



Universidad Católica San Antonio

Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Comunicación Audiovisual

Narrativa cinematográfica y posmodernidad

Ángel Pablo Cano Gómez

Murcia, 2006

*“Las niñas ya no quieren ser princesas
y a los niños les da por perseguir
el mar dentro de un vaso de ginebra...”*

Joaquín Sabina
Pongamos que hablo de Madrid

Agradecimientos

Quiero agradecer desde estas páginas el esfuerzo y la labor de todas aquellas personas que han contribuido de alguna manera a la realización de esta tesis doctoral.

A la directora de esta investigación, la doctora Dña. Josefina Sánchez, responsable de la coherencia y el sentido de este documento. Sefi, tú has sido siempre la guía atenta que trazaba el camino, la trabajadora incansable y la organizadora eficaz, el esfuerzo en la sombra persistentemente alerta. Has sido mi oído comprensivo y mis ojos con perspectiva. A ti te deberé siempre la mitad de lo que soy como investigador y mucho de lo que tengo como persona.

A la doctora Dña. Isabel Sarabia Andúgar. Isabel, fue tu fe en mí lo que determinó mi primer paso como investigador. Has sido siempre una guía de trabajo y de vida, y un auténtico modelo de experiencia. No puedo imaginar una formación más honesta que la de comprobar cómo tú haces las cosas, ni lograré tal vez jamás expresar por escrito todo aquello que te debo...

A Enrique Centeno, a quién no sabré pagarle las horas que su inteligencia privó al Derecho de la reflexión para dedicarse a los consejos y las contribuciones que estaban a su alcance; gracias Zen por tu preocupación sincera.

A Miguel Ángel Martínez, que ha estado siempre donde lo necesitaba. Miki, es al comprobar la generosidad de tu alma donde aprende uno a ser más noble.

A mis grandes amigos de la Universidad que serenamente siempre han estado a mi lado. E indudablemente a todos mis amigos de Blanca. Todos ellos deberían estar presentes, puesto que uno escribe desde lo que es y todos son de algún modo parte de mí. Permanezcan sus nombres en la sombra del anonimato, que no en el desconocimiento de mi memoria.

A tantos otros compañeros del Departamento, de la Sala de Investigación y de la Universidad, que con vuestra presencia, vuestra compañía y vuestra alegría habéis hecho de este momento un tiempo feliz y de este sitio un lugar fantástico.

A mi familia. A mis padres. Por creer en mí. Por enseñarme a caminar, a saber caer, a levantarme, a seguir. Por sacrificarlo todo por sus hijos. Por mostrarme que siguen existiendo los héroes y las princesas. Por contarme todos aquellos cuentos de mentira que decían la verdad. Por su voluntad inquebrantable. Por su esfuerzo. Por su valentía. Por todo.

Índice

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 1 |
| | |
| Capítulo 1. La sociedad posmoderna | 21 |
| 1.1. El origen y la evolución del término “posmodernidad” | 26 |
| 1.1.1. El acercamiento al concepto | 26 |
| 1.1.2. La base del pensamiento posmoderno | 30 |
| 1.1.3. La alteración de la modernidad..... | 50 |
| 1.2. El nacimiento de la sociedad posmoderna..... | 66 |
| 1.2.1. La sociedad del capitalismo extremo..... | 67 |
| 1.2.2. La sociedad democrática..... | 76 |
| 1.2.3. La sociedad de la información..... | 82 |
| 1.3. Las particularidades de la sociedad posmoderna..... | 86 |
| 1.3.1. La seducción continua | 87 |
| 1.3.2. El poder del espectáculo | 92 |
| 1.3.3. La dimensión de la indiferencia..... | 95 |
| 1.3.4. La generalización del narcisismo..... | 98 |
| 1.3.5. La radicalización del humor | 106 |
| 1.3.6. El espacio de lo local | 111 |
| 1.3.7. El mundo no violento..... | 113 |
| 1.4. Los medios de comunicación en la sociedad posmoderna | 116 |

| | |
|--|------------|
| 1.4.1. Las industrias culturales..... | 116 |
| 1.4.2. El medio televisivo | 128 |
| 1.4.3. El medio radiofónico | 132 |
| 1.4.4. La publicidad | 136 |
| 1.4.5. El cine | 139 |
| 1.4.6. La sociedad transparente..... | 142 |
| | |
| 1.5. El sustrato posmoderno de la sociedad occidental..... | 145 |
| | |
| Capítulo 2. La narrativa cinematográfica | 151 |
| 2.1. La narratología cinematográfica | 154 |
| 2.1.1. La estructura como fundamento de la narración..... | 154 |
| 2.1.2. Los “signos” de la narración..... | 155 |
| 2.1.3. La ordenación del conocimiento narrativo | 157 |
| 2.1.4. La representación, la estructura y el proceso | 158 |
| 2.1.5. La forma del texto narrativo | 159 |
| 2.1.6. La retórica del relato | 160 |
| | |
| 2.2. La narrativa, la narratividad y la narración cinematográfica..... | 162 |
| 2.2.1. La narrativa cinematográfica | 163 |
| 2.2.2. La narratividad cinematográfica | 165 |
| 2.2.3. La narración cinematográfica | 168 |
| | |
| 2.3. Las instancias narrativas | 182 |
| 2.3.1. Las “voces” de la narración | 183 |
| 2.3.2. La “voz” del relato | 188 |

| | |
|--|------------|
| 2.3.3. La transmisión del discurso | 198 |
| 2.3.4. El conocimiento de la historia | 202 |
| 2.4. El relato cinematográfico | 210 |
| 2.4.1. Las propiedades del relato | 211 |
| 2.4.2. La relación del relato con la historia y el discurso | 214 |
| 2.5. La historia | 216 |
| 2.5.1. El personaje..... | 223 |
| 2.5.2. Los sucesos: las acciones y los acontecimientos fílmicos | 235 |
| 2.6. El discurso cinematográfico..... | 247 |
| 2.6.1. El tiempo cinematográfico..... | 253 |
| 2.6.2. El espacio cinematográfico..... | 267 |
| 2.6.3. La puesta en escena cinematográfica..... | 276 |
| 2.7. La narrativa cinematográfica como conocimiento científico..... | 300 |
| Capítulo 3. La narrativa cinematográfica de la posmodernidad y la narrativa cinematográfica posmoderna..... | 305 |
| 3.1. Las instancias narrativas posmodernas | 307 |
| 3.1.1. Los metarrelatos de las instancias narrativas | 308 |
| 3.1.2. La evolución de la complejidad de las instancias narrativas | 311 |
| 3.1.3. La comunicación fluida con el espectador..... | 315 |
| 3.2. El relato de la posmodernidad | 318 |

| | |
|---|-----|
| 3.2.1. El relato revisado y fragmentado | 319 |
| 3.2.2. La pérdida de la magia..... | 324 |
| 3.2.3. El metarrelato irónico e intertexto | 328 |
| 3.2.4. El relato se agota: el espectáculo de lo no relatado | 333 |
| 3.2.5. El relato de lo relatado: el pastiche | 335 |
| | |
| 3.3. La historia posmoderna..... | 343 |
| 3.3.1. El consumo de drogas | 344 |
| 3.3.2. La negación de los valores..... | 346 |
| 3.3.3. La hipocresía y la corrupción..... | 347 |
| 3.3.4. La obsesión por lo excesivo..... | 349 |
| 3.3.5. Los medios de comunicación en el cine posmoderno..... | 353 |
| | |
| 3.4. El personaje posmoderno | 355 |
| 3.4.1. La paranoia y la soledad | 356 |
| 3.4.2. El nihilismo y el hedonismo: el camino a la desesperanza..... | 361 |
| 3.4.3. La seducción y la simpatía: el héroe posmoderno | 370 |
| 3.4.4. La introspección y apertura al mundo: el camino al superhombre.... | 378 |
| 3.4.5. Lo kitsch y la superficialidad..... | 382 |
| 3.4.6. Los estados psicopatológicos..... | 384 |
| 3.4.7. El triunfo del mal: individuos poderosos..... | 389 |
| 3.4.8. Los personajes tipo | 392 |
| | |
| 3.5. Los sucesos | 400 |
| 3.5.1. La voluntad de poder y la trascendencia..... | 401 |
| 3.5.2. La desdiferenciación del suceso | 405 |
| 3.5.3. La pérdida de interés de los sucesos | 410 |

| | |
|---|------------|
| 3.5.4. La importancia de la acción violenta | 412 |
| 3.6. El discurso posmoderno | 416 |
| 3.6.1. El tiempo de la posmodernidad cinematográfica..... | 417 |
| 3.6.2. El espacio de la posmodernidad cinematográfica..... | 429 |
| 3.6.3. La puesta en escena de la posmodernidad cinematográfica | 444 |
| 3.7. La adecuación de la posmodernidad a la narración | 455 |
| Capítulo 4. <i>Shrek, Shrek 2</i> y la posmodernidad | 467 |
| 4.1. La narrativa de la posmodernidad en <i>Shrek</i> y <i>Shrek 2</i> | 468 |
| 4.1.1. El tratamiento de las instancias narrativas | 468 |
| 4.1.2. La espectacularidad del relato..... | 473 |
| 4.1.3. La extensión de la historia | 485 |
| 4.1.4. La seducción del personaje | 497 |
| 4.1.5. La trascendencia de los sucesos..... | 521 |
| 4.1.6. El discurso recreado..... | 527 |
| 4.1.7. El tiempo..... | 528 |
| 4.1.8. El espacio..... | 539 |
| 4.1.9. La puesta en escena..... | 550 |
| 4.2. La narrativa cinematográfica posmoderna en <i>Shrek</i> y <i>Shrek 2</i> | 563 |
| 4.3. La narración como relectura del cuento clásico..... | 579 |

| | |
|----------------------------|------------|
| Conclusiones | 585 |
| Bibliografía | 615 |
| Otras fuentes | 626 |
| Filmografía | 628 |

Introducción

El hombre contemporáneo pertenece a una época en la que la sociedad en su conjunto experimenta constantes cambios que ofrecen la perspectiva de un mundo donde la vida se interpreta a partir de parámetros de aceleración continua, en lo que constituye una gran amalgama global en la que todo parece estar interconectado. En este contexto, el individuo se encuentra circunscrito a una sociedad en la que los valores tienen cada vez una definición más confusa y el dinero una entidad más importante.

Son muchos los autores que, como Gilles Lipovetsky (2003), afirman la existencia en los países avanzados de un nuevo estado que afecta al hombre en todas sus esferas, tanto en la determinación de su ámbito privado como en las particularidades del entorno público: un mundo posmoderno. Distintos investigadores, desde las diferentes perspectivas de estudio con las que trabajan, abordan el contexto referido señalando características relacionadas entre sí.

Uno de los teóricos más importantes de la posmodernidad, el francés Jean-François Lyotard (2003), hace referencia a ésta como el momento en el que los grandes relatos que han servido de modelo durante siglos a la sociedad carecen ya de sentido. Con esta afirmación se hace patente la desaparición de los referentes que han guiado a la humanidad hasta ese instante en el que se desarrolla una etapa que adolece de cualquier gran narrativa viable. Es la crisis de lo que él mismo denomina “*metarrelatos*”¹.

Es posible encontrar mucho antes esta misma idea sobre la desaparición de los referentes que sirven de modelo al sujeto contemporáneo. Así ocurre con la obra del autor alemán Friedrich Nietzsche, fundamentalmente en su libro *Así habló Zaratrusta* (2000). Efectivamente, Nietzsche, como después harán Lyotard

¹ Se entiende por metarrelato a aquel relato específico que, por su función, legitima a todos los demás relatos y la solidez de las reglas del lenguaje en su conjunto.

y otros investigadores relacionados con el estudio de la posmodernidad, escribe sobre las características de un hombre abatido en un estado de “*nihilismo*”², en el que todo proceso que le atañe parece necesariamente tener como consecuencia el encierro en sí mismo, su aislamiento del mundo, sin ser posible precisar un principio, ni distinguir un final de esta situación.

Sin embargo, parece difícil vincular estos aspectos con las manifestaciones concretas de algunos medios de comunicación específicos, como es el caso del cine. Esto se debe a que constituye una tarea ardua reflejar este proceso en un medio esencialmente narrativo. Surgen así algunas cuestiones inquietantes: ¿En qué medida afecta este contexto a la determinación del relato? ¿Cuáles son las consecuencias que propicia en la concepción de los elementos que conforman la historia y el discurso de la narración cinematográfica?

Estas preguntas constituyen el punto fundamental del que parte esta investigación: ¿qué relación es posible establecer entre una época que adolece de narrativa y un medio basado en ella? Es decir, ¿cuál es la vinculación manifiesta entre la posmodernidad y la narración filmica?

Fundamentalmente, el cine –sea porque se lo propone, sea porque los creadores que lo realizan viven en un tiempo del que reflejan sin saberlo su estado de ánimo-, refleja en su narración las características que absorbe del entorno social en el que se lleva a cabo. Sin embargo, su propia esencia impide el desarrollo de un estado permanente de posmodernidad, al menos según la concepción más negativa y nihilista de la misma. Si la narrativa es un proceso, para que éste se efectúe, es necesaria la constatación de un cambio de estado, como se refleja en el segundo capítulo de esta tesis. Por tanto, no puede

² Se entiende así la doctrina que niega toda creencia o realidad sustancial, así como la existencia de algo permanente y seguro. En el primer capítulo de esta investigación se define y analiza el concepto a partir de la obra de Nietzsche, desde la que se relaciona con la importancia que manifiesta para la posmodernidad en su conjunto.

concebirse una película de clasificación “*nihilista*”, puesto que el sujeto principal no experimentaría cambio alguno. De este punto de vista, sería imposible el desarrollo de cualquier tipo de argumento. Para que exista cine como tal, al menos en la concepción tradicional de la palabra, el personaje debe ineludiblemente experimentar un cambio, el paso de un estado a otro.

Entonces, según lo expuesto hasta ahora, ¿cuáles son las consecuencias del desencadenamiento de una época como la posmoderna en la estructura cinematográfica? ¿Cuáles son las perspectivas que plantea este momento en el entorno filmico?

En definitiva, y atendiendo al contexto planteado, esta investigación tiene su punto de partida en la inquietud que surge cuando se detecta una serie de cambios de orden estético, estructurales y creativo-constructivos del relato. Este fenómeno es distinguido por muchos autores como “*cine posmoderno*”.

Sin embargo, si bien la definición a la que se hace referencia es cada vez más utilizada en todos los manuales sobre teoría cinematográfica, más difícil resulta encontrar una verdadera descripción de lo que se entiende por relato cinematográfico posmoderno, o de los parámetros que lo configuran.

Libros como *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, de José Luis Sánchez Noriega (2002) esbozan de forma genérica algunos de los aspectos fundamentales de este ámbito, resolviendo la definición finalmente con la descripción somera de lo que considera obras de directores posmodernos, como es el caso de Peter Greenaway, a quien se hace referencia por su obra *El contrato del dibujante* (1982), Joel y Ethan Coen, por *Fargo* (1996), o Pedro Almodóvar, por *La ley del deseo* (1987). Sánchez Noriega señala algunas de las características que pueden considerarse bajo la impronta de las consideraciones expuestas, pero en ningún momento atiende a un corpus teórico que lo relacione con la narrativa cinematográfica. Por lo tanto, su estudio

carece de otro axioma que el de atribuir determinadas circunstancias genéricas de la posmodernidad al estilo de algunos realizadores contemporáneos.

Este mismo hecho se produce en el capítulo “*El posmodernismo en el cine*” del libro *Análisis de la realización cinematográfica*, de Margarita Schmidt Noguera (1997). En este caso, tras mostrar un planteamiento teórico liviano, la autora trabaja con la película *Asesinos Natos* (Oliver Stone, 1994). Se trata de un ejercicio de reflexión sobre la estética y, en cierto modo, la narración fílmica influenciada por la posmodernidad. No obstante, no deja de ser un análisis circunscrito a una obra determinada, más que un verdadero corpus teórico que establezca los parámetros de una narrativa posmoderna. Sus consideraciones sobre esta muestra cinematográfica insisten en las formas violentas y grandilocuentes del relato, pero no los justifica ni encuentra un fin determinado. El discurso queda como un recurso por sí mismo en el que todo carece de otro sentido que no sea propiamente el del mero espectáculo.

En *Teorías del cine*, de Robert Stam (1999), existe un documento que cuida más el trasfondo filosófico de la posmodernidad, que es hábilmente relacionado con diferentes obras determinadas por su impronta. El autor hace mención constante al norteamericano Fredric Jameson y a las películas que éste analiza en *El giro cultural* (1999). De esta manera, el texto de Stam se convierte en una cita de lo que otros investigadores han señalado sobre el cine, añadiéndole tan solo un contexto filosófico que en ningún momento se relaciona con el desarrollo o la construcción narrativa de los filmes a los que hace referencia.

Más interesado en comprobar la incidencia de la posmodernidad en la estructura fílmica se encuentra el autor español Vicente Sánchez-Biosca (2004). Éste, en su artículo “*Posmodernidad y relato: el trayecto electrónico*”, publicado en la revista electrónica *Quaderns Digitals*, incide en la importancia de la narración para la sociedad a partir del estatuto de legitimidad que adquiere el

relato para el hombre. El vínculo primordial aparece cuando lo que Lyotard (2002) denomina “*metarrelato*” sufre un proceso de decadencia y pierde su entidad. Ante esta situación, Sánchez-Biosca intenta averiguar cuál es la función que desempeña la narración cuando todas las formas antropológicas de trascendencia se han disipado. En este punto, el autor insiste en que mientras estos grandes relatos van perdiendo su sentido, se genera la paradoja de la proliferación de múltiples microrrelatos, entre los que se producen infinidad de cruces y citas de unos con otros.

Otro de los investigadores fundamentales en el estudio de la posmodernidad es el citado escritor norteamericano Fredric Jameson. En su obra, el autor consigue a partir de sus trabajos introducir en el debate un componente económico, con lo que la materia se enriquece en la interrelación formada por la cultura, el individuo y la sociedad capitalista. Jameson (1998) reúne en *El giro cultural* la base de sus ideas en torno al tema que es objeto de esta investigación. Entre sus capítulos destacan sus aportaciones al estudio de la cultura posmoderna a través del cine, en los que incide en la importancia de los fenómenos del “*pastiche*”³, la “*esquizofrenia*” y la “*nostalgia*”.

El investigador relaciona el *pastiche* con un discurso que indaga en los propios entresijos de un pasado más o menos reciente, desde la perspectiva de un presente en el que existe la creencia de la dificultad de hallar nuevos contenidos que transmitir. El agotamiento de las posibilidades en la narración condiciona la aparición de otros relatos y formas de contarlos conocidos por el espectador. La innovación estilística no parece viable, por lo que además la introducción de

³ Pastiche es un término que se aplica a la tendencia presente en numerosas obras posmodernas de imitar el estilo de otros períodos históricos o de otras producciones o realizaciones de cualquier tipo.

conceptos que subrayan la nostalgia es aceptado como un recurso propio del mecanismo que desarrollan las películas posmodernas.

Ante todo, los artículos de Jameson se convierten principalmente en un medio para analizar la cultura de masas, y no en un estudio sobre el relato, aunque sí que esboza algunas de las claves fundamentales de interpretación de obras concretas.

Con este contexto señalado, existe un vacío generalizado sobre la disertación sobre el cine como un medio propio y autónomo, y no como una fórmula a partir de la cual establecer consecuencias en torno a la posmodernidad en general. Por este motivo, es necesario llevar a cabo una investigación que solvete las carencias de un verdadero estudio que encuentre los vínculos entre la posmodernidad y el cine, entendiendo éste último como materia de estudio en sí misma.

El objeto de este proyecto es, por tanto, el análisis de la narrativa cinematográfica bajo la impronta de esa posmodernidad y las consecuencias que conlleva la interrelación de estos dos campos de investigación –narrativa y posmodernidad- en la manifestación fílmica.

Hasta este momento, los resultados de otras teorías que estudian la conexión entre estos dos ámbitos no explican de forma suficiente cuál es la relación que existe entre ambas. Diferentes autores centran su interés en la interpretación filosófica de los filmes, en el estilo de los directores que de alguna manera se consideran posmodernos, en el discurso de obras que resultan muy espectaculares en la manifestación de su lenguaje, o en otras características o aspectos, sobre todo relacionados con el discurso cinematográfico. El resultado final es el descuido del análisis de los componentes de la historia. Ninguno de los investigadores consultados se enfrenta a esta problemática abordando dos cuestiones fundamentales:

1. ¿Cuál es la relación que se establece entre la narrativa cinematográfica y la posmodernidad?

2. ¿Cómo se desarrolla una narrativa cinematográfica que tiene como contexto e inicio un estado determinado por los parámetros posmodernos del nihilismo?

La respuesta a estas dos preguntas supone el acercamiento al eje que vertebra este estudio, pues éste adquiere su sentido último en el establecimiento de la relación entre ambas esferas y, por consiguiente, en la determinación de las características que muestran cuando esta impronta ha quedado finalmente materializada en el filme.

Es necesario atender además a las dimensiones espaciales y temporales del tema que ocupa esta investigación. Resulta muy difícil acotar en ambos sentidos a la producción fílmica aludida, de la misma forma que es complicado ofrecer unos límites semejantes sobre la posmodernidad⁴. De una manera general es posible atender a las palabras de Jameson, que se refiere a este fenómeno como “*el primer estilo global específicamente norteamericano*” (1998: 20). Esta afirmación es corroborada por otros autores como Andrew Darley o Vicente Verdú. Por lo tanto, es posible afirmar que son los Estados Unidos la esfera principal donde se gesta el proceso. Sin embargo, otros investigadores como Lyotard insisten en el desencadenamiento de esta forma de pensamiento a partir del desencanto que surge en el mundo en general, y en Europa de forma particular, tras la Segunda Guerra Mundial y las crisis políticas de fines de los años setenta. Este razonamiento también permite ofrecer algunos datos concretos en cuanto a la extensión temporal de la posmodernidad, pues sería a partir de la segunda mitad del siglo XX donde comienzan a ser ostensibles algunas de sus características más señaladas.

⁴ Estas circunstancias son estudiadas en el primer capítulo de este documento.

En el entorno cinematográfico se desencadena un proceso similar. Cuando se estudia la posmodernidad en esta investigación es necesario atender a dos perspectivas esenciales, como se explica en el tercer capítulo. Una de ellas se conforma a partir de la aparición de simples rasgos relacionados con distintas esferas que componen la época en su conjunto. Por ello, es difícil precisar un contexto temporal específico: los filmes pueden mostrar aspectos relacionados con la economía, la política y los medios de información de la posmodernidad, aunque no pueda ser considerados posmodernos de forma genérica.

Al mismo tiempo, resulta imprescindible concretar el objeto de estudio mediante el análisis de unas obras específicas, donde surge la oportunidad de evaluar sobre material tangible las características abstractas definidas. Del mismo modo y para solventar esta necesidad se ha decidido trabajar en profundidad con *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jenson y Scott Marshall, 2000) y con su continuación: *Shrek 2* (Andrew Adamson; Kelly Asbury, 2004).

Las dos películas destacadas son elegidas por las características que muestran en su construcción narrativa. Ambas presentan un argumento determinado sobre el funcionamiento de los estereotipos de los cuentos de hadas, en lo que supone finalmente un hábil ejercicio de guión y un juego con la intertextualidad que debe conocer el espectador para comprender el mensaje final de la obra. *Shrek*, de forma conjunta, supone una deconstrucción total del mensaje y el lenguaje cinematográfico, desde la ironía, la distancia y el juego de significados. Ambos filmes constituyen, por tanto, una elección idónea para contraponer el relato filmico y su discurso al contexto posmoderno que los envuelve y determina.

Una vez acotado y diseñado el objeto de estudio, el propósito principal que persigue la investigación propuesta consiste en definir la narrativa cinematográfica posmoderna. Para satisfacer este propósito se concibe un proceso

que pretende aclarar en su desarrollo cuál es la relación de influencia que se establece entre la narrativa cinematográfica y la posmodernidad y, a su vez, cómo se desenvuelve un filme que tiene su contexto e inicio en un estado determinado por los parámetros posmodernos del nihilismo.

Para resolver estas cuestiones expuestas y materializar el fin general con el que se formula esta investigación, es necesario atender a un conjunto de objetivos concretos que tienen su origen particular en la construcción teórica que argumenta cada capítulo. El primero de ellos está destinado a definir los parámetros que configuran la sociedad posmoderna, que establece el contexto fundamental en el que se desarrolla el resto de la investigación cinematográfica. El segundo propósito es el estudio minucioso de los parámetros de la teoría del relato filmico. Esta finalidad se concreta en el capítulo dos de la investigación, titulado *La narrativa cinematográfica*. El tercer fin de esta investigación pretende establecer la relación existente entre la posmodernidad y el cine. El trabajo de este ámbito de la investigación se concreta en el capítulo tres: *La narrativa cinematográfica de la posmodernidad y la narrativa cinematográfica posmoderna*. El cuarto objetivo es el estudio de los resultados que ofrece la aplicación del modelo de análisis y estructura creado en el capítulo anterior sobre una materia concreta y definida. En este sentido, permite reflexionar sobre el concepto tradicional de héroe y las características que lo determinan, especialmente a partir de la construcción del relato sobre la intertextualidad que debe conocer el espectador y que es destacado por muchos de los autores que estudian la posmodernidad cinematográfica, como ocurre con González Requena (1999), Jameson (1999), Sánchez Noriega (2002), o Sánchez-Biosca (2004).

Por este motivo, el primer capítulo debe profundizar en las características fundamentales de la época, estableciendo claramente cuáles son los principios definitorios de la misma. Del mismo modo, es necesario conocer cómo afecta el

desarrollo de estas circunstancias al hombre, a su concepción del mundo y de la humanidad.

El texto que lleva por título *La sociedad posmoderna*, se desarrolla sobre el origen y la evolución de término “*posmodernidad*”, donde el objetivo fundamental es el estudio y la definición del concepto en sus diferentes nomenclaturas. También tendrán aquí cabida los antecedentes fundamentales de las teorías sobre la época, con especial atención al filósofo alemán Friederick Nietzsche, así como las distintas perspectivas planteadas sobre una época que supone básicamente una ruptura respecto a la modernidad.

También resulta pertinente comprender el proceso del nacimiento de este modelo de sociedad. Este hecho va a permitir evaluar lo que supone la posmodernidad en la determinación del mensaje filmico. En esta ocasión se atiende a la interacción de tres de las circunstancias esenciales que configuran este ámbito: el capitalismo extremo, la democracia y la sociedad de la información. Estos tres grandes aspectos se estudian en su relación con el individuo en lo que suponen las auténticas particularidades del mundo descrito y en el modo en el que afectan de una forma u otra al hombre. Así ocurre con elementos destacados de la época, como con la seducción, el poder del espectáculo, la indiferencia, la generalización del narcisismo, la radicalización del humor, el espacio de lo local y la ausencia de violencia.

Otro de los aspectos subrayados es el de los medios de información en la contemporaneidad. Es necesario atender a las diferentes circunstancias y características de la comunicación en esta época, evaluados a partir de los parámetros de la posmodernidad. En este caso, se hace referencia tanto a la generalidad de las industrias culturales como a la particularidad de los medios de forma independiente; teniendo en cuenta no sólo a la televisión, la radio y el cine, sino también a la publicidad en tanto que fenómeno particular de este mundo.

Todos ellos, en su interrelación, se estudian además a partir del concepto de “*sociedad transparente*”, que es clasificado por Gianni Vattimo (1998) como uno de los aspectos fundamentales de los medios contemporáneos.

Este capítulo de la tesis tendrá por objeto, por tanto, el establecimiento de las circunstancias sociales e individuales del sujeto posmoderno que pueden condicionar de alguna forma al discurso cinematográfico, entre otras características.

El segundo de los capítulos de la investigación está dedicado al estudio de la narrativa cinematográfica. Para su realización se debe definir qué se entiende por narración, delimitando además las características que le son propias, así como los diferentes parámetros que son necesariamente identificados y sometidos al análisis de los aspectos posmodernos que manifiestan. En este caso, es importante distinguir las circunstancias que implican la historia y el discurso respectivamente, proyectando una visión de conjunto de la manifestación de relato cinematográfico. Es importante en este sentido aclarar cuáles son los elementos fundamentales que construyen el relato para establecer así los cauces adecuados por los que tienen que discurrir las consecuencias de la posmodernidad y poder valorar así la interrelación conjunta de los dos ámbitos.

Por este motivo, el capítulo comienza con la explicación del propio campo de estudio sobre el que se elabora la investigación. Es preciso distinguir con propiedad por tanto qué se entiende por narración cinematográfica, dentro de la estructura conceptual que contempla los diferentes niveles narratológicos.

A partir de la exposición de la ciencia que estudia la narración fílmica se procede a la conceptualización de los elementos fundamentales que constituyen el relato. A continuación, se definen los componentes de la historia y del discurso. Esta primera distinción supone atender a dos aspectos bien diferenciados, pero inseparables, de la narración: por un lado, la historia, entendida como el contenido

o la cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar existentes (personajes); por otro, el discurso o la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. Todos ellos se delimitan de forma apropiada, en lo que supone un análisis de los elementos básicos que determinan el *qué* y el *cómo* de un filme.

El tercer capítulo se centra en la investigación de la relación entre la posmodernidad y la narrativa cinematográfica. En este caso, se estudia la vinculación de las características de las materias estudiadas en los epígrafes anteriores estableciendo las consecuencias que la época supone para su determinación. Sin embargo, la correspondencia entre los apartados citados es doble. Por un lado, el desarrollo de la posmodernidad determina su impronta sobre el relato. Pero, por otro, no debe olvidarse que la esencia del cine se construye sobre el cambio de estado del sujeto, como se ha señalado en el inicio de este trabajo. Por tanto, la introducción de un entorno posmoderno que se entiende fundamentalmente como nihilista tiene necesariamente una desviación en su sentido original al someterlo a una suerte de procesos, de cambios de estado. Finalmente, la interrelación existente entre narrativa y posmodernidad tiene también ineludiblemente unas consecuencias para esta última. Así, como si de un golpe pendular se tratase, la narrativa debe provocar cambios al sujeto. Estas variaciones se estudian a partir de su relación con las teorías del filósofo alemán Friederick Nietzsche, que supone un precedente fundamental, sobre todo, si atendemos a la definición del sujeto nihilista y a su visionaria percepción del estado que sobreviene al ciudadano moderno.

En este capítulo, la redefinición de los parámetros en la narrativa cinematográfica a partir de las características de la época sometida a estudio, tanto en la dimensión de la historia como en la del propio discurso, se convierte en una circunstancia básica. De este modo, sobre conceptos como los personajes, las

acciones, los escenarios o el tiempo del relato, influyen características como la seducción, lo espectacular, la fragmentación, el nihilismo o el narcisismo. También se estudia la interrelación final de los propios aspectos de la historia y el discurso sobre aquello que es ya declaradamente posmoderno. Con este proceso descrito, el producto cinematográfico es analizado estableciendo dos fases bien diferenciadas. En primer lugar, se investiga aquello que afecta al filme en la época contemporánea debido a los avatares económicos señalados en la concepción capitalista del panorama posmoderno y a otras circunstancias fundamentales del contexto. En un segundo paso, se analizan las consecuencias que éstas particularidades y otras características derivadas del pensamiento de la época provocan en el relato.

El cuarto capítulo utiliza de manera conjunta todo el proceso descrito hasta el momento sobre dos películas concretas, a modo de aplicación práctica. Los filmes en cuestión, *Shrek* (Andrew Adamson; Vicky Jonson, 2001) y *Shrek 2* (Andrew Adamson; Kelly Asbury, 2004), se convierten así en objeto de reflexión a partir de los parámetros narrativos expuestos.

La obra narra las peripecias de un ogro que vive en su charca, aislado del mundo que lo desprecia, lo teme y lo persigue. Su único amigo es un asno parlanchín que decide acompañarlo cuando este protagonista tan feo y enorme debe desempeñar el papel de héroe rescatador, como si de un caballero medieval se tratara. La historia, sujeta a la tradición del cuento clásico de caballeros y princesas, muestra todos los elementos propios de este tipo de argumentos, incluyendo un dragón, los aldeanos, el castillo, las justas y los torneos medievales, además, por supuesto, de una princesa a quien rescatar. Sin embargo, cada uno de ellos va a ser planteado desde una perspectiva tradicional del concepto para quedar sometido a una redefinición final de sus características en la que el conjunto del relato se somete a revisión. Estas circunstancias señaladas del filme,

y de su continuación, junto con otras peculiaridades, convierten esta producción animada en la más indicada para su estudio en relación con la posmodernidad y el cine, objeto principal de esta tesis doctoral.

Efectivamente, la dinámica narrativa de las películas se construye sobre unos mecanismos intertextuales de los que es necesario que el individuo tenga conocimiento a priori para realizar una lectura adecuada de las historias planteadas y conseguir que finalmente se transmitan.

La existencia de personajes que pertenecen a los cuentos infantiles, los diálogos extraídos de películas conocidas, la forma de rodar determinadas acciones y la imbricación de todos estos elementos simultáneamente en una misma historia permiten una lectura en la que es necesaria la pericia del espectador y su propia experiencia para descifrar plenamente el significado final de aquella.

Debido a la introducción de estos y otros componentes filmicos, la película elegida supone una oportunidad idónea como material de análisis sobre el que aplicar la teoría desarrollada en los capítulos anteriores.

De la misma forma, su continuación –por distintas circunstancias como se verá en este último apartado- presenta un conjunto de propiedades que resultan muy interesantes para el tema central de esta investigación.

Como se ha podido comprobar, el desarrollo de esta investigación hace necesario el trabajo sobre dos ámbitos interconectados: la posmodernidad y la narrativa cinematográfica. Cada uno de ellos necesita de una metodología que permita la elaboración de una teoría independiente y que defina de forma apropiada sus características. Es necesario entender finalmente cuáles son los elementos que componen su entorno de estudio.

Para resolver las necesidades formuladas se ha de proceder a la lectura de las diferentes teorías y ensayos sobre cada ámbito concreto, de manera que se

pueda elaborar con este material un corpus teórico que sea el resultado de la interrelación de todos ellos o, al menos, de la comparación de los distintos aspectos que cada autor subraye. Por lo tanto, se utiliza una metodología exploratoria que ayuda a la familiarización con los temas propuestos, a través de la búsqueda de disertaciones anteriores similares. Este método se completa con técnicas descriptivas y explicativas que sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta el objeto de estudio y sus componentes en cada uno de los grandes apartados expuestos. Con toda esta información, se elabora cada capítulo buscando siempre la interacción de unas partes con otras.

En el apartado referido a la posmodernidad (capítulo uno) se define la verdadera forma de una esencia que se extiende por todos los elementos mencionados y que bebe de esa fuente originaria que es la propia posmodernidad. La exploración a la que se hace referencia, la explicación y la descripción como herramientas de trabajo facilitan la interrelación de la propia definición con su manifestación en los medios de comunicación, el sistema económico capitalista, la forma de gobierno democrática y finalmente al hombre como protagonista de todo el proceso.

En este ámbito existe un gran número de fuentes posibles que deben ser consultadas. Indudablemente, la obra de Friederick Nietzsche, especialmente *Así habló Zaratrustra* (2000), constituye una de las referencias fundamentales para la concepción y el entendimiento de este apartado de la investigación. Es necesario atender además a los escritos de autores representativos en esta materia. Entre ellos destacan Fredric Jameson, Gilles Lipovetsky, Jean-François Lyotard, Jean

Baudrillard, Steven Connor, Daniel Bell, o los españoles Jesús Ballesteros y Jesús González Requena⁵.

En el segundo capítulo se mantiene el método de trabajo descrito para el apartado anterior. Esto es, la utilización de la exploración como una metodología en la que también tienen cabida necesariamente la descripción y la explicación. Sin embargo, en lo que respecta al relato en su determinación comparada, existe un valor añadido que ofrece la propia configuración de la narratología como ciencia. En este caso, la dimensión de estatuto científico de la materia ofrece unas pautas claras de lectura y análisis, con lo que en principio es más sencillo determinar la arquitectura sobre la que se construye este apartado de la investigación. Sea como fuere, la metodología debe también en este caso definir la esencia del objeto de estudio y los límites y circunstancias que plantean cada uno de los componentes que le son propios.

En este caso, las peculiaridades de la materia han obligado a la utilización tanto de obras que se centran en un aspecto específico de los elementos que componen el relato como de aquellas otras que ofrecen un estudio conjunto de la narración. Es importante destacar a Seymour Chatman, Jean Genette, Christian Metz, André Bazin, André Gaudreault y François Jost, Francesco Casetti y Federico di Chio, David Bordwell, Mieke Bal, Santos Zunzunegui, o Jacques Aumont entre otros⁶.

Una vez satisfechas estas necesidades iniciales del plan de trabajo, la investigación continúa con un método distinto que resulta del análisis de las

⁵ Existen además otros investigadores cuya obra se ha centrado en aspectos que parcialmente han tenido relación con el tema de estudio o cuyas tesis tienen una atención mucho más especializada sobre un aspecto concreto. Así ocurre con Omar Calabrese, Alex Callinicos, Anthony Guiddens, Perry Anderson, David Chaney, Julio López, Wright Mills, Juan Prada Martín, Fritz Schumacher o Vicente Verdú entre otros.

⁶ Es necesario además hacer referencia a otros autores consultados con frecuencia para la confección de este capítulo, como son Antonio Del Amo, Andrew Darley, Jesús García Jiménez, Robert Stam, Juan José García-Nohejas, Jacques Aumont o André Tarkovski.

incidencias que manifiesta la posmodernidad en la narración. En este caso, comparando las circunstancias que forman a uno y otro campo de estudio y los elementos que le son propios, se extraen unas características sobre los parámetros de aquella.

La fórmula que determina el capítulo tres necesita de la concurrencia de dos procesos complementarios. En primer lugar, sigue siendo necesario el estudio de diferentes teorías que tengan como objeto a la narrativa cinematográfica posmoderna. Esta herramienta permite contemplar los diferentes puntos de vista destacados por distintos investigadores en torno al objeto central de la investigación. En segundo lugar, la metodología propuesta se perfila desde la necesidad de comparar los parámetros que forman ambos campos de estudio. En este caso, el establecimiento de un método comparativo se determina como un aspecto fundamental para la obtención de los resultados de estudio que se pretenden.

Para resolver este objetivo, es necesaria la utilización de bibliografía y fuentes filmográficas. Respecto al primer caso, existen autores que centran su trabajo sobre el cine posmoderno, como ocurre con Kenneth Von Gunden. Otros, en cambio, han sido consultados debido a que trabajan de forma parcial con alguno de los rasgos fundamentales de este tipo de narración. Ésta es la forma de trabajo de autores como J. Luis Sánchez Noriega, Margarita Schmidt o Dudley Andrew. En lo que respecta a la filmografía, ha sido necesario el visionado de un gran número de producciones de todo tipo, que ofrecen atributos particulares o generales sobre la posmodernidad. Es necesario por tanto hacer referencia a las obras de directores como Steven Spielberg, Clint Eastwood, Francis Ford Coppola, George Lucas, Pedro Almodóvar, Peter Greenaway, Martin Scorsese, Brian De Palma, Oliver Stone, Robert Altman, Quentin Tarantino, Ridley Scott, Stephen Sommers, Wong Kar-Wai, Peter Jackson, Aki Kaurismäki, Lars von

Trier, Juanma Bajo Ulloa, Richard Donner, Robert Rodríguez, Tony Scott, Peter Weir, John McTiernan, M. Night Shyamalan o Gus Van Sant entre otros.

En la construcción del cuarto capítulo interviene de nuevo una metodología formada a partir de tres componentes bien diferenciados. En primer lugar, se necesita el resumen de los elementos y parámetros a los que se deben prestar atención en el análisis de las obras filmicas *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jenson y Scott Marshall, 2000) y *Shrek 2* (Andrew Adamson; Kelly Asbury, 2004) en el contexto destacado. Por tanto, es posible construir un listado de conceptos de análisis imprescindibles a partir de los resultados del capítulo anterior que el investigador no debe perder nunca de vista.

Esta tabla de elementos determinada por la influencia de la posmodernidad en la narrativa cinematográfica, es comparada al funcionamiento de los mecanismos de la obra, por lo que se necesita, en segundo lugar, un análisis filmico de la película. En este caso, se utiliza la metodología que los autores italianos Francesco Casetti y Federico di Chio explican detenidamente en su obra *Cómo analizar un film* (1998).

En tercer lugar, resulta necesario un método práctico que sirva para analizar las consecuencias de la teoría propuesta hasta este momento sobre unos filmes concretos. Este procedimiento se forma a partir de la interrelación de las características destacadas de la posmodernidad, la influencia de éstas en la narrativa cinematográfica y las herramientas de análisis de las obras propuestas.

Mediante el trabajo descrito, es posible encontrar los parámetros fundamentales y las características propias de los principales elementos que componen la narrativa cinematográfica posmoderna. Al mismo tiempo, desde los resultados de este documento, se abren otros caminos en torno a la investigación cinematográfica. En estas páginas se encuentra un método razonado para evaluar con propiedad la estructura del relato, la determinación de sus peculiaridades, las

improntas que manifiestan cada uno de los elementos que le son propios, las características del discurso y la puesta en escena, las circunstancias de la industria y su dependencia del capital o los programas narrativos más habituales, entre otras posibilidades. El espacio, el tiempo, los sucesos y los personajes de la narración filmica se convierten, bajo la impronta de la posmodernidad, en ámbitos de reflexión que encuentran sobre esta base otras potencialidades con las que extender el análisis cinematográfico.

De este modo, a partir de estas variables expuestas, se determina un método de trabajo que permite el estudio del cine contemporáneo atendiendo a variables que inciden tanto en la determinación de sus componentes narrativos como en las circunstancias que envuelven a su industria.

De la misma forma, se contempla un modelo de investigación de la narración filmica y la posmodernidad a partir de la impronta de ésta sobre los elementos del relato y la estética y las circunstancias que le son propias.

Capítulo 1. La sociedad posmoderna

A lo largo de la historia, los medios de comunicación han adquirido una importancia creciente a partir de su capacidad para burlar las barreras del tiempo y el espacio e informar al hombre. Hoy día, estas herramientas de información están transformándose a partir de un desarrollo sin precedentes en el que la radio, la televisión, la prensa y el cine se concentran además en torno a grandes corporaciones que comienzan a tener una gran presencia internacional, en un espacio mundial donde la economía está configurada a partir de la impronta del capitalismo más avanzado de la historia. Este desarrollo de la comunicación y el sistema económico tienen lugar a su vez en países avanzados cuyo sistema político posee una base democrática.

De la conjugación de las diferentes circunstancias que plantea la interacción de estos tres ámbitos (los medios de comunicación, el capitalismo y la democracia), surge la hipótesis de una sociedad determinada por un nuevo eje de funcionamiento que afecta a su misma estructura y, por tanto, a todas las dimensiones del individuo. La exposición clara de esta teoría exige atender a los rasgos constitutivos que delimitan su origen y a los factores finales que explicitan su sentido: un mundo conmocionado en cuanto a sus costumbres, sus individuos inéditos, sus valores, y que plantea un nuevo modelo de socialización.

Son muchos los autores que desde hace años se acercan desde perspectivas multidisciplinares a la investigación del fenómeno que plantea una nueva época de la humanidad. Entre ellos, la nomenclatura es variada, dependiendo de la disciplina desde la que se centra el objeto de estudio. Así es frecuente encontrar términos como “sociedad de la información”, “era neobarroca”, o “posmodernidad” entre otros.

La sociología, los medios de comunicación, la psicología, la filosofía o el arte son algunos de los campos científicos desde los que se ofrece una descripción

del proceso, propiciando de este modo el establecimiento de diferentes teorías que en muchas ocasiones ofrecen rasgos encontrados entre sí.

Uno de los términos empleados con mayor frecuencia es el de “posmodernidad”. Pero, ¿cuál es el alcance real de este concepto? Jean-François Lyotard describe esta sociedad a través del ciudadano que la habita, al que denomina “eclectico”:

“El eclectico⁷ es el grado cero de la cultura general contemporánea: oímos reggae, vemos un western, comemos en un MacDonald a mediodía y un plato de la cocina local por la noche, nos perfumamos a la manera de París en Tokio, nos vestimos al estilo retro de Hong Kong, el conocimiento es materia de juegos televisados” (Lyotard, 1998: 17).

Los ciudadanos de la posmodernidad se manifiestan en un exponente máximo de cosmopolitismo. Con este hecho se describen las pautas de una cultura global creada a partir de vectores de interrelación pertenecientes a diferentes configuraciones regionales y que se muestran finalmente al unísono en todos los rincones avanzados del planeta. Por tanto, la variedad y la riqueza multicultural de sus formas iniciales se transforman en la estandarización cultural que impregna por igual lo que antes se definía por su contraste y su diferencia.

Lyotard se refiere a lo posmoderno en la cultura como aquellas acciones llevadas a cabo sin atender a regla alguna y que no pueden regirse o ser valoradas por tanto bajo ninguna circunstancia específica.

En otro sentido, más cercano sobre todo a la descripción del estado del individuo, Gilles Lipovetsky (2003: 9) hace referencia a la legitimización en la sociedad del desarrollo de procesos hedonistas, individualistas y de corte nihilista

⁷ Tanto el concepto “eclectico” como el término “vemos” han sido sustituidos de la edición traducida al español al considerarlos más apropiados que “eclecticista” y “mirar”, que son las palabras originalmente empleadas.

en el hombre. Muchos son los ejemplos que llevan a este autor a señalar las sociedades contemporáneas en un estado de masas de sujetos donde, a partir de una pérdida de los grandes referentes que guían la imposición de valores en otras épocas, el ser humano encuentra una forma de sostener su vida basándose en el principio del placer.

Otros autores se centran especialmente en algunas de las particularidades de la sociedad posmoderna, abordando uno de sus aspectos de forma exhaustiva. Es el caso del italiano Gianni Vattimo (1998), que dedica parte de su obra al estudio del funcionamiento de los medios de comunicación de masas en el entorno de la sociedad destacada.

Dentro de este mismo campo, Jesús González Requena (1999) se interesa sobre todo en el discurso de la televisión, exponiéndolo como ejemplo de posmodernidad. Para este investigador español el ideario que representa puede estudiarse fácilmente a partir de los productos televisivos, que encuentran en la definición del deseo la dimensión de sus particularidades.

Fredric Jameson dedica parte de su obra a buscar en el desarrollo del capitalismo los orígenes de los principios que configuran esta época emergente, introduciendo así un sesgo fundamentalmente económico al estudio de la época. Con este autor se inaugura una forma nueva de abordar la posmodernidad, esta vez desde las consecuencias que provoca un estado del desarrollo del capitalismo como no se ha conocido en ningún momento de la historia.

Estos y otros muchos autores que tendrán cabida en la presente investigación analizan distintos aspectos de un proceso que enmarca a las sociedades contemporáneas, imponiendo así una impronta que afecta a todo el organismo en su conjunto.

En este estudio se atiende a esas mismas dimensiones de una sociedad que es nueva en su definición y poco previsible en su futuro. El objetivo de este

capítulo es doble. Por un lado, establecer una definición de la posmodernidad atendiendo a las diferentes teorías existentes y a los rasgos que cada autor destaca de la misma. Por otro, delimitar las circunstancias derivadas de esta época que afectan al hombre en particular y a la sociedad en general, sobre todo en lo que a los aspectos de los medios de comunicación se refiere.

Para cumplir con estas premisas se plantea una línea de trabajo que se desarrolla en cuatro epígrafes fundamentalmente. En el primero de ellos, *El origen y la evolución de término “posmodernidad”*, se estudia y define el concepto, atendiendo a sus diferentes nomenclaturas. Este es también el lugar donde se establecen los precedentes fundamentales de las teorías sobre la posmodernidad, dirigiendo especial atención al filósofo alemán Friederick Nietzsche. El capítulo se cierra con distintas perspectivas planteadas en torno a una época que supone un cambio respecto a la modernidad.

El segundo de los epígrafes es el de *El nacimiento de la sociedad posmoderna*. En este apartado se atiende a la interacción de tres de los parámetros fundamentales que configuran esta sociedad: el capitalismo extremo, la democracia y la sociedad de la información. Esta triada de aspectos citados en el apartado anterior se transforma en *Las particularidades de la sociedad posmoderna* en el estudio de las diferentes circunstancias que afectan de una forma u otra al hombre. Así ocurre con epígrafes como *la seducción continua, el poder del espectáculo, la dimensión de la indiferencia, la generalización del narcisismo, la radicalización del humor, el espacio de lo local y el mundo no violento*.

En *Los medios de comunicación en la sociedad posmoderna* se hace mención a las particularidades de la comunicación en esta época a partir de los parámetros de la posmodernidad. En este caso se atiende tanto a la generalidad de las industrias culturales, como a la particularidad de los medios de forma

independiente, teniendo en cuenta tanto a la televisión, la radio y el cine, como a la publicidad en tanto constituye un fenómeno singular de esta sociedad. Todos ellos, en su interrelación, se estudian además a partir del concepto de “sociedad transparente”, que es clasificado por autores como Vattimo (1998) como uno de los aspectos fundamentales de los medios de la comunicación en el entorno destacado.

Cada uno de las circunstancias referidas en esta investigación se ha resuelto utilizando una metodología similar: se ha procedido a la lectura de las diferentes teorías y estudios existentes para elaborar un corpus teórico que fuera el resultado de la interrelación de todos ellos o, al menos, de la comparación de los diferentes aspectos que cada autor subrayase. Por lo tanto, se ha utilizado una metodología exploratoria que ha ayudado a la familiarización con el objeto que centra el interés a través de la búsqueda de estudios anteriores similares. Este método se ha completado con técnicas descriptivas y explicativas que han servido para analizar cómo es y cómo se manifiesta el objeto de estudio y sus componentes.

Con toda la información referida, se ha elaborado este capítulo buscando siempre la interacción de unas partes con otras, intentando definir la verdadera forma de una esencia que se extiende por todos los aspectos mencionados y que bebe de esa fuente originaria que es la posmodernidad. Ése supone realmente el objetivo último, definir la sociedad posmoderna y atender a los rasgos constitutivos que la caracterizan, considerando principalmente la interrelación de los medios de comunicación, el capitalismo y la democracia, y al hombre en última instancia como protagonista de todo el proceso.

1.1. El origen y la evolución del término “posmodernidad”

Al hablar de posmodernidad queda de manifiesto de forma inmediata la aparición de acepciones que reflejan aspectos de la época como las controversias que surgen en sus formas o los contrastes en sus diferentes manifestaciones, ya desde su misma nomenclatura.

Sin embargo, estas mismas alteraciones no deben marcar las pautas de este objeto de estudio, por lo que es necesario reflexionar sobre el origen del término empleado para denominar esta forma de pensamiento, así como sobre las diferentes concepciones y teorías que sustentan los primeros intentos por delimitar y enmarcar en una definición a esta materia de la que es en principio tan complicado averiguar su forma real. En todo este proceso, Friederick Nietzsche se muestra como el precedente fundamental de la concepción general de la época, circunstancia ésta que obliga a revisar en este epígrafe algunas de las ideas principales del pensador alemán.

1.1.1. El acercamiento al concepto

Una de las primeras dificultades que aparecen en este estudio reside en la propia imprecisión de los conceptos y terminologías que se pueden emplear para definir con un vocabulario adecuado y concreto su campo de trabajo, aspecto éste que permite distinguir como una constante la imprecisión y la confusión que caracteriza a la época.

La propia palabra refleja en su utilización las controversias que aparecen en las teorías que maneja. Puede así afirmarse que si la época que delimita es confusa, este hecho se muestra desde la misma concepción del término.

Resulta una tarea sencilla encontrar teóricos que se decantan por el empleo de la palabra “posmodernidad”, como el propio Lipovetsky o Perry Anderson,

mientras que otros como Steven Connor construyen el prefijo completo, *post-*, como su original latino. De una u otra forma, el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua* acepta las dos formas lingüísticas, que añadidas a otro concepto en la construcción de la terminología indican “después de”. “Posmodernidad” o “postmodernidad” pueden así emplearse indistintamente, delimitando ambos de forma tácita y clara a la época que sigue a la modernidad⁸.

En cuanto al origen de la nomenclatura, los diferentes autores parecen aunar más su criterio. Jesús Ballesteros (1997) o Perry Anderson coinciden en situar su aparición original en la obra del teórico español Federico de Onís (1934), que lo utiliza ya en los años 30 del siglo XX en sus estudios sobre teoría literaria. El autor “*lo empleaba para describir un reflujo conservador dentro del propio modernismo, que ante el formidable desafío lírico de éste se refugiaba en un discreto perfeccionismo del detalle y de humor irónico*” (Anderson, 2000: 10). Por lo tanto, nace en el mundo hispánico de las letras y señalando ya en su concepción original un carácter reaccionario frente a la época que le precede.

La traducción de la palabra tardará veinte años en aparecer en el mundo anglosajón. La concepción inglesa lo muestra como una categoría histórica en el primer volumen del *Estudio de la Historia* de Arnold Toynbee (1934). Desde este punto de vista se define la historia contemporánea a partir de la interacción de dos factores fundamentales: la industrialización y los nacionalismos. Sin embargo, los últimos años del siglo XIX son testigos de las controversias que surgen entre estas dos coordenadas, al producirse la ruptura de las fronteras nacionales por el crecimiento de las industrias.

⁸ Para mantener una forma principal constante en la terminología empleada, se ha elegido para la redacción de este documento la utilización del concepto “posmodernidad”, puesto que constituye el término más extendido.

Con la Segunda Guerra Mundial, el proceso se acentúa notablemente debido a la descolonización de los imperios y a la crisis en los países europeos occidentales.

En 1954, Toynbee publica su octavo volumen de la historia, en la que emplea el concepto al que se hace referencia para designar una época de la que sitúa su origen en la guerra franco-prusiana (1870-1871): es la “Post-modern age”, a partir de la cual se produce una generalización de la sociedad burguesa (Toynbee, 1954).

Anderson (2000: 22) hace referencia a otros investigadores que emplean originalmente el término en diferentes contextos y campos de trabajo variados. Así ocurre con el norteamericano Charles Olson, que en 1951 destacaba en sus cartas con su amigo y poeta Robert Creeley la aparición de una edad del hombre lejana ya de los descubrimientos y la industrialización, superada la occidentalización y en un proceso donde destaca el post-humanismo y lo post-histórico.

La literatura no sería por tanto el ámbito de uso exclusivo del nuevo fenómeno que empezaba a vislumbrarse. En 1959, C. Wright Mills e Irving Howe utilizan el término para designar una edad en la que los ideales modernos del liberalismo y el socialismo estaban decayendo. Mills llega incluso a comparar la época estableciendo un paralelismo con la Edad Oscura que sigue a la Antigua y la posmodernidad como sucesora de otro momento en el que también sus fundamentos eran mucho más evidentes (Mills, 1993).

A mediados de los años sesenta, Leslie Fiedler (1960) utiliza el concepto para referirse a la sensibilidad de unos jóvenes que entronca con las mutaciones culturales, indolentes, pasotas y alucinógenas de una sociedad que tiene bien arraigados sus derechos civiles. Estos hombres gustan de una literatura – posmoderna- formada frecuentemente por la mezcla de géneros, el repudio a la

ironía inteligente y las solemnidades modernas, buscando siempre lo sentimental y/o lo burlesco.

Será sin embargo la arquitectura la que instaure el término en el panorama mundial del conocimiento y la investigación. Fundamentalmente, este hecho se produce cuando el crítico de la arquitectura moderna Charles Jencks consigue dar fama a un concepto que aparece ya en el propio título de su libro: *Lenguaje of Post-modern architecture* (1986). Su análisis no sólo se ubica en el campo destacado, sino que interrelacionará con otras variables sobre las que reflexiona, como el capitalismo norteamericano de posguerra, en lo que para él supone un fenómeno que mezcla las claves alternas de lo nuevo y lo viejo. A fines de los años ochenta, sus teorías subrayan en la posmodernidad la pérdida de las barreras entre clases y la aparición de un mundo plural donde las diferencias entre la izquierda y la derecha van perdiendo su sentido.

Habrà que esperar sin embargo a 1979 para encontrar la primera obra filosófica centrada en la posmodernidad. Es el año en que Lyotard publica *La condición posmoderna*, en la que el autor realiza un análisis del mundo de la ciencia relacionado con el nuevo horizonte que ya muchos vaticinan. Siguiendo las principales teorías de Daniel Bell y Alain Touraine, la posmodernidad se asocia a una cultura posindustrial definida según parámetros económicos que sitúan ya al conocimiento como una de las principales fuerzas del mercado (Lyotard, 1998).

Por lo tanto, la filosofía, la política, la ciencia, el arte, la literatura y la arquitectura son algunos de los campos insignes en los que estos y otros autores de menor trascendencia para lo fines de la investigación desarrollada trabajan con las características de la posmodernidad.

Sin embargo, como señala Anderson (2000), muchos de ellos, más que acercarse a una verdadera definición del fenómeno, esbozan pistas que lo

delimitan, aunque no lo concretan. De este vacío en las teorías sobre la época se ocupa Frederick Jameson.

En 1982 realiza su primera conferencia sobre posmodernidad en el *Whitney Museum of Contemporary Arts*, en lo que supondrá el texto de introducción a una obra fundamental para la teoría posmoderna: *Postmodernism – the Cultural Logic of Late Capitalism* (Jameson, 1982).

Jameson rehace la perspectiva de la época a través de una visión conglomerada en cinco principios básicos: la nueva economía capitalista de los medios de consumo, la muerte del sujeto, la cultura, las bases sociales y, finalmente, el patrón geopolítico. Su obra supone una revolución en los planteamientos que hasta ese momento habían sostenido el debate posmoderno.

Por tanto, como puede apreciarse por lo expuesto hasta este momento, la posmodernidad nace como teoría en campos de estudio diferentes y distantes entre sí. Para su entendimiento no debe atenderse a un nombre o escuela científica concreta, sino a las múltiples teorías que en cada campo esbozan un principio de sintonía a través de las sinergias que vinculan los aspectos fundamentales de cada estudio a la sociedad y al hombre en esta nueva época que experimenta el ser humano.

1.1.2. La base del pensamiento posmoderno

Las teorías del filósofo alemán Friedrich Nietzsche constituyen hoy para muchos una de las bases fundamentales del pensamiento posmoderno. El autor de *Así habló Zaratustra* elaboró en sus textos –casi a modo de predicción- lo que serían algunos de los componentes esenciales de las sociedades desarrolladas modernas, como señala Fredric Jameson (1999:83). Sus libros constituyen una base sólida en la que pueden reconocerse algunas de las ideas fundamentales sobre las que su autor pronostica un desarrollo a medio plazo, desde el punto de

vista visionario de quien observa en el hombre el germen de los primeros procesos que darían lugar a un estado de nihilismo generalizado en la sociedad y reconocido como rasgo definitorio por los teóricos de la posmodernidad.

En este mismo sentido lo cita Anthony Guiddens, reconociéndolo como el primero que es consciente de la escisión de la modernidad y el advenimiento de una nueva época para el ser humano, capaz de encontrar en el nihilismo los propios resortes del pensamiento ilustrado: “...desde Nietzsche estamos más intensamente convencidos, tanto de la circularidad de la razón, como de las problemáticas relaciones que existen entre el conocimiento y el poder” (Guiddens, 1999: 55).

Las ideas y los escritos del autor alemán Friedrich Wilhelm Nietzsche constituyen un compendio de conocimientos que en muchas ocasiones llegan al lector actual determinadas por improntas negativas realizadas a partir de interpretaciones libres de sus teorías en torno al hombre y la existencia en épocas de mayor conflicto político e inestabilidad social, como ocurre durante la Segunda Guerra Mundial.

El artificio, la complejidad que fundamentaban su estilo literario y su modo de escribir con aforismos concisos, han contribuido a que el conocimiento de sus tratados llegue en muchas ocasiones alejados del sentido inicial con el que el filósofo concibió sus ideas. A continuación se exponen algunas de las manifestaciones que entroncan directamente con el pensamiento posmoderno.

a. La ruptura con la tradición y el pasado de las ideas

Nietzsche reflexiona sobre la filosofía que le precede y configura la tradición occidental desde la que sitúa su óptica del mundo en lo que viene a constituirse como una negación del pasado, una repulsa e inversión que trasciende en una vuelta atrás. El mundo se convierte en una encrucijada de pensamiento que

le provoca una tensión tácita en su crítica, a través de la cual debe centrar su acción con todas las armas de las que dispone para criticar la cultura y el pasado de occidente. En este proceso por el que se cuestiona la validez del desarrollo del modo de pensamiento que le precede, se encuentra ya una primera aproximación a la inclusión de un principio relativista en referentes –relatos- que hasta ese momento suponían un motivo irrefutable. Así lo destaca Fink:

“Para Nietzsche, esta misma historia no es más que la historia de un error más prolongado, y por ello la ataca con una pasión desmedida, con una polémica estremecida por la tensión, formulando sospechas, haciendo imputaciones, con un odio desenfrenado y una amarga ironía, con rasgos de ingenio y a la vez con todas las insidiosas malignidades propias de un panfletista” (Fink, 2000: 10).

Mediante esta forma de concebir su estilo personal, el pensador alemán pretende una filosofía de la vida que le permita abordar las cuestiones del ser humano, que es para él un laberinto cuya salida nadie ha encontrado todavía y dentro del cual han sucumbido todos los héroes.

Como puede apreciarse en las declaraciones del autor, Nietzsche da comienzo a un principio por el que se cuestiona la validez de los grandes referentes que hasta ese momento estaban totalmente desprovistos de duda o sospecha. En esa desaparición de los grandes héroes a la que se alude puede encontrarse una línea de pensamiento que posee poderosas manifestaciones en las sociedades de la posmodernidad, en el hecho latente de que el individuo ha perdido una referencia que le afecta en un doble sentido. Por un lado, con la inexistencia de hombres que constituyen un modelo de comportamiento sólido para establecer las bases fundamentales exigibles en su propio modo de vida. Por otro, en la pérdida de validez, en la deslegitimación de un modelo de héroe en

cuanto a tal que la sociedad ya no exige, que no parece necesitar y, lo más importante, en el cual ha dejado de creer.

Nietzsche encuentra tras de sí una concepción equivocada, un planteamiento erróneo, *“una crisis como jamás la había habido en la tierra, de la más profunda colisión de conciencia, de una decisión tomada, mediante un conjuro, contra todo lo que hasta ese momento se había creído, exigido, santificado. Yo no soy un hombre, soy dinamita”* (Nietzsche, 2000: 16).

La tradición se convierte en una traición al hombre al que le han fallado sus mismos principios. Cuando esto ocurre, al ser humano sólo le queda el arte como esencia del mundo, motivo de conocimiento de lo trágico en la tierra. En este sentido puede interpretarse su concepto de arte como un ojo que permite al hombre acercarse al corazón de ese mundo que la tradición platónica mal entendida y, por defecto, el cristianismo y su creencia en la redención, han llevado al aislacionismo y el desconocimiento.

Con este motivo como contexto, se encuentra su sentimiento trágico de la existencia como una afirmación de ésta, un asentimiento incluso a lo horrible, a la misma muerte. El juego de construcción y deconstrucción de la vida se instaura sobre el concepto fundamental de lo trágico de ese mundo traicionado por la tradición. Nietzsche se convierte primero en un crítico de la herencia socrática de la fe en la razón para conseguir explicar cualquier fenómeno, por lo que implica para su concepción de la realización artística de la vida. Aquí es posible unir fenómeno y cosa en sí, donde espacio y tiempo no poseen realidad metafísica, sino que dependen del intelecto humano.

En este mismo sentido, el filósofo alemán centraliza la interpretación del mundo en el pensamiento del hombre, desde el que se concibe el espacio y se da valor al tiempo, desde donde se puede hablar o no de verdad o falta de verdad moral, con un lenguaje que es una síntesis de convencionalismos, a través del

cual las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son, apostando por un juego de lenguaje que tanta importancia tendrá en la configuración del estudio de la ciencia en la obra de Lyotard.

Pero esta interpretación nueva de la tierra que el filósofo alemán propone no corresponde a un canon establecido por consenso, a un referente concreto. Lo que se establece es un nuevo acercamiento, pero éste tiene lugar a través de la experiencia individual de un sujeto que carece de referentes algunos, por lo que sólo su criterio puede –según sus intereses- ser admitido.

La validez del concepto queda así en entredicho, como una cáscara vacía de una metáfora que en otro tiempo haría de intuición. El hombre traicionado por la tradición había desoído el diálogo con el mundo que le permite conocer y se ha alineado en el *rebaño*, como cultura de masas, que se aparta de la experiencia de lo sensible.

Estos supuestos críticos adquieren otra dimensión en *Humano, demasiado humano* (2001), donde Nietzsche pone en entredicho la separación que realiza Schopenhauer entre fenómeno y cosa en sí, distinción que aprecia como una vulgarización tosca del pensamiento kantiano. La metafísica se convierte en la ciencia que estudia los errores del hombre como si fueran éstos verdades fundamentales. Tras ésta se esconden las necesidades del individuo, que ha perdido su importancia al desvincularse del corazón humano, pero busca significación en cualquier aspecto. El individuo se convierte en un ser extraño a sí mismo, en un concepto ajeno, por lo que pueden existir la metafísica y la religión. El juego de lenguaje de nuevo lo aleja de sus pretensiones originales de conocimiento, como más tarde han señalado muchos de los filósofos de la posmodernidad, entre ellos Lyotard.

En otras obras posteriores del autor alemán -como ocurre con *Aurora* (Nietzsche, 1999) y *La gaya ciencia* (Nietzsche, 1998) - todo lo que es

perceptible al ser humano ha llegado a ser cuestionado, y el filósofo manifiesta una etapa a la que Fink se refiere como *“ilustrada con respecto de sí misma, no cree con absoluta seriedad en la razón, en el progreso, en la ciencia, pero las usa para dudar del Arte, Religión, Metafísica y Moral”* (Fink, 2000: 61), con lo que reconfigura el concepto de hombre y busca su nueva dimensión.

La idea en crisis del progreso es inherente al mismo proceso de posmodernidad. Nietzsche se perfila en este aspecto una vez más como un iniciador en la materia. Su modo de cuestionar el principio racional por el que los ilustrados se veían capaces de explicar el mundo conecta con el principio deslegitimizador que señalan muchos autores al referirse a una ciencia que sólo por sí misma, en su discurso, encuentra validez (Lyotard, 1998).

El progreso –en gran medida relacionado con la de validez del método científico y la razón-, ha perdido el sentido positivista con el que se inició bajo la óptica de los ilustrados. Es preciso, en ausencia de referentes y sin héroes a los que acudir como modelo, que el hombre se reinvente a sí mismo en lo que parece indicar una nueva era de la civilización.

b. El sentido del hombre

Fink (2000: 62) señala la trascendencia para la filosofía del autor alemán al descubrir el trasfondo del hombre, que da lugar a una reconversión de éste en su actitud fundamental a una auténtica metamorfosis de la existencia humana, por la que el ser humano busca lo fines dentro de sí mismo ante la pérdida de los referentes que han supuesto los axiomas con los que medir su vida.

El individuo es capaz de aumentar su trascendencia lanzándose al infinito, donde adquiere una nueva dimensión, no como Dios ni como ley moral, sino como él mismo trascendido, tomando conciencia de su libertad en su lugar entre Dios y el mundo.

La profanación del hombre instituida por la tradición a partir de su alejamiento del mundo y la división metafísica es enjuiciada por el espíritu libre que desconfía de todo y que ve en la autosuperación humana la forma de contactar con la grandeza de la existencia.

Para llegar a este método, Nietzsche utiliza una herramienta de la que desconfía: la ciencia. Es su forma como experimento consciente de encontrar un método de deliberación con el que reflexionar sobre un hombre “*que no se inclina reverentemente ante los poderes sobrehumanos, no se arrodilla ante Dios, ante la ley, ante la moral: lo sobrehumano es una dimensión oculta de su propia esencia*” (Nietzsche, 2000). Es el trazado hacia su filosofía basada en el concepto del “Superhombre”.

En este sentido, la concepción nietzscheana del ser humano recae en un proceso de individualización, de personalización de un sujeto acostumbrado a vivir según unos ideales y sin atender a su importancia como individuo. Se lleva a cabo una concepción de emancipación por el que se entra en un estado de autonomía irreconocible hasta ese momento en épocas pasadas de su historia. Si se atiende a la esencia de este concepto en la obra del filósofo alemán, es posible de nuevo vincular a Nietzsche y a la posmodernidad en un nuevo lazo común relacionado con lo que Lipovetsky (2003) identifica como el fenómeno de personalización del hombre contemporáneo, como más adelante se pone de manifiesto⁹.

Para llegar al Superhombre, Nietzsche describe un proceso en el que deben establecerse dos caminos paralelos. Por un lado, se incurre en un desenmascaramiento psicológico que lleva a conocer al individuo como ser instintivo y por tanto, a un acercamiento a su yo interno, concepto éste que tanta

⁹ Sobre esta materia puede consultarse el epígrafe 1.3: *Las particularidades de la sociedad posmoderna*.

importancia manifiesta en el contexto posmoderno. Por otro lado, niega el significado trascendente en la trascendencia humana, lo que propicia la aparición de la autosuperación. La grandeza es así una proyección del sí mismo, olvidando al sujeto que la realiza. Para Nietzsche, el hombre se libera cuando se da cuenta de que la trascendencia de lo bueno, lo bello y lo santo es sólo aparente. Ha sido proyectada por el propio individuo, aunque luego ha olvidado su origen como sujeto activo de la proyección. El hombre debe entonces reconocer las reglas instauradas para desmentir los procesos que han perdido una validez que era sólo legítima por la luz de una razón que no se sostiene por sí misma.

En *Así habló Zaratustra*, la ciencia positivista y Schopenhauer quedan desterrados de la filosofía de Nietzsche desde su nueva concepción y la madurez de sus ideas centrales. En esta obra se configura decididamente el concepto del “Superhombre”. Con este término, se hace referencia a quienes sufren el hundimiento de los ideales conforme a los cuales configuraban su vida, y ahora experimentan el vacío. Son “*todos los hombres del gran anhelo, del gran asco, del gran hastío*” (Nietzsche, 2000: 77). De nuevo el lector se encuentra ante una idea que perfectamente pudiera tener cabida en muchas de las teorías de los autores que investigan la posmodernidad. Este caso en concreto es destacado por Lipovetsky (2003: 77) o por el mismo Lyotard (2003), cuando hacen referencia a una época en la que los hombres han encontrado el desencanto. Esta reflexión resulta un auténtico paradigma que vertebra la obra de Lipovetsky, dando nombre incluso a uno de sus libros con el ilustrativo título de *La era del vacío*.

El pensador alemán se convierte así en un pionero de la descripción de una época que años más tarde envuelve por completo al hombre de las sociedades más avanzadas, lo que provoca la imposición de una dinámica en la que todo lo que el ser humano reconoce a su alrededor está dominado por un sentimiento de vacío.

El concepto de “hombres superiores” entronca definitivamente con el nihilismo¹⁰, en el que el último hombre que ha perdido toda esperanza sale al encuentro del Superhombre. Nietzsche se sitúa en un mundo donde las ideas y los valores han perdido su sentido de trascendencia, eliminando así el componente superior que regulaba las aspiraciones del ser humano.

Ante esta perspectiva, éste ha perdido su referente más inmediato, el contexto regulador que daba alcance fuera de sí a su existencia misma. La nada y el vacío aparecen en la vida humana tantos años aletargada de los sentidos, debido al alejamiento del mundo y la naturaleza que tiene el hombre. Fink lo señala, refiriéndose a este razonamiento de Nietzsche:

“Esboza la imagen de esta esperanza en la plaza, es decir, ante el último hombre, ante el hombre que ha perdido todo idealismo, toda fuerza para trascenderse a sí mismo, que ya no se atreve a nada, que no quiere ya nada, no realiza ya proyectos que, históricamente sobresaturado del juego, produce lástima” (Fink, 2000: 78).

A este hombre sólo le queda un pequeño placer de día y su satisfacción de noche. A partir de esta interpretación, el filósofo ofrece su particular visión de la vida moderna, donde de forma corrosiva señala que a estos sujetos les corresponde ser los últimos. Serán aquellos que el domingo creen en Dios, los que hacen uso de las diversiones masivas, del tiempo libre organizado por otros, para no ser devorados por el aburrimiento de la vida hacia la nada.

Aparecen como características destacadas el hastío y el vacío, en una época donde los grandes relatos que constituían todo un código de referencias y un modelo de comportamiento para el ser humano han dejado de tener validez. Ante esta perspectiva, los hombres se encierran en sí mismos, limitados reductos

¹⁰ Se entiende por “nihilismo” una negación de toda creencia. No obstante, este concepto queda definido de manera extensa en la página 63 y siguientes de esta investigación.

dominados por el placer, con el que aparece el hedonismo¹¹ en la sociedad actual. El sacrificio no tiene sentido –está mal visto-, el trabajo no conduce a nada, no existe modo de hallar sentido, por lo que al individuo sólo le queda disfrutar de las satisfacciones materiales del mundo que lo envuelve.

Esta doctrina adquiere su máximo exponente en la metáfora de la muerte de Dios. Este concepto expresa la entrada en un período crítico en el que se pierde la referencia de los valores superiores. Ya no existe la creencia en un bien supremo que, ajeno al mundo de lo sensible, limita la libertad del individuo y su capacidad de actuación. La muerte de un Dios que es síntesis de la idealidad trascendente devuelve a la vida aquello de lo que parecía gozar de cierta propagación posterior.

Ante el vacío, cuando el devenir pierde los valores con los que se construía ese mundo al margen de las ideas que Nietzsche critica, entonces sólo resta la posibilidad de mantener el carácter heroico en la existencia humana. El sujeto resuelve la utopía de ver más allá de un mundo ilusorio reflejado en la tierra. Por eso puede volverse a ésta con pasión. En ese estado, se transforma su esencia: es el momento en el que se produce el paso de la alineación a la liberación creadora y la llegada por tanto de un hombre que puede ya conocerse a sí mismo tras haber profundizado en las propias dimensiones de su forma humana.

Esta transformación que opera en la esencia de su concepción la explica el filósofo alemán a través de una serie de metáforas de gran poder: el hombre que está bajo el peso de la trascendencia, el del idealismo, se asemeja a un camello que no desea tener facilidades, que desprecia la ligereza de la vida ordinaria y tiene que demostrar sus fuerzas. Quiere someterse a Dios y a la vida que pende sobre él. Está subordinado, como un camello que se dirige al desierto. Este individuo que camina en el desierto se transforma en este lugar en un león, que

¹¹ El hedonismo es una doctrina que proclama el placer como fin supremo de la vida.

utiliza la veracidad para eliminar la moral. Lucha contra las cargas que son finalmente arrojadas. Este animal es consciente de su autoalienación anterior y lucha contra los valores que lo obligaron a llegar a este estado mediante el recurso de la negación; así adquiere su libertad.

La negación y la lucha contra la trascendencia de los valores debe también revestirse de un querer creador que supone la llegada al estadio final: el niño, como figura de la libertad finita no alienada. Se ha operado una transformación radical de la existencia, en la que la voluntad de poder aparece como síntesis de una autosuperación creadora.

El concepto del hombre queda configurado en la concepción del filósofo alemán bajo la impronta de la pérdida de sus valores fundamentales, que actuaban como marco de referencia. Ante este suceso, al ser humano sólo le es posible el enfrentamiento con el mundo y consigo mismo traspasando los umbrales del sujeto nihilista que no cree en nada. La trascendencia de su propia esencia y el conocimiento de las profundidades de su ser marcan el camino de recuperación ante una época de crisis. Este hecho señalado por Nietzsche presenta una relación tácita con las teorías de la posmodernidad definida por Jesús Ballesteros (1997), en la que se habla de superación del hombre, o la posmodernidad entendida como una época de resistencia y superación de la crisis de valores a la que ha estado sometido. De nuevo, las teorías del filósofo alemán presentan rasgos que compartir con los escritos de los autores de la posmodernidad.

El hombre ha vencido el ámbito de libertad restringido por la existencia de Dios, que en la creencia niega y desvaloriza lo que es de suyo propio, al que impedía reintegrarse en el espacio y en el tiempo de la tierra. Ahora la única realidad será su cuerpo. La voluntad de poder se define finalmente como “*la voluntad de hacer pensable lo que existe*” (Fink, 2000: 94).

c. El eterno retorno

La aparición del concepto de la muerte de Dios en la filosofía de Nietzsche sitúa al sujeto ante la exigencia que debe hacerse a sí mismo de trascendencia, de llegar al superhombre por la elección de la voluntad de poder. Esta última implica todo lo existente desde el momento que está en el tiempo. Su vinculación a una cláusula temporal es clave: por un lado, está sujeta a la limitación aparente de lo que significa tiempo pasado. Por otro, sus posibilidades se abren al infinito como un terreno de juego de márgenes difusos.

Si el superhombre basa su existencia en la justificación de un Dios que ha muerto y éste a su vez en el conocimiento de una voluntad de poder (trascender), todos estos conceptos deben estar sujetos e interrelacionados a un tiempo desde el pasado y hacia el futuro.

En esta relación intrínseca, Nietzsche (2000) explica que al hombre le corresponde bajar la vista hacia uno mismo y poder llegar así al final de su cumbre auténtica. Este estado constituye un símbolo de la autosuperación de los límites. La grandeza consistirá en llegar a lo más profundo del ser, a aquello que envuelve todo lo demás. El camino lo encuentra el hombre solitario, que halla en su soledad el inicio de una senda hacia el universo en su amplitud, al cual aspira conocer. Soledad y universo crean un vínculo en el que el personaje de *Así habló Zaratustra* entabla el camino del superhombre y su voluntad.

Sin embargo, el ascenso infinito se ve truncado de forma repentina por el carácter eterno del propio tiempo, permitiendo la aparición de un “espíritu de la pesadez” que limita los primeros pasos del hombre que se trasciende en su indagación del universo. Todo parece inútil en ese caso.

Nietzsche explica este fenómeno desde una perspectiva de presente. El autor alemán lo define como una sucesión, un conjunto de *ahoras* infinito en su pasado y en su futuro, pues ambos tiempos no pueden ser diferentes en su

concepción de lo finito y lo infinito, porque lo incomparable mismo los limita. Según Diego Sánchez Meca (1989: 206), Nietzsche concibe un tiempo infinito pasado y futuro, de lo que se desprende que el acontecer (todo *ahora* que se produzca), todo lo que tenga lugar, ha debido suceder ya en ese pasado infinito: todas las cosas, todo lo intratemporal, todo lo que transcurre dentro del tiempo, tiene que haber transcurrido ya siempre y volver a transcurrir una vez más en el futuro, si es que el tiempo es, como pasado y como futuro, el tiempo total.

Si la esencia de esta teoría es la repetición eterna, no existe diferencia entre pasado y futuro. Bajo esta concepción aparece el recurso del “eterno retorno” de lo mismo ante lo que el Superhombre es inútil. Superar este enfrentamiento se convierte en la transformación decisiva de la existencia. Es por esta razón que en el eterno retorno se distinguen dos perspectivas encontradas. De un lado, se concibe como la imposibilidad de encontrar nuevos sucesos: “*no hay nada nuevo bajo el sol*”, determinación que sume al hombre en un estado de pesimismo y vacío, de inoperancia en su manera de actuar.

Sin embargo, el sujeto con afán de autoproyección puede ser consciente de la entidad del eterno retorno con una perspectiva de futuro: todo está por hacer. De esta manera, se concibe que tal y como se elija desde ese estado de pensamiento, se decidirá otorgando a cada instante un significado que trasciende la vida intelectual y traslada a un nuevo centro de gravedad a la existencia humana. El tiempo es fijo y es abierto, lo ya decidido y lo que falta por decidir. El pasado tiene carácter de futuro y viceversa.

En este contexto, Fink destaca la significación del cambio de concepción para el ser humano, ya que:

“Ver lo existente a la luz del mundo significa apartar del curso de las cosas en el tiempo todas las categorías del tipo de ‘providencia divina’,

significado moral, racionalidad, y concebir ese decurso como una ‘danza’, como un baile en el que todo gira y da vueltas” (Fink, 2000: 107).

Esta forma de imaginar el tiempo, los sucesos que operan en él y, por tanto, al hombre mismo, constituye una de las enseñanzas fundamentales de la teoría filosófica de Nietzsche. Como puede apreciarse, su concepción parte de una fórmula de distinción entre pasado y futuro desde un ahora presente, para llegar a un tiempo infinito que supone un todo como concepto. Este planteamiento debe ser entendido por el Superhombre, que puede así penetrar en la infinitud del mundo y llegar a la riqueza de su existencia misma, alejada de ese ser que encerrado en lo próximo, delimitado y finito, se empobrece en pequeños reductos de satisfacción y felicidad.

Un hombre que se abre al mundo gana su autonomía, se encuentra a sí mismo. Para conseguir este objetivo, el protagonista del Zarathustra deberá abandonar las ciudades llenas de un ruido que le impide oír ese silencio cósmico en el que se reencuentra con la existencia para realizar su tarea.

La soledad es el estado del ser humano donde éste se comunica con el mundo llegando a su interioridad, alcanzando así a la libertad del creador. La apertura es un estado opuesto ya a la auto-alienación.

Lo intratemporal es finito, no el tiempo dentro del cual ocurren las cosas. Por ello, todo lo que sucede tiene que volver a tener lugar, repetirse, y haberse realizado ya infinitas veces. El mundo se convierte en aquello que envuelve infinitamente a todo lo finito.

Frente a este tiempo que todo lo vuelve a manifestar en su finitud, el hombre posee una actitud que lo diferencia del resto de seres vivos: es capaz de proponerse metas. Es en este contexto donde surge el concepto de “el gran Año”, con el que el filósofo alemán nombra el conjunto de todas las cosas finitas en un tiempo que es siempre mayor que lo que acontece dentro de él y que –a diferencia

de estos ciclos cerrados en su reiteración-, no parte de un suceso fundamental que se repite.

En este ir y venir del mundo, el individuo muestra su deseo ausente, la tensión añorante en la lejanía, el ansía de relación con la eternidad del mundo, a lo que Nietzsche se refiere mediante el concepto de “Gran Anhelado”. Un deseo de búsqueda en una lejanía a la que nunca se llega, pero que permite al hombre iniciar su propia trascendencia.

Este retorno de lo mismo no es –como pudiera pensarse en un principio– una prisión que encarcele el Gran Anhelado de Nietzsche. El alma tiene libertad sobre lo creado y lo no creado, aumenta sus sendas, se alía con la esencia creadora y soberana del mundo, que da a su ser todo lo que existe, en el retorno eterno de lo mismo. El que lo sabe, se libera de lo intramundano. Así, el hombre se convierte para Nietzsche en un ser finito, pero que alienta el presentimiento de lo infinito. Por tanto, el Superhombre es existencia humana en el modo del gran anhelo, y manifiesta en la búsqueda de la trascendencia de sí mismo, de su propio camino, la importancia del tiempo.

Con toda esta explicación se llega a una doble concepción temporal, en la que se distingue:

1. Un estado de sufrimiento del ser humano donde se percibe sólo la aniquilación y el saber es limitado y coartado.

2. Un modo existente de placer, abierto al mundo, poseedor de una visión más profunda del tiempo desde su experiencia de eternidad. Este hecho fundamental es también posible por el concepto destacado de la Muerte de Dios, que permite al hombre hablar de la trascendencia de lo terreno puesto que conoce en su caducidad la repetición de lo eterno.

Desde estas circunstancias, Fink alude al estado final de Zarathustra como el referente al que ascienden los hombres desde la náusea. Él, como superhombre,

es una especie de residuo de Dios en la tierra. Hacia él tienden diferentes tipos de futuros superhombres a los que Nietzsche denomina de forma metafórica: el adivino del gran cansancio, los dos reyes, el meticuloso espíritu, el mago, el viejo Papa, que perdió su trabajo al morir Dios; el hombre feo, el mendigo voluntario y la sombra de Zarathustra. Son tipos de seres superiores, debido a que han encontrado el hastío en la vida ordinaria desgarrada por la nada y el vacío; buscan el camino de la transmutación, como Zarathustra. Son puentes hacia el superhombre, interpretando de forma diferente el camino que deben seguir: el adivino profetiza la llegada del nihilismo; el mago se ha convertido en un comediante que no cree en nada; los dos reyes representan un poder del que saben que carecen; el meticuloso lo desconoce todo de manera originaria; el Papa siente tristeza por la muerte de Dios, lo que se entiende en un sentido positivo pues es consciente de su desaparición, aunque sigue siendo preso del sentimiento hacia Él; el feo es un hombre que se repudia; el mendigo es un buscador, sin patria, como un eterno negador.

Con todo, como señala Sánchez Meca (1989: 230), no debe perderse la perspectiva con la que Nietzsche maneja el concepto del eterno retorno:

“No es la teoría verdadera sobre el universo, sino el gran pensamiento selectivo, un instrumento, concretamente, un ‘martillo’ a utilizar, no tanto para demoler las construcciones antiguas, levantadas con pretensiones de eternidad y de valor absoluto, cuanto para detectar su interioridad hueca, para escuchar y sentir un vacío, para desencadenar el más extremado pesimismo. [...] devuelve la libertad de decisión al individuo para otorgar un sentido propio a sus acciones”.

d. Postulados posteriores a *Así habló Zarathustra*

Después de sintetizar la mayor parte de su filosofía en *Así habló Zarathustra*, Nietzsche se dedica a lo que Fink denomina su parte más destructiva, dirigida fundamentalmente a la crítica aniquiladora al individuo moderno como amargo inicio del difícil recorrido hacia el superhombre.

La muerte de Dios, la voluntad de poder y el eterno retorno fundamentalmente son los condicionantes que permiten al ser que cae en la nada iniciar un largo camino que corrige a una humanidad dogmatizada por los metarrelatos de la tradición occidental; esos valores surgen desde el platonismo y el cristianismo: son algunos de los grandes relatos que señalarían los autores que estudian la posmodernidad.

Para el filósofo, el hombre ha dictado valores históricamente; éstos le han trascendido convirtiéndose en un objeto exterior, proyectado por el ser humano que ha olvidado quién es el origen, prefijando sus orientaciones. Hombre, pueblo y cultura han adquirido su a priori de valor, como un contexto en el que organizar y desarrollar su vida. Someter estas circunstancias a un proceso de revisión y, más aún, de revitalización, es lo que provoca el traslado de la historia a otra dimensión.

En la revisión entra en juego un nuevo estado fundamental, pues es posible distinguir por su fortaleza entre aquellas personas que permanecen relegadas a una posición de placer meramente mundano, de los que llegan a una auténtica apertura al mundo, libres de los dogmas, con la libertad creadora y la voluntad de poder. Estos últimos actúan conforme a la verdadera esencia de la vida. Es en este contexto donde se entiende la crítica a la modernidad del pensador alemán, de la que Eugen Fink señala:

“Crítica de la modernidad es algo más que eso; es la repulsa del pasado entero, la lucha contra la metafísica y contra el cristianismo. Nietzsche

contrapone su visión de futuro al camino recorrido hasta ahora por el hombre. Medido por aquélla, todo el pasado es un camino errado” (Fink, 2000: 146).

Se establece así la crítica sobre la filosofía, la religión y la moral. La primera de ellas está guiada por decisiones morales, lo que supone la reducción de los problemas del ámbito ontológico al axiológico, y, por tanto, una difamación del mundo. Por este motivo, tanto la metafísica como la ciencia están cuestionadas.

El único rango posible de los valores para Nietzsche está definido por su pasado de verdad, por cómo se ajusta a la voluntad de poder y hasta dónde reconoce a ésta como principio de ordenación de valores.

En su obra *Genealogía de la moral* (Nietzsche, 1997), se incide sobre los diferentes tipos de moral existente: a saber, la moral del señor –guerrera o sacerdotal- y la del esclavo. El guerrero posee virtudes del cuerpo, frente a un sacerdote que inventa el espíritu. De su rivalidad deduce el salto hacia los esclavos, aquellos seres humanos débiles a quienes los sacerdotes recogen como apoyo para crear nuevos valores con los que restablecer el mundo desde la creación mediada por el rencor. Como ejemplo de este fenómeno, el autor alemán señala la Revolución Francesa, a la que se refiere como un éxito de mediocres.

En este sentido, una moral cristiana representa para él un instinto de crueldad refrenado en su desahogo hacia fuera y que, por ello, se ha vuelto hacia dentro. El hombre se aísla así de su trascendencia en el mundo, limitando su existencia hacia su propio interior y perdiendo de esta forma el contacto con la propia naturaleza; se llega a una perversión de los instintos propiciada por un ideal ascético que va a encontrar en el futuro que supone la *ahoridad* del presente la realidad de la nada, el auténtico punto de encuentro del nihilismo con el cristianismo.

Sin embargo, cuando el pensador consigue eliminar la diferencia existente entre mundo aparente y el mundo ideal heredada por el cristianismo, se llega a un punto culminante de la humanidad (lo que él mismo llama “medio día”), donde el hombre nace a una nueva concepción que sabe que en su trascendencia necesita abrirse al mundo. Con la voluntad de poder y el eterno retorno señalados en Zarathustra, se tiende no ya al trasmundo de lo terreno, sino al mundo mismo.

En el *Crepúsculo de los ídolos* (Nietzsche, 2001), se recogen estas ideas postulando se pueden agrupar en cuatro tesis fundamentales:

1. Las razones por las que se habla de otro mundo del cual éste es una realidad aparente son absolutamente indemostrables.
2. Los signos distintivos con los que se designa al ser-verdadero hacen al sujeto tender hacia la nada.
3. La existencia de otro mundo sobre el que se inventan fantasías es crear una fantasmagoría que envilece la existencia terrena.
4. La división del mundo entre lo aparente y lo verdadero no es más que un símbolo de decadencia.

Nietzsche considera al hombre moderno como el fin del movimiento espiritual-moral que dura más de dos mil años. Será el nihilismo europeo el concepto que condicione un mundo platónico en el que todos los valores supremos se desvalorizan.

e. El nihilismo

Los hombres de la modernidad han perdido la meta, les faltan respuestas. El “*cielo estrellado*” que Nietzsche señala para designar sus ideales morales se ha extinguido. El mismo Fink explica:

“Flotamos sin base alguna en el vacío, como consecuencia de la autosuperación de la moral cristiana. Dios ha muerto, es decir, la

interpretación ontológica-moral del ser, que ha estado vigente en el curso de la metafísica occidental, ha perdido su carácter obligatorio". (Fink, 2000: 179).

La Muerte de Dios es un símbolo de crítica a la moral, la religión y la filosofía y -al mismo tiempo- el descubrimiento del hombre de la modernidad enfrentado a la visión trágica del mundo.

Ante estas circunstancias, es la voluntad de poder la que permite el modo de enfrentarse a la necesidad histórica. Las valoraciones son programas de vida, son proyectos a los que la vida misma se sujeta, con los cuales se propone una tarea, se da una misión que ahora se pierde. No se encuentra ante una nueva dimensión de los valores, sino ante una consecuencia de ellos mismos: el nihilismo se muestra por fin después de muchos años de estar instalado en unas creencias que pretenden trascender al hombre hacia un lugar que en realidad no existe. Fink (2000: 183) lo designa como *"un estado patológico intermedio en el que llega a su fin una era del mundo y otra nueva amanece [...], trae consigo una mutación de la esencia del hombre"*.

Dentro de este estado transitorio, Nietzsche diferencia entre tipos distintos de nihilismo como estados intermedios unos de otros. Existe el pesimismo, como una forma previa, en la que se puede distinguir un estado de debilidad (que niega la vida por su crueldad) de uno de la fortaleza (que no admite el optimismo y dice sí al mundo en su concepción trágica). El extremo es la noción de la inexistencia de la verdad absoluta, lo que lleva al hombre a un ocaso de la tradición histórica y a un amanecer de su nuevo proyecto del ser en el mundo. Para llegar a este final, el hombre atraviesa cuatro grandes períodos:

1º.- La pérdida de validez de los valores existentes.

