11</sup>. Legando sin querer su archivo a su asesino involuntario, Dietrich hace honor, en cierto modo, a su apellido alemán, que significa “ganzúa”: para Espinosa, él es la llave que lo deja entrar en el mundo de los gánsters reales. Dos representantes de este mundo lle-

<sup>11</sup> Acerca de la admiración de Bielinsky por el cine policial de Aristarain, véase su entrevista con Mariano Kairuz, “El lobo del hombre”, en *Página 12/Radar*, 4 de septiembre de 2005.



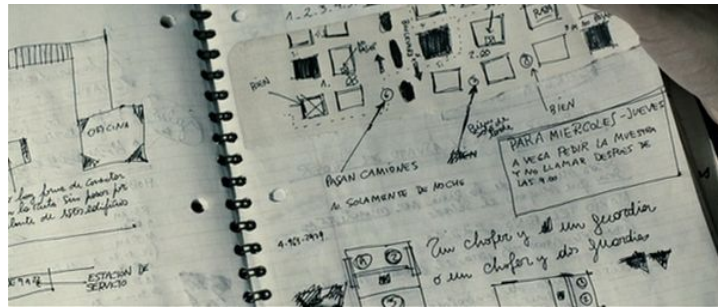


Fig. 9: La planificación del asalto en EL AURA.



Fig. 10: La planificación del asalto en EL AURA.

gan justamente cuando vuelve a la cabaña que habita en la finca del muerto: los delincuentes profesionales Sosa y Montero, a los que Dietrich había hecho venir desde Buenos Aires para que lo ayudaran en el golpe maquinado por él. Tras exponer el plan que ya sabe de memoria, Espinosa termina por persuadirlos de que es un amigo del dueño y que puede desempeñar su papel en el asalto. Así, todo está preparado para que el autor y testigo de varios crímenes imaginarios pueda actuar en un crimen real. Un primer paso ya lo había dado en esta dirección cuando, por interceptar un mensaje telefónico de Vega —otro cómplice de Dietrich entre los empleados del casino— pudo presenciar un asalto fracasado en la fábrica de Cerro Verde. En esta ocasión, Espinosa se limitó todavía a mirar, aunque se acercó a Vega, herido de muerte, para quitarle una llave que se iba a necesitar para el otro asalto, mucho más importante. Ahora se trata de pasar definitivamente al lado de los ladrones.

## Jugarse a sí mismo

Pero a pesar de la perfección aparente del plan hallado en medio del bosque, este segundo juego de simulación que implica no solamente la imaginación cinematográfica del crimen, sino también una actuación teatral, resulta tan aleatorio que pone en peligro al mismo jugador<sup>12</sup>. Su desarrollo más o menos incalculable se debe, sin duda, a factores externos como la extrema brutalidad de los facinerosos porteños, en particular la de Sosa, que corresponde al tipo del joven gángster impetuoso, apenas domado por su viejo cómplice más prudente<sup>13</sup>. Como sospecha de que Espinosa es un “cana” o bien un cobarde que en el fondo preferiría no asistir en persona al robo y quedarse “en la cabaña jugando a las cartas”, casi lo balea antes de que la banda improvisada pase a la acción. Sin embargo, el carácter azaroso del nuevo juego del protagonista resulta, en primer lugar, de su propia personalidad. Como ya lo exponen el título y el prólogo del film, Espinosa sufre de epilepsia y siempre tiene que contar con ataques imprevisibles<sup>14</sup>. Por lo tanto, su vida se asemeja a la de un jugador compulsivo, aunque él no muestra ninguna afición por la ruleta, sino al contrario, tal como dice Urien, lleva un cartel invisible que dice: “en mi puta vida entré en un casino”. Así como el tahúr se expone al azar de la ruleta, Espinosa está expuesto a la contingencia de su cuerpo, susceptible de sufrir en cualquier momento calambres y desmayos. Ni siquiera con su dosis cotidiana de Tegretol y con el dispositivo de alarma que lleva en un collar consigue evitar los ataques que le hacen perder el control de la situación y de sí mismo. Cuando siente los síntomas del “aura” en el momento que precede al ataque, al epiléptico no le queda más remedio que resignarse al paroxismo “No hay opción, no hay alternativa, nada para decidir, [...] y uno se entrega”. Tanto más grande resulta, entonces, el riesgo que corre el gángster por elección, el “mejor jugador”, quien quiere controlar hasta los últimos pormenores de su “juego” criminal. Si a Espinosa se le negó el permiso de conducir porque manejar un vehículo motorizado hubiera sido demasia-

<sup>12</sup> En relación a esto, el segundo juego de Espinosa recuerda el “juego” no menos peligroso de los dos protagonistas de *DELIVERANCE* (1972) de John Boorman, una película cuya acción se desarrolla también en medio del bosque y que fascinaba a Bielinsky, como reconoció en la entrevista citada con Mariano Kairuz.

<sup>13</sup> Sobre el contraste entre el robo estetizado en el Museo y el robo mucho más brutal y “real” en el Sur, véase Joanna Page, *Crisis and capitalism in contemporary Argentine cinema* (Durham: Duke University Press, 2009), 86–100.

<sup>14</sup> De la misma enfermedad sufre el protagonista de *LE CONVOYEUR* (n. 2), una película de asalto francesa estrenada solamente dos años antes de *EL AURA*.

do arriesgado con la posible inminencia de un ataque epiléptico, con mayor razón aún se le negaría una licencia, si la hubiera, en el oficio del robo organizado. Su enfermedad excluye por principio el crimen perfecto con el que está soñando continuamente<sup>15</sup>.

Lo peligroso del “juego mejor” jugado por el protagonista epiléptico ya se puede ver al principio de su aventura patagónica. Poco antes de matar a Dietrich por un tiro mal dirigido, sufre un ataque que le impide matar a un ciervo. Su iniciación en el mundo de los delincuentes resulta, pues, de un desacierto debido a estorbos que se interponen en la percepción. Y es por estorbos semejantes que el asalto tan bien preparado termina en fracaso total. El segundo ataque de Espinosa se produce justamente poco antes del golpe, cuando llega al casino para comprobar si el transporte de dinero sale según lo previsto. Primero, se entera por Urien de que en el vehículo blindado van tres hombres y no dos como de costumbre, ya que se trata de los caudales de un fin de semana largo. Pese a su memoria fotográfica –o quizás más bien a causa de ella– solamente recuerda a los dos guardias que se ven en las fotos de Dietrich y no el aviso escrito en el cuaderno: “no olvidar el tercer hombre”. Después de darse cuenta de este olvido fatal, Espinosa sufre un ataque que le impide advertir por teléfono a sus cómplices, que están esperando el transporte cerca del prostíbulo solitario. No parece casual que el nuevo desmayo del protagonista se produzca enfrente del casino, el lugar del azar por excelencia. Si Bob le Flambeur olvida el robo del casino organizado por él mismo porque al entrar allí recae en su antigua pasión por el juego, Espinosa pierde el control sobre su plan criminal cuando está cerca de la ruleta que produjo el botín perseguido. A consecuencia de esta intervención del azar, el asalto del transporte transcurre mucho más violento de lo previsto. Contrariamente a lo que Espinosa había imaginado en dos anticipaciones cinematográficas del asalto (11), la presencia del tercer hombre en la cámara acorazada provoca un tiroteo que causa la muerte de todos los guardias (12) y, después de un *showdown* brutal en el bosque, de todos los gánsters con excepción del protagonista.

Esta degeneración del robo perfecto en una matanza generalizada deja huellas hasta en la fantasía del aficionado al crimen. Poco antes de matar a Sosa, quien trata de eliminarlo porque sospecha una traición, Espinosa imagina el tiro mortal que le dispara con la pistola de Dietrich (13). Esta última

<sup>15</sup> Cf. Cynthia Tompkins, “Fabián Bielinsky’s ‘El aura’: neo-noir inscription and subversion of the action-image”, *Confluencia* 24 (2008): 17–27, aquí 25.



Fig. 11: La imaginación del asalto en EL AURA.



Fig. 12: La perpetración del asalto en EL AURA.

escena de su cine policial privado apenas se distingue de lo que ocurrirá realmente unos segundos después (14). Mientras que en todas las escenas anteriores las armas callaban y solo servían para amenazar a las víctimas del asalto, ahora se puede oír un disparo imaginario<sup>16</sup>. Gracias a este tiro intencionado, el jugador sobrevive al juego arriesgado que su tiro errado había inaugurado tres días atrás. Además, se beneficia de una impunidad que sobrepasa aún la de Bob le flambeur, el asaltante que, pese a sucumbir de nuevo a la ruleta, termina ganando legalmente lo que su banda no pudo robar. Aunque quede pendiente si puede llevarse el botín encerrado en el transporte, el protagonista de *EL AURA* escapa a toda persecución policial porque es el único testigo sobreviviente del crimen y ha pasado de forma incógnita su estadía en el Sur.

<sup>16</sup> Para un análisis detallado de esta secuencia perturbadora, véase Sabine Schlickers, “La narración perturbadora en el cine argentino del siglo XXI”, en *Prismas del cine latinoamericano*, ed. por Wolfgang Bongers (Santiago de Chile: Cuarto Propio, 2012), 277–302, 293–4.





Fig. 13: La imaginación del tiro mortal en EL AURA.



Fig. 14: La ejecución del tiro mortal en EL AURA.

Solo comparte su secreto con el perro lobo de Dietrich que después de la muerte del baqueano lo ha acompañado por todas partes, incluso a Buenos Aires, adonde regresa para proseguir con su trabajo de embalsamador. En esto recuerda al protagonista delincuente de *La espera*, de Borges, quien traba amistad con un perro lobo mientras espera a su asesino<sup>17</sup>. Si bien aquel perro no aparecía en el cortometraje de Bielinsky basado en el cuento borgiano, aparece en la última obra del director, en cuyo plano final el animal mira al espectador y al protagonista como si, con su atenta mirada, les quisiera recordar a ambos que, lejos de las figuras de diorama que poblan el taller del taxidermista, Espinosa ha jugado “un juego mejor”, no simplemente de simulación, sino también de azar y de vértigo total.

<sup>17</sup> Cf. Borges, *Obras completas*, ed. por Carlos V. Frías (Buenos Aires: Emecé, 1989), t. 1, 609.