2º.- *Período de claridad*: Se ve la incompatibilidad de las antiguas creencias con un futuro al que todavía no se encuentra el camino para llegar.

3º.- *Período de desprecio, compasión y destrucción*: el ser humano se ataca a sí mismo.

4º.- *La catástrofe*. El nihilismo lleva a una transformación del individuo allí donde la nueva doctrina del eterno retorno se implanta sobre la humanidad, formada por los individuos más fuertes, capaces de resistir este cambio y la experiencia de una vida trágica.

Con todo ello, se encuentra una nueva forma de restituir al superhombre a una nueva concepción del ser: rechaza el trasmundo y se vuelve a la tierra, que reconoce contradicción y antítesis, la guerra como padre y soberano de todas las cosas finitas y a la vez concibe la infinitud de todo lo finito en la eterna circulación del tiempo que gira. El Superhombre vive en la tensión de las fuerzas sobre la voluntad de poder, en la ocultación y en la luz, abierto al mundo que lo rodea.

Con la destrucción de los valores que tradicionalmente envuelve a la humanidad nace la necesidad de superar la crisis que la rodea a través de una redefinición de los principios que la forman. En este sentido, la posmodernidad y los postulados de Friederick Nietzsche parecen mostrar de nuevo una base coincidente en la que el elemento fundamental que las une es el nacimiento de una nueva concepción del ser humano.

1.1.3. La alteración de la modernidad

La posmodernidad es un término de definición difícil por múltiples causas, entre las que destaca principalmente la gran cantidad de ámbitos de estudio de diferente naturaleza desde los que se ha trabajado el fenómeno. La filosofía, el arte, la comunicación, la sociología, la arquitectura o la psicología, entre otros, son algunos de los campos más importantes que han dado cobijo a las teorías existentes sobre la época.

Para delimitar los parámetros que alcanzan al término es necesario tener en cuenta el nacimiento de esta etapa como oposición, o como controversia, o como simple continuación - como se verá - de un momento impreciso en su alcance temporal pero muy concreto en sus planteamientos: la modernidad. Sobre ella, señala Gilles Lipovetsky:

“Desde hace más de un siglo el capitalismo está desgarrado por una crisis cultural profunda, abierta, que podemos resumir con una palabra, modernismo, esa nueva lógica artística de rupturas y discontinuidades, que se basa en la negación de la tradición, en el culto a la novedad y al cambio” (Lipovetsky, 2003:81).

La época que precede así a la posmodernidad se contempla como un tiempo de crisis que en su falta de definición es constante la aparición continua de rupturas y cambios. Para este autor, el modernismo adquiere su máxima importancia entre 1880 y 1930, cuando disminuye la importancia de los espacios de representación clásicos, la escritura se muestra libre de significación codificada y las vanguardias artísticas se sitúan en su punto álgido.

La modernidad prohibía el estancamiento, como se manifiesta en la realización de las propias obras artísticas que se crean en la época, las cuales pierden su trascendencia una vez finalizada su realización práctica. Con la posmodernidad se define otra concepción desde la cual las vanguardias han perdido su razón de ser, su capacidad innovadora debido sobre todo a su instauración por repetición en una forma de proceso previsible y común a todas ellas. Su época predecesora había supuesto también una exaltación del yo y de la libertad individual y una crítica a los valores, las normas y la moral de la sociedad burguesa. Sin embargo, la radicalización de la importancia del yo –y con éste, el nacimiento del individuo hedonista- se percibe desmesurado bajo la impronta de la cultura de masas, que termina por configurarse como un comportamiento

general radicalizado y no sólo circunscrito a los círculos intelectuales como ocurría hasta entonces.

La posmodernidad supone finalmente una época de crisis cultural y de velocidad y cambios constantes como resultado de un devenir moderno radicalizado. En este sentido, se entiende como heredera de la decadencia de su predecesora, llevando al máximo las formas elementales de funcionamiento en los esquemas básicos de sus planteamientos.

En esta configuración que determina la fisonomía del pensamiento posmoderno surge y se desarrolla una característica fundamental para comprender la compleja sociedad del hombre después de la modernidad: el hedonismo. En los años cincuenta, la sociedad americana -determinada por la sobreabundancia- se mueve en torno al culto al consumo, al tiempo libre y al placer. El hedonismo se ha convertido ya en un principio básico. Se producen cambios radicales: junto a los principios racionales de comportamiento –heredados de la lógica del capitalismo y la producción de bienes de consumo-, y la igualdad en la justicia como precepto que rige la sociedad, aparece el placer en el ámbito privado. La sociedad está determinada entonces por circunstancias bien diferentes en cada una de las esferas reconocibles: hedonismo, justicia y eficacia. Así, se entiende que los principios racionales y los esquemas de funcionamiento efectivos que se utilizan en la modernidad siguen teniendo una gran importancia en la época que le sigue, si bien estas mismas ideas dejan de tener validez en el reducto personal del individuo. Por un lado, la sociedad sigue necesitando producir de la manera más eficaz, mientras que requiere igualmente de organismos que garanticen la igualdad y la justicia. Por otro, el individuo se sitúa al margen de estos mismos esquemas, envuelto por el principio del placer.

La crisis deviene finalmente en el espíritu: la idea de igualdad acarrea la pérdida de la sustancia que manifiesta el mundo del arte, la reproducción en serie

de grandes obras hace disminuir el valor de los referentes, que además pueden ser interpretados bajo la óptica de cada individuo que sigue el principio de personalización.

El modernismo se había convertido finalmente en una revolución individualista, enmarcado en una lógica social flexible que permite el surgimiento de contrastes y divergencias. Cada persona se concibe como un ente aislado que posee el derecho a la libre disposición de sí mismo.

Radicalizada en las vanguardias artísticas capaces de sorprender y provocar, el modernismo pierde su definición ante una cultura de masas que hace suyos las ideas del arte. El ciudadano medio asimila el impulso de la experiencia vital que proclamaban en un principio las elites artísticas modernistas. En este sentido, la época sobre la que se centra este estudio es una democratización del modernismo, una cultura extrema, marcada por el consumo y el hedonismo.

Bajo esta óptica, el posmodernismo se perfila como otra forma de control social. Un modo de actuar que es ahora –superados los primeros momentos de la industrialización- flexible, no radical, nunca autoritario:

“Al absorber al individuo en la carrera por el nivel de vida, al legitimar la búsqueda de la realización personal, al acosarlo de imágenes, de informaciones, de cultura, la sociedad del bienestar ha generado una atomización o una desocialización radical, mucho mayor que la que se puso en marcha con la escolarización en el siglo XIX. [...] Con el universo de los objetos, de la publicidad, de los mass media, la vida cotidiana y el individuo ya no tienen un peso propio, han sido incorporados al proceso de la moda y de la obsolescencia acelerada: la realización definitiva del individuo coincide con su dessubstancialización, con la emergencia de individuos aislados y vacilantes, vacíos y reciclables ante la continua variación de los modelos” (Lipovetsky, 2003: 107).

Por lo tanto, esa sociedad en crisis sobre la que se inicia este apartado se muestra como el resultado de un traslado de los valores de las elites de la cultura y la vanguardia al ciudadano medio determinado por la cultura de masas y construida sobre una base capitalista, que acelera los procesos sobre los que se construyen los modelos cambiantes de la sociedad que los mimetiza.

Entre los factores destacados hasta ahora se radicaliza la importancia del capitalismo. Principalmente, éste se determina como la causa fundamental de la descalificación de la ética, la costumbre y la tradición. Lipovetsky se refiere a este proceso como “meeting pot”, a través del cual se disuelven las grandes entidades e identidades sociales. En este sentido, nace la desmotivación por la esfera pública y la desestabilización de la personalidad: todo es válido y posible. La sociedad se vuelve entonces más permisiva, se provoca un relajamiento de la moral, pero también surgen como nunca los problemas psicopatológicos.

Ante todos estos rasgos obtenidos como resultado de una cultura moderna sustentada por el capitalismo en su sustrato económico, la posmodernidad se define por este autor como:

“El proceso y momento histórico en que se opera ese cambio de tendencia en provecho del proceso de personalización, el cual no cesa de conquistar nuevas esferas: la educación, la enseñanza, el tiempo libre, el deporte, la moda, las relaciones humanas y sexuales, la información, los horarios, el trabajo, siendo este sector, con mucho, el más refractario al proceso en curso. Es un cambio de tendencia paralelo lo que ha llevado a D. Bell a hablar de una sociedad posindustrial, es decir, de una sociedad fundada no sobre la producción en serie de mercancías industriales y sobre la clase obrera, sino sobre la primacía del saber teórico en el desarrollo técnico y económico, en el sector de los servicios, (información, salud, enseñanza, investigación, actividades finalmente culturales, tiempo libre,

etcétera) sobre la clase especializada de los 'profesionales y técnicos'”
(Lipovetsky, 2003: 113).

Se delimita como el lugar del eclecticismo cultural y la pérdida de importancia del valor de la razón ilustrada en el proceso de personalización. Es la época de la proliferación del sentimiento religioso para un individuo que necesita encontrarse a sí mismo de cualquier forma.

También Lyotard (2003) se referirá a la posmodernidad destacando el sentido de continuidad y radicalización de la crisis de la modernidad que supone. El autor francés reconoce en esta última unas características que le llevan a la búsqueda sistemática de emancipación del ciudadano, dueño de su propio destino, en la personalización y mediante el progreso. Esta circunstancia la heredan en su tiempo todos los partidos políticos y se convierte en un discurso universal y de actualidad de forma permanente, aunque pierde su legitimidad con el paso de los años. Existen diversas circunstancias que provocan la pérdida de fe en el progreso como acontecimiento que contribuye al desarrollo social. Entre ellas destaca la vinculación de los adelantos científicos con el desarrollo de armas y tecnología de destrucción durante el siglo XX. La fe en el progreso del hombre a través del desarrollo tecnológico pervierte su sentido debido al empleo de las mejoras para el aumento de la capacidad destructiva.

Lyotard esgrime como símbolo de la decadencia de la fe que marca el paso de la modernidad a la época posmoderna al campo de concentración de Auschwitz, construido durante la Segunda Guerra Mundial. Este lugar se convierte en una consecuencia del poder del desarrollo tecnocientífico que permite las guerras totales, junto a otras características como los totalitarismos, la brecha de riqueza entre Norte y Sur, el desempleo, la deculturación y en general, la crisis de la Escuela y de la transmisión de la cultura.

Con todas estas grietas, el proyecto moderno, la fe en el futuro y en el hombre, en el progreso, se transforma en un discurso poco creíble, que se consume en sí mismo. Los relatos sufren la crisis de legitimización por el que el hombre deja de creer en ellos. El individuo trabaja hasta ese momento pensando en el desarrollo y el bienestar de la humanidad, pero sus esfuerzos se transforman en la metáfora de Lyotard en los miles de cadáveres del campo de concentración alemán, lo que viene a suponer un duro golpe a ese mito que suponía la fe en el desarrollo de la humanidad.

Jesús Ballesteros (1997) trabaja con otros aspectos que permiten establecer vínculos entre la modernidad y la época posmoderna. El autor español relaciona el concepto de lo moderno con la exactitud como clave epistemológica, dentro de un entorno de ciencia que se caracteriza fundamentalmente por su rigurosidad. Desde este punto de vista, las primeras manifestaciones que configuran la modernidad aparecerían en la Florencia de los Médicis, con la introducción de cánones científicos –en este caso la terminología se refiere básicamente a la mimesis de la realidad- como el que se consigue con la utilización de la perspectiva. La modernidad se estudia y define a partir de una exigencia de exactitud y -cumpliendo este requisito- como un paradigma del conocimiento. El cálculo y la precisión se transforman en elementos necesarios para desvelar los secretos del mundo y, con el tiempo, en los únicos con validez para llegar a la verdad del conocimiento, que sólo se encuentra en la certeza y en la voluntad de precisión que tanto han fundamentado las ciencias de la actualidad.

La modernidad se configura desde esta perspectiva como un cambio sustancial hacia lo cuantitativo y, por tanto, como una dessubstancialización de los aspectos culturales –imposibles de medir- por lo económico como paradigma de dato y resultado. Con esta nueva forma de jerarquizar los valores se produce una transmutación de fondo en el pensamiento humano, que afecta de forma

fundamental a la trascendencia otorgada a los valores económicos como representantes excepcionales de una cultura del dato y de la estadística¹².

Sin embargo, como cita Ballesteros (1997) haciendo referencia a Karl Polanyi (1944), la modernidad opera como una gran transformadora que lleva a cabo un cambio sustancial en los dos niveles destacados, haciendo de lo económico un valor en sí mismo y elevándolo al nivel de valor fundamental de la sociedad. De nuevo, como en Lyotard y en Lipovetsky, la economía se convierte en uno de los fundamentos que explican el nacimiento de una sociedad determinada bajo un nuevo paradigma.

Es importante además tener en cuenta la importancia de la ciencia cuantitativa, de la economía de la modernidad, como objeto que pervierte la relación del hombre con la naturaleza, aflorando la confusión entre las necesidades y el deseo desmesurado: el hombre es incapaz de valorar aquello que no se desprende de una impronta económica, como si sólo la posesión de valores físicos le concediera coraje para afrontar la muerte cuando otros relatos han perdido su eficacia. Son los principios sin relación con las matemáticas los que sufren el descrédito de la justificación y la fe que sostenía su importancia.

El número, lo cuantificable en términos económicos, tiende a lo infinito, fin éste que se convierte en una justificación para la que es válido cualquier método. Los valores que se pueden medir funcionan como elementos jerárquicos que sostienen un nuevo orden de los elementos que rodean al ser humano. Puede explicarse así que la explotación de la naturaleza carezca entonces de importancia si se consigue a cambio un crecimiento indefinido e ilimitado.

¹² En la tradición Aristotélica se conciben las necesidades humanas englobadas bajo dos aspectos fundamentales. En primer lugar la política, que traslada al hombre hacia lo elevado, el pensamiento y lo trascendente. Después, este estamento –el de mayor nivel en la tabla de prioridades-, se sustenta en lo propiamente primario, en lo básico identificado en lo económico, que es meramente un apoyo que permite al hombre realizarse con fines de mayor envergadura.

Al final, el modo de organización social que configura la modernidad pervierte el equilibrio entre trabajo y ocio, ciencia y arte, producción, convirtiendo el engranaje en parte de una máquina de producción cuyo único objetivo es el consumo, mientras que el hombre se recluye en su reducto de hedonismo.

La modernidad se configura así irremediabilmente ligada a la creencia – una vez más- de un futuro mejor, construido cada día en un avance inexorable hacia el mañana. Es un modo de vida al que se abren todos los progresistas sin preocuparse por él, porque lo que realmente se justifica es el fin que persigue todo método racionalizado.

A partir de esta interpretación, en lo que se refiere a la posmodernidad, Ballesteros sitúa el origen del concepto en la obra de Toynbee (1975), relacionándola con dos concepciones de sentido ambivalente:

1. Por un lado, la época se manifiesta como una forma de decadencia consecuente al resultado de la incapacidad del hombre de dar respuesta a los problemas surgidos en la propia modernidad, situándose así ésta como origen de la crisis y antecesora de los problemas.

2. Sin embargo, alejada de esta visión pesimista sobre las ideas de la posmodernidad, se perfila otra postura de interpretación de la época en la que nace un hombre con la creatividad necesaria para afrontar estos retos con responsabilidad y resolver sus problemas. La condena del desarrollo de la beligerancia internacional, las voces plurales en apoyo a la descolonización, la lucha por la conservación de la naturaleza o el neofeminismo, son formas de pensamiento íntimamente ligadas a este tipo de pensamiento al que Ballesteros se refiere con el término de “resistencia”.

En este mismo sentido, nace el término “posmodernismo” en la obra de Federico de Onís (1934) - para designar a los movimientos artísticos que surgen

como superación de la modernidad y que están envueltos de un gran compromiso por su época, como contraposición a la “ultramodenidad” –también nombrada por vez primera en la obra de este autor-. En este último caso se aboga por la actitud formalista y el régimen evasivo de la conciencia. La posmodernidad entendida así confiere a la época una acepción de superación a los excesos de la modernidad y sus consecuencias, como ocurre por ejemplo en la poesía (que pretende evitar el escapismo), la arquitectura (no radicalizar por el funcionalismo), o la violencia (los medios no son indiferentes cuando se llega al fin perseguido).

En la misma línea de pensamiento se encuentra el autor Fritz Schumacher, quien señala en su *Guía para perplejos: “El moderno experimento de vivir sin religión ha fracasado y, una vez que hemos entendido esto, sabemos cuáles son nuestras metas posmodernas”* (Schumacher, 1981: 198). De nuevo, frente a la postura de los críticos que la definen a partir de los parámetros que registra como heredera de la modernidad, (como ocurre con las obras de Lyotard o Lipovetsky), es contemplada como una forma de superar los males que arrastra el pensamiento occidental.

Esta nueva corriente de pensamiento en torno a la posmodernidad constituye una superación de la modernidad en diversos aspectos sociales y culturales sobre todo. Así puede identificarse en la obra de Ritzer la vertebración de las ideas de esta nueva concepción unidas a una variante irracional del ser humano, aleccionado en su gusto por lo conmovedor y lo que sobrecoge, más que por la razón que busca convencer (Ritzer, 2000: 83).

Como puede observarse, tanto para Ballesteros, como para Ritzer y Schumacher, la posmodernidad no se define exactamente como una época que hereda en su radicalización el funcionamiento de las sociedades modernas, sino que se precisa más bien a partir de la oportunidad que brinda al hombre para superar las controversias a las que tiene que enfrentarse en su vida.

Sin embargo, el conflicto se delimita en su choque por las teorías de otros investigadores dedicados al estudio de esta misma época, como Lyotard o González Requena, que destacan entre sus características principales una manifestación discursiva de la crisis de los metarrelatos, es decir, un discurso sobre los conflictos de los discursos tradicionales. Por lo tanto, se encuentra una opinión común en torno a estos autores que señala como una de las particulares cardinales de la época la falta de fe en los supuestos básicos en que creía la modernidad, y por consiguiente, se manifiesta en una forma de continuación desde un punto de vista contrario, negativo, de los relatos que movían y legitimaban las sociedades anteriores.

La pérdida de validez de estos relatos es un fenómeno del que ya es posible hablar de antecedentes en la obra del filósofo alemán Friedrich Nietzsche. En sus escritos se vaticina una concepción del hombre moderno que entra en la etapa de la descreencia y la falta de sentido de los valores establecidos. Por diversos factores -entre los que destaca el método mismo de una metafísica condicionada en su propia determinación por una forma de desarrollo errónea para el pensamiento- la humanidad se sitúa en un lugar donde el hombre tradicionalmente ha encontrado un mundo superior a él, que le sirve de modelo y lo guía en la determinación de la validez de sus actos. Se trata del universo de las ideas platónicas, reencarnado luego en la tradición del pensamiento cristiano que ubica a Dios en el centro mismo de esta creencia. Sin embargo, el propio Nietzsche cuestiona este pensamiento.

Con el filósofo alemán se produce el descubrimiento de una etapa del individuo donde éste no entiende ya de valores, y donde los grandes relatos, las viejas creencias que envolvían su modo de organización social y lo guiaban, han perdido su sentido.

Nietzsche imprime el resumen de este pensamiento en la filosofía encarnada en el personaje de su obra, el propio Zarathustra: el protagonista anuncia a la humanidad “la muerte de Dios”, metáfora que especifica las consecuencias devastadoras que tiene para la creencia del hombre la pérdida de los referentes donde justificaba su trascendencia (Nietzsche, 2000).

En esta sociedad de valores desconectados, de conceptos ideales que se referían a ese mundo de las ideas que tanto antes se buscaba desde el pensamiento metafísico, señala Vattimo (1998) un tiempo actual que constituye el fin de la modernidad; una época donde los viejos relatos que han configurado los resortes del pensamiento del hombre occidental ven disminuida su trascendencia y donde la verdad se conforma a partir de un relativismo que parece inherente a su propia esencia.

Un relato, como tal, afirma la presencia de unos valores que constituyen un modelo para la conducta, una forma de pensar consensuada por la estructura profunda de una sociedad que permite avanzar hacia un futuro, el valor trascendental como objeto de deseo. Sin embargo, el hombre se encuentra ahora ante la misma imagen del desierto señalada en las teorías del filósofo alemán Friederick Nietzsche para destacar el estado nihilista. El vacío de esos valores y, por tanto, la falta de fe en el futuro, establecen la esencia fundamental de la posmodernidad.

De esta forma se llega a lo que constituye para González Requena uno de los problemas fundamentales de esta época: *“No es que los hombres no hablen y resuelvan razonablemente sus cuestiones, sino que, ausente el mito, ya nadie cree que hablar sirva de algo”* (González Requena, 1999: 154).

Ante esta situación, el individuo se recluye en su espacio narcisista privado, configurando sus nuevos valores: el individualismo, la acumulación de objetos, la seducción, el placer, el consumo, el deporte, la salud, lo light; y los

valores que le son contrarios –como el esfuerzo o el trabajo- pierden su sentido, ¿de qué vale ese sacrificio? La modernidad era la fe en el futuro, la posmodernidad no cree siquiera en el tiempo.

Lo nuevo y original se habían convertido en objeto de culto para una civilización que consideraba la historia como un proceso unitario desde el que se observa la evolución del hombre en el que éste tiende hacia la perfección, bajo una óptica positiva preconfigurada mediante la fe en el progreso y el triunfo final de la razón. Sin embargo, retomando el hilo conductor de la filosofía de Nietzsche, el sentido único de la historia se desmiente cuando ésta obvia otras realidades, otras formas de pensamiento, otros hallazgos que nos sean los recogidos por las clases dominantes. La no-unidad de la historia relativiza también la tendencia hacia el progreso, y la idea de que el hombre se dirige hacia un fin.

El sentido de historia estaba, hasta ese momento, unido a una determinación de la misma bajo la concepción del ciudadano europeo moderno, en el que el progreso es la reencarnación de esta figura: *“Es algo así como decir: nosotros los europeos somos la forma mejor de humanidad, todo el recurso de la historia se ordena en función de realizar, más o menos acabadamente, este ideal”* (Vattimo, 1998: 77). Un principio de crisis de esta concepción europeizante se encuentra en la rebelión de los pueblos llamados “primitivos” que se encontraban bajo la dominación colonialista europea, como después se verá.

El ideal europeo de la modernidad y todo lo que implicaba como razón de fe en su creencia decae. El fin del Imperialismo y la Colonización, junto con el desarrollo del proceso de implantación de los medios de comunicación de masas, constituyen para el autor italiano Gianni Vattimo una necesaria redefinición de la sociedad actual, donde los medios tienen un papel fundamental para determinar y caracterizar a una sociedad que no es además más consciente de sí misma tras este proceso, sino que manifiesta una mayor complejidad y caos.

El entendimiento de una posmodernidad que surge a partir de los planteamientos que formaban parte de la modernidad reaccionaria y que hoy están institucionalizados y establecidos –sobre todo en la acción de los medios de comunicación- se registra también en la obra del norteamericano Frederick Jameson (1989). El investigador señala como rasgos definitorios de este nuevo estado al pastiche y la esquizofrenia que sufre el individuo definido bajo la impronta del consumo.

Estos dos últimos elementos destacados también son subrayados por el autor italiano Gianni Vattimo (1998), en lo que puede clasificarse como otra alteración de la modernidad a partir de las particularidades de pensamiento que determinan a la sociedad referida.

En este sentido, tiene gran importancia el concepto de mito, como forma de denominar el pensamiento narrativo, fantástico, el que no pretende objetividad como contrapunto a la visión científica. Sin embargo, el filósofo italiano critica el modo de establecer este pensamiento que establece el mito como estado de pensamiento anterior precedente del actual. Si la historia no puede tener una concepción unitaria, el devenir del mito a la ciencia, visto como proceso evolutivo, carece de rigor alguno.

También deben ser destacadas formas de pensamiento concreta que caracterizan el entorno cultural de la sociedad de la posmodernidad. Entre estas manifestaciones aparece el “arcaísmo”, como actitud apocalíptica que desconfía de la cultura de la ciencia y la tecnología occidental, por tergiversar la relación del hombre consigo mismo y con la naturaleza. Este hecho, vinculado al capitalismo, determina al mito como una forma de saber más cercana al mundo de los sentidos, y por tanto, más auténtica. En él no caben ni el fanatismo cuantitativo ni la mentalidad objetivizante de la ciencia moderna.

Otra de las principales formas de caracterización de la situación del pensamiento actual es la del “relativismo cultural”. Desde esta perspectiva, falta una noción de racionalidad unívoca desde la cual se juzgan míticas todas las formas del saber. La ciencia que se aleja del concepto de mito es también una forma de mito, una creencia no demostrable, que son tan sólo vividas. El mito se configura como saber vivido y determina el fondo estructural del método científico.

La tercera de las grandes configuraciones destacadas por Vattimo es la del irracionalismo moderado o teoría de la racionalidad limitada. Desde esta forma de pensamiento, el mito es concebido como una narración diferenciada de la ciencia por la estructura narrativa que le es propia. Consideran el saber mítico como el modo más adecuado a determinados ámbitos de experiencia, como el psicoanálisis, la historiografía o la sociología. Estas interpretaciones contrastan con las estructuras del pensamiento científico, que ponen de manifiesto la mentalidad del sujeto posmoderno que no encuentra referencias seguras al modo de hacer cartesiano. Se asiste de esta forma al renacimiento del valor del mito como único saber no contaminado por la modernización y el raciocinio occidental, en la *“desmitificación de la desmitificación, se puede considerar como el momento en que justa y propiamente se pasa de la Modernidad a la Posmodernidad”* (Vattimo, 1998: 131). Será el filósofo alemán Friedrich Nietzsche el primero que señale este cambio en sus escritos. Tras él, la verdad no se puede buscar como antes ya que no hay evidencia apodíctica, aquella en que los pensadores de la época de la metafísica buscaban como un fundamento absoluto.

En este mismo sentido, el autor italiano explican cómo la “sociedad del espectáculo” es sólo apariencia manipulada por el poder establecido, con una realidad de definición débil, en la que la experiencia tiene un rasgo de oscilación,

es decir, de ambigüedad no-provisional: desarraigo y oscilación del mundo de la comunicación generalizada.

Además de las teorías expresadas hasta ahora, existen otros autores que someten a revisión el período moderno, destacando de esta forma la llegada de la sociedad a otro estadio al que se resisten a clasificar globalmente como posmoderno, pero con el que encuentra múltiples vinculaciones. Es el caso de Omar Calabrese, que emplea el término “neobarroco” para aglutinar las diferentes características del momento que sucede a la modernidad. El neobarroco consiste *“en la búsqueda de formas –y en su valorización- en la que asistimos a la pérdida de la integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalidad, de la mudabilidad”* (Calabrese, 1999: 12).

El autor se refiere también al término posmodernidad, del que señala que se ha desnaturalizado de su significado original y se ha convertido en el eslogan de operaciones creativas muy diferentes. *“Se trata de una palabra equívoca y genérica al mismo tiempo. Su difusión está relacionada, en efecto, con los tres ámbitos que se confunden entre ellos”* (Calabrese, 1999: 28). Se diferencia así entre:

1. Cine y literatura. Comienza en los años 60, con productos literarios que no consistían en la experimentación –lo que se entendía como modernidad- sino más bien en la reelaboración, en el pastiche, en la desarmadura del patrimonio literario (o cinematográfico) inmediatamente precedente.

2. Filosofía. Con Lyotard y su informe, estrictamente filosófico, referido al estado de la cultura.

3. Arquitectura. Sobre todo en Italia y EE.UU., donde el punto de partida fue el certamen de la Bienal de Venecia dedicada a la “Vía

novísima”, cuyo catálogo fue titulado *Postmodern* por el editor Paolo Portoghesi. En este sector, “posmoderno” empezó a querer decir algo ideológicamente exacto, es decir, la rebelión contra los principios del Movimiento Moderno.

De los diferentes autores mencionados hasta ahora se puede extraer un discurso común en torno a la existencia de una crisis en la cultura, las ideas y las creencias que forman los grandes relatos que tradicionalmente han supuesto para el hombre un modelo y una forma de actuación. La sociedad en general pierde sus referencias y queda abandonada al hastío. Los excesos precedentes imponen sus consecuencias en todos los aspectos de la vida contemporánea.

Ante todo este horizonte descrito, se plantean dos tendencias en la posmodernidad: la interrelación de un estado de crisis permanente y de difícil solución, fundamentado en el hedonismo y la pérdida de fe, o la actitud de resistencia de un hombre que halla en sí mismo la vía de solución a la crisis que subyace al mundo en el que vive, trascendiéndose y encontrado en su actuación la redefinición de los valores que hasta ese momento han perdido su validez.

Desde ambas perspectivas se asiste al nacimiento de la posmodernidad, cuyo desarrollo tiene lugar en las sociedades más avanzadas, vinculadas a tres principios básicos: el capitalismo extremo, la democracia y la información.

1.2. El nacimiento de la sociedad posmoderna

Hasta este momento, se ha constatado una serie de características que diferentes autores han descubierto en distintos campos de estudio. La filosofía, el arte, las ciencias, la literatura o la arquitectura presentan configuraciones semejantes en materias diferentes, por lo que es necesario hablar de un principio organizador que subyace y envuelve al conjunto, de la misma forma en la que señala Calabrese:

“Si estamos en condiciones de advertir ‘semejanzas’ y ‘diferencias’ entre fenómenos que tienen, por otra parte, una apariencia lejanísima, entonces esto quiere decir ‘hay algo por debajo’, que, más allá de la superficie, existe una forma subyacente que permite las comparaciones y las afinidades. Una forma. Es decir, un principio de organización abstraído de los fenómenos que preside su sistema interno de relaciones”. (Calabrese, 1999: 13).

Este principio de organización abstraído de los fenómenos constatados hasta ahora encuentra su ordenamiento en el desarrollo de tres ámbitos fundamentales en pleno desarrollo en la sociedad posmoderna. Por un lado, el individuo se ve constantemente envuelto en un proceso de consumo, en lo que constituye el estado más avanzado de un capitalismo que -como se indica a continuación- se encuentra presente en todos los aspectos de la vida del sujeto. Esta expansión económica se lleva a cabo en países cuyo sistema político está construida sobre los valores democráticos. Existen autores como Lipovetsky (2003) que destacan la especial inclinación de la configuración de esta forma de gobierno para aumentar el proceso de personalización de los ciudadanos.

Esta democracia establecida y la economía descrita se vinculan a su vez con una tercera circunstancia que cierra el funcionamiento básico señalado: el desarrollo de los medios de comunicación de masas.

1.2.1. La sociedad del capitalismo extremo

Se ha destacado en otros apartados de la presente investigación el estado natural del hombre posmoderno: el individuo está en permanente contacto con la realidad de un mundo mediatizado a través de las imágenes que le ofrecen los medios de comunicación de masas, inclinado de forma constante al placer y al hedonismo, llamado a vivir intensamente, a su cuidado personal, a ser

permanentemente joven, a moverse constantemente, a reciclar de continuo. Resulta una tarea fácil destacar una esencia que subyace a todo este proceso: la invitación al consumo.

Efectivamente, es difícil entender el concepto de posmodernidad si no se vincula de algún modo al capitalismo y su ley de oferta y demanda en los mecanismos de análisis. La industria fomenta en esta época el paraíso ideal de consumo, la forma más adecuada de ensanchar permanentemente sus fronteras, impidiendo así el cese de producción en ningún momento.

De esta forma, tienen cabida múltiples valores señalados sobre la posmodernidad en general a los que es necesario hacer referencia, pues mantienen una relación directa con los entresijos del capitalismo. Se debe atender por ejemplo al sentido de movilidad destacado para los ciudadanos: todo en permanente cambio, sin estatismos. Este hecho, trasladado al campo de la economía implica un considerable aumento de las ventas en lo que supone el reciclaje habitual de los productos: la informática, los vehículos, los teléfonos móviles, la ropa, y otros muchos elementos son objeto de cambio permanente. ¿Hasta qué punto son necesarios? ¿Cuáles son las diferencias sustanciales aportadas en la actualización de esos objetos?

Existen instrumentos de comunicación, como la telefonía móvil por ejemplo, que nacen con aportaciones claras y definidas desde el principio, en este caso, para la comunicación interpersonal: los mensajes de texto entre usuarios y el establecimiento de llamadas. Sin embargo, constantemente se producen ofertas para cambiar de teléfono, para personalizarlo con la inclusión de nuevas tecnologías, con otras funciones añadidas como la posibilidad de realizar fotografías o vídeos de corta duración, o para personalizarlo, entre otras posibles prestaciones. Estos valores no ofrecen diferencias significativas sobre las funciones básicas del aparato, aunque tienen cada vez un éxito mayor. De nuevo,

otro síntoma de desubtancialización: la pérdida del referente funcional principal de los elementos, de los objetivos con los que nacen en un principio, en favor de valores añadidos permitidos que no son propiamente fundamentales en la configuración de las características básicas.

El mercado necesita estar en permanente expansión para ensanchar sus fronteras. Los productos llegan pronto a la obsolescencia mientras que el usuario incorpora a su forma de actuar la rutina de actualización que permite el aumento constante de las ventas. Ejemplos claros de este hecho los constituyen también el negocio de la informática o el de las telecomunicaciones. La velocidad y la aceleración constante que parecen impregnar la vida de la posmodernidad se incorporan por tanto como una manifestación de obsolescencia en determinados campos en permanente cambio.

Sin embargo, no son sólo los productos materiales el objeto de este proceso de renovación y preocupación por la renovación. El cuerpo humano es también un ámbito donde impera la dinámica del reciclaje continuo. La lógica del mercado encuentra en esta situación variables múltiples: los gimnasios, las tiendas de material deportivo, los cosméticos que reducen las marcas de vejez en la piel, las operaciones de cirugía estética y otros muchos productos se utilizan simplemente por ese afán de conservación del cuerpo, como si éste pudiese durar para siempre. El ciudadano posmoderno se encuentra ante un mundo que varía constantemente, con sus valores tradicionales sometidos a la descreencia y con la única posibilidad de conservar lo que tiene como medio de agarrarse a un futuro incierto.

La actualización constante de los elementos que envuelven a estos ciudadanos se convierte de esta forma en una característica que afecta incluso a aquellos valores más arraigados en la configuración de su cultura y su raigambre histórica. Éste es el caso de los hábitos alimentarios en general, que hasta hace

muy poco tiempo constituían reductos donde imperaba sobre todo el valor de la tradición y el pasado de la comunidad. Ahora, afectados por las nuevas tendencias del pensamiento, se convierten en mezcla de formas y estilos, en un lugar ideal donde convergen los platos típicos de la zona, los nuevos alimentos exportados de otros países, o las distintas maneras de consumir la comida.

La cultura que hasta ahora ha formalizado el ritual del consumo de alimentos se transforma en los últimos años del siglo XX en Europa por muchos motivos. Entre ellos, debe constatarse la introducción de los televisores y su funcionamiento cuando se reúnen las familias en las comidas, los horarios reducidos para realizar esta tarea debido a la escasa flexibilidad de las jornadas laborales –así ocurre con los restaurantes de comida rápida o *fast food* de origen norteamericano en su mayoría-, la mezcla con los platos típicos de otros países, y otros factores que entroncan con esa dinámica de doble dimensión que es la economía: la velocidad y el ensanchamiento continuo de las fronteras.

Este tipo de capitalismo al que se hace alusión - una estructura productiva de formas suaves - es a lo que Vicente Verdú califica de “capitalismo de ficción”, entendido como aquel que *“borra las distancias doblemente: a través del tiempo instantáneo y por abolición de los espacios distintos. Todo está enseguida y aquí para favorecer la circulación y la velocidad del intercambio. Cada vez menos hay un más allá exótico que nos amenace”* (Verdú, 2003: 22).

Se destaca así la velocidad como un concepto clave. Las formas de las transacciones económicas tienden a la aceleración, a la respuesta inmediata, a la reducción de los espacios en un todo global interconectado que permite dar respuesta a las mismas necesidades en todo el mundo, con lo que las diferencias locales propias de cada región se ven truncadas por un proceso de homogeneización que disminuye los particularismos propios de los entornos.

Pero se hace también alusión en la definición de Verdú a la adopción de una “forma suave” en la fisonomía capitalista. Efectivamente, la economía se aleja de los componentes duros del sistema –por sus diferentes modos de explotación a los trabajadores, en los que éstos se mostraban siempre bajo formas distintas de presión- y comienza a construir una imagen dúctil y, una vez más, seductora. Una estrategia globalizada y con tendencia a la transparencia de sus resortes a través de los medios de comunicación. La sociedad del capital recae así en la era de la ficción de su economía, rompiendo con la realidad y las reminiscencias a sistemas de producción que poseían una cara menos amable.

Se logra un artificio más verosímil que la propia realidad, donde se recrea un paraíso de satisfacción para el consumidor cada vez más inclinado a creer en la bondad de las formas que lo engullen.

Verdú se refiere a estos hechos cuando explica que:

“El capitalismo de ficción procura sin tregua ir fundando una realidad virtual como su obra maestra. Porque lo central de esta nueva etapa capitalista no es, como se ve, tanto la producción de bienes (buenos y malos), como la producción de realidad (verdadera o falsa)” (Verdú, 2003: 27).

La personalización, creadora de nuevas realidades, se identifica con los EE.UU., fundamental por su influencia y poder económico con respecto al resto de países del mundo. Es además uno de los configuradores fundamentales de estas realidades de fascinación facilitados en su creación en las poderosas industrias culturales dedicadas a los medios de comunicación. Su volumen de producción y su nivel de ventas hacen de estos productos una fuente ideal para la transmisión de ideas que vienen en este caso preconfiguradas por las dimensiones necesarias para el nuevo capitalismo.

Entre muchas otras, una de sus características más importantes es el espectáculo, tan importante en la determinación de la posmodernidad y los medios de masas. Este concepto se convierte una vez más en estatuto básico, que en la economía se transcribe como baza fundamental, desplazando el consumo del campo de la posesión de bienes al de la capacidad de disfrutar de la experiencia.

El ocio y la diversión se adhieren a todos los aspectos del sujeto en su vida diaria, y sólo lo divertido -lo que se determina bajo esa capa de humor a la que se hace referencia en otro apartado¹³- tiene sentido para el individuo de la posmodernidad.

El capitalismo se somete pues a ese mismo proceso de personalización destacado, logrando disfrazar los viejos conceptos del pasado de la producción, las cadenas de montaje, el fordianismo y el trabajo bajo un aspecto más humano.

Se habla de un proceso económico que es además público y multicultural, abierto como está a cualquier cosa gracias a un consumo que debe ensanchar siempre sus fronteras. Desde esta perspectiva, la identidad presente en cualquier lugar del mundo posee determinadas cualidades que la hacen apta para introducirse en el resto de mercados del planeta. Los individuos descubren las peculiaridades de otras regiones, adoptando cada vez un carácter de mayor calado intercultural.

Este ciudadano puede encontrar satisfacción y respuesta a la necesidad que lo domina de exaltación del yo. El capitalismo de ficción permite al hombre la amalgama de elementos necesarios para la individualización de su personalidad con respecto a los demás, ofreciendo a su vez una cantidad de objetos tal para este propósito que la repetición de una personalidad concreta configurada parece una circunstancia inverosímil.

¹³ Véase para ello el epígrafe 1.3.5. *La radicalización del humor*.

Todo el proceso constituye una superación de las críticas que recibe el sistema cuando todavía se determina sin la amabilidad y la personalización, en plena búsqueda de la producción sin más. A la modernidad económica de la que habla Ballesteros (1997: 139) se le critica su olvido del individuo como ente autónomo y de su variedad de culturas y personalidades, el desgaste al que somete la naturaleza poseedora de recursos limitados y la distribución injusta de los mismos.

Por otra parte, la transparencia de la economía de ficción en la posmodernidad, sus fábricas no contaminantes y sus nuevas energías, la apertura a las múltiples culturas y la importancia que concede al hombre –consumidor, en último caso- constituyen la superación de estas cuestiones pero no como valores efectivos y expuestos a un verdadero proceso de corrección, sino como simulacro que parece que todo lo supera, aunque en el fondo permanezcan las mismas estructuras de funcionamiento.

George Ritzer (2000) es otro de los grandes autores que también dedica gran parte de sus esfuerzos al estudio de la relación existente entre el capitalismo y la sociedad posmoderna. El sociólogo norteamericano relaciona los cambios que produce el sistema actual de consumo no sólo en la propia naturaleza del capitalismo, sino también en la vida social de los individuos contemporáneos.

Para este investigador, los ciudadanos sufren un proceso de cambio en su rol social que deforma las particularidades propias de cada uno (el estudiante, el abogado, el médico, el carpintero,...) para convertirse en una masa compacta de consumidores. El papel del proceso económico altera la individualidad inherente a cada estamento social y desplaza así la importancia de su carácter en beneficio de su papel en el proceso económico. Los objetivos propios a cada grupo dejan de ser relevantes por sí mismos para convertirse en circunstancias bajo las cuales se produce el consumo.

La acción del capitalismo no termina aquí, afecta a otras áreas y situaciones. Así, los sucesos y espectáculos como tales que se manifestaban con una finalidad determinada han ido perdiendo el valor propio de ésta en función de otros aspectos que en nada tienen que ver con sus pretensiones originales. Este hecho es evidente en los encuentros deportivos: un espectador de un partido de fútbol acude al campo para ver a su equipo, pero los valores añadidos del estadio (restaurantes, tiendas de regalos, atracciones, museos deportivos) provocan que el valor fundamental que antes atraía a los ciudadanos al estadio tenga cada vez menos importancia.

Para Ritzer, *“el consumo incluso define la sociedad norteamericana contemporánea, así como el resto del mundo desarrollado”* (Ritzer, 2000: 13). Su importancia es tan manifiesta que emplea para describir los centros el término “catedrales de consumo”, como depositarios de un encanto cuasi religioso a los que los ciudadanos-consumidores acuden a practicar su religión consumista.

Los medios de consumo generalizados bajo esta óptica encuentran su desarrollo tras la Segunda Guerra Mundial. Por este motivo, este proceso debe añadirse como causa de la posmodernidad a la crisis de la modernidad producida tras la guerra y que otros autores como Lipovetsky o Lyotard señalan como el fin de la creencia en el progreso de la humanidad, lo que último autor citado denomina “síndrome de Auswicht” (Lyotard, 2003).

El creciente número de personas que disponen de una cantidad cada vez mayor de recursos, el desarrollo de la publicidad y de la cantidad de dinero destinado a esta forma de comunicación, el auge de la economía Norteamericana, la introducción de niños y adolescentes en grupos de consumo y el aumento de la tecnología (la tarjeta de crédito y el ordenador) –y por tanto- de las posibilidades de negocio que ésta permite son algunos de los factores claves para entender esta nueva concepción del mercado. Nace así la era del hiperconsumo determinada

sobre todo por una impronta estadounidense, extendida después al resto del mundo.

De este proceso participan todas las clases sociales, en lo que se convierte en una auténtica democratización de la economía. Ésta es una de las circunstancias que más preocupa al autor norteamericano Fredric Jameson.

Desde el comienzo de sus estudios sobre la posmodernidad, el investigador ha vinculado el estado a la lógica del capitalismo. En su determinación, la economía provoca el advenimiento de unas nuevas circunstancias sociales, marcadas en la cima del sistema por poderosas corporaciones multinacionales que debilitan la tradicional formación de clases sociales, lo que provoca el aumento de las identidades segmentadas y los grupos locales, basados en diferencias étnicas o sexuales. Estas circunstancias son resaltadas por Anderson, cuando afirma: *“Los de arriba tienen la coherencia del privilegio; los de abajo carecen de unidad y solidaridad. Un nuevo ‘obrero colectivo’ está todavía por surgir. Se trata de unas condiciones de cierta indefinición vertical”* (Anderson, 2000: 88).

Se muestra así un alargamiento horizontal del sistema que consigue integrar al planeta entero en un mercado mundial, lo que permite nuevos patrones de consumo y producción.

Este hecho afecta a su vez a la configuración de una sociedad que si con la modernidad comprobaba la proliferación de una cultura de elites formada por exiliados, minorías hostiles al sistema y vanguardias intransigentes, entra ahora en una etapa de desdiferenciación y disolución de límites entre lo elevado y lo bajo. Se produce un efecto nivelador en la cultura que acaba con el tiempo de los grandes movimientos de la modernidad. Ahora la cultura pertenece a la masa.

La posmodernidad se configura así a través del capitalismo como un enclave hegemónico que afecta a todos los órdenes sin quedar agotado en los parámetros de un campo concreto, permitiendo incluso la existencia de formas

residuales o incipientes que le ofrecen resistencia. Jameson se refiere finalmente a la época desde una óptica determinada por el capital como “*el primer estilo global específicamente norteamericano*” (1998: 20).

1.2.2. La sociedad democrática

La organización política sobre la que se desarrolla el pensamiento posmoderno se articula sobre los regímenes democráticos, pues estos constituyen en sus diferentes variantes la forma de gobierno de los países del primer mundo en su conjunto. En este sentido, Gilles Lipovetsky (2003) se refiere a este tipo de organización como el causante de una nueva lógica de funcionamiento que aumenta el proceso de personalización de la esfera privada del individuo y de la vida social en su conjunto.

La consecuencia de esta circunstancia es doble: por un lado, se flexibiliza el orden social, se concede más importancia a la información, a las necesidades del individuo en tanto que ente autónomo, se estimula el sexo, la cordialidad y el sentido del humor como valores con los que satisfacer las carencias del ser humano. Sin embargo, el nuevo estado social también implica una fractura en tanto que la individualidad es invadida por un aumento desmesurado del número de elecciones posibles a las que se ve abocado el sujeto, lo cual configura una nueva significación de la autonomía:

“Lo que desaparece es esa imagen rigorista de la libertad, dando paso a nuevos valores que apuntan al libre despliegue de la personalidad íntima, la legitimización del placer, el reconocimiento de las peticiones singulares, la modelización de las instituciones con las aspiraciones de los individuos” (Lipovetsky, 2003:7).

La esfera pública contemporánea es influida finalmente por este proceso de personalización, como si de un movimiento pendular se tratase: permite en su

devenir el cambio mediante el aumento de las libertades individuales y del número de elecciones posibles y, consecuentemente, la delimitación de lo social a través de la personalización:

“Sociedad posmoderna: dicho de otro modo, cambio de rumbo histórico de los objetivos y modalidades de la socialización, actualmente bajo la égida de dispositivos abiertos y plurales; dicho de otro modo, la era de la revolución, del escándalo, de la esperanza futurista, inseparable del modernismo, ha concluido” (Vattimo, 1998: 9).

La democracia lleva a los hogares la posibilidad –las posibilidades ciertamente- de elegir, y el individuo se pierde, poco a poco, en un universo saturado. Su última razón de ser no tiende sin embargo a la independencia soberana asocial, sino a la proliferación de asociaciones con intereses miniaturizados y muy concretos. Estos grupos de presión en última instancia sustentan las reglas de la democracia en torno a la consecución de sus fines desde la óptica de la presión.

Pero el elemento más llamativo en esta configuración es el desarrollo de la esfera individual de los ciudadanos, que encuentran cada vez una mayor controversia entre las características que determinan el trabajo y su ámbito privado. La democracia tiene que superar una dicotomía presente entre la misma esencia de su manufactura y las características propias de los sujetos hedonistas. Esta tensión surge entre la necesidad de efectividad de un orden de producción cada vez más riguroso en los diferentes aspectos del trabajo y la tremenda relajación del individuo en una esfera privada tendencialmente dirigida hacia el placer. La fabricación integra así entre sus valores los distintos aspectos de la cultura modernista que lo precede, mientras que el hedonismo se convierte en una condición necesaria para el ensanchamiento de las fronteras restringidas del

capitalismo: modernidad en la impronta del trabajo, posmodernidad en el planteamiento hedonista del ocio.

Este consumo al que el sujeto se ve abocado permanentemente se muestra como la forma más adecuada de integración flexible de los individuos en la sociedad, el medio fundamental para abolir la lucha de clases. Existe, pues, un sentimiento discordante bajo cuyo contexto se produce una crisis cultural que frustra al hombre y parece desestabilizar la democracia. Sin embargo, ésta no hace otra cosa que legitimarse: la desmotivación y la crisis personal están unidas al proceso de personalización, con una gran confianza en las instituciones abiertas y plurales.

En su hedonismo, el ser humano está adiestrado para la elección permanente, y por ello, se legitiman las instituciones sociales que lo permiten. No se es contrario a la democracia; simplemente se ha perdido la capacidad de emoción ante los grandes referentes ideológicos de antaño.

El mismo proceso que lo lleva a este estado fundamenta nuevos lazos con la institución democrática. Así lo señala Lipovetsky:

“La indiferencia pura y la cohabitación posmoderna corren parejas: no se vota pero se exige poder votar; nadie se interesa por los programas políticos pero se exige que existan partidos; no se leen los periódicos, ni libros, pero se exige la libertad de expresión. ¿Cómo podría ser de otro modo en la era de la comunicación, de la sobreelección, y del consumo generalizado? El proceso de personalización obra para legitimar la democracia en tanto que aquél es, en todos los terrenos, un operador de valorización de la libertad y la pluralidad” (Lipovetsky, 2003: 130).

El individuo necesita saber que cuenta con estos principios aunque no lleva a la práctica su funcionamiento efectivo. George Ritzer (2000: 74) explica la idea de democracia desarrollada sobre una sociedad posmoderna siguiendo los

postulados de Max Weber. El autor americano establece tres formas de autoridad teniendo en cuenta el pasado histórico de la tradición política. Distingue en primer lugar una autoridad tradicional, en la que el gobierno se asemeja a la santidad, y las normas a los poderes seculares. El súbdito de esta forma de poder estima necesaria en aquel que lo dirige la condición de cercanía a la divinidad. En este sentido, juega un papel fundamental la fe del individuo-súbdito en el superior-gobernante. Sólo la existencia sin fisuras de esta creencia legitima su gobierno y el despotismo con el que se manifiesta en todos los órdenes del mismo.

Otra de las posibilidades establecidas es la que legitima al hombre en el gobierno sobre sus semejantes a través del carisma que éste posea. Los gobernados sienten auténtica devoción por su líder, con lo que en cierto modo se sigue manteniendo la necesidad de que exista una vinculación entre éste y los súbditos a través de la creencia en un valor concreto.

La última forma recogida por Ritzer presenta un cambio de concepción radicalmente distinto en sus planteamientos y en la misma justificación a la que se ha hecho referencia. Se trata de un orden racional-legal, creado a partir de unas leyes establecidas y aceptadas por todos. El sistema no necesita del sentido de creencia o fe en el líder que legitimaba a los anteriores, sino de los convencionalismos desde los que se instauran y de los mecanismos necesarios para que se sustente por sí mismo. Éste es el método que emplea la democracia, el ideal para una sociedad que carece de fe en sus líderes y que no tiene por qué creer en su sistema. La sociedad se contenta con que éste le permita vivir conforme a los supuestos que considera inviolables como ciudadano, sometido al proceso de seducción, reducido a su esfera individual de placer hedonista.

Sin embargo, la relación existente entre la posmodernidad y el estado político bajo el que se desarrolla no debe verse únicamente desde la perspectiva de una vinculación estructural con el sistema, sino que debe contemplarse también

la influencia de las consecuencias históricas de los cambios políticos que tienen lugar durante el siglo XX.

Desde esta perspectiva, Jameson (1989: 168) sitúa el origen de la posmodernidad en los años 70, como resultado de la derrota política de la generación radical que muestra su grado mayor de desarrollo a fines de esta década. La compensación que les queda tras la caída de su sistema de creencias es el hedonismo, como modo de dar respuesta al sistema. Una de sus manifestaciones más inmediatas es delimitada por el “boom de sobreconsumo” de los años ochenta, como señala Alex Callinicos (1989: 168).

De nuevo aparece en la ecuación posmoderna el factor que vincula las consecuencias políticas con las económicas y éstas, finalmente, con la propia caracterización de la sociedad. Esta vez, sirviendo el capitalismo como anestesia al incómodo recuerdo del activismo político derrotado.

Antes de que tenga lugar este suceso, tras la Segunda Guerra Mundial, se desencadena en todo el mundo la Guerra Fría, bajo cuyo germen de sospecha se someten los movimientos obreros y de liberación de todo el planeta. Las vanguardias artísticas institucionalizadas cada vez más por los organismos estatales pierden su vocación crítica.

El capitalismo comienza a crecer de forma desaforada, llegando en su desarrollo a afectar todos los procesos de la vida cotidiana.

Las divisiones políticas provocadas en este período dividen las sociedades en los países más avanzados. En la Europa continental, los partidos comunistas de Francia, Italia, España, Portugal y Grecia se niegan a hacer las paces con el orden existente.

La Unión Soviética queda reducida a las relaciones políticas con los países bajo su influencia, sometida tras la muerte de Stalin a grandes procesos de reforma.

En el ámbito de los países del Tercer Mundo, comienzan los levantamientos y la descolonización, como ocurre en Indochina, Egipto, Argelia, Cuba y Angola entre otros.

En China, la burocracia existente se convierte en blanco del movimiento de Mao Tse-tung, que invoca en su momento los ideales de la comuna de París, aunque acabará convirtiéndose en un régimen de terror totalitario.

Poco a poco, el escenario deviene con el enfriamiento de los movimientos estudiantiles y de la juventud culta de Francia, Alemania, EE.UU., Japón e Italia. Las aspiraciones políticas de los principales movimientos reivindicativos decaen uno tras otro, incluida la Revolución de París, en Mayo de 1968.

El intento de apertura que supuso la Primavera de Checoslovaquia es aplastado definitivamente por los tanques del Pacto de Varsovia, que no permite el desarrollo de germen alguno de revolución contraria a las ideas del régimen establecido. El fracaso de los grupos acaba también con las guerrillas cubanas en América Latina.

En occidente disminuye la militancia de la agitación obrera, mientras que la derecha adquiere cada vez más poder, manifestado finalmente en los gobiernos de Ronald Reagan y Margaret Thatcher en los años 80. Durante esta época, se lleva a cabo una disminución de los gastos sociales y el aumento de la privatización del sector público.

Poco a poco, se produce un triunfo del capital que ha derrotado todas las adversidades que se le oponen, eliminando paulatinamente otras alternativas al estado de bienestar construido bajo la configuración democrática y la economía capitalista.

Las consecuencias de los períodos de agitación política y la lucha de clases a lo largo del siglo XX, acentuados especialmente tras el período de convulsión que sigue a la Segunda Guerra Mundial, contribuyen a la configuración de una

época ciertamente inestable y problemática en torno a la creencia en los valores tradicionales que provocaban la movilización social. Además, el pleno desarrollo de la democracia, otorga una nueva dimensión al sustrato posmoderno, por cuanto es el sistema político el que posibilita el aumento de la libertad en la esfera privada del individuo, permitiéndole el crecimiento de la personalización en el que tendrá también una importancia crucial el desarrollo sin precedentes de la economía capitalista.

1.2.3. La sociedad de la información

Junto al capitalismo y la democracia en los países más avanzados se produce el crecimiento y desarrollo de los medios de comunicación e información. Este hecho constituye el nacimiento de la denominada “sociedad de la información”, como explica Armand Mattelart: *“La humanidad está en el umbral de la nueva era de la información y, por tanto, de un nuevo universalismo”*. (Mattelart, 2002:81).

Efectivamente, tras la Segunda Guerra Mundial –concretamente, después de la reconstrucción de Europa que Lyotard (1998) señala como punto de partida fundamental para el advenimiento de la sociedad posmoderna- el mundo entra en una nueva dinámica en la que los medios de comunicación ofrecen la posibilidad de interconectar cada punto del planeta con el resto, a escala mundial. La información comienza a adquirir una importancia cada vez mayor entre los círculos de investigadores y científicos que empiezan a sospechar el auge que tendrá este campo en pocos años. Sirvan aquí como ejemplo las palabras de Daniell Bell al respecto:

“Cada sociedad es una sociedad de la información y cada organización es una organización de información, lo mismo que cada organismo es un organismo de información. La información es necesaria para organizar y

hacer funcionar cualquier cosa, desde la célula hasta la General Motors”.
(Bell, 2001:86).

La transformación en la escala de relevancia debe unirse a los cambios en los sistemas de producción y organización capitalistas. Resulta inédita la expansión de servicios humanos –la salud entre otros- y lo que Mattelart (2002: 86) cita como “*inflación de los servicios técnicos y profesionales*” (investigación, evaluación, procesamiento informático y análisis de sistemas), es decir, que la tasa de crecimiento de este tipo de sectores es dos veces por encima de la fuerza de trabajo, o tres si se refiere a científicos e ingenieros. Frente a una época industrial donde la figura dominante en el poder era el hombre de negocios y el lugar social más importante era la empresa, la transformación llevada a cabo supone la variación hacia una sociedad posindustrial donde el mayor rango les es otorgado a los científicos, a la universalidad y a los centros de investigación.

Pero, ¿cuál es el lugar de origen de estos cambios constatados? Parece indudable que es EE.UU. el país que inicia la transformación de las formas productivas y la renovación en las comunicaciones debido sobre todo al avanzado estado de desarrollo económico en el que se encuentra:

“En lo sucesivo, los Estados Unidos son los portadores del proyecto universalista. Roma ha exportado el derecho, Inglaterra la democracia parlamentaria, Francia la cultura y el nacionalismo republicano, Estados Unidos es el foco desde el que irradia la innovación tecnocientífica y la cultura de masas, producto de un modelo de consumo elevado. Los Estados Unidos ofrecen al mundo no sólo un modelo de acción con destino a los hombres de negocios y a los círculos científicos, sino un modo de vida a secas. Su universalismo se explica por el hecho de que la sociedad norteamericana ‘comunica’ más que ninguna otra en el mundo entero”.
(Mattelart, 2002: 100).

El autor cita como ejemplo de la universalidad construida por el país norteamericano al establecimiento de un sistema de satélites que permiten, hacia 1975, que todo el saber de la humanidad sea accesible a escala mundial.

La comunicación se convierte en un valor en alza, y este hecho se toma con cautela en todos los países avanzados. En 1987, los estados miembros de la Unión Europea se conciertan a través del *Libro verde sobre las telecomunicaciones*, donde se esboza la problemática de las redes de información como elemento de creación de un mercado único. En la siguiente década, al menos tres directivas trabajan sobre la plena competencia, el servicio universal y la liberalización de las comunicaciones.

En 1993, los Estados Unidos lanzan el programa *Nacional Information Infrastructure*, al que le sigue el propio de la Unión Europea. Será *El libro Blanco* presentado por Jaques Delors, sobre el crecimiento, la competitividad y el empleo, desde el que se muestra el marco desde el que hay que pensar una respuesta al proyecto norteamericano de autopistas de la información.

En marzo de 1994, las infopistas norteamericanas adquiere una impronta mundial, con Al Gore como cabeza visible propone la creación de una *Global Informatios Infraestructura (GII)*. También en este año se publica el informe Bangemann sobre *Europa y la sociedad de la información planetaria*, realizado por expertos en telecomunicaciones y la información audiovisual. En este documento se incide en la rápida liberalización de las telecomunicaciones para mejorar la productividad, fomentar el desarrollo de las innovaciones tecnológicas y el pluralismo, además de valorar la accesibilidad a los productos por parte de los consumidores como una forma de facilitar la expresión de la diversidad cultural y lingüística de Europa.

A finales del año 95, los países más ricos del mundo ratifican en Bruselas en el seno del G7 el concepto de *global society of information*, comprometiéndose con la liberalización lo antes posible del mercado de las telecomunicaciones.

En 1997, el entonces presidente de los Estados Unidos, Bill Clinton, marca las directrices generales de la política de su país en torno al comercio electrónico. El máximo responsable de la política norteamericana expresa entonces la necesidad de que los gobiernos respeten la naturaleza del medio y de que las opciones del consumidor definan las reglas del juego del mercado digitalizado. En diciembre de ese mismo año aparece el nuevo informe Bagemann, que estudia en esta ocasión la convergencia de las telecomunicaciones, los medios y las tecnologías de la información.

En marzo de 2000 tiene lugar la cumbre económica y social europea en Lisboa. Uno de los objetivos fundamentales que se plantean los estados miembros partícipes en el debate es el de convertirse en la economía de conocimiento más competitiva y más dinámica. Los retos que surgen son los de adaptarse a la nueva sociedad del conocimiento y elevar el nivel de empleo y mejorar su calidad.

El interés suscitado por la sociedad de la información no acaba en materia estricta de telecomunicaciones y vías de información, sino que cada vez más, los organismos internacionales se preocupan por la incidencia en el aprendizaje de los medios técnicos. Es el caso del informe de la Unión Europea encargado por la Comisión europea a un grupo de expertos sobre el tema de la “Sociedad Europea de la Información para Todos”, en el año 97. Algunas de las conclusiones de este texto indican que debe imponerse un máximo esfuerzo en unir las escuelas de Europa, dotándolas de equipamientos en tecnologías de la información y de la comunicación. Asimismo, el documento aboga por formar y reciclar a los docentes vinculándolos con el desarrollo de los nuevos programas educativos.

La sociedad de la información es finalmente potenciada por la mayoría de países avanzados como una herramienta a favor del desarrollo económico y cultural. Sin embargo, existen determinados intelectuales que ven en este auge serios problemas. Entre ellos destaca el autor francés Armand Mattelart, quien en una entrevista publicada el 28 de marzo de 2001 en el suplemento *Le monde Interactif* del diario francés *Le Monde*, expresa que “*la sociedad de la información no es otra que la del mercado. Está en sinergia con los supuestos de reconstrucción neoliberal del mundo*” (Mattelart, 2002: 168). El mismo autor asegura que el ciudadano debe apropiarse de las tecnologías construyendo una alternativa a la sociedad de la información, porque resulta una evidencia incontestable que estas mismas herramientas penetran cada vez más en la vida cotidiana e institucional.

Sea como fuere, como señala Mattelart, el paradigma tecno-informacional se ha convertido en un proyecto geopolítico que debe garantizar la reordenación neoeconómica del planeta en torno a los valores de la democracia de mercado, con lo que los tres estamentos analizados en este capítulo, a saber: economía, democracia e información, convergen definitivamente a escala planetaria.

Pero, ¿qué consecuencias tienen las circunstancias descritas en este capítulo con la vida del hombre en la posmodernidad? ¿Cuáles son sus particularidades y características inmediatas? ¿Qué conceptos definen y clasifican al sujeto entonces? De intentar dar respuesta a estas y otras preguntas se ocupa el siguiente epígrafe.

1.3. Las particularidades de la sociedad posmoderna

En el epígrafe anterior se constatan tres aspectos fundamentales para la configuración de la sociedad posmoderna: la economía, la democracia y los medios de comunicación. La vinculación de estos tres apartados, en principio tan

diferentes, provocan una serie de rasgos y características en los ciudadanos posmodernos y el entorno que los rodea.

Por este motivo, es necesario que se describan determinados aspectos que van a permitir entender con propiedad el funcionamiento de esta sociedad. En este sentido se habla de un proceso de seducción continua dirigido al individuo y que tiene lugar cada vez con mayor frecuencia. Esta circunstancia entronca directamente con otra particularidad fácil de constatar en los medios de comunicación: el espectáculo.

Frente a estas características, el individuo manifiesta particularidades cada vez más generalizadas, como la indiferencia y el narcisismo. Parece que el mayor desarrollo en los medios de procesos “hard” que diría Lipovetsky (2003) provoca en los ciudadanos una circunstancia contraria en su vinculación con estados fríos y aislados. En este mismo contexto es importante señalar además el desarrollo de lo local frente a lo global.

La radicalización del humor será otro de los aspectos a los que debe prestarse una atención especial en este capítulo, como se constata en su lectura.

1.3.1. La seducción continua

En la introducción de esta investigación se hace referencia a una sociedad regida por el aumento de la libertad individual, donde la democracia ha sustituido la coerción por la comunicación, la prohibición por el placer, el anonimato por la personalización.

Con esta forma de ordenamiento, perdida la fe en las grandes aspiraciones sociales que unían a los individuos bajo una bandera común de objetivos, el gran principio que rige la vida de los ciudadanos fundamentados también por el capitalismo de venta constante e imparable apertura de sus fronteras- es la seducción continua. Nace la era de la sobreabundancia y, con ella, el principio de

multiplicidad de elección. En este sentido, Lipovetsky señala que *“la vida de las sociedades contemporáneas está dirigida desde ahora por una nueva estrategia que desbanca la primacía de las relaciones de producción en beneficio de una apoteosis de las relaciones de seducción”* (Lipovetsky, 2003: 17).

Esta idea entronca directamente con la dicotomía a la que se hacía referencia en el apartado sobre la política y la democracia, en la que destaca la aparición de un momento donde los modos de producción se alejan paulatinamente de la esfera privada del individuo determinada por el principio del placer.

El hombre ve reconstruido el mundo que lo rodea a través de un proceso sistemático de personalización permitido por el aumento de la oferta y, por tanto, de las posibilidades combinatorias para su libre elección proclamadas en un estado democrático. La seducción permite así una nueva forma de socialización suave y tolerante, dirigida principalmente a través de la personalización, lo que supone a largo plazo una destrucción de lo social, que aísla a través del hedonismo y la información de cantidad ingente. Es una manera novedosa de integrar al hombre en la masa compacta de ciudadanos.

El proceso se instaura en todos los órdenes de la realidad, incluido el estamento político. Los grandes individuos del poder están sujetos a un proceso de personalización que es cada vez más frecuente. Se someten a una humanización y psicologización de las que los medios de comunicación son sólo una muestra y no únicamente una causa como muchos parecen entrever. Se produce una descentralización de la política, el individuo se autogestiona con el objetivo de suprimir las relaciones burocráticas: cada persona es un político autónomo.

La seducción se muestra como elemento fundamental que permite el moldeado y la matización fisonómica de la sociedad posmoderna. Se trata de

verlo todo, de oírlo todo, decir y hacerlo todo, mientras quedan impregnados por esta actitud los distintos aspectos de la vida.

En este sentido trabajan muchos autores que logran establecer rasgos de la sociedad posmoderna y del capitalismo imbricados a través del proceso de seducción. George Ritzer (2000) señala circunstancias propias de esa misma dimensión de significados, cuando encuentra en el centro comercial la causa del desplazamiento de la fábrica como estructura manifiesta que define la sociedad contemporánea. La afirmación del investigador implica una aceptación tácita del proceso de personalización que impera a través de la seducción. La modernidad imponía en su estructura productiva un clima de presión para el individuo atrapado en la compleja maquinaria de la industria. ¿Cómo es posible que los ciudadanos sigan disfrutando de los mismos bienes sin caer en ese proceso productivo? Es decir, ¿cómo opera el proceso de seducción en este aspecto?

La respuesta básica a esta pregunta se encuentra en el cambio de la ocupación de las clases trabajadoras. Cada vez más, los ciudadanos del primer mundo pasan a formar parte de un sector ocupacional basado en los servicios y no en los medios de producción. Se desplazan las fábricas a países que exigen menos impuestos y una mano de obra mucho menos costosa. Los estados con mayor desarrollo económico disfrutan de los bienes creados en países más pobres por multinacionales cuyo origen está en los primeros, mientras se ocupan de tareas relacionadas con trabajos que suponen un menor esfuerzo. Como puede apreciarse, la seducción es un proceso que se filtra a través de todos los aspectos de la vida del individuo.

Las consecuencias políticas tras la Segunda Guerra Mundial, cuando los países que surgen de la descolonización adquieren su independencia, unidas a la debilidad de estos mismos estados en clara desventaja económica frente a las metrópolis de las que dependían, propicia una vez más la unión de economía,

política y sociedad en un conglomerado de factores interrelacionados que hacen posible la configuración de la posmodernidad en su conjunto. La libertad del ciudadano permitida por el estado democrático y su relación con la esfera de personalización es una de las circunstancias claves del proceso.

El inicio - desatado en la esfera individual del ciudadano posmoderno - le sitúa en una dimensión diferente respecto del sujeto moderno a través del aspecto irracional que subyace en la personalización. Efectivamente, la posmodernidad del individuo, como indicaba Nietzsche cuando se refiere a la apertura al mundo tras el conflicto desatada en torno a las creencias y la necesidad de vivir la experiencia individual, comporta un principio marcado por los sentidos y la irracionalidad, para conseguir trascender la época de crisis gracias a un nuevo acercamiento al mundo.

Sin embargo, si bien en muchos aspectos de la vida del sujeto posmoderno esta postura es fácilmente defendible, existe un aspecto de controversia cuando se aplica un proceso como el de la seducción –en cierto modo, irracional-, en una sociedad posmoderna –en gran medida determinada por el gusto a lo irracional-, y un principio económico –que pretende una máxima racionalidad para optimizar los beneficios-.

Este contraste es fundamentalmente el resultado de la mezcla de una ciencia empírica, como puede ser la economía, con un proceso alejado de componentes racionales, muy difíciles de medir. En este sentido, Ritzer señala –refiriéndose a los centros de consumo en los que el sujeto realiza la mayor parte de sus gastos- que la magia que puedan despertar estos lugares se ve remitida cuando operan sobre ellos procesos racionalizados para mejorar su rendimiento. La seducción se diluye al ser encorsetada por los parámetros de la razón (Ritzer, 2000: 74).

Sin embargo, aquello que ha perdido su componente de misterio para el individuo al someterse a la racionalización –la personalización y la seducción racionalizadas- puede adquirir un nuevo interés para quien lo utiliza, que nace de esa misma circunstancia que desenmascara a la primera seducción. Los grandes parques temáticos, como Disneylandia, pueden servir de ejemplo. En principio, pierden parte de su interés por su alto grado de planificación. Sin embargo, los individuos admiran con sorpresa la compleja maquinaria que permite que el parque sea visitado por miles de personas a diario, que nunca tenga desperdicios ni basura, que siempre exista seguridad y control, que todo esté en perfectas condiciones. Se trata de la racionalidad absoluta al servicio del proceso de seducción por medio de la eficacia del sistema.

La seducción sistematizada también opera con los objetos de consumo a los que acude el ciudadano. En este aspecto, no se llega a la seducción a través del alarde racional del proceso, sino que el sistema es el que envuelve a sus productos de una capa seductora con la que reclamar la atención del comprador. La seducción al servicio de la economía tiene una vida efímera, pues una vez resuelta la compra disminuye su valor. El sujeto no encuentra la satisfacción esperada en la transacción comercial, por lo que se vuelve a someter al proceso a la espera de satisfacer lo que se le ofrece con un nueva mercancía.

Si se observa con perspectiva, parece que la seducción se determina finalmente como el resultado de un estado que nace de la dicotomía entre la esfera de los sentidos que opera en el hombre posmoderno y la racionalización que determina su método de funcionamiento.

Personalización, seducción y capitalismo quedan resueltos en un esquema de vectores interrelacionados en el que la sinergia última está dirigida siempre al ciudadano, que en su esfera individual opera a partir del principio de libertad de elección que permite la democracia.

1.3.2. El poder del espectáculo

Relacionado con el proceso de seducción, el espectáculo es otra de las dimensiones fundamentales que impregna a las sociedades de la posmodernidad. Jesús González Requena (1999: 55) se refiere a éste como la unión que nace de la dialéctica entre una actividad que se ofrece y un determinado sujeto que lo contempla. Tiene lugar en la distancia del espectador, no en la cercanía de éste con el objeto, entre lo íntimo –cercano, propio- y lo alejado –lejano, exterior a él-. Comporta pues tres elementos fundamentales en su funcionamiento: distancia, mirada y cuerpo; y debe ser resaltado así mismo su objetivo último: seducir, es decir, atrapar la mirada deseante del que contempla.

Los elementos de la seducción y del cuerpo comportan una variable condicionada en una sociedad capitalista: el dinero. Éste se convierte en el concepto jerarquizador por antonomasia y relega lo deseado a un estatuto de mercancía. El proceso del espectáculo se convierte en una situación de intercambio en la que un bien-objeto (el cuerpo deseado como mercancía) se ofrece a un sujeto-deseante que carece de ese mismo objeto –razón ésta que determina el origen de su deseo- a cambio de determinado valor (el dinero normalmente).

Pero existe otra característica que no debe pasar desapercibida en su estructura: todo aquello que es espectacular comporta un poder. González Requena (1999: 60) señala al elemento destacado como realización de la operación de seducción, y a ésta como una manifestación de un poder (sobre el deseo de otro). Por este motivo, el profesor de la Universidad Complutense señala la necesidad de todo poder de espectacularizarse para sobrevivir, incluyendo la política, la información en los medios de comunicación y cualquier suceso de carácter público.

Por tanto, el reconocimiento de ese valor provoca la necesidad de instaurar esta forma de funcionamiento en todos los órdenes de la vida social. Todo debe estar espectacularizado para llamar la atención del espectador hedonista e individual, aislado en su círculo privado de placer.

Es por ello necesario el establecimiento en el mecanismo de una función simbólica: el símbolo recubre al cuerpo para que éste se manifieste como portador de un sentido determinado, de un significado que indaga en un más allá de lo que se está viendo.

Debe producirse sobre un espacio determinado por una configuración concéntrica; es lo que se señala como el modelo de la escena fantasma, que frente a otras formas de desarrollar (como el carnaval abierto y con múltiples puntos de vista o la escena italiana utilizada en los teatros), presenta una fisonomía caracterizada por la configuración concéntrica del espacio, definiendo un lugar virtual –el de la televisión o el cine– como fantasmagoría que es el propio público el encargado de materializar. Es en este hecho donde resalta con especial fuerza la capacidad espectacular de los medios audiovisuales, en los que el receptor siempre tiene acceso a todos los puntos de vista y de la mejor manera posible.

En este contexto y ante esta situación descrita, la televisión se perfila como la herramienta idónea para convertir cualquier suceso en espectáculo, como puede apreciarse en el epígrafe que describe los medios de comunicación de masas, aunque no es el único; también el cine es, como se explica en el mismo apartado, un medio inscrito en esta circunstancia tan propia de la era posmoderna.

Ritzer (2000:117) añade otros rasgos determinantes a la característica destacada, recogido en este caso sobre un contexto en el que la manifestación se desarrolla sobre la sorpresa controlada y segura, es decir, estableciendo un pacto táctico con el espectador que tiene una doble manifestación. Por un lado, es connotador de tener a su disposición el mejor punto de vista y la confianza de la

desenvoltura del suceso en espectáculo, pasando a determinarse como el público ideal del mismo. Por otro, los participantes necesitan saber de forma previa al inicio del proceso que éste tiene lugar en un entorno controlado, donde la seguridad de los asistentes está garantizada. Todo se contempla así como un opiáceo que oculta el auténtico funcionamiento de la sociedad racionalizada.

La seducción se caracteriza fundamentalmente por el endulzamiento que opera sobre el desarrollo global. El espectador que se entretiene con lo que se le ofrece pretende disfrutar de una experiencia de *riesgo* de la que conoce la ausencia de peligro alguno. Todo tiene lugar por y para un público –al que no deben de perderse de vista su concepción de consumidor- que queda fuera del mismo. En este sentido, Ritzer sigue los postulados de David Chaney (1993), que distingue entre una sociedad espectacular – en la modernidad-, en la que el espectáculo forma parte de la vida cotidiana contemplando así la posibilidad del exceso y la trasgresión, frente a una sociedad del espectáculo donde éste no forma parte de lo común, ni se vincula a la existencia diaria de los sujetos.

Para Ritzer, el desarrollo del concepto deviene necesariamente en el oscurecimiento y la racionalización del sistema, como un opiáceo que oculta el auténtico funcionamiento de una estructura racional del encanto y el espectáculo relacionado con el consumo.

La exhibición controlada pierde esa variante de participación colectiva que Lipovetsky señala para el hombre de la. Se configuran a partir de los parámetros propios de la apariencia, como la entiende también Jean Baudrillard (1983) cuando señala que vivimos en la era de la simulación.

Se produce una desvirtualización del sentido original del proceso por el que éste se aleja de la autenticidad de su definición primigenia, representándose ante el espectador-consumidor una realidad que se erosiona en torno a los conceptos que la alejan de lo imaginario. Lo irreal-representado se convierte en

imitación; ahora es la realidad la que imita la imitación. El deterioro es progresivo y constante: la realidad deteriorada imitando lo representado en lo que constituye un círculo cerrado de continua expansión sobre sí misma, a lo que contribuyen en gran medida los medios de comunicación.

Por tanto, hablar de espectáculo en la posmodernidad implica por un lado la concepción del dominio pleno de los elementos, vivir en un riesgo simulado en el que todo está controlado y en el que el espectador no corre peligro alguno. Pero también es algo que se instaura como imagen ante la esfera individual del sujeto desde la que se percibe una realidad distorsionada por los medios y que sustituye, poco a poco, la concepción tradicional del mundo. Ésta es la nueva imagen en el individuo, que se instaura en una mente colectiva virtual, a la que imita la vida real del ciudadano en su devenir diario: la simulación de la realidad primigenia. Desde este punto de vista, todos los estamentos que se desarrollan sobre la esfera pública de los ciudadanos terminan por someterse al principio de espectacularidad y, con éste, al de seducción.

1.3.3. La dimensión de la indiferencia

El individuo de la sociedad posmoderna, sometido al proceso de seducción y personalización, accede a una cultura individualista donde cada sujeto parece determinarse como el propio centro de la tierra. Del entorno social han desaparecido los grandes relatos, los objetivos de la humanidad que permitían aunar a los ciudadanos bajo el estandarte de una bandera común. Se produce lo que Lipovetsky llama la “deserción de las masas”, proceso por el que éstas abandonan las viejas instituciones y los valores que representan, mientras que el sistema sigue funcionando en el vacío por la inercia que arrastra:

“¿Alguna vez se organizó tanto, se edificó, se acumuló tanto y, simultáneamente, se estuvo alguna vez tan atormentado por la pasión de

la nada, de la tabla rasa, de la exterminación total? [...] el desierto crece: el saber, el poder, el ejército, la familia, la Iglesia, los partidos, etcétera, ya han dejado globalmente de funcionar como principios absolutos e intangibles y en distintos grados ya nadie cree en ellos, en ellos ya nadie invierte nada” (Vattimo, 1998: 34-35).

Este hecho que parece acarrear el miedo, el terror y la angustia al hombre que se enfrenta a la nada y el vacío no comporta sin embargo problema en lo que a soportar la existencia se refiere. El individuo de la posmodernidad no está desarrollando un proceso cuyo resultado final es un estado de angustia, sino de indiferencia. Nietzsche señala la muerte de Dios en *Así habló Zaratustra*, con lo que pone de manifiesto la pérdida y desvirtualización en el individuo occidental de los valores que hasta ese momento lo sustentaban. Pero el sujeto no decae en el miedo, porque todo esto deja de carecer de importancia. Se ha convertido en un nihilista alejado de las preocupaciones que estos problemas le acarreaban, ciego para todo lo que supera su cómodo mundo de la privacidad. Desde esa postura y esa des-creencia, todas las cosas y ninguna al mismo tiempo captan su atención. El colegio, la política, la lucha social importan tanto como otros temas considerados de menor trascendencia hasta ese momento, y las simpatías hacia los valores en cada moda pasajera no hacen sino subrayar aún más si cabe esta lógica de la indiferencia:

“Éste sería el posmodernismo, la vuelta a lo regional, a la naturaleza, a lo espiritual, al pasado. Después del desarraigo moderno, el regionalismo y la ecología y ante todo el ‘retorno de valores’ que por lo demás cambia cada seis meses, oscilando de la región a la familia, de la tradición al romanticismo, en la misma indiferencia general hecha de curiosidad y tolerancia” (Vattimo, 1998: 41).

Estos valores se vacían de sustancia en una sociedad en la que todos los gustos aprenden a cohabitar sin excluirse, de acuerdo a la inexistencia de coordenadas con las que medir su validez y a la personalización del individuo al que sólo le importa la esfera privada en la que vive, en la que sólo cuenta el deseo, el placer y la comunicación como principio respecto al que configurar sus vidas.

En un estado aparente de contradicción, cada día es más fácil encontrar ejemplos de partidos y sindicatos que llaman al combate de la indolencia reclamando a los sujetos su participación activa. La controversia sólo es aparente: se produce un fenómeno de hiper-inversión de lo privado y, consecuentemente, de desmovilización del espacio público, a lo que debe añadirse la apatía por saturación que logra que cuantos más políticos salgan por la tele menos atención le presta su audiencia. Es indiferente que el espectador haga caso o no del mensaje, lo que importa es que siga conectado a la forma de éstos en esa dejadez responsable que se pretende. A este mismo hecho se refiere Lipovetsky (2003: 44) cuando describe al hombre indiferente que no se aferra a nada, que no tiene certezas absolutas y al que ya le es imposible que nada le sorprenda. Para este individuo, las opiniones son susceptibles de modificaciones rápidas: para alcanzar un grado tal de socialización, los burócratas del saber y del poder tienen que desplegar tesoros de imaginación y toneladas de informaciones con las que provocar la homogeneización del ser humano.

Sin embargo, esta indiferencia aparente de los sujetos que no temen a la nada entra en contradicción con la extensión en las sociedades de la posmodernidad de los estados depresivos, antes sólo reservados a las clases burguesas. El individuo posmoderno ve en cada uno de sus problemas un inconveniente desmesurado, incapaces de resolver. El estado llega a la vulnerabilidad mientras decae en la soledad más absoluta.

Nace así una sociedad conformada a partir de ciudadanos aislados en los reductos creados por la personalización. Éstos permanecen atentos a un mundo virtual por el que se configura el mundo. Los diferentes sucesos que conforman dimensiones distintas de la esfera pública tradicionalmente jerarquizados y bien distinguidos, se entremezclan ahora bajo la óptica de la pérdida de referentes con los que medir la trascendencia de cada uno, en una sociedad hipersaturada de información, donde todo tiene el mismo grado de importancia, y nada la tiene ciertamente. Ante la ausencia de referencia, ¿qué puede provocar la movilización del ciudadano?

La política, la información deportiva, la crónica de sociedad y la publicidad sobre productos cosméticos o vehículos se unen en un mensaje total del que se es incapaz de sustraer un principio de ordenamiento válido. Sólo los acontecimientos que atentan directamente al orden social, al derecho a las libertades individuales, o que representan un peligro serio al mantenimiento del modo de vida pueden provocar la reacción puntual de un ciudadano que es más frío e indiferente con la llegada de la posmodernidad.

1.3.4. La generalización del narcisismo

Con estos cambios y estados constatados hasta el momento, en la sociedad deviene un nuevo individuo portador de inéditas relaciones consigo mismo y con los demás, desprovisto de los valores sociales y morales, que sólo sobrevive sobre una esfera privada expuesta constantemente a sus deseos cambiantes.

El hombre de la posmodernidad vive en el presente, sin sentido de pertenencia a un pasado que desconoce u obvia y –lo que es aún más importante-, sin esperanza en el futuro. Los sucesos de la política, de la cultura o la educación importan tanto como el último resultado deportivo de su equipo favorito, en un mundo creado en su imagen a partir de la televisión, en la que todo tiene una

trascendencia nimia y se le ofrece sin medida, con una cantidad de información desproporcionada.

Sometido al proceso de seducción continua, anulado por el sentido del espectáculo desarrollado sobre diferentes aspectos de su vida, sin fe en el futuro ni creencia en los valores del sacrificio, se convierte en un narcisista al que sólo le importará la salud y la preservación de su bienestar material, desprenderse de sus complejos, vivir para sí mismo. Son seres desencantados de la decadencia occidental y que se refugian en el placer íntimo y egoísta.

Se accede así a una época de realización personal, en la que la hipersaturación del yo conlleva un conjunto impreciso enraizado en la disolución ética, lo permisivo y lo hedonista. El esfuerzo tan valorado en otros momentos históricos ya no tiene sentido, pues se ha perdido el centro de gravedad que ponía orden en todo. El superhombre pierde su identidad y, por tanto, su papel en la esfera social. Todos los estatutos entran así en un período de indefinición donde no se entiende ya la naturaleza de las ciencias sociales.

Alejado de los valores de la tradición, sin definición en el contexto social, relajado al egoísmo, sólo su bienestar cobra sentido. El cuerpo del individuo narcisista es objeto de culto, único reducto donde es posible rastrear la identidad, donde le queda dignidad como reflejo de una época en la que la ausencia de valores coarta la trascendencia personal o al menos, le hace difícil encontrar el camino. A este respecto señala Lipovetsky:

“El narcisismo toca todas las teclas funcionando a la vez como operador de estandarización, aunque ésta no se muestre jamás como tal sino que se doblga a las exigencias mínimas de la personalización: la normalización posmoderna se presenta siempre como el único medio de ser verdaderamente uno mismo, joven, esbelto, dinámico” (Lipovetsky, 2003: 63).

De nuevo, surge la controversia en los procesos que desarrolla en la época destacada, en este caso entre un hombre que encuentra en su reducto individual la manera de determinarse como un ser distinto a los demás, mientras esto mismo les ocurre a todos los individuos de forma paralela, en una estandarización de la personalización, una forma para todos igual de mostrarse diferentes.

Al evacuar la perspectiva de la trascendencia, el devenir actual se configura sobre el funcionamiento de una subjetividad total, donde la crisis en los valores provoca el aumento del hastío. No existe la creencia en el futuro, ni la esperanza en las sociedades venideras, al ciudadano sólo le queda cuidarse y mantenerse en un cuerpo que le horroriza ver degradarse.

Pero el sistema no se detiene en este punto. Las consecuencias de la disolución del papel social de los hombres y la efervescencia de la individualidad conlleva la generalización del proceso de personalización. Todo debe ser regido bajo la óptica personal, lo que conlleva la perversión de lo social, cuando las barreras que este estado exige, las reglas que necesita para mantenerse, desprotegen a unos individuos frente a otros, y las relaciones entre individuos se vuelven destructoras.

Los ciudadanos niegan el contacto con lo que desconocen y se repliegan a barrios íntimos, mientras decae el sentimiento de pertenencia a un grupo y se acentúa la exclusión a los demás. Se construyen nuevos códigos de conducta que permiten decirlo todo –apariencia de libertad- pero dentro de un marco controlado –de nuevo, como en el espectáculo y ante el riesgo, la sociedad que todo lo edulcora-.

Esta forma de configurar el pensamiento posmoderno del individuo permite afirmar que éste no es tolerante hacia los demás como conquista de la educación social, lo es como consecuencia de su extrema absorción en sí mismo. Sólo aparentemente existe una mayor sociabilidad y cooperación; detrás de la

pantalla del hedonismo, cada uno explota cínicamente los sentimientos de los otros y busca su propio interés.

Bajo esta perspectiva, el narcisista vive sin identificarse con ningún grupo en concreto, sino que permanece desterrado en ese mundo conformado por sujetos de intereses encontrados. El dinero se convierte en una causa de rivalidad pura, bajo el deseo de ser envidiado y las posibilidades que le abre ante el proceso de personalización. Las relaciones humanas se transforman en situaciones de dominio.

El hombre abandona la búsqueda del reconocimiento y el aumento de su prestigio una vez que pacificada la esfera social donde este hecho podía tener lugar. Perdido su valor y su importancia, sólo le queda el reducto subjetivizado de su esfera privada donde encontrar lo que desea. Allí es ahora donde tiene lugar su propia tensión existencial y su miedo y sufrimiento en soledad.

El vacío se convierte en una imposibilidad de sentir, algo que constituye casi una aspiración del individuo que quiere mostrarse siempre discreto, impidiendo a los demás acercarse a la subjetividad de su propia forma de ser. Mesura exterior, frialdad que contrasta con la soledad que siente. Pretende tanto el extrañamiento hacia el otro, hacia los demás en esa espiral de absorción en sí mismo que sólo le queda refugiarse en la soledad que él mismo provoca. Esto a la vez se convierte en el detonante de un suceso inverso constatado habitualmente: el hombre es capaz de mostrarse impasible ante la experiencia en su vida de determinados valores tradicionales a los que antes se sentía indudablemente ligado, mientras que ahora demuestra grandes manifestaciones afectivas a fenómenos caracterizados fundamentalmente por su intrascendencia y su apariencia vacía y frívola. Así se explica el éxito a través de los medios de comunicación, especialmente de la televisión, de personajes que adquieren relevancia durante un período concreto, corto pero intenso, en los que su fama

provoca grandes pasiones y seguidores. Pronto los olvida la audiencia, sustituyéndolos por otros.

El individuo hedonista no encuentra un referente claro, ni una identidad bien delimitada en la sociedad que lo rodea. Sufre la velocidad vertiginosa a la que lo someten los medios de comunicación de masas y la diversificación atomística producida por el proceso de personalización: todo se mezcla, se pierden las diferencias, se hacen imposibles las delimitaciones.

Este hombre sin referencia –o de referencias múltiples e indiferenciadas– observa la legitimización de todos los modos de vida. Se debe desenvolver en una contexto en el que todo es válido. Surgen en él manifestaciones como la angustia y la ansiedad, el relajamiento del saber y de las ideologías, el desinterés por el esfuerzo y el gusto por las actividades de tiempo libre como el deporte o el bricolaje; es una fragmentación disparada del yo, que señala Lipovetsky.

Pero es también un ser que vive en un mundo caracterizado por una nueva perspectiva: sufre un narcisismo extremo que lo recoge ensimismado en su ámbito privado, ajeno a toda realidad exterior. Es frágil, y se horroriza ante cualquier forma de sufrimiento personal. Es un individuo incapaz ante el dolor, al que el narcisismo lo lleva al miedo desmesurado, a la inseguridad ante cualquier acto violento.

Este ciudadano horrorizado ante cualquier forma de intimidación, gusta de estos mismos recursos y formas de expresión en los medios de comunicación, como una huida extrema hacia delante, hacia la estupefacción y la sensación instantánea, lo que constituye un “proceso hard” hacia el vacío de la existencia de valores. La pornografía, la información en directo, la droga, el aumento de los decibelios cuando se produce el consumo de música, la moda o el deporte son rasgos inherentes a esta misma peculiaridad de enfriamiento del individuo en sus propias sensaciones y de consumo de formas más *calientes*. Un aspecto más de la

desubstancialización narcisista y del éxito del espectáculo al que se hace referencia en otro apartado de esta investigación.

Junto a los procesos constatados, no debe olvidarse la disolución de las referencias, que permite el aumento del vacío hiperindividual. La época de los efectos especiales en el cine y el resto de medios de comunicación, los consumos de las audiencias en el día a día, no son más que reflejos de este aumento de la vacuidad del hombre, regido simplemente por el valor de lo espectacular.

En este tipo de sociedad carente de referentes entra ahora como un componente más, con mayor fuerza que nunca, el suicidio. No debe afirmarse ciertamente que sea la posmodernidad una época donde aumenta el número de individuos que decide poner fin a su vida por su propia mano, como si fuera ésta una forma que le es propia bajo un valor de exclusividad. Sin embargo, lo que sí que posee un sentido original es que es en este momento donde se produce un aumento de las tendencias hacia la autodestrucción, con una salvedad: el hombre posmoderno no quiere morir. La determinación es más bien una resolución momentánea, producto de una circunstancia puntual y desmesurada, que una verdadera resolución. Este aspecto se constata en el aumento significativo de los intentos de suicidio que no llegan a ser concretados.

También Vicente Verdú (2003: 267) define la concepción del hombre posmoderno en términos semejantes, sobre todo en lo que respecta a la descripción de un individuo sin referentes de valores universales con lo que mediar en su vida y que, por lo tanto, puede disponer libremente de ésta conforme le plazca, normalmente de una manera liviana y superficial. El ser humano crece en los entornos de los grandes almacenes, mediado por el humor y la necesidad de diferenciarse mediante el consumo, personalizar su yo interno con respecto a unos parámetros que el capitalismo le ofrece y donde se fundamenta principalmente su sentido del espectáculo.

Jameson (1999) se refiere a las circunstancias del individuo posmoderno en lo que llama “la muerte del sujeto”, señalando con esta expresión la existencia de un paisaje psíquico cuyo fundamento es quebrantado por la confusión resultante de los años 70, en los que se produce una mezcla de las envolturas tradicionales de la identidad, la disolución de las restricciones de las costumbres y las derrotas políticas de esa época. Esto supone una depuración de todos los residuos radicales. La nueva subjetividad señalada por el autor se fundamenta además sobre la pérdida de un sentido activo de la historia a la que ya se ha hecho referencia. El ser humano se ve de improviso ajeno a las barreras que tradicionalmente guiaban su comportamiento, produciéndose en este contexto no tanto una liberación de las costumbres, sino una confusión en la actuación debido a la falta de esos mismos límites que funcionaban indicándole la forma correcta de comportarse.

El sujeto se convierte en un ser histérico en la exageración de la emoción que reproduce constantemente un fingimiento semiconsiente de una intensidad ideal para ocultar la frialdad interior, condición ésta ligada a la propia experiencia posmoderna que sobreviene en cuanto el viejo ego comienza a disolverse. El resultado final es la falta de profundidad del individuo que ya no está contenido dentro de unos parámetros estables, por lo que sobreviene la vida psíquica desconcertante, lo que se manifiesta en aspectos de fragmentación esquizofrénica como los cambios bruscos de humor.

Una vez más, las circunstancias muestran relación con las características propias del capitalismo: las polaridades experimentadas por el sujeto le hacen variar entre el júbilo del asalto a la mercancía, los ratos de embriaguez eufórica como espectador o consumidor y el abatimiento al fondo de vacío nihilista más profundo en su modo de ser. En estos términos, puede establecerse un proceso paralelo entre el hastío del mundo que manifiestan los posmodernos y su

consecuencia en un estado nihilista y la definición de este mismo hecho en el camino hacia el verdadero conocimiento del ser en la filosofía nietzscheana. La entrada en un mundo que carece de referentes y se ubica sobre el relajamiento de la moral pervierte el sentido de su libertad. Ésta queda relegada a un segundo plano por el sometimiento al orden de confusión que aparece. Al sujeto, en uno u otro caso, sólo le queda el reducto impreciso donde satisfacer su deseo inmediato como forma de obtener consuelo ante todo aquello que no comprende y que lo supera. Éste es el individuo que aparenta ser a todo indiferente, y cuya máxima será el placer como resultado del yo desmesurado y carente de referentes y modelos.

Uno de los principales síntomas destacados por Lipovetsky para resaltar la pérdida del valor de los mitos en la sociedad actual y su indiferencia general es el de los fans. Es un hecho constatado: la existencia de un mayor número de seguidores de pequeñas estrellas de la televisión y la música sobre todo y la inestabilidad de éstas para mantenerse en un lugar de privilegio. El éxito fugaz de estos pequeños ídolos debe ser relacionado con la ambición sin medida que llena a sus seguidores, que les lleva a la ansiedad y a la frustración.

Sus estrellas representan el triunfo que ellos mismos necesitan en su esfera privada, pero la aceleración que sufren todas las imágenes provoca su pronta obsolescencia, convirtiéndose en sucesos meteóricos descarnados que es preciso consumir de forma veloz, por lo que cada vez se señalan más protagonistas de este tipo, pero el público en general realiza una menor inversión emocional en ellas. Los medios de comunicación de masas los lanzan de forma rápida, los dan a conocer en pocos días, pero esa misma celeridad se vuelve irresistible para todos ellos. Después de la conclusión de este proceso, cada vez más frecuente, quedan los fans, consumidores nerviosos que necesitan constantemente moverse para fagocitar aquellas vagas perspectivas de lo que quieren llegar a ser.

El hombre de la posmodernidad vive por tanto en un universo descarnado de valores, con una imagen virtual obtenida a través de la televisión fundamentalmente, encerrado en su reducto de placer, sometido al espectáculo y la personalización. Como el Zarathustra de Nietzsche en su ascenso a las montañas, llega a lo más profundo de su crisis, y sólo le queda la posibilidad de trascenderse a sí mismo para superar el precipicio al que se aproxima.

1.3.5. La radicalización del humor

Lipovetsky (2003: 136) hace referencia en sus teorías a la existencia del humor como un rasgo fundamental que caracteriza a todos los estratos de la sociedad. Es fácil constatar el clima de pesimismo con el que los medios de comunicación llenan el imaginario de los telespectadores en general: la inseguridad ciudadana, los problemas de la marginación, los escándalos o la corrupción son algunas de las constantes en las informaciones diarias en los países más avanzados.

Ante esta perspectiva, se produce simultáneamente el desarrollo de un código humorístico que envuelve a todos los entresijos de las sociedades desarrolladas. Este concepto puede registrarse en sus diversas variantes desde una perspectiva histórica y con un mayor o menor grado de implantación en diferentes culturas. Sin embargo, sólo la posmodernidad se puede calificar propiamente de humorística, debido sobre todo a la cada vez más arbitraria separación entre lo que el ciudadano medio entiende y percibe como serio y los asuntos que no lo son. Cada día se convierte este nuevo imperativo en una categoría válida en todos los estamentos.

Para estipular cuál es la consecuencia de esta peculiaridad, deben establecerse con cierto rigor histórico las diferentes dimensiones que ha atravesado este concepto en épocas distintas de la historia de la humanidad. De

este modo, una primera apreciación de lo humorístico debe entenderse bajo la designación de lo simbólico, es decir, cuando lo cómico se entrelaza con el discurso grotesco que rebaja lo sagrado realizando una hipertrofia de su imagen. Así ocurre en la Edad Media, al reunirse todos los habitantes de la aldea para celebrar juntos una fiesta en la que es lo más sagrado –y, normalmente, lo que más represión les supone- el objeto de las mayores burlas. Es el humor como escape, como forma de relajación de la moral rígida y las costumbres, en una celebración donde todos participan: el carnaval.

Desde el concepto de lo simbólico, con la Edad Clásica se llega al humor crítico. Se pierde el trasfondo de hipertrofia de lo más sagrado, de lo que normalmente presiona al sujeto que lo denuncia en grupo, para llegar a un estamento del humor donde la risa se relaciona más bien con la ironía, el sarcasmo y la agudeza. La inteligencia es entonces una de las cualidades fundamentales para su concepción. En esta época, son las costumbres y las individualidades conocidas las que más frecuentemente son objetivo de burla. Disminuye así su carácter público, mientras va convirtiéndose poco a poco en un placer subjetivo.

Con la Edad Moderna, la risa adquiere propiamente un estatuto autónomo que resalta su carácter lúdico. Empieza a tener importancia la absurdidad gratuita y sin pretensión, el humor por el humor, en una búsqueda constante en su hacer por el sentimiento de felicidad y la cordialidad. Este componente conlleva grandes dosis de seducción y acercamiento de los individuos. Nadie parece ya tomarse nada en serio. Las bromas carecen de un objetivo definido, mientras que los chistes –elementos que en cierto modo compartían el modo de hacer carnalesco que ridiculizaba a los estamentos de poder y a las grandes instituciones- pierden su sentido. El individuo comienza a enfriarse y con él su propio humor, que abandona toda dimensión racional.

Ni siquiera los héroes son tomados en serio:

“Desdramatiza lo real y se caracteriza por una actitud maliciosamente relajada frente a los acontecimientos. La adversidad es atenuada sin cesar por el humor cool y emprendedor del nuevo héroe mientras que la violencia y el peligro le rodean por todas partes. A imagen y semejanza de nuestro tiempo, el héroe es eficaz aunque no se implique emocionalmente con sus acciones. De ahora en adelante nadie entrará aquí si se toma en serio, nadie es seductor si no es simpático” (Lipovetsky, 2003: 142).

Además de esta caracterización, debe señalarse un cierto estilo *underground* que sostiene las formas fundamentales de otra clase de personaje, desenfadado, efectivo, pero con ciertos tonos de desengaño, provocador, sombrío, vulgar incluso, que exhibe en cierto modo la emancipación del sujeto, la lengua y el sexo.

Los héroes de la posmodernidad requieren espontaneidad y un modo de ser natural. Entre ellos, es menos frecuente el desarrollo de la risa sobre los otros, sobre los defectos y virtudes ajenos, que sobre su propia persona, siendo su propio yo el blanco preferido para la comicidad, como muestra frecuentemente Woody Allen en sus películas.

Lo burlesco, las escenas delirantes de Charles Chaplin, de Búster Keaton, de los hermanos Marx, dejan de tener sentido en una sociedad que supone siempre el cenit de la paradoja: el humor está bien visto, pero cada vez existe menos risa. Este último hecho constatado es consecuencia del devenir narcisista que se ha subrayado sobre los sujetos que viven en esta sociedad; el neonarcisismo llega con una depuración de la risa:

“Por su culto a la realización personal, la personalización posmoderna cierra al individuo sobre sí mismo, hace desertar no sólo la vida pública sino finalmente la esfera privada, abandonada como está a los trastornos proliferantes de la depresión y de las neurosis narcisistas; el proceso de

personalización tiene por término el individuo zombiesco, ya cool y apático, ya vacío del sentimiento de existir” (Lipovetsky, 2003: 148).

Aunque permitida según los cánones sociales, la comicidad sufre también el efecto personalizador de la nueva civilización narcisista, sin risa y llena de símbolos de humor. Los sujetos son incapaces de salir de sí mismos, están demasiado absortos para poder reír.

La publicidad es uno de los campos evidentes donde puede distinguirse con facilidad estas premisas, no estando además tan presente el fenómeno nihilista –que carecería de sentido en el propio mensaje dirigido finalmente a la realización de un acto o a la apropiación de una conducta-. Este código, instaurado en este tipo de comunicación, supone una afirmación del mensaje: la realidad del producto es tanto más resaltada cuando aparece sobre la inverosimilitud y la irrealidad espectacular.

La moda es otro de los indicadores que más claridad pueden ofrecer sobre la característica de la sociedad en torno al hecho destacado. Se produce una eliminación sistemática de todo aquello que parece serio: es la cultura de la fantasía. En este mundo del diseño, se privilegian los estilos que buscan su definición independientemente del estereotipo, con un aspecto personalizado, sofisticado y heteróclito cuando se trata de dirigirse a los grandes del sector; banalizado y de relax cuando es el hombre medio el objeto de su modo de hacer.

Tampoco en este campo sería un problema la aparición de estilos distintos: la posmodernidad, el carácter frío de sus sentimientos, facilita la coexistencia pacífica de tendencias diferentes, suceso éste que está también apoyado por la necesidad de búsqueda siempre de lo novedoso. Bajo esta característica todo es aceptado, todo tiene cabida.

Del mismo modo, en la política el individuo se ríe de los valores tradicionales, como tantos otros de importancia fundamental hasta mediados del

siglo XX: el ahorro, la castidad, la conciencia profesional, el sacrificio, etcétera. Todo parece una mascarada de lo que fue, una burla carnavalesca en la que todos los ciudadanos participan por completo.

Como puede apreciarse en cualquiera de los campos destacados, el código humorístico contribuye a edulcorar las diferentes esferas y estructuras que forman las sociedades contemporáneas más avanzadas. En su formación básica, la estructura se imbrica directamente con un culto sistemático a lo natural y a la juventud, circunstancia que debe observarse bajo la óptica de las formas que un modo de vida capitalista impone: la sociedad hedonista busca la felicidad en masa, para lo que también necesita la formación de mensajes alegres realizados a través de códigos efectivos para ello. Se pretende el relajamiento de los signos y la paulatina disminución de su gravedad. Se democratiza el discurso, produciéndose al unísono una dessubstancialización y una neutralización lúdicas. Emerge en este estado de humor de signos la igualdad, pero no a través de las luchas de clases, sino como resultado de un proceso donde se impone las necesidades de la cultura hedonista –individual- capitalista, que reviste, aunque sea de forma superficial, al hombre de los valores de cordialidad y comunicación en entornos que le sean apacibles.

Surgen entonces nuevos valores, de un individuo que aspira al placer y a la expansión, que odia toda forma de solemnidad, en lo que significa finalmente la adopción de un nuevo modo de vida, en la que la hipertrofia de lo lúdico compensa la angustia cotidiana. Este estado se produce como consecuencia de una sociedad que vive ya plenamente en la tristeza del sentimiento vacío.

Sólo la producción de bienes permanece ajena a esta caracterización a través del humor, apareciendo de nuevo la dicotomía en la que un sujeto adoctrinado ya bajo la esencia de los parámetros del humor se enfrenta a un proceso productivo en el trabajo determinado por la efectividad y el modo de

hacer serio. En este sentido, la angustia y la frustración es –como se describe en otro apartado- aún más creciente.

Este principio que envuelve y afecta a todas las dimensiones de la sociedad implica finalmente un nuevo proceso de neonarcisismo, en la que los sujetos, con un aumento constante de culto hacia sí mismos, convierten su yo particular en objeto venerable de la posmodernidad, como única dimensión que parecen tomarse en serio. Así se explica la proliferación del deporte individual –alejado de la competición, por supuesto- de personas que ven cada vez más en éste hobby algo casi profesional, al que dedican una mayor inversión de tiempo. Es la constatación de una búsqueda incesante por ampliar las fronteras de un yo que parece cada vez más recluso en sí mismo.

1.3.6. El espacio de lo local

La posmodernidad muestra una sociedad donde todos los puntos de vista convergen relativizados, los ciudadanos han perdido las referencias que le permitían construir los grandes relatos, donde puede realizarse el comienzo de la época de emancipación del hombre que tiene su base en la erosión misma del principio de realidad.

Todo ello se convierte bajo un principio de *extrañamiento*:

“El mundo de la comunicación generalizada estalla en una multiplicidad de racionalidades ‘locales’ –minorías étnicas, sexuales, religiosas, culturales o estéticas- que toman la palabra, al no ser, por fin, silenciadas y reprimidas por la idea de que hay una sola forma verdadera de realizar la humanidad, en menoscabo de todas las peculiaridades, de todas las individualidades limitadas, efímeras, y contingentes” (Vattimo, 1998: 84).

El hombre no encuentra ya un principio organizador del mundo desde el que pueda ordenar su pensamiento conforme a un código de leyes explícito. El

vacío de normas se llena con la proliferación de códigos diferentes que convergen en el mismo entorno. Aparece la poderosa imagen de que todo se convierte en un dialecto en un mundo de dialectos, como ocurre en la *Gaya ciencia* de Nietzsche (1998): “*Seguir soñando sabiendo que se sueña*”.

Así se produce lo que finalmente una época en la que vivir en este ámbito de lo múltiple significa experimentar la libertad como oscilación continúa entre la pertenencia y el extrañamiento.

En definitiva, una época donde Vattimo define una nueva concepción del ser desligada de lo estable y fijo, fundamentada en el diálogo y la re-interpretación constante que permiten entender al hombre desde la oscilación posmoderna en una ontología dinámica, en un nuevo modo de ser.

El espacio de la posmodernidad queda entonces configurado a partir de una doble lectura. Por un lado, atendiendo a un planeta definido en sus parámetros por la globalidad, donde el comercio se diseña partiendo de la base de un mercado mundial, la comunicación se generaliza, e Internet y los satélites de telecomunicaciones desarrollan formas de transmitir información de un país a otro de forma instantánea. El mundo entra en la era de la comunicación, permitiendo un contexto en el que se interconectan todas sus partes. Se trata de un ámbito posmoderno que ha creado un ámbito virtual y ficticio sin formas definidas, sin fronteras delimitadas, como una realidad paralela que constituye la encarnación de la imagen virtual de los medios de comunicación y el lugar indefinido donde todo lo que el hombre imagina, tiene finalmente lugar.

Frente a éste, las pequeñas comunidades y los barrios periféricos ven acentuada su importancia. El mundo local, cercano al individuo posmoderno y que supone su ámbito de existencia cotidiana, se configura como un reducto paralelo a un planeta de dimensiones desproporcionadas. En lo local encuentra el ciudadano el espacio que todavía puede medir, lo tangible.

1.3.7. El mundo no violento

Hasta ahora, las características fundamentales de la sociedad analizada se determinan por la introspección de los individuos, por su afinidad con los valores que constituyen al sujeto hedonista marcado por la búsqueda sistemática de su yo, encerrado en su esfera privada y ajeno a cuanto ocurre en lo público. Desde estas circunstancias esenciales para entender el modo de proceder de las sociedades actuales debe analizarse el fenómeno de la violencia en el mundo contemporáneo.

Siempre se ha destacado como un valor más legitimado hasta hoy día, pues no resulta un método idóneo para una sociedad a la que poco le importa el otro, lo que es exterior a cada individuo, que ve en la esfera pública algo ajeno.

Efectivamente, la honra, el honor o la venganza han sido circunstancias muy consideradas en la tradición, desde la que se percibe como válido que un hombre matase a otro para defender su nombre o su virtud. Esta manera de actuar expresa en gran medida un orden colectivo superior al individual –donde los hombres no son autónomos-. La venganza, por ejemplo, niega a un Estado que deba proteger al individuo, ya que éste tiene la suficiente validez reconocida socialmente para hacerlo por sí mismo.

Sin embargo, la crueldad que acarrea este tipo de actos no tiene sentido en un contexto donde el individuo tiene más importancia reconocida que el grupo. La trascendencia del bien común en las guerras coloniales, el sentido de la patria, la creación de un nombre para la bandera, dejan de tener valor cuando lo que jerarquiza el mundo es la dimensión individual.

La trasgresión no tiene sentido en un ámbito donde el capitalismo está plenamente desarrollado. Las guerras tradicionales impiden el progreso económico: cortan las rutas de suministros, destruyen las formas de producción y

disminuyen el consumo. Los países más avanzados verán en los conflictos bélicos una forma contraria a sus intereses que no son otros que la oferta y la demanda. El pillaje (el intercambio a la fuerza), por ejemplo, tan común en las guerras que han assolado el mundo hasta hace unos años, es totalmente contrario a las libertades del individuo, lo que no deja de ser un correlato del orden económico.

El proceso de civilización necesario para el ensanchamiento de las fronteras capitalistas necesita de un enfriamiento de la violencia y de un desprestigio para quien la practica. Pasa a depender en régimen de monopolio del Estado, que le otorga una dimensión diferente en el nuevo devenir del mundo. Así lo señala Lipovetsky cuando afirma:

“En efecto, fue la acción conjugada del Estado moderno y del mercado lo que permitió la gran fractura que desde entonces nos separa para siempre de las sociedades tradicionales, la aparición de un tipo de sociedad en la que el hombre individual se toma por fin último y sólo existe para sí mismo” (Lipovetsky, 2003: 192).

Aparece así en un ser legitimado para la búsqueda de sus intereses privados, en este contexto que le ha impuesto un nuevo modelo de socialización a través de la comunicación y el consumo.

Puede parecer contradictoria la existencia de una violencia acentuada radical de estamentos marginales frente a este proceso señalado de disminución de la beligerancia individual, aunque no deja de ser en cierto modo una consecuencia de esta última.

Debe atenderse a que se produce un mayor número de actos violentos, pero que son llevados a cabo por menos personas, y de una forma más cruda, junto con un aumento de los actos criminales. El proceso de personalización y el culto a la juventud de la sociedad actual obliga a estos individuos belicosos a legitimar su valor, su identidad, aunque sea de esta forma. El consumo radicaliza

aún más este estado, pues constantemente los invita a vivir de una forma intensa. Por un lado, los medios hablan de tolerancia, por otro, una realidad de ghettos, de paro, de indiferencia. La violencia se lleva a su máxima expresión en el sinsentido: atracos improvisados, con grandes dosis de riesgo para el delincuente, gran cantidad de intimidación para la víctima, y un mínimo de beneficio. Se desarrolla en el marco de la desesperanza, del futuro imposible. Para un hombre sin esperanza éste se convierte en su único camino.

Para el ciudadano medio, preocupado por la satisfacción de sus deseos individuales, el tipo de acción al que se viene aludiendo se le aparece como algo en extremo atractivo en sus formas tan unidas a lo espectacular. Sin embargo, no debe olvidarse la propia manifestación controlada de este recurso que es tan llamativo en su expresión, aunque edulcorado en sus consecuencias.

El hombre posmoderno disfruta de la acción violenta, de la espectacularidad de este tipo de actuación, pero alejado de cualquier peligro y sin poder comprobar el resultado de este tipo de empresas, las consecuencias últimas.

En este planteamiento ofrecido y en otros descritos con anterioridad tienen una importancia fundamental la configuración y el mensaje de los medios de comunicación de masas. Por este motivo, en el siguiente capítulo se estudia la relación entre éstos y la sociedad posmoderna, atendiendo tanto a las industrias culturales en general, como a la definición particular de cada uno de ellos.

Además, se dedica también un apartado a la publicidad y al concepto de sociedad “transparente”. El primero surge por la trascendencia y consecuencias que tiene en su desarrollo para los medios de comunicación y los mensajes que recibe el ciudadano a través de los mismos. La transparencia aparece, desde la obra de Vattimo (1998), como un elemento fundamental de la configuración posmoderna del proceso de intercambio de información.

1.4. Los medios de comunicación en la sociedad posmoderna

Se ha distinguido entre tres ámbitos fundamentales de la sociedad posmoderna: el capitalismo extremo, la democracia y el nacimiento de la sociedad de la información.

El análisis individual de cada uno de ellos o, mejor aún, la combinación de los tres factores, permite hablar de una serie de circunstancias que afectan al hombre y delimitan a la sociedad referida. En este caso se compilan rasgos como la seducción continua, el poder del espectáculo, la indiferencia, el narcisismo, la radicalización del humor, la no violencia y el resurgimiento del espacio local.

El nexo de unión entre los dos ámbitos señalados –por un lado la configuración de la sociedad en su conjunto, y por otro las características y consecuencias que este hecho provoca- son los medios de comunicación.

Efectivamente, si como dice Lipovetsky (2003), el sujeto posmoderno es individual, nihilista, narcisista y se recluye en sus pequeños reductos de placer, su única forma de conocer el mundo serán los medios de comunicación, por lo que éstos pueden provocar del exterior al individuo una imagen manipulada. Es decir, una re-presentación del mundo que señala González Requena (1999), que es más creíble para el sujeto que aquello que puede conocer por su propia experiencia.

En este capítulo se definen y estudian las industrias culturales, reflexionando además sobre los medios de forma particular. La televisión y la radio, la publicidad y el cine son, por su configuración y características, elementos fundamentales para comprender la sociedad referida.

1.4.1. Las industrias culturales

La *Enciclopedia del posmodernismo* (2002: 130) menciona la dificultad que tiene para los investigadores centrar su objeto de estudio sobre el concepto de cultura. En concreto, para el caso de los “estudios culturales”, su reciente creación y la indefinición de la materia, provocan una falta de exactitud respecto a los

elementos que deban ser incluidos en la disciplina. Este hecho provoca la existencia de un carácter interdisciplinario y el ensamblaje de diferentes enfoques, por lo que se definen en general como un ámbito propiamente posmoderno y un punto central en los debates sobre el impacto de esta forma de pensamiento en la academia, el mundo editorial y las industrias mediáticas.

Debido a estas razones expuestas, para entender el concepto referido y contemplar su influencia en la sociedad contemporánea, debe atenderse tanto a las diversas manifestaciones que provienen de diferentes campos artísticos, como a aquellos productos mediáticos que tienen su origen en lo que Enrique Bustamante y Ramón Zallo denominan “industrias culturales”. Es decir:

“Un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares, productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidos por un trabajo creativo, organizados por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo con una función ideológica y social”. (Bustamante y Zallo, 1988:11).

Uno de los principales autores relacionados con este campo de estudio es Fredric Jameson. Para muchos, como señala Perry Anderson (2000) o la propia *Enciclopedia de la posmodernidad* (2002), es el pionero en el estudio de la relación entre estos dos ámbitos señalados.

El autor norteamericano esboza los aspectos iniciales de sus planteamientos en una conferencia de 1982 con el discurso que luego se convertiría en el texto que abre su obra *El giro cultural* (1999), un libro que supone el desarrollo de un análisis que vincula la cultura desarrollada en los países más avanzados junto a la concepción de un capitalismo al que se refiere en el mismo título de su obra como “tardío”.

De Jameson se puede extraer ya a partir de esta época la impronta que otorga a toda la definición del proceso de la cultura subyacente la lógica de un capitalismo que influye en todos los niveles y dimensiones de la sociedad.

Su teoría se fundamenta principalmente en una serie de factores que superan la modernidad latente. En lo que es para él un nuevo estadio de la historia, destaca la explosión tecnológica de la electrónica, el auge de las corporaciones transnacionales que reubican los centros de producción en países más pobres (con lo que obtienen una mano de obra barata), el aumento de la especulación internacional, o el desarrollo de unos medios de comunicación cuya entidad está por encima de las mismas fronteras nacionales.

Estas y otras causas producen cambios significativos en todas las dimensiones de los países industrializados, donde todo se convierte en mercancía, incluso lo menos tangible, la propia cultura.

Las premisas expuestas le permiten construir un punto de vista sobre la posmodernidad alejado de los rasgos mediados de otros autores, más interesados por campos concretos y parciales y no por la totalidad como Jameson. Así ocurre con Lyotard, centrado especialmente en la ciencia, Junkers Habermas en la filosofía, Jencks en la arquitectura, o Levin y Hassan para la literatura y la pintura respectivamente.

Jameson ofrece sin embargo una visión de conjunto de las artes y su discurso. El punto inicial de su teoría se construye con la aproximación a la arquitectura, desde la que aborda la disposición del espacio en el Hotel Bonaventure de Los Ángeles, construido por John Portman, en los EE.UU. De nuevo la arquitectura, como ya se señala en el apartado referido al origen del término, destaca como campo de inicio en el estudio de la posmodernidad.

Pero la aportación fundamental del autor destacado se sitúa en el estudio interrelacionado de diferentes manifestaciones culturales a través de los elementos

que forman la “cultura de masas”. Según él, ésta nivela la experiencia estética consiguiendo homologar todos los valores. Se crea así un mundo con lenguajes propios que desvirtúan el carácter unitario de la historia: lo bello en la experiencia de la comunidad que al universalizarse se multiplica de forma imparable. Puede así constatarse un proceso similar en diferentes ámbitos que actúan de forma paralela:

-En el arte, donde las diferentes experiencias estéticas definen mundos distintos, siendo lo bello la propia experiencia definitoria de la comunidad.

-En la historia, donde como se señala más arriba se suceden y conviven los puntos de vista diferentes, desde los cuales es imposible la concepción unitaria de la misma.

-En la ciencia, donde mundos residuales de índole distinto son difícilmente comparables desde los criterios de una verdad que es relativa, que no existe en términos absolutos.

La experiencia estética como la de la comunidad se da en la cultura de masas, en el historicismo difuso; es la demostración del fin de los sistemas unitarios. En este contexto, el filósofo italiano Gianni Vattimo destaca el término de *heterotopía*, como medio de hacer referencia al reconocimiento de mundos y comunidades sólo en el momento en que éstos se dan explícitamente como múltiples. No existe criterio para definir los diferentes puntos de vista, todas son válidas en su experiencia estética:

“El reconocimiento de sí mismas que realizan grupos y comunidades a través de sus propios valores de belleza, comporta una norma: que la experiencia de reconocimiento de una comunidad en un modelo debe realizarse en referencia expresa a la multiplicidad de modelos” (Vattimo, 1998: 166).

Lo que no es válido sólo es determinado cuando se intenta identificar una experiencia concreta con los modelos de toda la humanidad, intentando conferir un carácter absoluto a los valores que son de por sí relativos.

El ámbito de la cultura permite plantear manifestaciones que atañen a diferentes campos determinados por la influencia de las características de la época. En el caso del tiempo, por ejemplo, Jameson hace referencia al cine que manifiesta el desarrollo de la nostalgia¹⁴.

Pero la cultura tiene otros muchos medios de expresión particularmente de importancia si permiten lo visual como característica privilegiada de la época, como ocurre con el vídeo, tan relacionado con el momento, como manifestación de la televisión, o la publicidad y el diseño gráfico que diluyen las fronteras entre lo que es propiamente comercial de lo que pertenece al mundo de las bellas artes, donde la pintura también adquiere una gran impronta de superficialidad, sobre todo en la obra del Andy Warhol.

En cuanto a lo que a la literatura se refiere, aparece el término del “pastiche” como forma de referirse a la tendencia de parasitar lo viejo y conocido, una parodia inexpresiva, sin expulso satírico que explicita Jameson, de los estilos del pasado, donde conviven por tanto en el recurso la nostalgia, la ironía, el análisis desde la distancia y la revisión crítica.

La narrativa se convierte en el dominio por excelencia de esta característica, que permite la imitación de formas y modelos conocidos por los espectadores y los lectores de las nuevas obras, aunque éstas no tendrán en este caso que atender a las viejas normativas de construcción. Las formas narrativas por excelencia, como la literatura y el cine, barajan a voluntad épocas y estilos, revolviendo pasados artificiales de ficción, realizando uniones entre lo documental y lo fantástico, y prodigando anacronismos.

¹⁴ Esta y otras teorías se desarrollan con mayor precisión en el tercer capítulo de esta investigación.

No debe dejar de observarse una curiosa coincidencia entre este recurso de mezcla de campos separados en la tradición y el paralelismo y la transversalidad de disciplinas en las ciencias de la modernidad, de las que Max Weber (1977) declara como rasgo distintivo la diferenciación estructural, la autonomización en dominios rigurosamente separados de prácticas y valores que antes estaban íntimamente mezclados en la experiencia social. El síntoma del posmodernismo científico se resuelve de nuevo como el resquebrajamiento de las tesis modernas en la división de campos. Fried lo había señalado ya en 1967: la desdiferenciación de las esferas culturales.

Analizar la cultura de la modernidad como premisa y antecedente para entender los cambios que han tenido lugar supone atender a un campo de fuerzas con tres coordenadas fundamentales. Por un lado, aparece en la tradición un orden económico y social marcado todavía por la unión de un orden agrario que convive con los primeros movimientos de industrialización y la tradición aristocrática. Por otro, la tecnología y los inventos espectaculares ofrecen la idea de un horizonte que se ensancha sin límites, y cuya capacidad de expansión no tiene fronteras. Finalmente, se forma un entorno político donde existen valores y logros que constituyen una meta fácilmente identificables y, por tanto, de definición sencilla como objetivo que alcanzar. Para el mundo de la creación artística, todo esto supone un contexto idóneo para la proliferación de obras que lucharan en cierto modo por valores reconocibles, frente a adversarios claramente definidos. La antiburguesía y la beligerancia con el mercado aparecen así como características organizadoras de la cultura moderna.

La Primera Guerra Mundial supone entonces la destrucción de los antiguos regímenes de aristócratas como Rusia, Austria y Hungría, o Alemania. Después, la Segunda Gran Guerra acaba con las elites agrarias al tiempo que permite la aparición en el oeste europeo de democracias estables y bienes de consumo

estandarizados. Será también el principio del fin de los ideales revolucionarios del Este.

Poco a poco, se agotan los motivos de la modernidad, y, como señala Anderson: *“De ahí en adelante, todo arte que aún quería ser radical estaba destinado rutinariamente a la integración comercial o a la captación institucional”* (Anderson, 2000: 113).

Sobre estas premisas nace la concepción posmoderna, triangulada por tres coordenadas históricas nuevas. En primer lugar, por el destino del propio orden imperante, en lo que supuso la desaparición de la aristocracia y el debilitamiento de la burguesía. Estas dos clases suponían reductos que garantizaban la moral y determinados tipos de valores tradicionales, lo que con la relatividad de las ideas, se vienen a sumar al desconcierto que configura el pensamiento del hombre posmoderno.

A este hecho se suma un contexto de desarrollo social y artístico al que debe atenderse teniendo en cuenta la desaparición del arte academicista y establecido que supusiera un motivo contra el que oponerse. El mundo de la creación carece así de la rigurosidad de los valores tradicionales anclados en la burguesía y la aristocracia por un lado, y de las imposiciones de lo canónico.

Además, si en un principio para el arte moderno la innovación tecnológica supone un motivo de atracción, como ocurre con el movimiento Futurista, esta fascinación se acaba tras la Segunda Guerra Mundial, que permite contemplar de primera mano otros usos menos amables de esa misma tecnología que tanta alegría y esperanza despertaba. De nuevo, aparece el síndrome de *Auswicht* señalado por Lyotard.

Por último, se enfrían y pierden los motivos políticos que antaño suponían una causa de movilización. Las grandes esperanzas y las luchas de clases se

desvanecen en la certeza de la imposibilidad de triunfo alguno o confundidas en un conjunto de dudas sobre valores mal establecidos.

En este contexto, triunfa el capital sobre los valores y todo aquello que se le opuso, eliminando las alternativas posibles y acabando con un horizonte soñado en el que eran posibles los cambios. Así lo señala Anderson cuando escribe:

“Una comparación concisa con la modernidad podría ser la siguiente: la posmodernidad surgió de la constelación de un orden dominante desolado, una tecnología mediatizada y una política monocroma”
(Anderson, 2000: 126).

La cultura de la posmodernidad pierde así los patrones que supusieron la base fundamental de la modernidad. El genio creador de Marcel Proust, de James Joyce, de Franz Kafka, o de Thomas S. Elliot entre otros, o los movimientos contestatarios como el Simbolismo, Futurismo, Expresionismo, Constructivismo o el Surrealismo, suponen un mundo de delimitaciones rigurosas cuyas fronteras se definen mediante el manifiesto y las declaraciones de identidad estética peculiares. La vanguardia y el genio individual se hace sospechosa a partir de los años setenta, que ven disminuir drásticamente el número de movimientos combativos. Surge un universo no definido, conformado por mezclas que lo engloban todo.

En este contexto, será la pintura el arte que en primer lugar manifieste propiamente los rasgos de la posmodernidad, aunque el término –como ya se ha señalado en más de una ocasión- aparezca en primer lugar en la literatura y la arquitectura. La pintura es más barata de producir, por el carácter especulativo que la envuelve es la que más dinero genera, y existe además una mayor facilidad para que se asocien pintores, que músicos o escritores, por lo que es más fácil hablar de movimiento.

Con la obra *Imágenes de imágenes* de Andy Warhol se habla por vez primera de posmodernismo en este ámbito, utilizando el término para describir el entrecruzamiento de formas, la mezcla de medios como el cine y la fotografía con la propia pintura, lo superficial y ostentoso encontrados en esta obra que se abre al mercado, a los medios de comunicación de masas y al poder. Nace el Pop Art, y en cuanto a la ostentación, Warhol y Peter Greenaway serán paradigmáticos.

En lo que finalmente se ha convertido en una de las obras cumbres sobre la cultura de la época que se describe, Jameson resalta el hecho de que lo que hoy *“caracteriza la posmodernidad en el área cultural es la supresión de cuanto quedara al margen de la cultura comercial, su absorción de toda cultura, alta y baja, en un solo sistema”* (Jameson, 1999: 135).

Este hecho viene acompañado de una metamorfosis social en la que resalta el aumento de la alfabetización y la cantidad de información a la que tiene acceso el ciudadano, los tratos menos jerárquicos y la dependencia más universal del trabajo asalariado. Sin embargo, no se habla ya de una democratización cultural general, sino de una “plebeyización”, es decir, no se produce una disminución de la distancia entre las clases como una relajación de las diferencias sociales, simplemente es una fantasmagoría de la existencia de posiciones intercambiables y movilidad aleatoria; como si nada –en la escala social- estuviese definitivamente establecido. No aumenta el grado de igualdad objetiva, sino de la sociedad civil como espacio de privacidad y autonomía.

La plebeyización supone un aumento de la base social de la cultura que lleva implícita un relajamiento de la sustancia crítica, en lo que supone finalmente el cambio de lo propiamente cualitativo por lo cuantitativo. El turismo de masas, dirigido fundamentalmente hacia el consumo, constituye un buen ejemplo que representa esta cultura del espectáculo.

Se establece así una lógica cultural de un capitalismo no aguerrido, sino complaciente sin precedentes. La resistencia sólo puede comenzar por contemplar este orden tal y como es.

Pero, ¿cómo se relacionan estas manifestaciones con las industrias culturales? ¿Qué relación se establece entre la cultura y los medios de comunicación? Y, en el caso de que se realice un estudio individualizado sobre los medios y la posmodernidad, ¿cuáles son las consecuencias del desarrollo sin precedentes de los medios de información? ¿En qué medida y sobre qué aspectos determinan al ciudadano medio? ¿Cómo afecta a la sociedad el enfrentamiento diario con una cantidad de mensajes muy superior a la que necesita?

Los medios de comunicación se convierten en un elemento fundamental en la vida de las sociedades contemporáneas, marcadas como están por la impronta de una economía capitalista que desplaza la producción en las fábricas al establecimiento de bienes, servicios e información (Ritzer, 2000).

El filósofo Gianni Vattimo (1998) hace referencia en el título de su obra a una sociedad ubicada temporalmente en la actualidad más inmediata y determinada en su fisonomía por el desarrollo de los medios de comunicación de masas. Este investigador italiano encuentra así un pasaje que trasciende la modernidad y configura una nueva actualidad mediatizada donde el principio de realidad pierde progresivamente su sentido, sobre todo a partir del desarrollo de los medios de información.

Desde el punto de vista que ofrece el filósofo en sus escritos, puede entenderse el concepto de posmodernidad como un estamento que implica siempre un modo de organización social donde la comunicación está generalizada bajo el modelo de los medios de masas, circunstancia que transforma definitivamente el modo de pensamiento actual hasta un estado distinto,

irreconocible desde su punto de partida, en el que señala que la *“la modernidad ha terminado”* (Vattimo, 1998: 73).

Para el italiano, existe una conexión inmediata entre este desarrollo y un nuevo estado de pensamiento, cultura y creencia que envuelve a la totalidad de los ciudadanos contemporáneos. Los medios de comunicación han acabado por desmitificar los grandes relatos que dirá Lyotard (2003), donde los metarrelatos no son ya tan importantes y han perdido su sentido legitimizador de conductas y comportamientos.

Mediante esta configuración puede observarse una generalización de los puntos de vista posibles de un contexto que se perfila más abierta y flexible, frente a las tesis defendidas por otros autores como Theodor Adorno, que encuentran en esos mismos medios relativizadores de Vattimo una forma de homologación de la sociedad en general.

Las leyes del mercado capitalistas que señala Ritzer imperan también sus principios de fisonomía con una configuración básica que subyace en un camino paralelo al de los propios medios: el mercado exige de éstos una dilatación constante de su producto en un mundo donde todo llega a ser objeto de comunicación. El ideal de la Ilustración se pierde bajo la óptica de la interpretación plural del mundo; la historia se concibe ahora como un imposible bajo una cosmovisión unitaria.

Se fundamenta un nuevo relato basado en la existencia de una sociedad transparente que obtiene información construida a partir de diferentes puntos de vista. Sin embargo, este proceso desmitifica la visión de una única realidad, impedida por las diferentes verdades paralelas que esos medios tan eficaces en la generación de información ofrecen.

La existencia de un solo relato fundamental se muestra cada vez como una tarea más difícil bajo la concepción de una realidad única:

“Realidad, para nosotros, es más bien el resultado de entrecruzarse, del ‘contaminarse’ (en el sentido latino) de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí, o que, de cualquier manera, sin coordinación ‘central’ alguna, distribuyen los media” (Vattimo, 1998: 81).

González Requena (1999) señala además los posibles efectos que pueden causar en una sociedad definida bajo los parámetros de la posmodernidad los medios de comunicación de masas, a los que identifica fundamentalmente con la radio y la televisión. Algunas de las consecuencias más importantes son, entre otras, el deterioro de las relaciones interfamiliares, la supresión de la intimidad –y, con ella, de lo sagrado- el empobrecimiento de la capacidad perceptiva propia del mundo al ser humano, el espectáculo permanente, la absorción por éste de todos los demás espectáculos preexistentes, la aparición de la pseudocomunicación, la desaparición del espacio social de interacción entre ciudadanos, o la crisis de todo valor cultural –que ha sido espectacularizado- entre otros efectos posibles.

Los medios de comunicación en general se transforman en lugares de contacto que pueden paliar la soledad del hombre, que permanece solo en su reducto nihilista. En este sentido se expresa el profesor de la Universidad Complutense:

“Cuando han desaparecido los discursos –míticos, religiosos, artísticos, filosóficos, axiológicos, lo que se quiera- a partir de los cuales el sujeto elabora, más o menos dificultosamente, su relación con lo real, la soledad y el silencio se viven como insoportables: en los hogares se multiplican las televisiones y las radios y en muchas ocasiones a su señal acústica y visual se suma la música del tocadiscos. En los trenes, en los aviones, en los autobuses, así como en las estaciones, en los medios de trabajo e

incluso en las calles, los hilos musicales y televisivos amueblan el espacio con su ruido” (González Requena, 1999: 159).

Ya no se trata pues de lo que son capaces de decir los medios; lo importante es mantener constantemente abierta la comunicación y encontrar un compañero en la soledad del hombre.

Para cumplir con este objetivo, existe una herramienta que se configura por sus características como la ideal, muy por encima del resto de formas existentes: la televisión.

1.4.2. El medio televisivo

Si la posmodernidad es definida en su significado global y su caracterización móvil por los medios de comunicación de masas, sin olvidar la impronta económica que subyace en toda su estructura, se le debe dirigir al medio una atención especial si se atiende al menos al número de personas que lo utilizan diariamente, a las cantidades de dinero que mueve cada año y a la importancia en la vida cotidiana de los ciudadanos contemporáneos.

El propio Vattimo y otros autores, entre los que destaca González Requena, se refieren a la televisión con cuidada intención. Para este último investigador en concreto, su discurso constituye un campo de estudio de especial interés para una sociedad determinada bajo los resortes de la posmodernidad.

Es en este caso cuando el medio cobra su máxima relevancia como creador de un relato que atrapa la mirada fascinada de los sentidos del espectador que lo contempla. Un verdadero espectáculo entonces que tiene lugar –como toda cultura de la posmodernidad, debe caracterizarse sobre todo a partir de este principio- en la distancia que media entre el observador y el objeto que detiene su mirada.

El proceso comunicativo destacado se desarrolla a través de los mecanismos de la representación. En este sentido, opera –según González

Requena- nombrando de forma visual un mundo extrapictórico al que ordena. De esta forma, se trabaja mediante un sistema que se inscribe en el orden simbólico, configurando una experiencia perceptiva mediada de algo que cada día se convierte en un fenómeno más cotidiano. Así se consigue que, finalmente, la representación invada la realidad (Requena, 1999).

Al mismo tiempo, es el medio de la accesibilidad absoluta. La configuración de sus características técnicas le permite transmitir al instante cualquier mensaje, cualquier acontecimiento, destacando el mejor punto de vista sobre el suceso. La velocidad en la emisión de los mensajes que se perfila en lo que a la actualidad de la noticia se refiere como un aspecto positivo permitido puede atentar en cierto modo contra el sentido mismo de la información cuando se utiliza esta misma característica acelerando el proceso de recepción. Esto se debe a que se necesita una alimentación constante de noticias, lo que implica banalización final de los mensajes que le llegan a los espectadores.

No será éste el único principio de la información al que afecte el desarrollo de la televisión. La representación y el espectáculo que supone desgarran sin pudor el velo de misterio de determinados sucesos ante un espectador que los contempla de una forma distinta a si ésta tuviera lugar directamente en el lugar donde se desarrolla el acto. En un partido de fútbol, por ejemplo, el aficionado que acude al campo debe permanecer concentrado con todo lo que ocurre, multiplicando así su opción de posibles puntos de vista: a las jugadas del equipo que lleva la pelota, a los futbolistas que se desmarcan, a los que los cubren, los intentos de recuperación del equipo contrario, la organización de la defensa por los centrales ante un posible ataque, etcétera. En el estadio no puede tener lugar la repetición, sólo puede quedarse lo más atento posible intentando retener la mayor cantidad de datos necesarios. En cambio, el espectador de televisión sólo tiene acceso a un único punto de vista jerarquizado en este caso por la posesión del

balón. No tiene posibilidad alguna de salirse del desarrollo del partido de forma alguna que no sea según los parámetros de su aparato. El sentido del deporte en el visionado cambia totalmente.

Esta misma circunstancia descrita opera sobre cualquier suceso retransmitido. Si se analiza, por ejemplo, la emisión de la boda de un personaje de alcurnia, como un ojo boyeur, el realizador se acerca con los medios de que dispone al mismo momento de intimidad del sacramento: el hombre medio que quiere contemplar a los novios no tiene que esperar durante horas fuera de la iglesia para captar un instante fugaz de la pareja, puede deleitarse tranquilamente con un plano detalle del anillo sobre la mano de la recién desposada novia, en el centro mismo de la magnitud del acto. El espectáculo pierde así su dimensión sagrada y de privilegio que pudiera tener sin la mediación. Sobre este punto incide Requena:

“La desacralización del espectáculo, la exclusión del rito como portador de un determinado trabajo, se manifiestan así como condiciones necesarias para que el nuevo espectáculo, multiforme, permanente y desacralizado, invada la cotidianidad hasta fundirse en ella” (González Requena, 1999: 82).

Desde este punto al que accede la televisión desacralizando el misterio, es capaz de conferirle a éste una dimensión nueva, por la que el propio medio se convierte en el creador de mundos a los que el telespectador sólo tiene acceso por la pantalla electrónica. La comunicación adquiere el estatus de credibilidad suficiente para ofrecer al reducto privado e individual del que lo contempla el paisaje de lugares descorporeizados pero creíbles.

En este contexto, el mensaje en sí mismo tiene cada vez una importancia menor a cambio de un proceso de comunicación ahuecado, en el que sólo adquiere relevancia su dimensión espectacular.

Este hecho se produce ante un individuo nihilista, encerrado en su propio mundo. El ciudadano no conoce el entorno social que lo rodea, olvida la relación con los que viven en su mismo barrio, no participa de una experiencia directa de percepción de la realidad; es más, se refuerza la imagen de otros mundos –se crean básicamente- a través de la ventana electrónica que le ofrece el medio destacado.

El espectáculo tiene lugar además sobre lo que Requena (1999: 89) señala como “espacio desimbolizado”, es decir, que mediante el sistema de interpelación –y seducción- constante al que somete al espectador traslada a éste desde un contracampo homogéneo propio de la narrativa tradicional al universo heterogéneo, por el cual confluyen los contextos del discurso desarrollado en la televisión y los del propio espectador. La intimidad de éste disminuye, entra en crisis el efecto de verosimilitud estable en la narrativa tradicional, desaparece el entorno comunicativo propio del sujeto –y por tanto, el contacto con la familia-. Se propicia el aislamiento: sólo el individuo y su pantalla electrónica, ante una realidad cada vez más desubstantizada.

Pero además de las consecuencias enumeradas como resultado de la relación entre los espectadores y la televisión, ésta debe ser analizada a partir de la impronta económica que subyace a toda industria. De esta forma, Enrique Bustamante (1999: 23), la clasifica como un sector de la industria cultural que ha abandonado el tono peyorativo con el que se le calificaba en los años sesenta, para designar una transformación de una parte de la cultura capaz de integrar un trabajo creativo en una matriz tecnológica e industrial. Es lo que permite como resultado la obtención de un producto destinado a la venta para un público masivo.

Estos productos a los que se refiere Bustamante se basan en la inserción en un flujo (programación) servida en continuidad y, por tanto, con una menor

aleatoriedad en la demanda, como ocurre sin embargo en el medio cinematográfico. El riesgo comercial de la televisión es, por tanto, menor, y se sufraga en gran medida por el dinero generado con la venta de espacio publicitario.

Para Bustamante, la televisión “*responde a un evidente avance progresivo de la mercantilización e industrialización de la cultura*” (Bustamante, 1999: 25). En el contexto de las industrias culturales, se convierte en líder por importancia de su oferta y su consumo, y por la trascendencia de su espacio para dar a conocer al resto de componentes de otros sectores informativos. De nuevo se manifiesta la importancia de la relación entre la economía capitalista y los medios de comunicación: la técnica, lo económico y lo intelectual se unen en un mismo proceso de producción.

La televisión constituye, finalmente, una imposición respecto a un tipo de consumo claro y definido, bien planificado, destinado a fidelizar al público. Sus métodos se construyen cada vez más a partir de técnicas de marketing y gestión empresarial, organizando un gran sistema productivo para el que es necesaria una gran especialización y división del trabajo. Es, por todo lo dicho, el medio de comunicación más importante de la posmodernidad y la constatación de la unión que surge entre la economía y la información.

1.4.3. El medio radiofónico

Omar Calabrese (1999) describe la radio y la televisión atendiendo a las particularidades que se producen en la recepción de las informaciones que ofrecen a sus respectivas audiencias.

El autor italiano destaca el carácter de “recepción accidentada” que se produce en ambos medios. Es decir, una complicación constante en la obtención de información por parte del usuario debido a la gran cantidad de canales privados

que compiten por la conquista de la audiencia, con lo que la oferta es muy amplia, y por la frecuente interrupción de la publicidad en la programación emitida.

Por estos motivos expuestos, Calabrese se refiere al “síndrome del pulsador”, que explica de la forma que sigue:

“El espectador no sigue ya de modo constante y unitario una transmisión, sino que salta de un canal a otro de modo obsesivo, reconstruyendo un propio palimpsesto individual hecho de retazos de variada medida de las imágenes transmitidas. De este modo, probablemente se sigue un interpretación lineal de los textos, porque el texto obtenido es completamente diferente y funciona por ocasionales, rapidísimas y quizá casuales aproximaciones de imágenes más que de contenidos concluidos. Una recepción accidentada de este tipo, que llega a ser un ‘collage’ de fragmentos, puede transformarse también en un comportamiento estético, que dota al micropalimpsesto tanto de nuevos significados como de nuevos valores”. (Calabrese, 1999: 145).

Como puede apreciarse en las palabras destacadas de Calabrese, de nuevo (en la radio como en la televisión, y como podrá apreciarse después también en el cine), los fundamentos comunicativos se entrecruzan con las necesidades económicas, provocando cambios destacables en el discurso propio y la estética de cada medio de comunicación. La radio en este caso, adquiere una forma de aspecto intermitente, que altera las normas generales del proceso comunicativo y propone un orden nuevo. El proceso necesita para su desarrollo de un espectador con una mayor destreza perceptiva y velocidad gestáltica, que aumenta de forma notable entre las nuevas generaciones de jóvenes cuyos mecanismos de recepción son más adecuados a esta nueva estética del caos.

Entre las causas fundamentales de este cambio señalado se hace referencia a la necesidad de adaptarse a fórmulas económicas rentables en las industrias

mediáticas. Efectivamente, la radio es poseedora de una fisonomía propia que debe gran parte de su carácter a sus propias circunstancias económicas. En este caso, Rosa Franquet destaca la concentración que se produce de las diferentes emisoras en torno a unos pocos grupos de comunicación que constantemente buscan la diversificación de su oferta. La investigadora señala en el caso de España una tendencia más acentuada a la creación de grandes conglomerados en situación de oligopolio:

“La disponibilidad de frecuencias posibilita multiplicar el número de emisoras y permite la entrada de nuevos actores en el sector radiofónico. No obstante, la situación inicial de fragmentación del dial cede terreno y se produce un proceso de concentración sostenido en toda la década de los 90, que tiene sus consecuencias. Por un lado se expulsa a los más débiles y por el otro se merma la pluralidad. Las emisoras buscan protegerse bajo una marca común y reforzar el sentido de pertenencia que le ofrece la empresa propietaria y la ideología a la cual se asocia. La salida para algunas estaciones independientes se encuentra, en un contexto de globalización, en arrojarse bajo el halo de un grupo fuerte que opere en el macro-sector de la comunicación”. (Franquet, 2002: 188).

Para los grandes magnates del sector radiofónico el proceso empresarial descrito es inevitable, aunque la consecuencia de esta acción planificada sea la adaptación a las estructuras de las emisoras a las de la competencia. Poco a poco, la concentración produce una oferta homogénea, en la que destaca principalmente el programa magazín-contenedor en la radio generalizada y la de música actual en la radio-fórmula. Es decir, *“formatos de penetración rápidos ligados a la música comercial o a la música de compañía”.* (Franquet, 2002: 195).

Por otro lado, las nuevas tecnologías también permiten transformaciones notables en el sector radiofónico. De una parte, como señala Cebrián Herreros

(2001), los formatos digitales permiten un aumento de la calidad de la señal, mientras que facilitan además la ampliación de la oferta de servicios, con lo que el oyente no sólo puede acceder a la programación habitual con notables cambios cualitativos en el proceso, sino que además tiene la posibilidad de realizar consultas sobre el tiempo, el estado de las carreteras, las direcciones de tráfico, etcétera. Por otro lado, las nuevas tecnologías confieren a la radio la posibilidad de ampliar sus modalidades de consumo, con la aparición de la radio en Internet y la proliferación de los fenómenos que tienden a provocar la convergencia multimedia. Así lo señala el autor español:

“No se trata tanto de radio por Internet sino de una información sonora acompañada de otros elementos paralelos escritos y visuales con capacidad de enlaces, de navegación, de ruptura del sincronismo para dejar libertad al usuario temporal y especialmente para que acuda cuando quiera. La radio por Internet es otra cosa diferente a la radio”. (Cebrián Herreros, 2001: 21).

Por lo tanto, se asiste de nuevo - como ocurre en la televisión - a una triple conexión entre lo económico, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

Por otro lado, es destacable en el medio radiofónico (en mayor medida que en el televisivo), el desarrollo de las emisoras locales, como una especie de respuesta al fenómeno local constatado en el apartado sexto del epígrafe tres de este documento. Efectivamente, muchos autores como Mariano Cebrián Herreros (2001) o Rosa Franquet (2002), destacan la proliferación de estas emisoras de ámbito de emisión reducido, cuya programación se construye normalmente atendiendo a los intereses, necesidades y gustos en los servicios de comunicación de los habitantes de la localidad, teniendo en cuenta su vida social, política, cultural y las noticias procedentes del exterior con repercusión en el lugar.

En su concepción, la radio local parece responder a las particularidades de un ciudadano posmoderno que se recluye en su reducto de placer frente a lo inconmensurable de un mundo global que lo desborda y supera.

1.4.4. La publicidad

Se ha constatado la importancia de los medios de comunicación en la sociedad de la posmodernidad, donde los individuos pueden observar tendencias ideológicas diferentes conviviendo en un mismo espacio, mientras poco a poco se forma una imagen virtual de un mundo de difícil precisión y fronteras difusas.

En esos mismos medios debe distinguirse un fenómeno presente en todos los ámbitos de la comunicación: la publicidad. Luís Bassat la define como “*el arte de convencer consumidores*” (Bassat, 1999: 13).

Como puede entenderse a partir de las diferentes teorías descritas, la publicidad es un tema que debe manejarse con especial cuidado cuando su desarrollo continuo se produce sobre un ámbito estructurado a partir de los parámetros del capitalismo tardío. En realidad, mercado –con necesidad de expansión constante- y publicidad son dos formas que aparecen indisolublemente unidas sobre una concepción mercantilizada del mundo.

Todos los medios de comunicación de la actualidad se sufragan fundamentalmente por los ingresos que este tipo de actividad permiten a las empresas de los sectores audiovisual y periodístico, dato éste que sin lugar a dudas permite imaginar la importancia que manifiesta este sector.

Por otro lado, con las teorías de autores como González Requena (1999), se ha constatado en estos mismos medios la capacidad de creación de una imagen virtual del mundo que llega a los ciudadanos como la verdadera realidad representada.

Por tanto, la publicidad inscrita en ese mundo descorporeizado encuentra una vía de acceso a la intimidad misma de los sujetos, que están indefensos tanto por la cantidad de información de este tipo ofrecida como por la ausencia de una jerarquía bien planteada que permita encontrar distinciones entre mensajes de una importancia u otra, publicidad y ficción.

Todo es percibido a través de los medios como una amalgama donde es casi imposible distinguir dónde empieza lo real y en qué lugar se sitúa la verdadera información. Atiéndase, por ejemplo, a las particularidades del palimpsesto destacadas en el discurso radiofónico y televisivo constatadas a partir de las obras de Omar Calabrese (1999) y de González Requena (1999), respectivamente.

La publicidad constituye de esta forma una nueva manera de utilizar los planteamientos de los valores que hasta ese momento tenían los ciudadanos. Para conseguir hacer llegar un producto, no sólo recurre a explicitar las características útiles y las ventajas que éste pueda tener para el individuo. En la mayoría de ocasiones, ésta es una información que suele ocupar un segundo lugar debido a que los publicitarios prefieren destacar el producto impregnándolo de valores que poco tienen que ver normalmente con la auténtica naturaleza de sus funciones básicas.

Es frecuente que aparezca un elemento anunciado, de cualquier clase y al margen de su verdadera utilidad, al que se subraya por las satisfacciones o los sentimientos añadidos que van implícitos en la transacción comercial efectiva. El triunfo social y el estatus, el éxito sexual, la valentía, el amor, el cariño, la verdad, la pasión, la autoestima, la responsabilidad, la seguridad, y un largo y publicitado etcétera son algunos de los ejemplos de las cualidades agregadas a lo que no son más que objetos materiales o servicios.

La publicidad ofrece, de este modo, una auténtica perversión del valor que añade al producto sobre el que en ese momento opera, trasladando la importancia del significado del primero en una contraprestación a la que se accede tras adquirir el segundo, y convirtiendo pues el mundo de los valores en objeto mercantilizado.

Los sueños y parámetros que tradicionalmente han acompañado al ser humano suponiéndole un conjunto de reglas válido conforme al cual orientar su vida se revisten así de una forma banal y superficial desde la que el hombre sólo se mide por los objetos que compra y posee.

La publicidad, los medios de comunicación y los valores que pierden su sentido entre la amalgama de productos que se convierten así en una expresión propia de ese capitalismo que subyace todo el proceso posmoderno. Por un lado, el individuo descrito por Lipovetsky (2003) se recluye voluntariamente en un reducto de placer, hedonista. Su ventana al mundo que dirá González Requena (1999), su forma de acceder a la realidad que lo rodea y construirse una imagen de ésta se realiza a partir de los medios de comunicación, entre los que destaca principalmente la televisión. En este último, como en la radio, se produce un discurso en el que cada vez tiene lugar bajo un aspecto más caótico, en el que la programación emitida –teniendo en cuenta incluso la interrelación de las diferentes cadenas- se percibe como un todo donde se mezclan deseos y valores, información y divertimento, realidad y ficción. Y es precisamente en esa amalgama sin forma definida donde la publicidad juega su papel más terrible, en el conglomerado que propicia de valores y productos, de mercancía revestida de satisfacciones sociales con un precio de compra. En este sentido, aparece la posmodernidad como una época donde los valores son mercantilizados bajo el estatuto publicitario.

1.4.5. El cine

El cine constituye otro de los apartados de las industrias culturales de gran importancia, debido sobre todo a la gran cantidad de espectadores que acude cada año a contemplar los nuevos estrenos en las salas de proyección de todo el mundo¹⁵. Como ámbito de estudio relacionado con la posmodernidad, el medio adquiere gran importancia en las teorías de diversos autores, entre las que destaca de nuevo –como en es trabajo sobre los estudios culturales- el investigador norteamericano Fredric Jameson (1999).

Para este investigador, el cine supone un lugar de obligada referencia. El estudio de determinados géneros cinematográficos logra poner de manifiesto los mismos métodos de funcionamiento de la posmodernidad en cuanto a la denotación de una nostalgia del presente tangible en películas como *Fuego en el cuerpo* (Lawrence Kasdan, 1981) o *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977), en las que se entronca con la pérdida del sentido del pasado en el anhelo de un tiempo que se añora a sí mismo, una distancia disimulada e impotente que muestra una verdadera corrupción de lo temporal.

También en el cine encuentra una respuesta ante la llegada de lo ultraespacial y el poder nunca visto antes desarrollado por las grandes empresas y los medios de comunicación, que se encuentra más allá de las inoperantes restricciones de las fronteras nacionales. Películas como *Vidiodrome* (David Cronenberg, 1983), recrean la conspiración global de un mundo que atrapa al ciudadano entre alegorías de la totalidad del capital global y las redes de poder impersonales. Más recientes son los filmes que pertenecen a la trilogía de *Matrix* (1998), de los hermanos Wachowski, donde una gran computadora (desarrollo

¹⁵ Según el Ministerio de Cultura, en España el número de espectadores que acudió durante el 2005 a las salas de cine superó los 120 millones.

tecnológico) domina las mentes de los seres humanos (dominadora capitalista) que se ven totalmente esclavizados ante los deseos de la máquina.

Como puede apreciarse por los títulos cinematográficos expuestos, la posmodernidad puede rastrearse en diversos aspectos a través de las características que determinan cada uno de los discursos de las obras proyectadas en las salas de exhibición.

Sin embargo, la época descrita afecta tanto a la definición de la forma de cada película concreta, como a los entresijos de la propia industria cinematográfica. En este caso, Bustamante (1999: 24), destaca sus productos por ser prototipos aislados, de alto riesgo unitario, pagados directamente por el usuario y de prolongada vida comercial. Estas características explican el desarrollo de fórmulas frecuentes en el medio como la del “star system”, el “studio-system”, o las serializaciones o “remakes”, que disminuyen el riesgo de inversión en un sector donde las cantidades que se manejan para cada producto son muy grandes.

La repetición es también un valor señalado por Omar Calabrese (1999), cuando destaca las características del cine en la época a la que el autor italiano se refiere como “neobarroca”. Para Calabrese, el ciudadano se encuentra ante una estética de la iteración que contribuye en cierto modo al control social. Esta última afirmación se explica por la fundamentación pedagógica que existe en este fenómeno y en la atomización de lo sencillo. El autor relaciona este concepto con las teorías de Friederick Nietzsche:

“Ya lo había dicho Nietzsche al observar que la idea del Eterno Retorno depende del carácter repetitivo de la Historia. El aburrimiento, observa el filósofo, depende a menudo de que estemos saturados de Historia”. (1999: 63).

La estética de la repetición se forma como un entorno articulado por tres circunstancias: una variación organizada, un policentrismo y una irregularidad regulada con un ritmo frenético. Los tres serían constitutivos de un gusto que sustenta mediante la utilización de los efectos especiales a la pobreza narrativa con la que el espectador se encuentra.

De esta forma, es fácilmente comprensible el efecto que una circunstancia económica –la reducción del riesgo en los productos cinematográficos- produce en el discurso y la estética final del filme.

Por otro lado, los motivos económicos también afectan a otros aspectos de la industria cinematográfica. En concreto, los diferentes sectores relacionados con el cine –la producción, la distribución y las salas de exhibición – se encuentran dominadas a una escala casi mundial por las grandes distribuidoras norteamericanas, que dirigen los productos y potencian o disminuyen el éxito de unas obras frente a otras, normalmente las que son producidas en los Estados Unidos. Este hecho se produce por ejemplo, cuando estas empresas exigen a los exhibidores la proyección de determinadas obras mediocres para que éstos puedan acceder a otras de las que se prevé un gran éxito de público, como señala José María Álvarez Monzoncillo (2002) en su *Estudio sobre la industria cinematográfica: enfermedades e incertidumbres en la era digital*.

Los cambios en la industria tienen un desarrollo reciente, en el que destaca (como en la radio y en la televisión), el surgimiento de fusiones y adquisiciones constantes y la aparición del fenómeno de la convergencia multimedia, mientras que se lleva a cabo un desarrollo integral de los sectores de la producción, los programadores y las redes de distribución.

En cuanto a lo que al sector de la exhibición de las salas se refiere, es posible apuntar un aumento de la comercialización de los productos. Este hecho se potencia con el incremento del número de copias destinadas a la proyección y

el desarrollo de grandes campañas de publicidad en torno a cada gran estreno. El consumo de una película se acelera y se realiza de una forma más intensiva, circunstancia ésta propiciada además por la generalización de las multisalas.

Por otro lado, como ocurre con la industria radiofónica y televisiva, el cine sufre cambios notables en los modos de producción y en el consumo mediante la aplicación de las nuevas tecnologías en el sector. De este modo, es cada vez más generalizada la aparición de sistemas de registro y edición en formatos digitales, que abaratan y agilizan los modos de creación del producto cinematográfico. Además, en lo que a la exhibición se refiere, se contemplan nuevas posibilidades tanto de la proyección en sí misma (como puede ser por ejemplo la aparición de pantallas de cine digitales conectadas a un solo centro de distribución para todo el mundo desde el que se envíe la película), como la apertura a otras posibilidades de explotación, entre las que destacan nuevas oportunidades de negocio, como la exhibición de acontecimientos deportivos en las pantallas digitales (Álvarez Monzoncillo, 2002).

Como puede apreciarse por las circunstancias descritas, el cine representa como industria cultural un fenómeno que debe relacionarse, tanto en la fisonomía de sus productos como en la determinación de su industria, un medio en constante relación con las peculiaridades propias de la posmodernidad.

1.4.6. La sociedad transparente

En el estudio de la posmodernidad es frecuente la aparición de un término que tiene un ámbito de aplicación inmediato en todos los medios de comunicación. Gianni Vattimo (1998) introduce el concepto de transparencia en el propio título de su libro, con el que hace referencia a una sociedad determinada en su configuración del mundo por la existencia de múltiples medios de comunicación que, como representantes de diferentes posturas ideológicas, ofrecen versiones distintas de los acontecimientos que tienen lugar en cada caso.

La actualidad parece estar registrada desde diferentes concepciones de la noticia, dando la impresión de que la amplitud de puntos de vista facilita la verdadera información de las cosas para una sociedad a la que ya nada se le oculta: “una sociedad transparente”. De esta forma, se pone de manifiesto la existencia de un conocimiento plural de los distintos sucesos que tienen lugar, a partir de los diferentes puntos de vista reflejados por medios de comunicación de intereses económicos o políticos encontrados.

La determinación de unos medios concebidos desde este punto de vista implica necesariamente el seguimiento inmediato de las noticias desde el mismo momento en que éstas tienen lugar, como si el ofrecimiento rápido y continuado del hecho fuera un elemento necesario para garantizar la transparencia informativa.

Las noticias se transmiten de forma simultánea al momento en el que se producen, algo que es facilitado por la técnica que caracteriza a determinados medios, como la radio o la televisión. Una sociedad fundamentada en la comunicación ilimitada, según el propio autor:

“Aquella en la cual se realiza la comunidad del socialismo lógico, es una sociedad transparente que, justamente en la liquidación de los obstáculos y de las opacidades, mediante un procedimiento que, por lo general, se moldea de acuerdo con una cierta visión del psicoanálisis, llega incluso a reducir radicalmente los motivos de conflicto” (Vattimo, 1998: 101).

Los miembros de esa sociedad ven así en sus mecanismos de información la facilidad necesaria para exponer todos los puntos de vista, aunque termina destacando el autor italiano que esa autotransparencia es sólo posible bajo la tutela oculta de un solo sesgo, el de los poderes establecidos normalmente.

De la autotransparencia, la sociedad avanza hacia una “fabulación del mundo”, lo que constituye la realidad es el resultado de la unión de fabulaciones diferentes que proceden de ámbitos distintos.

Ante toda esta problemática, sólo queda el ideal de sospecha, es decir, la constatación de la imposibilidad de llegar a una realidad última debido a que el carácter plural de los medios es “*elemento liberador contra la rigidez de los relatos monológicos, propios de sistemas dogmáticos del mito*” (Vattimo, 1998: 110).

La autotransparencia aparente sólo logra poner de manifiesto el carácter plural de la sociedad y su cultura. Por este motivo, es cuando puede desarrollarse el único principio de emancipación posible en la conciencia de la inexistencia de grandes relatos que todo lo engloban en un mundo menos unitario.

Con todo lo dicho, la pérdida de los grandes referentes y la reaparición del mito, la sociedad transparente por la acción de los media ha sido destacada también por la rapidez con la que se transmiten sus mensajes.

El problema en la reducción del tiempo empleado respecto a otro tipo de medios tradicionales como el periódico es el de la posibilidad cada vez más frecuente de otorgar un carácter banal a las noticias que se transmiten. La información adquiere una mayor apariencia de validez por lograr su transmisión en un corto período de tiempo que por su propio contenido como tal.

Los mensajes que nacen ya de por sí degradados por su ubicación en un mundo de imágenes donde no existe una jerarquía clara, donde todo llega entremezclado, sufren un nuevo proceso de pérdida de importancia decayendo finalmente en los juegos superficiales, confiriendo así a sus contenidos un carácter de precariedad. Se convierten, parafraseando el famoso subtítulo de la obra de Nietzsche –Zarathustra-, en comunicación para todos y para ninguno.

1.5. El sustrato posmoderno de la sociedad occidental

Una vez señalados los principales parámetros que forman el ideario común a los diferentes autores que investigan sobre la posmodernidad, es necesario destacar en sus teorías dos tendencias encontradas. Por un lado, es frecuente la descripción de la época como un estado en el que se caracteriza al hombre contemporáneo como el heredero de las circunstancias radicalizadas de la modernidad. En esta línea de pensamiento se establecen algunos de los teóricos de mayor repercusión mundial en el tema, como ocurre con Lyotard o con Lipovetsky.

En otra línea de pensamiento se encuentran otros investigadores que -como Ballesteros- definen la posmodernidad como el estado en el que el hombre tiene la oportunidad de trascender los problemas que le llegan del pasado y cuya principal manifestación se presenta en la crisis de los relatos a los que se debe enfrentar. En este sentido se delimita esta sociedad a partir de su capacidad para la resistencia, es decir, para el enfrentamiento con los problemas en lo que supone una nueva situación del hombre que se adentra en la redimensión de su propio ser. En este caso, aparece de nuevo un cierto grado de similitud entre las teorías de la posmodernidad y el anuncio de una nueva concepción del ser realizado por Nietzsche en su *Así habló Zaratustra* fundamentalmente. El autor alemán escribe sobre un proceso paralelo al que hacen referencia los investigadores de la posmodernidad para ese individuo que necesitaba redimensionarse a sí mismo.

En la decadencia del hombre que carece de referentes con los que determinar su modo de actuación, rodeado del ruido de la ciudad que le impide oír su propio pensamiento, esto es, determinarse a partir de unas ideas nuevas que por sí mismo logre concebir, el ser humano debe abandonar su reducto hedonista e individual y someterse a un proceso de aislamiento de los demás, abriéndose al entorno natural del mundo e indagando en la concepción propia de su ser a través

de un proceso de introspección continúa que lo sitúa en su verdadera esencia. De esta misma forma, la concepción de una posmodernidad de la resistencia forma su valor a partir de unos hombres que revisan valores que han perdido su sentido original, permitiéndose en el proceso de enfrentamiento a éstos poner de manifiesto la crisis que subyace en la concepción actual del mismo para finalmente dotarlo de nuevo de su sentido original.

Efectivamente, en el desarrollo de *Así habló Zarathustra*, el pensador evidencia un estado de decadencia del ser sujeto a la crisis de los relatos que tradicionalmente habían supuesto un modelo para que el hombre fundamentara su actuación y fijara su trascendencia. Con lo que Nietzsche señala metafóricamente como “la muerte de Dios”, surge una crisis profunda en la que sólo se encuentra al principio pequeños reductos de placer que permiten soportar la vida sin sentido y recluida en su estado hedonista. Con Zarathustra representa Nietzsche al hombre que consigue, poco a poco y culminada la etapa de descreencia original, trascenderse a sí mismo y volver a dotar su vida de sentido, es decir, superar el estado de nihilismo en el que se sumerge por la pérdida de validez de sus valores.

En cierto modo, el origen de las dos grandes concepciones de la posmodernidad señaladas debe mucho al pensamiento nietzscheano, como señala Anthony Guiddens (1999). Desde este punto de vista, la concepción de Ballesteros aparece en su estado original común a los de otros pensadores, pero no se detiene en ese punto del proceso. El autor español señala los cambios perceptibles que tendrían un paralelismo inmediato con la teoría de Nietzsche y que suponen, básicamente, la redimensión del estado del hombre a partir de la superación de los momentos de crisis heredados de la modernidad.

Ballesteros muestra en su *Posmodernidad: decadencia o resistencia*, diferentes ejemplos que constatan esta afirmación. El neofeminismo es ilustrador en este sentido. La modernidad envuelve al movimiento feminista relegando los

objetivos de éste a la consecución de la igualdad de la mujer, pero como si ésta fuera simplemente un hombre atrapada en un cuerpo ajeno, con un cierto impedimento –en la maternidad- para adaptarse a las exigencias del mercado y la producción, a las imposiciones de la sociedad capitalista.

El nuevo movimiento de la igualdad –entendido bajo la óptica de la posmodernidad como resistencia- aboga por una concepción distinta que supone el reconocimiento de la mujer en cuanto a tal, con la misma libertad y derechos del hombre, sin olvidar una conexión con la tradición que la embarca en el proceso de la maternidad. Es, en fin, una nueva interpretación que permite revitalizar a la familia, que resulta incómoda al individuo libre de trabas que necesita la modernidad, que llena el mundo –desde su particular visión del dato y la clasificación- de términos contrapuestos –familia o vida profesional- cuando en realidad todos tienen cabida bajo una óptica complementaria.

La posmodernidad como resistencia se perfila como una salida al estado de crisis señalado en el que se encuentran las sociedades contemporáneas, permitiendo además la determinación de un recurso que otorga al sujeto las herramientas necesarias para enfrentarse a una crisis de sentido que ha operado sobre todos los valores que conoce, pervirtiendo el sentido original de cada uno de ellos y haciendo que su apariencia externa tuviera más que ver con el espectáculo, la desacralización y lo superfluo que con lo que realmente era importante en su fundamentación primigenia. Su final se anuncia como una nueva etapa en la concepción del ser, como un nuevo relato que pueda aglutinar y dotar de sentido la existencia del hombre.

Por otro lado, contemplando las distintas teorías y autores que conforman este estudio, puede extraerse un discurso común que distingue los parámetros fundamentales de una época a la que es difícil clasificar atendiendo en primer

lugar a la problemática que entraña la circunstancia de intentar aclarar un proceso que está en pleno desarrollo.

A menudo se hace referencia a la posmodernidad aplicando circunstancias de estudio propias de un proceso –inacabado en este caso-. Desde esa perspectiva, puede establecerse un paralelismo con el funcionamiento del que Nietzsche se sirve para explicar el desánimo que ya se percibe en la época en la que escribe y que será una tendencia al alza en los años que le siguen. Las teorías del filósofo alemán y las circunstancias de la época que aquí se estudia encuentran un campo común de significados encontrados, con un sujeto similar como centro de ese proceso que se vaticina y desarrolla, y un contexto de fondo que plantea características parecidas.

En el proceso desatado, el hombre ha perdido sus referentes fundamentales. Por un lado, la ilusión y la fe en el futuro de la modernidad se convierten en un ideal en el que es imposible creer tras las guerras mundiales y la utilización de la tan ansiada tecnología para destruir. Mientras, los viejos ideales que sustentaban los períodos de agitación política se pierden irremisiblemente sin constatar grandes victorias que testimoniasen el valor de los esfuerzos de los pueblos que habían luchado por ellas.

La humanidad ha perdido la fe en el futuro y la historia deja de percibirse como un relato unitario construido hacia un fin común de progreso. Poco a poco, en el sistema ha aparecido un valor de fondo que impregna a la totalidad de las circunstancias: el dinero.

Efectivamente, el capitalismo extiende sus formas hasta convertir las sinergias de la sociedad en circunstancias que se enredan unas con otras simplemente con el fin último del consumo. El individuo, sin otros referentes, se valora más cada día a partir de la tenencia o no del dinero, del consumo, del gasto. Las formas de ocio tradicionales se han convertido hasta converger en las grandes

catedrales de consumo, transformando el espacio de recreo en un lugar dominado por los escaparates y las luces artificiales.

Mientras, los medios de comunicación construyen la ventana al mundo de los individuos que han encontrado en sus pequeños reductos de placer una forma de escapar de la desesperanza. Como imagen virtual, la televisión se convierte en la definición de una realidad representada y disfrazada por una capa de espectacularidad. Este medio ofrece un discurso total donde se entremezclan sin cautela la ficción, la información y la publicidad, en una especie de mensaje entrecortado cuyo significado final impone una concepción del entorno mediatizada.

El hombre de la posmodernidad se enfrenta a la crisis y a la decadencia de los valores de la tradición. Los grandes relatos, las ideas que propician la aparición de cánones definidos conforme a los que construir su vida se han perdido irremediablemente.

El capitalismo invade todas las circunstancias sociales. Los sentimientos, las ideas, los valores, han sido revestidos bajo una concepción fundamentalmente económica. Todo tiene un valor y un precio. Los objetos de consumo se han convertido en elementos de satisfacción personal y alternativa al hastío para un ciudadano-consumidor que encuentra en el gasto un hedonismo planificado y de sistema. Las tradiciones, la diferencia, las distintas culturas convergen en un todo entremezclado que consigue uniformar lugares determinados antes por la diferencia.

La personalización individual de la que tantos autores hablan se convierte en una circunstancia ideal para un proceso económico que parece envolver todos los aspectos de la vida.

Parece así que en este mundo de dinero, hedonismo, individualidad y hastío poco valor tienen ya los grandes relatos del pasado, los macrodiscursos que

unían a los hombres bajo un ideal común y unos motivos de lucha claramente definidos. La interpretación trágica del mundo de la que habla Nietzsche la experimenta el ser humano en diferentes acontecimientos que tienen lugar en el siglo XX.

Atendiendo a este contexto, defenestrados los grandes relatos, parece que hablar de narrativa y posmodernidad se convierte en una situación paradójica. Sin embargo, se ha señalado a esta época como la consecuencia del desarrollo de un proceso inacabado para el que se muestra una situación alternativa y una oportunidad de trascenderlo a través de la propia actuación del individuo. Nietzsche clasifica también el nihilismo no como un estado definitivo, sino como una condición a la que debe enfrentarse el hombre que primero sucumbe al vacío—tras experimentarlo en sus diferentes etapas— para trascenderse a sí mismo en lo que supone al unísono una salida a la crisis y una oportunidad para conseguir revalorizar los conceptos que se han perdido bajo el peso de la tradición mal entendida, su relación con el capital y la pérdida de fe en el ser humano.

Es con esta circunstancia cuando la narrativa se convierte en una herramienta fundamental para comprender el proceso y registrar los cambios, los estados, las acciones y la propia forma de encontrar una salida a la crisis del hombre. Es en este contexto donde empieza a tomar relevancia y sentido una narrativa posmoderna.

Capítulo 2. La narrativa cinematográfica

La narratología cinematográfica es una disciplina joven que comienza a tener una relevancia destacada a partir de los primeros estudios desarrollados en este campo a mediados del siglo veinte. Su concepción y progreso se ha producido indudablemente a partir de su vinculación con las investigaciones sobre la literatura. Este hecho ha facilitado la utilización y el manejo de expresiones, esquemas conceptuales y estructuras que a pesar de estar especialmente diseñadas para este último ámbito, han sido útiles sin embargo para generar teorías y definiciones en el estudio del cine.

Sin embargo, esta vinculación de los estudios cinematográficos sobre los literarios acarrea algunos problemas. En primer lugar, el trasvase de términos provoca que exista una gran cantidad de aspectos que se utilizan para el cine a pesar de su falta de operatividad en este ámbito. Se trata de conceptos y perspectivas de estudio que son útiles en las ciencias escritas, pero que pierden su interés y resultan confusos al aplicarlos al medio de la imagen y el sonido.

Además, un gran número de estas teorías necesitan de grandes transformaciones para poder ser utilizadas en el medio filmico, lo que provoca una pérdida de utilidad y operatividad, convirtiéndose así en reflexiones carentes de sentido.

Todavía hoy, muchos de los grandes teóricos sobre el filme provienen del campo de la literatura. En la explicación de sus formulaciones utilizan obras pertenecientes tanto al ámbito cinematográfico como al de la lengua escrita. En la actualidad, existen investigadores que presentan ideas más o menos afines en torno a los elementos de la narrativa y al funcionamiento de éstos en el llamado

texto¹⁶ narrativo. La similitud a la que se hace referencia se mantiene en gran medida a pesar de la dificultad que entraña desarrollar unos mecanismos similares sobre un objeto de estudio diferente, pues buena parte de ellos centran sus planteamientos sobre el análisis de los textos literarios, sobre el cine, o sobre ambos¹⁷. Sin embargo, poco a poco, se asiste a una ciencia fílmica con entidad propia.

El objetivo de este capítulo es la definición de la ciencia que estudia el cine, la determinación de sus límites, la investigación de su estructura óptima y la enumeración y descripción de sus componentes fundamentales. Para cumplir con estas premisas, se ha desarrollado un conjunto de epígrafes que atienden a los aspectos fundamentales de la teoría, a partir de la organización básica que la conforma.

En primer lugar se trabaja *La narratología cinematográfica*. Éste supone un apartado esencial por cuanto a partir de la perspectiva con que se formule este ámbito se conciben los rasgos principales que van a guiar al investigador en el estudio de la obra. Los distintos autores ofrecen concepciones que, si bien parten de una base más o menos común, encuentran en la definición de sus objetivos de estudio aspectos que afectan al conjunto de las tesis planteadas en este epígrafe. Por este motivo se abordan diferentes concepciones buscando un lugar común

¹⁶ En el relato cinematográfico, la noción de texto se asemeja a la del discurso, puesto que éste equivale al conjunto de elementos significantes que permiten la significación de un contenido determinado, al enunciado en su materialidad. Sobre éste y otros términos relacionados se escribe en el epígrafe 2.2 *La narrativa, la narratividad y la narración cinematográfica*. Es necesario hacer referencia a la definición de este concepto en la teoría de la tradición fílmica. Aumont (209: 1995) se refiere al texto como una obra que no supone una producción acabada, sino un enunciado a través de la cual se sigue debatiendo el sujeto. Esta figura engloba tanto al creador de la película como al espectador que la contempla.

¹⁷ Esta última opción es muy habitual en los comienzos de los narratólogos que sobre la formación literaria intentan aplicar estos mismos mecanismos a la casi inexplorada investigación cinematográfica. Este hecho es el responsable de la aparición de teorías que introducen el debate sobre la validez de la consideración del cine como un lenguaje propio. Estas reflexiones pueden estudiarse con detenimiento en la obra de David Bordwell (1995).

desde el que definir, a grandes rasgos, las características esenciales de la narración como ciencia.

El segundo epígrafe de este capítulo es el titulado *Narrativa, narratividad y narración cinematográfica*. A menudo, quienes escriben sobre el fenómeno cinematográfico emplean una terminología similar entre ellos, aunque existen en sus definiciones particulares acepciones que plantean serias controversias. Se utilizan los mismos conceptos para definir perspectivas distintas, provocando así la confusión en la ciencia. En este epígrafe se atiende a la terminología y a los diferentes planteamientos empleados, así como a las características fundamentales que son recogidas en algunas de las obras básicas de la narratología cinematográfica.

En *El relato cinematográfico* se lleva a cabo un trabajo doble: por un lado, es necesario definir un concepto que, como ocurre de forma general con los términos que se explican en el epígrafe anterior, se emplea en múltiples contextos de la narración fílmica, por lo que puede adquirir diferentes particularidades. Por otro lado, se traza la estructura fundamental del proceso de la narración, distinguiendo los elementos que la componen.

La historia cinematográfica es la primera parte de esa estructura que se considera el relato. A partir de éste, se define el término que da nombre a este epígrafe y se estudian los componentes que le son propios: el personaje y los sucesos.

El discurso cinematográfico es la segunda esfera en la que se estructura la obra. Como herramienta particular para la transmisión del mismo se trabaja en relación a los componentes fundamentales que aparecen unidos a la configuración de su estructura: el espacio y el tiempo. También es necesario que el discurso se defina sobre las herramientas que contribuyen a la construcción del relato. Este aspecto específico es lo que se entiende como puesta en escena.

Sea como fuere, el objetivo de este capítulo en su conjunto no es el de llevar a cabo una relación exhaustiva de todas las características específicas que posee cada uno de los elementos que se engloban en este espacio. Este trabajo excedería en mucho su finalidad, que está determinada más bien por la necesidad de especificar unas líneas de trabajo firmes y un vocabulario claro con el que poder abordar la posmodernidad cinematográfica y el estudio del cine en su conjunto.

2.1. La narratología cinematográfica

La narratología cinematográfica es la ciencia que estudia el fenómeno de la narración en los textos filmicos. Sin embargo, aunque esta definición sencilla en su concepción es poco discutible en cualquiera de los manuales sobre la materia a los que acuda el investigador, la interpretación exacta que plantea cada uno de ellos sí que puede incidir sobre aspectos distintos, cuando no contrapuestos.

Sea como fuere, la narratología es la esencia común a todas estas obras; constituye el punto de partida que, como ciencia, aglutina las diferentes teorías que estudian el fenómeno de la narración cinematográfica, como se verá a continuación.

2.1.1. La estructura como fundamento de la narración

Seymour Chatman es uno de los autores fundamentales en el estudio y definición del concepto de narratología cinematográfica. En su obra *Historia y discurso* el autor se plantea la difícil tarea de una búsqueda de definición de lo que significa “*la narrativa en sí misma*” (Chatman, 1990: 11).

El propio subtítulo del libro, *La estructura narrativa en la novela y el cine*, supone la determinación explícita del campo de estudio en el que se inicia su

investigación. El autor pretende el esclarecimiento de los parámetros de la narrativa a partir del estudio de la estructura de los textos narrativos, entendiendo como tales a los productos cinematográficos y a la novela.

Chatman utiliza el concepto referido para hacer referencia a esta perspectiva de estudio, a partir de la cual informa sobre el sustrato común que presentan los diferentes medios –el cine, la literatura, la danza o el teatro- para contar historias. El autor descubre esta ciencia como una reflexión sobre la capacidad de cada uno de ellos para transmitir un contenido a partir de una serie de elementos característicos y comunes, que son los que se plantea identificar en su obra para los casos particulares de las manifestaciones cinematográficas y literarias.

Para definir el concepto de narrativa, el autor aplica los conocimientos de la escuela estructuralista francesa (Roland Barthes, Tzvetan Todorov o Gérard Genette). Sobre esta base teórica se concibe una poética de la narrativa, a la que no se entiende –refiriéndose al caso de la literatura- como “*el texto literario en sí mismo, sino su literariedad*” (Chatman, 1990: 17).

La poética aplicada a la narrativa cinematográfica supone la interpretación de la narratología como aquella ciencia que estudia la relación razonada sobre la estructura narrativa, los elementos que la componen, su combinación y la articulación de todas las partes de forma conjunta.

2.1.2. Los “signos” de la narración

Mieke Bal (1998) comienza su libro *Teoría de la narrativa* exponiendo las claves fundamentales sobre las que va a construir su acercamiento a esta disciplina. Para Bal, la narratología es la teoría de los textos narrativos:

“Una teoría se define como conjunto sistemático de opiniones generalizadas sobre un segmento de la realidad. Dicho segmento de la

realidad, el corpus en torno al cual intenta pronunciarse la narratología, se compone de textos narrativos”. (Bal, 1998: 11).

En la definición de esta autora queda patente la idea de trabajar de forma sistemática sobre una materia concreta e inequívoca como es el texto narrativo. Éste se entiende como aquellos signos lingüísticos, finitos y estructurados, que relatan una narración. Por lo tanto, en la acepción planteada por esta autora queda manifiesta la idea de trabajar sistematizando rasgos comunes de un material concreto, aquel que tiene capacidad para la narración.

Bal mantiene una diferenciación similar a otros investigadores como Chatman cuando distingue entre elementos significantes y elementos de significado. Sin embargo, aunque la autora trabaja sobre los mismos esquemas de funcionamiento, utiliza la nomenclatura de un modo desigual. Efectivamente, aunque Bal establece la necesidad de estudiar los textos narrativos sobre los elementos de la fábula y los de la historia, para ella la fábula constituye una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan. Su forma es la historia.

La utilización de esta distinción entre fábula –como dimensión del contenido de la narración – e historia – como expresión formal de la misma – utilizando esa terminología específica se basa en la necesidad derivada de la afirmación de que si un texto narrativo es aquel en el que se relata una historia, entonces el texto no es la historia.

Por esta razón, Bal se refiere a lo que otros autores consideran historia como fábula, mientras que el término específico de historia se utiliza para designar lo que otros llaman discurso. Define la fábula por tanto como un compendio de unidades entre las que distingue los acontecimientos, los actores, el tiempo y el lugar.

La historia constituye una serie de rasgos concretos de ese material de la fábula estructurado de una forma determinada. Los elementos que la hacen posible son la ordenación, el ritmo, la frecuencia y la transposición específica de los componentes asépticos del relato en unidades definidas e individualizadas en la historia, como ocurre en la transformación de los actores en personajes de la historia o del lugar en espacio.

Por lo tanto, la definición de Bal sobre narratología hace referencia a una teoría de los textos narrativos interpretada a partir de la interrelación de tres dimensiones complementarias, esto es: el texto en sí mismo, la historia y la fábula.

En el caso de Mieke Bal, la concepción que la autora desarrolla sobre la narratología está especialmente orientada a la aplicación sobre textos lingüísticos, y no sobre los cinematográficos, a los que sólo en algunas ocasiones hace referencia de forma explícita.

2.1.3. La ordenación del conocimiento narrativo

Jesús García Jiménez incide en el significado de narratología que interpretan otros narratólogos destacados hasta el momento. El investigador español concibe esta ciencia como:

“La ordenación metódica y sistemática de los conocimientos que permiten descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica fundamentalmente, considerando ésta –la narratividad- tanto en su forma como en su funcionamiento” (García, 2003: 14).

En el texto referido se hace hincapié en la naturaleza visual y acústica de los textos fílmicos. Éstos son descritos de manera sistemática en su aspecto y en los mecanismos y procesos que lo forman. La narratología se determina así como una disciplina autónoma que tiene su origen en la *Morfología* de Vladimir Propp.

Su ámbito de trabajo es la reflexión teórico-metodológica aplicada al análisis de los textos icónicos y audiovisuales, siguiendo la orientación de la teoría semiótica.

En su desarrollo actual se establece como una disciplina que indaga en torno a un saber intelectual – pues reflexiona sobre las posibilidades y funciones narrativas de la imagen y el sonido -, intrínseco o demostrado, reflejo y elaborado, abierto, tentativo y práctico.

Para Jesús García la narratología es una ordenación metódica y sistemática de conocimientos. En su concepción se encuentra con un grado de abstracción mayor que otros autores mencionados, por cuanto otorga una mayor reflexión sobre el propio mecanismo de la ciencia sin indicar de manera inmediata una aplicación sobre la materia de estudio concreta, como hacen Seymour Chatman o Mieke Bal.

2.1.4. La representación, la estructura y el proceso

David Bordwell es otro de los autores fundamentales que estudia la narración en el ámbito cinematográfico. El investigador norteamericano realiza una aproximación teórica al concepto de narrativa en su libro *La narración en el cine de ficción*. En éste, Bordwell no habla en ningún momento de narratología de forma explícita, pero sí que plantea un estudio del fenómeno cuyos resultados están vinculados a lo que se entiende con este concepto en otros autores.

Bordwell (1996) sostiene la existencia de tres formas de acercamiento a este estudio, dependiendo de la naturaleza del fenómeno que interese destacar. Por un lado, se puede contemplar la narración como una representación, es decir, considerando el entorno de la historia, su descripción de la realidad y sus significados más amplios. Esta forma de aproximación emplazaría al investigador al intento de comprensión de los pormenores que arrastra, de los entramados de significación que facilitan la comprensión de la historia desde un determinado

conocimiento por parte del espectador. En este caso, la narratología plantea un sesgo cultural.

El segundo de los aspectos descritos es el de su estructura. Efectivamente, Bordwell muestra en este caso el estudio de las formas específicas que combinan las partes que forman la narración. Como en el caso de Chatman o de Bal, la narratología estaría determinada por la poética fundamentalmente.

Finalmente, el autor se refiere al fenómeno descrito como un proceso, en tanto que constituye la actividad específica de seleccionar, organizar y presentar el material de la historia de tal forma que se ejerzan sobre el receptor unos efectos específicos. Estos últimos se construyen a partir de su relación con el tiempo. En este caso, tendría conexión directa con el estudio de la construcción de la historia a partir de la selección de información, la forma de presentación de los hechos o las conversaciones de los personajes. Para Bordwell, esta forma de interpretación constituye propiamente la dimensión fundamental de la teoría y el estudio del fenómeno.

Por lo tanto, aunque en las definiciones planteadas por el autor no existe la mención explícita de narratología, en su lugar se emplea la narración para designar la ciencia que estudia la representación, la estructura o el proceso de un texto fílmico.

2.1.5. La forma del texto narrativo

Existen otros autores que utilizan la terminología de “narrativa audiovisual” como medio de hacer referencia a la disciplina científica que tiene como objeto de estudio el texto fílmico.

Éste es el caso de Vicente Peña Timón (2001), que recurre a este término para designar a la ciencia que estudia el texto narrativo audiovisual, independientemente de que la manifestación que presente sea fílmica, radiofónica o de otro tipo. La teoría se centra en la forma de materialización concreta.

De nuevo, como ocurre en la obra de Jesús García, se incide en un concepto abstracto de ciencia, más allá de la particularidad y las especificidades que muestra el medio cinematográfico.

El problema con este planteamiento, especialmente con las nomenclaturas que maneja, es que puede dar lugar a equívocos en la interpretación global de los mecanismos que ponen en funcionamiento todo el sistema. Peña Timón utiliza el mismo término, narrativa audiovisual, para definir lo que otros autores denominan narración (Bal o Chatman, por ejemplo), o hacen referencia a la narrativa pero explicando que se trata de una concepción narratológica, esto es, denotando que ante todo se está definiendo la materia desde su concepción como sistema científico.

2.1.6. La retórica del relato

A partir del análisis teórico y crítico de la obra literaria de Marcel Proust¹⁸, Gérard Genette (1989) construye su narratología basándose en los postulados de Tzvetan Todorov. Genette fundamenta su teoría en el estudio de tres ejes fundamentales del texto narrativo: el del tiempo (al que considera a partir de la relación entre el tiempo de la historia y el del discurso), el aspecto (la manera en que percibe la historia el narrador) y el del modo (el tipo de discurso utilizado por el narrador).

La determinación de su particular visión de la ciencia proviene de la adecuación de los aspectos lingüísticos de los verbos al texto narrativo. Así, como afirma el propio autor:

“Tal vez esto nos autorice a organizar o, al menos, a formular los problemas de análisis del discurso narrativo de acuerdo con categorías

¹⁸ Genette trabaja fundamentalmente con las obras de Proust *En busca del tiempo perdido*, *Los placeres y los días* y *Parodias y misceláneas*.

tomadas de la gramática del verbo y que aquí se reducirán a tres clases fundamentales de determinaciones”. (Genette, 1989: 86).

Genette entiende el modo comparándolo metafóricamente con el estudio de las categorías verbales. Se distinguen modos distintos de un relato, debido a que éste puede contener una mayor información o una cantidad más pequeña, que se elige para su transmisión desde un punto de vista u otro y, en definitiva, con una distancia concreta a través de la regulación de la información narrativa (o modo en el que la interpretación de una historia depende de la distancia desde la que se observa y de la amplitud de la posición que se mantiene, como se especifica más adelante).

La definición de la voz supone una búsqueda de la instancia narrativa, del aspecto de la acción verbal considerada en sus relaciones con el sujeto. Éste no sólo se identifica con el que realiza o sufre una acción –el personaje-, sino también con el que transmite o participa de alguna forma en la actividad narrativa. Genette utiliza para estudiar la voz, el tiempo de la narración, el nivel narrativo y la persona.

El método de aproximación al relato de Genette ha tenido una gran repercusión en los estudios contemporáneos, aunque será su forma de abordar el tiempo de la narración lo que mayor interés ha despertado entre los investigadores posteriores. En su planteamiento se descubre la relación que existe entre el momento desde el que la historia es narrada y en el que se produce la sucesión de acontecimientos. Para trabajar con esta categoría, el autor distingue entre el orden, la duración y la frecuencia de un relato, como se especifica en el epígrafe sobre el tiempo cinematográfico.

La narratología cinematográfica se entiende, considerando el trabajo conjunto de los distintos autores, como la ciencia que tiene como objeto el estudio de los textos narrativos fílmicos. Desde esta concepción, se trabaja sobre los

requisitos que debe cumplir un filme para considerarse narrativo, sobre las partes que lo componen, la definición de sus características y el funcionamiento de la estructura que lo forma.

Esta definición plantea una primera dicotomía respecto a la materia de estudio. El concepto de narratología, en su aplicación, necesita una primera distinción de términos que funcionan fuertemente interrelacionados: la narrativa, la narratividad y la narración cinematográficas.

2.2. La narrativa, la narratividad y la narración cinematográfica

La definición de narratología cinematográfica plantea el estudio de los textos narrativos filmicos. En la determinación de los conceptos que le son propios aparecen tres términos que deben ser entendidos sobre dimensiones diferentes de la materia: narrativa, narratividad y narración cinematográfica.

Su utilización ha sido variable en los diferentes manuales y teorías en los que han sido empleados. En algunas ocasiones se han aprovechado de forma desigual para aclarar qué características deben presentar y hacer referencia. En otras, aún estando presentes todos los conceptos en la teoría, se han empleado de forma indistinta todos los términos para designar una misma realidad.

Sin embargo, a partir de la complejidad que presenta el estudio de un texto cinematográfico, todas las distinciones son necesarias para mencionar aspectos distintos de la materia que se ocupa de definir este epígrafe. La mayor dificultad reside en este caso en la fuerte vinculación que existe entre las diferentes acepciones, de forma tal que ninguna de ellas puede explicarse sin la mención, la implicación y la referencia de las restantes.

2.2.1. La narrativa cinematográfica

En la manifestación de las diferentes acepciones de la narrativa audiovisual Jesús García (2003) la define como una disciplina teórico-práctica cuyo objeto es descubrir, describir, explicar y aplicar la capacidad de la imagen visual y acústica para contar historias. A partir de las diferenciaciones que permite esta explicación, el autor distingue en su concepción cinco posibilidades de estudio; esto es, la morfología narrativa, la analítica, la taxonomía, la poética y la pragmática¹⁹.

Planteada de esta manera, la narrativa se entiende como una disciplina de estudio, con lo que parece que pueda utilizarse de forma indistinta con el concepto de narratología.

Sin embargo, el concepto de narrativa entendido por García, se puede utilizar todavía con una mayor precisión para hacer referencia a un contenido concreto, a la narrativa de una obra determinada, de un autor o una época. En este sentido, equivale al conjunto de características concretas que presenta una producción específica.

También se puede entender como la acción misma que se propone la tarea de crear discursos cuyos significados son las historias. En este caso, el término equivale al de narración.

Esta capacidad de uso tan genérica provoca en el autor la afirmación de que se puede utilizar para nombrar cada acepción particular como sistema semiótico, como por ejemplo ocurre al referirse a la narrativa filmica o la radiofónica. También, dentro de cada uno, el término puede hacer referencia al universo concreto de temas y géneros que determinan la actividad narrativa de

¹⁹ Cada una de las perspectivas expuestas por García constituyen una forma de conocimiento generado en torno a la narrativa a partir de la distinción entre unas características u otras que se entienden como objetivo de estudio en cada caso.

cada medio a lo largo de su historia. De nuevo en esta acepción se encuentra implícito el encuentro de un conjunto de características concretas de una producción determinada a partir del ámbito en el que se lleva a cabo.

Peña Timón (2001) añade además que lo narrativo se manifiesta en la narración audiovisual cuando confluyen tres factores: un acontecimiento sea seguido del otro, los dos sean anteriores a la disposición del narrador y exista una perspectiva de alejamiento temporal.

Esta triada de circunstancias permite afirmar que

“Lo narrativo constituye uno de los fundamentos de la Narrativa audiovisual y de la narración audiovisual debido a la función que desempeña la narratividad del texto audiovisual en el relato, pues ésta es el factor que discrimina el valor constitutivo de lo relatado. Por lo tanto, lo narrativo garantiza la narratividad en la narración audiovisual – organización- y también el valor constitutivo de cada uno de los relatos concretos –tipo de narración-”. (Peña Timón, 2001: 52).

Sin embargo, aunque todas las acepciones a las que hacen referencia estos autores sean ciertas y se hayan utilizado a lo largo de la historia de los estudios narratológicos, no parece adecuado para una ciencia el manejo de términos que se perfilen entre significados que remiten a perspectivas distintas de la materia. Por este motivo, en la definición de narrativa audiovisual debería explicitarse sólo aquellas acepciones que no hacen una mención manifiesta sobre las tareas de las que se ocupan la narratividad y la narración.

Entre todas estas acepciones, destaca por su trascendencia para la materia de estudio la de considerar la narrativa como una disciplina teórico-práctica cuyo objeto es descubrir, describir, explicar y aplicar la capacidad de la imagen visual y acústica para contar historias. De esta forma, para Peña Timón, sería el término ideal para expresar la materialización de lo que supone la narratología y el paso

previo que engloba el proceso que se desencadena a partir de la narración y el surgimiento de la narratividad cinematográfica.

2.2.2. La narratividad cinematográfica

A lo largo de la historia de la narratología el empleo del término narratividad ha cumplido diferentes objetivos y particularidades, entremezclándose en los campos del saber que desde una disciplina u otra se aplicaban a lo cinematográfico. Por este motivo, hoy día, su utilización puede resultar confusa, por lo que es necesario que se entiendan las diferentes características a las que alude.

Semánticamente, al hacer referencia a una cualidad que debe cumplir la materia citada para que sea posible considerarla como objeto de estudio, la narratividad se convierte en una característica que debe ser satisfecha por las obras filmicas. Es una condición indispensable que debe presentar la narración.

Por lo tanto, la narratología puede interpretarse como el estudio de la narratividad que posee la narración cinematográfica. Sobre esta concepción trabaja Mieke Bal (1998). La autora se refiere con el término narratología a la aplicación de un estudio sobre un texto narrativo y, por tanto, hace referencia a una materia concreta, cerrada en sí misma, a un producto terminado cuya manifestación son los signos de la imagen y el sonido. Éstos, además, deben poseer la particularidad propia de lo narrativo, es decir, la de poder relatar una narración. En este caso, la conexión entre ambos conceptos es evidente.

La narratividad se traduce en dos condiciones básicas: su finitud (tiene un principio y un final identificables) y su estructura (de alguna manera, posee un tipo de ordenación que dota de sentido final al texto).

La referencia a la narración como una estructura es también una de las características fundamentales por las que Chatman (1990) entiende que existe

narratividad en un documento cinematográfico. Desde esta perspectiva, se puede entender como la cualidad inherente a toda narración que permite contemplarla como una estructura independiente a partir de su capacidad para transponer la historia de un medio a otro. Como organización, debe contener un conjunto de componentes que presenten integridad, transformación y autorregulación del sistema. Contempla por tanto la existencia de elementos significantes establecidos en un compuesto causal. Hablar de narración implica la existencia de una transformación que se mantiene y cierra sobre sí misma, que nunca va más allá del sistema (pues se autorregula).

El autor señala además a esta estructura como semiótica a partir de la relación existente entre su distinción en los dispositivos de las diferentes esferas de la narración –en su caso, la historia y el discurso-.

Jesús García (2003) utiliza, como también lo hace Vicente Peña Timón (2001), el concepto de narrativa audiovisual para indicar el sustrato fundamental desde el que se concibe el resto de elementos sobre los que trabaja la narratología. En primer lugar, se entiende en su aplicación –la narrativa audiovisual- como la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos como textos, cuyo significado son las historias. Desde este punto de vista, la significación del concepto de narrativa en García es similar al de narratividad en los planteamientos de Chatman o Bal.

En esta definición particular, el autor español trabaja sobre todos los elementos fundamentales del proceso narrativo, aunque no denomina a éste narración, sino una expresión de la narrativa audiovisual, con lo que las características del proceso –narratividad en otros autores- y el propio proceso –narración – quedan entremezcladas entre sí.

Por un lado, se habla de una capacidad de las imágenes para contar historias, o lo que es más preciso, de la posibilidad que brinda la interrelación de imágenes para constituirse como un todo portador de significado. A la forma de ese todo, al aspecto propiamente físico de esa interrelación se refiere como *discurso*. El discurso es el elemento capaz de transmitir un significado concreto, que es la propia historia. Desde esta diferenciación, la historia es también un ámbito de distinción al que remite el estudio del concepto al que se viene haciendo referencia con el empleo del término narrativa audiovisual, pues se entiende también en su entorno de definición una referencia explícita al contenido de la obra narrada. De esta forma, su explicación de narrativa audiovisual se relaciona de forma directa con lo que otros autores como Chatman han señalado al respecto, complementándose. La narrativa es definida por Jesús García a partir de las características que se le entienden a la narración como estructura, tal y como señala Chatman.

Otra de las acepciones que permite el empleo del término es además la forma de hacer referencia al procedimiento por el que una historia es capaz de ser transmitida, es decir, a la propia narración en sí, o al recurso que la hace posible. La particularización del concepto sobre un medio concreto –*narrativa filmica*, por ejemplo-, remitirá directamente a un conjunto semiótico y específico. Este sistema impone restricciones y consideraciones propias y concretas del universo al que hace referencia. En este sentido, los términos narración y narrativa son utilizados de un modo indistinto.

Sin embargo, estas nociones pueden utilizarse todavía con una mayor precisión para hacer referencia a un contenido concreto, a la narrativa de una obra determinada, de un autor o una época.

2.2.3. La narración cinematográfica

El estudio de la narratología interpretado a partir de las distintas concepciones que plantean los autores citados permite obtener un sustrato común en cuanto a la forma de manifestación de sus teorías. Existe una tradición consolidada en la investigación a partir de la distinción de dos esferas que funcionan al unísono: esto es, un conjunto signifiante por un lado, y unos elementos de significado que se manifiestan a partir de su narratividad por otro.

Esta primera distinción parece más o menos unívoca en todos los investigadores de la narrativa cinematográfica, aunque unos y otros añadirán elementos sobre los que es necesario reflexionar. Al mismo tiempo, utilizarán la terminología con determinados matices a las que es imprescindible hacer referencia.

Sin embargo, aunque las estructuras que presentan las diferentes teorías sobre la materia sean similares, existe de nuevo cierta controversia en torno a las nomenclaturas utilizadas para definir los diferentes aspectos del estudio científico.

En *La poética* de Aristóteles se realiza esta primera distinción en la afirmación de la existencia de un argumento (*logos*), formado a partir de la imitación de acciones en el mundo real (*praxis*). Los elementos del argumento, seleccionados y ordenados, forman la trama (*mythos*).

Muchos años después de la aparición de las teorías del filósofo griego existen numerosas interpretaciones que plantean acepciones diferentes sobre la narración y el conjunto de elementos que la componen.

a) La fábula y la historia

La tradición inaugurada por Aristóteles es mantenida por los formalistas rusos, aunque sólo respetan la distinción en torno a dos términos: la fábula y la trama. La fábula se constituye como la historia básica, el conjunto de sucesos que

van a ser relatados en la trama, lo que ha sucedido. Ésta última se refiere así a la historia tal y como es contada enlazando los sucesos en un orden determinado: es la manera de enterarse lo sucedido.

Mieke Bal mantiene en cierto modo esta distinción en la determinación de sus teorías. La autora se refiere a la noción de texto narrativo como “*aquel en que un agente relate una narración*” (1998: 13). Poco a poco, como puede comprobarse, la definición adquiere complejidad en la aparición de nuevos elementos. La narración se perfila, bajo el punto de vista de Bal, como el conjunto de elementos determinado por un agente que relata una fábula convertida en historia.

Con la noción de *agente* se pone de manifiesto la existencia necesaria de una instancia específica que constituye el origen del proceso por el que se transmite el texto narrativo.

Bal continúa haciendo referencia al resto de conceptos relacionados con la narración. Sin embargo, aunque hace una mención explícita a cada uno de los aspectos, no muestra la conexión necesaria que existe entre éstos y su proceso de manifestación. Lo hace de la forma que sigue:

“Un texto narrativo será aquel en que un agente relate una narración. Una historia es una fábula presentada de cierta forma. Una fábula es una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan. Un acontecimiento es la transición de un estado a otro. Los actores son agentes que llevan a cabo las acciones”.
(Bal, 1998: 13).

Con esta definición la autora está determinando - llevadas al plano de la historia- las circunstancias necesarias que deben manifestarse para que exista narración. Sobre la noción de *historia* trabaja concibiéndola como la manera en la que se dispone la *fábula*. Esto significa que Bal maneja el concepto de forma que

es capaz de responder a la cuestión de cómo se transmite la fábula que se narra. Ésta hace referencia a un conjunto de transformaciones derivadas de la acción de un personaje. Por el término de acciones del personaje, Bal interpreta que se trata del origen que determina el desencadenamiento de un cambio.

En esta circunstancia señalada existe una consecuencia muy importante relacionada de nuevo con la narratividad. Las características propias y necesarias para que se produzca el cambio se derivan del hecho de que unos personajes realicen unas acciones concretas. Ésas, y no otras elegidas entre la cantidad de posibilidades disponibles. Las acciones son narrativas por cuanto participan de la transformación que se produce en la fábula que ha compuesto la narración. De esta misma forma opera la narratividad como característica propia del resto de elementos que conforman la fábula.

Con las definiciones llevadas a cabo desde la narración -fábula e historia-, Bal está en realidad trabajando sobre dos significaciones del texto audiovisual: la materia significativa -la historia-, y la fábula como materia de significación. Se afirma que el texto no es la historia, puesto que mientras aquel implica simplemente la disposición de unos signos lingüísticos determinados, ésta resulta la manera concreta, específica, en la que se transmite el relato; una forma única, puesto que en su determinación, esto es, en su concepción para contar algo de forma determinada, interviene una instancia narrativa que la ha concebido así.

Por lo tanto, la definición de Bal hace referencia a una teoría de los textos narrativos interpretada a partir de la interrelación de tres dimensiones complementarias, esto es: el texto en sí mismo, la historia y la fábula. El texto se refiere a un conjunto de signos lingüísticos finitos y estructurados, transmitidos por un agente que forma una narración, que está a su vez constituida por dos esferas: la historia o disposición específica y particular de una fábula; y la fábula o contenido específico de significación. Ésta constituye un conjunto de

acontecimientos lógicos y cronológicamente ordenados causados o experimentados por unos agentes.

b) Historia y discurso

Seymour Chatman (1990) define la narración desde un punto de partida similar al de Bal, es decir, sobre las teorías de los estructuralistas franceses –que son continuadores de la tradición inaugurada por Aristóteles- y de los estructuralistas rusos²⁰. Chatman entiende la obra cinematográfica a partir de la distinción de un conjunto de elementos de significado a los que se llega a través de elementos significantes.

Sin embargo, aunque comparten orígenes similares, Chatman hace referencia a las dos partes fundamentales de toda narración utilizando una nomenclatura distinta: una *Historia* –el contenido o cadena de sucesos – y un *Discurso* – la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido-. Los dos elementos destacados constituyen dimensiones de un mismo fenómeno, de nuevo divisibles pero inseparables. De la misma forma que operan las partes individualizadas al conjunto que constituye la narración, así mismo podrá distinguirse un plano de funcionamiento sobre la expresión y otro sobre el contenido de cada una de los fragmentos diferenciadas del fenómeno objeto de estudio, como se verá a continuación.

El ámbito de la historia está constituido por lo que el autor denomina sucesos y existentes. Los sucesos son un conjunto formado por acciones y acontecimientos, mientras que los existentes se dividen en personajes y

²⁰ Esta distinción está también presente en los estudios de los formalistas rusos, aunque reducida al empleo de dos términos: la *fábula* (o historia básica), y la *trama* (la historia tal y como es contada enlazando los sucesos).

escenarios. El discurso se manifiesta como la estructura de la transmisión narrativa.

Para Chatman, la narración está constituida sobre dos partes diferenciadas: *“Una historia (histoire), el contenido o la cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (discours), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. Dicho de una manera más sencilla, la historia es el qué de una narración que se relata, el discurso es el cómo”*. (Chatman, 1990: 19).

Como puede comprobarse, el autor recupera estas distinciones de la tradición mediante el empleo de los conceptos referidos.

La narración es también una estructura comunicativa, lo que implica necesariamente la aparición de un emisor y de un receptor. Desde ambas instancias, Chatman interpreta tres posibles distinciones. Como emisor pueden entenderse al autor real, al autor implícito y al narrador, al que señala como una posibilidad su aparición o no. Como emisor se definen sus complementarios, esto es, el público real, el público implícito y el narratario. A partir de estas manifestaciones, la teoría planteada por el autor norteamericano difiere de las de muchos de sus colegas al enriquecer las instancias desde las que se origina y recibe el mensaje en el proceso narrativo:

“Las narraciones son comunicaciones y por eso se pueden imaginar fácilmente como un movimiento de flechas de izquierda a derecha, del autor al público. Pero tenemos que distinguir entre autores y públicos reales e implícitos: solamente los implícitos son inmanentes a la obra, construcciones de la transacción-narrativa-como-texto”. (Chatman, 1990: 32).

c) El proceso y la actividad

David Bordwell interpreta la narración como un proceso conformado por la interacción de distintos elementos que funcionan al unísono en un texto cinematográfico.

El autor ofrece diferentes interpretaciones que pueden surgir entre las perspectivas de las teorías en torno al concepto. En *La poética* (2000), Aristóteles distingue entre los medios de imitación –como la pintura-, el objeto de ésta –un aspecto de una acción humana, por ejemplo- y la forma o modo de imitación – cómo se imita algo-. En esta última diferenciación tienen cabida las dos formas narrativas que Bordwell señala por excelencia, como son las teorías diegéticas y miméticas de la narración:

“Las teorías diegéticas conciben la narración como una actividad verbal, literal o analógicamente: el hecho de contar, que puede ser oral o escrito. [...] Las teorías miméticas conciben la narración como la representación de un espectáculo: el hecho de mostrar”. (Bordwell, 1996: 3).

El primero de los planteamientos ofrecidos se dirige al estudio del fenómeno al que se hace referencia como si los personajes que se muestran vivieran y se exhiben al espectador cual entes autónomos, a través de los cuales se expresa el autor de la obra. En la formulación de esta manera de contar manifiesta una importancia fundamental la utilización del recurso de la perspectiva, que es desarrollado como una herramienta que supone al creador del relato la posibilidad de ofrecer la orientación ideal del espectador ante la historia representada.

Este fenómeno es fácilmente aplicable al estudio de la narración en distintos medios. Así, por ejemplo, en el teatro se insiste en la concreción de un significado narrativo que es determinado por la percepción idealizada a través de un espectáculo. También la literatura ha sido investigada como medio perspectivístico, en el que unos personajes pueden dramatizar una historia desde

un punto de vista concreto, como ocurre también en el cine. En este último medio citado las teorías miméticas de la narración son aplicadas desde los mismos comienzos de los estudios cinematográficos. Así lo señala Bordwell:

“La teoría fílmica tradicional va más allá de de esta adhesión general a la tradición mimética: crea un ojo perspectivístico para el cine, al que podemos llamar el observador invisible” (Bordwell, 1996: 9).

La teoría de lo perspectivístico en el caso del cine, el observador invisible, comienza con autores como Hugo Münsterberg, Rudolf Arnheim o André Bazin. Estos autores interpretan la obra cinematográfica como un conjunto de imágenes, un espectáculo fotografiado en el que los cambios de posición de la cámara seleccionan y realzan ciertos detalles. El observador invisible es una extrapolación del punto de vista y de la perspectiva al lenguaje de la imagen, que permite mostrar siempre el punto de vista ideal para la contemplación minuciosa de una imagen.

En el año 1926, Pudovkin publica su libro *Film technique*, donde señala que la lente de la cámara representa los ojos de un observador implícito que percibe la acción. El cine convierte de esta forma al espectador en un observador ideal, en un testigo omnipresente de la mimesis narrativa que construye al relato cinematográfico. También Sergei Eisenstein (1996) se sitúa en esta concepción sobre el cine, al considerar en sus teorías al espectador como aquel para quien está calculado el filme. El director ruso concibe la narración como un proceso en el que se manifiesta alguna cualidad esencialmente emocional de la historia, con lo que se puede lograr aumentar el significado y el sentimiento de lo descrito. La narración cinematográfica es para Eisenstein una representación expresiva de la acción de la historia. La cámara no es un delegado del espectador, sino un instrumento para transformar el acontecimiento profílmico de tal forma que se maximice el efecto.

Platón es el teórico pionero en la concepción de la narración como actividad lingüística. En su libro tercero de la *República* el filósofo griego distingue entre dos formas de contar una historia: la pura narrativa en la que “*el propio poeta es el narrador y ni siquiera intentamos sugerirnos que ningún otro excepto él sea quien habla*” (1992: 683); y la narrativa imitativa, de la que es el drama el principal objeto. Bordwell (1996) señala a Étienne Souriau como el autor que revivió el concepto de diégesis²¹, hoy utilizado para referirse al mundo ficticio de la historia o a la propia historia referida.

Las teorías diegéticas de la narración se desarrollan relacionándose con las vicisitudes del estructuralismo continental. En torno a este término es posible distinguir dos períodos en los que las concepciones del fenómeno han sufrido matices de interpretación diferentes. Por un lado, alrededor de 1960, Roland Barthes aplica la significación lingüística de Saussure a sistemas no lingüísticos: la moda o la publicidad. Nacen así los estudios semióticos culturales, a partir de los cuales puede interpretarse cualquier sistema como un análogo del lenguaje. Barthes asume la importancia que tendrá esta acepción para la narración, que caracteriza a partir de su dependencia de los códigos lingüísticos.

Bordwell concibe el desarrollo de las teorías de Barthes hacia 1966 como una especie de segunda semiología a partir de la cual la narración puede interpretarse como una transmisión de un emisor a un receptor. El objetivo del nuevo ensayo no se circunscribe tanto al estudio de la significación –denotación y

²¹ La creación de un todo coherente permite hablar de un mundo con existencia propia que se constituye como un simulacro de la realidad, por lo que es factible el empleo del término *diégesis*. Diégesis es la historia comprendida como un pseudo-mundo, como un universo ficticio cuyos elementos han sido ordenados para formar una globalidad. Es, en palabras de Aumont (1995: 112), “*el último significado del relato*”. La aparición del término remite a una entidad superior a la historia, a quien engloba, puesto que se refiere a ésta y al conjunto de elementos que provoca en el espectador. Debido a esta circunstancia, es posible hablar de universo diegético, con el que se hace referencia a las acciones, al marco geográfico e histórico en el que éstas se inscriben, al entorno social, y al ambiente de sentimientos y situaciones que marcan la historia.

connotación- como al de la propia enunciación narrativa. Esta tradición de trabajos semióticos influye en determinados estudios sobre el cine. Los formalistas rusos comienzan a establecer de forma tácita una analogía entre el lenguaje y el cine, aunque nunca plantearon un modelo exhaustivo. La estilística del cine se basa así en una sintaxis fílmica, concebida a partir de la interrelación de planos como si fueran oraciones y párrafos, con lo que nace otra forma de aproximación al estudio de lo cinematográfico.

Sobre este aspecto de estudio, Émile Benveniste (1979) realiza algunas de las aportaciones más notables. El autor plantea la narración fílmica a partir de la distinción entre enunciado y enunciación cinematográfica que recoge Bordwell:

“El enunciado es una parte de un texto, una cadena de palabras, frases u oraciones unidas por principios de coherencia y percibidas como constituyendo un todo. La enunciación, por otra parte, es el proceso general que crea el enunciado. Según Benveniste, la enunciación consiste, principalmente, en el propio acto”. (Bordwell, 1996: 21).

La enunciación incluye al propio hablante que pone en funcionamiento el código lingüístico, al oyente (compañero de diálogo) y algunas referencias al mundo compartido. Por lo tanto, contempla la situación del propio enunciado. Inicialmente, Benveniste la concibe como algo que abarca el proceso comunicativo completo, aunque lingüistas posteriores comenzaron al partir del estudio de los elementos por los que el hablante deja su marca en el mensaje transmitido.

Las teorías de Benveniste tuvieron trascendencia en el mundo del cine. Algunos autores, como Christian Metz, intentan descubrir los elementos discursivos que el enunciado disfraza de historia, aunque la cámara proporcione al espectador la ilusión de que es él mismo el sujeto enunciante del texto, es decir, se presenta como una historia en la que han sido borradas todas las marcas de

enunciación. Sea como fuere, aunque Bordwell reconoce que el estudio de la narración cinematográfica a través de la concepción diegética ha supuesto un gran ímpetu sobre todo al estudio del estilo fílmico, sugiere que debe abandonarse el estudio de la enunciación debido a la falta de legitimidad de la mayoría de componentes propiamente lingüísticos en un entorno como el cinematográfico. Según el autor:

“Necesitamos una teoría de la narración que no esté unida a analogías vagas o atomísticas entre sistemas representacionales, que no dé primacía a ciertas técnicas y que sea lo suficientemente amplia como para cubrir muchos casos, y a la vez lo suficientemente flexible como para discriminar entre tipos, niveles y manifestaciones históricas de la narración”.
(Bordwell, 1996: 26).

En el fondo, lo que se intuye en estas palabras es la idea de una teoría de la narración cinematográfica con entidad propia y no surgida, como hasta el momento, por la interrelación de conceptos propios de otros ámbitos de estudio.

d) La transformación

Jacques Aumont (1995) también plantea importantes reflexiones en torno al fenómeno de la narración, de la que destaca con mayor fuerza la insistencia en el hecho de que el cine sea un medio esencialmente narrativo.

De esta forma, en primer lugar, el autor hace referencia a la circunstancia de que el medio no sólo representa un objeto, sino que lleva a cabo esta tarea con el ánimo de hacer patente su presencia. La representación, por sí misma, conduce a la narración, al mostrar al mismo tiempo un conjunto de valores y un universo social al que pertenecen.

Aumont hace referencia a un segundo incidente que permite relacionar cine y narración. En los primeros tiempos del aparato cinematográfico, éste se

contempla como una atracción de feria. Para obtener cierta legitimidad, el cine imita los procedimientos narrativos de lo que entonces se interpreta por artes nobles, como son la novela y el teatro de los siglos XIX y XX.

A las circunstancias mencionadas debe añadirse el hecho de que la imagen en movimiento está en perpetua transformación. Todo, aún los elementos que muestran una menor conexión con el movimiento y la animación - como los paisajes -, está inscrito en una duración determinada y, por tanto, es susceptible de ser transformado. De esta circunstancia aparece el vínculo entre narración y cambio. Pero, no todo lo que pertenece al ámbito de la narración tiene por qué pertenecer al ámbito de lo cinematográfico. Lo narrativo es por definición extracinematográfico, puesto que hace referencia tanto a la novela, al teatro, como a una conversación cotidiana. Se ha elaborado fuera del cine y antes de su aparición.

e) La necesidad de comunicación

Peña Timón (2001) plantea otra perspectiva de la narración vinculada a la necesidad del hombre de comunicarse con los demás. Para el autor, en la historia se presenta como una forma constante y tal vez ineludible de comunicación entre los seres humanos. Su utilidad se encuentra de esta forma en su capacidad de expresar el contenido de la acción del individuo.

Desde esta perspectiva, existen cuatro aspectos fundamentales: la necesidad de contar una historia, la importancia de representación de la condición humana como motivo interesante, la manifestación en última instancia del ansia de comunicación del ser humano y de conferir sentido a lo que nos rodea.

f) La síntesis del sentido de la narración cinematográfica

Independientemente de las acepciones y puntos de vista desde los que se maneje el significado del término narración, éste contempla un conjunto de elementos al que todos los autores mencionados en estas páginas se refieren.

Según Peña Timón:

“La narración audiovisual es una historia (una serie de acciones y acontecimientos que suceden a un personaje en un espacio y un tiempo), contada por alguien (una instancia narrativa) desde un punto de vista determinado, de inherente interés y sentido humanos, que constituye una unidad de acción, y todo ello manifestado en un soporte audiovisual: cine, radio y televisión”. (Peña Timón, 2001: 24).

Los distintos autores que se han pronunciado sobre esta estructura coinciden en la existencia de partes diferenciadas, como se ha podido comprobar hasta ahora, aunque denominen a cada una de ellas de forma distinta. El baile de conceptos llega al extremo de utilizar con un mismo término para designar materias de significación distintas según los investigadores.

Las dos esferas fundamentales determinadas por la narración representan el qué y el cómo de un texto cinematográfico. Mediante la partícula interrogativa qué se está haciendo referencia a una esfera relacionada con la significación, con aquello que se está contando. El cómo denota la materia de significación dispuesta de una forma concreta; es la expresión particular utilizada para transmitir ese sentido final al que se ha hecho referencia. Aristóteles emplea los términos *praxis* y *mythos* para cada una de ellas; Chatman, al igual que hará después García Jiménez, opta por *historia* y *discurso*; los formalistas rusos usan *fábula* y *trama*; mientras que Bal emplea *fábula e historia*.

En la presente investigación se emplean los términos historia –para hacer referencia al significado - y discurso –determinada como la forma en la que se ha

utilizado el material de significación-. Cualquiera de las acepciones utilizadas por los autores referidos sirve del mismo modo. Sin embargo, puede provocar confusión el empleo del mismo concepto para hacer referencia a elementos distintos, como ocurre al confrontar las teorías de Chatman y de Bal, por ejemplo. El discurso, por definición, muestra acepciones relacionadas con los elementos que determinan el lenguaje cinematográfico, como señalan las teorías de Francesco Casetti y Federico di Chio (1998).

Según el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, la definición de fábula tiene las siguientes acepciones:

“1. Breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados. 2. f. Cada una de las ficciones de la mitología. La fábula de Psiquis y Cupido, de Prometeo, de las Danaides. 3. f. En las obras de ficción, trama argumental”.

Por lo tanto, si en la propia definición de fábula interviene principalmente el concepto de relato, que en su explicación en este mismo diccionario hace mención explícita al acto de la narración, parece una solución más propicia dar uso al que en este caso es el más directo y concreto. Además, la fábula como tal proviene de una tradición literaria que provee al término de una riqueza de conceptos que pueden resultar equívocos al trasladarlos al cine.

El concepto de trama también puede resultar engañoso, por cuanto esta denominación se utiliza en la mayoría de manuales (Chatman, 1990) para hacer referencia a la relación creada a partir del desarrollo de las acciones y los acontecimientos de un relato, como se estudia más adelante.

Por todas estas razones expuestas se ha elegido el término de relato, historia y discurso, aunque, una vez más, se debe insistir en que aunque las

nomenclaturas son distintas para cada autor, todos muestran unos componentes similares en torno a cada concepto.

De esta forma, el relato queda determinado como un conjunto de acontecimientos delimitado. Sin embargo, la distinción de éstos últimos no se realiza de forma arbitraria, sino que deben estar sujetos a una serie de leyes a las que se hace referencia. En primer lugar, los acontecimientos se ordenan de una forma que puede diferir de la cronológica, es decir, que el discurso los puede presentar de una manera concreta que no siga fielmente el orden temporal en el que se manifestarían realmente en la historia. La segunda condición necesaria también está relacionada con el tiempo explicita la determinación de una cantidad de tiempo específica de los elementos representados a partir de su duración en el relato.

En la distinción de las condiciones que afectan a una y otra materia de estudio de la narración, Bal (1998) plantea una reflexión curiosa en torno a los elementos que aparecen. La autora observa la materia que finalmente le llega al espectador como una transposición de esa misma sustancia, sometida a una serie de cambios en el acto de narrar. Por lo tanto, el relato es el resultado de la inferencia de la narración sobre el material de la historia.

Por este motivo, la investigadora se refiere a la dotación de rasgos distintivos a los actores (con lo que surge el concepto de personajes, esto es, actores individualizados); el mismo procedimiento respecto al espacio (con lo que éstos se transforman en lugares específicos); y a la relación propia de todos estos elementos en el desarrollo del relato; esta condición citada implica a los actores, los acontecimientos, los lugares y el tiempo, tanto en el estrato del relato como en la consecución de significaciones simbólicas, alusivas o de otro tipo.

Los cambios que operan en los materiales de la historia transpuestos en el relato por la narración son manifestados a través de la existencia de un punto de vista específico desde el que se produce el fenómeno de la transmisión del relato.

Con el conjunto de elementos, en su combinación y disposición necesaria, se obtiene una historia determinada por rasgos concretos, a los que la autora se refiere como *aspectos*. A partir de este momento se puede hablar de una dimensión particular del relato constituida por la mixtura de los elementos que lo forman en sus distintos aspectos.

Sobre esta base teórica de los textos narrativos aparece otro concepto que va a ser fuente de interpretaciones múltiples en diferentes teorías. El relato cinematográfico necesita ser transmitido por alguien, por un agente que relate. Este agente no es el propio creador del texto narrativo, sino un portavoz ficticio, un *narrador*.

La aparición de una personalidad creadora responsable de la narración, y de figuras que permiten la transmisión del mismo, es lo que se denomina *instancias narrativas*.

2.3. Las instancias narrativas

La narración cinematográfica es el proceso por el que una historia, convertida en relato, es transmitida a un espectador. Pero, ¿cuáles son los elementos que permiten el desarrollo de ese mecanismo? ¿Cuál es la estructura que facilita la operatividad en el intercambio de información?

La tradición sobre los estudios en narrativa ha concedido una gran importancia a los elementos a través de los que se transmite el significado al público, es decir, a las instancias que intervienen en el relato de la historia. Sobre este aspecto del producto cinematográfico Chatman (1990) considera que en la medida en la que se cuenta algo, debe haber alguien que lo haga efectivo. Esto es

a lo que el autor se refiere con el concepto *voz narrativa*, responsable en último término de la transmisión de la información.

Además de entender el relato como una estructura que permite esta acción descrita, para analizar de forma correcta el fenómeno por el que el significado de la historia llega finalmente, así como las figuras y formas que intervienen en el mismo, el investigador debe tener en cuenta dos dimensiones del acto. Por un lado, el conocimiento de los hechos por parte del espectador, que permite a los mecanismos la aparición de pistas concretas sobre la forma adecuada de entender los hechos. Por tanto, en una primera esfera, destaca una vía de significación en la que intervienen los fenómenos del punto de vista, la focalización, la ocularización y la auricularización. Por otro lado, es necesario además atender al conocimiento de los hechos por parte del narrador. Efectivamente, la segunda distinción corresponde al estudio de la posibilidad de intervención de un personaje determinado que transmite al público unos hechos concretos.

Por tanto, son necesarios unos datos ofrecidos a partir de una orientación específica para que el receptor interprete una historia. Esta información constituye el resultado de la actuación de un personaje encargado de transmitirla. Sin embargo, en la recepción de información hasta el espectador es preciso tener en cuenta otras consideraciones respecto a las figuras que intervienen en la concepción del conjunto relatado.

2.3.1. Las “voces” de la narración

Una de las consideraciones que más ha preocupado a los investigadores en el campo de la narrativa cinematográfica ha sido la de identificar con claridad aquellas instancias que intervienen en la transmisión del relato de forma particular, diferenciándolas del conjunto de personajes que están inscritas en el proceso general de la narración.

Las consideraciones llevadas a cabo por Seymour Chatman (1990) sobre este aspecto ofrecen grandes posibilidades en este sentido. El autor señala la necesidad de entender el fenómeno del relato –y debe tenerse presente que se habla de narración como estructura comunicativa- atendiendo a la aparición de diferentes figuras que entran a formar parte del proceso de la transmisión del mensaje filmico. Esta estructura se vincula a las ideas sobre comunicación expuestas por Roman Jakobson (1975), leído más tarde y aplicado al cine por Christian Metz (2002), en su definición particular del relato.

La idea del cine como proceso comunicativo es también expuesta por las teorías de los autores italianos Francesco Casetti y Federico di Chio. Para ellos:

“La comunicación, en su propio desarrollo, por un lado proporciona una definición de los participantes, de la finalidad y de los modos que la sostienen; y por otro hace que tales elementos actúen como verdaderos principios reguladores. El efecto es la reabsorción de los términos y las condiciones del intercambio en el interior de lo que se intercambia: el objeto que se transmite y en torno al cual se interactúa es también el terreno de la transmisión y de la interacción. [...] El film, pues, como cualquier texto, se dedica a inscribir en sí mismo la comunicación en la que se encuentra encerrado, revelando de dónde viene y a dónde quiere ir”. (Casetti y di Chio, 1991: 221-222).

Chatman²² señala la necesidad de destacar en todo acto comunicativo la aparición de unas instancias narrativas del relato, que forman un grupo complejo

²² Otros autores ya habían señalado figuras semejantes, como ocurre con *el gran imaginador* que concibe Albert Laffay, un personaje ficticio e invisible que elige y organiza el relato.

en el que intervienen las siguientes figuras²³: un *autor real*, un *autor implícito*, un *narrador*, un *narratario*, un *espectador implícito* y un *espectador real*²⁴.

El *autor real* es la persona responsable del producto cinematográfico. En el caso del cine, aunque en el proceso creativo se entiende que el responsable máximo es el director²⁵, el autor es una figura múltiple, ya que es necesario que concurren una gran cantidad de oficios y especializaciones para que la obra pueda ser finalmente realizada. Como tal, el término hace referencia al conjunto de personas responsables de la creación de un producto cinematográfico gracias a la mediación de su acción conjunta.

No se debe confundir a esta persona física con el *autor implícito*. Wayne Booth (1974) se refiere a éste como la versión del propio autor implícita en la obra. El fenómeno de lo implícito se deriva del hecho de que su imagen va a ser el resultado de la construcción en la mente del espectador a través del material ofrecido en la pantalla. Es el responsable de establecer las normas de la narración desde las que se construyen los códigos culturales aptos para su interpretación. En este mismo sentido, Roland Barthes distingue entre el “que habla en el relato” (narrador), “el que escribe en la vida” (autor implícito), y “el que es” (autor real).

²³ Existen autores que no comparten esta visión de la narración como un proceso comunicativo, como ocurre con David Bordwell (1996: 62). El autor critica la dificultad de encontrar estas entidades en una gran cantidad de obras filmicas y considera que se debe entender el proceso como un conjunto de indicaciones para la construcción de una historia. Lo importante en este caso es la aparición de un perceptor, es decir, que la narración sugiere en ocasiones la generación de informaciones a partir de las cuales el espectador entiende que existe un narrador.

²⁴ En realidad, las dos últimas figuras que señala Chatman son el *lector real* y el *implícito*, aunque en este texto han sido sustituidos por sus equivalentes en el proceso comunicativo de la obra filmica.

²⁵ La producción de un filme necesita de una intensa labor creativa en la que participan guionistas, montadores, músicos, actores, y un largo etcétera del que el director es, finalmente, su responsable directo. Entre los diversos aspectos que debe manejar éste último se encuentra también el de coordinar la labor creativa del conjunto. Por ese motivo, esta figura es considerada como el garante de la película, a pesar de la importancia de otros oficios involucrados.

El complemento ideal de la figura anterior es el *espectador implícito*, es decir, el público presupuesto para la obra. En este caso, atendiendo a la narración como estructura comunicativa, esta figura constituye el conjunto de personas que se inscriben por sus características concretas en un ámbito de interpretación ideal de la historia a partir del mantenimiento de un punto de vista similar al del autor implícito.

La importancia de las figuras del autor y espectador implícitos es resaltada por Casetti y di Chio (1991), que aseguran que estos elementos abstractos rigen de alguna manera los principios generales sobre los que se construye el texto. Esta situación tiene lugar en dos sentidos: por un lado, el autor distribuye en la obra la lógica que construye el relato. La segunda forma muestra la clave desde la que se interpreta. Si el primero representa un proyecto comunicativo, el último muestra unas condiciones de lectura del mismo.

El *espectador real* es, como se ha podido deducir a partir de los datos ofrecidos hasta ahora, el conjunto de personas que contemplan el producto cinematográfico. Constituye de nuevo, como en el caso del autor real, una instancia ajena a la narración, que mantiene una versión de ambos –autor y espectador implícitos – a partir de la adopción y el manejo de un punto de vista similar.

Sea como fuere, la aparición de las dos últimas figuras definidas por Chatman como instancias narrativas – el narrador y el narratario – no son una condición indispensable para que se desarrolle el relato.

El narratario es un término extraído por este autor sobre la obra de Gerald Prince (1971). Constituye un recurso del autor para mostrarle al espectador real cómo comportarse como espectador implícito. Su función puede ser desarrollada por un personaje que de alguna forma recibe una información y, por su reacción, su interpretación o sus comentarios muestra al espectador cómo debe entender los

hechos expuestos; también se puede manifestar a partir de las herramientas del discurso.

El narrador y el narratario existen en el relato como la posibilidad de hacer explícitos las figuras abstractas del autor y el espectador implícitos. Al indagar en la concepción a través de las teorías de los autores italianos Casetti y di Chio (1991), esta afirmación parece factible, aunque no es un dato que se deba entender sólo a partir de esta posición. Al menos no siempre, puesto que el narrador puede representar un punto de vista diferente al que se le presupone al autor y estar, por tanto, enfrentados²⁶.

Las reflexiones en torno al narratario sitúan al investigador ante los entresijos y las herramientas que permiten los elementos del discurso. En este caso, la existencia de esta figura es más patente a partir de la utilización de emblemas de recepción que así lo hagan manifestarse (como los prismáticos o el objetivo de una cámara fotográfica), las presencias extradiegéticas que suponen una llamada directa a la dimensión de la recepción, las figuras de los observadores que suponen una verdadera proyección del papel de los receptores últimos del mensaje, o el llamado *espectador de estudio*, que es una representación de los personajes ante una proyección o un documento audiovisual de cualquier tipo en el propio espacio de la película.

El narrador es, finalmente, aquel personaje que pertenece al relato y traslada al espectador la información sobre los hechos de la obra. Su relevancia y variedad de formas implican la necesidad de dedicarle una mayor atención, como se hace en los apartados siguientes.

Cada apartado está relacionado con una esfera distinta de la narración cinematográfica. El *autor real* y el *espectador real* se mantienen al margen, como

²⁶ Sería el caso del *narrador no fidedigno*. Esta figura se analiza en el epígrafe 2.3.2. *La voz del relato*.

entidades pertenecientes al origen y el final del acto comunicativo. El relato se estructura a partir de las manifestaciones en el mismo de las dos figuras anteriores, por lo que sólo pueden reconocerse el *autor* y el *espectador implícito*. Entre la historia y el discurso se incluyen aquellas figuras que tienen su manifestación como personajes. Sólo puede hablarse, por tanto, del *narrador* y del *narratario*.

2.3.2. La “voz” del relato

La problemática en torno a la figura del narrador ha sido uno de los temas que más controversias han suscitado en el desarrollo de las teorías de los narratólogos. A lo largo de la historia del estudio de los textos cinematográficos y literarios, muchos teóricos se han referido a este personaje con nomenclaturas diferentes y funciones distintas, dependiendo de los objetivos desde los que se planteaban su estudio.

Si se ha hecho referencia a que en la circunstancia en la que el relato adopta un punto de vista particular no se debe hablar necesariamente de narrador, sí que cuando un narrador expone los hechos se debe ser consciente de que muestra forzosamente un punto de vista particular: el suyo propio.

Según Prósper (1991: 19), el narrador se puede definir como aquel personaje de la ficción que cumple, entre otras posibles funciones, la de informar de los diversos sucesos que acontecen a un conjunto de personajes o a uno sólo de ellos, y como intermediario entre la historia y el espectador. Se trata pues de un personaje de ficción que actúa como intermediario para aportar información al público bajo la mediación de su punto de vista particular. En la narrativa clásica, es el único personaje que puede dirigirse al espectador, para que no se rompa el

“efecto de transparencia”²⁷. La información transmitida suele ser puntual, contribuyendo de esta forma a resumir o a economizar en el relato.

Las teorías cinematográficas de Jaques Aumont (1995) insisten en esta concepción de la figura presentada, de la que destaca como función esencial la de seleccionar entre los procedimientos que existen para transmitir información. De éstos no es el creador, pero sí el usuario el que consigue con su trabajo comunicar al espectador. Aunque esta definición sería válida, en general, para la mayoría de los investigadores en el tema, existen múltiples clasificaciones y teorías a las que se debe atender para esbozar al menos las diversas perspectivas con las que se puede abordar el estudio de esta figura en el entorno del relato.

De esta forma Prósper realiza su método de estudio atendiendo a la forma que tiene el narrador de dirigirse al público. Es posible, siguiendo este criterio, distinguir entre un narrador implícito – aquel que no manifiesta de forma concreta su acción, bien porque no parezca dirigirse a nadie o bien porque parezca orientarse hacia otro personaje – y uno explícito que alude a los espectadores de forma directa.

Existe un caso particular de esta última forma de dirigirse al público: el flash-back recordado de un personaje. Como señala Jean Mitry (2002: 74), el flash-back no muestra lo que piensa un personaje, sino aquello en lo que piensa, mediatizado por sus impresiones. Lo que el espectador contempla en pantalla constituye una representación de los recuerdos del protagonista de la escena desde el punto de vista particular desde el que los rememora. En este caso, la interacción con el público es máxima.

²⁷ Se entiende con esta denominación a aquellos relatos cuyo discurso ha sido concebido ocultándole al espectador los mecanismos de registro de la imagen que han conseguido mostrarle lo que percibe en pantalla. La cámara no es patente en ningún momento y el público parece asistir a una realidad en la que nadie se percata de su presencia.

A partir de las aportaciones de hombres como Norman Friedman, Brooks y Warren, Castagino, Imbert o Tacca, Prósper (1991) también hace referencia al narrador a partir del grado de integración en los acontecimientos que narra o de la cantidad de conocimiento que tiene de los mismos. Según el primer criterio, se puede distinguir entre aquellos que participan en las acciones y los que no intervienen en ellas. Se entiende que participa en lo relatado cuando de alguna manera ha vivido o ha tenido la posibilidad de observar los hechos a los que hace referencia. Esta intervención puede ser principal –el narrador coincide con el protagonista de los hechos-, notable –si es un secundario-, o puntual –participa en una acción concreta o es un mero testigo-.

Si se atiende al grado de conocimiento de los hechos que muestra el narrador, es posible llevar a cabo otra clasificación diferente. Es considerado entonces un personaje, y como tal, la información que posee la ha conocido por su participación en los acontecimientos o por cualquier referencia informativa que se produzca en el relato y a la que haya podido tener acceso. Su comunicación se limita a las posibilidades que le brinda la ficción. Por lo tanto, se relata lo que se conoce porque ya ha acontecido, con lo que tiene conocimiento de un proceso que se ha llevado a cabo por completo, por lo que está en disposición de valorar los hechos de una forma global, con perspectiva sobre los mismos.

Sobre estas circunstancias se puede analizar el grado de conocimiento que posee el narrador de los hechos y cómo distribuye la información a lo largo del relato. El criterio de distinción nace de la comparación entre lo que sabe el narrador sobre los acontecimientos, con respecto a los personajes y, por último, con el espectador.

Sobre los primeros, puede tener una información completa cuando los datos que suministra al espectador es suficiente por sí misma para que éste entienda la situación de forma coherente. Cuando éste no es el caso, la

información es parcial. Es frecuente que la narrativa clásica recurra al conocimiento fragmentado suministrando luego a través de otros componentes del relato los datos necesarios que el espectador necesita para comprender el suceso y a los que la figura que aquí se estudia tiene imposibilitado el acceso.

Con respecto al resto de personajes, el narrador sabe más que todos ellos, puesto que además de los acontecimientos concretos a los que ambos tienen acceso, los conoce y los califica teniendo en cuenta cómo actuaron en la historia, pues él tiene una visión global de la misma. Sin embargo, puede ocurrir que no posea todos los datos de un personaje, o que existan determinadas situaciones concretas sobre las que alguien posee más información.

Por estos motivos expuestos, Prósper afirma que:

“El espectador normalmente sabe más que el narrador. En principio, y dado que la información procede del narrador, el grado de conocimiento debería ser similar. Pero esto no es así. El narrador tiene menor conocimiento de aquello que se relata que el espectador, por esta información adicional que recibe el espectador y nunca puede proceder del narrador”. (Prósper, 1991: 43-44).

Aunque este hecho, como se ve más adelante, depende del tipo de narrador que posea el relato.

Existen numerosas informaciones suministradas por el narrador de las que no puede tener un conocimiento como el espectador, simplemente, por las propias características del relato cinematográfico que se construye sobre la imagen y el sonido. Puede por ejemplo tener noción de un determinado hecho en el que no está presente, pero no sabe exactamente cómo se desarrolló éste, mientras que el espectador, de alguna forma, tiene que verlo proyectado sobre la pantalla. El conocimiento del narrador es, en este caso, menor que el del público, aunque los

propios mecanismos del medio cinematográfico permitan que este hecho pase desapercibido.

La obra de Genette (1989) introduce importantes consideraciones en torno a la reflexión sobre esta figura. El autor francés distingue entre un narrador que pertenece al mundo ficcional -propiamente, la acción de narrar de un personaje-, y el que cuenta la historia desde una perspectiva extraída temporalmente de los hechos representados. Esta diferencia permite hablar de tres tipos fundamentales de esta figura del relato: el *autodiegético*, el *homodiegético* y el *heterodiegético*.

En el primer caso, existe alguien que cuenta sus propias vivencias como personaje central de la obra, desde su madurez y su experiencia, pues hace partícipe al que contempla de sus propios recuerdos y vivencias.

El *narrador homodiegético* es aquel personaje que relata los hechos o parte de ellos desde su posición y visión de la historia, a la que puede aportar su madurez y su experiencia²⁸, aunque no es el protagonista. Destaca también en este caso una posición personal del narrador, su subjetividad, una actitud emotiva, un distanciamiento temporal y, como consecuencia, las afirmaciones sentenciosas sobre la historia.

El *narrador heterodiegético* es aquel que transmite los hechos pero no participa en la historia. Se trata de una figura omnisciente al que se le presupone un conocimiento absoluto de la diégesis. Para García (2003: 107), aporta la visión y la sabiduría de un dios. Conoce todos los datos de los hechos acaecidos, además de los pensamientos, los sentimientos y las ideas de los propios personajes.

²⁸ Pero el personaje puede tener acceso a los hechos que narra de formas diferentes. Esta idea, le sirve a Prince (1971) para distinguir entre un *narrador intradiegético homodiegético* o *intradiegético heterodiegético*. El primero de ellos hace referencia al que participa de alguna forma de los hechos a los que alude. En cambio, el heterodiegético es aquel personaje que no interviene de forma directa, pero recibe información de lo acaecido a través de otras fuentes.

Genette señala además las diferentes funciones que puede cumplir un narrador a partir de los diversos aspectos planteados en el relato. Se habla, en primer lugar, de una *función narrativa*, en la que se persigue fundamentalmente transmitir la historia, por lo que su desarrollo tiene especial trascendencia en esta esfera señalada. A continuación, se destaca una *función de control*, que opera sobre el texto cinematográfico, sobre el que puede señalar articulaciones y contribuir a la organización del discurso. La *función de comunicación* se relaciona con el planteamiento de la situación narrativa y con la figura del narratario. Éste último puede mantener diálogos con el narrador, reales o imaginarios²⁹. La *función testimonial o de atestación* puede relacionarse con la emotiva del lenguaje en los escritos de Jakobson (1975), pues explica el tipo de relación del narrador con la historia, ya sea ésta afectiva, moral o intelectual. Por último, Genette destaca una *función ideológica* en la que se realizan comentarios sobre el desarrollo de la historia.

Una de las clasificaciones más importantes en torno a esta figura definida es la de Norman Friedman (1975), que diseña para el análisis de los textos literarios un estudio que surge de la interrelación entre tres factores fundamentales: la naturaleza, la extensión y el conocimiento del narrador, su función participativa en la historia y los mediadores de la percepción subjetiva. Con estas tres premisas mencionadas, el autor explica las diferentes posibilidades que surgen. De esta forma, Friedman destaca una *omnisciencia neutra* (la historia se conoce a través de un narrador que actúa de forma impersonal y que decide cuándo realizar intrusiones e injerencias), una *omnisciencia editorial* (en la que es una especie de dios que tiene acceso a cualquier pensamiento, idea y conoce el

²⁹ La teoría de Genette distingue entre un *narratario real* y uno *imaginario*, que es el propio espectador, al que se alude de forma directa cuando el primero no aparece en pantalla como personaje.

final del relato), una *omnisciencia injerente* (participa de la historia como protagonista o como testigo), una *omnisciencia selectiva* (en la que se accede al conocimiento sin la existencia de un narrador que destaque, sino por las acciones y los diálogos de los personajes de la diégesis), y, por último, una *omnisciencia multiselectiva* (en la que se produce la información a través de las acciones y diálogos).

Jaap Lintvelt (1981) realiza otra clasificación muy relacionada con la de Friedman, con la que coincide en muchas de sus formas. Inspirada a su vez en el trabajo de Genette, la tipología de Lintvelt se basa en la aplicación de cuatro criterios básicos. El primero de ellos se refiere a la identificación de los mediadores que intervienen en el relato, de lo que se desprenden las figuras del narrador y de los actores como posibles formas de orientar al espectador.

A continuación, Lintvelt propone un narrador homodiegético o heterodiegético a partir de su participación o no en la historia que se relata. Para este autor, el narrador autodiegético de Genette sería una forma particular de lo homodiegético, pues constituye un personaje que interviene en la narración contando su propia historia.

El tercer elemento de clasificación permite distinguir la naturaleza y el grado de percepción de los mediadores. De esta forma se habla de dos formas de discernimiento para el narrador: percepción *externa ilimitada* (que sería el equivalente a la omnisciencia externa de Friedman) y una percepción *interna ilimitada* (como la omnisciencia interna); y de dos formas para los actores: una *externa limitada* (incluye el aspecto de los personajes) y una *interna limitada* (donde el narrador asume el punto de vista del personaje limitado a lo que éste conoce de sí mismo).

El último criterio de Lintvelt se determina a partir del establecimiento o no de un mediador fijo en la transmisión del relato. Desde esta circunstancia, se habla

de una percepción que puede ser fija, variable o neutra. En ésta última se excluye toda mediación subjetiva en la orientación de la información. Este razonamiento es cuestionado por muchos autores, debido sobre todo a las características del relato en las que parece imposible no encontrar algún tipo de orientación, como señala García (2003).

Jean Pouillon (1970) elabora en cambio su clasificación a partir del concepto de “visión”, entendido como la orientación del sentido del filme. El autor distingue una *perspectiva narrativa* (con la que designa que el sujeto que percibe sea el narrador con conocimiento absoluto –visión por detrás- o sea el propio personaje –visión con-); y una perspectiva en profundidad, en la que se habla de un narrador que tiene acceso a la conciencia de los personajes limitándose a lo que le permite el desarrollo del relato.

Muy relacionada con los trabajos de Pouillon se encuentra el trabajo de Tzvetan Todorov (1981). El elemento fundamental con el que éste último construye su teoría se basa en el concepto de *aspecto*, entendido como la diferencia de conocimiento que existe entre el narrador y los personajes que intervienen en la trama. De esta forma, el autor diferencia entre tres tipos de narradores: el que posee un mayor conocimiento que el personaje (sería el equivalente a la visión por detrás de Pouillon), el que sabe tanto como los personajes (visión con) y el que sabe menos, puesto que sólo conoce lo que se ve y oye (un narrador con visión desde fuera en la clasificación del autor anterior).

Las teorías de Booth (1974) han sido utilizadas al comenzar este apartado por su labor en torno a las instancias narrativas. Sus estudios abarcan también la definición del narrador, que en este caso parte de la diferencia entre lo representado y lo ausente. El escenificado es un personaje que puede mostrar diversos tipos de comportamiento en el relato. De esta forma, Booth distingue un *puro observador* (no se inmiscuye en la historia ni en los hechos, ni prevé el

futuro de los personajes), un *pequeño influyente* (asume las funciones de control), el *influyente poderoso* (un personaje con un papel central), y el *profesional autoconsciente* (un narrador con consciencia de sí mismo y de sus funciones).

La segunda diferenciación del autor hace referencia a un narrador no representado. El relato muestra en este caso las acciones y los diálogos sin comentarios, como ocurre en la definición de tipo neutro de Lintvelt.

Por último, resultan muy interesantes las aportaciones al estudio del tema de Germán Gullón (1976), ya que determina su teoría a partir de las pretensiones del narrador sobre el espectador. Con esta idea de fondo, Gullón distingue entre un *observador* (aquel que es testigo de unos hechos extraídos de la realidad que pretende comunicar al público), un *narrador imaginativo* (inventa su propia realidad), uno *mitógrafo* (que pretende hacer partícipe a los espectadores de un mundo regido por el mito), el *didáctico* (transmite algún tipo de enseñanza) y el *moralizante* (cuyo objetivo es influir en el comportamiento).

Independientemente del tipo de clasificación que se utilice en el análisis, es necesario señalar que se manifiesta de algún modo cuando existe una vinculación con el creador de la obra cinematográfica. Según Fernando Canet: “En última instancia, el narrador del relato es sin duda alguna el autor del mismo. El relato nace de sus ansias de contarle al espectador su particular visión de la historia”. (Canet, 2003: 179).

Por otro lado, existen actos de habla en los que el narrador no realiza la función propia de aportar información sobre hechos, acciones o acontecimientos, sino que crean alusiones a la propia persona sobre la que se relata. Chatman (1990) se refiere a estas manifestaciones peculiares como *comentarios*, entre los que distingue dos tipos fundamentalmente: los *implícitos* y los *explícitos*. Los *implícitos* son aquellos que realizan observaciones irónicas sobre un determinado elemento. El mecanismo resulta complejo, ya que funciona a partir de la relación

comunicativa establecida entre un narrador y un narratario sobre un personaje – narrador irónico- o, de una forma más amplia, entre autor y lector implícito. En este caso, se informa sobre acontecimientos del relato que, a partir de lo que el espectador entiende por sí mismo, resultan falsos. El narrador es no fidedigno, por cuanto los acontecimientos no pueden corresponderse con los datos inferidos de la historia. Se convierte de esta forma en un personaje sobre el que opinar y obtener conclusiones.

Los *comentarios explícitos* se basan en la propia mención del narrador sobre elementos de la historia con determinadas acotaciones. A partir del carácter de éstas, se puede distinguir entre la interpretación, el juicio, la generalización y el narrador auto-consciente.

La interpretación es la explicación manifiesta del significado, la importancia o la esencia de una historia. En este sentido, podía entenderse como la expresión propia del juicio y la generalización, con matices apropiados a cada uno. Por sí misma, es un intento relativamente exento de valores de explicar un elemento del relato. El juicio, sin embargo, tiene un componente de evaluación moral desde el que se aclara una actuación o una situación concreta. La generalización hace referencia a verdades universales o a hechos históricos reales con los que compara la narración.

Todas estas categorías de comentarios explícitos se llevan a cabo por la acción del narrador sobre elementos del relato. La narración auto-consciente es una nota de esta figura sobre la historia, a partir de su conciencia de la existencia del discurso como herramienta de construcción de significados. Posee una expresión consciente de su función y su trabajo para el espectador, de su propia condición de artificio. Explora la relación entre sus funciones y la propia realidad.

La tradición de los estudios sobre narrativa ha incidido en aspectos distintos de la transmisión de información al espectador. Uno de los problemas a

los que se les ha dedicado una mayor cantidad de investigaciones ha sido al del conocimiento y la gestión de éste ante el público.

Sin embargo, contemplar el saber sobre unos hechos obliga a reflexionar sobre un aspecto concreto de esta información. Se habla de conocimiento, pero en esta idea no debe entenderse como un conjunto de informaciones, como si la asepsia fuera algo ajeno al proceso. Todos los datos se interpretan, se ofrecen desde una perspectiva concreta que ayuda al espectador a entender la historia desde un prisma específico. El relato es, en sí mismo, el resultado de la interpretación de una historia. En su determinación influyen la focalización, la ocularización, la auricularización y el punto de vista.

En cierto modo, el *punto de vista* ha sido el término que la tradición ha utilizado en mayor número de ocasiones. Sin embargo, como señala Chatman (1990), su sentido no es unívoco, por lo que se puede utilizar para hacer referencia al punto físico desde el que se capta una imagen, al universo de creencias o a la capacidad motivadora y de implicación del objeto que se percibe. De esta circunstancia surge la necesidad de buscar nuevas fórmulas que permitan construir un vocabulario de mayor precisión que englobe las diferentes acepciones sobre las que se debe centrar el estudio de la gestión del conocimiento cinematográfico³⁰.

2.3.3. La transmisión del discurso

La tradición de los estudios sobre narratología ha concedido una gran importancia al planteamiento del concepto del *punto de vista*. Prósper se refiere a este término destacando que *“todo relato, todo proceso narrativo, implica de*

³⁰ La obra cinematográfica es, como ya se ha afirmado, fruto del trabajo combinado de un equipo de creadores desde cuyo punto de vista particular se narra el relato. El director es su mayor representante. En algunas ocasiones, su condición de autor implícito sobre la pantalla se muestra de forma explícita, poniéndola de forma evidente ante el espectador, como ocurre con directores como Alfred Hitchcock, que realiza apariciones fugaces en sus obras.

manera necesaria la consideración de abordar los acontecimientos y los personajes que lo constituyen a partir de un eje donde se dote de sentido y unidad a lo que se cuenta” (1991: 9).

Desde este eje que destaca el autor quedan determinadas las características desde las que el espectador comprende los componentes del relato que le están siendo presentados. El punto de vista se entiende como el espacio cognitivo desde el que se desarrolla e interpreta la información del relato.

Existen otras denominaciones utilizadas con este mismo sentido definitorio, como ocurre con los términos “post of observation”, foco de narración o visión. Sin embargo, punto de vista es el más utilizado. Prósper (1991: 13) insiste en su validez para hacer referencia a las diversas formas de abordar una historia (en la narración) desde diversas opciones (cada una de ellas implica que se muestre algo y, al mismo tiempo, que algo se omita), elecciones en la manera en que será mostrada (cómo serán presentados personajes y acontecimientos) y puntos de observación para organizar las acciones y los acontecimientos.

Seymour Chatman (1990: 164) utiliza una definición similar para explicar el concepto. Para este autor, el punto de vista es el lugar físico o la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tienen relación los sucesos narrativos. Por lo tanto no es la expresión, sólo es la perspectiva con respecto a la que ésta se realiza.

Sobre esta materia han trabajado investigadores como Percy Lubbock (1969) que lo define como “*la relación en la cual el narrador es presentado*”; o Todorov (1997), que expresa que es “*la relación entre el narrador y el universo representado*”; o Brooks y Warren (1963), que hablan de “*la disposición y criterio –intención intelectual- a través de las cuales el material del relato es representado*”.

Casetti y di Chio (1991: 234) hacen referencia al punto de vista aplicándole un sentido doble que resumen en la siguiente frase: “*Es un solo lugar ideal desde el que se capta para mostrar y desde el que se muestra para hacer captar*”. Los investigadores logran señalar así la dicotomía que envuelve al concepto. En su definición, se manifiesta como aquello que permite el nacimiento de la imagen en la elección precisa de un lugar desde el que filmar, en un espacio, a unos personajes que resulten unas acciones concretas. Paralelamente, es también la marca del destino de esa imagen, en cuanto señala las líneas adecuadas de prolongación en el entendimiento más allá de la pantalla sobre la que se proyecta el relato.

Sin embargo, aunque la interpretación es correcta, la primera acepción es más bien un *punto de vista óptico*³¹ de la imagen, con implicaciones físicas. Se considerará la segunda como definición explícita del concepto al hacer evidente la relación con el conocimiento y la interpretación sobre la que se construye el relato.

La mayoría de las aportaciones realizadas sobre el punto de vista hasta el momento se han llevado a cabo desde el entorno literario, salvo la de Chatman, Prósper y los autores italianos Casetti y di Chio. En la narrativa cinematográfica hay que tener en cuenta la peculiaridad específica del cine como medio que conjuga la imagen y el sonido. La técnica pone sobre la pantalla a unos personajes y acontecimientos concretos, lo que produce inevitablemente unos efectos específicos en el espectador. Un mismo acontecimiento, en distintas películas, varía de forma sustancial a partir de la utilización de determinadas herramientas del discurso, como la colocación de la cámara, la composición de la escena o la interacción entre lo visual y lo auditivo.

³¹ Este concepto se define en el epígrafe 2.6.3. *La puesta en escena cinematográfica*.

Sobre la concepción del punto de vista en el relato existen dos posibilidades de disquisición. Por un lado se encuentra la interpretación general del filme. En este caso, la definición hace referencia al carácter global que utiliza un autor para contar una historia. En el cine clásico³² esta definición se entiende como si se permaneciese una perspectiva objetiva sobre los acontecimientos. Sin embargo, este hecho no deja de ser una ilusión para el espectador, producida fundamentalmente por un proceso técnico que persigue el llamado “efecto de transparencia cinematográfico”.

El punto de vista particular se refiere a la visión adoptada por un personaje sobre una serie de acontecimientos o situaciones, y “*se materializa con crear una serie de expectativas compartidas entre el personaje y el espectador*”. (Prósper, 1991: 100). En el caso del cine, el director puede elegir colocar la cámara en el punto de percepción específico de un personaje. Es el llamado *plano subjetivo*³³.

Casetti y di Chio (1991) relacionan la focalización con el punto de vista. Se define el filme como un conjunto de focalizaciones, en cuanto a que reconstruir el punto de vista supone elegir entre el conocimiento que se muestra y aquel que se debe omitir en el relato, lo que influye en la interpretación desde la que se conoce la historia.

Es necesario saber distinguir con propiedad la diferencia que existe entre el concepto destacado y el propio narrador. La manifestación del relato a partir de la percepción de la realidad de uno de los personajes que interviene en la historia

³² Se entiende como tal al cine de Hollywood que se desarrolla desde la segunda década del siglo XX hasta los años 60, aproximadamente. Según David Bordwell (1996: 156), se trata de “*una configuración específica de opciones normalizadas para presentar la historia y para manipular las posibilidades del argumento y estilo*”.

³³ El plano subjetivo es aquel que ofrece al espectador las imágenes que contemplan los personajes al situar la cámara en la misma disposición espacial en la que éstos se encuentran, simulando de esta forma en pantalla lo que vería el sujeto que protagoniza la toma.

no implica necesariamente que éste actúe en ese momento como narrador de la misma.

2.3.4. El conocimiento de la historia

Gérard Genette es uno de los autores que ha llevado a cabo una mayor tarea investigadora sobre la gestión del conocimiento de la historia y el espectador. El teórico francés trabaja sobre el término focalización relacionado con el del punto de vista. La elección le supone la ventaja de trabajar con mayor precisión, sobre un vocabulario más técnico y restrictivo, en el que se deben utilizar los términos de *focalización*, *ocularización* y *auricularización*.

a) La focalización

Genette (1989) denomina focalizador al personaje que permite al público la inmersión en la información de la narración. La focalización es la relación entre el conocimiento del espectador y el de los personajes que intervienen en el relato, que ofrecen información desde su interpretación particular de la historia. Con la utilización de este término, el autor francés centra la atención sobre la capacidad de este personaje de mostrar su visión particular sobre los acontecimientos que está transmitiendo al espectador a partir de la información que ambos comparten, o de las diferencias que existen entre los mismos: *“Para evitar el carácter específicamente visual que tienen los términos de visión, campo y punto de vista, recogeré aquí el término un poco más abstracto de focalización”* (Genette, 1989: 244).

A partir de esta afirmación constatada, se puede entender que se hace referencia a la forma que adopta el foco del relato. Para Gaudreault y Jost (1995), es el punto de vista cognitivo adoptado por la narración.

Como Genette, García (1996) insiste en la idea de que es el focalizador el responsable de transmitir el centro de orientación del relato, aunque en esta idea debería estar más explícito el trasfondo de conocimiento que implica el manejo de este vocabulario en torno a estas cuestiones específicas. En este caso, los términos focalización y narrador pueden parecer similares, pero no lo son. El narrador es aquel personaje –pues pertenece al relato- que transmite una información al espectador a través de su particular punto de vista. El focalizador es el personaje que protagoniza las acciones, y con este hecho, transmite información. La focalización sería propiamente la relación que existe entre los elementos presentados y la concepción a través de la cual se presentan. La orientación a la que se someten los sucesos desde la focalización debería diferenciarse en cierto modo de la propia orientación del punto de vista, construida sobre unos parámetros interpretativos específicos en los que trabaja el relato.

El narrador y el focalizador plantean una reflexión interesante en el plano de la estructura de la narración. Efectivamente, mientras que la focalización hace mención explícita a un personaje que lleva a cabo unas acciones concretas y por tanto, el ámbito en que se inscribe su materia primordial es en el de la historia – luego reflejada en el relato-, el narrador es una función que adquiere su propia determinación en el mismo relato, al entrar en interacción con un espectador al que transmite los acontecimientos. Su función como tal no existe en la historia.

Genette (1989) utiliza el término introducido por Jean Pouillon (1946) para hablar de las diferentes formas en las que un relato es transmitido al espectador a partir de un punto de vista determinado. Se encuentran tres posibilidades: *focalización cero, interna y externa*.

La llamada *focalización cero* es aquella en la que el relato se desarrolla sin la intervención de ningún personaje específico. La historia parece que se transmite por sí misma, con un desarrollo de la narración que no parece tener fin ni límites,

en la que incluso se tiene acceso a los propios pensamientos de los personajes. Por este motivo, el espectador tiene la posibilidad de conocer en todo momento más información que los propios personajes³⁴, por lo que sólo él tendrá la oportunidad final de desvelar el sentido completo de la historia que se le narra. Así ocurre normalmente cuando la película pretende desarrollar la sensación de suspense.

La *focalización externa* se produce cuando existe un personaje fundamental a través del cual se transmite la información de la historia³⁵. La narración trabaja en este caso sobre la capacidad y las limitaciones que ofrece este actor. Las fuentes fundamentales de información se producen en los diálogos y las acciones presentes en pantalla. El focalizador principal posee una mayor información que el espectador, pues éste no tiene acceso a sus pensamientos, sentimiento e ideas. El espectador sabe menos que el personaje, como ocurre cuando la obra se construye sobre un enigma.

En cuanto a la *focalización interna*, utiliza los mismos recursos de información de la focalización externa, es decir, un personaje que sirve como medio para acceder a la historia, las acciones y los diálogos como fuentes de información, a las que se les añade la propia conciencia del personaje, sus pensamientos, sus miedos, sus fantasías y sus deseos³⁶. El nivel de conocimiento es similar: el focalizador posee la misma información que los espectadores, como ocurre cuando se pretende sorprender a estos últimos.

Aumont (1995), no utiliza los términos de focalización interna y externa, sino que habla de *focalización de un personaje y sobre un personaje*. La *focalización sobre un personaje* es aquella en la que el relato se transmite a través

³⁴ A este respecto, se puede consultar la obra de David Bordwell (1995), en las páginas 57-58 y 75, en torno a lo que se considera un *narrador omnisciente*.

³⁵ Bordwell (1995) se refiere a este fenómeno como *de narración limitada*.

³⁶ Bordwell (1995: 78) destaca el punto de vista subjetivo, lo que sería una categoría similar al focalizador interno.

de un personaje al que la cámara sigue. La *focalización de un personaje* se manifiesta sobre todo con la cámara subjetiva.

Sea como fuere, en su último escrito al respecto, Genette reafirma sus postulados en torno a la focalización:

“Por focalización entiendo, pues, una restricción de campo, es decir, un hecho, una selección de información. [...]. El instrumento de esta (posible) selección es un foco situado, es decir, una especie de estrangulamiento de información que no deja pasar más de lo que le permite su situación”. (Genette, 1998: 51).

b) La ocularización

El propio Genette (1989) hace referencia a la distinción que debe establecerse entre saber y ver, es decir, entre la focalización y la ocularización. Éste último concepto se entiende en su estudio como una forma de focalización establecida por la relación que existe entre lo que ve el personaje y lo que visiona el espectador.

André Gaudreault y François Jost utilizan este mismo concepto para distinguir entre conocimiento –focalización- y visualización. En este caso, tan importante para un arte como el cine, la ocularización se ocupa de la relación que existe entre lo que ve un personaje y lo que percibe el espectador a través de lo que le muestra la cámara: *“Un plano, o bien está anclado en la mirada de una instancia interna a la diégesis y se produce entonces una ocularización interna, o bien no conlleva una tal mirada y es una ocularización cero”.* (Gaudreault y Jost, 1995: 141).

De nuevo, como en el caso de la focalización, existe una clasificación que distingue distintos grados de ocularización. En primer lugar, la *ocularización cero* es aquella que no se centra en la mirada específica de ningún personaje para

determinar lo que ve el espectador. Lo que se muestra en la pantalla no está relacionado con lo que percibe ningún sujeto de la diégesis, sino con lo que recoge la cámara. Es el llamado *nobody's shot*³⁷ en la profesión cinematográfica. En este caso, puede tratarse de un instrumento que se sitúa al margen de los personajes intentando mostrar la escena de la mejor forma posible, sin que quede constancia de la existencia de una herramienta de filmación. O, por el contrario, la posición o los movimientos del aparato pueden subrayar la autonomía del relato al mostrar los sucesos que forman la historia. El espectador percibe más cosas a través de la mirada que cualquier personaje.

La *ocularización externa* es difícil de encontrar en los manuales que tratan este tema. Son muchos los autores que, como Gaudreault y Jost, definen el resto de elementos pero no hacen referencia a esta situación concreta. Se produce cuando el espectador ve menos de lo que percibe un personaje. No resulta demasiado difícil encontrar ejemplos en el cine: los actores pueden estar desarrollando sus acciones en una habitación en la que la cámara permanece fuera, y el espectador sólo puede percibir a través de ésta los sonidos de lo que ocurre en ese lugar.

La *ocularización interna* se centra en un personaje concreto que determina el propio punto de vista desde el que el espectador recibe las imágenes. Su mirada es la responsable de lo que el espectador percibe en la pantalla. Dependiendo de las diferentes formas que tiene el creador del mensaje cinematográfico para construir dirigir la mirada del público, se pueden distinguir dos formas de ocularización interna: primaria y secundaria. El espectador ve lo mismo que el personaje en ambos casos, aunque es necesario señalar la existencia de matices en la manifestación de cada uno.

³⁷ La traducción literal del término significa "*nadie dispara*". El espectador tiene la sensación de que no existe ningún personaje que pueda percibir lo mismo que él está viendo en pantalla.

En el primer caso, *la ocularización interna primaria*, se sugiere la mirada de un personaje mediante la utilización de algún efecto de la cámara que permita identificar fácilmente a un personaje o lo que ve. Así ocurre cuando se mira a través de una puerta –la cámara adopta la posición de un ojo de cerradura-, de unos prismáticos, o se difumina un poco para simular unos ojos miopes o alcoholizados. A esta clasificación también pertenece la posición subjetiva del aparato, que adopta la visión del personaje al situarse sobre el espacio desde el que éste contemplaría la escena.

La ocularización interna secundaria determina que la subjetividad de la imagen está construida por el montaje –el uso del plano y el contraplano en un diálogo, por ejemplo – o por la contextualización del discurso.

Aumont (1990: 151) no utiliza el término específico de ocularización, pero sí que intuye su importancia al señalar que la focalización no sólo debe implicar el conocimiento de que posee un personaje, sino también lo que ve.

Se ha hecho referencia a la ocularización como la forma de gestionar la información del relato a través de la mirada de los personajes. Casetti y di Chio (1991) realizan una clasificación que permite distinguir entre cuatro tipos de mirada en torno a este concepto. De esta forma, se puede diferenciar en todo relato cinematográfico la aparición de una mirada *objetiva*, *irreal*, de *interpelación* o *subjetiva*.

La mirada objetiva es aquella en la que el relato parece contarse por sí mismo, es decir, buscando en el espectador el efecto de transparencia al que ya se ha hecho referencia anteriormente. Se accede a la realidad de una forma directa. Para llevarla a cabo, existen varias posibilidades válidas, como la ocularización cero, en la que el relato se configura sin atender a la visión de un personaje específico que le sirva de acceso a la diégesis.

El segundo punto de la tipología expuesta es el de la mirada irreal. En este caso, las características que permiten las herramientas del discurso ofrecen al lector un relato puntualizado por algún tipo de intencionalidad comunicativa. Los movimientos de cámara, el congelado de imagen, la iluminación o la composición contribuyen a resaltar un aspecto específico que pretende ser transmitido.

Como ocurre en el caso anterior, la interpelación rompe el efecto de transparencia tan importante en el cine clásico. Se trata de una narración autoconsciente que busca la complicidad de un espectador al que interpela de forma directa. Casetti y di Chio (1991: 249) afirman que “*presenta un personaje, un objeto o una solución expresiva cuya función principal es la de dirigirse al espectador llamándole directamente: es el caso de la voz over, de lo didascálico, de la mirada a la cámara, etcétera*”. Su objetivo es el de hacer explícito el proyecto comunicativo de la película.

En cambio, la mirada subjetiva representa la propia visión del personaje en primera persona. Para ello, el ángulo de la cámara coincide con el de visión del protagonista de la escena. La mirada subjetiva puede hacer referencia a la visión literal del actor desde un ángulo concreto y centrado en un espacio específico, o a la particular proyección de sus fantasías, deseos y sueños.

Sea como fuere, el término ocularización implica la necesidad de entender que existe otra forma de entregar información al espectador a través de uno de los recursos fundamentales de la proyección, como es la imagen. Sin embargo, el cine es un medio para cuya entidad trabaja otro elemento de gran importancia, como es el sonido. Chatman (1990) considera que la película multiplica las posibilidades del punto de vista puesto que juega con dos canales de transmisión de información: el de la vista y el del oído.

Jost (1983) plantea igualmente la separación de los puntos de vista visual y cognitivo. Por ello, distingue la ocularización –la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje ve- de la auricularización.

c) La auricularización

En el cine, como medio que basa su discurso en la interrelación de las herramientas de la imagen y el sonido, es necesario atender a la información que el espectador puede obtener a partir de los datos que le suministre la banda sonora.

Gaudreault y Jost (1995) destacan la auricularización como la posición auditiva de un personaje respecto al conocimiento de la misma que posea el espectador. De forma similar al caso de la ocularización, se pueden distinguir tres formas fundamentales de atender a la relación entre la película y el público a partir de la banda sonora.

La *auricularización cero* se produce cuando sólo el espectador puede escuchar una determinada reproducción de sonidos. Gaudreault y Jost (1995) también incluyen en este sentido la utilización de las variaciones de nivel de intensidad en los ruidos y la música para lograr la inteligibilidad de los diálogos. No hay ningún personaje en este caso con acceso a esta información sonora.

De nuevo, como ocurre en el caso de la *ocularización externa*, los manuales de cine no tienen en cuenta la mención de una *auricularización externa*, en la que el espectador oye menos que el personaje. De nuevo es sencillo encontrar un ejemplo: el personaje puede estar alejado de la cámara, hablando por un teléfono móvil. El espectador ve el desarrollo de esa conversación, pero no percibe lo que se dice en ella.

En cambio, en la *auricularización interna*, el espectador oye lo mismo que el personaje. Es necesario distinguir dos formas posibles de relación entre el

espectador y el filme. En primer lugar, puede desarrollarse una *auricularización interna primaria*, en la que la banda sonora se filtra a través de lo que oye el personaje de la película. En muchas ocasiones, se recurre al eco, o a un volumen bajo de sonido para señalar la distancia en el espacio físico en el que se sitúa aquel que oye respecto a la fuente sonora que origina la información. Son formas de introducir al público en el espectro de sonidos que puede percibir el protagonista de la acción.

Por último, la *auricularización interna secundaria* hace referencia a una banda sonora que reconstruye lo que se puede escuchar en el cine gracias a la utilización del montaje o de la representación visual de los movimientos del personaje que gestiona el acceso al sonido. Así, puede que el actor realice movimientos sorprendido por la ubicación física desde la que se emite un determinado sonido, o se tape los oídos, con lo que a continuación disminuye la cantidad de ruido que percibe el espectador.

2.4. El relato cinematográfico

Resulta una tarea difícil ofrecer una definición de relato cinematográfico puesto que en su concepción final se debe atender a una pluralidad de términos que provienen tanto del campo de la investigación literaria como de la cinematográfica, teniendo en cuenta además las distintas acepciones que existen a partir de los diferentes objetivos que dirigen su finalidad científica.

En el propio campo específico del cine resulta alentador en aras de un vocabulario científico universal y compartido que los distintos planteamientos ofrecidos mantengan la constante de hacer referencia a una dicotomía del relato formulada en torno a dos esferas determinantes: el contenido y la expresión. La confusión se encuentra sin embargo en las diferentes terminologías empleadas, puesto que mientras algunos autores -como Chatman (1990)- utilizan los

conceptos de historia y discurso, otros como Erlich (1975) o Bal (1998) prefieren distinguir entre fábula e historia.

En el epígrafe sobre narración se especifican las circunstancias por las que se prefiere la elección del término relato, recogido incluso a partir de su dimensión narrativa en el propio diccionario de la lengua española, como concepto que aglutina a la historia y el discurso.

2.4.1. Las propiedades del relato

Paralelamente a las terminologías que se han utilizado en las teorías, existen rasgos comunes aceptados por todos los investigadores en lo que supone la concepción global de la materia de estudio. Uno de los teóricos que mayor repercusión ha tenido entre sus colegas en este sentido ha sido Christian Metz (2002: 25-35), que consigue delimitar de forma apropiada la definición de relato cinematográfico a partir de un conjunto de condiciones que son imprescindibles. En primer lugar, la unidad global que forma se formula como un todo –del que Aristóteles dirá que posee principio, mitad y final-, clausurado, que se opone al mundo real.

Aunque el autor no insiste más en la explicación que le lleva a afirmar la aparición de un inicio y un final en el relato cinematográfico, esta idea ha sido desarrollada por otros teóricos, como Gaudreault y Jost (1995: 26). Incluso cuando una película se propone explícitamente narrar algunas horas extraídas de la vida de un hombre, la organización de esta duración obedece a un orden, que supone al menos un punto de partida y un final, y que difícilmente abarca la organización de la vida real.

Junto a la constatación de dos puntos temporales relacionados, presenta además otras circunstancias relacionadas con este elemento, como es el caso de su doble secuencia temporal. El cine recoge en el mismo acto narrativo la

temporalidad de lo narrado –sucesión cronológica de los acontecimientos- y el tiempo del mismo acto narrativo –lo que dura el visionado de la película.

La narración es también un discurso, y como tal, se conforma a partir de la interrelación de una serie de enunciados que remiten necesariamente a la existencia de un sujeto que origine el proceso. Según Metz (2002), dado que se habla, es necesario que alguien hable.

La existencia de una instancia que enuncia se puede relacionar con la presencia de otro que interpreta y, al percibir el relato, irrealiza lo que se está narrando. Al relatar un hecho, el espectador se sitúa ante algo que se concibe finalizado – a partir también de la secuencialidad y causalidad a la que está acostumbrado – y situado en otro lugar.

El último criterio necesario es el de entenderlo a partir de la muestra de un conjunto de acontecimientos, en el que éstos se consideran la unidad fundamental. Por todo lo dicho, Metz hace referencia a un discurso cerrado que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos.

Gaudreault y Jost matizan las propiedades que adquiere el relato cinematográfico en relación al discurso que contribuye a darle forma. El cine se construye sobre la interacción de la banda de imagen con la de sonido, lo que permite hacer referencia a su entidad doble. Efectivamente, los creadores del texto cinematográfico disponen de una gran variedad de elementos significantes que, además, en la interacción de ambos multiplican sus posibilidades.

La definición de Metz es compartida por la mayoría de autores que estudian la narración cinematográfica, que destacan una serie de condiciones necesarias que deben estar presentes para que se pueda considerar como tal. Constituye, finalmente, el resultado de la manifestación de la narración, que logra transformar ante el público el material abstracto de la historia y el discurso.

Desde esta perspectiva, en la división tradicional a la que han hecho referencia la mayoría de narratólogos contemporáneos cuando se plantean el estudio a partir de la existencia de una estructura concreta, estas tres entidades – relato, historia y discurso-, poseen una relación tan estrecha que resulta difícil entender qué aspecto específico de la narración se circunscribe a cada uno de ellos.

El inicio del proceso se sitúa en la narración. Aumont y otros se refieren a éste como el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca. Con esta definición se establece un vínculo entre el enunciado y la enunciación que se puede rastrear en el relato. Por lo tanto, éste es la manifestación final del proceso, lo tangible proyectado ante un público que puede de esta forma acceder a través de la materialidad de lo que se le proyecta a la abstracción de la historia y el discurso.

Estos mismos autores destacados insisten en este razonamiento:

“El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar una historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja”. (Aumont y otros, 1995: 106)

De nuevo, en su definición intervienen los conceptos de historia y discurso, aunque reconocidos como elementos de sentido distinto incluidos en un mismo acto.

Los problemas surgen cuando se distinguen las partes reconocibles de una narración, pero se mezclan las funciones y componentes de unas con otras. Fernando Canet (2003) distingue el relato de la historia y el discurso, aunque atribuye al primero la inclusión de los acontecimientos, los personajes y la

transformación. En su obra se afirma incluso que *“dedicamos nuestro tiempo de ocio a disfrutar de mil y una historia fascinante fruto de la creatividad artística puesta de manifiesto en el teatro, danza, pintura, novela y, por supuesto, en el cine”*. (2003: 11). Este mismo autor especifica que la narración permite que las historias permanezcan inolvidables en la memoria colectiva. Por lo tanto, se está haciendo referencia a una entidad propia de la historia a la que luego califica como relato, atribuyendo a éste los rasgos específicos de una y otra categoría. Si el elemento aludido es la materialización del acto productivo ante el espectador, y por tanto, un material tangible, no se le pueden agregar además los componentes abstractos de la historia, puesto que si bien es cierto que el relato supone su materialización ante el espectador, su ámbito de reflexión no se circunscribe al mero acto de visionado. Los componentes que se manifiestan necesitan de una entidad propia donde ser estudiados y comprendidos en su relación. Esta actividad necesita de un nivel de abstracción que no proporciona la materialidad de lo que se visiona en la pantalla, que supone únicamente su expresión final.

2.4.2. La relación del relato con la historia y el discurso

De hecho, el propio Canet ofrece una reflexión bien interesante sobre la relación que existe entre la historia y el relato, y que niega la validez de sus propios planteamientos iniciales:

“Parece obvio pensar que todos y cada uno de los acontecimientos de la historia no podrán ser abordados por la narración. Por otra parte, la narración puede presentar en el relato material no perteneciente a la historia, es decir, extradiegético como, por ejemplo, los títulos de crédito o la banda sonora no contextualizada en el espacio narrativo. Asimismo, la narración puede sugerir aspectos de la historia que no son mostrados explícitamente en el relato”. (Canet, 2003: 14).

Si el relato puede presentar material que no le pertenece a la historia – porque en realidad estos elementos se formulan propiamente en el discurso -, y la historia, de igual forma, contiene elementos que superan al primero, que están más allá de lo que muestra, entonces sus ámbitos de estudio e interpretación deben ser necesariamente distintos, y los elementos que se inscriben en uno y otro, aunque tengan una esencia común, deben estar diferenciados.

Por otro lado, se ha hecho referencia a la obra de Aumont y otros autores (1995), que destacan el relato en cuanto enunciado en su materialidad, es decir, como un texto narrativo que transmite una historia. Para llevar a cabo este cometido, es necesaria la concurrencia de distintas premisas que permiten el desarrollo adecuado de la narración. El espectador debe comprender de forma adecuada, en principio, la legibilidad del filme, es decir, la manera en la que éste desarrolla las acciones y la forma en la que presenta los acontecimientos. Esta circunstancia se corresponde con la segunda condición expuesta por el autor, que destaca la necesidad de una coherencia interna que se corresponde en muchas ocasiones con factores como el estilo de la película, el género o la época. Por último, el orden del relato y su ritmo se establecen en función de la orientación del visionado, a partir del cual el espectador se somete a los procesos de la narración que logran despertarle suspense, sorpresa o calma, y que hace referencia tanto a la disposición de las partes de la película como a la puesta en escena.

Casetti y di Chio (1998: 172) insisten en la idea del relato como forma de presentación del material extraído de la historia. La dimensión significativa de la historia reúne los tres elementos esenciales de cualquier narración: le sucede algo, es decir, ocurren acontecimientos (intencionales o accidentales, personales o colectivos, ricos en consecuencias o muertos en sí mismos, de larga duración o momentáneos); le sucede a alguien o alguien hace que suceda: los acontecimientos se refieren a personajes (héroes o víctimas, definidos o anónimos,

humanos o no humanos) los cuales por su cuenta se sitúan en un ambiente que los acompaña o de alguna manera los completa; el suceso cambia poco a poco la situación: se registra una transformación.

Por lo tanto, se comprueba de nuevo la insistencia de los autores de esa manifestación en el relato de los elementos de la historia a través de un discurso específico. Las tres unidades señaladas se conjugan en el acto de la narración, que supone la expresión material de una y otra. Por todo lo dicho, la manifestación tangible del acto narrativo que es el relato remite al investigador al estudio de la historia y el discurso como dos esferas distintas con funciones diferentes.

2.5. La historia

En el epígrafe correspondiente al relato cinematográfico se hace referencia a éste como el resultado tangible de la narración, que logra transformar ante el público el material abstracto de la historia a través del discurso. Si el primero es una materialización concreta, aquello sobre lo que opera el cambio se encuentra en las esferas de la historia y el discurso. Es necesario por tanto reflexionar sobre los componentes que intervienen en el conjunto del proceso para definir correctamente el programa completo.

Son muchos los autores que han dedicado parte de sus obras al estudio de la estructura y elementos de la historia cinematográfica, aunque de nuevo –como ocurre en la mayoría de elementos incluidos hasta el momento- la terminología empleada es variada y distintos son los ámbitos científicos desde los que se ha abordado la materia.

La formulación de lo que significa el término en el entorno del estudio de la narración comienza, en muchas ocasiones, por su distinción de la materia sobre la que se fundamenta el relato. De esta forma trabajan los autores franceses Gaudreault y Jost (1995: 43), que afirman que la historia es *“la serie cronológica*

de los acontecimientos relatados, por oposición al relato, que es la manera de relatarlos". En sí misma, se interpreta como el significado o contenido narrativo, como ya había señalado Chatman (1990) en su obra.

La idea de que la historia expresa un contenido narrativo sirve a otros autores para calibrar la extensión del concepto. Aumont y otros (1995: 113) insisten en la expresión de elementos ficticios que surgen de lo imaginario, ordenados unos con otros en un desarrollo, una expansión y una resolución final. El resultado es un todo coherente organizado en una secuencia de acontecimientos.

La autonomía señalada permite insistir en la conveniencia de establecer una separación entre la concepción del relato y de la historia, pues ésta última encuentra su coherencia en sí misma y no en el relato que la expresa, que es la manifestación de un resultado. La historia, estudiada bajo esta perspectiva, forma un universo propio, por lo que se emplea para definirla el término *diégesis*. Los investigadores encuentran el origen de este último concepto en las obras de Aristóteles y Platón:

"La diégesis es la historia comprendida como pseudomundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado³⁸ del relato: es la ficción en el momento en que no sólo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo". (Aumont y otros, 1995: 114).

Esta interpretación de la diégesis remite a un término que posee, en cierto modo, mayor entidad que la historia, pues se identifica con la creación de un pseudo-mundo ficticio sobre el que opera el relato. Finalmente, se traduce en todo aquello que evoca en el espectador, por lo que a través de esta definición se entiende con mayor insistencia la diferente concepción que debe existir entre el

³⁸ El discurso es, como se verá, su significante.

relato y la historia: el primero proyecta un conjunto de elementos reconocibles sobre los que el espectador construye la dimensión final de la historia. Esta circunstancia lleva a Marie Anne Guerin (2004) a afirmar que es el propio espectador el que termina el proceso de la narración.

Bordwell (1996) insiste en la importancia del espectador en este ámbito, pues es el responsable de establecer lazos causales, espaciales o temporales entre los acontecimientos³⁹ narrativos, con lo que incorpora finalmente la acción como una cadena cronológica estructurada a partir del esquema causa-efecto e inscrita en una duración y un espacio dados. Espacio, tiempo y causalidad forman una misma unidad en este caso.

La actividad del público al reconstruir la historia funciona entonces a partir de los esquemas prototípicos que posee –su conocimiento sobre personas, tipos de acciones y localizaciones-, por esquemas plantilla –o prototipos de historia-, y por esquemas procesales –búsqueda de motivaciones y relaciones causales, temporales o espaciales-. Se infiere la historia a partir de lo que ha sido representado en pantalla. Sin embargo, este hecho no implica necesariamente que sea el equivalente al relato, pues éste sólo posee lo que por su carácter representativo permite reconstruir sobre la primera.

La historia y el relato muestran diferentes principios a través de los cuales queda manifiesta la relación establecida entre ambos aspectos de la narración, como muestra Bordwell. En primer lugar, la existencia de acontecimientos provoca en el espectador la necesidad de inferencia entre ellos, por lo que será el principio de causalidad el que rijan la conexión entre unos y otros. En esta lógica narrativa, el argumento puede facilitar el proceso de conexión alentando sistemáticamente al público o, por el contrario, puede complicarle el

³⁹ El significado para la teoría narrativa de este concepto se explica en el epígrafe 2.5.2. *Los sucesos: las acciones y los acontecimientos filmicos.*

establecimiento de una construcción específica ofreciéndole pistas falsas que le impiden la comprensión adecuada.

La dimensión temporal de la narración supone otro de los ámbitos en los que es posible encontrar conexiones específicas. Sobre este vínculo concreto existe una gran tarea investigadora, sobre todo a partir de los postulados de Gérard Genette (1989), que analiza la doble dimensión temporal de una obra cinematográfica basándose en el orden, la duración y la frecuencia de la misma⁴⁰.

Finalmente, el espacio constituye otra forma de relación entre los elementos referidos debido a que los acontecimientos de la historia deben representarse como si tuvieran lugar en un encuadre específico. Las dos esferas se unen a través del contexto espacial que los envuelve.

Por otro lado, en el apartado del relato se ha hecho mención de las ideas de Francesco Casetti y Federico di Chio, que insisten en la necesidad de que en la proyección de la narración es necesario que se desarrollen unos acontecimientos, a unos personajes concretos y que se registre una transformación de algún modo. Éstas serían, junto a las señaladas por Christian Metz, las variables imprescindibles del relato, como ámbito en el que se manifiestan. Pero es en la historia donde encuentran su lugar de definición y el entorno que ayuda a comprenderlas.

De la misma forma, se afirma en ese mismo apartado que Bordwell entiende la narración como un proceso mediante el cual el argumento –relato- y el estilo -discurso- interactúan para construir la historia ante el espectador. El establecimiento de vínculos entre las diferentes esferas de la narración queda de nuevo de manifiesto.

⁴⁰ Esta forma de estudio de la dimensión temporal de un relato se explica con mayor detalle en el epígrafe 2.6.1. *El tiempo cinematográfico*.

Finalmente, el relato conforma la percepción de la historia mediante la selección de la cantidad de información que ofrece, su grado de pertinencia y la correspondencia formal entre la presentación y los datos ofrecidos. En su cometido puede provocar la aparición de lagunas de información, dilación o redundancia, su amplitud y su profundidad, guiando con todo ello el proceso interpretativo del público.

Las relaciones entre lo que Bordwell denomina argumento y la historia, y la representatividad a la que se ha hecho referencia, le lleva a la conclusión de que la historia no es un acto enunciativo no marcado, sino un conjunto de inferencias del que no se puede extraer la conclusión de hablar de la conexión entre estas dos esferas de forma similar a la dicotomía que existe entre historia y discurso. Sin embargo, lo que Bordwell parece dejar de lado es que esa dicotomía no es posible respecto a la expresión de la historia, sino entre ésta y la forma de presentación, es decir, entre la historia y el discurso, a los que corresponde la formulación de un relato.

La definición de otros investigadores aborda una perspectiva similar sobre la necesidad de distinguir este concepto, aunque utilicen una terminología diferente. Éste es el caso de Mieke Bal (1998). La autora hace referencia a una teoría de los textos narrativos que es interpretada a partir de la interrelación de tres dimensiones complementarias, esto es: el texto en sí mismo, la historia y la fábula. Con el primer término se hace referencia a un conjunto de signos lingüísticos finitos y estructurados, transmitidos por un agente que forma una narración, que está a su vez constituida por dos esferas: la historia o disposición específica y particular de una fábula; y la fábula o contenido concreto de significación, que se entiende como un conjunto de acontecimientos lógicos y cronológicamente ordenados causados o experimentados por unos agentes. Si se compara con la teoría definida por investigadores como Metz, Gaudreault o Jost, el término de

fábula equivale al de historia cinematográfica. La autora ha variado el contenido de los términos respecto a la tradición narratológica, aunque se mantiene el mismo esquema de funcionamiento y una interpretación similar.

Estas distinciones se encuentran, como ya se ha citado con anterioridad, en la obra de Seymour Chatman. En este caso se utiliza el concepto de historia confiriéndole un significado distinto al de Mieke Bal y similar a la definición expuesta en este epígrafe. El autor hace una referencia específica al contenido y significación de la narración. En este caso, la historia denota al mensaje que propiamente se transmite: el contenido propio al que el espectador es trasladado en el acto narrativo, en la proyección del relato. Son elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente, enlazado y autónomo frente al discurso.

La dificultad de definir el relato, la historia y el discurso, y distinguirlos unos de otros, se encuentra sobre todo en la necesidad de entender ambos conceptos como dos dimensiones de una misma sustancia. El relato es, en último término, la forma de expresar la historia. Por lo tanto, ésta constituye su extensión, el lugar donde encuentra el material con el que dar forma a lo narrado. Mediante la utilización de esta forma de estructurar lo cinematográfico se ofrece la concurrencia de esferas distintas. Se compone de un ámbito signifiante – discurso - y de un ámbito de significación –historia-.

Sin embargo, las definiciones ofrecidas hasta el momento no bastan para abarcar la compleja fórmula que supone el significado de la historia. Para satisfacer esta inquietud, es necesario atender a los elementos que la constituyen, diferenciándolos de aquellos que pertenecen al discurso.

De nuevo esto supone una situación que despierta la discusión entre las distintas concepciones teóricas. De esta forma, aunque se han llegado a señalar

siempre los mismos componentes del relato⁴¹, la controversia surge al decidir qué elementos pertenecen a cada esfera concreta. Chatman (1990: 20) afirma sobre la historia que equivale a “*el contenido o la cadena de sucesos (acciones, acontecimientos) más lo que podríamos llamar existentes (personajes, detalles del escenario)*”. Por tanto, desde su punto de vista, tanto los personajes, como los acontecimientos y el espacio deben estudiarse en la esfera de la historia. El tiempo en cambio aparece vinculado a las propias manifestaciones de las herramientas del discurso.

Bal (1998) propone una distinción interesante por cuanto lleva a reflexionar sobre los mecanismos que permiten la aparición de la historia y los componentes que la conforman, pero es poco operativo en el trabajo del análisis cinematográfico. La autora distingue los mismos componentes en la historia y el discurso, aunque cada uno de ellos será como una especie de par dimensional, con una manifestación distinta en cada una de las esferas señaladas. De esta forma, Bal utiliza los conceptos de actor o lugar cuando se refiere a ellos en el contenido y los de personaje o espacio cuando se encuentran en la dimensión significativa. Se pretende así manifestar que en el discurso se desarrollan una serie de transformaciones –*aspectos* señalará la investigadora- que llevan a cabo un cambio en la entidad de estos componentes⁴².

Otros autores, como Peña Timón, reconocen todos los elementos del relato desde el punto de vista de la historia, por lo que el discurso se limita a una mera articulación de herramientas de la misma.

⁴¹ Existe acuerdo en señalar los mismos elementos necesarios en un relato, aquéllos que se incluyen en la misma definición de narración, como se vio en el epígrafe 2.2. de este capítulo. Deben ser destacados, principalmente, el personaje, los sucesos, el espacio y el tiempo, aunque para algunos de ellos se utilice un tratamiento distinto (como ocurre con los sucesos).

⁴² Si hay un tiempo del discurso y un tiempo de la historia para comparar orden, duración y frecuencia, no tiene sentido incluir el tiempo como un componente de la historia, sino en el discurso, que es donde se exhibe ante el espectador.

La distinción más interesante para el investigador es la de Chatman, pues contempla todos los elementos del relato a partir de las características que los vinculan. La definición de Bal no deja de ser una aportación interesante pero poco operativa, por cuanto esa diferenciación no aporta nada al análisis, de la misma forma que el sentido impuesto por Peña Timón puede provocar el descuido de las características de las herramientas del discurso. Por ello, la solución más propicia parece ser la adoptada por el autor norteamericano. Sin embargo, éste introduce en la esfera de la historia un elemento que parece estar unido al discurso por la propia esencia de la imagen cinematográfica: el espacio.

Por este motivo, los componentes de la historia que serán estudiados son, propiamente, los personajes y los acontecimientos. El tiempo y el espacio se incluyen en el epígrafe que trabaja sobre el discurso, por las circunstancias que se señalan en el mismo.

2.5.1. El personaje

Los estudios sobre narratología han destacado a menudo por la utilización de los personajes como medio de abordar globalmente el conjunto del relato. Existe una gran cantidad de investigaciones cuyo objetivo se centra principalmente en la presentación de sus características, su vinculación a otros aspectos de la trama y su interrelación con otros componentes de la historia. Todas estas actividades han contribuido al desarrollo de diferentes teorías y concepciones sobre este elemento particular y – a través de él - sobre la estructura de la narración y el conjunto de los elementos del relato.

En el epígrafe correspondiente a la narración se hace referencia a la siguiente definición de Peña Timón sobre este concepto: *“Una narración es una historia (una serie de acciones y acontecimientos que suceden a un personaje en*

un espacio y un tiempo), contada por alguien (una instancia narrativa) desde un punto de vista determinado” (2001: 24).

Como puede comprobarse en esta definición, el concepto del que trata este apartado constituye una de las coordenadas fundamentales en la determinación de la historia. Las acciones y los acontecimientos le suceden o son realizados por alguien, como sujeto activo o pasivo de un relato.

Sin embargo, aunque los estudios sobre el personaje y su posición en el proceso general de la narración son prolíficos en la actualidad, su consideración como elemento fundamental de la trama se manifiesta ya en las primeras aproximaciones realizadas al concepto de drama en particular y al fenómeno de la narración de forma general.

De esta forma, en primer lugar es necesario citar a Aristóteles (2000), quien plantea una teoría del personaje en la que éste se define a partir de las acciones que lleva a cabo. El filósofo griego distingue entre el agente que lleva a cabo una acción (*praxion*), del carácter propio que se le añade (*ethos*). Éste último se contempla como innecesario para el drama, aunque es resaltada la necesidad de que cuente en su determinación con un determinado *ethos* fundamental, que provoca finalmente el desencadenamiento de un tipo de actuación u otra.

El autor griego se refiere en este caso al carácter bueno o malo de los agentes, con lo que está vinculando este concepto al de acción. De hecho, como señala Peña Timón (2001: 95), este último elemento está relacionado con la misma definición del concepto desde la época remota de los teatros griegos y romanos. García insiste en la tradición del carácter:

“Originaria y etimológicamente el carácter (jarassein) consistió en la forma de tallar las estacas con las que delimitar un campo de otro. Por extensión pasó a significar sucesivamente el deslinde mismo de dos campos o municipios y, aplicado al arte del teatro, la máscara cuya rígida

expresión servía para ‘deslindar’ visualmente el papel asignado a cada uno de los actores”. (García, 2003: 300).

El carácter, en su concepción moderna, se entiende como una peculiaridad individual del personaje. Debido a esta circunstancia, Chatman (1990) señala que la distinción destacada de Aristóteles puede inducir a errores y hacer más difícil la tarea del análisis. En cierto modo, la consideración del personaje a través de sus acciones de forma tan estricta no permite el desarrollo de un carácter autónomo de la figura del personaje en sí misma. Por lo tanto, este autor considera más apropiado unificar los rasgos que caracterizan a un determinado sujeto de la diégesis sin extraer éstos en función de su origen, es decir, sin vincularlos en su concepción a que sean consecuencia o no de las acciones que van a llevar a cabo.

Una línea de trabajo semejante en gran medida a la de Aristóteles es la constituida a partir de los estudios de los formalistas y algunos estructuralistas, como Vladimir Propp (2000) o Tomashevsky. En sus obras, los personajes se contemplan como productos de la trama con un estatus funcional que se deriva de su condición de actantes, que no de persona. Son agentes que llevan a cabo unas acciones, sin mediar en su concepción y posterior análisis una esfera moral o psicológica.

Para Vladimir Propp constituyen el producto que resulta de las acciones que deben llevar a cabo. A este autor ruso se le debe la concepción de la teoría de los actantes, que contempla a los actores a partir de una esfera de acción en la que se incluyen un conjunto de funciones determinadas⁴³. Thomashevsky añade a esta idea su concepción como un elemento secundario de la trama, un agente que ayuda al espectador a orientarse entre los diferentes motivos y sucesos ofrecidos por la narración. Para este investigador, el personaje tiene importancia como

⁴³ Este es el origen de la teoría que más tarde desarrolla A. J. Greimas, como se expone más adelante.

herramienta que guía al receptor de la historia en su contemplación e interpretación.

También los narratólogos franceses han seguido esta interpretación, pues lo contemplan como un medio y no como un fin en sí mismo. Claude Bremond (1970), por ejemplo, utiliza en sus estudios el análisis de los sucesos sin detenerse a contemplar el papel que desempeña el personaje, con lo que en cierta medida este último queda de nuevo definido sólo en su vinculación a los acontecimientos de la historia.

Sin embargo, otros estructuralistas como Todorov (1974) y Roland Barthes (2001), reconocen la necesidad de una teoría del personaje más abierta y afuncional, donde los rasgos psicológicos manifiestan una importancia mayor. El papel que desempeñan sólo es parte de lo que interesa al público, que también observa aquellas características que poseen independientemente de que tengan una vinculación explícita con una acción.

Más cercano a esta nueva línea de trabajo, Chatman (1990: 121) reconoce la existencia de la historia cuando los sucesos y los existentes se dan a la vez. El autor reconoce el sentido convencional de los estudios mientras determina un nuevo planteamiento cuando afirma que en la narrativa moderna, el gusto predominante es la observación del personaje y depende de la convención de la unidad del individuo. Pero ésa es una conformidad tanto como lo era la antigua insistencia en el predominio de la acción. El autor insiste en la necesidad de establecer una concepción distinta en la contemplación de este elemento de la historia:

“Una teoría del personaje viable debería ser abierta y tratar a los personajes como seres autónomos y no como simples funciones de la trama. Debería mantener que el personaje es reconstruido por el público gracias a la evidencia declarada o implícita en una reconstrucción

original y comunicada por el discurso a través del medio que sea". (Chatman, 1990: 128).

Un personaje tiene una personalidad abierta, sujeta a nuevas especulaciones, visiones y revisiones. La narración es la reconstrucción de un mundo y, por tanto, permite al propio espectador el enriquecimiento a partir de su propia experiencia real o ficticia.

Chatman entiende el personaje como un paradigma de rasgos, es decir, como aquellas formas distinguibles y duraderas que permiten diferenciar a unos individuos de otros. En su teoría de la narrativa, determinan como condiciones previas y necesarias del personaje a los hábitos o manifestaciones usuales del mismo.

La constatación de esta circunstancia es tan importante en la teoría del autor que incluso justifica la creación de una concepción moderna del personaje a partir de la existencia de características que pueden juzgarse contrapuestos. Para Chatman:

"Un rasgo es un adjetivo narrativo sacado del lenguaje ordinario que califica una cualidad personal de un personaje, cuando persiste durante parte o toda la historia (su 'ámbito') [...] Abogo por una concepción del personaje como un paradigma de rasgos; 'rasgo' en el sentido de cualidad personal relativamente duradera reconociendo que tanto puede revelarse, es decir, aparecer más pronto o más tarde en el curso de la historia, como puede desaparecer y ser sustituido por otro". (Chatman, 1990: 133)

Esta definición que entiende la existencia de un paradigma de rasgos ha contribuido a la proliferación de clasificaciones y tipologías más o menos complejas. Chatman sigue en este caso los postulados de E. M. Forster (*Aspects of the Novel* (Harmondsworth, 1962, pág 75) que distingue entre los personajes

esféricos y *planos*. Éstos últimos son aquellos que se definen a partir de la existencia de un solo rasgo, o unos pocos y son, por tanto, previsibles en la determinación de su forma de actuar.

Por el contrario, los *esféricos* son aquellos que se definen a partir de una gran cantidad de variables, pudiendo incluso ser algunas de ellas contradictorias. Una conducta es imprevisible, puede cambiar, manifestarse de una forma diferente en el transcurso de la narración.

La circunstancia de que los estudios sean menos restringidos refuerza el punto de vista teórico que los contempla como estructuras abiertas capaces de generar ideas y significados nuevos ante el espectador.

Un tanto más exhaustiva en la especificación de rasgos, pero similar en la concepción del personaje, destaca la clasificación llevada a por Isidro Moreno (2003) sobre la teoría de Lajos Egri. Se contempla a partir de la interrelación de tres dimensiones diferenciadas: su fisiología, sus rasgos sociológicos y su psicología.

Cada una de estas esferas está determinada por un conjunto de cualidades específicas. De esta forma, en su fisiología se contempla el sexo, la edad, la altura y el peso del personaje, su color de pelo, sus ojos, su piel, la pose que mantiene, su apariencia o sus defectos y aspectos hereditarios. Su dimensión sociológica contempla si el personaje es de clase alta, media o baja, las características de su empleo, el tipo de educación que ha recibido, las circunstancias de su vida familiar, su religión, raza y nacionalidad, su posición en la comunidad, las aficiones que más le gustan, etcétera. Por último, la psicología muestra las circunstancias de su vida sexual y moral, su inquietudes y ambiciones, sus frustraciones y desengaños, el temperamento que manifiesta, la actitud con la que contempla la vida, sus capacidades y cualidades más destacadas, o su coeficiente intelectual.

Sin embargo, las distinciones en torno a los rasgos de los personajes no son la única manera de construir tipologías. Mieke Bal (1998) plantea una reflexión interesante en torno a la concepción de este ámbito de estudio al plantear una dicotomía basada en la diferencia que existe entre actor y personaje. Los primeros son aquellos que causan o experimentan los acontecimientos. Se entenderá como actor no sólo a quien actúe sino también aquel cuyo resultado de sus acciones tiene implicaciones sobre la historia.

Para facilitar el estudio de los personajes, Bal propone la subdivisión de los actores en clases, atendiendo a las intenciones que manifiesten. A partir de este momento, se considerará a los actores como actantes, es decir:

“Una cierta clase de actores que comparte una cierta cualidad característica. Ese rasgo compartido se relaciona con la intención de la fábula en su conjunto. Un actante es por lo tanto una clase de actores que tiene una relación idéntica con el aspecto de intención teleológica, el cual constituye el principio de la fábula. A esa relación la denominamos función”. (Bal, 1998: 34).

De nuevo se vuelve a una concepción de los personajes a partir de las funciones manifestadas en la historia ante el espectador. En este caso, se siguen los planteamientos sugeridos por A. J. Greimas (1976) en torno al concepto de actante. La primera distinción que se hace utilizando esta teoría es entre *sujeto* y *objeto*. Se establece así una relación entre el sujeto que persigue un objetivo y el objetivo mismo, que puede ser otro actor o alcanzar un deseo o una ilusión.

Sin embargo, sólo la labor del sujeto puede resultar insuficiente para comprender la complejidad de los elementos que se interrelacionan con el resultado de la fábula. Existen determinados poderes que pueden contribuir o impedir el objetivo ansiado por el actor. Para estudiar la implicación de este tipo de elementos se habla de *dador* y *receptor*. El primero es todo actor de la fábula

que contribuye en la consecución de la tarea del sujeto principal. Éste se identificará como receptor. Bal hace referencia en la concepción de este método de análisis de Greimas, quien había utilizado los términos *destinateur* y *destinataire*, que desecha por el grado de implicación a la acción que sugiere la utilización de esta terminología cuando no siempre esta actividad se lleva a cabo. Dador puede ser una persona o una abstracción, como la sociedad, el tiempo o el destino, y puede actuar de forma positiva o negativa, dependiendo de si facilita o no la labor del sujeto sobre el que recaen las consecuencias de su acción.

Existe la posibilidad de enriquecer aún más las circunstancias de análisis de los personajes a través de la distinción de un nuevo esquema de funcionamiento formado por las categorías del *ayudante* y el *oponente*. La relación de ambos no es directa con el objeto, sino con la función que une a éste con el sujeto. Esta figura se puede reconocer de forma sencilla puesto que suele prestar una ayuda u oposición no esencial y concreta para una tarea específica.

Otra de las formas de estudiar la dimensión estructural de la fábula mediante su relación con el esquema de funcionamiento de ésta con el personaje se constituye a partir de la comparación entre el *sujeto* y el *antisujeto* de una narración. El *antisujeto* no es un oponente que se enfrente al *sujeto*, sino un *sujeto* que persigue un fin que en determinados momentos puede estar en contradicción con los intereses del *sujeto* principal.

Finalmente, la autora se refiere a otras posibilidades de estudio dependiendo de los objetivos que se plantee la investigación⁴⁴. De esta forma surgen posibilidades como la investigación de las relaciones psicológicas (que

⁴⁴ Es interesante recordar sobre este aspecto las consideraciones realizadas por Aumont y otros autores (1995: 132) que hacen referencia a que la riqueza psicológica de un personaje tiene su origen en la modificación del haz de funciones que cubre. Estos cambios no operan a través de la realidad, sino por contraste con un modelo preexistente del personaje en el que existen afinidades actanciales admitidas que se han abandonado en provecho de combinaciones inéditas.

estudia a los actores como paradigmas psíquicos), ideológicas (donde se pueden observar posiciones ideológicas encontradas), o de otro tipo de oposiciones (por apariencia física, edades, modo de vista, etcétera), como se ha comprobado en las teorías de Seymour Chaman o de Isidro Moreno.

Cuando Bal utiliza el término de personaje se refiere a un actor provisto de los rasgos distintivos que en conjunto crean el efecto de un personaje y que tendrá semejanza al ser humano. Constituye una unidad semántica completa, mientras que con la categoría de actor la autora se refiere a una posición estructural determinada con unas funciones reconocibles. El interés de este planteamiento es el de reconocer que mientras existe una dimensión del actor vinculada a la propia estructura de la narración –y por este motivo relacionada con unas funciones – su entidad como personaje sólo se determina en su desarrollo en la historia. No obstante, esta dualidad debería estudiarse de forma conjunta en la manifestación de la historia, que es donde ambos aspectos adquieren entidad, sin necesidad de recurrir a una diferenciación tan ficticia.

El personaje es un elemento narrativo que se construye poco a poco, sobre el trabajo de diferentes circunstancias interrelacionadas, como son la repetición de unas características concretas en diferentes situaciones, la acumulación de las mismas a lo largo del relato, la relación con otros personajes (por similitud o por contraste) y la transformación. Es lo que constituye según Bal (1998) los cuatro pilares de los personajes.

La autora señala para la teoría literaria la problemática del estudio de los personajes como si fueran personas cuando, en realidad, no lo son. Esto supone un inconveniente para entender su concepción desde un punto de vista teórico, porque carecen de una psique que terminaría de justificar en muchas ocasiones su modo de actuar. En el caso del cine se puede plantear un problema parecido, aunque desde un punto de vista diferente. En el cine la representación es llevada a

cabo por un actor, por una persona real, que puede terminar de dar forma y consistencia a quien encarna e interpreta.

Existen múltiples formas de acercarse al estudio de la narrativa cinematográfica y los personajes. La tradición literaria habla de *personajes redondos y llanos*, concebida a partir de la distinción entre unos y otros de criterios psicológicos. Los primeros son complejos, y están sometidos a procesos de cambio y transformación. Los *llanos* son, por el contrario, seres estables, estereotipados y no suelen sorprender en el desenlace de su forma de actuación. Por lo tanto, se convierten en una distinción semejante a la utilizada por Chatman, que distingue entre los *esféricos* y los *planos*.

Bal traza otra posibilidad de estudio mediante la distinción de *referenciales*. Se entiende así aquellos personajes que son fácilmente ubicados por el espectador gracias al ámbito en el que se encuentran. Esto ocurre con los históricos, los míticos, con los que responden a estereotipos concretos o con los que proceden de los cuentos y las leyendas. De todos ellos se espera un comportamiento predecible.

Una última reflexión de la autora en torno al concepto de personaje aparece con el intento de definición del *héroe*. Para Bal, es un personaje que sobresale de algún modo. Puede destacar por *calificación* (la historia ofrece información externa sobre apariencia, psicología, motivación y pasado), por su *distribución* (aparece frecuentemente, sobre todo en momentos importantes), por su *independencia* (puede aparecer solo o con monólogos), por las *funciones* que lleva a cabo (ciertas acciones sólo a él le corresponden), y por las *relaciones* que mantiene (es el que desarrolla un mayor número de ellas con otros sujetos).

También García (2003) estudia con gran interés las diferentes circunstancias que determinan la distinción de un héroe. De esta forma, su calificación final depende del tipo de relaciones con la función o funciones que

asume, de las calificaciones que recibe en mayor cuantía que el resto de seres de la trama, de su distribución y apariciones a lo largo de la obra filmica y de los momentos en que se desarrolla, de su autonomía y su capacidad para efectuar monólogos, la existencia de marcas y emblemas que son compartidos por el espectador conforma a un conjunto de elementos ya conocidos, los comentarios explícitos que califican al héroe como tal en el mismo texto, su competencia cultural a través de su lenguaje (*saber decir*), la actuación (*saber hacer*), o las relaciones sociales (*saber vivir*).

Existen otros autores que destacan en la concepción de sus investigaciones por la vinculación de ámbitos diferentes sobre las teorías estudiadas hasta este momento. Este es el caso de Francesco Casetti y Federico di Chio, que reconocen en el estatuto del personaje tres perspectivas posibles: como persona, como rol y como actante. El primero se basa en la identificación de un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal determinado, eligiendo entre una gran variedad de rasgos que señalaría Chatman. Se le caracteriza así como una simulación de las propias personas en la vida. A partir de esta característica, los autores italianos distinguen entre planos y redondos –de forma similar a las consideraciones de Chatman-, *lineales y contrastados* –es decir, uniformes en su actuación o, por el contrario, sometidos a procesos de alteraciones-, y *estáticos y dinámicos* –dependiendo de si se mantienen constantes o si muestran posibilidades de evolución-.

El estudio a través de los actantes destacados por Greimas y desarrollados por autores como Bal ya ha sido mostrado en este epígrafe. Finalmente, la equiparación del personaje a un rol supone el reconocimiento a un elemento codificado por unas funciones y unos rasgos que lo identifican y lo diferencian de otros, un rol que “*puntúa y sostiene la narración*” (Casetti y di Chio, 1998: 179). En el cine existe una gran variedad de roles determinados que implican un

conjunto de rasgos específicos. De esta forma, es posible diferenciar personajes *activos y pasivos* (distinguiendo así entre quien se sitúa como fuente directa de la acción frente a quien es objeto de las iniciativas de otros); *influenciador y autónomo* (es decir, alguien que hace hacer a los demás frente a uno que se convierte en el propio vehículo de ejecución de sus acciones); *modificador y conservador* (dependiendo de si sus acciones están dirigidas a conservar el estado de las cosas o si pretende por el contrario modificarlas de alguna forma); o la tradicional contraposición entre *protagonista y antagonista*, que constatan la diferencia entre quien orienta el relato y quien sostiene un conjunto de posibilidades contrarias. Los roles son, finalmente, una forma de clasificación de caracteres y acciones que hacen referencia a una sistema de valores del que son portadores. Bajo esta concepción, el personaje ha sido desarrollado también a través de la teoría semiológica. De esta forma, es considerado como un signo y, como tal, existen tres tipos diferenciados. Jesús García (2003) distingue entre un *referencial, un deíctico o conector y un anafórico*. La primera de las distinciones establecidas hace referencia a un sentido fijo, inmovilizado y programado, que depende para su desarrollo del grado de conocimiento del público. Desde esta concepción puede distinguirse a los históricos, mitológicos, alegóricos o sociales. En el segundo caso se reconoce la presencia del autor en el texto filmico. Son los individuos que, como los narradores o los narratarios, denotan una presencia del creador de la obra. Por último, con anafóricos se hace referencia a todos aquellos que funcionan ordenando el relato: “*Sus atributos o figuras privilegiadas son el sueño premonitorio, las confesiones o confidencias, las predicciones, los recuerdos del pasado, los proyectos, la fijación de un programa, etcétera*”. (García, 2003: 285).

Sin embargo, para entender la concepción final del personaje es necesario que éste también se contemple en relación con las acciones que protagoniza o sufre.

2.5.2. Los sucesos: las acciones y los acontecimientos filmicos

Desde los comienzos de las primeras especulaciones en torno al estudio de la narración, se ha considerado la importancia en el relato de su vinculación a los sucesos de la historia. El propio Aristóteles en *La poética* (2000) se plantea las dimensiones del personaje a través de la determinación de sus acciones, relegando el carácter a un nivel subsidiario al que casi no concede trascendencia alguna.

El objetivo de este epígrafe es el estudio de las acciones y los acontecimientos del relato filmico como elementos a los que les es implícita la lógica del tiempo y que constituyen en su ordenamiento y manifestación el esquema de funcionamiento de la historia. Sin embargo, ¿cuáles son las diferencias entre ambos términos? ¿Cómo trabajan en la determinación del esquema que subyace al funcionamiento de la historia?

a) Sucesos: acciones, acontecimientos e historia

A las preguntas planteadas responde Chatman (1990) cuando estudia los componentes de la historia en su obra *Historia y discurso*. Los sucesos son acciones y acontecimientos; ambos implican un cambio de estado. Sin embargo, para el autor, “*la acción es un cambio de estado causado por un agente o alguien que afecta a un paciente*” (1990: 46). El acontecimiento supone un predicado que se centra en un objeto que es el personaje, convertido en este caso en el elemento sobre el que se actúa, el afectado.

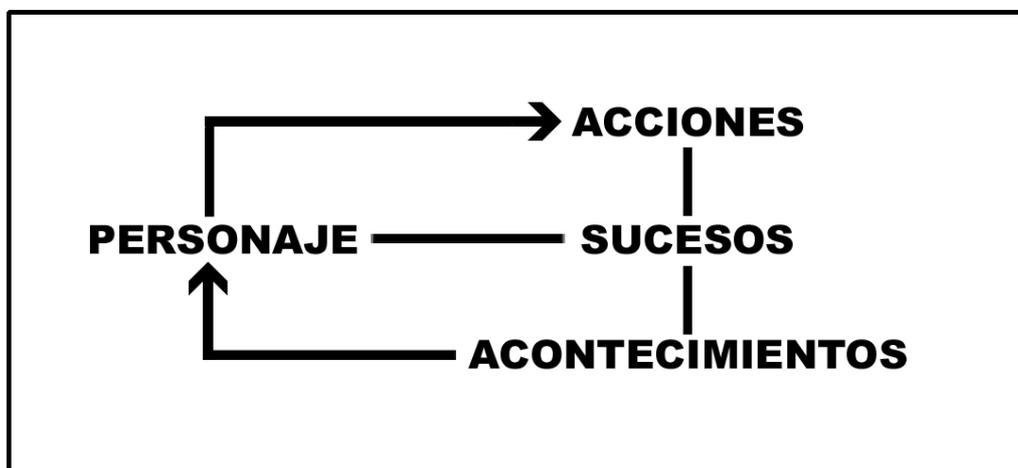
La diferencia pone de manifiesto de nuevo una perspectiva de la narración como una estructura formada por elementos diferenciados pero indivisibles, por

cuanto la distinción entre acciones y acontecimientos sólo es entendible a partir de la vinculación de ambas con el personaje. Las acciones son llevadas a cabo por éste; los acontecimientos tienen en él su objeto de inferencia. La ordenación de los sucesos en la historia construye la *trama*, o esquema de funcionamiento del relato a partir de lo acontecido.

Sin embargo, antes de continuar con las explicaciones pertinentes en torno a este componente de la historia, es necesario reconsiderar la terminología empleada por Chatman y compararla a las nomenclaturas utilizadas por otros autores.

El siguiente esquema ejemplifica el funcionamiento de la teoría del investigador norteamericano en torno a los sucesos de una historia:

Cuadro 2.1. Los sucesos y los personajes según Chatman.



Fuente: Elaboración propia.

Los sucesos definen una forma general que puede ser interpretada a partir de la actividad o pasividad del personaje principal como acción o como acontecimiento. En cambio, otros autores, como Mieke Bal, utilizan de forma

unitaria el concepto de acontecimientos, sin nombrar las acciones o los sucesos. Se convierte por tanto en una transición de un estado a otro que un actor causa o experimenta y en referente de todo el proceso, como en Chatman ocurre con el suceso. Sin embargo, la definición de este último permite un mayor juego de análisis, por cuanto se puede relacionar con las diferentes acepciones que remarcan la pasividad o la actividad de los personajes. Por esta razón ha sido elegida la teoría del autor norteamericano sobre la de Bal, que se puede ejemplificar en el esquema siguiente:

Cuadro 2.2. Los acontecimientos y los personajes según Bal.



Fuente: Elaboración propia.

Casetti y di Chio (1998) insisten en la idea que sustenta la teoría de Chatman y señalan que los acontecimientos determinan el ritmo y la evolución de la trama. Sin embargo, manejan una terminología similar a la del autor norteamericano, aunque proponiendo definiciones diferentes a este último para los mismos conceptos. En el caso de los investigadores italianos es el acontecimiento, y no el suceso, el que aglutina el resto de elementos diferenciados (que ellos entienden que engloba a las acciones y a los sucesos). La diferencia entre éstos estriba en si el que lleva a cabo el proceso es un sujeto agente – es el caso de la acción- o una colectividad o fenómeno ambiental –el suceso. Esta última división no parece poseer la suficiente entidad como para otorgarle este nivel de

Desde este punto de vista se hace referencia a una clasificación basada en pares contrapuestos como lo *voluntario* o *involuntario*, lo *consciente* o *inconsciente*, lo *único* o *repetitivo*, lo *individual* o *colectivo*, lo *transitivo* o *intransitivo*, o lo *singular* o *plural* por último. Las tres primeras categorías son sencillas de entender. La individualidad o la colectividad dependen de que el protagonista de la acción sea un sujeto individual o un grupo social de cualquier tipo. La diferencia entre lo transitivo y lo intransitivo es que la acción se extienda a los demás o que se vea imposibilitada para generar nexos. La singularidad depende del aislamiento de la acción, que en su generalización por diferentes sujetos se convierte en plural.

La función, en cambio, hace referencia a tipos estandarizados de acciones realizadas. De nuevo en este apartado, como en el de la concepción de los personajes, se contempla la teoría inaugurada por Propp a partir de su estudio de los cuentos rusos. Las funciones presentes en un filme pueden ser múltiples y variadas, por lo que es complicado realizar una taxonomía efectiva que tenga validez universal. Casetti y di Chio proponen algunos ejemplos, como pueden ser la *privación o falta inicial* –la pérdida de algo o alguien del personaje principal-, el *alejamiento* –separación del lugar de origen y búsqueda de una solución-, el *viaje* - desplazamiento físico o mental sobre un itinerario con etapas puntualizadas-, u otras posibilidades como la *prohibición* de una cosa, la *obligación* de hacer algo, el *engaño*, la *prueba*, la *reparación de la falta*, el *retorno*, la *celebración*, etcétera.

La siguiente perspectiva de estudio de las acciones supone una generalización aún mayor del grado de abstracción, por cuanto se considera como realización de una relación entre actantes. Los vínculos dependen de que se refieran a un simple contacto o a cualquier clase de mutación derivada de él. Así se distingue entre *enunciados de estado* y *enunciados de actuación*.

El primer grupo destacado analiza la interacción que existe entre el sujeto y el objeto de una obra. Su manifestación tiene dos posibilidades: la unión de ambos en una posesión ejercida por el sujeto o la pérdida del objeto requerido.

Los enunciados de actuación indican un cambio de estado a través de las acciones realizadas. Es posible establecer categorías relacionadas entre este tipo de actos y las funciones, por cuanto puede relacionarse, por ejemplo, este enunciado con las categorías distintas de viaje, prueba, llegada, etcétera.

A partir de estas distinciones y relaciones establecidas, es posible un estudio de la obra atendiendo a un nivel abstracto de ordenamiento que se concreta en niveles de actuaciones más definidas y permiten ofrecer un esquema general de funcionamiento.

Esta labor general del relato es lo que permite relacionar las acciones con la *transformación*:

“Todos los acontecimientos, en el mismo momento en que tienen lugar, intervienen en el curso de la trama provocando un giro, un impulso hacia delante, un retorno hacia atrás: de cualquier modo, una evolución”.
(1998, Casetti; di Chio: 198).

Esa evolución, el cambio de un estado a otro que ha señalado Bal, es lo que se entiende como transformación. De forma paralela al estudio de los actos, este último componente definido puede ser analizado como un cambio, como un proceso o a partir de las variaciones estructurales.

De nuevo bajo la determinación de lo fenomenológico, los cambios se contemplan desde su perspectiva externa, asociados a un sujeto o a la propia acción a través de la cual opera el cambio. En relación a los apartados relacionados con el personaje a los que se hace referencia en el epígrafe anterior, se pueden constatar variaciones en torno a su carácter o a actitud (modo de hacer).

En ambos casos existe una amplia variedad de posibilidades atendiendo a las distintas categorías constatadas en cada una de las definiciones.

El análisis de las transformaciones como procesos supone el reconocimiento en el relato de formas canónicas del cambio, recorridos evolutivos y clases de modificaciones. Se entiende así como una actividad de mejora o empeoramiento sobre una situación inicial. En este sentido, se debe relacionar esta concepción con las instancias enunciatoras del relato⁴⁶. El proceso se califica como de mejora o empeoramiento a partir de la formulación de un punto de referencia concreto desde el que se contempla la historia.

Por último, las transformaciones como variaciones estructurales suponen la constatación de un nivel abstracto desde el que se contemplan las operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato. Casetti y di Chio destacan cinco posibilidades en este sentido. La primera de ellas, la *saturación*, supone una conclusión válida y predecible del proceso sobre la situación inicial planteada. Distinta es la resolución conveniente en lo que se entiende por *inversión*, en la que se ha producido un cambio opuesto respecto al comienzo de la obra. Otro de los casos planteados es el de la *sustitución*, en la que el estadio de llegada no parece tener relación con el de partida, por lo que se acaba con una variación total de la situación con la que se inicia el relato. La *suspensión* mantiene relación con la situación inicial, pero deja abierta o sin resolución la historia planteada. En este sentido de ausencia de conclusión se manifiesta el *estancamiento*, que representa una falta de variación de las circunstancias iniciales en la conclusión de la narración.

Por último, Mieke Bal plantea tres criterios para aplicar sobre el texto narrativo y lograr distinguir los sucesos relevantes para la historia: son el *cambio*, la *elección* y la *confrontación*.

⁴⁶ Véase el epígrafe 2.3. *Las instancias narrativas*.

El criterio de *cambio* establece la aparición de un acontecimiento cuando un suceso concreto suponga una variación de un estado a otro del personaje. La *elección* se utiliza cuando el hecho de que se desarrolle una acción tenga consecuencias sobre el relato. La *confrontación* se determina a partir de la relación de los acontecimientos con los actores. Cada fase de la fábula contiene tres componentes: dos actores y una acción. Sólo constituyen un acontecimiento aquellas acciones que se pueden representar de esta forma.

A partir de la selección llevada a cabo sobre estas variables específicas, los acontecimientos deben estar relacionados entre sí formando una estructura concreta. Esta fórmula resultante está condicionada por los mismos esquemas de pensamiento y las acciones humanas, por la lógica y la convección. Así, se entenderá por ejemplo que el efecto sigue a la causa, o se interpretará cualquier acción dentro del ámbito social que le corresponda.

Esta estructura a la que se hace referencia está determinada a partir de la agrupación de los hechos en series específicas. Cada uno de ellos será considerado parte del proceso que finalmente da forma a la historia. Con respecto a cada acontecimiento concreto, es necesaria una triple distinción: su posibilidad, el momento de su realización y su resultado, aunque no tienen por qué aparecer todas ellas. A partir de su agrupación, existen diversas posibilidades de estudio que pueden ofrecer resultados variados. Así, se pueden unir los acontecimientos atendiendo a los actores que intervienen en ellos, a la naturaleza de la confrontación que representan, al lapso temporal en el que se manifiestan o a los lugares en los que se desarrollan.

b) La estructura narrativa: sucesos núcleos y satélites

Chatman (1990) indaga sobre los principios de ordenamiento que vinculan los sucesos de un relato y los convierten en trama o estructura a partir de lo que se denomina *secuencia, contingencia y causalidad*:

“En las narraciones clásicas, los sucesos ocurren en agrupaciones: están vinculados unos a otros de causa a efecto, los efectos causan a su vez otros efectos, hasta llegar al efecto final. Y aún cuando dos sucesos no parecen estar interrelacionados de una manera obvia, deducimos que pueden estarlo”. (Chatman, 1990: 48).

La deducción por la que los elementos referidos que no están aparentemente vinculados terminan formando parte de un proceso de causalidad está en la propia mente del espectador que interpreta el acto narrativo.

La circunstancia por la que conforman la trama a partir de su causalidad, correlación y secuencialidad es patente desde los escritos de Aristóteles, del que puede entenderse esta circunstancia en su forma de manifestarse según un modelo de probabilidad. Ésta juega con el mecanismo perceptivo de la mente del espectador que, a partir de lo ocurridos y la información mostrada, junto a su propia experiencia, concibe un número de posibilidades sobre el que puede desencadenarse la narración. Poco a poco, en el transcurso del relato, el número de probabilidades va decayendo hasta convertirse en un espectro más limitado que finalmente se resuelve por una sola de esas salidas.

En este contexto tiene sentido la distinción de sucesos que realiza el filósofo griego con los conceptos de *principio, desarrollo y final* como manifestaciones de la trama en torno a las cuales avanza el relato de una forma u otra. Son creaciones artificiales que se limitan de forma sencilla a partir de las restricciones temporales que ofrece la narración en su conjunto.

El principio es aquel suceso que supone el comienzo de la obra, a lo que Casetti y di Chio se refieren como planteamiento. Exige la continuidad a través del medio hasta concatenar con el final, que cierra en última instancia la historia. Esta forma de entender de forma abstracta la estructura tiene múltiples seguidores entre los narratólogos.

Sin embargo, en esta conceptualización de la trama es necesario resaltar la problemática que se plantea Chatman al respecto. Para el autor, el término apropiado no es el de la propia causalidad como forma de vincular unos sucesos con otros, sino el de la *contingencia*. Este término, elaborado por Jean Pouillon, hace referencia a una estructura que depende para su existencia de algo que todavía no está seguro. Esta interpretación permite la vinculación entre unos otros, pero no de una forma tan estricta y directa como la causalidad.

Sea como fuere, existe una circunstancia a la que ya se ha hecho referencia y que debe estar presente en el momento de estudiar la relación y estructura de unos sucesos con otros, y es la tendencia del espectador a establecer uniones entre ellos.

Por otro lado, son muchos los investigadores que entienden que la búsqueda de una estructura en una historia a través de las acciones constituye una imitación de la vida mediante convención, pues las acciones inscritas en ésta no se entienden como acciones o acontecimientos vinculados, sino como realizaciones en sí mismas. García lo expresa de la forma que sigue:

“La historia es algo abstracto y convencional. Es una convención porque cada acontecimiento es un fenómeno exento, que no tiene con otro más vínculo que el que quieran atribuirle el pensamiento asociativo y el lenguaje de un autor. Es una abstracción porque la historia no existe a nivel de los acontecimientos mismos. La historia narrativa surge cuando

una mente ordenadora, que observa el ciego acaecer, relaciona unos hechos con otros". (García, 2003: 155).

La importancia que manifiesta la aparición de los sucesos para la determinación de la historia quedan claros a partir de la lectura de estas palabras del autor español. Están interrelacionados a partir de una lógica de jerarquía que permite distinguir la importancia de unos sobre la de los restantes, lo que da consistencia a la determinación de una estructura. Chatman utiliza para hacer referencia a uno y otro tipo de sucesos la terminología designada por Barthes:

"Cada uno de esos sucesos de gran importancia, que llamaré núcleo traduciendo su 'noyau', forman parte del código hermenéutico y hace avanzar la trama y resolver cuestiones. Los núcleos son momentos narrativos que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sucesos". (Chatman, 1990: 56).

Son por tanto elementos fundamentales que forman la estructura de la obra y sin cuya presencia carecería ésta del sentido con el que ha sido concebida. Ante el espectador, construyen un armazón de posibilidades que pueden desarrollarse de una manera u otra, siguiendo un camino donde se bifurcan siempre varias alternativas posibles.

Chatman denomina a los sucesos secundarios con el término *satélite*. Éstos suponen un enriquecimiento de la trama, sin cuya presencia no dejaría de tener sentido. Su manifestación supone el resultado de la elección concreta en un núcleo al que complementan.

La relación entre núcleos y satélites no se basa en la proximidad temporal sino en la revelación de acciones vinculadas entre la manifestación del primero y la concreción del segundo.

En este sentido, es interesante reflexionar sobre el concepto de *macroestructura*. Se entiende con este concepto a los diseños generales de la

trama, es decir, la forma en la que las tramas se agrupan entre sí a partir de sus semejanzas estructurales. Existen numerosos intentos por establecer parámetros válidos que permitan aglutinar diferentes fórmulas a partir de características comunes. Desde Aristóteles, que propone su propia manera de clasificar la estructura a partir del carácter del personaje y su destino final, son muchos los autores que como Northrop Frye, Ronald Crane, Norman Friedman, o los estructuralistas como Vladimir Propp, han presentado diferentes formas de estudio y taxonomía.

Sin embargo, otros investigadores como el mismo Chatman, al que ya se ha hecho referencia, destacan la falta de operatividad de este tipo de intentos, puesto que dependen para su comprensión de los principios de ordenamiento que los han originado a partir de parámetros culturales.

En este mismo sentido, Aumont y otros (1995) exponen en su obra la imposibilidad de encontrar diferencias en los análisis abstractos de la obra por cuanto un mismo motivo se repite de forma inevitable de una película a otra. En lo que ellos llaman *secuencias-programa*, de forma similar a las funciones de Casetti y di Chio, se entiende la existencia de unas estructuras básicas cuyo número de elementos está acabado y existen combinaciones de forma limitada. Pero, para entender como operan los sucesos en la historia, es necesario comprender ésta como una estructura narrativa conformada a partir de unas reglas concretas.

c) Verosimilitud y estructura

Cuando se trabaja sobre la secuencialidad de los sucesos se está haciendo referencia en el fondo a un mecanismo convencional que permite al espectador el entendimiento de los planteamientos del acto narrativo. El acuerdo funciona, en cualquiera de sus manifestaciones, a partir de la naturalización de la misma por

parte del público, que es capaz de esta forma de incorporarla al proceso por el que extrae y entiende el significado del relato.

Al hablar de naturalización de un proceso convencional se estudia en realidad la verosimilitud, es decir, al proceso por el que se olvida el carácter de convención de una simulación y se incorpora con naturalidad a la red interpretativa del espectador. Este rasgo constituye por tanto la forma que debe envolver cualquier narración, y que se relaciona de forma directa con la realidad o la posibilidad de un fenómeno cultural.

Para Gérard Genette, este fenómeno afecta a lo que el espectador espera que debieran ser las cosas en su manifestación a partir de la información expuesta en la historia.

2.6. El discurso cinematográfico⁴⁷

El espectador contempla desde su butaca la proyección de un relato cinematográfico, un todo que es capaz de transmitirle una historia. Los investigadores sobre narrativa distinguen en esta unidad de lo filmico un elemento significativo asociado a un componente de significado.

La división tradicional de la estructura del relato como dos dimensiones de una misma realidad es seguida por múltiples autores desde perspectivas diferentes de investigación, aunque en su definición se ha empleado términos diferentes, como se expone en el epígrafe del relato cinematográfico⁴⁸.

⁴⁷ Jacques Aumont se refiere de igual forma a lo que describe como relato o texto narrativo, al que describe como “*enunciado en su materialidad, el texto narrativo se encarga de contar la historia*” (Aumont y otros, 1995: 106). El autor distingue el enunciado del medio cinematográfico del de otras manifestaciones a partir de la complejidad que presenta en su elaboración, debido a la gran cantidad de elementos que intervienen, como la imagen, la palabra la escritura, el ruido o la música. Todos ellos –elementos configuradores del discurso–, implican necesariamente la existencia de un enunciador (o, como mínimo, un foco de enunciación), y de un lector-espectador.

⁴⁸ Véase el epígrafe 2.4. *El relato cinematográfico*.

Siguiendo los razonamientos expuestos en ese apartado, se ha optado por la elección del término de discurso para hacer referencia a la parte del relato cinematográfico que constituye propiamente el material de expresión de la obra filmica. Chatman (1990: 19) describe los diferentes elementos que constituyen la narración haciendo referencia a la teoría estructuralista, que distingue entre la historia como contenido o cadena de sucesos y existentes y un discurso o expresión a través de la cual se comunica el contenido.

a) Los componentes del discurso

Si la división y la utilización de una terminología u otra es un fenómeno problemático entre las distintas teorías que se aproximan al estudio de la narración cinematográfica, para delimitar el discurso conforme a los componentes que le son propios parece que cada autor tiene su definición propia.

Chatman vincula los sucesos, los personajes y el escenario a la dimensión de la historia, mientras que el discurso lo centra en la aplicación del esquema comunicativo en el que intervienen las instancias de la narración. Al mismo tiempo, está proponiendo una esfera basada en las herramientas del lenguaje cinematográfico y un conjunto de figuras que intervienen en el proceso. Sin embargo, no parece adecuado vincular lo que pertenece propiamente al lenguaje de lo que es más fácil reconocer como inmerso en lo comunicativo y, por tanto, asociado al relato a través del discurso.

Bal (1998) propone una distinción interesante por cuanto lleva a reflexionar sobre los mecanismos que permiten la aparición de la historia y los componentes que la conforman, pero es poco operativo en el trabajo del análisis cinematográfico. La autora diferencia, como se vio en el epígrafe 2.4, los mismos componentes en la historia y el discurso, aunque cada uno de ellos será como una

especie de par dimensional, con una manifestación distinta en cada una de las esferas señaladas.

La estructura del relato en torno a un elemento significativo y una materia de expresión está ya implícita en la obra de Genette (1989). A partir de sus teorías, leídas por Chatman e interpretadas de éste por Peña Timón (2001), éste último autor incluye en la categoría de la historia todos los componentes del relato: personajes, sucesos, espacio y tiempo.

Estos tres ejemplos mencionados representan líneas generales en las que pueden introducirse la mayoría de las vertientes actuales de interpretación de la narración en torno al tema de los componentes del relato. La estructura que determina el conjunto es similar a todos ellos: dos dimensiones o esferas de una misma unidad. Del mismo modo, no existe variación en la distinción de los componentes reconocidos por una y otra teoría. Debe tenerse en cuenta además que se parte de un proceso convencional, en el que la estructuración del relato y su división y el reconocimiento de los elementos que lo conforman supone un acuerdo que permite a la narratología constituirse como ciencia y desempeñar su teoría crítica y de análisis de los textos cinematográficos.

Partiendo de la existencia de este acuerdo, sobre la división realizada entre historia y discurso, no parece ninguna de las perspectivas propuestas la más lógica para llevar a cabo un análisis productivo de lo cinematográfico. En el epígrafe del relato se han especificado como elementos de la historia al personaje y los sucesos, mientras que en el discurso se incluyen el espacio y el tiempo como agrupación más lógica.

Efectivamente, existe en la tradición de los estudios cinematográficos una continua referencia a la unión en la obra cinematográfica del espacio y el tiempo. Noël Burch (1979) comienza su libro *Praxis de cine* preguntándose por las

circunstancias bajo las cuales se articula lo que él mismo llama el “espacio-tiempo”.

El propio Peña Timón, al que ya se ha hecho referencia, destaca la importancia de estos elementos a los que califica como categorías del pensamiento humano, ya que permiten ordenar la realidad:

“El espacio y el tiempo no son respectivamente un mero lugar y un mero acontecer, sino que hay que considerarlos como dimensiones, que en palabras de G. Szamozsi serían ‘dimensiones gemelas’ por cuanto ambas son susceptibles de convertirse en la otra: el tiempo se espacializa: un tiempo especializado, y el espacio se temporaliza: espacio temporalizado”. (2001: 104).

La insistencia en la mutua influencia de los conceptos resaltados exige al investigador la necesidad de considerarlos como pertenecientes a la misma categoría de análisis.

Existen otras razones que parecen avalar la viabilidad de inscribir ambos elementos en la esfera del discurso. Una de las teorías fundamentales en torno al estudio del tiempo en el relato la aporta el teórico francés Gérard Genette (1989), que establece una forma de análisis a partir de la comparación del tiempo del discurso con el de la historia. De este razonamiento se pueden inferir dos ideas fundamentales. Por un lado, el tiempo al que accede el espectador es al del discurso –y por tanto, el que puede contemplar el investigador en su análisis. Por otro lado, sobre el tiempo del discurso se infiere la reconstrucción del tiempo de la historia, que opera ya propiamente en la mente del espectador.

b) La organización del discurso cinematográfico

Los elementos del discurso se organizan atendiendo a varias exigencias, entre las que destaca en primer lugar la propia legibilidad del filme. La

construcción de los significantes debe permitir al espectador la comprensión del orden de la historia y del relato. Ésta se constituye como el primer nivel de lectura de la obra cinematográfica: el reconocimiento de los objetos y las acciones (la denotación).

Otra de las condiciones necesarias que se debe resolver es la de la coherencia interna. Efectivamente, la disposición y funcionamiento de los elementos significantes de la narración deben ser consecuentes con circunstancias tales como el estilo de la obra, el género en el que se inscribe, la época de la historia, etcétera.

Por último, Aumont y otros (1995) señalan la necesidad de que el discurso atienda en la determinación de su orden y su ritmo a la orientación de lectura que se impone al espectador, dependiendo de la finalidad que se persiga. En esta circunstancia es importante referirse tanto a la disposición de las partes del filme como a la propia puesta en escena del mismo.

Se ha hecho referencia a la narración como a una estructura. Bajo este aspecto es fácil entender la relevancia en el orden de una construcción y disposición de elementos que se estudia bajo el fenómeno del discurso. Por tanto, estudiar la narración como mecanismo de funcionamiento, como discurso, remite a un engranaje cuyas piezas deben encajar a la perfección, sin que ninguna de ellas se disponga al azar o no se asiente de forma suficiente sobre el sistema. Es por ello que puede ocurrir que una historia quede abierta, pero no un relato, que debe tener principio y fin.

Como indica Genette (1998) en su *Nuevo discurso del relato*, hacer referencias a este último concepto significa hablar de un discurso que cuenta una historia y por tanto, señalar su tiempo es aludir a la construcción discursiva que lo ha puesto de manifiesto.

Efectivamente⁴⁹, la distinción entre sustancia y forma también es seguida por los autores españoles relacionados con el estudio de la narración cinematográfica. Jesús García (2003), que sigue como él mismo expresa los postulados de Chatman, distingue entre la historia y el discurso como sustancia y forma de un relato. García afirma que el discurso se debe considerar atendiendo a

⁴⁹ El interés de esta investigación recae en el estudio de la narración cinematográfica, con lo que al hacer referencia a lo cinematográfico parece que se menciona de forma explícita a lo narrativo, como si se tratase de conceptos sinónimos. Para considerar de forma adecuada el estatuto y la esencia de la narración es necesario comprender la diferencia que existe entre el cine y la narración. El investigador francés Cristian Metz (2002) define lo cinematográfico como lo que tan sólo puede aparecer en el cine y que constituye, por tanto, de forma específica, su lenguaje, mientras que sobre narrar escribe Jacques Aumont que se trata de “*relatar un acontecimiento, real o imaginario*” (1995: 92). Con el concepto de narración se hace pone de manifiesto un proceso que implica necesariamente que el desarrollo de una historia se elabora según un criterio concreto (a partir del punto de vista de las instancias narrativas) que tienen además la posibilidad de acceder a un determinado número de herramientas para conseguir sus efectos pretendidos. Además, esa historia debe tener un desarrollo reglamentado por el narrador y respecto a unos modelos específicos sobre los que se conforma. La narración es pues un ámbito no exclusivo de lo cinematográfico, sino que ha aparecido mucho antes en otras manifestaciones y medios, como la literatura, el lenguaje oral, el teatro y la danza. Sin embargo, hoy día se entiende el cine como un ámbito que sólo puede concebirse como narrativo. En este hecho pueden encontrarse razones de índole distinta. En primer lugar, se encuentra en el medio la capacidad de representar la imagen móvil figurativa. Es decir, no sólo se representa un objeto, sino que se hace con el ánimo de patentar su presencia. En la acción de representar, el cine conduce a la narración, puesto que consigue mostrar un universo de valores, un conjunto de circunstancias que envuelven al objeto mostrado señalándolo dentro de un universo social al que pertenece. Una segunda razón que vincula al cine y a la narración se encuentra en la plasmación de la imagen en movimiento: lo representado está en perpetua transformación. La proyección cinematográfica inscribe a los objetos que representa en la duración, les otorga una dimensión temporal. Todo es, bajo esta premisa, susceptible de ser transformado y, por tanto, sujeto al desarrollo de una historia. Existe una tercera circunstancia que permite vincular ambos conceptos, pero esta vez no se trata de una razón propia de las características de la imagen cinematográfica, sino de los incidentes que envuelven el nacimiento del aparato cinematográfico. Cuando se produce su invención, éste se exhibe como una atracción de feria. El cine nace vinculado a un espectáculo mundano, al que nadie le ve más utilidad que el de ser un entretenimiento más entre las barracas de las ferias ambulantes. Para conseguir legitimidad, imita el procedimiento de las consideradas “artes nobles” de los siglos XIX y XX: la novela y el teatro. El fundamento de ambas era el de contar historias. Sea como fuere, queda vinculado casi desde sus orígenes a la narración. Para que una película pudiera ser considerada no-narrativa, tendría que ser no-representativa; es decir, el espectador no podría reconocer nada en la imagen, ni establecer relaciones con el tiempo, de sucesión, de causa, o de consecuencia.

dos modos de funcionamiento: como enunciado y como enunciación, es decir, el conjunto de procedimientos formales que generan y organizan la enunciación.

Con el empleo del concepto discurso, Chatman hace referencia a la segunda dimensión presente en toda narración: a la expresión. De nuevo, si se atiende a las dos formas de entender este concepto, se debe establecer una forma de la expresión –lo que hace referencia propiamente a la estructura de la transmisión narrativa - y una sustancia de la expresión, o manifestación a través de la cual se transmite la sustancia (verbal, cinematográfica, escrita, etcétera).

Por lo tanto, definir el discurso supone atender tanto a los elementos que lo componen – el espacio y el tiempo cinematográfico-, como al conjunto de procedimientos y herramientas que permiten la expresión de la historia: la puesta en escena cinematográfica.

2.6.1. El tiempo cinematográfico

Es frecuente en los manuales sobre teoría cinematográfica que el lector se encuentre el tiempo definido como la dimensión fundamental del cine. Efectivamente, la magia de una imagen, del fotograma que en su proyección y su cadencia recrea en la mente del espectador la ilusión de movimiento, sólo puede explicarse a partir de la vinculación de éste con la estructura temporal de un relato.

David Bordwell (1996: 74) reconoce en este elemento la dimensión fundamental del aparato cinematográfico cuando expresa que al ver una película, el espectador se somete a una forma fugaz programada en la que todas las dimensiones temporales de los sucesos son susceptibles de manipulación.

Sin embargo, la dificultad de la teoría en este punto ha sido patente durante muchos años en su falta de operatividad, aunque será en otro ámbito teórico –el literario-, donde se encuentren las herramientas de referencia necesarias. Así,

cuando Gérard Genette publica *Figures III* (1989), la narratología adquiere una nueva dimensión a partir de la revisión de sus principios en general, y del tiempo de forma particular y especial. Los postulados de este autor se convierten en el paradigma para la mayoría de los narratólogos, que encuentran en su teoría una forma efectiva para el análisis del tiempo de un relato. Genette recoge las fórmulas de Tzvetan Todorov para determinar las categorías del estudio de una obra, a las que se ha hecho referencia en el epígrafe sobre narratología. Entre las variables resaltadas figuran el aspecto, el modo y el tiempo.

La distinción que especifica la manera de investigar indica el reconocimiento de dos estructuras temporales en el relato, puesto que el resultado del análisis surge de la interrelación entre dos tiempos: el del discurso y el de la historia.

Esta doble estructura⁵⁰ ha sido puesta de manifiesto a partir de las teorías de otro autor francés: Christian Metz. En *Ensayos sobre la significación en el cine* (2002), el investigador hace referencia a una dimensión temporal doble en la obra filmica: la de la historia y la del discurso, por lo que afirma que una de las funciones del relato es transformar un tiempo en otro tiempo⁵¹. Esta vinculación entre el cine y el tiempo se encuentra también en la obra de Aumont: “*Si el tiempo*

⁵⁰ Véase el epígrafe de *Las instancias narrativas*.

⁵¹ Genette (1989) hace referencia al tiempo del relato y lo compara con el de la historia. Metz (2002) indica que una de las funciones fundamentales del tiempo es convertir un tiempo en otro tiempo. En cierto modo, existe compatibilidad en ambas expresiones teóricas, pero realizando una pequeña objeción a los postulados de Genette. En el relato es donde, efectivamente, se proyecta la dimensión temporal, convirtiendo un tiempo en otro tiempo. Pero los ámbitos comparables para su estudio no son los del relato con la historia, sino de ésta con el discurso, como esfera donde se define y trata la forma del tiempo de la historia que luego se proyecta en el relato. Es pues el discurso el lugar en el que adquiere su verdadera entidad. Se entiende así que existe un tiempo del relato cuyo estudio resulta de la comparación del de la historia con el del discurso. Este mismo esquema de funcionamiento está expuesto en las teorías de Mieke Bal (1998) cuando, para hablar del tiempo de la narración, compara los esquemas temporales de la historia y la fábula en este caso. La terminología es diferente, pero el mecanismo estructural es similar y, por tanto, el reconocimiento de las esferas diferenciadas.

es la dimensión esencial del psiquismo humano y, a la vez, el constituyente fundamental de la imagen cinematográfica, el arte del cine debe ser el arte de tratar el tiempo, de recogerlo y re-formarlo” (2004: 39).

Para estudiar de forma adecuada este fenómeno, Genette indica la necesidad de concurrencia de tres aspectos: el orden, la duración y la frecuencia. Las tres categorías observadas permiten analizar de forma particular las relaciones temporales de una obra filmica atendiendo al orden de disposición de los acontecimientos, la duración variable –de velocidad, como podrá comprobarse-, y, por último, a las repeticiones manifestadas en la estructura. Esta necesidad es señalada por autores como Ramón Carmona (1996: 188):

“El carácter necesariamente selectivo del relato cinematográfico, que obliga a que todo discurso tenga que elegir qué sucesos y actantes mostrar y cuáles mantener implícitos, establece una serie de relaciones entre el tiempo diegético (o tiempo de la historia) y el tiempo representado (tiempo del discurso)”.

Estas categorías son utilizadas – con algunas reconsideraciones – por la mayoría de autores de la teoría contemporánea. En su determinación permiten observar –como señala Bordwell (1996: 77)- cómo las relaciones temporales de una historia se extraen por deducción, que el observador encaja en los indicios ofrecidos por la narración.

a) Orden

André Tarkovski (2002) vincula lo cinematográfico a la experiencia temporal de la vida, cuando se refiere al cine como el arte y la técnica de la captación pasiva del tiempo de los acontecimientos. De esta forma, la sustancia de lo cinematográfico es el tiempo cronológico y, por tanto, el orden de los sucesos.

La proyección del relato permite confrontar la disposición de los sucesos en el discurso narrativo con el orden de esas mismas acciones en la historia. El espectador es capaz de entender la línea temporal adecuada a partir de las inferencias que puede construir en torno a las informaciones ofrecidas en el relato por el discurso.

En el tiempo de la historia existe implícita una lógica determinada por el propio conocimiento de la estructura temporal de lo que acontece en la vida real. Para Mieke Bal (1998) –que parte indudablemente de la teoría de Genette–, se inscribe como circunstancia específica que se manifiesta en la secuencialidad de los relatos, en su disposición en la sucesión temporal. El orden se convierte así en una de sus manifestaciones fundamentales⁵². Bal no es la única que sigue los postulados de Genette. Seymour Chatman estudia el orden como la relación que existe entre la disposición de los sucesos en el discurso y en la historia, es decir, la distribución de los componentes de la trama a partir de la alineación con que se muestran:

“Las narraciones establecen una sensación de momento presente, el AHORA narrativo, por así decirlo. Si la narración está representada, hay a la fuerza dos AHORAS, el del discurso: el momento ocupado por el narrador en el tiempo presente [...] y el de la historia: en el momento en que empieza a revelarse la acción, normalmente en pretérito”. (Chatman, 1990: 66).

El discurso puede alterar la forma de presentación de lo narrado, adelantando o disponiendo los hechos de una forma distinta a como ocurren en la historia. Esta forma de discordancia entre ambas esferas es lo que Genette (1989) denomina *anacronía*.

⁵² En este aspecto, existe una relación indudable con lo que Chatman señala como principio de casualidad que vincula en la mente del espectador a unos sucesos con otros.

La desviación temporal puede tener formas diferentes. Así, la *prolepsis* señala toda maniobra del relato que evoca por adelantado un acontecimiento posterior, mientras que la *analepsis* es una evocación posterior de un hecho anterior al punto de la historia que se está desarrollando en ese instante narrativo. Existen dos formas fundamentales de analepsis, dependiendo de que el suceso previo al momento de presente tenga lugar antes del comienzo desde el que se inicia el proceso –*analepsis interna u homodieéticas* por continuar en la misma línea de acción de la historia- o después del mismo –*analepsis externa o heterodieéticas* por mantener una diégesis diferente a la del propio relato-. Existe la posibilidad de combinar ambas formas, en una *analepsis mixta* que se sitúa en un momento anterior al comienzo del relato, pero su amplitud rebasa el momento del inicio de la obra.

Genette ofrece más posibilidades de distinción en torno al estudio de las analepsis. De esta forma, diferencia entre las internas *completivas o remisiones* – segmentos retrospectivos que llenan una laguna del relato producida por una omisión de tiempo- de las *paralipsis* – rellena una laguna que se produce por la omisión de un dato fundamental no ofrecido -. Por lo tanto, la primera forma hace referencia a un suceso no relatado y, por tanto, vinculado en su estructura a una forma específicamente temporal. La paralipsis restituye una carencia por omisión o por una interpretación inadecuada de un suceso que temporalmente ha estado presente en el proceso.

Las *analepsis mixtas* también ofrecen distintas formas a las que se debe hacer mención. Se han definido como una desviación temporal que comienza antes del punto de inicio del relato, pero que su duración le permite alcanzar la línea temporal en la que éste se desarrolle. Puede ocurrir que este fenómeno se produzca de dos formas distintas. Por este motivo, se habla de *analepsis mixta parcial* cuando el suceso fuera del orden de acción de la línea temporal principal

vuelva a ésta mediante elipsis. En cambio, si se desarrolla de forma que consigue alcanzar el relato en el transcurso de su extensión, se trata de una *mixta completa*. Esta distinción no está exenta de funcionamiento en la mecánica de la narración de la obra fílmica. El primer tipo permite al espectador completar información de forma aislada, necesaria para entender un elemento de la línea principal del argumento. El segundo permite recuperar la totalidad de un antecedente narrativo y suele tener una gran importancia para el transcurso de la historia.

También en la prolepsis es necesario hacer referencia a algunas de las características que mayor repercusión van a tener en el desarrollo de la narrativa del relato. Se trata de una figura que se manifiesta con una frecuencia menor que el resto de desviaciones temporales explicadas hasta este momento. Se distingue en primer lugar una prolepsis *interna* u *homodiegética* de una *externa* o *heterodiegética*, aplicando el mismo tipo de criterio que con la analepsis, es decir, un momento puntual que se ve superado en la disfunción del orden. En este caso se trata del último momento. Como ocurre en las analepsis, las prolepsis internas pueden ser *completivas* o *paralipsis*, con las mismas funciones y características a las que se ha hecho referencia. Del mismo modo, se puede también diferenciar entre una prolepsis *completiva* –que ofrece información por adelantado de una laguna posterior de la historia- de una prolepsis *repetitiva* o *anuncio*⁵³ –que duplica un segmento narrativo por venir limitándose a adelantar determinados datos que luego se tratarán con profusión en el desarrollo de la acción-.

La anacronía como desviación de la sucesión temporal del discurso respecto a la historia puede estudiarse a partir de dos características destacadas por Genette, el *alcance* y la *amplitud*. Mieke Bal (1998) destaca las particularidades de este desorden temporal estudiando su dirección, su distancia y

⁵³ El autor señala que no hay que confundirlo con los *esbozos*, que son una pista para preparar al espectador sobre algo que tendrá lugar más adelante, que es cuando adquiere su sentido completo.

su amplitud. Sin embargo, el uso de esta terminología no tiene sentido. Las definiciones que operan sobre cada uno de estos conceptos están relacionadas con las proposiciones originales de Genette, por lo que carece de utilidad el darles una nomenclatura diferente a las definiciones ya utilizadas. La clasificación de esta autora puede incluso inducir al error, pues destaca como característica el término *dirección*, que entiende como la contemplación de un suceso desde el momento presente hacia el pasado o el futuro de la historia. Esta característica ya está implícita en la *anacronía* de Genette, que entiende que un suceso que se desvía del orden lógico de la historia se va a situar necesariamente en un momento del pasado o del futuro respecto al lugar temporal desde el que se produce la desviación. No tiene sentido por tanto redundar en esta circunstancia como lo hace Bal.

El alcance de una desviación indica la distancia temporal a la que se sitúa un suceso respecto al momento de presente en que se inicia la ruptura del orden. La amplitud hace referencia a la duración de esa desviación., Chatman (1990) añade a estas características una circunstancia específica que opera sobre ellas debido a las particularidades del medio cinematográfico. El cine, cuyo poder expresivo se basa en las herramientas de la imagen y el sonido, tiene la posibilidad de mantener un instante de presente en el relato al mismo tiempo que se ofrece uno de pasado o de futuro, pudiendo estar cualquiera de ellos representados en la imagen o en la banda sonora.

La última distinción en la teoría que construye Genette en torno al orden hace referencia a la *acronía* como la imposibilidad de insertar un suceso en un momento concreto dentro del orden de la lógica del tiempo.

Chatman enriquece las consideraciones sobre el orden al estipular las posibilidades en las que un momento temporal de presente puede hacer referencia a un suceso que ocurre con anterioridad. El autor distingue entre lo *relatado* (el

discurso presenta a los personajes comunicando información sobre acontecimientos previos mediante la utilización de escritos, conversaciones, gestos, etcétera), lo *escenificado* (se muestran acontecimientos previos como si ocurriesen en ese momento) y se especifica también un carácter *mixto* en el que unos personajes hablan sobre un hecho pasado mientras el discurso lo representa ante el espectador.

También Bordwell ofrece una reflexión interesante al indagar sobre los métodos en los que puede trabajar con la presentación de dos acontecimientos de la historia. Dos acciones pueden suceder al mismo tiempo o una tras otra. En ambos casos, el discurso puede realizar una presentación simultánea o sucesiva de los sucesos.

Para este autor, las variaciones temporales –consideradas en sus características de forma similar a Genette–, se clasifican utilizando los conceptos de flashback –analepsis– y flashforward –prolepsis–. Gaudreault y Jost (2001) reflexionan sobre esta terminología e indican que esta ruptura con el orden lineal de la historia se produce normalmente a partir de un cambio de tiempo señalado por el lenguaje oral del narrador y una representación visual de la imagen relatada. Sin embargo, esta interpretación de los fenómenos de cambio en la línea temporal parece estar sujeta a la necesaria intervención del narrador, cuando el cine posee una dinámica propia con la que informar al espectador sin la necesidad de hacer uso de esta figura⁵⁴. Esta terminología está hoy día muy extendida, y su uso en el entorno cinematográfico es superior al de Genette, más cercana al entorno literario.

El orden es, finalmente, una forma de estudio de la estructura global de una película –lo que algunos, como Casetti y di Chio (1998) llaman *la*

⁵⁴ En el cine silente, cuando los personajes recordaban un suceso, su mirada se dirigía al vacío y servía de anuncio de esta representación de un episodio que rompía la línea temporal de la obra.

arquitectura de un filme -. De esta forma, estos autores italianos establecen cuatro formas fundamentales en todo relato fílmico: un *tiempo circular*, en el que coincide el punto de llegada con el de partida; un *tiempo cíclico*, en el que el punto de llegada es análogo con el de partida, pero no el mismo, como ocurre en el caso anterior; un *tiempo lineal*, que alcanza una llegada distinta a la situación inicial y, finalmente, una estructura determinada por una aparente *anacronía* que resulta de la perversión en la sucesión de los acontecimientos.

b) Duración

Como su vinculación con esta dimensión esencial del tiempo, el cine ha sido valorado con frecuencia en su capacidad de mostrar la duración de los acontecimientos que se proyectan en pantalla. André Bazin (2004: 14) explica en su *Ontología de la imagen cinematográfica* que la película no se limita a conservar el objeto detenido en su instante, sino que la imagen de las cosas es también la de su duración: una especie de momificación del cambio.

La segunda de las posibilidades propuestas por Genette para analizar la dimensión temporal de una obra compara la diferencia entre el tiempo que ocupan los sucesos en el discurso y en la historia. Sin embargo, la utilización de las teorías expuestas por este autor para el ámbito de la narrativa literaria necesitan algunas precisiones cuando el propósito es el de realizar un trasvase de herramientas al cinematográfico.

En cierto modo, constituye una actividad relativamente sencilla el estudio del orden y la frecuencia de un suceso temporal. La comparación entre la historia y el discurso, la inferencia entre una y otra que constituye el relato, permite al espectador interpretar el orden lógico del tiempo en la estructura y si los sucesos que se muestran están representados teniendo en cuenta el número de veces que ocurren en la primera. En cambio, Genette muestra la imposibilidad de medir de

alguna manera el espacio que ocupa en el relato, enfrentado como está a la imposibilidad de conocer el tiempo que va a tardar el lector en concluir el texto.

En el caso del cine se podría pensar que la posibilidad de medir la proyección de una obra cinematográfica acaba con esta situación. En cambio, lo único que hace es disfrazar el problema, puesto que lo que realmente importa en cuanto al estudio de la estructura temporal de una obra se refiere es observar el método por el que los sucesos de la historia son representados en el discurso atendiendo a la duración de uno y otro, pudiendo entender así los efectos que esta construcción tiene sobre la dinámica del conjunto.

Para medir la duración, Genette propone entonces un criterio basado en la *velocidad narrativa*, es decir, comparando la relación que existe entre una medida temporal y una espacial. En el caso de la velocidad del relato, el resultado surge de la diferencia entre la duración – la de la historia – y la longitud –la del discurso–, lo que recibe el nombre de *isocronía*. Existe una gradación continua desde la velocidad infinita de la *elipsis*⁵⁵ hasta la lentitud absoluta que es la *pausa*⁵⁶. Entre uno y otro extremo, el autor distingue cuatro *movimientos narrativos*: *sumario, elipsis, escena, y pausa*.

Mediante el recurso de la *elipsis* se indica un tiempo del desarrollo de una acción en la historia mayor que el del relato, que en esta ocasión se manifiesta a través de un discurso que equivale a cero. Se realiza así un salto en la línea temporal omitiendo un suceso que el espectador entiende que ha tenido lugar a partir del resto de información presente o porque es simplemente la omisión de un proceso habitual o conocido. Genette distingue tres tipos de *elipsis*: *explícitas, implícitas e hipotéticas*.

⁵⁵ Se entiende por *elipsis* un segmento nulo del relato que corresponde a una duración cualquiera de la historia.

⁵⁶ Un segmento del discurso muestra una duración diegética nula.

Las *explícitas* son aquellas que de alguna forma indican el lapso temporal del tiempo que eliden. Se distinguen así de las *implícitas*, cuya presencia no aparece de forma tácita en el texto cinematográfico, sino que el espectador la infiere a partir de otros datos que le ofrece la narración o por la necesaria continuidad narrativa de unos sucesos con otros⁵⁷. Por último, las *elipsis hipotéticas* aluden a aquellas omisiones que son imposibles de situar o localizar en la estructura temporal de una historia. El espectador es consciente de su existencia por su revelación posterior en el uso del algún tipo de anacronía.

El *sumario* es el relato breve de los acontecimientos de la historia, por lo que el tiempo de ésta es mayor que el del discurso. Chatman se refiere a ésta misma forma temporal como *resumen*. En la narración cinematográfica es frecuente a la llamada *secuencia-montaje*, en la que se muestran diferentes aspectos de un suceso, normalmente en espacios distintos y acompañados por música. El efecto también se puede conseguir de otras formas un tanto más alejadas de los medios expresivos propiamente cinematográficos, como el recurso de arrancar las hojas de un calendario, de mostrar una vela que se ha consumido, de sobre impresionar la hora en la pantalla, o de hacer intervenir al narrador para que sitúe al espectador.

Mediante el término *escena* se hace referencia a un relato que tiene una duración similar al tiempo que tarda el suceso en desarrollarse en la historia. Como puede comprobarse, hasta la escena, los hechos ocupan siempre una extensión de tiempo menor que en la historia. A partir de ahora, ésta comienza a tener una duración menor en la extensión de sus acciones de la que ocupan en el discurso. Los dos fenómenos que pueden mostrar esta configuración son el *alargamiento* –añadido por Chatman sobre la teoría de Genette - y la *pausa*.

⁵⁷ A lo que Chatman (1990) denomina “*principio de causalidad*” en la narración cinematográfica.

El *alargamiento* contempla una extensión mayor del tiempo del discurso sobre el de la historia. Los sucesos se desarrollan a una mayor velocidad de la relatada. En el medio cinematográfico, existen diferentes recursos para llevar a cabo este alargamiento temporal, como la utilización de la cámara lenta⁵⁸ o el montaje repetitivo⁵⁹ o el encabalgado⁶⁰. Para designar esta misma forma temporal Bal (1998) utiliza el término *deceleración*. Casetti y di Chio prefieren el empleo de *extensión*.

En la *pausa*, el tiempo del discurso continúa mientras que el de la historia equivale a cero. Mientras que la proyección sigue avanzando ante el espectador, ésta no hace referencia a ningún suceso relacionado con la diégesis. En el cine, es posible la utilización de un congelado de imagen, aunque también se pueden considerar determinados elementos como carentes de una conexión temporal con el discurso, como ocurre con los títulos de crédito por ejemplo.

Bal utiliza el método de estudio de Genette, pero no hace referencia a la duración, sino al *ritmo*, que resulta igualmente de la comparación del espacio de tiempo que ocupan los sucesos en la historia con el que lleva su representación en el discurso.

El planteamiento de Bordwell respecto a la duración se determina por unas circunstancias un tanto diferentes a las planteadas por Genette. En este caso, el autor se interesa por la interrelación de los hechos en la construcción y la comprensión fílmica, para lo que establece tres variables que compara: la duración de la historia, del argumento y de la pantalla o *tiempo de proyección*.

⁵⁸ Se entiende por cámara lenta la filmación de fotogramas a una velocidad mayor de la que va a ser proyectada, con lo que al espectador le da la impresión de que el movimiento está ralentizado cuando se exhibe en pantalla.

⁵⁹ El montaje repetitivo consiste en la reiteración de ideas, imágenes o sonidos.

⁶⁰ Con este término se alude al efecto producido en la exhibición al anticipar el sonido de un plano posterior al que está siendo visionado en ese momento (*encabalgamiento sonoro*) o al mostrar una imagen en el tiempo antes de que el sonido que le es propio pueda ser percibido por el espectador (*encabalgamiento visual*).

En este caso, el concepto de historia se interpreta en el sentido de reconstrucción de la obra en la mente del espectador, mientras que la duración del argumento hace referencia al espacio de tiempo que la película representa o dramatiza. El tiempo de proyección es la duración exacta de la obra y medible como unidad física. Es a partir del visionado de esta última sobre la que el espectador reconstruye el resto de esquemas temporales de la narración.

También Casetti y di Chio siguen los postulados de Genette en la concepción de la duración del elemento estudiado en este epígrafe, a las que añaden algunas características que resultan interesantes sobre la propia percepción del espectador. Efectivamente, se establece una distinción entre el *tiempo real* –su extensión efectiva - y *tiempo aparente* – la sensación perceptiva de esa extensión. La duración real está relacionada con las magnitudes propias del discurso cinematográfico en cuanto a la puesta en escena: la planificación, la composición, el montaje, el ritmo, la cantidad de personajes inscritos en el plano, etcétera. La duración aparente, en cambio, está unida en su definición a la división entre la extensión normal y anormal del tiempo de la recepción. En el primer caso, coincide aproximadamente con su duración real⁶¹. Sobre los casos resaltados por Genette, coincidiría con la escena. La referencia a la anormalidad del tiempo de Casetti y di Chio implica una concepción de la duración alterada por el relato fílmico –en su alargamiento o en su reducción -a través de la construcción de su discurso. En esta clasificación entrarían a formar parte el resumen, la elipsis, la pausa y la extensión.

c) Frecuencia

La frecuencia narrativa de un relato es el estudio de las relaciones de repetición que existen entre la historia y el discurso. Un determinado

⁶¹ Identifíquese, por ejemplo, con la utilización del plano-secuencia.

acontecimiento puede ser omitido en la narración, mostrado por el relato, o repetido en el transcurso del discurso.

La repetición es, según Genette una construcción mental que elimina de cada caso todo lo que le pertenece propiamente para conservar sólo lo que comparte con todos los demás de la misma clase: “*Un relato puede contar una vez lo que ha ocurrido una vez, n veces lo que ha ocurrido n veces, n veces lo que ha ocurrido una vez, una vez lo que ha ocurrido n veces*”. (Genette, 1989: 172)

Genette distingue tres formas fundamentales de frecuencia. En primer lugar, hace referencia al mecanismo por el que el discurso representa el número exacto de veces que ha tenido lugar un suceso. A esta forma la denomina *singulativa* en el caso de que las acciones sólo hayan tenido lugar en una ocasión y *singulativa múltiple* cuando se representan varias veces lo que ha tenido lugar el mismo número de ocasiones.

La frecuencia repetitiva se forma cuando un mismo suceso único tiene varias representaciones en el discurso. Esta forma es contraria en la determinación de su estructura a la que resulta cuando se hace referencia a la frecuencia iterativa, en la que una sola representación del relato hace referencia a un suceso que tiene lugar en varios momentos de la historia.

Según Genette (1989: 185): “*Todo relato iterativo es narración sintética de los acontecimientos producidos y reproducidos durante una serie iterativa compuesta por un número determinado de unidades singulares*”. Todos ellos se definen por sus límites diacrónicos –lo que el autor llama *determinación*- por un ritmo de recurrencia de sus unidades constitutivas –su *especificación*-, y por la amplitud diacrónica de cada una de sus unidades –*extensión*-.

Bordwell realiza una interpretación un tanto distinta sobre los postulados de Genette. Efectivamente, el autor norteamericano compara en el análisis de la frecuencia de una narración al suceso de la historia con el número de veces que es

representado o relatado, es decir, mencionado de alguna forma pero sin mostrar de forma directa la acción a la que se alude. Al aumentar las variables de comparación, las posibilidades del relato se multiplican. En esta ocasión, lo relatado se entiende en la obra de Bordwell como lo que es transmitido por un personaje o un narrador.

Sea como fuere, la obra de Genette logra introducir en la narratología una forma productiva de estudio del tiempo. Componer un análisis de la estructura temporal de un relato resulta a partir de sus postulados de comparar -entre la historia y el discurso- su orden, su duración y su frecuencia.

2.6.2. El espacio cinematográfico

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española ofrece una gran variedad de definiciones sobre el término espacio. Algunas de sus acepciones resultan muy interesantes para la narratología, puesto que ofrecen información útil sobre ciertas consideraciones que se han llevado a cabo en torno a la vinculación de este elemento y el tiempo.

Existe una gran cantidad de autores que aúnan en sus teorías aquello que se determina por una concepción puramente narrativa con el aspecto físico de construcción del espacio inscrito en la pantalla. De esta forma, Casetti y di Chio (1998) por ejemplo, escriben sobre este elemento haciendo referencia a la representación cinematográfica. En otras ocasiones, como ocurre en las obras de David Bordwell (1996) o en *El relato cinematográfico* (2001) de Gaudreault y Jost, aunque trabajan sobre algunos de sus aspectos como componente del relato, hacen hincapié con mayor insistencia en la forma de construcción de este elemento.

Sin embargo, resulta más interesante para la investigación en narratología la separación de aquello que funciona ante el espectador para la reconstrucción de

una esfera espacial, con unas características, funciones y peculiaridades concretas, en las que se implica el tiempo y sobre la que los personajes actúan, de aquello otro que tiene una relación directa con lo propiamente físico y con los mecanismos del lenguaje cinematográfico para construir y determinar el primer nivel al que se ha hecho referencia.

Chatman (1990) presenta esta dicotomía de concepciones en las teorías que expone en su obra *Historia y discurso*. El autor incide en la importancia de este elemento de la narrativa cinematográfica. Debe distinguirse un *espacio de la historia o explícito* y un *espacio del discurso o implícito*.

El primero de los conceptos a los que se ha hecho referencia se utiliza para designar al fragmento del mundo que se muestra en pantalla, frente al espacio implícito. Éste se define como aquello que pertenece a lo inaccesible para el espectador pero es visible para los personajes, está al alcance de sus oídos o es algo a lo que la acción se refiere.

Los límites entre ambas coordenadas son difíciles de establecer, puesto que aquello que se percibe a través de la pantalla pertenece de algún modo a coordenadas de representación creadas de forma ficticia para que se observe la acción y los sucesos que tienen lugar desde un ángulo concreto⁶².

Son trabajos diferentes que analizan la representación y la significación, como distinta es la evocación de las herramientas que permiten esta actividad. Estas últimas características se desarrollan en el apartado de la puesta en escena; del primer aspecto destacado se ocupa este epígrafe.

a) Características y propiedades del espacio filmico

Entender el espacio como elemento narrativo permite establecer vínculos con el resto de componentes que conforman el relato cinematográfico. Peña

⁶² Sobre este tema escribe E. H. Gombrich: *Arte e ilusión*. Barcelona, Gustavo Gili, 1982.

Timón analiza este tipo de relaciones interpuestas con el personaje – el espacio que configura las distancias en las relaciones humanas o proxémica⁶³-, con el tiempo y el resto de elementos de la narración –“*marca los ejes de la realidad en que se dan los acontecimientos, o las coordenadas de los mundos de la narración donde se revelan los acontecimientos, las acciones y los personajes*” (2001: 107).

A partir de la utilización de estas tres características específicas – vista, oído y tacto- se puede hablar de distintas relaciones entre los personajes y el entorno que lo rodea. En primer lugar, espacio puede actuar como *marco* o lugar de acción, que envuelve a los individuos y que puede contribuir al significado de la historia de una forma simbólica. Pero el espacio también puede establecerse de una forma tematizada, es decir, como lugar cuyas características propias son tan importantes que condicionan el desarrollo de la acción a sus circunstancias. Las posibles uniones creadas entre estos dos elementos estarán además condicionadas a través de los objetos que forman parte del lugar y que son capaces de determinar el aspecto concreto del mismo.

Pero el espacio también puede estar relacionado con el desarrollo de los acontecimientos. Esta característica específica recibe el nombre de *topos* cuando la determinación del lugar está especialmente diseñado para el desarrollo de unas acciones concretas.

Este tipo de concepción del elemento del discurso permite reflexionar sobre las posibilidades que permite a la narración en la determinación del relato. Para llevar a cabo esta tarea, es necesario entender las propiedades inherentes en relación a las propias particularidades del medio cinematográfico. Jesús García (2003) reflexiona sobre estas circunstancias y destaca en primer lugar la

⁶³ La proxémica es el estudio de las relaciones humanas a través del espacio y en torno a las comunicaciones interpersonales dependiendo de que éstas invadan, respeten o amplíen su espacio vital. Entre sus precursores figuran autores como Algirdas Julien Greimas y Joseph Courtes.

globalidad. En el cine, el espacio se determina por la apariencia de la unidad. Efectivamente, como demuestran experimentos como los de Lev Kulechov⁶⁴, la mente del espectador interpreta el espacio ofrecido por la pantalla como si éste fuera unitario. La estrategia de construcción del cineasta se basa en este aspecto, que le permite la sugerencia de un entorno a su historia y de un mundo al espectador que la contempla.

Se trata además de un espacio *convencional*, puesto que no posee ninguna realidad absoluta. Según el autor destacado: “*Es una convención demarcatoria que depende de las condiciones perceptivas de la imagen y el sonido, a la vez que de las condiciones conceptuales del espectador*”. (García, 2003: 369)

La propia forma de construirlo determina que sea además *discursivo*. Efectivamente, es uno de los factores de la forma del contenido de la historia. Surge de las propiedades de la imagen visual y auditiva que conforma el discurso fílmico.

Se puede considerar que el espacio es *temporal*, puesto que no sólo constituye un lugar para la representación de la acción, sino que además es parte de la diégesis en la que actúan los personajes y, por tanto, queda vinculado al tiempo, como se especifica en el epígrafe del discurso.

Esta unión de componentes está presente en la obra de otros autores. Gaudreault y Jost (2001: 87) destacan que posee una vinculación ineludible con el tiempo, puesto que la imagen es la unidad básica del relato cinematográfico y se constituye como un significante eminentemente espacial. El cine presenta siempre al unísono las acciones que constituyen un relato y el contexto en el que ocurren. Estos mismos investigadores insisten por tanto en la idea señalada por García de

⁶⁴ Según Román Gubern (2000, 146), demostró el poder creador del montaje con un experimento en el que conseguía infundir cargas emocionales de diverso signo en un primer plano inexpresivo de un actor, a partir de la concatenación con otras unidades visuales de temática variada.

que la temporalidad del cine debe apoyarse en el espacio para formar parte del relato. Esta relación entre el espacio filmico y el tiempo se encuentra también en el propio desarrollo de los acontecimientos. El lugar puede mostrar a la vez varios acontecimientos que se han producido en la historia de forma simultánea y se proyectan en el relato al unísono. Del mismo modo, también queda determinado por el tiempo, puesto que éste influye en la duración que tiene un plano y, por tanto, en el espacio temporal en el que puede ser reconocido su escenario por el espectador.

Por último, queda determinado por ser *sintético y dinámico, perspectivo y subjetivo*. La forma perspectiva y subjetiva del espacio filmico evidenciada por García encuentran reflejo en las teorías sobre el cine de David Bordwell, que destaca en la concepción de este elemento la importancia de la posición, la percepción y la cognición del espectador⁶⁵:

“Ninguna teoría de la narración puede simplemente omitir las cuestiones referentes a la posición, pero necesitan integrarse en un conjunto más amplio referente a cómo las películas movilizan la percepción espacial y la cognición con el propósito de contar historia”. (Bordwell, 1996: 99).

Esta percepción y movilización que señala el autor norteamericano son posibles gracias a la naturaleza de las peculiaridades que son destacadas en la obra de Jesús García.

La imagen reúne características que determinan su entidad ante el espectador a partir de la *naturaleza* (espacios exteriores naturales o artificiales, urbanos o rurales, o interiores), su *magnitud* (los grandes espacios), su *calificación* (pueden ser abiertos o cerrados, vacíos o llenos), la posibilidad de

⁶⁵ Sin embargo, lo que el autor define en su teoría sobre el espacio es todo aquello que –como la planificación o la composición– interviene en la puesta en escena, y no son propiamente valores narrativos, como se verá en el siguiente epígrafe de este capítulo.

identificación (existen espacios referenciales, históricos, artísticos – monumentales, geográficos y topográficos, siderales, internacionales, continentales, etcétera), o su *definición*. La determinación también se fundamenta en su relación con otros con los que contribuyen a la creación de sentido.

Efectivamente, las características del elemento al que se hace referencia quedan también determinadas por su vinculación con otros componentes del relato cinematográfico. Así, puede intervenir en la narrativa a modo de comentario visual que expresa el modo de ser de los personajes en la creación de espacios íntimos, personales, sociales o públicos. Del mismo modo es posible que se una al desarrollo de una acción determinada y de un tiempo concreto (diurno, nocturno, crepuscular, estacional, periódico, etcétera).

Todas estas características destacadas operan en la diégesis del relato cinematográfico dependiendo de la finalidad perseguida por ésta. Se puede hablar así de la construcción de lugares realistas, cualificantes, ordenadores, simbólicos, interiores, reguladores, íntimos, personales, sociales, públicos, intelectuales, morales, políticos e ideológicos, mágicos, homogéneos, referenciales o imaginarios.

Desde otra perspectiva, García se aproxima a los trabajos sobre el espacio a través de las teorías de los semiólogos como Charles Morris (1994). En el estudio del signo, se atiende a tres subdivisiones fundamentales: los que remiten al mundo exterior, los que se hacen referencia a una instancia de la enunciación y los que designan a otro signo separado del enunciado. El espacio en el relato es considerado, desde esta disciplina, un signo que puede cumplir con cada uno de los valores destacados. De esta forma, posee un valor referencial que permite la identificación de un referente –un lugar conocido en este caso- o la comprensión del sentido retórico con el que lo relaciona el autor implícito, que puede denotar épocas concretas –la infancia-, sentimientos –como la soledad o la ternura-, u

otras circunstancias. El valor deíctico del elemento destacado remite a la instancia de la enunciación, haciendo a ésta patente. Esto puede ocurrir, por ejemplo, con el aparte escénico, que pone de manifiesto la presencia del autor y llama la atención del espectador al que imbrica en el relato. Esta forma de concebirlo también remite a los ambientes concretos que suelen caracterizar la obra de un autor, como estilemas específicos. El valor anafórico, en cambio, permite contemplar un espacio que se constituye como un elemento organizador del relato.

b) Funciones del espacio

Chatman (1990) se refiere a las funciones que puede cumplir el componente citado en la narración como *funciones del escenario*. El empleo de este término no parece del todo acertado debido a que el espacio se concibe como una transposición del escenario sobre el que han operado los mecanismos del discurso. Por tanto, no tiene sentido por cuanto estas funciones comienzan a trabajar sobre la manifestación concreta de este elemento, que es el espacio.

Sea como fuere, el autor destacado señala como objetivo esencial contribuir al tono de la narración, es decir, facilitar un entorno específico que envuelve al personaje, favorece su caracterización, y sirve de soporte sobre el que desarrollar las acciones y los acontecimientos.

Otros autores, como Robert Liddell (1947) realizan categorizaciones más exhaustivas en torno a este aspecto del relato. Así, el autor distingue hasta cinco formas de actuar del espacio en la narración. En primer lugar, Liddell hace referencia a lo utilitario, sencillo, apenas necesario para la acción. Éste tipo de distinción no contribuye a resaltar la emoción de los personajes.

La segunda diferenciación hace referencia a lo *simbólico*, en el que se abandona la neutralidad inicial para contribuir a la acción, para expresarla mediante parámetros espaciales.

Una tercera muestra hace referencia a lo *irrelevante*, es decir, un lugar externo a unos personajes que le prestan poca atención. Sin embargo, esta condición parece poco apropiada para un medio basado en la representación, como el cinematográfico, alejado de las posibles ausencias descriptivas que puede permitirse la literatura, que es la manifestación narrativa sobre la que Liddell construye su obra.

Más propio de la obra cinematográfica es la cuarta circunstancia especificada por el autor: *paisajes de la mente*. En esta ocasión, el elemento se muestra como una consecuencia de la concepción del mismo a través de la psicología del personaje.

La última particularización se refiere lo *caleidoscópico*. En este caso, envuelve al personaje y la contemplación del lugar de éste a través de su percepción, que se entremezclan en el desarrollo del relato.

Otros autores han ofrecido un mayor interés en el estudio del espacio como elemento narrativo en sí mismo, como es el caso de Isidro Moreno (2003). El investigador español destaca en este caso las particularidades denotativas y connotativas de este elemento a través de cuatro funciones básicas, aplicadas en su teoría a la labor que desempeñan en la concepción general del spot publicitario. En primer lugar, se encuentra una *función referencial*, que sitúa al espectador ante una realidad espacial con unas características físicas concretas. Frente a ésta, se encuentra una *función retórico-simbólica*, responsable de la creación del contexto fundamental en el que tienen lugar las acciones. La *función poética* destaca la aparición de estilimas específicos que individualizan y particularizan el espacio visionado frente al de otras obras, mientras que en la *hermeneútica* se estudia la relación del espacio con otros componentes narrativos y la manera en la que ayuda a interpretar el mensaje.

c) Espacio y lugar

Se ha hecho referencia a la insistencia por parte de las teorías de algunos autores en determinar el espacio fílmico a partir de las peculiaridades de su construcción discursiva, lo que les ha provocado en cierto modo el descuido de las características narrativas que posibilita el elemento destacado.

Sin embargo, el carácter y los mecanismos por los que estos aspectos operan ofrecen una consideración un tanto distinta en su esencia. Efectivamente, no operan sobre la historia de forma directa sino que afectan a su determinación a partir del uso de los elementos de lo que se define como puesta en escena. Esta idea se encuentra en la teoría sobre la narrativa de Mieke Bal (1998).

La autora utiliza el término de lugar como elemento específico del discurso en el que suceden los acontecimientos. Puede operar como un dinamizador importante del relato si se concibe mediante una implicación concreta que permita aglutinar determinados lugares bajo unas características que tengan algún tipo de repercusión en el argumento, normalmente por oposición entre unos ambientes y otros, como pudiera ocurrir en los pares dentro-fuera, arriba-abajo, campo-ciudad, o en las fronteras entre la delimitación de uno con el otro opuesto. También el desarrollo de los acontecimientos puede producirse en un vehículo, lo que suspende en cierto modo el orden que muestre fuera de ese medio, aislando a los personajes en otro entorno con reglas de funcionamiento diferentes.

Ésta no es la única forma que tiene la autora para hacer estudiar aquello sobre lo que se desarrolla una narración. Desde la perspectiva de la historia, el lugar adquiere el rango de espacio. Con esta distinción, Bal distingue una concepción meramente física de un elemento –lugar- frente a un territorio contemplado a partir de su vinculación con una percepción específica –espacio-.

La percepción puede venir determinada por un personaje que observa algo en este último sitio señalado.

La presentación de este elemento en la narración puede venir condicionada por tres sentidos concretos: la vista, el oído y el tacto. La aparición de las formas, los colores y los volúmenes es clara en lo que a la vista se refiere, y se desarrolla con más detenimiento en el apartado referido a la composición del epígrafe de la puesta en escena.

La percepción del lugar que es el espacio puede venir también condicionada a partir del sonido, que queda normalmente vinculado a la audiovisión de un personaje a través del que se contempla. Por último, la sensación táctil puede revelar información sobre la continuidad espacial y la sustancia de los objetos que se representan.

La importancia de todas estas características propias del análisis de la puesta en escena cinematográfica exige un estudio aparte que, como ya se ha anunciado, supone el tema de fondo del siguiente epígrafe de este capítulo.

2.6.3. La puesta en escena cinematográfica

La puesta en escena constituye el conjunto de herramientas que permiten a la narración la configuración de un relato, para contar una historia, a través de un discurso. Ramón Carmona (1996: 127) explica el concepto haciendo referencia a la vinculación de su origen al mundo del teatro, en cuyo contexto implica “*montar un espectáculo sobre un escenario*”.

La utilización de esta nomenclatura en el ámbito cinematográfico hace referencia a la composición y la forma de los componentes presentes en la proyección de la película, así como al resto de características que ésta manifiesta. Por este motivo, es necesario incluir en primer lugar todos aquellos elementos presentes en los medios en los que tiene su origen el concepto, como puedan ser la

iluminación, los decorados, el vestuario, el maquillaje o los movimientos de los actores por ejemplo. Junto a ellos se manifiestan lo que es propio del universo filmico, como los movimientos de cámara o el tamaño de los planos. Para Carmona, la puesta en escena constituye el medio de reconstrucción de un mundo imaginario que puede no tener referente real, pero que es totalmente verosímil.

Muchos autores han intentando, a lo largo de la historia del cine, comprometerse con la difícil tarea de sistematizar el conjunto de instrumentos que el medio cinematográfico utiliza para la construcción de una historia. Los resultados se han englobado bajo la controvertida expresión de “lenguaje cinematográfico”.

a) El lenguaje cinematográfico

La capacidad de comunicarse con los demás es uno de los rasgos privativos que distinguen al ser humano del resto de los integrantes del mundo animal. El hombre, un individuo que vive en sociedad, presenta entre sus características esenciales la de trasladar contenidos presentes en su conciencia, permitiendo de este modo la perdurabilidad y la extensión de sus pensamientos e ideas. En este contexto, se entiende el lenguaje como la facultad propia del ser humano de expresar conceptos al resto de individuos que lo rodean o -como señala el Diccionario de la Real Academia de la lengua- como “*la facultad privativa del hombre para la expresión de pensamientos y afectos*”.

Sin embargo, ¿cuáles son los elementos fundamentales que permiten esta forma de compartir entre sujetos? Sería el lingüista suizo Ferdinand Saussure (1983) el encargado de dar respuesta a esta pregunta, al definir el lenguaje como un conjunto de *signos* que permiten el intercambio de información entre los integrantes de un mismo sistema comunicativo. Este *signo* era reconocido de esta forma como un elemento fundamental en el proceso, definido por un doble

componente: el *significante* (materialización de la información representada) y el *significado* (o entendimiento final del mensaje que se quiere transmitir).

Esta forma de entender el lenguaje se basa en la comunicación oral o escrita, que representa un método común y compartido entre dos o más participantes de un mismo proceso comunicativo por el que transmiten una información cifrada mediante unos elementos denominados *signos*, cuya expresión fundamental es la palabra.

El hombre, como ser social que necesita de la comunicación para relacionarse con los demás, no se circunscribe en su acción de compartir información al empleo del método hablado o escrito. Los comunicadores pueden elaborar y construir mensajes usando otros recursos a su alcance, contruidos sobre otro tipo de signos, que forman en su interrelación un lenguaje nuevo: el cinematográfico. Se trata de un medio de expresión que constituye una analogía de la realidad, formado a partir de la interrelación de la imagen y el sonido como signos que actúan de forma similar a como lo hacen la palabras en el habla o en la escritura: permitiendo compartir significados entre los integrantes del proceso comunicativo. A este respecto, Santos Zunzunegui (1998) señala la existencia de definiciones múltiples sobre qué es la imagen, remontándose al sentido de los griegos (*eikon* o icono) o del latín (*imago* o imagen), para establecer su capacidad comunicativa.

En cuanto al *sonido*, Villafañe (1996: 225) define la *audición* o acto de recibir una información a través de un signo sonoro como “*el procesamiento de un sonido disponible y potencialmente significativo para el que escucha*”.

Desde el nacimiento del cine, en el que la imagen en movimiento se conforma en la proyección con la ejecución de piezas musicales interpretadas en el lugar de exhibición, los teóricos de la época comienzan a preguntarse sobre la existencia de un nuevo medio de comunicación que constituía, por sí mismo, un

lenguaje que intentaban definir por sus semejanzas y analogías con la palabra hablada o escrita. Aumont y otros autores (1996: 159) analizan en sus textos las problemáticas que en torno a la definición del cine que se plantean con los primeros estudios teóricos sobre el recién estrenado medio: “*Se trata de saber cómo funcionaba el cine como medio de significación en relación a los otros lenguajes y sistemas expresivos*”.

De esta manera, teóricos como Riccioto Canudo o Louis Delluc, o los formalistas rusos, intentaban oponer el lenguaje cinematográfico al verbal, definiendo como característica esencial del primero su universalidad, es decir, su capacidad de llegar de forma comprensible a todos los espectadores. Pero, sería el autor húngaro Béla Bálasz el primero que abordó directamente el estudio del lenguaje cinematográfico en su ensayo *El hombre invisible*, en 1924. Un poco más tarde, en 1927, los autores rusos pertenecientes a la “Sociedad de estudios de la lengua poética”, en su ensayo *Poetika Kino*, se referían a la importancia del fundamento del cine vehiculado en su relación semántica con la realidad.

A partir de los años treinta surge en Europa el fenómeno de las gramáticas del cine, que entendían al medio de la imagen proyectada como un arte total dotado de un lenguaje. De esta manera, iniciados por la publicación del libro *Gramática del filme*, del autor inglés Spottiswoode – en 1935 -, proliferan textos que intentaban establecer una serie de restricciones referidas a lo que se entendía como la gramática de una película. Este fenómeno estudia las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas, que forman un filme. Para estas definiciones compartidas se inspiraban básicamente en las gramáticas de las lenguas naturales, tomando de éstas su terminología y planteamiento.

Sin embargo, según Aumont, el mayor impulso e influencia actual sobre el estudio del cine como un lenguaje viene dado por la obra de dos teóricos franceses: Jean Mitry y Christian Metz.

Mitry (2002) entiende el medio cinematográfico como la expresión con capacidad de organizar y construir pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman. Con esta aproximación de lo que este autor francés entiende por lenguaje se acentúa la esencia significante del cine, formado a partir de un conjunto de signos o de símbolos que permiten designar cosas nombrándolas. En su obra, se entiende el cine como una representación de la realidad que no es simplemente su calco, sino que permite la aparición de la creatividad del autor, formando así un universo análogo a la propia vida.

Será el semiólogo Christian Metz (2002) el que intentará aplicar los esquemas de análisis de la ciencia de la semiótica al lenguaje cinematográfico. Para cumplir este objetivo se plantea en la base de su teoría la relación existente entre el lenguaje cinematográfico con el de forma hablada, por lo que acerca su análisis a los aspectos de la percepción que permiten al espectador comprender aquello que está visionando. De esta forma, señala que el cine se puede considerar un lenguaje que ordena elementos significativos dentro de arreglos diferentes de los que practican nuestros idiomas, y que no calcan en lo más mínimo los conjuntos perceptivos que nos ofrece la realidad. Este autor se refiere a tres instancias principales que permiten el entendimiento por parte del espectador: la *analogía perceptiva*, los *códigos de nominación icónica*, y las *figuras significantes propiamente cinematográficas*.

La analogía perceptiva indica que la imagen es legible si se reconocen los objetos gracias a su apariencia de realidad, es decir, a la analogía que muestran respecto al objeto al que representan.

Para la formulación de los *códigos de nominación icónica*, Metz sigue las teorías de los análisis icónicos realizados por autores como A. J. Greimas (1976), para referirse a la parte del lenguaje cinematográfico y que permite dar un nombre a los objetos.

Las figuras significantes propiamente cinematográficas (o códigos especializados), constituyen para Metz el lenguaje cinematográfico de forma estricta, otorgando a los textos filmicos la capacidad de crear un sentido denotativo específico mediante la interrelación de todos los elementos que permiten formar un texto.

b) El lenguaje cinematográfico como signo

Casetti y di Chio (1998: 66) distinguen “*los significantes visuales y sonoros*” que forman el texto cinematográfico en su interrelación. Para estos autores, que siguen las bases teóricas de Umberto Eco (2000) y de Christian Metz (2002), lo perceptible en el documento audiovisual se forma a partir de la imagen en movimiento o de las palabras escritas (signos de la imagen) y las voces, la música o los ruidos (signos del sonido), a los que se les debe añadir el silencio como elemento portador de significado.

Sobre los trabajos realizados por Pierce (1987), los signos se clasifican a partir de la relación entre su significante y su significado, pudiendo distinguir así entre un *icono*, un *indicio* o un *símbolo*.

El *icono* es aquel signo que reproduce la forma del objeto, lo que no implica la existencia real del mismo, sólo el reflejo de determinadas cualidades. En cierto modo, estos conceptos están en la misma línea de pensamiento en la que se incluirá C. Metz cuando hace referencia a la analogía con la realidad. En el lenguaje audiovisual, el icono está representado por la imagen.

El *indicio* testimonia la existencia de un objeto con el que guarda un nexo de implicación, pero no describe su naturaleza ni su forma. En el cine, se identifica así por *el ruido* y *el silencio*, como se puede comprobar en el apartado sobre el sonido expuesto más adelante.

El *símbolo* en cambio no se refiere a la existencia o cualidades de un objeto, sino que traslada al receptor a un significado concreto establecido por convención entre los diferentes integrantes del proceso comunicativo. Así ocurre con la *música* o la *palabra*, donde la relación establecida entre significante y significado no es natural.

Con el desglose de estos elementos, el lenguaje cinematográfico aparece como materia de expresión que se conforma a partir de la interrelación de un conjunto de integrantes – signos, que provienen de diferentes medios y formas de comunicación, lo que permite la aparición de un lenguaje heterogéneo que combina diferentes materias expresivas. De todos estos elementos, desglosados más arriba según los criterios de Casetti y di Chio, será la *imagen en movimiento* el signo por antonomasia que forma el lenguaje cinematográfico.

Si se atiende a la definición sobre el lenguaje de la imagen y el sonido propuesta y a la descripción de los integrantes que lo forman, Zunzunegui (1998) muestra el reconocimiento de una *significación* como proceso propio en la comunicación, que se configura a partir de la existencia de un elemento presente percibido que permite al destinatario la representación de una idea concreta.

La aparición de un *código* específico como componente que permite el estudio del lenguaje cinematográfico y las características que lo forman determina la forma de investigación más adecuada sobre los componentes fundamentales de la puesta en escena del relato.

c) Los códigos del discurso audiovisual

Como señalan Casetti y di Chio (1988: 66), el debate en torno a la existencia de una lingüisticidad en los textos constituye en realidad una afirmación incontestable sobre la esencia de un lenguaje que basa sus fundamentos en la interconexión de “*significantes visuales y significantes sonoros*”.

El texto cinematográfico puede ser analizado bajo la concepción establecida por tres formas principales que se interrelacionan con el objetivo de aclarar las características inherentes a cada documento fílmico. Aparece una primera categoría en la propia lingüisticidad del documento relacionada con los *significantes* que lo integran; este primer nivel puede relacionarse con la existencia de una tipología de *signos*. Estas dos naturalezas y su interrelación tienen cabida en la aparición de una tercera que hace de los documentos fílmicos un objeto de estudio bajo la conformación de *códigos* que construyen su lenguaje. Por este motivo, existe la necesidad de abordar el discurso atendiendo, en primer lugar, a los *significantes* que son empleados para la concepción de sus signos.

En esta línea de trabajo, existe la posibilidad de abordar el lenguaje del cine diferenciando en su formación la intervención de dos tipos de significantes: por un lado, aquellos que se aparecen al receptor a través de los órganos de la vista. En este sentido, entre los que se forman a través del ojo humano, se puede distinguir entre aquellos que constituyen las imágenes en movimiento de otros que entrarían en la categoría de lo escrito. Las características del lenguaje cinematográfico en cuanto a su formación a través del sonido permiten la aparición de otra categoría de significantes que se refieren a toda aquella información que tiene relación con el oído, como son la palabra, los ruidos, la música o el silencio.

Si se atiende a las diferentes planteamientos expuestos pueden hacerse referencia a cinco *materias de la expresión* que determinan a las distintas formas que han sido resaltadas. Esto es lo que corresponde a las imágenes, los signos escritos, las voces, los ruidos y la música.

El Diccionario de la Real Academia Española define la palabra *código* como “*un conjunto de signos y reglas para transmitir información*”. Brevemente, en los siguientes apartados se hace referencia a las peculiaridades principales que determina el conjunto de los códigos del lenguaje cinematográfico, aglutinados en torno a cuatro grandes formas: *visuales, sintácticos, gráficos y sonoros*.

Los códigos visuales

Con esta denominación se engloba el estudio de los códigos que manifiestan una relación directa e inequívoca con la imagen bajo la perspectiva de tres características que le son inherentes a cualquier relato fílmico: *la iconicidad, los códigos fotográficos y el movimiento*.

El establecimiento de *códigos icónicos* en el documento audiovisual hace referencia a la naturaleza del mismo en cuanto a entidad poseedora de componentes que la caracterizan y definen ante un espectador que puede apreciar esos mismos códigos en otro tipo de lenguajes, como la pintura o la fotografía. Se regula la imagen como tal.

Francesco Casetti y Federico di Chio (1998) distinguen entre los de *denominación y reconocimiento icónico, transcripción, composición, iconográficos y estilísticos* a partir de las características que cada uno de ellos tiene sobre la imagen proyectada.

La *denominación y el reconocimiento icónico* es un sistema de relación entre los rasgos icónicos y los de significación del lenguaje fílmico. Esta

correspondencia permite la definición y la captación de las características de los objetos representados en la película.

Los códigos de *transcripción icónica* se ocupan de la relación existente entre los conceptos que aseguran rasgos semánticos en la imagen y las herramientas gráficas utilizadas para su representación. Resultan de la combinación entre los elementos de la imagen con su apariencia respecto al objeto representado. En su determinación interviene el grado de *nitidez*⁶⁶ de la proyección, conformada por dos factores fundamentalmente: la *acutancia* (o grado de nitidez del borde de un objeto) y el *poder resolutivo* (o capacidad de reproducir detalles de una figura).

En cambio, la *composición icónica* regula la configuración del espacio visual. Éste resulta de la organización de los elementos de la imagen a través de la agrupación y el ordenamiento de los diferentes objetos presentes en pantalla. A partir de esto se consigue el establecimiento de un sentido determinado, fieles a la representación de una idea y siguiendo un estilo concreto.

Los códigos de composición se formulan a partir de la intervención de dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la *figuración* distingue la forma en la que se agrupa todo aquello presente en la pantalla. En cambio, la *plasticidad* hace referencia a la capacidad de los objetos para que un componente específico destaque sobre el resto.

Se ha mencionado también a los llamados *códigos iconográficos*. Éstos regulan la relación que existe entre los elementos de la imagen y el significado que le otorgan al objeto representado. Es posible establecer así la relación de las figuras de los personajes a partir de la utilización de cánones concretos –muy convencionales–, sobre los que el espectador consigue comprender la personalidad de éstos de forma inequívoca.

⁶⁶ Se entiende por nitidez la claridad en la recepción de una imagen.

Finalmente, los *códigos estilísticos* se ocupan de la utilización concreta y del uso de los elementos cinematográficos que realiza el creador de un producto fílmico.

Por otro lado, al hacer referencia a los *códigos fotográficos* se contemplan estructuras que competen a una dimensión comunicativa que reproduce la realidad mediante el empleo de un sistema fotográfico. Se capta así la impronta de un lenguaje que capta imágenes de la realidad y las reproduce de forma mecánica, lo que condiciona significativamente la fisonomía y las características propias de esa imagen.

Casetti y di Chio señalan cuatro apartados fundamentales para conformar la realidad desde el punto de vista mecánico y fotográfico: *la perspectiva, el encuadre, la iluminación y el color*.

El Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua define el término perspectiva como “*el arte de representar en una superficie los objetos tal y como aparecen a la vista*”. Este elemento resulta de particular importancia en el medio cinematográfico, puesto que sobre la bidimensionalidad de la pantalla de proyección se crea la sensación de visionado de una superficie de tres dimensiones. El estudio de este fenómeno y las posibilidades que permite preocupa a muchos autores en diferentes campos de estudio, entre los que destaca la pintura o la fotografía. Aumont y otros (1996: 30) resaltan la importancia de la tradición pictórica heredada del Renacimiento como fórmula de concepción de esta característica de la imagen con unos aspectos determinados que, en el proceder de su historia y evolución, han contribuido a configurar sus principios básicos en el mundo de la realidad cinematográfica.

El término *encuadre* hace referencia en cambio a una selección de la realidad que supone la acotación del espacio representado respecto a los límites de la pantalla. Se ocupa del perímetro compositivo respecto al cual es posible

organizar los elementos exhibidos. Es necesario distinguir así entre los *márgenes del cuadro* y los *modos de filmación*.

Al utilizar la imagen como elemento portador de información resulta necesaria la elección de un espacio concreto desde el que filmar la realidad pretendida. El lenguaje filmico necesita así de la explicación de conceptos derivados del reconocimiento de esta circunstancia, como son *campo*, *profundidad de campo* y *fuera de campo*.

Destaca en este sentido el estudio de los autores Fernández Díez y Martínez Abadía (1999: 39), quienes identifican el *campo o espacio in* como “*lo que se ve en el espacio encuadrado, aquello que queda dentro del campo de visión de la cámara, mientras que lo que queda fuera, se le ha llamado genéricamente fuera de campo o espacio off*”. Estos dos espacios están separados por el *límite del encuadre*, concepto éste que permite establecer la diferencia existente entre lo que está dentro o fuera del campo de visión. También se considera fuera de campo al lugar que, dentro del encuadre, permanece fuera del foco necesario para que la imagen se pueda apreciar con nitidez.

Con el empleo de la expresión *profundidad de campo*, Fernández Díez y Martínez Abadía (1999: 41) hacen referencia al “*espacio comprendido entre el objeto más próximo al objetivo y el objeto más alejado, entre los que la imagen se aprecia con nitidez*”. Existe dependencia entre este elemento y el ángulo de captación del objetivo utilizado, del formato empleado, de la distancia a la figura enfocada y del grado de apertura del diafragma.

Finalmente, el *fuera de cuadro o fuera de campo* nombra una realidad visual que no ha sido encuadrada en la grabación de la imagen. El espacio visible sugiere la existencia de un espacio al que configuran los elementos que presenta. La coincidencia o no entre estas dos realidades– si finalmente se manifiesta el

recorrido existente fuera de la imagen – puede suponer una sorpresa para el espectador, un choque, el descubrimiento de un enigma o un engaño.

Por otro lado, resulta necesario constatar que la decisión de filmar un objeto implica, necesariamente, el posicionamiento del mecanismo de registro en un lugar determinado, con una angulación específica, manteniendo una distancia apropiada entre la figura filmada y los bordes del encuadre donde aparece representada⁶⁷. Estos elementos conforma un tejido de conjunto que propicia la aparición de unas características específicas a la proyección filmica. Es lo que se conoce como los *modos de filmación*. Entre los más relevantes en la determinación de este código resultan paradigmáticos *la escala de planos y los grados de angulación e inclinación*.

Aparici, García Matilla y Valdivia Santiago (1992: 116) se refieren al *plano* como “*cada una de las posibilidades de encuadre*”. La composición interna de éste elemento se configura al seleccionar el tamaño de lo representado, la proporción del espacio real que quedará inscrito dentro de los márgenes del cuadro. Para clasificar un plano se debe elegir un tamaño, una cantidad acotada que sigue una escala que se forma tomando como base de construcción la propia figura humana que le da sentido y significado. Se utiliza *la escala de planos*.

Como se desprende de los escritos de los autores Fernández Díez y Martínez Abadía (1999), a partir de la proporción de espacio real inscrito se puede establecer una tipología de planos que contempla en su definición diferentes categorías, que incluyen una primera distinción entre *largos, medios y cortos*⁶⁸.

⁶⁷ En el contexto cinematográfico, esta distancia a la que hace referencia el texto se denomina *aire*.

⁶⁸ Para las características propias de cada uno de los planos especificados en este apartado se recomienda la obra de los autores Fernández Díez y Martínez Abadía (1999), en la que también podrá aclararse la relación con otros planos, como los que se clasifican a partir de la *angulación vertical* (según sea alta, normal o baja), la *angulación horizontal* (normal, perfil, tres cuartos o espalda), y la *inclinación* (normal, oblicua, vertical y absoluta).

Otro de los conceptos más importantes entre los códigos fotográficos es *el punto de vista óptico*. Con este término se hace referencia al emplazamiento físico y la posición de la cámara respecto a la escena, pudiendo modificar al encuadre, como lugar físico desde el que se registra la porción de espacio real inscrita.

Si en el apartado dedicado a la *planificación*⁶⁹ se especifica la utilización de la figura humana como unidad de medida para la configuración de una escala, el punto de vista cuenta también con un referente esencial propiciado por los sujetos mismos de la escena. De esta forma, a través de sus miradas y altura se determina la *angulación vertical*, mediante la posición del rostro se establece la *angulación horizontal*, teniendo en cuenta la verticalidad de las figuras y los objetos es posible distinguir la *inclinación* de la cámara, mientras que a partir de la coincidencia de la mirada de los sujetos se puede hablar de la aparición de la *subjetividad*. De esta forma, nace una clasificación expresada en grados donde se deben tener en cuenta otros elementos como el *eje óptico*⁷⁰ y el *eje de acción*⁷¹.

La *iluminación* es otro de los apartados fundamentales en la determinación de la imagen. Su *calidad* depende de su grado de dispersión, extendiéndose sus posibilidades desde la muy puntual y marcada, a la rebotada de un modo uniforme, lo que permite crear un efecto difuso. Los puntos, las líneas y las formas son visibles por la mediación de la *luz*, ya sea natural o artificial, mediante su incidencia en los objetos y el reflejo en la pupila del ser humano. De esta

⁶⁹ En cualquier aspecto referido a las características de los códigos fotográficos intervendrán además las particularidades de la óptica empleada en el objetivo de la cámara. Para saber más sobre las características que ofrece a la imagen la elección de una óptica determinada, puede acudir a la obra de Roberto Aparici, Agustín García Matilla y Manuel Valdivia Santiago (1992).

⁷⁰ Se entiende por *eje óptico* a la línea imaginaria perpendicular al sujeto de la cámara y que une la escena con el centro del objetivo de la cámara.

⁷¹ El *eje de acción* es la línea imaginaria que se traza sobre la escena a partir de la dirección del movimiento de los personajes o la dirección que marca la mirada de uno de los protagonistas de la pantalla.

forma, como señalan Aparici, García Matilla y Valdivia Santiago (1992: 73), las imágenes no son sino “*la huella de luz que los objetos reflejan*”.

El *color* es otro de los elementos fundamentales en la definición de imagen. En el año 1666, Isaac Newton descompuso la luz blanca del sol utilizando un prisma de cristal, con lo que obtuvo los distintos colores del espectro. De esta forma se demuestra que este fenómeno es una experiencia sensorial muy ligada a la luz. José María Ródenas Pallarés (2000) señala a este respecto la importancia de la propia cultura de los sujetos en la determinación del significado de los colores empleados. Por este motivo se reconoce la asociación entre el rojo y la excitación, o del verde y la esperanza⁷².

Por otro lado, la última distinción realizada en torno a los códigos visuales es la de los *de movilidad*. Para Francesco Casetti y Federico di Chio (1998:92) el movimiento constituye una de las características fundamentales del lenguaje cinematográfico: “*Presente incluso cuando no vemos moverse nada sobre la pantalla, distinguiendo de hecho al cine de los lenguajes de imágenes fijas*”.

Fundamentalmente, es posible diferenciar entre dos formas de movimiento básicas: *movimiento de lo profilmico* y *movimiento de cámara*. El primero de ellos designa al desplazamiento efectuado por cualquier figura u objeto dentro del propio encuadre. Sus posibilidades de representación y expresión son múltiples⁷³.

En cambio, el *movimiento de la cámara* designa a todos aquellos desplazamientos por la acción de un cambio de posición de la cámara en el

⁷² Véase la *Teoría del color* de Goethe, analizada por Pablo del Río (1973). Se descubren unas formas más o menos constantes y se indaga sobre las excepciones y desviaciones en las reglas generales, contribuyendo a que sea posible establecer el carácter psicológico, social y cultural de cada color.

⁷³ Puede verse alterado por el cambio de la velocidad en la captación de la imagen. De esta manera, existe la posibilidad de *acelerar* el movimiento de los objetos del encuadre o de *ralentizarlos*, modificando de esta forma ese movimiento al imprimirle una velocidad mayor o menor a la que le es propia en la realidad. Este efecto se logra con la manipulación en las fases de captación y proyección de los fotogramas.

espacio. En este caso es posible distinguir entre un *movimiento externo* y un *movimiento interno*⁷⁴.

Los códigos sintácticos

Según Caseti y Di Chio (1998: 105), los códigos sintácticos son “*aquellos que regulan la asociación de los signos y su organización en unidades progresivamente más complejas*”. En la misma línea, aparece la operación del montaje definida por Antonio del Amo (1972: 23) como “*sintaxis de una lengua o lenguaje que empieza a buscar su desarrollo*”, es el arte de dirigir la atención.

A partir de las teorías sobre el montaje filmico expresadas por este autor resulta necesario diferenciar entre el *montaje mecánico* y el *estilístico*. Esta diversificación nace de la separación de las operaciones mecánicas a las que hace referencia el primer término frente al complejo proceso creativo e intelectual al que designa lo estilístico.

Sea como fuere, la operación del montaje constituye una acción capaz de formar con su ordenamiento nuevas realidades del discurso, como ocurre con la determinación de los espacios y otras realidades que sólo existen en la pantalla de visionado.

El montaje mecánico se ocupa fundamentalmente del mantenimiento de la *continuidad* en el conjunto de la obra filmica, de las *transiciones* y del *ritmo del relato*.

La *continuidad* designa el conjunto de procedimientos que permiten la unión natural entre las diferentes partes del relato cinematográfico. Su

⁷⁴ El movimiento externo puede producirse sin desplazamiento de la cámara (como ocurre en la panorámica, el barrido o el cabeceo) o con un cambio en la ubicación de ésta (es el *travelling* en sus diferentes modalidades). Para leer más sobre las características de estos movimientos, acúdase a Fernández Diez y Martínez Abadía (1999). El movimiento interno de la cámara es el zoom, surgido a partir del cambio de posición de las lentes del dispositivo de registro.

consecución en la obra o la falta de respeto a la misma imprime unas características determinadas en la forma de la proyección. Entre los elementos más destacados que permiten el ordenamiento de la unidad visual del relato destaca *el salto proporcional, la lógica de direcciones, la alternancia de planos en el montaje, la continuidad de los personajes en movimiento, las angulaciones y la similitud.*

El *salto proporcional* muestra la relación que debe existir entre la escala de un plano con el siguiente dependiendo del tamaño de cada uno de ellos, para evitar de esta forma que el espectador perciba un salto brusco en la contemplación de la obra por la utilización de medidas inadecuadas en el conjunto de unidades dispuestas en continuidad. No es adecuado que el discurso contemple el paso de un encuadre a otro que le siga inmediatamente en la escala de planificación. Su tamaño es similar, por lo que se produciría un choque visual innecesario. Tampoco es correcto el cambio entre aquellas que están muy alejados el uno del otro, debido a la imposibilidad del espectador de relacionar su contenido.

La lógica de direcciones se configura a partir del respeto al *eje de acción* establecido por los personajes, que evita que el público perciba el salto brusco que provocaría el salto de eje, puesto que las figuras registradas aparecerían al revés de cómo fueron expuestas en un primer momento.

Con *la alternancia de planos en el montaje* se hace referencia al modo natural en el que pueden efectuarse los cambios de plano respecto a dos situaciones específicas: el *plano - contraplano*⁷⁵ y el *campo - contracampo*⁷⁶.

⁷⁵ Se utiliza fundamentalmente como una regla que marca la relación entre los planos cuando éstos transmiten diálogos entre los personajes que aparecen en la pantalla. El cambio muestra al sujeto sobre el que recae la atención en ese momento, modificando el emplazamiento en el contracampo para cambiar la posición de los personajes. Normalmente, este tipo de situaciones se resuelve con una *angulación frontal, un tres cuartos o de espaldas* (siendo entonces visible la cabeza y el hombro del personaje).

La continuidad con respecto al movimiento distingue el conjunto de procedimientos que establecen de forma adecuada la lógica del desarrollo de las acciones de un personaje. Así, por ejemplo, si un sujeto se desplaza hacia la cámara frontalmente, si sale por la derecha en el siguiente plano deberá entrar por la izquierda. O si avanza hacia el dispositivo de registro hasta cubrirlo, en el siguiente plano deberá alejarse de espaldas.

En lo que a las angulaciones se refiere, el respeto a la norma evita la aparición de un choque visual que se produce cuando se montan planos contiguos de un mismo sujeto, a una misma distancia, con una angulación inferior a los cuarenta grados.

La similitud en cambio intenta el mantenimiento de la continuidad a través de diferentes componentes, como *la óptica, la iluminación, el atrezzo* o elementos que aparecen en escena: *el decorado y el vestuario* de los personajes

Por otro lado, el uso de las *transiciones* en el lenguaje cinematográfico es, como señalan Fernández Diez y Martínez Abadía (1999), equiparable a las normas de puntuación en la escritura, por lo que pueden definirse como una forma de marcar el paso entre planos, superponiéndolos, enlazándolos o consiguiendo con su empleo un aumento del énfasis dramático de una parte de la obra.

Existen los siguientes *tipos de transiciones*: *corte* (sustitución brusca de una imagen por la siguiente); *fundido* (desaparición gradual de un plano por otra hasta dejar el cuadro en un color, generalmente el negro; este tipo de transición marca un cambio importante de tiempo en el relato); *encadenado* (una imagen se desvanece mientras la siguiente aparece en pantalla); *cortinilla* (se basa en la existencia de formas geométricas para dar paso a nuevas tomas, haciendo que un

⁷⁶ En este caso, el dispositivo de registro adopta la posición de un personaje – *plano subjetivo* - con el que se muestra un campo visual concreto en el encuadre. En el contracampo, el campo visual es aquel que abarca la cámara situada en el emplazamiento del personaje confrontado (el *eje óptico* pasa a situarse sobre el *eje de acción*).

plano sea reemplazado por otro que se desplaza; ambos conservan toda su nitidez en el intercambio); *barrido* (se obtiene por un giro muy rápido de la cámara en el registro del plano inicial y otro en el que lo sustituye, produciendo un cambio de espacio y/o tiempo al final del movimiento); y *desenfoco* (se desenfoca el final de la toma que va a ser sustituida y se comienza con la siguiente desenfocado hasta conseguir la nitidez).

Por último, el montaje mecánico responde a un tipo de *ritmo* característico. El Diccionario de la Real Academia define este término como “*la proporción guardada entre el tiempo de un movimiento y el de otro diferente; orden acompasado en la sucesión o acontecimiento de las cosas*”. Es posible distinguir entre dos dimensiones de esta proporción señalada: *el interno* y *el externo*.

El interno se refiere a la intensidad que manifiestan los planos dependiendo del movimiento de los personajes en el interior del encuadre, de la tensión del contenido dramático o de los propios desplazamientos de la cámara.

El ritmo externo, en cambio, depende de la interrelación de las imágenes en el montaje. Si se atiende a su fragmentación pueden establecerse dos categorías: *sintético* y *analítico*. El primero se produce cuando aparece un cuadro que pretende la mirada sin saltos del espectador, sin cortes, como ocurre con el *plano secuencia*⁷⁷. En el *ritmo externo analítico* el montaje se construye de forma fragmentada, permitiendo la aparición de diferentes efectos expresivos en la mente del espectador, como la *tranquilidad* (al utilizar planos cuya duración es larga), la *rapidez* (conseguida con imágenes breves), la *aceleración* (variando la duración de las tomas largas al progresivo acortamiento de las mismas en el tiempo) o el *retardo* (logrado mediante el empleo de unidades que cada vez poseen un mayor tiempo de exposición).

⁷⁷ Según Romaguera i Ramió (1999:140) se trata de la “*secuencia que se rueda en un único plano o unidad de toma*”.

La segunda perspectiva planteada en el estudio de los códigos sintácticos es el del *montaje estilístico*. Antonio del Amo (1972) utiliza este término para designar aquel proceso no sujeto a reglas fijas en el que las imágenes adquieren, con la relación que les otorga la disposición en que se encuentran, su sentido final en la obra filmica. Del Amo elabora una tipología en la que distinguen diferentes clasificaciones, dependiendo del elemento principal en torno al cual se configure. Las variables fundamentales que según este autor influyen en su determinación son el *tiempo, el espacio, el espacio y el tiempo, el contenido, la forma y el sonido*⁷⁸.

Los códigos gráficos

Según los autores Casetti y di Chio (1998: 96): “*Los códigos gráficos regulan la materia de la expresión filmica que va a constituir, junto con la imagen gráfica en movimiento, el componente visual del cine*”. Es posible la distinción de cuatro tipos de signos escritos en el relato: los *didascálicos*, los *subtítulos*, los *títulos* y los *textos*.

Los *didascálicos* son signos gráficos que poseen una naturaleza evidentemente explicativa. Su función suele ser la de integrar los elementos de la imagen, explicar el contenido de la misma, establecer un tránsito de tiempo entre unos planos y otros, o ambientar una situación. Este tipo de códigos manifiesta una importancia fundamental en los años en los que el cine comienza a tomar forma. A principios del XX, el llamado *cine silente o cine mudo* necesitaba de elementos que suplieran la falta de información que el espectador no podía recibir

⁷⁸ A partir de la aplicación de estas variables destacadas, Antonio del Amo (1972) realiza una clasificación de los diferentes tipos de montaje estilísticos que pueden encontrarse en una obra filmica.

por los diálogos. De esta forma, las películas comienzan a integrar fotogramas donde se insertan letreros que ayudan al público a entender la narración.

Otro tipo de signos que suelen aparecer con bastante insistencia en los discursos del lenguaje audiovisual son los *subtítulos*. Se emplean normalmente colocándolos en el margen inferior de la imagen para informar al público del significado de los diálogos en las películas en versión original.

El *título* es aquel signo escrito que suele estar presente al inicio y al final de la obra. Cumple una función informativa, puesto que da a conocer los nombres y los detalles de las personas que integran la producción proyectada.

Con el nombre de *textos* se hace referencia a aquel código que pertenece a la propia historia de lo representado y que se traslada al espectador a través de su lectura en la imagen cuando ésta muestra el escenario donde está inscrita la historia. Pueden aparecer como letreros, carteles, indicadores de carretera, periódicos, etcétera. Pueden clasificarse en dos categorías bien diferenciadas dependiendo de la pertenencia o no de las palabras recogidas en el plano de la realidad de la historia. De esta forma, los *diegéticos* basan su existencia en la pertenencia a la realidad narrada, como ocurre con el nombre de una tienda en un rótulo, por ejemplo. Sin embargo, los *extradiegéticos*, son extraños al mundo exhibido pero propios del mundo de quien narra.

Los códigos gráficos presentan, por definición, una relación indiscutible con la escritura y la propia lengua como estructuras de sentido para el público del mensaje. Su empleo es frecuente en la necesidad de informar al espectador y situarlo, y no sólo a través del contenido de los datos que presentan, sino que también puede modificarse el volumen, el color o el aspecto propio de los caracteres empleados para abrir las posibilidades connotativas en la transmisión de información al receptor. De esta forma, en la interacción entre el lenguaje que forma la fisonomía de los lingüísticos y otro tipo de códigos que afectan a su

forma – como los connotativos o los estilísticos – nace un sistema de compleja significación para el lenguaje filmico.

Los códigos sonoros

El *sonido* en el cine ha sido un elemento que, con frecuencia, ha caído en el ostracismo. Las posibilidades que aporta a la imagen en su interrelación se han contemplado como una manera de enriquecerla, relegando el componente sonoro a un segundo plano que cumple una mera función de acompañamiento. Sin embargo, autores como el español Miguel Ángel Rodríguez (1998), consideran que no sólo enriquece la imagen, sino que además la modifica. De esta forma, el oído de un espectador no depende de sus ojos para procesar la información, sino que actúa en relación con la imagen y a la vez que ella.

La primera distinción que establecen los *códigos sonoros* para la determinación de diferencias que regulen sus componentes alude a la circunstancia de si la fuente que se sitúa en el origen está o no relacionada con la historia que se registra dentro del encuadre. De esta forma, se habla de *sonido diegético* si la banda sonora se forma a partir de los elementos de la narración que participa en la historia. En cambio, el *extradiegético* designa un origen que no tiene relación con los resortes narrativos en los que se inscribe el discurso sonoro, es decir, no provienen del espacio físico de la trama. En este mismo sentido, Chion (1993) distingue entre *sonido acusmático* o *sonido visualizado*, dependiendo de si los elementos que los generan están o no presentes en la pantalla que visualiza el espectador.

Dentro de la tipología del *diegético* es posible realizar otras distinciones dependiendo de dos elementos fundamentales: el espacio y el origen de los elementos encuadrados.

El *espacio* de la historia permite diferenciar entre *sonido onscreen* y *offscreen*. En el primer caso, el origen está presente en el encuadre y el espectador puede contemplar al unísono el sonido y la fuente de la que procede. El *offscreen* no muestra visualmente lo que lo origina.

El *origen* de los elementos encuadrados diferencia entre *interior* o *exterior*, dependiendo de si la fuente está en el pensamiento de los personajes o tiene una realidad física concreta.

Otra forma de clasificar este elemento de una película es atendiendo al conjunto de elementos que la componen. De esta forma, es posible distinguir entre la *palabra*, la *música*, el *ruido* y el *silencio*.

Fernández Díez y Martínez Abadía (1999: 201) hacen referencia a *palabra* como “*el recurso sonoro por excelencia. Constituye un elemento privilegiado del lenguaje audiovisual por su gran poder significativo*”. Su uso más frecuente se encuentra en el *diálogo* articulado por la presencia de unos intérpretes que interactúan. La voz de los propios personajes que aparecen en la pantalla del espectador constituye uno de los elementos fundamentales de los que forman el guión de una producción cinematográfica, para lo cual han de conseguir hacer visualizar todo aquello que la imagen no muestra de una forma clara, sin repetir la acción, sugiriendo con su uso y evitando caer en el error de pretender dar al público toda la información.

La *música* es otro de los elementos básicos de los *componentes sonoros*. Con su utilización permite la creación de un gran número de recursos expresivos al conjugarse con la imagen. Según Fernández Díez y Martínez Abadía (1999), existen dos formas principales de presencia de éste en el discurso: *diegética* y *no diegética*. El primer término hace referencia a aquella que surge de la propia acción. Tiene un carácter realista, cumple la función de recrear el entorno de los personajes profundizando en su personalidad. Esta clase de sonido proporciona al

director la capacidad de crear estados de ánimo, es decir, su uso como recurso estético si se realiza un esfuerzo para adaptarse a las necesidades concretas de cada relato. Para su construcción, las fuentes de las que procede deben estar presentes o latentes en la pantalla del espectador.

El uso de la *música no diegética o extradiegética* se corresponde con aquellas melodías que no pertenecen al plano de realidad en el que se desarrolla la historia, sino que se introducen dentro de la banda sonora para la creación de unos determinados efectos estéticos o funcionales, como cuando actúan de refuerzo para puntualizar el sentido dramático de determinadas acciones o de los estados de ánimo de los personajes.

Chion (1993) distingue entre una *música empática y anempática*. El primer concepto empleado engloba a aquella que expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo en función de los códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y el movimiento; en cambio, la *anempática*, resulta indiferente ante cualquier tipo de situación, es decir, constituye meramente una forma de acompañar a las imágenes.

Finalmente, los *efectos sonoros* contribuyen a aumentar la sensación de realismo en el discurso al permitir recrear la realidad, subrayar la acción, el movimiento y la aparición de una nueva forma de expresar con sentido propio. De nuevo atendiendo a su presencia o no en la historia, puede hablarse de dos tipologías: *diegéticos* – cuando los ruidos señalados pertenecen o son latentes de un elemento de la escena – y *extradiegéticos* –cuando conciernen a un espacio o tiempo alejados del plano de realidad donde se desarrolla la historia -.

Chion (1993) se refiere a otro uso de este componente sonoro con una función *anempática*, es decir, el mantenimiento de la presencia de un sonido concreto que se ha podido escuchar en una escena de gran carga dramática cuando ésta ya ha concluido.

Sea como fuere, el estudio del relato filmico a través del sistema expuesto permite la sistematización y la aplicación rigurosa de un conjunto de procedimientos que aseguran la impronta científica del trabajo del investigador.

2.7. La narrativa cinematográfica como conocimiento científico

El estudio de la narración cinematográfica supone un complejo proceso que implica la diferenciación del mecanismo en esferas y componentes que funcionan al unísono. Ésta es una de las grandes dificultades de la teoría, por cuanto implica de forma necesaria atender individualmente a elementos que en realidad sólo adquieren su verdadera entidad en consonancia con los demás.

Por este motivo, al aplicar el esquema de funcionamiento explicado en este capítulo no se debe ignorar que esa estructura plasmada en el relato es en realidad un proceso en el que todo se manifiesta de forma simultánea.

Esta circunstancia puede provocar la inquietud de los investigadores cuando se comprueba en el análisis de un elemento determinado que sus características están indudablemente entrelazadas con otro componente situado en un rango distinto de la clasificación aplicada. Sin embargo, es necesario recordar que las distinciones que operan sobre la estructura son la consecuencia de una división convenida en torno a determinadas cualidades. Es decir, son fruto de las decisiones elegidas por los teóricos que pretenden centrar su estudio a partir de una perspectiva concreta y no de otra, a partir de lo cual sus resultados serían diferentes.

Por estos motivos se pueden encontrar relaciones continuas entre unos elementos y otros. Esas mismas correspondencias constituyen cualidades que atañen a ambos sin que sea sencillo clasificarlas dentro del entorno de ninguno. En consecuencia, es interesante que se profundice en las inferencias o las características paralelas que puedan manifestar unos componentes con otros.

En este sentido, resulta interesante reflexionar sobre la forma en la que los elementos del discurso –el espacio, el tiempo y la puesta en escena- funcionan repitiendo un esquema similar en su relación con los componentes de la historia – el espacio y los personajes-. Chatman (1990) compara el espacio de la historia – que contiene a los personajes- con el tiempo de la misma –que engloba a los sucesos-. Ambos elementos del discurso funcionan como contexto de la historia, relacionados entre sí, como se explica en el epígrafe correspondiente.

El espacio es también fuente de numerosas reconsideraciones. Autores como Chatman o Bal plantean en su obra una dimensión que se sitúa más allá de su representación explícita en pantalla o de la sugerencia de un espacio implícito: es lo que considera el escenario. Con este término los autores se refieren a una conceptualización abstracta, no materializado, que se inscribe en la reflexión de la propia estructura de la narrativa cinematográfica. El escenario resalta el sentido figurativo del personaje.

Es por esta razón, sugerida por estos autores, que se critica en el apartado correspondiente la vinculación de éste en ese entorno narrativo a conceptos como el tamaño o la iluminación. Éstos operan a través del discurso, contruidos sobre la concepción narrativa de la historia, para transformar el escenario en espacio. Son, por tanto, unidades que deben reconocerse dentro de su propio ámbito de actuación y autonomía.

Roland Barthes⁷⁹ ofrece una interesante reflexión sobre la función del espacio en el entorno literario que puede ser interesante considerarla para contribuir a su aplicación en lo cinematográfico. Se refiere a su capacidad de ser narrativo en tanto que asiste al desarrollo del relato. En caso contrario, se hablaría de mera descripción. Sin embargo, es difícil pensar que en un medio de representación como el filmico exista alguna posibilidad de que no cumpla alguna

⁷⁹ Citado en Chatman, 155: *L'Effect du réel*. Communications, 11 (1968).

función específica. Incluso en los momentos clasificados como *pausa* dentro del estudio del tiempo del relato, parece imposible distinguir en el lugar una ausencia de contenido narrativo. Simplemente la elección del director de mostrar ese elemento inscrito en la pantalla, y no otro, ya contribuye del algún modo al conjunto del relato.

De la misma forma que a partir del espacio mostrado por las herramientas de expresión se reconstruye el entorno en el que se mueven los personajes, a partir del tiempo del discurso se configura el de la historia. Los vínculos entre ambos elementos son de nuevo puestos de manifiesto.

El tiempo necesita de consideraciones parecidas a las realizadas en torno al espacio. Para García (2003: 380): “*El tiempo en cuanto categoría del discurso determina la aparición de la narratividad*”. La comparación de la influencia del tiempo en cada ámbito permite atender a las dimensiones específicas de cada esfera destacada de la narración. Debido a este razonamiento es posible afirmar que el tiempo del discurso o de la historia puede ser nulo, mientras que el del relato no se detiene jamás (lo que Genette denomina *pseudo tiempo*⁸⁰). Éste último es un continuo que se desarrolla de forma constante desde el comienzo de la proyección hasta que ésta acaba finalmente. Está además firmemente vinculado a los sucesos, como ya se ha señalado.

Efectivamente, la narrativa es causalidad y es sucesión, y ésta última impregna todas las dimensiones del relato, por cuanto cualquier elemento que lo forma se distingue de una manera clara y precisa a partir de la acumulación de características determinantes que le otorgan una entidad propia. Los actores, por ejemplo, son personajes y abandonan la dimensión de figurantes a partir de la acumulación de rasgos derivados de su psicología y de las circunstancias de sus

⁸⁰ Con esta expresión, el autor hace referencia a un falso tiempo construido para el espectador por el relato y que equivale a uno verdadero en el proceso de entendimiento.

acciones y acontecimientos que sufren o protagonizan. De nuevo, un componente narrativo puede ser contemplado en sí mismo, pero sólo puede ser comprendido a partir de la interacción con el resto. De la misma forma, la dimensión temporal está implícita en la propia transformación que se ha señalado como condición necesaria para la existencia de un relato.

La narración cinematográfica es un proceso cuya materialización es el relato. Éste se estudia a partir de la distinción entre el significado –la historia- y el material significante –el discurso-. La relación entre estas dos esferas destacadas es constante, en tanto la puesta en escena influye indudablemente en la historia. Un mismo acontecimiento, en distintas películas, varía de forma sustancial a partir de la utilización de determinadas herramientas del discurso cinematográfico, como la colocación de la cámara, la composición de la escena, o la interacción entre lo visual y lo auditivo. En la creación del suspense, la sorpresa o la calma en el espectador se descubre de nuevo la importancia del discurso para la historia, como ocurre también en determinadas consideraciones en torno al relato, como es el caso de la ocularización interna primaria, en la que la sugerencia de la mirada de un personaje se realiza mediante la utilización de algún efecto de la cámara. Así ocurre cuando se mira a través de una puerta –la cámara adopta la posición de un ojo de cerradura-, de unos prismáticos, o se disminuye la nitidez para simular unos ojos miopes o alcoholizados.

Sea como fuere, el investigador debe tener siempre presente que la historia y el discurso son dos concepciones de un mismo enunciado que es el relato, como resultado de un proceso desarrollado por la narración. Su estudio y clasificación forma una estructura vertebrada, su manifestación es sin embargo unitaria.

Capítulo 3. La narrativa cinematográfica de la posmodernidad y la narrativa cinematográfica posmoderna

En los capítulos anteriores de esta investigación se ha atendido a la definición de los conceptos fundamentales y a la explicación de las características de dos materias concretas: la posmodernidad y la narración cinematográfica.

Con este modo de proceder se han expuesto las principales circunstancias de los planteamientos posmodernos, las peculiaridades de los individuos que viven en esta época destacada y los entresijos y causas que determinan el conjunto del proceso y las particularidades que presenta.

De igual modo, se ha trabajado con los parámetros que forman el relato fílmico distinguiendo cada uno de sus componentes conforme a circunstancias concretas y rasgos compartidos. Así, se ha conseguido esbozar una serie de elementos básicos sobre los que es necesario reflexionar para atender a un análisis completo y riguroso del material cinematográfico.

A partir de ahora, resulta necesario aclarar si existe un modo de interrelación entre las particularidades de uno y otro campo de estudio, así como es fundamental además precisar los rasgos específicos que supone la determinación de la impronta posmoderna sobre la narración. Para atender a este modo de proceder es necesario estudiar las características presentadas por los diferentes componentes del relato, teniendo presente el rastro original y la impronta de la época descrita.

Por estos motivos expuestos, se ha confeccionado este documento atendiendo a cada uno de los elementos fundamentales del proceso fílmico, en el que ha sido necesario incluir tanto a las instancias narrativas, como al relato y a sus componentes elementales.

En este capítulo se ponen de manifiesto las diferentes características que pueden presentar las producciones cinematográficas contemporáneas⁸¹. Se hace referencia a un cine que se realiza bajo las circunstancias que imperan en la sociedad y en un contexto concreto, como el descrito hasta ahora.

No obstante, al hablar de una teoría cinematográfica posmoderna se debe atender a una situación compleja en su planteamiento y difícil en su clasificación. Existe un elevado número de producciones en el que de alguna forma es posible rastrear alguno de los elementos expuestos a continuación. Sin embargo, no es este el motivo que permite hablar de un cine posmoderno como tal, sino que es necesario para ello que sufra en su trazado una verdadera alteración de la estructura fundamental del proceso narrativo.

Por este motivo, es posible distinguir entre aquellas películas que reflejan rasgos posmodernos y aquellas otras que constituyen un cine posmoderno en sí mismo. Por ello, este capítulo se ha elaborado teniendo en cuenta dos premisas básicas. En primer lugar, constatando el conjunto de particularidades que pueden afectar a cada uno de los componentes de la narración, por lo que se deberá discutir en cada caso cuáles son las razones para atender a estas circunstancias de una manera determinada.

Por otro lado, el último epígrafe hace referencia a la narración entendida de forma global, y donde verdaderamente tiene su razón de ser este tipo de cine referido. Será a partir de este momento donde encuentre su sentido la

⁸¹ Este término debe entenderse desde una amplitud temporal en la que es difícil señalar márgenes precisos. Como se explica a lo largo de esta investigación, su determinación depende de diferentes factores interrelacionados, entre los que destaca el desarrollo del capitalismo al que se refiere Fredric Jameson como una de las causas fundamentales. Esta circunstancia imposibilita la precisión en el tiempo, puesto que se forma de manera desigual en todas las zonas del planeta. Determinadas prácticas de mercado norteamericanas, por ejemplo, llegan a Europa muchos años después de su aparición en los EE.UU. La impronta que generan en el relato filmico se forma de manera paralela bajo la influencia de estos hechos. El cine refleja estas circunstancias de forma gradual a su desarrollo exponencial en la sociedad.

determinación de un cambio en los planteamientos del relato a partir del influjo posmoderno.

3.1. Las instancias narrativas posmodernas

El investigador accede a través de las instancias narrativas a los mecanismos de comunicación sobre los que se fundamenta la relación entre el espectador y los creadores del relato fílmico.

Con la llegada de la posmodernidad, la narración ofrece cambios en su determinación y complejidad respecto a estas figuras del relato. El modo de funcionamiento general y el trabajo que desempeñan sigue siendo similar. Sin embargo, el cine ofrece una mayor fluidez en el establecimiento de una relación comunicativa entre los creadores del mensaje y los espectadores que lo reciben. En este hecho intervienen diferentes factores interrelacionados. Por un lado, es necesario señalar el aumento generalizado del conocimiento del lenguaje fílmico, lo que provoca el desarrollo de las posibilidades de los directores de utilizar la puesta en escena cinematográfica conforme a un mayor discernimiento del público.

Este hecho desvela en cierto modo los entresijos de las herramientas de construcción del discurso cinematográfico. El relato ha perdido la necesidad y el objetivo de ocultar las formas y los instrumentos que construyen la obra, en lo que supone la ruptura del principio de transparencia que determina el cine clásico.

En general, es frecuente el desarrollo de una mayor complejidad en la configuración de las instancias narrativas, a partir de lo cual resulta sencilla la aparición de características propias del entramado social posmoderno, como podrá apreciarse en la lectura de los apartados que se exponen a continuación.

La relación entre la posmodernidad y las figuras comunicativas de una obra ofrece una configuración más confusa, tanto en la determinación de las

mismas como en su contacto con el público. Este proceso no se detiene además en el visionado de una película, sino que es posible aumentar su extensión en la participación conjunta de filmes que ofrecen vínculos que relacionan unas instancias con otras y en la relación de todas ellas en diferentes producciones.

3.1.1. Los metarrelatos de las instancias narrativas

Una de las características más importantes a las que hacen referencia los investigadores sobre posmodernidad es a la del proceso de personalización desarrollado en torno al individuo. Éste se convierte en un fenómeno que ocupa todas las esferas del ciudadano y su definición resulta clave en la interpretación de la obra de autores como Fredric Jameson (1999) o Vicente Verdú (2003). Para estos y otros escritores existen numerosas consecuencias generadas en la época a la que se hace referencia a partir de la interpretación de este condicionante señalado.

En el medio de expresión filmico debe establecerse un vínculo entre el desarrollo de este proceso de personalización y la creación de entornos diegéticos relacionados con la figura de un autor implícito que se extiende más allá de una obra concreta y que se manifiesta en la consecución de otras películas del mismo creador.

La aparición de este fenómeno ha permitido la creación de entornos relacionados con el punto de vista de las figuras implícitas de un relato y, por extensión, a la manifestación real de las mismas. De esta forma, la posmodernidad asiste a la aparición de filmografías cuyas obras ofrecen grandes denominadores comunes, muy cercanos a la visión de la figura de un director que controla en gran medida el proceso de creación con la autonomía suficiente para constatar su visión particular.

La idea de un universo cercano a la cosmovisión propia de los responsables del relato no es algo que deba supeditarse al entorno cinematográfico de la época destacada. Numerosos directores, como John Ford o Alfred Hitchcock por citar dos ejemplos, ofrecen una extensa filmografía a la que es fácil relacionar con circunstancias de este tipo. Sin embargo, el proceso se acentúa con características concretas de la cinematografía posmoderna. Por un lado, como señala Kenneth Von Gunden (1991), a partir de los años 70 comienza la introducción en el mundo del cine de realizadores formados en las escuelas universitarias especializadas, como la de California o la de Nueva York. Éste es el caso de Brian de Palma, George Lucas o Steven Spielberg entre otros muchos.

Es necesario además destacar otro hecho que favorece el desarrollo de la extensión de esta diégesis. La mayoría de estos directores son conocidos por su empeño en el control de los mecanismos del proceso creativo, de manera que el resultado final es una consecuencia de la propia forma de ver el mundo de este realizador y de su determinación sobre aquellos temas que más le interesan. Para llevar a cabo este objetivo, muchos de ellos se desprenden de los procedimientos de las grandes productoras y crean sus propias empresas, capaces con el tiempo de abordar proyectos de elevado presupuesto. Uno de los ejemplos más representativos de esta forma de llevar a cabo sus propios planes de realización lo constituye la empresa de Francis Ford Coppola: American Zoetrope.

Del mismo modo, la posmodernidad es la época en la que plenamente el autor implícito consigue a través del proceso de personalización vinculado a la era la creación de un conjunto de parámetros con los que el espectador implícito entiende mejor su obra desde la contemplación conjunta de la misma. José Luis Sánchez Noriega (2002) destaca la aparición de rasgos comunes a esta circunstancia detectable con facilidad en otros directores contemporáneos como Martin Scorsese. A todos estos realizadores señalados hasta el momento, deben

añadírselos otros nombres menos conocidos para el público internacional, como Pedro Almodóvar o Peter Greenaway, o el de aquellos que comienzan años más tarde su proceso creativo, como Quentin Tarantino o Tim Burton.

La comunicación entre las dos instancias narrativas se encuentra alentada por el empleo de determinados guiños que permiten descubrir vínculos entre una y otra obra de un mismo creador. Éste es el caso de Francis Ford Coppola en *Cotton Club* (1984). El cineasta norteamericano decide incluir en la última parte de la película a un personaje mafioso presentado bajo la denominación de Gatillo Mike Coppola, en lo que supone una clara alusión al ejercicio de dirección de este mismo autor en 1972 de la película *El Padrino*. Esta última está protagonizada por Michael Corleone (Al Pacino), y su argumento está relacionado con los filmes de gánsters, por lo que el nombre del personaje aludido representa una clara referencia, en la que se reconoce tanto al director como a uno de sus proyectos fundamentales.

Esta forma de proceder resulta frecuente en Steven Spielberg o Tim burton, aunque uno de los casos paradigmáticos de este hecho destacado lo constituye la producción del director norteamericano George Lucas. Efectivamente, el realizador es el responsable de la creación de todo un mundo fantástico cuya diégesis se determina por la asistencia a la proyección de los episodios que forman la historia de *La guerra de las galaxias*. El espectador asiste con el visionado conjunto al mundo particular creado por Lucas, a los valores que forman sus pilares básicos, a las sinergias que determinan los procesos y a los personajes bajo la coherencia desde la que son concebidos por su creador.

En el caso particular de esta saga ideada por este director destacado, el desarrollo de la obra completa se lleva a cabo durante seis películas cuya producción se realiza con una distancia de distintos años entre unas y otras.

Con la posmodernidad, el público asiste a la creación de complejas historias que sobrepasan la duración real del tiempo de proyección en la pantalla, pues su diégesis se complementa con la de otros filmes realizados años después. La contemplación conjunta de la obra cinematográfica permite el acercamiento hacia los entresijos de estos relatos interrelacionados y al pensamiento del autor de los mismos.

3.1.2. La evolución de la complejidad de las instancias narrativas

En el capítulo dos de esta investigación se hace referencia a la narración cinematográfica como un proceso en el que intervienen distintas figuras aglutinadas en su estudio bajo la denominación de instancias narrativas.

El cine contemporáneo es el resultado de la conjugación de formas, estilos y modos de hacer presentes a lo largo de la historia de este medio de expresión. La asimilación de los procedimientos en el conocimiento colectivo de los espectadores y la ampliación por tanto de las herramientas y estructuras mentales para adaptarse a la interpretación de significados de la historia es un hecho que influye sobre la concepción de futuros planteamientos más elaborados en lo que a estas figuras comunicativas se refiere.

La existencia de una narrativa filmica relacionada con la posmodernidad no debe entenderse como una de las causas inherentes a la consecución de este proceso, aunque sí que es posible encontrar estas circunstancias en el cine posmoderno si entendemos que éste pertenece en su dinámica y concepción a los modos de hacer contemporáneos, por lo que es necesario tenerlos presentes.

El espectador actual contempla sin dificultades la adopción de puntos de vista diferentes y la alternancia de narradores en el relato. Todo aquel que asiste a la proyección de una obra que manifiesta esta estructura interna entiende el mecanismo que se le presenta sin necesidad de complejos procesos de reflexión.

Éste es el caso de la organización más utilizada en determinados directores que han sido considerados bajo el influjo posmoderno por Von Gunden (1991), como ocurre con George Lucas o con Francis Ford Coppola. De éste último, resulta representativa la construcción del entramado de los puntos de vista y los narradores en películas como *Corazonada* (1982), en la que la alternancia de los personajes narradores es constante y referida en la mayoría de los casos a interpretaciones opuestas o muy alejadas sobre temas comunes, lo que otorga además una situación de jerarquía similar en torno a ambos.

Éste suele ser también el modo de funcionamiento de muchas de las obras de Spike Lee, que utiliza con frecuencia a sus personajes de manera coral, como forma de organización del relato fílmico. Así ocurre en *Haz lo que debas* (Spike Lee, 1989), por ejemplo o en *Nadie está a salvo de Sam* (Spike Lee, 1999).

Sin embargo, el sentido plenamente posmoderno de este modo de proceder que hace referencia a una evolución del conocimiento de los espectadores en torno a los entresijos del entramado narrativo se encuentra relacionado con la facilidad con que permite la aparición de una característica propia de esta época señalada: el humor *cold*.

Ciertamente, la amplitud de posibilidades que permiten las figuras que integran el proceso comunicativo del relato en la adecuación de la complejidad de las instancias narrativas admite el desarrollo de lo *cold* en la interpretación de los significados propuestos por las voces de la narración frente a un espectador con el que establece su complicidad. Guilles Lipovetsky (2003) señala la importancia de la aparición del humor para entender la sociedad posmoderna. La existencia de un código humorístico envuelve a todos los estamentos de la organización de la vida de los sujetos.

Sin embargo, este humor al que hace referencia el autor citado está vinculado a la aparición de una actitud ladinamente relajada ante la carga

dramática de los acontecimientos presentados en el caso de la narración fílmica. En algunas ocasiones la situación es próxima al desarrollo de un sarcasmo cruel. En este sentido, el diálogo entre el autor y el espectador implícito del relato se encuentra en un nivel superior a lo narrado a través del punto de vista del personaje, al que se entiende como erróneo o excesivamente inocente en sus apreciaciones.

Ésta circunstancia es fácilmente distinguible en algunas escenas de *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994). La revisión histórica de los EE.UU. desde el punto de vista de un hombre con un coeficiente intelectual limitado permite la construcción de dos niveles de interpretación en torno a los hechos. Por un lado, Forrest (Tom Hanks) se dirige al espectador a través de los diálogos que establece con las personas que ocupan un asiento en el banco donde el protagonista espera al autobús. Estas situaciones ofrecen una información limitada a aquello que recuerda y a su modo de interpretación. Al mismo tiempo, el autor de la obra ofrece un planteamiento diferente a través de la puesta en escena. El humor cruel nace de las diferencias que existen entre las dos formas de explicar los sucesos.

En este sentido se puede explicar la interpretación del momento de la obra en la que Forrest acude al espectáculo de Jenny en un club de striptease de Memphis. En la escena anterior, el protagonista se asombra al descubrir las fotos de esta chica en una revista pornográfica, lo que supone la expulsión de su amiga del colegio universitario al que pertenece. Sin embargo, a Forrest no le parece que esta situación tenga excesivas consecuencias puesto que el dueño de un teatro en la ciudad mencionada le ofrece la oportunidad de trabajar como cantante. Gump acude a contemplar el espectáculo, en el que ella es presentada como “Bobby Dylan”, con lo que ya se ofrece la consciencia del error de interpretación del joven norteamericano. El cenit de la secuencia en torno a la crueldad de la situación está puntualizada a través la puesta en escena por el autor implícito, que

ofrece un primer plano del personaje masculino deleitándose en el supuesto triunfo de su amiga, a la que en el cambio de plano contemplamos en una toma general de espaldas, con un público de frente que la puede ver totalmente desnuda. En la banda sonora se escucha al protagonista un instante antes: “*Su sueño se había hecho realidad, era una cantante folk*”. (Tom Hanks en *Forrest Gump*).

El mismo principio de funcionamiento se encuentra en el proceso general de comunicación establecida entre el autor y el espectador implícitos de la película *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). En este caso, el tono sarcástico y la distancia irónica de los hechos relatados son consecuencia de la crueldad de la guerra y la esquizofrenia que los personajes manifiestan en este contexto. Una muestra representativa del conjunto se encuentra en la escena en la que el Capitán Willard (Martin Sheen) llega con sus hombres al campamento francés instalado en pleno corazón de la selva vietnamita. Durante la cena, los hombres que allí viven ofrecen al oficial norteamericano su decisión de permanencia en el lugar a pesar del peligro que corren, puesto que la unión de la familia imposibilita su destrucción final. Sin embargo, en el transcurso de la discusión que se desencadena, los comensales van abandonando la mesa una vez concluida su visión de los hechos. Finalmente, sólo una mujer y Willard permanecen sentados. Coppola consigue de esta forma, mediante la ironía de una situación en la que todos se separan al hacer referencia a la importancia de estar unidos, presagiar el final de esta familia y de la guerra de Vietnam.

El desarrollo de este humor *cold* encuentra así en las instancias narrativas una forma de implicar al espectador en esta característica de la sociedad posmoderna que convierte la inocencia, de forma cruel, en una manera de reflejar la estupidez de la inocencia del ser humano y el desencanto del mundo en el que vive.

3.1.3. La comunicación fluida con el espectador

Una de las premisas básicas sobre las que se cifra el modo de hacer de la narrativa clásica cinematográfica se configura en torno a los principios de transparencia que demandan los creadores del mensaje fílmico. Las herramientas de la puesta en escena se utilizan con el cuidado necesario para embaucar al espectador con una historia que no permite revelar sus entresijos. El público se involucra en un proceso por el que se convierte en el observador ideal de los acontecimientos relatados, ya que – como señala Aumont (1990) - se posiciona siempre en el mejor punto de vista de captación del mensaje visual y sonoro. Aún así, no es consciente de los métodos empleados para que esta configuración tenga el efecto deseado. El cine clásico de Hollywood se define a partir de parámetros como los señalados por David Bordwell (1995), que están determinados por su omnisciencia, su capacidad de comunicación y la moderación de sus formas autoconscientes.

Sin embargo, la narrativa cinematográfica de la posmodernidad ha realizado cambios en el planteamiento de la figura del espectador ante la obra y de su relación con el resto de instancias involucradas en el proceso. Este espectador - que antes era considerado privilegiado y *voyeur* - es descubierto en el desarrollo de su actividad en la sala cinematográfica. Los autores reales del producto cinematográfico dejan de recurrir a los mecanismos que sugieren la ilusión de una historia que se transmitía por sí misma. La existencia de aquel que asiste a la proyección es reconocida por las instancias narrativas que construyen el relato.

Esta nueva forma de abordar el mensaje provee de una comunicación fluida entre las figuras implícitas, realizada sin tapujos, con la plena consciencia por parte de ambas de la existencia de mecanismos que permiten el desarrollo y la construcción del relato y que son ahora puestos de manifiesto de forma explícita.

El público asiste a una proyección cinematográfica que es consciente de su existencia y que incluso llega a dirigirse a él de forma tácita. El estatuto de la narración ha cambiado, y con éste también los principios y los valores de quienes participan en el proceso.

El procedimiento puede llegar a provocar un estado que implique una desdiferenciación de las esferas y funciones reservadas a cada elemento de forma específica, con lo que se puede afirmar que la posmodernidad incide en los mecanismos de la narrativa en relación a la configuración de las características que en la tradición eran delimitadas de forma clara.

Este contexto es puesto de manifiesto en diversas circunstancias. Es el caso en el que por ejemplo un personaje realiza un monólogo en pantalla. No se trata del momento en el que comunique sus pensamientos o de que los mecanismos de la puesta en escena permitan la aparición de una voz en off, sino que, por el contrario, el protagonista de la secuencia hable solo literalmente en pantalla. Es difícil encontrar una situación en el cine clásico en el que se produzca un hecho similar, teniendo en cuenta además que no se lleva a cabo para señalar la locura o la demencia momentánea o definitiva de un personaje enfermo o derivado de un estado de angustia, presión o estrés, sino que se realiza como una actividad naturalizada por el individuo.

Así ocurre por ejemplo con Harry Caul (Gene Hackman) en *La conversación* (Francis Ford Coppola, 1974). El solitario hombre que dedica su vida a espiar y registrar a los demás, limita sus relaciones sociales y el contacto de cualquier tipo con todos aquellos que le rodean, como sus vecinos, sus compañeros de trabajo, sus amigos o su misma pareja. Cualquier posibilidad de acceso a su persona es limitada. Mientras, Caul realiza su trabajo o razona en su casa hablando solo. Este recurso es usual en Coppola, que lo emplea también en

otras obras de su filmografía, como ocurre en *Corazonada*.⁸² También se convierte en uno de las peculiaridades fundamentales de Woody Allen, que establece constantes diálogos y referencias con los espectadores. El resultado final del proceso es la comunicación fluida entre el autor y el espectador implícito, ambos conscientes de los mecanismos utilizados en la puesta en escena.

Otras instancias presentes en el mecanismo pueden contribuir a matizar este nuevo funcionamiento. El narrador en este caso tiene la posibilidad de contribuir a esta forma de comunicación autoconsciente. La circunstancia que permite esta afirmación no se contempla desde las posibilidades de manejo de la historia y la información con las que cuenta este personaje, sino que deriva más bien de la manera en la que ejerce su función en relación a quienes reciben la información del proceso. El narrador manifiesta su conocimiento de la presencia de unos espectadores que reciben información a través de su actuación, e incluso llega a interpelar al público de forma directa.

Éste es el caso de una de las escenas finales de la película *Shrek* (Andrew Adamson; Vicky Jonson, 2001), en la que el ogro declara su amor por la princesa y comienzan a besarse. El plano del beso es censurado por el propio protagonista, que mira a la cámara y la aparta de un manotazo. De esta forma, se reconoce desde la diégesis la existencia de un espectador que contempla la historia.

Con todos estos mecanismos y formas de desarrollo de la narración fílmica, la comunicación entre el autor y el espectador se realiza de forma fluida. La consciencia sobre la existencia de la misma no preocupa a los creadores del relato, que permiten así el establecimiento de una puesta en escena que reconoce los mecanismos de la ficción proyectada.

⁸² Existen muchos autores que consideran a este autor como un destacado director posmoderno, por éste y otros rasgos de su obra. Véase por ejemplo la obra de Kenneth Von Gunden (1991): *Postmodern auteurs*.

3.2. El relato de la posmodernidad

Con la llegada de la posmodernidad el relato cinematográfico ofrece cambios en la orientación y determinación de su estructura respecto a los cánones presentados por la industria en su quehacer clásico.

Por un lado, es necesario hacer referencia a una forma fílmica que acusa la escasez general de ideas y planteamientos novedosos, por lo que es patente la existencia de un agotamiento generalizado en torno a gran variedad de producciones de los últimos años.

En diferentes aspectos, esta carestía de ideas hace frecuente la recreación de diégesis, elementos y motivos que pertenecen a la historia del cine y son de sobra conocidas por los espectadores. Por ello, es necesario estudiar la existencia de la tendencia a la revisión del relato y la aparición del pastiche.

Los entresijos económicos con los que muchos autores relacionan a la posmodernidad no quedan al margen de los factores de producción del cine, por lo que el relato refleja las consecuencias de una pérdida de la distancia y el desconocimiento que determinaba la relación con el espectador en los productos de épocas anteriores.

Por otro lado, son también necesarias tener presentes las diferentes consecuencias que provoca la vinculación de unas obras con otras, en lo que supone la aparición de juegos irónicos y de metarrelatos, de recreación y de sarcasmo entorno a historias conocidas.

Por último, el cine contemporáneo está inmerso en la dinámica posmoderna que manifiesta una tendencia hacia la cultura del espectáculo, en la que el público disfruta de grandes dosis de emoción controladas y superficiales.

En los apartados que siguen se explican estos y otros asuntos que permiten reflexionar sobre las consecuencias y manifestaciones de la determinación de la narración en la época a la que se hace referencia.

3.2.1. El relato revisado y fragmentado

El cine actual, después de más de un siglo de historia, se encuentra plenamente instaurado en la sociedad. Se ha convertido en una industria que mueve miles de millones de euros cada año, generados de los estrenos de producciones a las que acuden grandes cantidades de personas en todo el mundo. Sin embargo, cada día de forma más clara, se asiste a un momento en el que la producción parece enfrentarse a los problemas derivados de una escasez general de ideas.

La realización de obras filmicas parece encontrar ahora más inconvenientes para plantear historias originales, que de alguna manera despierten el interés en el público y consigan sorprenderlo. A este hecho debe unírsele la impronta de una fábrica potencialmente dirigida al aprovechamiento máximo de las fórmulas de éxito, lo que les permite enfrentarse con mayor seguridad a los riesgos comerciales que acarrea cualquier obra. Es necesario, por tanto, explotar los aciertos.

Si se atienden a estas premisas constatadas, resulta una tarea más sencilla encontrar una justificación de fondo a la cantidad de estrenos que se producen en la actualidad y que su construyen como *remakes*⁸³ o como revisiones de películas producidas años atrás.

Cualquier fórmula beneficiosa es aprovechada por la red de producción como un filón que conviene explotar mientras sea posible obtener un buen rendimiento económico. En algunas ocasiones, esta práctica tiene lugar sobre éxitos precedentes se llevan a cabo poco tiempo después del estreno de la obra original. Esto ocurre normalmente cuando se descubre un trabajo con buen

⁸³ Se entiende por *remake* la realización de una obra cinematográfica que ya ha sido llevada al cine con anterioridad y, por tanto, vuelve a recrear de forma similar el universo diegético determinado por la primera, con proximidad en la definición de los personajes y lo sucesos que tienen lugar en torno a estos.

rendimiento en taquilla y que ha sido realizado fuera de los EE.UU. Inmediatamente, las grandes productoras norteamericanas compran sus derechos, que vuelven a realizar con un presupuesto mayor y adaptado al contexto cultural norteamericano, con lo cual se convierte en un filme al que pueden introducir en los circuitos comerciales de todo el mundo. A veces, la realización se lleva a cabo por el mismo director de la película original.

El director español Alejandro Amenábar dirigió en 1997 la película *Abre los ojos*. Años más tarde, sobre el mismo planteamiento, se produjo la obra *Vanilla sky* (Cameron Crow, 2001). Éste es también el caso de *La señal* (Gore Verbinski, 2002), una producción norteamericana basada en la obra de éxito japonesa *El círculo* (Hideo Nakata, 1998).

Uno de los casos extremos de esta forma de proceder se encuentra en *Psycho* (Gus van Sant, 1998). El interés que lleva al realizador de esta película a rodar no es el de reutilizar el argumento de la obra original filmada por uno de los directores más importantes de la historia del cine – Alfred Hitchcock-, sino que su objetivo es más bien el de homenajear a éste mediante la producción de un filme que recrea incluso las posiciones y tiros de cámara presentes en el original. Los espectadores ideales de esta obra no son aquellos que acuden al cine a ver *Psycho* como novedad, sino los que lo hacen teniendo en mente la experiencia de visionado de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960).

La necesidad de obtener beneficios económicos constituye una de las causas fundamentales de estas formas de explotación y condicionantes de producción del relato cinematográfico. El capitalismo, tan presente para muchos autores como Lipovetsky o Ritzer entre los orígenes esenciales que justifican el nacimiento de la posmodernidad, determina en gran medida la elección de los métodos y los temas que manifestarán finalmente sus resultados en la proyección.

Es preciso obtener una alta rentabilidad con el menor riesgo posible. Ésta parece ser también la causa de otro fenómeno muy presente en las salas de cine contemporáneas, como es el de la serialidad. Efectivamente, los espectadores de todo el mundo asisten cada año a ver un buen número de títulos que suponen una continuación de obras con gran acogida entre el público en otras temporadas. La primera de ellas logra la conexión con la audiencia a través de la creación de un personaje o una fórmula concreta, que se respeta fielmente en la concepción del siguiente trabajo, por lo que se mantiene en la medida de lo posible el esquema básico de funcionamiento de la obra primigenia.

Rocky (John G. Avildsen, 1976), por ejemplo, el héroe de la película de boxeo encarnado por Sylvester Stallone, se convierte en un fenómeno tan popular que se realizan hasta cuatro continuaciones⁸⁴. El mismo caso tiene lugar con *Arma Letal* (Richard Donner, 1987), que estrena hasta una cuarta parte repitiendo siempre a los mismos personajes y el esquema básico del argumento basado en los problemas derivados de los casos de dos policías que trabajan como compañeros. Donner dirige también las continuaciones de la saga realizadas en 1989, 1992 y 1998 respectivamente.

El gran éxito de espectadores en todo el mundo que supuso *Shrek*⁸⁵ propicia la producción de una segunda parte estrenada en los cines en el año 2004 (*Shrek 2*) y de la propuesta de realización de otras dos películas, una de ellas una

⁸⁴ Este hecho da lugar a la aparición de otro rasgo particular del cine posmoderno: la ironía textual que aparece cuando unas películas hacen referencia a otras muy conocidas entre los espectadores. En el caso de *Rocky*, la broma se realiza en la película *Regreso al futuro* (Robert Zemeckis, 1985), donde en la secuencia en la que el protagonista interpretado por Michael J. Fox llega a un video-club, uno de los carteles de la pared anuncia el próximo estreno de *Rocky*: la entrega número cincuenta de la saga, en la que el protagonista tiene el aspecto de un anciano.

⁸⁵ Es preciso recordar que la primera película superó los 100 millones de dólares durante sus diez primeros días de exhibición en Estados Unidos. (www.prnewswire.co.uk).

precuela que explicaría el origen del ogro verde que protagoniza los diferentes filmes⁸⁶.

En este sentido, resultan paradigmáticas las declaraciones de Sylvester Stallone recogidas en la revista *La luna de metrópoli* (17-23 de junio de 2005). El actor anuncia la existencia de proyectos para rodar continuaciones a las inauguradas por *Acorralado* (Tef Kotcheff, 1982) y *Rocky*. Cuando se le pregunta sobre la posibilidad de continuar con las aventuras del personaje de Rambo, Stallone se refiere a estas producciones como una franquicia en la que si funciona esta cuarta entrega, se rodaría una quinta.

Estos fenómenos destacados hasta el momento están presentes como prácticas habituales en la realización cinematográfica de las últimas décadas. Sin embargo, existe un ejercicio reciente al que resulta difícil encontrar algún precedente en épocas anteriores de producción. Se trata de la fragmentación del relato, en lo que supone directamente una repercusión de los planteamientos económicos de la posmodernidad en la proyección de las obras.

Efectivamente, los espectadores de los últimos años han podido comprobar sorprendidos la exhibición de productos cuyo relato no concluía en la sesión por la que habían pagado la entrada, sino que tenían que esperar hasta el estreno de otra obra que suponía la continuación o la conclusión del argumento proyectado en un primer momento. El cambio de concepción en el planteamiento es bastante claro: no se aprovecha el tirón popular de unos personajes o de un esquema argumental de éxito entre el público, sino que queda literalmente fragmentada en varias películas para cuyo visionado conjunto es necesario para completar todo el proceso. La impronta posmoderna provoca la fragmentación del relato filmico.

El primer ejemplo de esta nueva práctica de consumo se encuentra en las películas realizadas por la productora Aurum, basadas en la novela de éxito de J.

⁸⁶ Consultado en <http://es.movies.yahoo.com>.

R. R. Tolkien: *El Señor de los Anillos* (2002). La producción completa de la trilogía se realiza de forma simultánea a partir del año 2000 y durante varios años, pero se producen tres estrenos independientes que respetan el título del libro del escritor inglés y añaden un subtítulo que sitúa al espectador ante el momento concreto de la trama que se exhibe en cada filme (*La comunidad del anillo* 2001, *Las dos torres*, 2002, y *El retorno del rey*, 2003). Su director, Peter Jackson, concibe una gran producción para realizar lo que él mismo considera una sola obra, aunque se ofrezcan finalmente tres exhibiciones, en otros tantos años consecutivos.

Si el caso de las producciones basadas en *El señor de los anillos* resulta paradigmático por tratarse de la primera ocasión en que el cine ofrece esta forma de exhibición en los grandes circuitos comerciales, la fragmentación del relato tiene una justificación narrativa: resultaría muy complicada la distribución de una sola película con las más de siete horas de duración necesarias para ofrecer un producto coherente que respete en buena medida las líneas argumentales de la obra de Tolkien. Los dueños de las salas se mostrarían reacios además a la exposición de una película que prácticamente no les permite ofrecer más de un pase diario. A estas circunstancias se le debe añadir la dificultad para el espectador de visionar un producto de estas características, que excede en mucho el tiempo que está acostumbrado a emplear en este tipo de actividad.

Existe otro ejemplo reciente en las carteleras de cine de todo el mundo que difícilmente puede justificarse utilizando los mismos argumentos. Se trata de la última película realizada por el director norteamericano Quentin Tarantino: *Kill Bill* (2003). Su concepción se efectúa de forma unitaria: una sola obra que cuenta la historia de una venganza. Sin embargo, los productores deciden ofrecer dos filmes para completar la narración, por lo que se fragmenta por motivos económicos, fundamentalmente. La tensión dramática de la narración sufre en el

ritmo y la coherencia la repercusión de la necesidad de adaptar la película a los esquemas necesarios para su transformación en dos segmentos. La segunda parte constituye el desenlace de la historia. Frente al ritmo trepidante de la primera, acusa una cadencia más pausada. El alarde y la espectacularidad de la puesta en escena y la resolución de la historia no son suficientes para mantener la tensión dramática tras la interrupción del relato.

Con todos estos ejemplos es fácil constatar las consecuencias que tiene sobre el relato la necesidad de generar beneficios económicos, siendo ésta una de las características fundamentales a la que tantos autores posmodernos han hecho referencia. Su determinación final depende en gran medida de la lógica del capitalismo que rige la producción filmica.

3.2.2. La pérdida de la magia

El proceso de producción, distribución y exhibición del cine clásico en general, sobre todo –como señala Bordwell (1996)- en la época de los grandes estudios, determina una laboriosa y compleja tarea que en su conjunto ocupaba un lapso temporal de varios años. Una vez concluida la película se estrenaba primero en las salas de los Estados Unidos, donde recorría los diferentes circuitos comerciales dependiendo del distribuidor autorizado para su explotación. Su exhibición en Europa se inicia bastantes meses después, lo que en algunas ocasiones constituye un año y medio de diferencia con respecto al inicio de la vida comercial del filme respecto al país de origen.

La película recorría entonces los canales de distribución planificados, que se iniciaban en primer lugar en los carteles de los grandes cines de cada país, para luego ocupar salas de segunda categoría, cines de barrio, etcétera.

Hoy día, ni siquiera las producciones de mayor éxito de público suelen ocupar un período de tiempo tan extenso. En primer lugar, se ha disminuido la

distancia temporal con el estreno en Norteamérica, que en algunas ocasiones se llega a producir incluso de forma simultánea⁸⁷. Además, una vez presentada al público, la película tiene una vida en cartel mucho más reducida. La explicación a este hecho se encuentra sobre todo en el crecimiento de las multisalas, que pueden ofrecer la misma oferta de forma paralela en varias pantallas y durante todo el día. El consumo de una obra se produce ahora de una manera vertiginosa, incluido en ese proceso de aceleración general de la posmodernidad señalado por Lipovetsky, y que implica especialmente a la economía de los países más avanzados. Este ritmo vertiginoso determina la forma de exhibición del cine actual.

La aceptación del público debe ser entonces inmediata para que la obra funcione en cartel. Por este motivo, los grandes estrenos incluyen presupuestos millonarios para gastos de publicidad y promoción del filme. Entre las diferentes manifestaciones en las que pueden materializarse las medidas adoptadas para este objetivo se encuentra la realización de documentales y programas especiales sobre la película y las tareas que han sido necesarias para su realización y para la obtención de unos efectos especiales determinados. Este último producto audiovisual se conoce en el mundo de la industria cinematográfica como *making off*⁸⁸.

Sin embargo, la vorágine y la cantidad de información empleada en la elaboración de estos productos que acompañan a los estrenos acarrearán una serie de consecuencias relacionadas con la publicidad, el consumo y el modo de proceder de impronta posmoderna. Efectivamente, el cine queda afectado por la exposición sistemática de los recursos y procedimientos que en épocas anteriores

⁸⁷ Es lo que ocurre por ejemplo con el *Episodio III de La Guerra de las Galaxias: La venganza de los Sith* (George Lucas), estrenado en todo el mundo de forma simultánea el 19 de mayo de 2005.

⁸⁸ Esta expresión se puede traducir en español con el empleo de *cómo se hizo*. Se trata de un producto audiovisual elaborado para la televisión que muestra las formas en las que se resuelven las escenas de mayor dificultad técnica de una película.

permanecían ocultos. La publicidad y la saturación de información –métodos propios de una sociedad posmoderna- rasgan el velo mágico de desconocimiento que en otro tiempo cubría todo el proceso cinematográfico. Los medios de comunicación sacan a la luz con profusión de detalles lo que con anterioridad sólo era posible imaginar, con lo que se diluye la distancia desde la que el espectador medio contemplaba la compleja elaboración de un filme.

Estos hechos no sólo afectan al relato, sino también al estatuto de todos los profesionales de la industria, sobre todo en lo que a los actores y directores de cine respecta. Todos ellos aparecían ante el público como seres inmateriales envueltos en una aureola de glamour fantástica, casi inmortal y mítica. Hoy día, sin embargo, esa concepción de los seres encarnados en la pantalla y de quienes les dirigen ya no es posible. La industria demanda de ellos una gran cantidad de actividades de promoción de sus películas, al mismo tiempo que su vida es observada con detenimiento por los medios de comunicación en general. La cantidad de información generada sobre todos ellos provoca la proximidad con los espectadores, rompiendo la distancia de un estatuto que antes se mostraba misterioso e inalcanzable.

Este proceso de desvelo del misterio y la fantasía cinematográfica no termina en este punto, sino que se incrementa cuando la obra se encuentra disponible para llevar a cabo otras formas de explotación sobre ella. El fenómeno es particularmente acentuado desde la aparición del formato DVD para la venta y alquiler. En este caso particular, la industria ha encontrado una forma de obtener grandes beneficios extras mediante su comercialización. Para hacer más atractivo el producto suele incluir elaborados contenidos adicionales que incluyen programas sobre la realización de los efectos especiales, comentarios sobre determinadas escenas y entrevistas con el equipo artístico y de producción.

Muchas de las producciones recientes muestran este tipo de características. La de Peter Jackson sobre la obra de J. R. Tolkien constituyen un buen ejemplo en este sentido. Los extras de las tres películas contienen reportajes y documentales sobre la forma de realización de determinados productos, los efectos especiales, el modo de superación de las principales dificultades, las opiniones de los autores y la justificación de determinadas decisiones en torno a todo tipo de asuntos fundamentales para la concepción final de la obra.

Con toda esta información, la generada a partir del estreno en el cine y la de los contenidos adicionales ofrecidos en productos dirigidos al consumo particular, el relato pierde su distancia ante el espectador. La magia de lo desconocido se pervierte y revela debido a la profusión de la información empleada.

Existen otras formas de explotación del DVD que también afectan a la posición tradicional del espectador. En algunas ocasiones, se ofrecen incluso montajes adicionales de la película realizados por el director sin la premura de adaptar su duración a los cánones exigidos por las salas de exhibición o la obligación de supeditar determinadas decisiones argumentales a las premisas comerciales impuestas por los estudios.

En este caso, el relato sufre alteraciones sobre su manifestación en las salas de proyección a partir de la realización de un nuevo montaje con las secuencias eliminadas por motivos argumentales – lo que se denomina *montaje del director* o *director's cut*- o de la inclusión de nuevas escenas suprimidas por criterios relacionados con la duración fundamentalmente –con lo que se forman las llamadas *versiones extendidas*-.

Esta última forma de operar con el relato modifica la concepción original de aparente inalterabilidad del producto ofrecido en los cines, dando lugar a nuevas versiones y formas de consumo.

La posmodernidad cinematográfica constituye así una pérdida de la magia y el misterio del estatuto filmico frente al espectador que cada vez posee una mayor cantidad de información - a través de los medios - acerca de los entresijos de producción de las obras, sobre la elaboración de las mismas y relativa a los profesionales que las realizan.

3.2.3. El metarrelato irónico e intertexto

A menudo, la producción cinematográfica norteamericana ofrece productos cuya concepción parece por completo relacionada con parámetros entendibles desde una perspectiva propiamente posmoderna. Se trata fundamentalmente de obras filmicas donde la proyección del relato se extiende más allá del proceso perceptible en la pantalla, sobre la experiencia y el conocimiento del espectador en torno a diégesis de otros productos precedentes.

Las películas a las que se hace referencia en este epígrafe pertenecen al género de la comedia. Se trata de obras donde el relato se construye sobre el argumento, las situaciones, los personajes y las acciones características de otras producciones conocidas, que se realizan con un objetivo irónico fundamentalmente. El resultado constituye un parásito de aquellos estrenos de mayor repercusión en las últimas temporadas.

Aparece así una historia construida con fragmentos que suponen una alusión directa a otras obras, para lo que se eligen aquellos aspectos que con mayor facilidad puede recordar el público, o lo suficientemente representativos para éste como para que pueda identificar con claridad el título al que se está haciendo una referencia explícita. Por este motivo, se habla de un metarrelato irónico, esto es, un relato concebido desde la distancia al original que hace presentes sobre la pantalla las circunstancias distintivas de otros filmes, a través

de cuya hipérbole y exageración se genera el mecanismo de comicidad. Este nuevo producto resulta de la fragmentación y la unión de otros de distinta índole y características.

Es necesario por tanto -para entender el engranaje que vincula los diferentes aspectos del proceso destacado- que se reflexione sobre el funcionamiento de este mecanismo a partir de los parámetros facilitados por la intertextualidad que puede presentar un texto filmico.

La teoría semiótica estudia con detenimiento las características y el modo de construcción de la intertextualidad en referencia a los procesos cognitivos del espectador en torno a una proyección cinematográfica. Siguiendo las explicaciones compiladas sobre las hipótesis a este respecto de autores como Roland Barthes o Julia Kristeva, Raúl Rodríguez y Kilo Mora se refieren a este término siguiendo este planteamiento:

“La intertextualidad ha de entenderse como el conjunto de relaciones que acercan un texto determinado a otros textos de varia procedencia: del mismo autor o más comúnmente de otros, de la misma época o de épocas anteriores, con una referencia explícita (literal o alusiva) o la apelación a un género, a un arquetipo textual o a una fórmula imprecisa o anónima”.
(Rodríguez; Mora, 2002: 35).

Este concepto extraído de la terminología semiótica permite establecer un marco de referencia adecuado en el que ubicar las formas y los modelos adoptados en la realización del tipo de obras reseñadas en este epígrafe, aquellas que encuentran en la tradición del relato y en la misma actualidad contemporánea recursos con los que nutrir su historia constantemente.

En este primer nivel de acercamiento se encuentra la función básica del reconocimiento. La propia memoria de aquél que asiste a la proyección permite adivinar los códigos, las estructuras, los estereotipos y los clichés de historias que

pertenecen al imaginario común, a lo conocido en su devenir desde la tradición a la actualidad.

Los protagonistas son ya personajes que perviven de una forma u otra, envueltos por un conocimiento universal que constantemente los recrea y realimenta, que otorga definiciones y claves de interpretación para unas historias que se repiten.

Las obras se nutren de otros textos que proporcionan un código de interpretación, unos cánones concretos en sus vinculaciones, convirtiéndose en un “*texto entre otros textos, en un intertexto en sentido literal*” (Rodríguez; Mora, 2002: 39).

Esta circunstancia condiciona el sentido propio de la recepción del mensaje cinematográfico, como señala Francisca Pérez Carreño (1988: 20): “*El sujeto posee una competencia de intérprete sólo adquirida en la interpretación de otros textos*”.

Efectivamente, estas películas están especialmente dirigidas a todos aquellos espectadores que de alguna manera conozcan las citas a las que la narración hace referencia. Esta alusión puede manifestarse de forma particular a una obra concreta –como ocurre con *La loca historia de las galaxias* (Mel Brooks, 1987) sobre la saga de George Lucas - o sobre un género o estilo de forma más general. Éste último es el caso de *Top secret* (Jim Abrahams; David Zucker, 1984), construida sobre los parámetros de parodia del cine negro y de espionaje. Para ello aprovecha los elementos y situaciones de este género que con mayor facilidad puede reconocer el público del momento.

Un ejemplo relativamente reciente de este modo de realización al que se está haciendo referencia lo constituyen la saga de películas inauguradas con *Scary movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000). Los tres productos ofrecidos a los espectadores se realizan empleando la misma fórmula: una comedia de situación,

basada en la ironía y la exageración de los grandes éxitos de taquilla de las épocas precedentes y de los clichés y estereotipos desarrollados hasta el momento.

La última producción de esta serie, *Scary Movie 3* (David Zucker, 2003), determina sus personajes y las situaciones en las que éstos se ven envueltos sobre la intertextualidad de obras de todo tipo. La película comienza con un planteamiento similar al de otra serie de creaciones fílmicas relacionadas con el terror y condicionadas para un público juvenil: *Scream* (Wes Craven, 1996). Su argumento se construye sobre dos líneas de acción fundamentalmente. Por un lado, constantemente se hacen referencias a la niña perversa de la película *La señal* (Gore Verinski, 2002), que proyecta su maldad en un vídeo que supone una muerte horrible para todo aquel que lo contemple. De otra parte, esta línea de acción se alterna con el argumento de *Señales* (Nigh Shyamalan, 2002). Ésta última narra la historia de unos signos misteriosos aparecidos en un campo de trigo y se atribuyen a la acción de seres extraterrestres. Uno de los hombres que vive en la granja donde se producen las misteriosas apariciones se asemeja a las características del protagonista de *8 millas*, (Curtis Hanson, 2002), en la que el cantante estadounidense Eminem interpreta a un muchacho que vive en un barrio marginal y sueña con dedicarse a la música hip-hop. Otro de los personajes que aparecen en la obra imita al niño que protagoniza *El sexto sentido* (Nigh Shyamalan, 1999), un chico que tiene la capacidad de ver los espíritus de las personas que han fallecido. Sin embargo, no todas las citas realizadas tienen su origen en el cine de terror y suspense, sino que - por el contrario - aparecen tres personajes extraídos de la trilogía *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999). *Scary movie 3* incluye en este caso la aparición de la mujer a quienes todos llaman El Oráculo y a dos hombres de gran importancia para la trama: Morfeo y el Arquitecto.

Este tipo de películas no realizan únicamente guiños al espectador a partir de personajes y situaciones conocidas y vinculadas a una obra, sino que la intertextualidad también funciona en otros niveles significativos relacionados con aspectos de los elementos de la historia y el discurso. Esta otra acepción particular a la que se esté haciendo referencia se fundamenta en determinados clichés y estereotipos desarrollados por el cine.

La ironía sobre estas fórmulas estandarizadas se desarrolla de nuevo a partir del hipérbaton sobre cualquier aspecto de los componentes del relato, especialmente en el caso de los estereotipos. A partir de este criterio, se ridiculizan aquellos personajes de los que se abusa por su constante aparición en todo tipo de obras, como ocurre con los periodistas de investigación limitados en el quehacer de su trabajo por sus jefes o los policías incomprendidos y con una vida desordenada. También son objeto de ironía otras prácticas y caracterizaciones habituales, como las mujeres explosivas cuya actitud y forma de ser definida tiene más relación con la seducción del espectador que con la construcción apropiada para el argumento.

Otra de las bromas sarcásticas más habituales se desarrolla sobre los roles y las circunstancias sociológicas de determinados colectivos y minorías étnicas. En este caso particular, el cine pone de manifiesto la ligereza y la falta de profundidad con la que ofrecen una visión maniquea de determinadas realidades sociales y de los miembros que pertenecen a ellas. Es lo que ocurre con temas como el desarrollo de la violencia atribuida a los pandilleros de los barrios marginales, el papel puramente representativo en las obras filmicas de las minorías de color o la función meramente sensual de la mujer en estas películas.

Como puede comprobarse, la construcción de esta forma de metarrelato no sólo utiliza la intertextualidad como recurso cómico dirigido a la satisfacción del público, sino que al mismo tiempo pone de manifiesto y critica algunas de las

imágenes estereotipadas y contraproducentes que el cine contribuye a crear en el imaginario de los espectadores.

3.2.4. El relato se agota: el espectáculo de lo no relatado

David Bordwell (1995) se refiere a la narrativa clásica cinematográfica destacando el valor de cada uno de los elementos que intervienen en la determinación fundamental de la estructura del proceso –el espacio, el tiempo, la puesta en escena, los personajes y los sucesos – que en la vinculación de unos con otros consiguen la transmisión de una historia ante un espectador.

Parece inviable en el cine de los grandes estudios la posibilidad de descuidar cualquiera de estos elementos fundamentales en la estructura que Aumont (1995) destaca por su semejanza con el modo de contar historias del teatro y la novela del siglo XIX fundamentalmente. Estos esquemas y modos de funcionamiento están plenamente instaurados en la mente del espectador, que reconoce la forma en la que se concreta el procedimiento filmico.

Sin embargo, como señala Andrew Darley (2002), a partir de la primacía de la utilización de los efectos especiales en el cine, existen cambios perceptibles en los modos de narración que hacen posible considerar que son necesarios otros parámetros para la valoración de las obras filmicas. Éstos han propiciado diferencias profundas en la estructura misma que conforma los relatos. La reflexión de este autor se ubica en un contexto que propicia la aparición de efectos especiales para facilitar el espectáculo, lo que aleja al espectador de la dinámica de lo que hasta este momento se ha entendido como propiamente narrativo⁸⁹.

Sin embargo, la existencia del espectáculo en el relato no es la única forma en la que se puede llevar a cabo variaciones tangibles en la estructura y los componentes de una obra filmica.

⁸⁹ Sobre esta idea se reflexiona en el epígrafe de *La puesta en escena posmoderna*.

A través del desarrollo de la narrativa clásica cinematográfica, el público aprende los mecanismos y las premisas sobre las que se determina la proyección. Poco a poco, a partir del contacto y la experiencia con el medio, el individuo se ha familiarizado con los esquemas que conforman el modo de proceder en la diégesis de las obras que contempla.

De las ideas de Chatman (1990), Casetti y di Chio (1994) y otros autores sobre el funcionamiento del relato fílmico se desprende que el papel del espectador ante la historia consiste en la creación de hipótesis sobre los sucesos que son representados. La propia narración confirma o varía el resultado final de esas conjeturas en el desenlace de las distintas acciones y acontecimientos exhibidos. Con el conocimiento y la experiencia a los que se ha aludido en el párrafo anterior, estas sospechas se realizan sobre pilares más sólidos y, por tanto, el resultado final es más previsible.

Por este motivo, en el cine posmoderno existe una gran cantidad de producción fílmica cuyos resortes fundamentales no se basan ya en la importancia de la consecución de los sucesos, sino en la forma en la que ésta se produce o en otros aspectos de la narración, como son por ejemplo los estados psicológicos de los personajes.

En esta circunstancia, las obras contemporáneas encuentran una vinculación importante con la posmodernidad, al permitir a la narración exhibir los pensamientos íntimos de los sujetos y sus estados de ánimo en un contexto semejante al de los ciudadanos de la época. La historia del relato ya es conocida por el espectador, pues responde a los cánones y los mecanismos de otras experiencias en proyecciones fílmicas pasadas. Los sucesos pierden la importancia que manifestaban en la narración clásica.

Wong Kar-Way es uno de los directores más representativos de esta forma de concebir la experiencia del desarrollo de los sucesos ante el espectador. La

mayoría de las obras de este realizador asiático suponen una profunda reflexión en torno al universo psicológico de los personajes, por lo que las acciones y los acontecimientos constituyen simplemente un telón de fondo sobre el que actúa la verdadera narración de lo que interesa al creador. Resultan especialmente significativas sobre este modo de proceder las películas *Deseando amar* (2000) y *2046* (2004). En ellas, la mayoría de los sucesos son omitidos al público, que los infiere a partir de las reacciones y los estados de los personajes. En la primera obra citada, la relación de infidelidad establecida entre dos personas casadas es el hecho que desencadena el argumento. Sin embargo, en ningún momento se representa. Sólo un plano de la película muestra a estos dos personajes juntos: una escena de breve duración en la que además aparecen de espaldas y rodeados de otras personas.

De este modo, la posmodernidad pone de manifiesto los mecanismos psicológicos cercanos a la individualidad del personaje a través de los dispositivos narrativos. El hombre es considerado al margen de sus acciones, que quedan en un segundo plano ante la certeza del desarrollo final de las mismas. La interioridad de los sujetos es ahora el fundamento de este tipo de relatos. La personalización posmoderna determina el entorno filmico. La narración funciona sobre un plano distinto al de los sucesos, que permanecen alejados, socavada su importancia por la necesidad de mostrar la determinación de la esfera privada del individuo.

3.2.5. El relato de lo relatado: el pastiche

A partir de las últimas décadas del siglo XX, los investigadores en cinematografía recurren con frecuencia a la utilización de un término que define en buena medida a un relato con respecto a la producción cinematográfica que le precede y ofrece una visión de conjunto cercana a los entresijos más destacados

en la implicación de la relación entre posmodernidad y narración filmica. El concepto al que se hace referencia es el de *pastiche*.

Muchos de los principales autores de la época referida utilizan con frecuencia al término para designar la tendencia común a muchas obras de imitar los estilos de otros periodos históricos, de otros géneros, o de particularidades más concretas.

En el caso del relato cinematográfico resulta frecuente la aparición de rasgos y tendencias que en la mayoría de los casos es posible identificar con otras producciones relevantes. La identificación de los mecanismos del proceso y de las características por las que se define son materias comunes a la mayoría de las interpretaciones ofrecidas por los distintos teóricos que trabajan sobre este tema, como ocurre con Frederick Jameson (1999), Gianni Vattimo (1998) o Jean-François Lyotard (1998).

La producción cinematográfica mundial ha logrado establecer, desde el comienzo de la industria, un patrimonio filmico rico y lleno de variaciones y matices, formado por el conjunto de obras de cierta trascendencia que el espectador ha tenido la oportunidad de conocer a través de diversos métodos. Respecto a este material disponible, el *pastiche* se considera en cierto modo una forma de parasitar lo conocido, puesto que la elaboración del nuevo relato se realiza a partir del contenido de la narración original a la que se parasita, con lo que el resultado final depende en buena medida de aquello de lo que parte.

Jameson destaca en este proceso la aparición de una impronta de parodia inexpresiva sobre lo primigenio, aunque sin desarrollar en la mayoría de los casos un impulso satírico. El mecanismo resulta paródico en el reconocimiento del espectador de un aspecto conocido de otra obra a la que se está citando en pantalla realizando una alusión directa.

En el desarrollo del proceso resalta también la aparición de la ironía. Ésta surge como un elemento de elevada sutileza de la que es partícipe la mente del espectador cuando adivina en el relato proyectado la intención de imitar una obra que conoce. El proceso no envuelve al público de la misma forma que hiciera la narración original, puesto que al reconocer en su memoria elementos conocidos, se sitúa en una distancia crítica que le lleva a reflexionar sobre el conjunto del mecanismo.

En ese estado destacado en el que el receptor de la obra es consciente de la cita elaborada en la nueva película, es posible la manifestación de la ironía como resultado de la actualización de la situación propuesta en el original. En muchas ocasiones, la comparación de una misma idea, una interpretación de un planteamiento concreto, la situación de un personaje, el desarrollo de una acción, o el resultado de un acontecimiento, entre otras posibles situaciones, son enfrentados a un nuevo contexto en el que se entiende que resulta inviable la aparición de la misma determinación con la que se resolvió el filme original. El establecimiento de los mecanismos y situaciones de la primera obra en una época, configurada por otros parámetros y valores, determina el surgimiento de la ironía a la que se refiere Jameson y el posible cambio final de paradigma. En el caso del pastiche, ya no se ofrece la oportunidad de imitar los esquemas básicos de otros productos exagerando sus peculiaridades y conformando un discurso nuevo a partir de la unión de todos los fragmentos presentes –como se ha hecho referencia en el epígrafe del relato de lo relatado–, sino de una distancia irónica y una concepción nueva en torno a las situación inicial.

Es posible encontrar un reflejo de todo ello en *Shrek 2* (Andrew Adamson; Nelly Asbury, 2004), en el que constituye un recurso frecuente en el discurso general de esta obra. Son constantes los replanteamientos de las situaciones que pertenecen al imaginario general de los espectadores. La escena que muestra la

llegada de la pareja a la ciudad de los padres de Fyona se realiza imitando el aspecto y las particularidades de la ciudad de Hollywood, en California. El recurso irónico funciona en la imitación de los elementos conocidos y en la reutilización de éstos con un resultado distinto.

Ésta no es sin embargo la única forma operativa de encontrar validez al proceso desarrollado por el pastiche. El dispositivo de reelaboración del patrimonio precedente presenta además un vínculo innegable con otra circunstancia de amplio desarrollo en la posmodernidad cinematográfica y que encuentra en este mecanismo una gran operatividad. Debe relacionarse en muchas ocasiones con la nostalgia a través de la recreación de formas, métodos, estilos, personajes, argumentos o contextos realizados en otros momentos de la historia del cine. La película exhibida recrea los estilos del pasado con los que el espectador disfrutó en otro momento, como ocurre con la puesta en escena de *El Padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) o de *Camino a la perdición* (Sam Mendes, 2002). En este caso, la obra se conforma a partir de los parámetros que determinan los modos de filmación de la etapa clásica. Se ofrece así la oportunidad de recrear la experiencia de visionado de este tipo de obras.

Independientemente del objetivo de fondo que persiga la recreación del material o el estilo recreado, la utilización del pastiche constituye, desde la distancia en la que sitúa al público, una forma de reflexión crítica sobre los entresijos y el modo de funcionamiento del cine en general y de los filmes citados en el nuevo texto de forma particular. La película que utiliza este recurso permite la revisión de los mecanismos que conforman el relato y el modo de utilización particular con el que son empleados en cada caso. Es por tanto una forma de especular sobre los entresijos del material proyectado en la pantalla.

Su uso puede llevar a constatar la aparición de circunstancias que permiten reflexionar sobre el agotamiento generalizado en torno a los argumentos para

realizar nuevos proyectos. Al recurrir a la cita de lo que ya se ha realizado, se manifiesta la necesidad de utilizar su propio material como método de obtener motivos sobre los que fundamentar una nueva diégesis que ofrecer a los espectadores. Debido a esta circunstancia, es posible afirmar que es el debilitamiento de las posibilidades de ofrecer historias novedosas lo que posibilita en algunas circunstancias la reutilización de lo que ya ha tenido uso en otro momento de la historia del cine.

El relato se convierte en el dominio por excelencia del pastiche, que permite la imitación de formas y modelos conocidos por los espectadores de las nuevas obras, aunque éstas no tendrán en este caso que atender a las viejas normativas de construcción. Las formas narrativas por excelencia, como la literatura y el cine, barajan a voluntad épocas y estilos, revolviendo y mezclando pasados artificiales de ficción, mezclando estilos, lo documental y lo fantástico, prodigando anacronismos, etcétera.

Finalmente, las consideraciones expuestas en torno al término que se define en este epígrafe podrían aglutinarse en torno a dos perspectivas encontradas. Por un lado, se puede recurrir al material o al estilo propuesto por otras películas anteriores como una respuesta al deseo de disponer de una diégesis después de que el capitalismo haya vaciado de contenido a la historia misma. Para Jameson, ésta es la forma adecuada del pastiche, es decir, al ser considerado como aquel mecanismo que proporciona el material necesario para la historia después del agotamiento de ésta.

Sin embargo, esta valoración del pastiche se encuentra con la visión particular de otros autores, como Linda Hutcheon (1998). La escritora lo identifica con la parodia como maniobras ambas que sirven para subvertir las condiciones de la historia.

De nuevo se puede establecer un vínculo entre el desarrollo de estas dos concepciones y una narrativa posmoderna, sobre todo desde la consideración de su expresión cinematográfica como un recurso que permite la revisión de aquellos conceptos tradicionales que manifiestan una postura contraria a las nuevas tendencias del individuo y la sociedad.

En este caso, la aparición de los esquemas y las características del pastiche en una película no destaca a partir de la distancia irónica que plantea Jameson, sino que el proceso supone el desencadenamiento de un mecanismo más complejo que queda instaurado en la finalidad de reconversión de los términos y los contenidos parasitados. En este sentido, el pastiche y la intertextualidad funcionan como mecanismos próximos en su definición y planteamiento.

Sea como fuere, su plasmación en el relato posmoderno puede abarcar una gran variedad de formas y procedimientos, en consonancia con los distintos elementos que conforman la narrativa cinematográfica.

Así, es frecuente se reutilice y mezclen programas narrativos presentes en la dinámica de otras historias anteriores, a las que reelabora de manera conjunta facilitando la aparición de una nueva diégesis que resulta del conjunto de todas ellas. De hecho, es posible indicar una lista más o menos amplia de posibilidades de la narración en este sentido, a la que el cine acude constantemente para la proyección de sus argumentos.

Los personajes de los filmes contemporáneos también están expuestos a su reutilización bajo este mecanismo. En numerosas ocasiones, los creadores del producto cinematográfico reúnen en la trama a protagonistas y seres que pertenecen a otras narraciones ya conocidas. Estos grupos y el ejercicio de revisión y actualización que suponen ofrecen resultados que a veces resultan del todo inverosímiles.

Un ejemplo de esta tendencia lo constituye la película *La liga de los hombres extraordinarios* (Stephen Norrington, 2003). La historia se desarrolla en torno a un grupo de seres escogidos por sus características fuera de lo común, lo que les identifica como la elección idónea para resolver una difícil misión. Entre otros, los guionistas utilizan nombres tan conocidos como el del cazador inglés Allan Quatermain –cuya figura ya se utiliza en 1986 para realizar *Quatermain en la ciudad perdida del oro* (Gary Nelson)-, una mujer vampiro, al Hombre Invisible, el Capitán Nemo, el Dr. Jeckyll y su alter ego Mr. Hyde, o al personaje de Oscar Wilde, Dorian Grey, que también fue llevado al cine en 1945 en la película *El retrato de Dorian Grey* (Albert Lewin).

Otro ejemplo de esta forma de reutilizar a los personajes ya conocidos por el espectador lo constituye la película *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004). Como ocurre en el caso anterior, la concepción del guión se realiza en torno a personajes conocidos por la tradición cultural del espectador, como ocurre con el Conde Drácula, el Hombre Lobo o Frankenstein entre otros.

El análisis de los sucesos de una obra filmica también permite hacer referencia a la mixtura propia de la posmodernidad. Este resultado no resulta sorprendente si se atiende a este elemento a partir de su relación con otros componentes del relato, como los personajes o la historia. El pastiche de acciones y acontecimientos se haya en consonancia con la fragmentación y la interrelación de los programas narrativos presentes en la historia, que necesitan de unos determinados esquemas de funcionamiento a través de los cuales se manifiestan y se desarrollan ante el espectador. Éste es el caso habitual de películas corales como *21 gramos* (Alejandro González, 2003). Los personajes de esta obra giran en torno a una trama con diferentes núcleos argumentales que convergen en torno a puntos comunes, donde se encuentran finalmente los distintos protagonistas de cada uno de los sucesos que determina el esquema de desarrollo del argumento.

Es posible además hacer referencia al fenómeno definido en este apartado en su manifestación con los elementos del discurso. En este sentido, el tiempo y el espacio pueden ser configurados a partir de la interrelación de conceptos que pertenecen al estilo que determina épocas diferentes. De esta forma, con el tiempo por ejemplo, es frecuente la existencia de obras que interrelacionen aquello que pertenece a distintos momentos históricos a través de otros apartados del relato, ya sean materiales de atrezzo, hechos puntuales que tienen lugar en fechas diferentes pero que se presentan envueltos en una misma dinámica temporal, o personajes de períodos distantes entre sí.

Un caso paradigmático en este sentido lo constituye *El ejército de las tinieblas* (Sam Raimi, 1992). La película se sitúa en Inglaterra, en el siglo XIII. Los aldeanos de las zonas temen la conquista inminente de las fuerzas del mal. Sin embargo, la llegada de un sujeto que proviene del siglo XX les ofrece una nueva oportunidad. El protagonista combate junto a los más desfavorecidos utilizando para ello todas las herramientas y artilugios que pertenecen a su propia época. Todo el material de atrezzo se conforma así a partir de una mezcla de épocas diferentes.

Kenneth Von Gunden (1991) refleja la importancia del pastiche en la concepción conjunta de las obras de directores como Francis Ford Coppola, George Lucas, Brian De Palma, Steven Spielberg o Martin Scorsese. El estilo de estos autores manifiesta una gran influencia del pasado de la tradición fílmica, especialmente de la obra de hombres de talento reconocido, como John Ford o Stanley Kubrick, cuya puesta en escena resulta tan característica y determinante para todos aquellos realizadores a los que se ha hecho referencia.

Por todo lo dicho, es posible atender a esta característica estudiada a partir de su vinculación con los diferentes elementos del relato, interrelacionando cada uno de ellos con las circunstancias propias del recurso que permite la distancia

irónica frente al material reutilizado en la narración y la revitalización de los temas y los conceptos ante los que se plantea una nueva experiencia en la proyección.

3.3. La historia posmoderna

La influencia de la posmodernidad en este apartado del relato filmico constituye uno de los aspectos fundamentales para constatar el alcance de los nuevos usos sociales y en torno al individuo en la determinación de las características de las películas contemporáneas.

A través de la diégesis, se encuentra representados muchos de los temas principales de la sociedad constatada, entre los que cabe también la reflexión a partir de la introducción de nuevos planteamientos.

La indagación en torno a las preocupaciones de la sociedad desde la configuración del entorno argumental se extiende también a la definición y la caracterización de los personajes posmodernos. A partir de estos, el investigador puede reflexionar en torno a una gran variedad de características relacionadas con la época constatada en su conjunto y con las consecuencias de sus peculiaridades de forma concreta.

Por último, es también necesario plantear entonces las manifestaciones y las diferentes particularidades que ofrecen las acciones y los acontecimientos como consecuencia de la aparición de una impronta de la época referida que tiene consecuencias sobre los sucesos del relato.

La interrelación entre la narración filmica y la posmodernidad permite en el caso de la historia hacer referencia a determinados temas que aparecen de forma constante en los argumentos de las obras contemporáneas. En algunos casos, estos programas narrativos no son exclusivos del contexto al que se hace referencia, aunque sí que es novedosa la forma de presentar una redefinición de sus

planteamientos que está más acorde en este caso con las variables sociales y las características que le son propias en la actualidad. En este sentido, el cine presenta un replanteamiento de los modos de funcionamiento tradicionales.

3.3.1. El consumo de drogas

Uno de los programas narrativos fundamentales que sustenta el argumento de una gran cantidad de obras cinematográficas posmodernas hace referencia a la importancia en la vida de los individuos de sustancias psicotrópicas y alucinógenas de distinta índole.

Efectivamente, son muchos los filmes contemporáneos cuyo argumento se construye a partir de la introducción de los personajes en el mundo del consumo de drogas. La aparición de estados como el señalado en torno a la determinación de los individuos debe ser vinculado al desencadenamiento de procesos hedonistas en la vida del hombre. Uno de los motivos que opera en el entorno de la configuración del sujeto posmoderno es la aparición de procesos que permitan la consecución del placer como fin supremo de la vida en el individuo. Las drogas se han convertido en una de esas formas principales de experimentar la delectación hedonista, puesto que una de sus características esenciales es la desaparición durante el consumo del contexto que envuelve al personaje, centrado totalmente sobre los efectos de los narcóticos.

Esta actividad se refleja en el cine posmoderno como una forma de huida, como una vía de escape que descubre el sujeto atrapado en lo absurdo de su vida cotidiana. Este consumo se convierte en la forma artificial del individuo de recluirse en sí mismo, en una búsqueda de la propia satisfacción personal. Desde este punto de vista, el contexto vital al que pertenece se convierte ante su necesidad de huída y reclusión en una forma de ruido constante, que le impide satisfacer el aislamiento que demanda. Éste es el tema central de películas como

Trainspotting (Danny Boyle, 1996). Mark Renton (Ewan McGregor) declara al inicio del relato su adicción por la heroína, lo que se ha convertido para él en la manera de aislarse de los problemas derivados de la vida cotidiana. Para el joven escocés, el consumo de drogas es una forma de apartarse de aquello que le rodea en una búsqueda de su solitario paraíso artificial de felicidad.

Réquiem por un sueño (Darren Aronofsky, 2000,) presenta una situación análoga, donde la existencia de drogas de distinta clase se convierte para los protagonistas en un forma de acceder a los deseos y las esperanzas que albergan en sus vidas, aunque la consecuencia final del consumo y los abusos es la destrucción de todos ellos.

Las drogas son, para la posmodernidad cinematográfica, un asunto recurrente en sus historias, aunque sea de forma tangencial en muchos casos, o como método de caracterizar a los personajes, cuya personalidad está vinculada con frecuencia al consumo de este tipo de sustancias. Éste es el caso de *American Psycho* (Mary Harron, 2000), donde la tendencia del protagonista hacia la experimentación de situaciones límite se puntualiza con la aparición frecuente de entornos donde es común el uso de estos compuestos químicos.

El desarrollo de esta actitud hedonista a través de las sustancias nocivas está relacionado con la aparición de interpretaciones nihilistas en el pensamiento del individuo. Los personajes que las utilizan vinculan sus ideas a la negación de cualquier principio en el entorno en el que viven, así como de los mismos valores e ideales que sustentan la sociedad a la que pertenecen, de la que se sienten excluidos. La imposibilidad de encontrar satisfacción en los cauces establecidos provoca el aislamiento del individuo y la búsqueda de otro tipo de placeres paralelos a los aceptados socialmente.

3.3.2. La negación de los valores

La negación de las creencias y los valores, junto con el aislamiento de los individuos en reductos de placer, reales o fabricados, encuentra reflejo en otro tema que con reiteración aparecen en distintas obras cinematográficas: la hipocresía. Se hace referencia así a una sociedad en la que es frecuente el fingimiento en torno a las cualidades o a los sentimientos que se experimentan. Las relaciones están determinadas por la falsedad y el desencuentro entre individuos que propician esta forma de vínculo hasta situaciones límite. Este hecho afecta a los modos de compenetración de los personajes en todas sus dimensiones, es decir, en la amistad, con la pareja, en el trabajo, o en otro tipo de dependencias. Éste es el caso de *Martin (hache)*, (Adolfo Aristarain, 1997). La película muestra los problemas de un joven argentino cuya ausencia de metas y valores provoca la pérdida de referencias para su futuro y su incapacidad para seguir viviendo en un entorno en el que para él todo carece de sentido.

La mercantilización de los valores es uno de los problemas de mayor calado en la vida y la determinación de los ciudadanos posmodernos. Así, a los personajes que protagonizan *El método* (Marcelo Piñeyro, 2005) sólo les importa la obtención de un trabajo bien remunerado, para lo que son capaces de emplear cualquier estrategia posible. El estatus y la economía tienen para ellos la mayor importancia en su escala de valores, más allá de sus propios sentimientos y emociones.

El dinero principalmente ocupa el lugar fundamental en las decisiones de este tipo de sujetos representados, en la línea de pensamiento propio de un mundo donde la publicidad juega y mercantiliza aquello que antes no podía vincularse al capital bajo ninguna circunstancia. La insatisfacción adquirida se determina sobre la imposibilidad del sujeto de obtener la satisfacción emocional a través de la compra efectiva realizada.

Como puede comprobarse por los temas expuestos hasta el momento, las expectativas económicas se convierten en una de las causas que fundamentan la concepción de la mayoría de los planteamientos de los programas narrativos. Este elemento es una pieza clave en la vida de los sujetos. La sociedad posmoderna reflejada en el cine y aquejada de esta clase de dolencias ha dirigido su existencia a la satisfacción de su propia ambición. Por este motivo, el exceso se convierte en otro de los temas fundamentales de este universo filmico.

3.3.3. La hipocresía y la corrupción

La hipocresía como forma de vida debe ser considerada a partir de la aparición de la corrupción en los entresijos del sistema social reflejado en las obras cinematográficas de la época a la que se hace referencia. De esta forma, son constantes las historias que ponen de manifiesto la utilización de las funciones y los medios a los que tienen acceso los individuos para su propio provecho económico o de otra índole. Desde el punto de vista de la narrativa cinematográfica, este tema es de especial trascendencia en la cosmovisión posmoderna, debido al reconocimiento en esta época de síntomas del sujeto vinculado a la descreencia, como señala Anthony Guiddens (1999).

La ineficacia de las instituciones públicas y la doble moral en torno al desarrollo de los espacios comunes de los ciudadanos se convierte en un tema fundamental, como puede comprobarse en la gran variedad de títulos que exploran este universo diegético al que se hace referencia. En *El padrino II*, (Francis Ford Coppola, 1974) es fácil obtener un ejemplo de estas circunstancias. En una escena del inicio de la obra particularmente reveladora en torno a estas ideas, la que relata el día de la fiesta de la Primera Comuni3n del hijo del jefe de la mafia, el gobernador del estado de Arizona exige a Michael Corleone el pago de una gran suma de dinero para permitirle obtener la titularidad en los casinos que pretende

adquirir. La actitud del personaje es de desprecio hacia el capo de los Corleone, a quien insulta. Sin embargo, al salir de la habitación donde ambos personajes se encuentran, su don de gentes y su exquisita educación se hacen de nuevo palpables en su trato con los presentes.

La corrupción en el poder político, en las fuerzas del orden o en los propios magistrados de justicia es un tema recurrente en todos los directores a los que Kenneth Von Gunden (1991) alude como posmodernos: Francis Ford Coppola, George Lucas, Brian de Palma, Steven Spielberg o Martin Scorsese. Los fallos del sistema establecido son reflejados por todos ellos de una forma directa o como un tema de fondo en la mayor parte de su producción, como puede entenderse con facilidad en obras como *El precio del poder* (Brian de Palma, 1983), (donde la policía o los políticos son una forma de proteger los intereses de los grandes narcotraficantes colombianos o estadounidenses), *La guerra de las galaxias: Episodio III. La venganza de los Sith* (George Lucas, 2004), donde la búsqueda del poder supremo por parte del jefe de la república provoca en éste la aparición de métodos tiránicos y prácticas violentas, o *El aviador* (Martin Scorsese, 2004), que refleja la aparición de este tipo de circunstancias en el poder político dominado por la industria y los grandes magnates de la aviación en este caso.

La hipocresía y la corrupción como aspectos del cine posmoderno también deben entenderse a partir de su conexión con otros temas a los que remiten los argumentos de estas producciones, como la falsedad en el comportamiento general y la mentira como esencia en el desarrollo de las prácticas sociales. La tradición y el devenir de los valores que fundamentan gran parte de las ideas de la sociedad contemporánea son reflejados en el cine bajo una impronta que pone de manifiesto la mentira que domina una gran parte del planteamiento actual en la experiencia de los sujetos en la vivencia de esos valores. En este caso, las

relaciones familiares y el matrimonio suelen ser revisados con frecuencia bajo esta forma de concepción. Este último está expuesto a la crítica a partir de su desarrollo en términos de falsedad. Por este motivo, es frecuente que se haga referencia a las uniones entre parejas basadas en la conveniencia derivada de motivos económicos, profesionales, o por la adquisición de posiciones de poder.

Esta hipocresía es el tema central de la película de los hermanos Coen, *Crueldad intolerable* (2003). Marylin Rexroth (Catherine Zeta-Jones) es una mujer que ha convertido el matrimonio y la separación de sus maridos multimillonarios en una forma de vida. Miles Massey (George Clooney) es un abogado famoso especializado en separaciones matrimoniales que frustra una de las tentativas de la señorita Rexroth. La hipocresía y los engaños y falsedades son la tónica dominante en la actuación de los personajes en torno al matrimonio, que se plantea como algo banal dirigido a la consecución de otro tipo de intereses: constituye un medio para la obtención de riqueza.

3.3.4. La obsesión por lo excesivo

La complacencia de los apetitos de cualquier tipo de unos personajes envueltos en el hedonismo y la inclinación hacia la manifestación de actitudes egoístas provocan excesos de múltiples consecuencias. Margarita Schmidt (1997: 203) hace referencia a la impronta de plétora en gran parte de la producción cinematográfica posmoderna. Para la autora esta circunstancia se convierte en uno de los factores constructivos de las producciones dominantes del cine y la televisión.

Es frecuente la aparición de argumentos vinculados al desarrollo de alguna forma de exceso, por lo que la narración explora normalmente la manifestación de las consecuencias de éste último. En este sentido, la diégesis se aproxima a los extremos llevados a cabo por los personajes en campos distintos, como todo

aquello que se vincula al progreso científico, a la obtención de beneficios, a las relaciones de pareja –la posesión, los celos-, el ansia de poder, y a cualquier otro tipo de comportamiento susceptible de convertirse en obsesivo.

El caso de la ciencia es paradigmático para la posmodernidad por dos razones complementarias. Por un lado, la época es receptiva a la manifestación de las consecuencias del desengaño al que llega el hombre que creía en el desarrollo y el progreso en la Modernidad. Esta idea, presente en la obra de pensadores como Jean-François Lyotard (1998), provoca una situación de escepticismo al que el autor se refiere como *síndrome de Auschwitz*. La utilización bélica de los adelantos científicos que parecían dirigidos al progreso social durante la segunda guerra mundial asocia el desarrollo a una situación final contraria a la propia supervivencia o al bienestar del hombre.

Esta idea constituye el argumento central de películas como *Parque jurásico* (Steven Spielberg, 1993). En ésta son manifestadas las consecuencias de los excesos llevados a cabo por un ambicioso multimillonario para crear un parque temático con dinosaurios a partir del ADN fosilizado encontrado en un mosquito. La manipulación de los seres vivos provoca el desastre en la isla en la que se lleva a cabo el experimento y la muerte de quienes trabajan allí.

Un planteamiento similar ofrece *La isla del doctor Moreau*, (John Frankenheimer, 1996), en esta ocasión con la experimentación en animales para mejorar la especie humana, como un resultado final similar al ofrecido en el anterior título citado.

La segunda razón a la que se debe hacer referencia en la conexión existente entre la ciencia y el exceso en el contexto posmoderno es a la aparición de temas evidenciados a partir de sujetos como los *cyborg*⁹⁰. *La enciclopedia del*

⁹⁰ En *La enciclopedia del posmodernismo* (2001) se define el término *cyborg* como un ser vivo creado a partir de la fusión de sistemas orgánicos y tecnológicos.

posmodernismo (2001) hace referencia a éste término como metáfora de la naturaleza de sujeto posmoderno que aúna múltiples concepciones del ser humano, cambiantes y contradictorias.

En este sentido, para Donna Haraway (2001) el *cyborg* es una mixtura de ciencia ficción y realidad social, un híbrido entre el ser humano y la máquina que amenaza las fronteras que delimitan los aspectos de cada uno. La indeterminación y la mezcla de características del sujeto están presentes en el paralelismo ofrecido con respecto a los *cyborgs*, utilizados con frecuencia como personajes de las diégesis posmodernas en el que el progreso es entonces un tema de fondo implícito en la narración.

La fusión de particularidades y la desdiferenciación que opera sobre estos sujetos se encuentra como tema central de producciones como *Terminator 2: el juicio final*, (James Cameron, 1991), donde el comportamiento de una máquina es dirigido a la dinámica de comprensión del ser humano y al intento de expresión de sus mismos sentimientos. Es de nuevo el afán tecnológico el responsable del peligro que acecha a la humanidad.

Ésta forma de representar a los sujetos de esta naturaleza está presente en otros filmes, donde la dicotomía entre el ser humano y la máquina constituye el elemento central del argumento. Éste es el caso de *Blade runner*, (Ridley Scot, 1982). La película ofrece un mundo ambientado en el año 2019, en la que unos seres creados por el hombre para ser sus esclavos se rebelan. Estos individuos, llamados replicantes, son una imitación de los primeros, sobre los que se han perfeccionado sus características esenciales, aunque son incapaces en apariencia de tener sentimientos. Sin embargo, el final de la historia ofrece un ambiguo juego de naturalezas en la que resulta imposible discernir cuáles son los verdaderos seres humanos del relato.

Por otro lado, el exceso puede tender hacia otras manifestaciones, como ocurre con lo esperpéntico. Determinadas filmografías actuales ofrecen rasgos relacionados con lo grotesco, la deformación de la realidad y la exageración de las características expuestas como una forma de convertir el argumento en una vía de extrañamiento sobre el mundo reflejado en pantalla. El tema y la forma de presentación ofrecen al espectador en este caso un motivo de reflexión sobre las cuestiones propuestas a través de una narración exagerada que pone de manifiesto los propios entresijos de los temas abordados.

En ocasiones, la deformación de la realidad no se consigue por la fealdad de la forma, sino por lo rocambolesco en el planteamiento de las situaciones propuestas. Éste es el caso de una gran parte de la filmografía de Pedro Almodóvar, como señala José Luis Sánchez Noriega (2002: 273). Sobre todo en lo que concierne a la primera etapa del director manchego –hasta la producción de *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988)-, el cine del director manchego explora los elementos de una realidad cotidiana llevados al extremo a través de la provocación y la extravagancia, los personajes marginales, la aparición constante del sexo y la droga, mediante las formas de la estética *kitsch*⁹¹. Estas características son presentadas por obras como *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (1980), *Laberinto de pasiones* (1982), *Entre tinieblas* (1983), *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* (1984), *Matador* (1986) o *La ley del deseo* (1987).

La evidencia de lo excesivo también se manifiesta en aquellas temáticas que poseen como idea central alguna circunstancia referida a los medios de comunicación. Existe una gran cantidad de planteamientos que recrean el universo de los diferentes soportes comunicativos, aunque es la televisión la que despierta un mayor interés. Autores como Giovanni Vattimo (1998) o Jesús González

⁹¹ El diccionario de la Real Academia Española de la Lengua se refiere a este término como algo pretencioso, pasado de moda o considerado de mal gusto.

Requena (1999) destacan la importancia de este sistema en la configuración y el funcionamiento de la percepción del individuo en la sociedad posmoderna. La espectacularidad del medio, la falta de ética, la banalización de los mensajes y la información que transmite, la relevancia que adquieren los sucesos a partir de su representación y su capacidad como creadora de universos extrapictóricos son algunas de las ideas que con mayor frecuencia aparecen en obras como *El dilema* (Robert Redford, 1994), *Mad city* (Costa-Gravas, 1997), o *El show de Truman* (Peter Weir, 1998).

3.3.5. Los medios de comunicación en el cine posmoderno

En la producción fílmica contemporánea los medios de comunicación resultan un tema recurrente al que se ha llevado en numerosas ocasiones a la pantalla. La radio y la televisión, la publicidad o el cine son con frecuencia el entorno en el que se desarrolla la diégesis de la narración, o la causa fundamental que configura el argumento.

En estos canales de comunicación son frecuentes las manifestaciones de una de las características subrayadas en torno al relato y a la que se le hace una mayor referencia en el epígrafe referido a la puesta en escena: el espectáculo. En ocasiones, la propia narración pone en evidencia su conocimiento acerca de esta peculiaridad posmoderna, a través de alguno de sus elementos.

Así ocurre por ejemplo en *Jardines de piedra*, (Francis Ford Coppola, 1987) en la que los soldados protagonistas se refieren a la importancia del espectáculo y la representación a partir de la explicación del capitán de la compañía sobre ello, manifestado por ejemplo en la necesidad de llevar unas placas de hierro en los zapatos para que produzcan un poderoso sonido al chocar los pies.

Uno de los temas paralelos al citado surge en la aparición de los medios en las obras filmicas es el de la mercantilización de los valores representados. La falta de ética y los intereses económicos patentes provocan un proceso de comercialización con todo aquello que pueda llegar al público, haciendo de la necesidad de audiencia una justificación para realizar cualquier cosa. Éste es el caso del periodista que entrevista a Micky y Malory en *Asesinos natos* (1994). Para él lo único que importa es el público, para la que no duda en atender a cualquier medio a su alcance para conseguirlo. Por ello, en su programa se ofrecen contenidos espectaculares, normalmente relacionados con el crimen, el morbo y la violencia.

Por último, es necesario señalar que este cine encuentra en el propio ámbito de su producción uno de sus programas recurrentes, por cuanto los entresijos de la industria se convierten en numerosas ocasiones en la diégesis que envuelve las acciones y los acontecimientos de los personajes. En este caso, el argumento refleja los problemas, los vicios, la falsedad y el aspecto superficial que envuelve al proceso de creación en muchos de sus aspectos, bien sea al centrarse sobre la vida de individuos conocidos por el propio espectador, o sobre el funcionamiento de profesionales en este medio. Así ocurre con *El juego de Hollywood* (Robert Altman, 1991) o con *Simone* (Andrew Niccol, 2002). Este último caso ofrece una descripción particular sobre los entresijos de la industria, la hipocresía que envuelve este tipo de mundo, la falsedad del trabajo y los tipos humanos que participan en él.

En todos estos temas concurre una característica que determina el punto de vista particular desde el que la obra filmica plantea el modo de funcionamiento de los programas del relato: la nostalgia. En gran medida, existe una tristeza que determina la perspectiva y la percepción de la diégesis y la transmisión de ésta al espectador. De esta forma, aparece una sensación general instaurada en el

abatimiento que envuelve a la mayoría de los personajes en el desarrollo de estos planteamientos⁹².

Sea como fuere, la mayor parte de los temas presentados hasta este momento aparecen de forma simultánea en los relatos filmicos posmodernos. En su concepción y entendimiento es necesario relacionarlos con aquellos personajes que protagonizan la historia y con las acciones y los acontecimientos que desarrollan.

3.4. El personaje posmoderno

En el capítulo uno de esta investigación se describe al individuo como eje fundamental desde el que interpretar los diferentes parámetros que configuran el complejo espectro posmoderno. Aplicado a la configuración de las características del personaje, existen numerosas circunstancias a las que se debe hacer referencia para comprender las diferentes expresiones que puede adoptar este elemento del relato bajo el influjo de la época a la que se hace referencia.

A través del cine, la posmodernidad muestra la fisonomía propia de los diferentes planteamientos que pueden manifestar los sujetos de la sociedad a la que se describe. Por este motivo, se analizan tipos cuya configuración está relacionada con rasgos paranoicos, o con estados latentes de soledad.

Una de las razones para el advenimiento de las diferentes concepciones de estos personajes es la aparición de un contexto en el que aparece patente una crisis de valores generalizada. Ante esta situación, estos seres se decantan por la adopción de diferentes soluciones. Algunos inician el camino de la descreencia, hacia el nihilismo y el hedonismo. Una tendencia extrema de este planteamiento

⁹² Sirva esta apreciación para establecer un vínculo entre las diégesis a las que se ha hecho referencia y el lugar desde el que se interpretan por la acción de la nostalgia. Esta característica es comentada con mayor profusión en el epígrafe 3.6.1.1. *La nostalgia*.

se materializa en aquellos que centran su vida en todo tipo de elementos relacionados con el consumo. Para otros, comienza en cambio un tiempo en el que es necesario la búsqueda de la esencia de su verdadero ser y destacan por la trascendencia de sí mismos y de los límites impuestos por la sociedad.

Con la posmodernidad cinematográfica deviene un tiempo en el que el cine concede una importancia fundamental a los problemas psicológicos de los individuos y al conocimiento de su propia interioridad. Esta circunstancia resulta lógica, si se atiende a la relevancia de la personalización en el momento destacado.

Por otro lado, las características particulares de la época influyen también en la concepción y el fundamento de los héroes posmodernos, que presentan unos roles y unas actuaciones diferentes a los planteamientos clásicos.

Por todo ello, es necesario indagar en el entramado de los personajes, lo que constituye una oportunidad para establecer referencias con la determinación de los ciudadanos de la época señalada y una forma de entender el sentido y la trascendencia de ésta sobre la producción cinematográfica.

3.4.1. La paranoia y la soledad

En pleno desarrollo de la era de la información, cuando el mundo ha alcanzado un impulso sin precedentes en la multiplicación de las formas y los canales de comunicación, los modos y los métodos de conexión presentan niveles de desarrollo que parecían imposibles unos años atrás.

El modo de vida contemporáneo en los países del primer mundo es bautizado por muchos de los principales investigadores en este ámbito como *sociedad de la información*, hecho éste que remite a la importancia e influencia de la comunicación en las sinergias actuales, como señalan autores como Gianni Vattimo (1998) o Jesús González Requena (1999).

Sin embargo, frente a esta conquista que posibilita el desarrollo comunicativo, se produce de forma paralela un proceso que adopta una perspectiva contraria: la aparición de la soledad. En estas mismas sociedades en las que se han multiplicado los canales de contacto entre los seres humanos, la incomunicación se convierte en uno de los rasgos fundamentales a los que se hace referencia en la determinación de los hombres de la posmodernidad.

La narrativa cinematográfica actual manifiesta la impronta de esta situación en torno al estado del individuo. El cine muestra al espectador unos seres que viven en grandes ciudades donde la vorágine que les rodea aumenta la percepción de la situación señalada. La particularidad de un espacio que impide la trascendencia del sujeto a partir de las distracciones y el ruido es resaltada en la obra del filósofo alemán Friederick Nietzsche. El personaje principal de *Así habló Zaratustra* (Nietzsche, 2000) se ve obligado a abandonar la ciudad en la que reside debido a que la alteración de este tipo de factores le impide hallar el modo de encontrar su propio camino hacia la trascendencia.

La configuración de la soledad en la personalidad y el ambiente de los personajes del cine posmoderno obliga a resaltar diferentes características presentes en la determinación de los mismos. En primer lugar, estos hombres solitarios viven normalmente en apartamentos unipersonales, en los que desarrollan la mayor parte de su vida, con escaso interés por el establecimiento de relaciones con los vecinos que les rodean. De hecho, sus contactos sociales en general son exiguos y limitados, normalmente relegados de forma única a los compañeros del trabajo.

Estos individuos mantienen relaciones de pareja limitadas al establecimiento de uniones insostenibles por la falta de tiempo que se dedican o a contactos puramente sexuales que no encuentran ningún tipo de continuación. La

aparición de la posibilidad de una pareja sólida y del compromiso supone para ellos formas de renunciar a su libertad individual, por lo que procuran evitarlos.

Se limitan por tanto a disfrutar de los reductos de placer fabricados en su hedonismo, en su trabajo, o a soportar una vida mísera si la primera opción no le satisface. Cuando esta situación se vuelve insostenible deviene la esquizofrenia, la violencia, o se opta por el suicidio.

La soledad determina su modo de vida, su percepción del mundo y, por tanto, sus propios actos. En su relación con los demás se muestran parcos en manifestaciones afectivas, como si fueran incapaces de sentir o no supieran la forma de comunicarlo a quienes les rodean. Los hombres de la posmodernidad quedan solos en sus reductos de autoconciencia. En la manifestación de esta cualidad se hace patente la configuración de los procesos *cold* a los que Lipovetsky se refiere para caracterizar al sujeto en esta época.

Sus acciones ofrecen cambios que son necesarios constatar por las implicaciones que revierten sobre la concepción tradicional de la narrativa. En su estado, se producen situaciones que difícilmente aparecen en el cine clásico: los personajes hablan solos.

Efectivamente, la narración clásica norteamericana principalmente se mueve por unos parámetros determinados por la construcción de un discurso transparente que impida al público ser consciente de los mecanismos empleados. Por este motivo, es imposible la aparición de un personaje que hable solo en pantalla ante el espectador. La acción no tiene justificación narrativa y el discurso se vuelve plenamente autoconsciente.

En cambio, en la posmodernidad, es posible la aparición de situaciones en las que el protagonista ejecuta un monólogo sin que éste tenga un fin relacionado con la comunicación de información a la figura del narratario y, por tanto, no está

especialmente condicionado para que se entiendan las consideraciones que sobre un asunto le ofrece el autor implícito.

Cuando el sujeto ejecuta así este diálogo está reafirmando su elección de una vida solitaria y contribuyendo a afianzar su estado. Su pretensión no es la de cambiar su situación, sino la de recrearse en ella, pues es el resultado de una elección propia en la mayoría de los casos. Por este motivo suelen mostrarse hoscos e indiferentes, sobrios y distantes.

Éste es el caso de Harry Caul (Gene Hackman) en *La conversación* (Francis Ford Coppola, 1974). En los primeros minutos de la película, el protagonista rompe con su compañera sentimental debido a que ésta le plantea la necesidad de conocerlo mejor. Carece de relaciones con amigos y trata de forma hosca a sus compañeros de trabajo. Su vida social consiste en la observación de los que le rodean, pero intenta mantener con todos ellos la mayor distancia posible. Este proceso se convierte en una extensión de su propio trabajo, que consiste en escuchar y registrar las conversaciones de los demás sin que nadie se percate de su presencia. En el entorno laboral como en la vida, Hackman interpreta a un hombre que intenta situarse en una posición en la que pueda abordar a los demás sin mostrarse accesible en ningún momento. De hecho, ni siquiera su antigua compañera sentimental tiene su número de teléfono, ya que insiste en que no posee uno.

Resulta llamativa la opción escogida por Coppola para destacar la soledad del protagonista: un experto en la investigación a través de las comunicaciones de los demás que es incapaz de llevar a cabo un acto comunicativo con nadie. De cualquier forma, en una interpretación metafórica del contexto del individuo, se puede interpretar la acentuación del estado de soledad del hombre en un entorno dominado por los medios de comunicación.

En cierto modo, este sentido de enfrentamiento entre la profesión y las peculiaridades del protagonista es el mismo recurso empleado por Martin Scorsese en *Taxi driver* (1976). Robert De Niro es el actor que interpreta en este caso a Travis Bickle, un conductor de taxis en la ciudad de Nueva York que trabaja en el turno de noche. A pesar de la gran cantidad de gente que utiliza el vehículo en su turno, el taxista es incapaz de establecer vínculos comunicativos con ninguno de sus ocupantes, por lo que se sumerge en un proceso en el que cada vez muestra una actitud más introspectiva, un mayor hastío por la vida y un comportamiento más violento.

La manifestación de la soledad es patente en gran parte de los personajes de las producciones filmicas contemporáneas. Resulta un estado al que llega el individuo por causas que pueden tener su origen en circunstancias muy distintas, aunque de igual forma atormentan al sujeto. En *El padrino*, Michael Corleone (Al Pacino) transforma su discreción inicial en incomunicación al asumir su papel como jefe de una poderosa familia mafiosa en la ciudad de Nueva York. Las terribles determinaciones que debe adoptar para conservar y engrandecer a su organización criminal y sus influencias lo convierten en un ser aislado en su propio mundo, inaccesible para todos los que le rodean.

El inspector de policía que protagoniza *Harry el sucio* (Don Siegel, 1971) sólo trabaja cómodo si no le asignan ningún tipo de compañero, con los que normalmente les resulta difícil establecer relación. En *El club de la lucha* (David Fincher, 1999) el personaje de Eduard Norton acude a las reuniones de enfermos terminales para sentir que los demás le prestan atención y es por fin escuchado.

Si a partir de circunstancias de este tipo el cine actual es capaz de reflejar la aparición de la soledad y la incomunicación en el sujeto, el proceso adquiere una mayor importancia cuando el tema de fondo está relacionado con las relaciones de pareja entre los personajes. Éste es el caso que analiza Wong Kar-

Wai sobre la desdichada pareja de *Deseando amar* (2000), en la que la imposibilidad del amor nacido en el desengaño del fracaso de dos matrimonios determina para siempre la vida de los personajes engañados. La extensión de esta historia se lleva a cabo con los mismos términos en *2046* (2004), en la que el escritor que protagoniza la historia anterior se recluye en sí mismo incapaz de sentir de nuevo amor por las mujeres que lo rodean.

En una situación similar comienza *Contraté un asesino a sueldo* (Aki Kaurismäki, 2001), donde el estado de desesperación del personaje principal hace que éste acuerde con un matón su propia muerte. O, de este mismo director, *La chica de la fábrica de cerillas* (Aki Kaurismäki, 1990), en la que la soledad constituye la base del argumento: una mujer joven que trabaja en una factoría vive al margen de todos los seres que le rodean, entre los que sólo encuentra rechazo. Ni sus padres –a quien mantiene-, ni sus compañeros representan para ella compañía de ningún tipo. El encuentro sexual esporádico con un hombre que la confunde con una prostituta y su embarazo a partir de éste propicia la aparición de un cambio radical en su comportamiento.

La soledad es uno de los estados a los que con mayor frecuencia hacen referencia los investigadores sobre la sociedad posmoderna. En los personajes cinematográficos, sus implicaciones se manifiestan en la trama y se trasladan a la configuración de la propia diégesis, en lo que constituye con frecuencia un vínculo con el nihilismo.

3.4.2. El nihilismo y el hedonismo: el camino a la desesperanza

Muchas de las producciones cinematográficas contemporáneas ofrecen una visión de la vida mediada en muchas ocasiones por parámetros vinculados a un sentimiento de experiencia trágica.

Los personajes que protagonizan estas historias se enfrentan a un mundo que les produce la sensación de hastío mientras que las acciones que llevan a cabo se construyen sobre el vacío que determina su existencia. Numerosos investigadores centrados en la posmodernidad vinculan esta crisis del sujeto a un sentimiento de conflicto generalizado en la sociedad. La sensación es el resultado de la extensión de la decadencia de lo que Lyotard (1998) califica de grandes relatos, que son aquellos códigos de referencia fundamentales que guiaban al hombre en su modo de actuar y constituían un modelo en el que medir la validez de sus acciones.

Sin embargo, con la pérdida de legitimidad de estos códigos de comportamiento, el hombre asiste al quebranto de todo aquello que de alguna forma guía su existencia, con lo que en este momento carece de referentes con los que regir su vida.

La alternativa posible aparece en el encierro en sí mismos, en mantenerse circunscritos a reductos dominados por el placer y el hedonismo, puesto que es indiferente todo aquello que realice. En este contexto, los valores tradicionales como el trabajo, el esfuerzo y el sacrificio dejan de tener importancia. Se interpretan ahora como formas de esclavizar al sujeto. No encuentran en su vida cotidiana una forma de hallar sentido a la dimensión trágica de su existencia, por lo que sólo les es posible ser felices disfrutando de las satisfacciones materiales disponibles a su alcance.

Como señala Nietzsche (2000: 77), éste es el estado de aquellos hombres *del gran hastío* que se produce en la crisis de los metarrelatos y los valores. Los personajes definidos sobre esta concepción de la experiencia de lo trágico se amparan en el placer como forma de encontrar un método de soportar el mundo; el hedonismo se convierte en una manera de evitar la destrucción que provoca el aburrimiento de una vida dirigida hacia la nada y el vacío.

En algunas ocasiones, el cine encarna esta filosofía de vida de una forma radical a través de la expresión de comportamientos relacionados con el consumo de drogas y sustancias alucinógenas en sujetos envueltos por situaciones formadas por circunstancias destructivas. Esta tarea constituye la ocupación fundamental de su vida y su preocupación única, puesto que manifiestan una indiferencia absoluta por valores y creencias.

Los sujetos posmodernos relacionados con el mundo de las drogas han encontrado el desierto nietzscheano en el devenir de su existencia. Sólo estas sustancias aparecen como un medio de resistir su vacío. A su alrededor se extiende un entorno que no comprenden y detestan, por el que no son capaces de sentirse motivados. Las aspiraciones de la sociedad en general se convierten para ellos en motivo de ironía, mientras desechan los planteamientos y los modos de vida que se les presentan como alternativa.

La película *Trainspotting* (1996) constituye un ejemplo paradigmático en este sentido. El filme comienza con la persecución de los amigos de Mark Renton (Ewan McGregor), que huyen de los vigilantes de seguridad de una tienda que han asaltado. De fondo, mediante el empleo de la voz en off, Renton se dirige al espectador con las siguientes palabras:

“Elige la vida. Elige un empleo. Elige una carrera. Elige una familia. Elige un televisor grande que te cagas, elige lavadoras, coches, equipos de compact disc y abrelatas eléctricos. Elige la salud, colesterol bajo y seguros dentales. Elige pagar hipotecas a interés fijo. Elige un piso piloto. Elige a tus amigos. Elige ropa deportiva y maletas a juego. Elige pagar a plazos un traje de marca en una amplia gama de putos tejidos. Elige el bricolaje y pregúntate quién coño eres los domingos por la mañana. Elige sentarte en el sofá a ver teleconcursos que embotan la mente y aplastan el espíritu mientras llenas tu boca de puta comida basura. Elige pudrirte de

viejo cagándote y meándote encima en un asilo miserable, siendo una carga para los niños egoístas y hechos polvo que has engendrado para remplazarte. Elige tu futuro. Elige la vida. ¿Pero por qué iba yo a querer hacer algo así? Yo elegí no elegir la vida. Yo elegí otra cosa. ¿Por qué razones? No hay razones. Quién necesita razones teniendo heroína”.

Este monólogo con el que comienza la obra ofrece un resumen del sentido de la vida de este tipo de personajes destacados. El vacío aparece en su quehacer cotidiano, mientras las tareas que desempeñan los demás carecen de valor para ellos. Recurrir a las drogas implica poder evitar todos los problemas que supone adaptarse a los cánones sociales establecidos y que para ellos no son más que obligaciones: como las facturas, el dinero o las relaciones personales. Viven en un mundo por el que sienten un tremendo desencanto, que se manifiesta en su repudio a la cultura establecida y reconocida en la sociedad o la política.

Los personajes posmodernos envueltos en procesos de drogadicción manifiestan profundas crisis cuando se enfrentan a cualquier problema cotidiano. Su personalidad los proyecta hacia la autodestrucción y la muerte, en la búsqueda de paliar su soledad.

Sin embargo, este hedonismo pernicioso como consecuencia del desencadenamiento de un proceso nihilista en la vida del hombre no es la única manera de goce posible. En ocasiones, aparecen otras formas de satisfacción de la vida fundamentada en el placer que no poseen una dosis tan elevada de destrucción como en el caso destacado, aunque las consecuencias del desarrollo extremo para el sujeto pueden ser similares.

La imagen general que ofrecen estos individuos ante los espectadores tiene una relación mayor con las características destacadas de los hombres que se encuentran bajo la influencia del ruido en la ciudad destacada en su obra *Así habló Zaratustra* el filósofo alemán Friederick Nietzsche. La metáfora del ruido

manifiesta su sentido en aquellas personas relacionadas con un proceso de confusión y falta de metas satisfactorias en su vida. Se encuentran envueltas por la vorágine del lugar en el que viven, que les ofrece una gran cantidad de satisfacciones que les impiden razonar con claridad y abrir su vida a la experiencia de contactar con el mundo.

La aparición del desánimo está mitigada en los procesos de personalización y acumulación de objetos que ofrece el capitalismo. Su desarrollo está presente en todas las esferas de los sujetos, por lo que su vida en general se convierte en una búsqueda de satisfacciones materiales.

Los personajes del cine posmoderno se determinan así a partir de la superficialidad de sus actos vitales. En su modo de actuar existe una especie de burla carnavalesca de todos aquellos valores en los que la sociedad creía con anterioridad. No sólo el trabajo y el esfuerzo permanece al margen de sus creencias como elementos que merezcan la pena, sino que aparece una descreencia general por valores incuestionables en la tradición.

El desencanto se convierte en el elemento clave en la determinación de la perspectiva del sujeto en el mundo, como señala Vicente Verdú (2003). Los personajes de la posmodernidad sufren la imagen de ese desierto de valores que Nietzsche preconiza con el advenimiento del nihilismo. Las diferentes situaciones planteadas hasta este momento se convierten en una forma de mitigar la soledad y la incertidumbre a las que se encuentra sometido el hombre.

Existe un factor clave que resulta determinante en la configuración de los parámetros que enfrentan al sujeto al desierto vacío: el desarrollo del capitalismo. Efectivamente, reconocidos investigadores y filósofos como Jean-François Lyotard (1998), Fredrick Jameson (1998) o George Ritzer (2000) distinguen la economía y el intercambio de bienes como una de las causas fundamentales. Los personajes que transitan envueltos en este contexto señalado se convierten en

seres alienados a través de la personalización que envuelve al hombre en una vorágine de consumo dirigida a la obtención de beneficios.

El capitalismo lo invade todo. En las sociedades más avanzadas, la obtención de todos aquellos objetos materiales que permiten hacer más cómoda la vida diaria se convierte en el fundamento que posibilita la realización personal del individuo. Todo se comercializa y a todo es posible otorgarle un valor, por lo que en consecuencia el mismo sujeto que es dueño de esos objetos adquiere su validez personal a partir de lo que posee.

Los sujetos posmodernos son consumidores, configuran su vida a partir de las reglas impuestas por una concepción mercantilizada del mundo. Esta idea es reflejada en el cine en dos direcciones distintas. Por un lado, aparecen las víctimas de este sistema inhumano y frívolo. En este caso, el cine refleja una sociedad donde imperan las leyes de las grandes corporaciones y las multinacionales, fundamentadas en la obtención de los beneficios económicos. El dinero está por encima de cualquier interés privado o público, e incluso de los mismos derechos del hombre. De este modo interpreta Jameson de forma metafórica el argumento de determinadas películas como *Vidiodrome* (David Cronenberg, 1983)⁹³.

El hombre se convierte en un ser indefenso que sufre los abusos del sistema o en un sujeto que intenta hacer justicia frente a los intereses poderosos y económicos cuando existe una causa legítima específica e identificable. Son numerosos en este caso los ejemplos de filmes cuyo argumento se construye en torno a este aspecto destacado, como ocurre con *Erin Brockovich* (Steven Soderbergh, 2000). En este caso, una mujer de escasa formación lucha por obtener una indemnización para aquellos ciudadanos afectados por una enfermedad derivada de la práctica ilegal de una empresa de la zona.

⁹³ Las reflexiones de este autor son analizadas con mayor detenimiento en el primer capítulo de esta investigación: 1.4.5. *El cine*.

En cambio, en otras ocasiones, el personaje de la posmodernidad no se rebela frente a un enemigo identificable y un hecho puntual que por determinados intereses se ha desencadenado un acto injusto, sino que se enfrenta a un sistema al que identifica como responsable del desarraigo que siente en el mundo y de la náusea que sufre en la cotidianeidad de la vida.

Estos seres desarrollan acciones que son entendibles sólo en su proyección desde una situación en la que todo carece de sentido. Les envuelve una concepción del mundo determinada a partir de la satisfacción material. El vacío y el desencanto del sujeto producen en éste la imagen de un hombre aletargado y alienado.

En gran medida, su comportamiento está vinculado a la aparición de rasgos neuróticos obsesivos e hipocondríacos. Su debilidad se manifiesta en su fijación por la pérdida de la salud y la aparición de todo tipo de enfermedades.

Muchas de estas formas de comportamiento se encuentran con facilidad en películas producidas en los últimos años. *El club de la lucha* (David Fincher, 1999) es un modelo de explicación en este sentido destacado. La película está protagonizada principalmente por Edward Norton, que interpreta a un anodino y aburrido perito que trabaja para una entidad automovilística. Este hombre vive aferrado a los objetos materiales que posee, a la comodidad de su apartamento y a las características de los muebles que decoran el mismo y que ha podido comprar en un catálogo de venta telefónico. Son sus objetos los que definen su personalidad, por encima de la materialización de sus acciones o de la expresión de sus pensamientos. Sin embargo, a pesar de la acumulación y la satisfacción de todas aquellas necesidades que la sociedad le muestra al sujeto que debe resolver para ser feliz, se encuentra ante una crisis de valores. Los personajes posmodernos determinados por estas circunstancias sienten una profunda insatisfacción personal. El argumento de la película se construye sobre la idea que pone de

manifiesto la necesidad de un cambio radical en su concepción del mundo. Para conseguir este propósito, debe llevar a cabo una variación en su forma de actuar, a través del cual se posible librarse de los prejuicios y los impedimentos que le obstaculizan un desarrollo de una vida más acorde a sus deseos y anhelos.

Para un sujeto mediado por estas características se desencadena un proceso que tiene como objeto la búsqueda de la autenticidad y la satisfacción del deseo del hombre de encontrarse a sí mismo y descubrir su lugar en el mundo, en lo que se puede comparar de forma paralela al desarrollo de la idea de trascendencia que *Zarathustra* maneja en la obra de Nietzsche (2000).

En el caso de la obra citada, *El club de la lucha*, los personajes protagonistas descubren la autenticidad en la violencia física. Las peleas callejeras que comienzan sin ningún motivo aparente se convierten en una forma de comprobar su valía y descubrirse a sí mismos. Por este motivo, fundan una sociedad basada en la violencia como forma de auto-conocimiento del ser humano. Los hombres que se hacen miembros de esta particular asociación encuentran en ella el comienzo de un viaje hacia la autenticidad de las sensaciones que les permite descubrirse a sí mismos. De esta forma, consiguen alejarse de los sucedáneos con los que intentaban llenar una vida dirigida hacia el vacío y justificar su existencia.

Los personajes son partícipes de un mundo dominado por el sentimiento de vacío. La satisfacción material se ha convertido en el objetivo aparente con el que llenar sus vidas y huir del desencanto.

Estas generaciones de hombres reflejados por el cine pertenecen a un mundo que vive al margen de conflictos bélicos y periodos de convulsión, como los que se desarrollan en otras épocas. Forman un grupo cuyo nivel de vida es ostensiblemente superior al de sus padres, que no han podido disponer de la misma cantidad de medios como es posible encontrar en la actualidad. Los

individuos contemporáneos no han tenido que pelear por adquirir todo aquello de lo que disfrutan, ni por la obtención de los derechos que pueden ejercer con libertad.

Sin embargo, el relativismo de la sociedad y el desengaño generalizado del que es partícipe provoca lo que Vattimo (1998) denomina la *deserción de las masas*, es decir, la inexistencia entre los ciudadanos de la capacidad de movilización y de protesta. El sujeto vive en una etapa de descreencia en la que se hace patente la indiferencia por los valores y las instituciones.

Surge así la burla carnavalesca a la que hace referencia Lipovetsky (2003), en la que los ciudadanos se mantienen distantes de los valores tradicionales, que son objeto de broma e ironía. Así, el matrimonio, la religión, las instituciones humanitarias u otros valores que antes fundamentaban la sociedad de los países más avanzados, pierden su sentido y son obviados.

Éste es el caso de *La intérprete* (Sydney Pollack, 2004). El policía al que encarna Sean Penn ironiza constantemente sobre la fe que manifiesta una empleada de las Naciones Unidas – Nicole Kidman- por los valores y la función de la ONU en el mundo, así como sobre su operatividad y la validez del alcance de sus acciones.

De una forma más jocosa se muestra también uno de los personajes de *Parque jurásico*, cuando en la presentación al resto de personal del grupo que acude a la isla donde se ha conseguido clonar a los dinosaurios hace referencia a la búsqueda de la que será su futura exmujer. De esta forma se pone de manifiesto la ausencia de fe en la validez del matrimonio y en la duración del mismo.

El respeto a los valores tradicionales es sustituido en muchas ocasiones por las diversiones masivas y las actividades de tiempo libre, por el culto al cuerpo y sus cuidados, a los productos light y los sucedáneos, y a todo aquello que de alguna manera supone una forma de hedonismo.

3.4.3. La seducción y la simpatía: el héroe posmoderno

A partir del desarrollo de la posmodernidad, los espectadores han asistido a cambios importantes en la concepción del héroe sobre el que se centra el desarrollo del relato. Su modo de actuar, la determinación que muestra ante algunas situaciones, su actitud y otras características de distinta índole implican variaciones constatadas que afectan de modo general a la visión y la interpretación que se forma el individuo en la sala de cine ante los tipos mostrados en la pantalla.

Guilles Lipovetsky reflexiona sobre un concepto que manifiesta complejas consecuencias en la determinación del héroe posmoderno. El autor señala la necesidad en la sociedad destacada de comportarse de acuerdo a los cánones aceptables de la simpatía: “*Nadie es seductor si no es simpático*” (2003: 142). Esta forma de comportamiento requerida permite al sujeto que la ejerce ser aceptado en el entorno en el que vive.

De una forma u otra, el cine actual apuesta con frecuencia por este tipo de característica que envuelve la determinación general del sujeto encarnado en la pantalla y afecta a todo cuanto tiene relación con él. Por este motivo, existe una forma de aureola entrañable detectable en todos sus actos, en los que puede aparecer la manifestación de un humor *cold* en las situaciones más adversas, entre el peligro, la violencia o el miedo.

En algunas ocasiones, esta forma de proceder somete al relato a una banalización de los sentimientos y las sensaciones logradas en la proyección de la narración cinematográfica, puesto que provocan el sometimiento del desarrollo de los elementos a la superficialidad vacía. Un ejemplo reciente lo constituye la configuración de algunos personajes de *El Señor de los anillos*. En las obras que forman la trilogía, el rudo enano Gimli (Jhon Rhys-Davies) cumple en la trama la función de ser un mero contrapunto humorístico a las situaciones de tensión y

drama de las películas, perdiendo de esta forma la profundidad y la tensión con las que Tolkien había dotado al personaje en la creación literaria.

Un ejemplo de la forma de actuar y caracterización a la que Lipovetsky se refiere como humor *cold* lo ofrecen las películas dirigidas por Steven Spielberg y basadas en el personaje de Indiana Jones, como *Indiana Jones y el templo maldito* (1984) o *Indiana Jones y la última cruzada* (1989). Este arqueólogo aventurero es capaz de bromear en las situaciones de mayor peligro, provocando la carcajada en el espectador, mostrando su simpatía y desmitificando el contexto y la situación de peligro en la que se encuentra. El héroe parece estar por encima de cualquier adversidad.

Con estos hechos se desmitifica la propia acción en sí misma. Un ejemplo curioso lo ofrece la película *Gladiator* (Ridley Scott, 2000). El argumento de la obra narra la historia de un general del ejército romano (Russell Crowe), obligado a pelear en la arena del circo como gladiador. Pronto destacada del resto de combatientes por la habilidad, la fuerza y la destreza que demuestra en la batalla. En la escena en la que se representa en el circo la batalla entre cartagineses y romanos, el protagonista ofrece un espectáculo deslumbrante de ímpetu y pericia. Así, cuando se sube al galope a un caballo mueve con maestría su espada, hecho éste que los espectadores aclaman y que el emperador ridiculiza moviendo sus manos y riéndose a modo de imitación sarcástica. Este comportamiento de Cómodo (Joaquin Phoenix) pone de manifiesto el funcionamiento de esta nueva impronta de las acciones: frente a la heroidicidad de un personaje, el sarcasmo de una época que no cree en la valía de los héroes ni en la trascendencia de sus gestas.

Ante el espectador, la autenticidad del héroe por el desempeño de sus actos deja paso a la importancia de un carácter abierto y simpático. Esta impronta puede constatarse en las actuaciones de Adam Sandler en *La momia* (Stephen Sommers,

1999) y *El regreso de la momia* (Stephen Sommers, 2001). Este aventurero es un trotamundos capaz de enfrentarse a cualquier peligro y solventar con éxito todo tipo de dificultades, sin renunciar por ello a las bromas y los chistes sobre esas mismas eventualidades.

La simpatía es, como afirma Lipovetsky, una forma de seducción del personaje posmoderno. Atrás quedan las aposturas regias, dignas y distantes de los hombres alejados de ese afán edulcorante del que participa en general la posmodernidad. La seriedad no tiene cabida en la determinación del contexto al que se hace referencia.

Sin embargo, esta actitud generalizada en su comportamiento no impide la realización de las tareas que le corresponden a partir de la determinación de sus funciones. De hecho, los héroes posmodernos son en muchos casos tan efectivos que el propio desarrollo de sus actividades se convierte, por difíciles que éstas parezcan, en algo naturalizado y rutinario.

En este sentido resulta paradigmático el comienzo de *Shrek II*. En la secuencia de presentación de este filme se muestra al príncipe Encantador que cabalga hacia el rescate de la princesa afectada por un hechizo y recluida en un castillo. Para llegar a éste, tiene que resolver todo tipo de dificultades que son relatadas por un narrador que resulta ser el personaje mismo. Las acciones que lleva a cabo son realizadas sin dificultad aparente, con total naturalidad, como si de alguna forma ya estuviera destinado a efectuarlas debido a que se trata de un hombre cuya historia parece estar ya escrita. El personaje es consciente de las características y dificultades de las tareas que debe emprender y de su éxito final en ellas.

Como puede comprobarse en el epígrafe referido al modo de funcionamiento de los sucesos en el cine contemporáneo, la forma de solventar las dificultades ubica al sujeto por encima del plano en el que éstas tienen lugar. Por

este motivo, las pruebas supuestas que deben ser superadas no son aquellas sobre las que la tradición cinematográfica ha trabajado hasta ahora. El espectador ha contemplado esas conflictos durante años en su experiencia estética con el cine en su conjunto. Los protagonistas que los han solventado presentan un grado de similitud tan cercano que es posible hacer referencia a una especie de meta-personaje que resume la tendencia de conjunto de todas las obras precedentes. Esta figura ha evolucionado en la mente del espectador hasta ser capaz de asumir como naturales las acciones que antes constituían verdaderas proezas.

Con este mecanismo de fondo, el personaje posmoderno se sitúa en una dinámica cuyos problemas no derivan de la situación puntual destacada en la tradición, sino de la perspectiva del conjunto de las acciones desempeñadas.

El comienzo de *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004), filmado siguiendo la puesta en escena propia de una entrevista televisiva, muestra a dos de los protagonistas de la película – Mr. Increíble y Elastigirl- expresando sus pensamientos acerca de lo que significa ser un superhéroe. El primero expresa el cansancio que le surge en ocasiones al tener que salvar al mundo constantemente. Esta acción constituye algo rutinario en su vida. La condición y la capacidad de estos personajes están totalmente asumidas y naturalizadas como parte de su concepción original. En ningún momento las tareas que antes suponían un esfuerzo para el héroe clásico implican ahora ningún tipo de dificultad. Los conflictos surgen, en este caso, con otro tipo de problemas más profundos y que afectan a su condición y a su modo de vida de forma general. El héroe posmoderno debe realizar en este caso un viaje al interior de su propia personalidad para ser capaz de entenderse a sí mismo y trascender de esta forma los conflictos que se le plantean sobre su propia cosmovisión del mundo y su lugar en el mismo.

Este problema es fácilmente detectable en el planteamiento del argumento de las dos películas realizadas sobre Spiderman, aunque es especialmente evidente en la segunda parte. En ella, Tobey Maguire se presenta ante el espectador como un héroe consolidado. Es capaz de desempeñar su tarea con un alto nivel de eficacia, mostrándose además en todo momento simpático, irónico o sarcástico. Sin embargo, el hombre-araña de la ciudad de Nueva York sufre el desencadenamiento de un profundo conflicto interior cuando debe enfrentarse a su propia condición. El protagonista siente la necesidad de renunciar a su realidad pues le causa una gran insatisfacción y le implica un enorme sacrificio.

En el caso de *Los increíbles*, el conflicto surge cuando los superhéroes que luchan contra el mal son denunciados ante los tribunales por su actuación y la opinión pública se opone a que sigan ejerciendo su tarea. Son obligados a renunciar al uso de sus superpoderes y a desempeñar una vida normal. Para Mister Increíble el problema y la dificultad no deriva del enfrentamiento a un enemigo poderoso que amenaza con destruir el mundo, sino del impedimento legal a ejercer aquello que justifica la dimensión de su personaje. Su personalidad permanece aplastada por el peso del sistema. Por este motivo, se ve obligado a colgar literalmente su traje de la pared, a ejercer como cabeza familiar y a desempeñar un trabajo aburrido, anodino y monótono que odia.

Esta naturalización de lo que con anterioridad suponía la principal dificultad permite ahora la apertura al modo afable y simpático señalado, pues la su propia autoconciencia en torno a su capacidad de actuar le permite la exhibición de modos espontáneos y naturales. Por este motivo, es frecuente que el héroe manifieste un humor frío en situaciones en las que en realidad está rodeado de peligro y de violencia.

Sin embargo, puede aparecer otro rasgo constatado en algunos hombres que no se acerca, precisamente, a la simpatía general destacada hasta el momento.

La posmodernidad cinematográfica afianza en pantalla la utilización de tipos que rompen con la concepción clásica del héroe moderno en torno al planteamiento de un código moral maniqueo entre el bien y el mal. Este proceso se lleva a cabo en dos sentidos distintos.

Efectivamente, por un lado, existe una gran cantidad de películas que plantean situaciones de conflicto que son resueltas por seres relacionados con el mal. Este hecho supone una desviación contraria de los parámetros que daban forma al personaje en la narrativa clásica. Los valores que encarna atendiendo a sus características como persona están en conflicto con la categoría de rol a la que representa. Si se aplica la fórmula de Lajos Egri destacada por Isidro Moreno (2003) para analizar el modo de concepción del personaje, es posible encontrar una gran predisposición de las características de éste hacia el cumplimiento de funciones diferentes a las del papel que le es propio.

Con la llegada de la posmodernidad se confirma una paulatina transformación en este sentido. El personaje puede estar especialmente condicionado para el desempeño de funciones que tiene una finalidad contraria a su propia dimensión y configuración como individuo. En este caso, ambas esferas entran en conflicto, puesto que se produce una acción contraria en su modo de proceder a lo que su verdadera naturaleza le inclinaría.

Esta circunstancia se produce en películas como *Hellboy* (Guillermo Del Toro, 2004), donde el héroe es un demonio nacido en el infierno. A pesar de que la maldad determina su estirpe, sus acciones son dirigidas a la protección de la ley y el orden establecido, para lo que debe luchar contra las fuerzas del mal que amenazan el mundo.

Otro ejemplo reciente en esta misma línea lo constituye el filme *Las crónicas de Riddick* (David Twohy, 2004), cuyo protagonista es un ser especialmente dirigido a la maldad, el asesinato y la destrucción. Su capacidad y

talento para el mal lo convierten en el ser ideal para la reinstauración del orden a favor de los inocentes.

Son, como puede comprobarse, individuos que actúan de forma contraria a lo que su propia naturaleza les incita. Las tareas que desempeñan entran así en conflicto con su concepción como personajes.

Por otro lado, la ruptura maniquea a la que se ha hecho referencia también opera sobre aquellos otros que, aunque representen de alguna manera el bien de forma global, su modo de actuación está determinado por circunstancias más complejas. Es difícil encontrar en la narración clásica una concepción del héroe que lo plantee de forma que es posible que éste alcance sus objetivos valiéndose de cualquier procedimiento que sea considerado inmoral o que no respete un código de comportamiento ejemplar.

Sin embargo, los espectadores del cine posmoderno asisten a modos de actuación que están por encima de lo que se considera moralmente válido y que son capaces de llevar a cabo cualquier procedimiento para conseguir sus objetivos. La complejidad de los protagonistas de estas acciones es mayor y la posibilidad de predecir su comportamiento resulta más difícil.

Esta forma de actuar es la que manifiestan individuos como el de Indiana Jones (Harrison Ford), en cualquiera de las tres películas de la trilogía. En *En busca del arca perdida* (Steven Spielberg, 1981) el protagonista debe enfrentarse a un guerrero árabe que realiza ante él toda una exhibición de manejo de espada. Cuando el espectador se predispone a la contemplación de una pelea difícil entre el espadachín y su héroe, éste saca su revólver y le dispara al primero, que no poseía armas de fuego. Esta forma de proceder parece impensable para un héroe clásico, que en todo momento debe ser capaz de respetar las reglas de cualquier enfrentamiento y ganar a cada adversario utilizando el arma que este último maneje con mayor soltura.

Así ocurre también con la protagonista de *Million dollar baby* (Clint Eastwood, 2004). La boxeadora se enfrenta en un importante combate a una contrincante conocida por su juego sucio y por el empleo de todo tipo de irregularidades para vencer a sus rivales. Cuando ésta comience con sus trampas, Maggie Fitzgerald (Hilary Swank) hará lo propio aconsejada por su entrenador, consiguiendo de esta forma obtener ventaja en la pelea.

La posmodernidad ofrece así cambios sustanciales respecto a los modos de configuración propios de la narrativa clásica. El héroe rompe con los esquemas de comportamientos tradicionales y se desvincula de las formas de proceder moralmente aceptables. Aparecen los personajes eclécticos, provocadores, sombríos, vulgares incluso, con una fuerte tendencia hacia lo underground. Son seres que participan de una independencia de cualquier tipo de código de comportamiento, incluso determinando su actuación a partir de lo soez y lo grotesco. Éste es el caso del detective roquero (Willie Garson) que protagoniza *Las aventuras de Ford Fairlane* (Renny Harlin, 1990). El protagonista es un hombre ordinario, grosero y tosco que resuelve sus casos con el empleo de todo tipo de métodos poco ortodoxos, como ocurre también con el ogro que protagoniza *Shrek* (Andrew Adamson; Vicky Jonson, 2001).

Por último, es necesario hacer referencia a la manifestación en el universo de los héroes de la nostalgia. Es frecuente la aparición de formas de comportamiento que denotan la añoranza por un tiempo perdido que parece irre recuperable. A partir de esta sensación, los protagonistas de la diégesis realizan sus tareas con la sospecha de que se acerca un fin próximo que parece inevitable. En su modo de actuación se comportan como los últimos representantes de una casta condenada a la desaparición, normalmente relacionada con algún tipo de organización guerrera, a la que pertenecen fieles a sus principios aunque esto suponga su propia destrucción.

Éste es el caso de películas como *El guerrero número trece* (John McTiernan, 1999) o como *El último samurai* (Edgard Zwick, 2003). En estos ejemplos, los individuos que relatan los hechos recuerdan, desde la distancia, lo acontecido en el pasado y que difícilmente volverá a repetirse, puesto que todos aquellos que creían en los ideales y en el modo de vida de la sociedad a la que pertenecían han desaparecido.

Un ejemplo paradigmático en este sentido lo constituye la trilogía sobre *El señor de los anillos*. La película basada en la obra de J. R. Tolkien narra una compleja historia en torno a la destrucción de un anillo mágico que otorga a quien lo posee un enorme poder. A pesar de la obtención del objetivo y del triunfo final de las fuerzas del bien, el filme revela una profunda sensación de tristeza debido a la soledad y la añoranza, al abatimiento y el desconsuelo que envuelve a la mayoría de los personajes. La marcha de los elfos –en una peregrinación constante hacia otro lugar de la tierra- o el pasado producen un continuo sentimiento de pena y melancolía.

La posmodernidad cinematográfica produce así también seres que, por encima de otra determinación o características más importantes, realizan sus acciones abrumados por el peso de la pena y el camino hacia el desconsuelo y la muerte.

3.4.4. La introspección y apertura al mundo: el camino al superhombre

Uno de los rasgos que con frecuencia supone el elemento fundamental que determina a los protagonistas del cine posmoderno es la falta de fe en las reglas, los valores y las creencias de la sociedad en la que habitan. El hombre reflejado en la obra cinematográfica, como ente individual, se siente sometido a un proceso superior que lo envuelve y lo enfrenta con sus propios principios y perspectivas de

la vida. Surgen así los individuos marginados, que viven en los límites fronterizos de una sociedad que no les comprende y en la que no pueden integrarse.

Su ámbito de definición transcurre con frecuencia en los barrios marginales y en los suburbios de las ciudades que pertenecen a sociedades avanzadas. Frente a un mundo que configura sus sinergias sobre los entresijos del consumismo y el capitalismo avanzado, los personajes de este tipo de filmes carecen de bienes económicos suficientes y su entorno familiar está desestructurado. En su modo de actuar realizan acciones en las que se sitúan al borde de la ley: son jóvenes que cometen pequeños actos vandálicos, con actitud violenta, resuelta y decidida.

En *La ley de la calle* (Francis Ford Coppola, 1983), el Chico de la moto (Mickey Rourke) es considerado un loco por la mayoría de los vecinos del barrio en el que vive. Su padre se refiere a él como una persona capaz de establecer una perspectiva diferente de la vida, que un narratario se encarga de calificar para el espectador como un príncipe, un elegido.

No tanto la clase social como la pertenencia a una familia desestructurada o con problemas suele ser el rasgo más paradigmático, o la existencia de un elemento que impida la trascendencia del hombre y la limitación en la búsqueda de la satisfacción de sus deseos. Con frecuencia, los malentendidos generacionales entre padres e hijos vinculan a aquellos situados al borde de la línea, confraternizados a partir de la relación problemática con sus padres.

Estos individuos, sin fe en los valores tradicionales que se les ha intentado transmitir, se rebelan ante todo aquello que pueda suponer un convencionalismo de cualquier tipo. Aunque acuden a los centros de formación, dudan de los beneficios de los sistemas educativos, el instituto y la universidad. El trabajo les parece un sacrificio excesivo y se ríen de la hipocresía del matrimonio de sus

padres. Viven al margen de los valores y las prácticas religiosas en las que no tienen fe.

La mayoría de los hombres y mujeres que pertenecen a la diégesis de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) son delincuentes y personas vinculadas al mundo de los bajos fondos. Ninguno de ellos lleva a cabo un trabajo como tal, sino que intentan mantenerse con el dinero fácil que pueden conseguir en actividades delictivas de todo tipo. En el inicio de la película, se plantea por ejemplo la situación de una pareja que intenta cambiar de modo de vida. Cuando ella le pregunta a su novio si la actividad que van a llevar a cabo para sus nuevos objetivos tiene relación con la búsqueda de empleo, él le contesta que jamás en esta vida trabajarán.

Sienten una confusión que manifiestan en su vagabundeo continuo, sin plantearse una meta o un objetivo claro para su futuro. Su vida está determinada en muchas ocasiones por la incomprensión, la impotencia y la frustración. Así ocurre por ejemplo con el inteligente protagonista rebelde de *El indomable Will Hunting* (Gus Van Sant, 1997), o con el padre de familia incomprendido y sin esperanza que interpreta Kevin Spacey en *American Beauty* (Sam Mendes, 1999).

En este universo confuso, surge un relativismo complejo en el que proliferan numerosas manifestaciones y fenómenos extremos, normalmente relacionados con las drogas o la violencia. Los sujetos sufren un proceso de pérdida de su identidad individual, por lo que necesitan de entornos que les proporcionen ámbitos de identificación y definición de sus propias personalidades.

En algunas ocasiones, éste suele ser el principio de la aparición de bandas organizadas con algún tipo de entramado político, que muchas veces adquieren adeptos que no entienden muy bien el ideario que se persigue en la asociación. Así ocurre por ejemplo en *American History X* (Tony Kaye, 1998), en la que los

chicos blancos de los barrios se hacen miembros de los grupos de skinhead por su necesidad de pertenencia a una organización y la búsqueda de protección.

La ausencia de fe en los ritos religiosos y en los valores sustentados en los cultos tradicionales no impide que estos individuos expresen la necesidad de desarrollar mecanismos similares a los empleados en las manifestaciones religiosas populares. Pueden convertirse así en fieles seguidores fanáticos de fenómenos surgidos en las modas o de individuos populares de aparición frecuente en los medios de comunicación, sobre todo en la televisión, como señala Lipovetsky.

En conjunto, estos hombres definidos en el entorno filmico son partícipes del hundimiento de los grandes ideales que sigue a la crisis de la modernidad. Frente al sentimiento patente de frustración, se despierta una búsqueda de la propia dimensión del hombre en la lejanía, en aquello a lo que se aspira trascender. Esta idea debe relacionarse con la teoría expuesta por Nietzsche (2000) en lo que constituye *el gran anhelo*.

Esos hombres que el filósofo relaciona con un gran hastío y que tienen presentes la búsqueda de trascendencia resultan particularmente acertados en obras concretas de las filmografías actuales. De esta forma, éste supone el rasgo definitorio de Miki Rourke en *La ley de la calle*. El resto de chicos y vecinos que rodean al Chico de la Moto reconocen en él algo especial que nadie sabe terminar de definir. El personaje vive en una especie de mundo al margen de los demás, desde el que sueña con llegar al mar. Su deseo se materializa en el ansia por liberar unos peces de Siam que encuentra en una tienda de animales. La obsesión por permitir que éstos vuelvan a nadar libres complementa y manifiesta su propia necesidad de salir del lugar que lo limita y trascenderse a sí mismo. El viaje y la contemplación del mar suponen el inicio hacia ese camino, que nunca podrá terminar de recorrer.

La naturaleza de los sujetos les inclina hacia la introspección y la apertura al mundo en lo que supone una búsqueda del hombre por su propia trascendencia y la comunión con su entorno. Se sienten atrapados en una sociedad de apariencias e hipócrita que les niega la manifestación y la búsqueda de sus propios anhelos. El yo interno de estos seres de ficción sufre el hundimiento de los ideales que hasta la llegada de la época mencionada constituyen los fundamentos de referencia.

La apertura al mundo y a la naturaleza del ser humano de estos personajes contrasta con todos aquellos que se auto-limitan en su comportamiento como seres instintivos, mediados por el convencionalismo, la hipocresía y superficialidad de una sociedad que se sustenta sobre lo efímero y la frivolidad.

3.4.5. Lo kitsch y la superficialidad

El gusto por lo banal y lo fútil es una de las circunstancias que determinan el modo de actuación reflejado en el relato filmico posmoderno. La sociedad en la que se concreta el pensamiento de la época aludida fundamenta algunos de sus principios en el desarrollo del capitalismo, en el que el consumo se convierte en una circunstancia vital para el sistema y en un modo de vida para los ciudadanos.

La publicidad, como símbolo del proceso, se encuentra presente en el entorno al que pertenece el sujeto, como describe Ivonne Tasker (1998) sobre la configuración del espacio en *Blade runner*. Los carteles y los anuncios ofertan de continuo a los ciudadanos, que constantemente ven dirigidas sus acciones hacia la compra de productos.

En algunos casos, esta tendencia se convierte en el fundamento del modo de vida que determina la visión del mundo de un individuo concreto. Los mecanismos del relato profundizan así en la reflexión en torno al establecimiento de paradigmas de superficialidad que fundamentan la vida del hombre. Por lo

tanto, la experiencia vital del ser humano se construye sobre representaciones e ideas de lo que en realidad no existe, pues es un producto del marketing y del sistema de consumo.

El resultado del proceso es el vacío del capital, la fundamentación de un modo de vida en valores creados y mercantilizados. El descubrimiento de su inexistencia dirige al sujeto a un nuevo desierto de creencias.

Esta visión de los hombres posmodernos es puesta en evidencia por la obra *La muerte os sienta tan bien* (Robert Zemeckis, 1992). En ella, se establece un triángulo amoroso entre tres personas vinculadas por la importancia que conceden al aspecto físico. Las dos mujeres (Meryl Streep y Goldie Hawn) y un cirujano plástico (Bruce Willis) trasladan sus preocupaciones por el cuidado de los dos cuerpos femeninos más allá de la muerte, que les sobreviene a ambas en el enfrentamiento mutuo. El doctor es obligado entonces a conservar su organismo muerto, pues ésta es su única turbación a pesar del estado en el que se encuentran.

Con este planteamiento, carece de sentido que el personaje con esta impronta de fondo realice actividades cuyo resultado les suponga la posibilidad de sufrir dolor, o les implique la aparición de un sacrificio. Los seres posmodernos reflejados en el cine bajo la óptica central de esta cualidad son egoístas. Su propio bienestar personal es el objetivo de sus acciones y sus esfuerzos.

Por este motivo, las obras cinematográficas posmodernas que muestran a alguno de estos tipos en pantalla destacan con frecuencia su afición por las diversiones masivas y el ocio, su culto al cuerpo como motivo de exhibición o la importancia que otorgan a sus cuidados personales. Para llevar a cabo esta última actividad es frecuente la inclusión en la dieta de productos light de todo tipo y de sucedáneos. La vida de estos personajes, como los productos que consumen, se convierte en una imitación de la experiencia auténtica.

3.4.6. Los estados psicopatológicos

A lo largo de las últimas décadas, la industria cinematográfica produce cada vez con mayor frecuencia obras cuyo argumento se determina principalmente por las características de un individuo cuya personalidad muestra síntomas claros de enfermedades psicopatológicas. Estos hombres constituyen la representación filmica de sujetos sometidos al proceso de personalización que ha ocupado todas las esferas de su vida. De alguna forma, los resultados ofrecidos en este entorno subrayan sus propios miedos y lo trasladan a un estado de carencias afectivas, incertidumbre e inseguridad.

El personaje aparece ante el espectador como un ser anodino e incapaz de ofrecer resolución en la realización de cualquier tipo de acción que deba llevar a cabo. Se muestra abrumado por el peso excesivo de la imagen de aquellos modelos e ideas que percibe a través de la sociedad y los medios de comunicación, especialmente en éste último caso. El individuo se enfrenta a lo que debería ser o parecerse, lo que le hace sentirse incapaz y torpe, y provoca el desmoronamiento de su autoestima.

El proceso de socialización desarrollado en la posmodernidad muestra una impronta determinada por la expansión económica. En este hecho juega un papel importante la aparición de modelos a los que imitar en la publicidad, que es uno de los principales agentes que forman las imágenes de aquello que se considera exitoso socialmente en todas las esferas del sujeto y que, por supuesto, resulta muy difícil de alcanzar. La creación y la validez de estas representaciones está condicionado por un sesgo perverso: aparecen los modelos validados por la publicidad como lo que es reconocido de éxito, aunque es siempre imposible de alcanzar por quienes deben configurar las esferas de personalización a través de lo que el mercado les ofrece. El sistema se desarrolla sobre la imposibilidad de conseguir esa imagen planteada y, por tanto, obliga a seguir consumiendo.

No es difícil en este contexto que los personajes se muestren inseguros. Con este planteamiento, la película disminuye la relación que existe entre los sucesos y la trama para acentuar el vínculo entre ésta última y el estado en el que se encuentra el protagonista en cada momento. Las acciones y los acontecimientos se supeditan a confirmar las características, los pensamientos y los sentimientos de los seres reflejados, por lo que son proyecciones de su personalidad y no elementos fundamentales en sí mismos, como ocurre en otras obras. Los hechos son dispositivos puntuales que manifiestan una relación directa con la personalidad de los individuos del filme. El argumento en estas obras se convierte en un reflejo del estado anímico, del pensamiento y los sentimientos que poseen.

En determinados casos, existen actores que permanecen vinculados en todas sus interpretaciones al tipo de individuo destacado en este epígrafe. Así ocurre con Woody Allen. El director neoyorkino refleja en buena parte de su producción a individuos determinados por problemas psicopatológicos, depresiones, miedos, frustraciones o inseguridades. Él mismo encarna como actor a hombres cuya cosmovisión está establecida a partir de sus aprensiones y sospechas. Esta actitud se refleja en múltiples esferas vinculadas a su vida, su educación, las actividades que desarrolla en su tiempo libre, la actitud que muestra ante la realización de actividades deportivas, sus problemas con las relaciones humanas, sus frustraciones en torno a las actividades sexuales, o la presión y el estrés que le provocan su entorno laboral.

Estos tipos destacados manifiestan una fuerte tendencia a la aparición de rasgos hipocondríacos. Constantemente sufren dolores de cabeza, jaquecas y otras dolencias a las que intentan poner remedio utilizando medicinas de todo tipo. De hecho, los medicamentos se convierten en una especie de afición que practican constantemente.

Todas estas características aparecen en películas como *Sueños de un seductor* (Woody Allen, 1972). El actor y director interpreta en este caso a un hombre de mediana edad abandonado por su esposa. Con la ayuda de sus amigos, intenta conocer a otras mujeres con las que poder establecer una relación sentimental. Sin embargo, el personaje se encuentra siempre aturdido e inseguro, torpe. El miedo al fracaso y la certeza de que esas señoras no lo encontrarán atractivo le hacen comportarse como un ser totalmente esquizofrénico. Frente a ellas, sólo es capaz de balbucear y elaborar discursos absurdos, mientras tropieza con todos los objetos con los que se encuentra a su paso en sus vagos intentos de seducción.

Su sensibilidad influye en las variaciones de su estado de ánimo, que fluctúa de forma constante entre la alegría desinhibida y la depresión más profunda. Su trabajo está relacionado con el mundo del cine, que constituye además su afición predilecta. Los tipos de personajes con los que el individuo se encuentra en la gran pantalla componen en este caso su modelo ideal de comportamiento frente al mundo femenino. Humphrey Bogart aparece como el estereotipo por excelencia. El actor norteamericano interpretó en la mayoría de sus películas a personajes seductores y galantes, de carácter marcado, duro y áspero. Por este motivo, Allen le pide consejo en variadas ocasiones, intentando imitarlo en su forma de actuar, especialmente en su modo de resolver sus conflictos en la película *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), a la que se tiene como paradigmática en este caso.

Sin embargo, la indefinición de la personalidad de los hombres de la posmodernidad puede provocar otros cambios en el relato cinematográfico de la época y que no sólo tienen influencia en la configuración de sus personajes.

Efectivamente, el momento constatado altera la relación tradicional que existe sobre la concepción del protagonista conforme a unos rasgos que

determinan su personalidad y el desarrollo de un rol específico. A partir de los condicionamientos propios de la indefinición personal a la que se ven sometidos, se llega a una situación de desdiferenciación del rol que les corresponde. La falta de seguridad en su comportamiento hace inviable la aparición clara de una clasificación de caracteres y acciones que haga referencia a un sistema de valores del que son portadores.

Como ocurre en general en las obras filmicas, los sujetos se sitúan ante la aparición de un problema concreto que deben resolver. Esto supone en cierto modo la arquitectura argumental sobre la que se desarrollan los elementos básicos de la narración cinematográfica. Sin embargo, este esqueleto que respeta los cánones de la tradición en su sentido clásico y que suele hacer referencias al planteamiento de situaciones que el espectador ya conoce por otras obras, se convierte en una plataforma sobre la que desarrollar la idea fundamental del relato. Ésta se basa en la incapacidad del individuo para llevar a cabo las funciones con las que parece haber sido concebido.

Los problemas de personalidad permiten el establecimiento de una reflexión interesante en torno a la posmodernidad. Lo que tradicionalmente constituye un argumento con la fuerza suficiente y el interés necesario por sí mismo para que el relato funcione, hoy día se ha desvanecido. Ante los ojos del espectador la proyección utiliza los esquemas tradicionales como un telón de fondo que permite indagar y reflexionar sobre el entramado psicológico y su relación con los mecanismos y componentes que forman el proceso de la narración filmica.

De esta forma, a través de las inseguridades que se muestran, el espectador puede atender a los múltiples recursos utilizados, puestos al descubierto mediante la indefinición de las esferas de acción. Los argumentos se han convertido en algo tan socorrido para el relato que el espectador ya es capaz de percibirlo a partir del

desarrollo de un estereotipo que afecta a todos los componentes de la historia y el discurso.

En la película *Una terapia peligrosa* (Harold Ramis, 1999), Robert de Niro interpreta a un conocido jefe de la mafia con los problemas de poder y guerras de conflictos propios de ese mundo. Este tipo de argumento es conocido, puesto que con el mismo tema existe una amplia tradición de películas similares. Sin embargo, la idea fundamental es que este hombre manifiesta miedos y frustraciones, debilidades impensables en un individuo que debe realizar las tareas que le son propias, por lo que decide acudir a un psicólogo. De nuevo es necesario hacer referencia a la intertextualidad para terminar de explicar la trascendencia del fenómeno, puesto que es además Robert De Niro el actor que encarna a este sujeto, es decir, un intérprete de reconocido prestigio por su actuación en numerosas películas relacionadas con este mundo de violencia, en los que desempeña papeles bien distintos. El tema se construye en un nivel de narración distinto, más cercano a la identidad de los personajes que a los sucesos de la trama.

La complejidad del proceso constatado aumenta en obras como *El último gran héroe* (John McTiernan, 1993). El filme es protagonizada por Arnold Swazzenegger. En la época en la que se realiza, el actor es conocido por los espectadores por sus múltiples interpretaciones de héroes de acción violentos. En este caso, interpreta a Jack Slater, un policía de carácter muy duro que supone en realidad una recreación de ese conjunto de personajes a los que ha interpretado a lo largo de su carrera. Sin embargo, Jack es en realidad un ser de ficción inconsciente anclado en las proyecciones filmicas a las que pertenece. Su obra es contemplada a través de los ojos de un niño que asiste a todos sus estrenos. Una entrada mágica le permite acceder a la diégesis de Slater, en lo que supone para el

espectador la oportunidad de reflexionar sobre los mecanismos de construcción de las películas y los héroes de acción representados.

Por todas estas razones expuestas, es posible afirmar la existencia de un metarrelato construido sobre la indefinición de los personajes. Con este recurso, el cine pone de manifiesto los abusos que realiza en torno a la utilización de argumentos y seres estereotipados y de sobra conocidos ante el espectador. Por otro lado, las obras que adoptan este tipo de sinergias exhiben en pantalla algunos de los planteamientos e incertidumbres que más preocupación despiertan en conocidos investigadores de la posmodernidad como Lipovetsky (2003), o Callinicos (1989). En este sentido, la indefinición de los personajes y la desdiferenciación y el estado de confusión de su rol constituye la consecuencia fundamental de todo el proceso. En el fondo, se encuentra una crisis del individuo en torno a sí mismo y a su lugar en el mundo.

3.4.7. El triunfo del mal: individuos poderosos

Uno de los rasgos que mayor atención reclama en torno a la reflexión sobre el cine posmoderno es el de la aparición de un cambio sustancial de paradigma: la permisividad en el triunfo del mal.

Efectivamente, a los espectadores que con mayor afinidad se han acercado a la producción hollywoodense sobre todo, desde lo que se consideran sus períodos de existencia más brillantes en torno a la primera mitad del siglo XX, no les debe resultar difícil recordar la moral implícita en las películas de cualquier género. Según esta especie de código tácito y efectivo, existe un sentido de la “justicia” que otorga a cada personaje un final acorde a lo que se merece a partir de su modo de vida y su actuación. De esta forma, los seres nobles obtienen su recompensa, mientras que los villanos encuentran el castigo merecido.

En esta misma línea de pensamiento se incluye cualquier título producido, independientemente de que sea el mismo protagonista de la obra el que debe pagar por los pecados que cometa. Si se revisan las producciones realizadas de cine negro como *El sueño eterno* (Howard Hawks, 1946) o *El tercer hombre* (Carol Reed, 1949), o de otras realizaciones que muestran historias relacionadas con el mundo del hampa y los gánsters, los mafiosos acaban siempre pagando un precio –normalmente con su vida- por los desvaríos y los abusos de la ley que han llevado a cabo. Así ocurre con títulos con obras como *Scarface, el terror del hampa* (Howard Hawks; Richard Rosson, 1932) o *Los violentos años 20* (Raoul Walsh, 1939).

En cambio, algunas muestras de la producción contemporánea contemplan una perspectiva distinta. Existen numerosas películas que rompen con la moralidad propia de esos años y ofrecen al espectador otras alternativas más cercanas a una época en la que se desarrolla una crisis en torno a los grandes valores y creencias sociales.

En el año 2003, el director norteamericano Clint Eastwood estrena *Mystic river*. La película muestra los sucesos acaecidos en torno al asesinato de la hija de un exconvicto Jimmy Markum (Sean Penn), investigados por la policía de la ciudad, bajo el mando del inspector Sean Devine (Kevin Bacon). La sospecha equívoca sobre la culpabilidad de un amigo de la infancia lleva a Markum a tomarse la justicia por su mano, acabando con la vida de su antiguo amigo y arrojando su cadáver al río. Cuando se descubre la identidad de los verdaderos culpables existe un arrepentimiento momentáneo. El ex presidiario le confiesa a su mujer el crimen que ha cometido. Sin embargo, para la pareja el acto se convierte en un símbolo del reconocimiento del poder y la fuerza del marido, capaz de realizar cualquier tarea por la protección y defensa de su familia. El antiguo criminal retirado es consciente del valor que posee. El arrepentimiento

deja paso a la firme convicción de volver a sus negocios sucios y tomar de la ciudad donde vive todo lo que desee. El final de la película no ofrece una redención moral a los espectadores, sino una panorámica de la vida de la ciudad en la que sólo sobreviven y triunfan los que son fuertes. Los débiles, como el amigo de la infancia asesinado, o la mujer de éste, son los que sufren por los excesos de los demás.

El ejemplo de esta obra resulta paradigmático. Con la posmodernidad se llega a una época en la que el cine transmite a los espectadores la ruptura con el mecanismo tradicional que recompensa a los buenos y castiga a los malvados. La sociedad que refleja algunas de estas obras filmicas no se divide ya a partir de los parámetros de *La Poética* de Aristóteles (2000), que ofrece a cada personaje un final a partir de su categoría moral, sino que se hace referencia a fuertes y débiles, y son estos últimos los que sufren las consecuencias de los excesos de los primeros.

Algunos individuos son tan enérgicos y poderosos que se sitúan por encima de cualquier vacilación moral o legal. Pueden transgredir las normas de un sistema que queda en entredicho por su inoperancia, su incapacidad o su corrupción, como ocurre en *L.A. Confidential* (Curtis Hanson, 1997).

Otro de los ejemplos paradigmáticos en este sentido lo ofrece la trilogía inaugurada por la película *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972). Frente a la tradición fílmica de las realizaciones basadas en la vida de personajes situados al margen de la ley, la obra de Coppola ofrece una interpretación totalmente distinta. Tomadas de forma conjunta, los tres filmes relatan la vida de Michael Corleone (Al Pacino), el hijo menor de Vito Corleone (Marlon Brando), el jefe de la familia mafiosa más poderosa de los EE.UU. Michael se convierte en el jefe de la organización criminal tras el retiro de su padre y transforma su régimen en el mayor poder del hampa en el mundo. La revelación de Pacino como personaje lo

muestran como un tirano, un ser despótico y cruel, capaz de llevar a cabo cualquier tipo de acción, por inmoral que sea, si ésta permite la consecución de sus objetivos. Los dos jefes de la mafia, padre e hijo, morirán de viejos de forma apacible, en sus hogares, como ricos ciudadanos retirados de la vida pública. La posibilidad de que Michael fuera condenado por la ley se convierte – en *El Padrino II* - en un mero hecho anecdótico que contribuye más a afianzar su imagen de poder e invulnerabilidad ante el espectador que cree en un sistema que se muestra ineficaz ante casos como éste.

La posmodernidad lleva al cine la alteración de los códigos de conducta morales de la tradición narrativa, en la que los excesos de los personajes provocan la pérdida de aquello que desean o su misma muerte.

Ahora en cambio es posible la manifestación de un poder por encima de la propia justicia de los hombres y de la venganza poética o simbólica de aquellos que sufren sus abusos.

3.4.8. Los personajes tipo

Para finalizar este epígrafe, junto a las características destacadas, resulta una tarea interesante hacer referencia a un conjunto de personajes que por la frecuencia de su utilización se han convertido en paradigmas del universo posmoderno. Las funciones y los roles de muchos de estos tipos señalados encuentran en esta época una redefinición y una interpretación distinta a las características que hasta el momento les había concedido el cine.

Éste apartado no pretende ofrecer una enumeración sistemática de todos los posibles protagonistas reflejados de la época, sino una descripción de algunos de los más representativos en torno a sus rasgos fundamentales y a la determinación de sus tareas.

En el capítulo uno de esta investigación se hace referencia a la importancia en la determinación de la sociedad posmoderna de la intervención de tres pilares básicos: la economía, la democracia y los medios de comunicación. En una u otra de estas tres esferas destacadas pueden incluirse todos los sujetos a los que hace referencia el cine de la época descrita.

De esta forma, los políticos en el universo del cine posmoderno ofrecen una configuración de su personalidad fuertemente relacionada con algunos de los parámetros más importantes de la época señalada.

Lipovetsky (2003) señala en *La era del vacío* que la simpatía es uno de los rasgos paradigmáticos en este sentido. Ésta se ha convertido en una de las características esenciales de esta clase de individuos, que son conscientes de la importancia de la imagen en el mundo de los medios de comunicación de masas. Desempeñan su labor como auténticos profesionales de las relaciones públicas ante los ciudadanos, lo que favorece en muchos casos la impresión de una imagen hipócrita construida en la diferencia que existe entre su verdadera naturaleza y la necesidad de desempeñar un rol concreto ante sus votantes.

Estas circunstancias provocan un mayor contraste con la siguiente peculiaridad atribuida normalmente a estos hombres que pertenecen a la vida pública: la corrupción. Los políticos representan personajes que han sucumbido ante la seducción del dinero o el poder, lo que provoca su necesidad de trabajar al margen de la ley y de emplear cualquier método a su alcance para la consecución de sus objetivos. Son personas sin piedad, de pocos principios, sin escrúpulos, que anteponen su bienestar personal a la calidad de vida de los ciudadanos que los han elegido en un sistema democrático.

Esta actitud manifiesta y su falta de ética provocan la aparición de escepticismo entre los sujetos que entienden la necesidad de sostener el sistema democrático pero no creen en la validez de las personas que lo dirigen. Este

proceso estimula el surgimiento del desencanto y la ausencia de reconocimiento de las instituciones públicas, un sentimiento frecuente en el entorno posmoderno, como refleja Jameson (1999) o Mills (1993). Los ciudadanos hacen comentarios sarcásticos sobre la validez de sus representantes, a quienes ya no identifican a partir de su personalidad de forma aislada y su individualidad, sino como resultado de pertenecer a una profesión en cuyos integrantes se ha perdido la fe.

Sobre la determinación de estas características, la narración cinematográfica incluye a estos personajes como opositores del protagonista en la consecución de sus objetivos, o como el origen de los problemas que deben ser solventados.

La intromisión de estos tipos se convierte en uno de los principales temas de fondo de la diégesis posmoderna, en muchas ocasiones como motivo desencadenante de los sucesos de la historia. Es preciso recordar así películas como *La cortina de humo* (Barry Levinson, 1997), en la que la necesidad de apartar la atención pública norteamericana sobre los posibles abusos sexuales del presidente de los Estados Unidos mueve a sus asesores a inventar un conflicto bélico con Albania para distraer la atención sobre el caso; o *Primary colors* (Mike Nichols, 1998), en la que se repite la misma situación que en el caso anterior, aunque en esta ocasión se centra en un candidato a la presidencia envuelto en acusaciones por infidelidad a su esposa. En otras ocasiones los entresijos de la política reflejados en el cine han estado en consonancia con la corrupción de quienes se muestran por encima de cualquier ley civil –como en el caso del presidente interpretado por Gene Hackman en *Poder Absoluto* (Clint Eastwood, 1996)-, o que defienden los intereses económicos de aquellos que les tienen en nómina, como ocurre con el gobernador de Nevada en *El padrino II* o con el de Detroit en *Tucker: un hombre y su sueño* (Francis Ford Coppola, 1988).

Ésta última película a la que se ha hecho referencia permite introducir otro arquetipo de personaje: el de los grandes empresarios y los sujetos emprendedores, tan importantes – como señala George Ritzer (2000) - para un entorno de capital como es el posmoderno.

Efectivamente, es frecuente la aparición de hombres que recrean la vida de grandes magnates de los negocios, la mayoría de ellos de nacionalidad estadounidense. La trama de estas obras se centra con frecuencia en los comienzos y las dificultades a las que se enfrentan y a los grandes problemas que les ralentizan el desarrollo de las ideas que conciben.

En el fondo, el programa de estas obras manifiesta la trascendencia del capitalismo sobre la sociedad posmoderna, circunstancia ésta que es evidente en la determinación de la elección de la trama, que se realiza sobre aquellos que están vinculados al desarrollo de la economía. El tratamiento de estos individuos presenta una estructura semejante a la de los héroes, puesto que se incluyen en un entorno social en el que el triunfo se mide con frecuencia en términos económicos.

Los empresarios y los hombres de negocios reflejados destacan por su tremendo dinamismo y su simpatía, lo que puede relacionarse con la referencias manifestadas por Lipovetsky sobre la necesidad de que los triunfadores de la posmodernidad deban ser agradables. No se amilanan ante ninguna circunstancia o persona adversa, por lo que pueden desarrollar su actuación sin perder casi nunca la sonrisa.

Se trata de personas afables y enérgicas, que manifiestan una gran seguridad en sí mismos y en aquellas acciones que llevan a cabo. La fiabilidad de este tipo de héroe en la validez de sus métodos parece vinculada al éxito final de éste, que se convierte así en un auténtico visionario capaz de mantener la fe por

encima de todos aquellos que no comprenden o se oponen a la realización de sus ideas.

En algunas ocasiones, en la encarnación de estos tipos destaca su carácter excéntrico e insólito, como si la insistencia en estos rasgos permitiese pensar en la manifestación de una personalidad que está por encima de lo corriente en cualquier aspecto. Los empresarios a los que se alude en las obras filmicas son triunfadores, hombres de una compleja personalidad y una decisión férrea, que recrean la vida de personas reales y conocidas del mundo de los negocios.

Esta concepción de los empresarios y magnates está presente en obras como *El aviador* (Martin Scorsese, 2004), que recrea parte de la vida del famoso y excéntrico industrial norteamericano Howard Hugues, la citada *Tucker: un hombre y su sueño*, o *El gran salto* (Joel Coen, 1994), en la que son manifiestas muchas de las características a las que se ha hecho referencia.

Por otro lado, existen una gran cantidad de investigadores de la posmodernidad que centran su trabajo en la relación que existe entre los medios de masas y la sociedad destacada. Así, autores como Vattimo (1998) o González Requena (1999), destacan la interrelación manifiesta entre la esfera de la comunicación y los individuos que consumen sus productos.

El cine refleja las prácticas y las tendencias de estos sistemas, por lo que la aparición de personajes ubicados en estos entornos y desempeñando tareas propias del periodismo se convierten en un elemento representativo de las filmografías posmodernas.

Sobre el personaje se muestran fundamentalmente dos perspectivas encontradas. Por un lado, existen historias protagonizadas por individuos cuya actitud ante el trabajo y la vida en general aparece determinada por las sinergias de los lugares en los que trabajan, en los que se produce una peligrosa

combinación entre la necesidad de audiencia o de público, los conflictos de intereses y la seducción del poder sobre la opinión pública.

Los personajes reflejan en sus acciones la mezquindad propia del mundo en el que desempeñan su labor, conformado por una mixtura de frivolidad e hipocresía, ambición, falta de ética y escrúpulos, como manifiesta el director del Daily Bugle en *Spiderman* (Sam Raimi, 2002), capaz de inventarse historias y noticias para aumentar la tirada del periódico.

Frente a este tipo de profesional del medio, surgen otros apasionados por la verdad y el buen hacer en su trabajo. En este caso, la película está protagonizada por periodistas envueltos por los procesos destacados en el tipo anterior, a los que se enfrentan en el intento de ejercer de forma digna su profesión.

Si en el primer caso la vinculación con la posmodernidad aparece fundamentalmente en el carácter hipócrita y en la búsqueda de rendimiento económico por encima de cualquier cosa, quienes se enfrentan al modo de hacer establecido reflejan en gran medida algunas de las circunstancias fundamentales propias del carácter destacado sobre los ciudadanos posmodernos en el primer capítulo de esta investigación. Se trata de seres solitarios, desencantados y escépticos, perdidos en las rutinas de un trabajo que constituye la ilusión de su vida, pero que entienden corrupto. Ésta es la esencia del personaje interpretado por Clint Eastwood en *Ejecución inminente* (Clint Eastwood, 1998).

Esta misma dicotomía en la forma de desempeñar su tarea aparece en otro de los tipos principales en el cine posmoderno, que reúne con frecuencia características estereotipadas en torno a la figura de los agentes y cuerpos de seguridad del estado.

Como ocurre con los políticos, al tratarse de una profesión vinculada a una organización social, queda denostada por la falta de fe de los ciudadanos en sus

instituciones básicas. La policía se encuentra poco valorada, como demuestran todas aquellas obras que ofrecen una imagen estereotipada y simple de los ciudadanos que desempeñan estas tareas. Así ocurre por ejemplo con las imágenes presentadas en películas como *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003; 2004), *Asesinos Natos* (Oliver Stone, 1994) o *Airbag* (Juanma Bajo Ulloa, 1997). En este último caso se hace referencia a la Guardia Civil.

Como se ha especificado, de nuevo es frecuente la existencia de un par enfrentado de personajes, que oscilan entre quienes reflejan la corrupción del sistema y la hipocresía de su trabajo –policías como el inspector interpretado por Denzel Washington en *Training Day* (Antoine Fuqua, 2001)- y aquellos hombres desencantados por el conocimiento de esta realidad. Éstos últimos intentan desempeñar su tarea limitados por un sistema poco eficaz en el que existen escasas personas que crean, por lo que de nuevo es frecuente la aparición del desencanto.

La falta de operatividad de los medios de los que disponen induce a estos hombres de escasa fe en la validez de su trabajo a adoptar medidas y ejercer acciones poco ortodoxas. Es frecuente así la aparición de un gran número de películas que relatan la historia de un policía que resuelve los casos haciendo uso de su fuerza bruta o de su habilidad con las armas de fuego. Se caracterizan además por su aislamiento y soledad (normalmente están en pleno proceso de separación matrimonial o de ruptura), la mala fama entre sus compañeros, su propensión hacia la violencia, su apariencia física descuidada y su eficacia. Estas características del personaje se repiten constantemente en películas como *El último boy scout* (Tony Scout, 1991), *La jungla de cristal* (John McTiernan, 1988), *Arma letal* (Richard Donner, 1987), *Harry el sucio* (Don Siegel, 1971), *Shaft* (Gordon Parks, 1971), y otras muchas producciones más recientes. Esta forma de concebir a los protagonistas se convierte en un estereotipo de un modelo concreto

de producción filmica ironizado y puesto de manifiesto en *El último gran héroe* (John McTiernan, 1993), como ya se ha señalado anteriormente.

Frente a estos hombres, se ofrecen personajes alternativos relacionados con el mundo de la delincuencia, involucrados en la necesidad de obtener capital y en la violencia. En muchas ocasiones se trata de personas que nacen en barrios periféricos o en los suburbios de las grandes ciudades, en bolsas de pobreza, con una infancia difícil.

El método de acción para la obtención de riqueza se centra en el crimen, lo que permite vincularlos por dos motivos paralelos. En primer lugar, la película puede llevar a cabo una puesta en escena de acciones espectaculares y deslumbrantes para el espectador, repletas de efectos especiales⁹⁴.

Por otro lado, las razones por las que estos personajes optan por este tipo de acción se encuentran en la línea de pensamiento de aquellos investigadores que, como Lipovetsky (2003), destacan la aparición en la época señalada de procedimientos radicalizados entre quienes se encuentran lejos de alcanzar el mundo de posibilidades y comodidades que les rodea.

En el epígrafe sobre el triunfo del mal entre los personajes se hace referencia a la diferencia de tratamiento que existe en el planteamiento de estos hombres en el cine posmoderno. Efectivamente, se relatan las acciones al margen de la ley de seres que despiertan afecto en el aforo que los contempla, ya sea por la simpatía y el desenfado con el que naturalizan sus acciones, o por el alarde de poder y eficacia con el que las ejecutan.

Muchos directores de cine contemporáneos han elegido este tipo de impronta en la determinación de aquellos que protagonizan sus acciones. Kenneth von Gunden (1991) destaca entre otros a Steven Spielberg y a Francis Ford

⁹⁴ Este aspecto del relato se estudia con mayor detalle en el epígrafe 3.6.3. *La puesta en escena de la posmodernidad cinematográfica*.

Coppola. En ambos casos, los realizadores han realizado películas protagonizada por delincuentes con los que resulta muy sencillo identificarse y sentir aprecio. Así, ocurre por ejemplo con los ineptos personajes principales de *Loca Evasión* (Steven Spielberg, 1974) o con el terrible magnetismo de poder y fuerza que despierta Al Pacino en *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972).

Por último, es necesario hacer referencia a quienes se sitúan en la confusa línea que separa estos dos bandos citados, entre la delincuencia y la justicia, y que en ocasiones participan por igual de uno y de otro: los abogados. De nuevo es posible distinguir una dicotomía semejante a la realizada en torno a la policía o a los periodistas, a partir de la corrupción y el lucro de las herramientas a su alcance o del planteamiento de su trabajo bajo un prisma de mayor objetividad.

Ésta es la profesión que elige Taylor Hackford para representar al demonio (Al Pacino) en *Pactar con el diablo* (1997). El abogado de éxito profesional debe necesariamente introducir en su actuación la falta de escrúpulos y de remordimientos. Cualquier método es válido si permite la consecución de sus objetivos. La vida de estos hombres representados se convierte en un auténtico acuerdo con Satanás, a quien entregan su alma y sus principios.

Todos estos tipos nombrados hasta ahora suponen algunos de los hombres fundamentales con los que el relato posmoderno construye los parámetros de su narración. Para el espectador, la determinación de todos ellos encuentra en los sucesos que experimentan el rango apropiado a partir del cual entender el universo que les es propio.

3.5. Los sucesos

En este epígrafe se atiende a la trascendencia de las consecuencias de la posmodernidad sobre la configuración de los sucesos de la narrativa cinematográfica. Por un lado, el cine satisface la necesidad de los individuos

posmodernos que requieren grandes dosis de acción, con la que pueden deleitarse contemplando el espectáculo generado a partir de las herramientas de la imagen y el sonido. La violencia se convierte en una manera de provocar el deleite de los espectadores.

Lo espectacular es una manifestación paralela a lo propiamente narrativo, pues es lo atractivo de la imagen lo que en ese momento ocupa la atención de lo proyectado. Los sucesos ven disminuidos su interés a partir de este planteamiento, y como resultado también del proceso de personalización posmoderno, como podrá comprobarse en los apartados que siguen.

Por otro lado, los hechos del personaje en el entorno destacado puede también manifestar vínculos concretos con algunos de los planteamientos expuestos en la filosofía de Friederick Nietzsche, sobre todo en *Así habló Zaratustra* (2000). Términos como la *voluntad de poder* y la *trascendencia* son de esta forma necesarios para la reflexión en torno a las particularidades de los sucesos en la época a la que se hace referencia.

3.5.1. La voluntad de poder y la trascendencia

Muchos de los personajes que participan en las diégesis planteadas en el cine posmoderno son partícipes de la crisis en el espíritu general de la sociedad en la que viven. De esta situación deviene un estado del hombre que sufre el trance de la desaparición de los valores y las guías que le permitían dirigir su vida.

En algunas de las obras citadas en este epígrafe existe una voluntad de trascender esta situación. La concepción del individuo en torno a este asunto es compleja y necesita de una explicación rigurosa para comprender el desarrollo del proceso en su conjunto.

A menudo el espectador se enfrenta a obras filmicas protagonizadas por personajes que por alguna circunstancia concreta han dejado de tener fe y han

perdido su esperanza. Estos seres atraviesan por un momento complejo de sus vidas que los sitúan ante la duda y la descreencia de todo lo que formaba parte de su universo particular de interpretación del mundo. Es la crisis de los grandes valores a la que hace referencia Lyotard.

Éste es un tema que el cine refleja de forma constante. La pérdida de la fe tiene relación con un acontecimiento frustrante para el protagonista. Desde que se produce, a éste le resulta imposible guiar su vida por los mismos principios que hasta ese momento utiliza. Sin embargo, a partir de la necesidad de acudir a esos mismos valores que parecen no resultar válidos en un momento puntual, consigue superar otras limitaciones comprendiendo finalmente la trascendencia de esas ideas y el prisma equívoco por el que no supo comprender su verdadera dimensión.

Esta primera forma de consecución de una crisis de valores en el sujeto supone simplemente una transformación a nivel interpretativo de la conciencia del personaje para enfrentarse al entendimiento y la importancia de aquello sobre lo que fundamentaba su vida y que, a partir de los sucesos que devienen, consigue recuperar.

Es frecuente así la aparición de personajes que han sido sacerdotes y que pierden la fe debido a un acontecimiento que ha marcado su vida. Le ocurre a Jacob Fuller (Harvey Keitel) en *Abierto hasta el amanecer* (Robert Rodríguez, 1996) o a Gram Hess (Mel Gibson) en *Señales* (M. Night Shyamalan, 2002), en ambos casos debido a la muerte de su esposa en un accidente de tráfico. Los sucesos que se desarrollan a continuación en la vida de ambos tras el accidente les provocan una reconversión hacia las ideas de su fe perdida.

Existen sin embargo otras determinaciones que pueden surgir en torno a las mismas circunstancias destacadas. En otras obras filmicas, las crisis y los estados de confusión no se desarrollan en torno a la creencia en unos valores

perdidos y que parecen la única forma posible de guiar su vida, sino que el resultado del proceso es otro muy distinto, que le lleva a cambiar su concepción e interpretación del mundo.

Efectivamente, en ocasiones el hombre se enfrenta -a partir de unas causas que pueden tener distinto origen- a esa misma situación de frustración y sensaciones confusas que han sido señaladas en el caso anterior. Sin embargo, esta vez el personaje comienza a superar ese estado con la ratificación de la falsedad de los principios que hasta ese momento guiaban su existencia. No se asiste ya a una crisis de fe en una idea determinada, sino a la negación de la validez de ese principio.

El protagonista se enfrenta a un verdadero desierto que sólo le es posible atravesar a partir del conocimiento de su propia identidad personal. Esta forma de abordar el tema encuentra sus raíces en las ideas de Friederick Nietzsche en torno al *superhombre* y a la *voluntad de poder*. El filósofo alemán señala en *Así habló Zaratustra* la necesidad intrínseca al ser humano de buscar la trascendencia y la reconversión de su actitud fundamental para guiar su vida. Esto supone la llegada a una nueva dimensión del personaje en la que es consciente de su libertad y de su posición en el mundo.

La crisis de valores es entendida, desde esta perspectiva, como una forma de evidenciar la falsedad y la hipocresía que envuelven a esas mismas ideas que determinaban la existencia del hombre. Aquello que parecía guiar al ser humano era sólo un reflejo de la proyección de las reglas que él mismo había inventado y que en este momento carecen ya de sentido y sirven tan sólo como una forma de encarcelar sus objetivos y sus deseos. Éste es el método para que el individuo abandone el lugar de alienación al que se había sometido.

Las dos interpretaciones ofrecidas como respuesta a la crisis no están exentas de elementos conflictivos. El resultado del primero de los procesos

muestra a un personaje que es incapaz de comprender las ideas que guían su vida, por lo que deviene en un estado de crisis. En el segundo caso, es el olvido del valor de la necesidad de la propia trascendencia lo que provoca ese estado.

En el primer momento señalado, se deposita su esperanza en la recuperación de la posición de los valores. En cambio, en el segundo modo de interpretación puesto de manifiesto, el objetivo es la aparición de un nuevo sentido que guíe su experiencia vital y que reside, fundamentalmente, en el propio conocimiento del hombre sobre su propia naturaleza extendida.

Éste es el caso de los integrantes del grupo formado por Brad Pitt y Edward Norton en *El club de la lucha* (David Fincher, 1999). Los hombres que participan de las acciones que se llevan a cabo, en las peleas, en los robos y las actividades de amenaza o sabotaje encuentran en el peligro y en la violencia una forma de conocerse a sí mismos y experimentar otras sensaciones en su vida. Éstos son los nuevos valores que les sirven para guiar su existencia.

En muchas ocasiones, las actuaciones realizadas por los personajes que se encuentran en una fase de reordenación de los principios conforme a los cuales guiar su modo de vida se relacionan con actividades destructivas. El sabotaje y la violencia se convierten en una forma de atentar contra la organización social de un estado al que consideran responsable de la alineación a la que se ven abocados. La destrucción es la manera de que la humanidad en su conjunto consiga la oportunidad de empezar de nuevo.

En la última película citada, el objetivo prioritario de los protagonistas consiste en el colapso económico mundial. La organización formada pretende hacer que los ciudadanos tengan de nuevo la oportunidad de vivir en armonía con la naturaleza y de reencontrarse a sí mismos. Por este motivo, explotan bombas en todos aquellos edificios en los que se encuentran datos referidos a cuentas bancarias, tarjetas de crédito y deudas.

De forma similar, Serpiente Plissken (Kurt Russell) logra la vuelta a un estado natural del hombre al propiciar la pérdida del suministro eléctrico que permite el mantenimiento de la organización de la sociedad. Esto ocurre en el final de *Rescate en Los Ángeles* (John Carpenter, 1996).

En cambio, los protagonistas de *Buscando mi destino* (Dennis Hopper, 1969) pretenden encontrar su lugar en el mundo dejando de lado los convencionalismos sociales de la América profunda que les rodea y les intenta someter. Sin violencia, los dos moteros buscan la introspección para acercarse a su verdadera naturaleza en un viaje que les lleva a la muerte y la pérdida de todos sus anhelos.

Con el enfrentamiento a sus propios miedos y a todo aquello que impide la voluntad de trascenderse a sí mismo, las acciones del personaje se convierten en una búsqueda de su propia interioridad.

3.5.2. La desdiferenciación del suceso

Al hacer referencia a la sociedad posmoderna, son muchos los investigadores que centran su visión de la época sobre las circunstancias que los vinculan a la confusión y la pérdida de referentes conforme a los cuales determinar su modo de actuación y dirigir de forma potencial su vida. Este estado del hombre afecta a sus acciones y se manifiesta en el modo de determinar su labor.

La crisis de valores, creencias e ideologías que se desarrolla durante el siglo XX traslada al ciudadano a una situación de indiferencia, soledad y desconcierto. La narrativa cinematográfica posmoderna refleja en el relato esta misma estructura condicionante sobre los sucesos, las acciones y los acontecimientos en torno a los sujetos que protagonizan sus historias.

De esta forma, el cine refleja en el modo y el tipo de actuación de los protagonistas principalmente características similares a las señaladas por los teóricos en la relación entre el sujeto y la época constatada. El desconcierto se convierte así en la fórmula que aclara el devenir generalizado de las acciones en el proceso de gestación del relato.

Los individuos se comportan como si su forma de actuar no se atuviese a principios claros destacados, puesto que estas mismas variables carecen ya de la validez necesaria para constatarse como elementos sobre los que determinar su modo de hacer las cosas y comportarse.

Al aplicar este tipo de razonamiento sobre los elementos que conforman la narrativa cinematográfica surgen reflexiones interesantes en torno a las relaciones y al funcionamiento de estos componentes. Efectivamente, una de las características que mayor atención requiere en torno a la influencia de la posmodernidad en la concepción de los sucesos es el desplazamiento de las funciones y la ruptura de los límites que desdibujan las cualidades de las acciones y los acontecimientos. Ambos entremezclan su configuración conjunta en un proceso esquizofrénico de juego constante del relato que ofrece una apariencia confusa sobre todo lo que se muestra en pantalla.

Las acciones llevadas a cabo por el sujeto son, en realidad, manifestaciones de los sucesos que él mismo sufre. Las características propias de cada uno de estos elementos definidos en los manuales de narrativa pierden su entidad fundamental en el desarrollo del proceso en su conjunto. Aquello que ejecuta es una muestra de lo que en realidad sufre, puesto que lo realiza porque de alguna manera una instancia superior a él tiene la capacidad para obligarlo, de forma consciente o no, a llevarlas a cabo.

Lo más interesante de esta perspectiva surge cuando la estructura paralela al condicionamiento de estas manifestaciones aparece alejada de la consciencia

del sujeto que las produce y las sufre. En este caso concreto, el hombre lleva a cabo acciones que en realidad son la manifestación de la actividad de un ente superior a él, por lo que es más propio dentro de los parámetros de la narrativa cinematográfica referirse a ellas como acontecimientos. Esta forma de concebir la actuación de los sujetos constituye la manifestación de la debilidad del personaje que está supeditado a la manipulación de sus acciones y al condicionamiento de sus decisiones personales.

Esta interpretación de los elementos del relato es mostrada de forma clara en *Matrix* (Andy Wachowski; Larry Wachowski, 1998). Esta obra centra su argumento en la existencia de un sistema informático que somete al hombre. Matrix es una máquina compleja que utiliza a los seres humanos como fuente de energía. Para ello, construye en su mente una imagen virtual de un mundo ficticio. Por este motivo, la experiencia vital de los hombres se basa en una gran simulación determinada a partir de los fragmentos conocidos, en un entorno que en realidad no existe pero al que interpretan como el verdadero.

En el desarrollo peculiar de la diégesis que envuelve a estas acciones es posible hacer referencia a un conjunto de temas específicos que pueden recibir un tratamiento adecuado a partir de la manifestación de las peculiaridades de los sucesos a los que se ha hecho referencia. Los seres que protagonizan o sufren la acción de la obra filmica se sitúan en un contexto determinado por alguna forma de opresión que les impide el desarrollo de su proyección personal de forma adecuada a su propia visión del mundo.

Los personajes adquieren una impronta de dominio y dependencia por algo que es exterior a ellos y que determina su actuación. La realidad a la que se enfrentan no es la percepción real, sino que reciben una imagen de la misma tergiversada. La confusión y la falta de valores sobre los que fundamentar su vida

provocan consecuentemente la ausencia de criterio para determinar la autonomía de sus acciones. Se trata, en este caso, de seres fácilmente manipulables.

En la película citada, Neo (Keanu Reeves), es representado en su estado inicial a través de un conjunto de elementos que lo configuran ante el espectador como un ser anodino y gris, desesperado. La primera vez que aparece en pantalla está dormido frente al ordenador, aislado del mundo que lo rodea por unos auriculares por los que escucha música. Vive solo, en un pequeño apartamento desordenado. Trabaja en una empresa de software donde posee un despacho que no es sino un pequeño habitáculo sin decoración alguna, totalmente impersonal y vacío. En sus diálogos con los demás expresa la inquietud que siente por su incapacidad para distinguir el sueño de la realidad. La incertidumbre le provoca una esquizofrenia progresiva. Neo se siente cada vez más atrapado por un sentimiento de perplejidad permanente. Su mayor estado de confusión se produce cuando conoce a Morfeo, (Lauren Fishburne), que le muestra cómo el mundo que está puesto ante sus ojos aparece para ocultarle la verdad de su condición: “*Que eres un esclavo, Neo*”.⁹⁵

En la responsabilidad de la alteración de la decisión de los sujetos pueden encontrarse múltiples agentes que en muchas ocasiones suponen el traslado a la pantalla de problemas reales del mundo. Así son exhibidos ante el espectador de una forma más o menos encubierta, como señala Jameson respecto a películas como *Vidiodrome* (David Cronenberg, 1983).

Las empresas y corporaciones multinacionales se convierten con frecuencia en los responsables de este cambio perverso en el origen y la

⁹⁵ La simulación de lo real está presente en la obra del autor posmoderno Jean Baudrillard. De hecho, la expresión “*desierto de lo real*” aparece tanto en *Cultura y simulacro* (1988) como en *El crimen perfecto* (1996). Para el investigador francés, ante la desaparición de lo real, sólo es posible atender a la simulación. En esa misma línea de pensamiento se sitúa Nietzsche, especialmente en el *Crepúsculo de los ídolos* (2001).

determinación de la acción de los sujetos de la obra filmica. A menudo, son estas organizaciones las que llevan a cabo las resoluciones necesarias para influir sobre la acción, por lo que finalmente queda de manifiesto la vinculación que existe entre esta circunstancia y cualidades del sistema capitalista. El dinero se convierte en la razón a partir de la cual se inicia el proceso que afecta a los personajes.

Sin embargo, aunque la búsqueda de capital se convierte en uno de los elementos representados en un mayor número de ocasiones, existen otros motivos que pueden afectar a la determinación de los sujetos, como el poder.

Dentro del complejo entramado posmoderno, la pérdida de fronteras entre la actividad y la pasividad de los individuos puede deber su razón de ser a la aparición de unos medios de comunicación que son capaces de generar una gran influencia en aquellos ciudadanos que los consultan.

Las empresas de este sector generan representaciones de todo aquello que los sujetos que los perciben entienden como la verdad. La televisión especialmente, como instrumento al que por antonomasia hacen referencia autores como González Requena (1999), es la creadora de mundos virtuales a los que se identifica con la propia realidad. Su grado de credibilidad y trascendencia de lo representado llega a tal extremo que sólo parece existir lo que se representa. En este caso particular, las acciones de los sujetos no sólo están manipuladas por los medios de comunicación, sino que en general se actúa para ellos. Se convierten en el factor determinante para decidir lo que existe y lo que no a través de su exhibición en pantalla. Por este motivo, cualquier acontecimiento debe tener representación televisiva para ser considerado importante. Es la realidad de lo representado, que diría Baudrillard (1983).

La televisión constituye hoy día la forma de que el sujeto individual tenga una ventana de acceso al mundo. Por lo tanto, es la simulación a través de sus

instrumentos lo que realmente le llega al hombre, por lo que la alteración de esas herramientas puede provocar la percepción de imágenes ficticias.

Sobre este tema referido a la manipulación y la falsedad que envuelve el mundo de los medios se rueda la película *El show de Truman* (Peter Weir, 1998). A través de la experiencia de la realización de un programa basado en el quehacer diario de un personaje se ponen de manifiesto las herramientas de la televisión para aumentar la cantidad de su audiencia. Truman (Jim Carrey) es un hombre que desconoce que todo aquello que le envuelve forma parte en realidad del decorado de un gran plató, por lo que vive engañado para que el público en general disfrute de la autenticidad de observar a alguien desde que nace, y en todas las situaciones de su vida. Todo aquello que puede hacer el personaje está en realidad preparado y planificado por el director del programa de forma que se puedan mostrar aquellos momentos que considerados más interesantes.

Las acciones de este personaje, como las de todos aquellos descritos en este apartado, pertenecen a esa dinámica de la desdiferenciación de esferas. A partir de esta característica se entiende que todo aquello que el sujeto lleva a cabo es en realidad una consecuencia de la realización de un suceso sobre él, que le obliga a actuar de forma inconsciente.

3.5.3. La pérdida de interés de los sucesos

En el epígrafe referido a los personajes en el cine posmoderno se ha hecho referencia a la disminución de la importancia de los sucesos sobre el interés de los estados psicológicos de los personajes.

Existe un complejo universo de conocimiento en torno a las estructuras y los programas desarrollados a lo largo de la historia del cine. El espectador retiene en su memoria un gran conjunto de datos sobre diégesis, historia y argumento. Esto le permite aventurar con facilidad, a partir de determinados parámetros, cuál

será el modo más probable en el que se va a resolver los planteamientos de cada filme concreto. Los sucesos no necesitan por tanto de una explicación exhaustiva en torno al modo en que se generan y desarrollan, puesto que en cierto modo el público ya ha tenido a través de su experiencia un contacto previo, de la intertextualidad a la que se refiere Julia Kristeva. (1978).

Frente a la emoción de la experiencia inédita del personaje clásico, el posmoderno realiza acciones de cualquier tipo de una forma totalmente natural, pues la resolución de estas actividades pertenecen al imaginario común sobre la capacidad de este tipo de individuo concreto, y por tanto el espectador ya confía en su validez para llevarlas a cabo.

Los sucesos, las acciones y los acontecimientos en este tipo de películas existen –son imprescindibles para la existencia de narración filmica - pero en la posmodernidad del cine se sitúan en ocasiones en un estamento en el que pierden su relevancia respecto al modo de hacer clásico, disminuyen la validez que tenían en sí mismas, en favor del desarrollo del estado del protagonista y de sus conflictos internos.

La época citada provoca que las acciones y los acontecimientos se sitúen en un lugar en el que se convierten en la base de la historia sobre la que se desarrolla otra serie de sucesos relacionados con la psicología del personaje. Existe de este modo una narración que funciona en dos niveles. Sobre el primero se lleva a cabo todo aquello que ya se conoce por su experiencia y puede proyectar con seguridad cuál será el resultado del proceso.

En el segundo nivel se atiende al mundo interior de los personajes y a los problemas que manifiestan, a la complejidad del individuo y a sus frustraciones y sus miedos.

En *El espantatiburones* (Vicky Jonson; Bibo Bergeron; Rob Letterman, 2004), Lenny es un poderoso tiburón miembro de la familia que gobierna como

una organización criminal el mundo acuático. Sin embargo, su naturaleza le aparta del asesino sin escrúpulos en el que su padre quiere convertirlo. Sobre este problema personal se determina una de las líneas fundamentales del argumento, como ocurre también en la película de animación *Homigaz* (Eric Darnell; Tim Jonson, 1998), en este caso con el personaje incomprendido de Z.

En estos casos, la fundamentación de la diégesis y los motivos para la realización de los personajes se obtienen, principalmente, de su complejo mundo interior y de la definición y el conflicto de sus peculiaridades básicas.

3.5.4. La importancia de la acción violenta

La producción cinematográfica posmoderna refleja contrasentidos similares a los que se producen en el comportamiento general de una sociedad determinada por las características y circunstancias de la época a la que se hace referencia. De esta forma, la narrativa cinematográfica se involucra y refleja, a través de los sucesos, los excesos y las peculiaridades de los individuos particulares de este momento histórico.

Por un lado, el cine se convierte en una forma ideal de satisfacer los gustos y las demandas de aquellos individuos que requieren métodos espectaculares de emoción y violencia. Efectivamente, la pantalla permite al espectador someterse a un proceso que se formula sobre la búsqueda de la satisfacción de estos deseos. Lipovetsky (2003) señala el origen de estos requerimientos en la propia determinación del sujeto contemporáneo, buscador de procesos *hard*, emocionantes y controlados, en los que el desarrollo de una actividad no implica necesariamente la posible aparición de consecuencias para el individuo.

La producción fílmica aparece así como una oportunidad de satisfacer las necesidades de este tipo de emociones, lo que explica en cierto modo la proliferación de obras cuyo argumento se resuelve básicamente a partir de la

consecución de acciones violentas. Desde finales de los años 70, y sobre todo con la entrada de la década de los 80, existe un desarrollo sin precedentes en el estreno de películas de este género, en el que existen directores especializados, como Tony Scott o John McTiernan, y un gran número de actores que centran su carrera en obras de este tipo. Así ocurre con Sylvester Stallone, Arnold Swazzenegger, o Jean-Claude Van Damme, entre otros.

Este aspecto particular de esta clase de producciones es destacado por Andrew Darley (2002), que señala el aumento de la importancia de loespectacular frente a lo narrativo.

El relato de estos productos se transforma al servicio de la exhibición y la espectacularidad de los sucesos. La historia es simplemente un planteamiento de una situación en la que normalmente se muestra un problema que el personaje puede resolver únicamente mediante el empleo de la acción violenta a la que, por tanto, se muestra inexcusablemente abocado.

El contexto de fondo se inspira con frecuencia en ámbitos marginales y bolsas de pobreza, señalados por algunos sociólogos de la posmodernidad como Lipovetsky, como el espacio determinante para la proliferación de individuos que determinan toda su forma de proceder en lo brutal y el crimen.

Muchos investigadores relacionados hacen referencia al aumento de la cantidad de actos violentos que son llevados a cabo, sin embargo, por un número menor de personas. La ejecución de este tipo de acciones se manifiesta de una forma más cruda y descarnada. Se consideran los resultados de las controversias suscitadas por una sociedad que parece fundamentada en la tolerancia y la igualdad y permite la aparición de guetos y de pobreza. Se genera así el conflicto en el proceso de socialización en aquellos individuos incitados al consumo hedonista y que no tienen otro medio de legitimar su valor y su identidad.

La expresión extrema del proceso se muestra en el sinsentido de actos concretos llevados a cabo por estos delincuentes que practican atracos improvisados, con grandes dosis de riesgo y agresiones, y una mínima posibilidad de obtener cantidades importantes de dinero. Para estos hombres sin esperanza la violencia aparece como la única vía posible para sobrevivir.

La elección de este tipo de acciones como única posibilidad para lo individuos marginales aparece como uno de los temas favoritos en muchos directores actuales. Algunos de ellos, señalados por Von Gunden (1991) como realizadores posmodernos, ofrecen historias de acciones crudas y descarnadas llevadas a cabo por estos personajes marginales que utilizan su fuerza para conseguir aquellos placeres que se ofertan en una sociedad cuya piedra angular se centra en el consumo.

Éste es el caso de Tony Montana (Al Pacino), un inmigrante cubano exiliado a Miami que busca el enriquecimiento mediante el tráfico de drogas. La obsesión de este delincuente es conquistar el mundo, algo que la película ejemplifica con la introducción en el escenario de su casa, mediante la colocación de un letrero de neón donde se puede leer literalmente *“el mundo es tuyo”*. La aparición de este elemento en el espacio traslada al espectador a una configuración específicamente posmoderna. No sólo por las acciones del personaje y la caracterización de éste, sino por el uso de una frase que Pacino lee en un globo publicitario, y la materialización de ésta mediante luces de neón⁹⁶.

Sin embargo, la vinculación de la violencia al desarrollo de productos cinematográficos no debe justificarse únicamente por las razones expuestas. Existen obras en las que la aparición de este tipo de acciones y acontecimientos

⁹⁶ La relación que existe entre la posmodernidad y la publicidad está analizada en el primer capítulo de esta investigación. A la importancia de las luces de neón se hace referencia en el epígrafe referido al espacio posmoderno en el capítulo tres.

responde a las circunstancias de otras características de la época a la que se hace referencia. De forma contraria al momento descrito, el desarrollo de esta forma de actuar en el cine clásico se vincula necesariamente a algún tipo de justificación enraizada en las costumbres y creencias de la sociedad. Los personajes llevan a cabo sus acciones amparados en su derecho reconocido al honor o a la venganza.

La posmodernidad cinematográfica declina la necesidad de que exista una justificación de fondo que permita la consecución de este tipo de actos que ennoblezcan la tarea de los personajes. La violencia es un recurso que se valora en sí mismo, sin necesidad de contemplar motivo o causa que la origine. Existe un gran número de personajes a los que su empleo les resulta placentero. Se convierte en una forma de sentir emociones.

Von Gunden (1991) ha señalado la influencia de directores como Stanley Kubrick en la narración de los realizadores posmodernos, especialmente con la película *La naranja mecánica*, (1971). En este caso en concreto, el gusto por lo que los personajes llaman “*sesiones de ultraviolencia*” se convierte en un modo de interpretación y ejecución de la acción que encuentra su reflejo en muchos autores contemporáneos. Alex (Malcolm McDowell) y sus compañeros de fechorías ofrecen un comportamiento muy similar al que años después reflejan filmografías como la de Oliver Stone – sobre todo en *Asesinos natos* (1994) - o de Quentin Tarantino –con *Reservoir Dogs* (1992) o *Kill Bill* (2003; 2004) por ejemplo-.

La crueldad que acarrearán sus actuaciones no tienen sentido en un mundo donde el individuo tiene más importancia reconocida que el grupo. Puede parecer contradictoria la existencia de este tipo de hechos en estamentos marginales frente al proceso señalado de disminución de la beligerancia individual, aunque no deja de ser en cierto modo una consecuencia de esta última. El cine, tanto en su

espectacularidad como en el reflejo de la sociedad, convierte la violencia en una de las manifestaciones fundamentales de sus acciones.

3.6. El discurso posmoderno

Hasta este momento, se han mencionado diferentes aspectos en torno a los cuales opera la interrelación entre la narración, el relato, las instancias narrativas y la época posmoderna. Sin embargo, es necesario añadir a esta lista las circunstancias que se modifican en torno al discurso cinematográfico y sus componentes: el espacio, el tiempo y la puesta en escena.

La posmodernidad cinematográfica corresponde a un momento del medio fílmico en el que éste está plenamente instaurado en el inconsciente colectivo de los espectadores. Tras un siglo de representación en las salas, los individuos poseen un elevado conocimiento de su lenguaje, de tal forma que les es posible reconocer con facilidad el significado de los procedimientos llevados a cabo sobre la pantalla.

Es frecuente que estos usos de la puesta en escena estén relacionados con la concepción y la estructura manifiesta del espacio y el tiempo fílmicos. Efectivamente, la riqueza y la variedad de significados que posibilitan las herramientas aumentan en una época donde se asume el conocimiento del público de los recursos de la historia.

Esta circunstancia destacada se incrementa además con la introducción de nuevas tecnologías en los procesos de creación. Muchos investigadores, como Lyotard (1998), destacan un estado de desarrollo permanente del progreso tecnológico. Este hecho, aplicado al mundo del cine supone la aparición de grandes posibilidades en torno a las herramientas de expresión.

Independientemente de los procedimientos empleados, lo que más debe reclamar la atención del investigador es la aparición de concepciones temporales y

espaciales diferentes en su presentación al espectador. Éste ya no necesita de una exposición tan explícita en la localización espaciotemporal de la historia, ni de explicaciones tan específicas en los cambios operados sobre estas variables.

En los epígrafes que siguen a continuación se va a proceder al análisis de los cambios más significativos del discurso, tanto en las dimensiones de su espacio y su tiempo, como en lo que a la puesta en escena se refiere.

3.6.1. El tiempo de la posmodernidad cinematográfica

El tiempo de la narración fílmica se convierte en uno de los elementos fundamentales para el análisis de la incidencia y el cambio provocado por la posmodernidad en el relato fílmico.

Existen numerosos investigadores que hacen referencia en sus teorías a los planteamientos y la concepción de este concepto en la época destacada. En distintas circunstancias, resulta sencillo encontrar proximidad entre el desarrollo de estas ideas y el modo de manifestación de este elemento del discurso.

La imposibilidad de atender a la época temporal recreada por las obras, el sentido de permanencia de los sucesos de la historia, o la concepción de la nostalgia en los programas narrativos contemporáneos son algunas de las circunstancias esenciales sobre los que resulta necesario reflexionar.

3.6.1.1. La nostalgia

Sobre este campo de investigación existen numerosas definiciones que están indudablemente vinculadas a la aparición de una melancolía que se extiende a todos los entresijos del entorno. El relato contemporáneo transmite una historia que sumerge a todos sus componentes de forma genérica en lo que se convierte en una narración desde la añoranza. El rastro de esta manifestación intrínseca puede encontrarse en cada uno de los elementos del proceso narrativo de forma

individual, aunque es la concepción general del tiempo lo que interesa en este epígrafe, puesto que su expresión particular no tendría sentido si el mecanismo no fuera extrapolable a la obra entendida como un todo.

Efectivamente, el conjunto no se deriva simplemente de la elección de una diégesis específica configurada en torno a una época o un momento histórico que ya ha concluido. El imaginario cinematográfico en general, desde los comienzos de las primeras producciones filmicas, siempre ha recurrido de forma más o menos constante al relato de sucesos reales o no, que se ambientan en el contexto histórico del pasado del hombre. Sin embargo, la añoranza no depende de forma explícita de la elección del tema en sí mismo, sino de la relación con el resto de los elementos del relato. El cine contemporáneo aborda esos mismos hechos, empleando una diégesis similar, pero utilizando una perspectiva distinta.

La historia se narra, fundamentalmente, desde la dimensión de la tristeza y la pérdida. Cuando la narrativa clásica ofrece una obra determinada en un hecho o una época puntual de la historia de la humanidad, lo hace acercando al espectador a la diégesis como si se realizara un salto atrás en el tiempo. El espectador es trasladado a ese momento que se narra como individuo privilegiado de un período anterior al que se tiene acceso, como si el cine fuera una especie de máquina del tiempo capaz de viajar al momento que se proponga.

Sin embargo, la posmodernidad recrea ese mismo ambiente con la sensación implícita de que se trata de un momento acabado, de unos hechos que terminaron y que jamás volverán a tener lugar. El relato posmoderno ratifica un cambio de paradigma desde la pena por los sucesos a los que se les tiene una añoranza que en muchas ocasiones manifiestan los mismos personajes que participan en la historia. En este último caso resulta interesante la película de Edgard Zwick, *El último samurai* (2003), en la que un militar norteamericano Nathan Algren (Tom Cruise) aprende a vivir como un samurai en el momento en

el que éstos han comenzado su declive, incapaces de adaptarse a las nuevas transformaciones que suponen la llegada de la modernidad y el progreso a Japón. El espectador es testigo, a través del punto de vista del señor Algren, de la valía de estos guerreros y del fin de los mismos, y de su época.

Sin embargo, el mecanismo de la nostalgia no tiene por qué basarse únicamente en la contemplación de sucesos vinculados a hechos históricos reconocidos. Fredric Jameson (1999) destaca otras formas de manifestación de esta característica que se fragua a partir de la añoranza de vivencias del propio espectador con un universo diegético audiovisual que tiene ya cierta andadura histórica.

Ésta es una de las características que también destaca Kenneth Von Gunden (1991) sobre la construcción de los relatos en el cine del que se ocupa esta investigación. El autor norteamericano resalta esta peculiaridad como un rasgo común a autores como Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, Martin Scorsese, Brian de Palma o George Lucas.

Estos hombres presentan historias que son el resultado de su propio contacto con todos aquellos productos que en diferentes formatos supusieron las aventuras a las que tuvieron acceso en su juventud. La nostalgia a la que se hace referencia recrea ese mismo universo a partir de la interpretación particular de cada una de sus experiencias con la historia, que ha sido transformada sobre su criterio y sus gustos particulares.

Un ejemplo paradigmático en este sentido es el de la saga de George Lucas: *La guerra de las galaxias*. Jameson se refiere a las películas de Lucas como filmes posmodernos a partir de su capacidad para recrear ese universo diegético y los recuerdos del espectador en torno a otros productos televisivos que consumían años atrás. En este caso en concreto, la obra remite a todas aquellas series televisivas de carácter fantástico, como *Flash Gordon* (1954).

American Graffiti (George Lucas, 1973), representa un desarrollo de la nostalgia de modo diferente. En este sentido, la añoranza se deriva de la pérdida de una época concreta que es recreada por la película, y no de una experiencia de visionado como en el caso anterior. De esta misma forma, es necesario hacer referencia al modo de funcionamiento y construcción de la historia en *Regreso al futuro* (Robert Zemeckis, 1985) o *Peggy Sue se casó* (Francis Ford Coppola, 1986).

La posmodernidad cinematográfica opera más que como un testigo de lo acaecido, como un recuerdo que ayuda a revivir los acontecimientos del pasado en la memoria. A esta determinación respecto al tiempo pueden contribuir en cierta medida todos los componentes del relato.

En el caso de Steven Spielberg, él mismo remite a la experiencia personal de su juventud para la realización de sus películas. Así lo señala el director norteamericano en el caso de *E.T., el extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982), en unas declaraciones recogidas por Kenneth Von Gunden (1991: 118) en las que destaca la importancia de su propia infancia en la determinación de la obra.

La añoranza y la melancolía con que parece impresa una gran parte de la producción de estos directores se pueden observar con claridad en aquellos productos realizados a partir de las experiencias de los propios autores, especialmente con el género de aventuras, como demuestra la colaboración de Spielberg y Lucas en la concepción y realización de *En busca del Arca perdida* (Steven Spielberg, 1981), a la que los directores se refieren como una forma de sacar del olvido a este género (1991: 121).

Esta forma de manifestación de la nostalgia se concibe como una vía de recrear la experiencia pasada con productos similares, de revivir aquellas mismas sensaciones que tenían lugar en las salas de cine frente a un público que ahora las contempla como adultos que recuerdan los niños que fueron.

En todo caso, cualquiera de las dos perspectivas señaladas trasladan al espectador a la contemplación de un cine de carácter nostálgico, bien sea por el desarrollo de unos hechos imposibles de reproducir en la actualidad y que se pierden irremisiblemente, bien por la capacidad para recrear la propia actividad de visionado de productos de todo tipo presentes años atrás.

3.6.1.2. La ahoridad y la permanencia

La experiencia del hombre en su relación con el entorno está concebida en la obra de Nietzsche, sobre todo en *Así habló Zaratustra* (2000), a partir de la vinculación del mundo y de las acciones que tienen lugar en él con el concepto del *eterno retorno*.

El tiempo se define como un conjunto de *ahoras*, de momentos de presente vinculados al pasado y abiertos al futuro. La dimensión infinita del tiempo se aplica a éste tanto en su dirección hacia lo próximo como en su conjugación con lo que ya ha tenido lugar.

La dimensión infinita es propia tanto del pasado como del futuro. Por tanto, la infinitud hacia una u otra dirección temporal hace necesario pensar que todo lo que acontece en la vida de los seres humanos necesariamente ha debido suceder ya con anterioridad. Es por esta razón que el filósofo alemán se refiere al *eterno retorno* de lo mismo.

Desde la aceptación de esta reflexión en torno al tiempo, el hombre descubre lo que Zaratustra denomina el *espíritu de la pesadez*, esto es, la sensación de que cualquier intención del hombre de trascenderse a sí mismo es simplemente un intento vano, pues al final del proceso se encuentra de nuevo el eterno retorno de lo mismo y, consecuentemente, la invalidez de todo cuanto ha iniciado.

Así descubre Nietzsche la permanencia del pasado que manifiesta su influencia en el estado presente del hombre. Sin embargo, el carácter infinito del futuro permite por la misma razón que antes invalidaba el proceso la apertura del sujeto hacia la trascendencia debido a que todo está, del mismo modo, todavía por hacer. En esa perspectiva se permite la autoproyección de aquellos que intentan penetrar en la infinitud del mundo y abrirse a la riqueza de la existencia.

Ambas perspectivas derivadas de la implicación del tiempo en la vida del individuo están incluidas en la concepción de obras fílmicas posmodernas, en los dos sentidos indicados. Efectivamente, por un lado, la sensación de pesadez derivada de la infinitud del pasado, tan próximo al concepto del destino señalado por la filosofía griega, constituye en ocasiones el tema de fondo que subyace en el argumento. El objetivo que desencadena la actuación del personaje es su intención de conseguir dejar atrás los hechos acaecidos o de huir de aquello que envuelve su vida y puede terminar por destruirle. Sin embargo, su esfuerzo resulta fútil, porque sus acciones o su vinculación al pasado acaba de alguna forma manifestándose en el transcurso de su vida, que permanece así irremediamente enlazada a la aparición del sentimiento trágico. Así ocurre por ejemplo en *Atrapado por su pasado* (Brian De Palma, 1993). El personaje interpretado por Al Pacino no puede, a pesar de sus esfuerzos, desvincularse de un pasado de existencia criminal que se le presenta constantemente en su quehacer diario.

Es necesario establecer un vínculo entre esta forma de caracterizar el tiempo de una obra y la concepción de una narrativa de la posmodernidad regida por la decadencia. La relación es evidente cuando el final del proceso descubre la imposibilidad de trascender un estado inicial del hombre en el que subyace la pérdida de referentes, la necesidad de trascendencia y la pretensión de experimentar la apertura al mundo. La frustración de estas tentativas sumerge al sujeto en un estado sin esperanza, o en la muerte. El contexto general que

envuelve al protagonista determina en cierto modo la gestación de un destino que parece inevitable.

La segunda perspectiva aludida permite al individuo la oportunidad de conocer la naturaleza de sus deseos, de descubrir sus límites y de trascenderse a sí mismo. La infinitud del tiempo ofrece la oportunidad de abrirse al mundo. En este caso, el cine utiliza personajes que se enfrentan a los anhelos y las inquietudes que encuentran en su interior y luchan por llegar más allá de lo que la vida les muestra a su alcance.

Los problemas de la mayoría de estos personajes se encuentran vinculados al contexto en el que viven. La influencia de características propiciadas por el proceso posmoderno forma un compendio de factores que parecen atrapar sin remedio a los protagonistas de las acciones. Sin embargo, superados los propios miedos del sujeto, éste se enfrenta a cualquier elemento del entorno hasta resolver la circunstancia de crisis. Por este motivo, es posible vincular la expresión de la ahoridad del tiempo en la narrativa cinematográfica con la posmodernidad de la resistencia: en la acción del hombre de remediar los momentos de dificultad y decadencia que le impiden trascenderse a sí mismo.

El sujeto se abre al mundo. La dimensión de su propia naturaleza le capacita de una potencialidad de acción superior al resto de los personajes que lo rodean. La protagonista de *Bailar en la oscuridad* (Lars von Trier, 2000) sufre una enfermedad genética que afecta a sus ojos. La degradación paulatina de su órgano de la vista llega hasta la misma ceguera. Todos en su familia manifiestan la misma dolencia. Sin embargo, ella intenta salvar del peligro a su hijo, para lo que deberá someterlo a una costosa operación. La madre preocupada trabajará sin descanso hasta obtener el dinero necesario. Sin embargo, un amigo le roba sus ahorros y la obliga a matarlo para conseguir recuperarlo. Nada impide a Selma (Björk) cejar en su empeño, ni siquiera el enfrentamiento con la justicia o con la

misma muerte. El personaje ha sufrido en su familia el desencadenamiento de un proceso que siempre acaba con la ceguera del que lo sufre. Pero su arrojo y su determinación varían el devenir de la ahoridad a la que se vinculan hasta ese momento.

De una forma mucho más evidente, una forma similar de la vuelta de lo mismo tiene lugar en la película *Atrapado en el tiempo* (Harold Ramis, 1993). Phil (Bill Murray) es un presentador de televisión con muy mal carácter enviado a informar sobre una tradición local en un pequeño pueblo: el día de la marmota. El carácter del periodista está determinado por una visión sin esperanza ni ilusión de la vida: es hosco, impertinente y malhumorado. A la mañana siguiente del evento que ha tenido que desplazarse para cubrir, vuelve a despertarse en esa misma fecha que ya debería pertenecer al pasado. Todos los acontecimientos del día anterior son revividos de la misma forma. El presentador se da cuenta de que debe existir un error en su propia vida cuya solución es lo único que puede permitirle encontrar la salida del laberinto temporal en el que se haya involucrado. De forma metafórica, sólo la trascendencia y la superación de sus propias limitaciones permiten al hombre escapar de la aparente predestinación en la que se ha sometido. Su voluntad de romper las barreras que limitan su propia proyección con el mundo es lo que permite su apertura al mismo, y a la vida. De esta forma, la narrativa posmoderna está manejando el mismo proceso estructural que señala Nietzsche en su *Así habló Zarathustra* (2000).

Un mecanismo semejante opera sobre Maggie Fitzgerald (Hilary Swank) en *Million dollar baby* (Clint Eastwood, 2004). El propio narrador de la película se refiere a la chica como alguien que ha crecido entre basura y a quien toda la vida le han dicho que no vale para nada. Esta mujer de treinta años trabaja como camarera desde los quince y es demasiado mayor para dedicarse a su deporte favorito: el boxeo. Todas las mujeres que cumplen esas características determinan

la aparición de un estereotipo que remite a aquellas personas atrapadas por su entorno y sus circunstancias, y condenadas a permanecer en esa situación como si cada caso remitiese a un bucle de lo mismo. En cambio, es su propio empeño el que le ayuda a trascenderse a sí misma por encima de las trabas que los demás disponen a su alrededor y a superar estos problemas. De esta forma, la posmodernidad opera en este caso como una forma de romper las limitaciones y las concepciones anquilosadas sobre el modo de determinar el destino de los personajes.

Este hecho propicia la aparición de una nueva oportunidad en la determinación de los destinos de las personas en su trascendencia. Como explica Aumont (2004), cada presente reafirma la presencia de todo el pasado expulsado por él y anticipa la de todo el futuro.

3.6.1.3. La imposibilidad de centrar el tiempo

La confusión de la época posmoderna es una de las características que con mayor frecuencia aparece destacada en las obras de Lipovetsky, Jameson o Lyotard. El estado de desconcierto general que vertebraba las estructuras dominantes del proceso posmoderno se radicaliza en determinados parámetros que muestran al sujeto frente a un entorno marcado por el caos.

La relación entre el tiempo y la confusión de la obra filmica ofrece un exponente claro del estado de perplejidad del personaje ante el mundo que lo envuelve. Frente a una narración clásica cuyo esquema de funcionamiento establece la necesidad de centrar al espectador ante las dimensiones temporales de la historia, se refleja ahora una situación confusa en la que el tiempo se convierte en una variable que ofrece escasa información sobre los parámetros válidos para centrar la historia.

Determinadas películas posmodernas construyen su juego temporal a partir de la negación de cualquier información que sirva de exponente incuestionable sobre la naturaleza de la época en la que se ubica. Del mismo modo, se introducen en el entorno elementos que pertenecen a épocas diferentes, por lo que resulta imposible situar con certeza el momento histórico en el que transcurre la narración. El relato se construye sobre un momento que carece de referencias precisas, que determina una pertenencia de la historia a lo intemporal.

La pérdida de las referencias e información que permitan centrar la historia a partir del tiempo manifiesta diferentes consecuencias en la dinámica de la obra cinematográfica a las que es necesario atender de forma particular.

En *Dogville*, (2003), Lars von Trier construye una historia sobre un espacio escénico prácticamente vacío. Los personajes se mueven en un entorno formado sobre mínimas referencias espaciales, entre las que destacan las propias calles y edificios del lugar, que son meras representaciones indicadas mediante la utilización de líneas referenciales básicas. El espacio funciona sobre todo a partir de la sugerencia de los elementos posibles, por lo que las deducciones y la información destacada que se pueda obtener sobre la representación de todo aquello que aparece en la pantalla son mínimas. Resulta inviable por tanto ofrecer resultados inequívocos sobre el momento histórico que envuelve a la representación dramática de la obra, como destaca Fredric Jameson sobre la película *Terciopelo Azul* (David Lynch, 1986).

La producción de los hermanos Coen, Joel y Ethan, encuentra en algunas de sus películas características similares. La falta de parámetros sobre los que favorecer la ubicación del espectador respecto a la época en la que transcurre la película está patente en algunas de sus creaciones, como *Ladykillers* (Ethan Coen; Joel Coen, 2004), u *Oh Brother!* (Joel Coen, 2000). En ambas, los protagonistas llevan a cabo sus acciones en una época confusa, cuya reminiscencia podría

encontrarse en momentos históricos diferentes. La población bañada por el río Mississippi en *Ladykillers* ofrece el aspecto de un lugar cuyo tiempo se ubica con dificultad entre el ajetreo de los vehículos de la actualidad y el desarrollo de los personajes y el modo de vida de la profunda Norteamérica de mediados de siglo. La interrelación y mezcla continua de elementos de una y otra época provoca de nuevo la intemporalidad del filme. En este caso particular, los mismos individuos ofrecen un variado crisol de épocas y representaciones que oscilan entre la actuación pedante del profesor líder de la banda, con un atuendo propio de mediados del siglo XX, hasta el discurso repleto de palabras de un dialecto moderno y de gueto, utilizado por el personaje negro. En la indumentaria de este último se reconocen también elementos del modo de vestir de las tribus urbanas contemporáneas.

La introducción de elementos de momentos temporales diferentes es una constante en muchas obras cinematográficas actuales. Algunas de estas llevan a cabo esta mezcla de forma sarcástica, en lo que se convierte en un guiño y una broma fácil para el público. Así, *Destino de caballero* (Brian Helgeland, 2001) es una película que narra la historia de un joven que quiere vencer en un torneo medieval. El momento histórico que recrea es la Europa del siglo XIV. Sin embargo, muchos de los artilugios de la puesta en escena son contemporáneos. De esta forma, en la escena en la que el protagonista recibe la armadura que le encarga a una herrera, ésta firma su obra utilizando el logotipo de una moderna empresa de material deportivo.

En ocasiones, la pérdida de referencia del espectador no deviene por la falta de información o por la introducción en el encuadre de elementos que pertenecen a momentos y realidades históricas diferentes, sino por la propia imposibilidad del sujeto para determinar la época. Esto ocurre normalmente en aquellas obras que aluden a un tiempo pasado envuelto en la fantasía, el misterio o

lo mitológico, y que presenta de alguna manera vínculos con el presente desde el que se asiste a la narración, aunque es imposible determinar el grado de lejanía que dista entre ambos.

Este planteamiento influye en la concepción de la posmodernidad en torno al tema de la nostalgia al que se hace referencia en otro epígrafe. Este momento histórico se percibe como una época que tuvo lugar en el pasado y que, por alguna circunstancia, se perdió de forma irrecuperable. La desaparición de ese mundo anterior permite en la complejidad de la sociedad antigua que se presenta el establecimiento de parámetros comparativos con la actualidad del sujeto, que no concibe su propia realidad como una evolución natural de aquella, sino como un reflejo de algunos de sus atributos en un compendio de creencias olvidadas.

De esta forma, la saga de George Lucas que narra la historia de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977) refiere al espectador unos hechos que tuvieron lugar “*hace mucho, mucho tiempo...*”. El desarrollo tecnológico y social de ese mundo se encuentra muy por encima del entorno propio del espectador que asiste a la proyección, aunque transcurre con anterioridad al momento del visionado. Se trata de una dinámica que se ubica en el futuro tecnológico y desarrollado del pasado de la humanidad.

Del mismo modo, las tres películas de Peter Jackson sobre *El señor de los anillos* (2001) responden a ese mismo juego de interpretación, puesto que ofrece la visión de un mundo que precede la llegada de los hombres, aunque a éstos le resulta imposible determinar en qué momento de su pasado tienen lugar los hechos que allí se narran.

Como puede apreciarse a partir de las ideas expuestas, la narrativa cinematográfica de la posmodernidad puede elaborar sus relatos a partir de la designación de una estructura temporal que carece de referencias precisas en torno

a las que ubicar al espectador sobre el momento puntual en el que tiene lugar la historia.

3.6.2. El espacio de la posmodernidad cinematográfica

El espacio resulta uno de los elementos fundamentales para apreciar con propiedad el modo en el que opera la síntesis posmoderna. No en vano son los tratados sobre arquitectura y los manuales en torno a la materia los que hacen referencia de forma original al tema y extienden el concepto y la utilización desde la que se concibe.

En el caso del cine, ayuda a la configuración del entorno en el que vive el personaje y se desarrollan las acciones, formando un contexto específico que en muchas ocasiones refleja una estética pop propia de los lugares señalados como posmodernos por distintos autores.

Pero, el lugar en la representación filmica no tiene por qué operar únicamente como una forma de contexto. Sobre su actuación en la pantalla y dirigido a los personajes contribuye a la reflexión sobre otras características, como lo indiferenciado o la autoconciencia.

3.6.2.1. El espacio autoconsciente

El modo de construcción del espacio en la narrativa cinematográfica tradicional tiene, en la mayoría de las ocasiones, una motivación realista. La diégesis propiciada por el cine clásico pretende ofrecer al espectador un mundo creíble, en el que los personajes deambulan entre parámetros de verosimilitud.

La posmodernidad rompe con el principio de transparencia y ofrece a los espectadores la plena consciencia de los parámetros de ficción sobre los que se construye la historia. Los directores ya no necesitan ocultar al experimentado público los mecanismos que han permitido la construcción del relato. Ahora,

evidenciada la existencia de estas herramientas en las salas de cine, los realizadores pueden ampliar las funciones de estos elementos, otorgándoles nuevos objetivos y ampliando los niveles de significación posibles.

El espacio se convierte así, simultáneamente, en un componente del relato de posibilidades enriquecidas y en una forma de reflexionar sobre otras características propiciadas por este elemento y que afectan a la historia y sus componentes.

Este proceso está relacionado con el aumento del conocimiento del espectador para identificar los mecanismos de la puesta en escena a través del discurso y descubrir la forma en la que interactúan con otros elementos próximos, como el tiempo. La creación del espacio puede realizarse desde una perspectiva menos estricta a partir del desarrollo del conjunto de todos estos mecanismos y su comprensión por parte de aquellos que asisten a la proyección.

Hasta este momento, era muy importante la construcción del espacio de forma que fuera comprensible la ubicación de las acciones llevadas a cabo por los personajes, la interacción de éstos con la historia y la determinación de su implicación con el tiempo. El relato de la posmodernidad, en cambio, ofrece una disminución de estas restricciones. Se puede cambiar fácilmente de escenario y no ofrecer referencias constantes, al existir un mayor dominio general de las herramientas del cine relacionadas con estos aspectos.

En *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996) se resuelven algunas secuencias que ponen de manifiesto estas tendencias constatadas en el cine contemporáneo. Existe un cambio de escena que resulta muy interesante para ilustrar con propiedad estas circunstancias. Mark Renton (Ewan McGregor) abandona el pub donde se encuentra celebrando con sus padres que su juicio por hurto no le ha llevado finalmente a la cárcel, como sí que le ocurre a un amigo suyo implicado en el mismo delito. Renton sale por la puerta de atrás del local y se encuentra con

una valla de madera que trepa hasta llegar a su parte más alta, desde donde salta hacia delante. El lugar al que llega en su caída no es la calle que deberían encontrarse en la zona trasera del bar, sino que reposa finalmente sobre el suelo del piso donde acude habitualmente a comprar y consumir drogas. El realizador ha llevado a cabo en este caso un montaje que permite observar el movimiento del personaje de forma continua, como si realmente esa habitación estuviese situada junto al local del que escapa. El espectador entiende que se le ha ofrecido un resumen de las acciones de Mark desde que abandona el primer lugar hasta que llega al sitio indicado. La relación de esta omisión del espacio con la elipsis temporal es clara y evidente para el público. A través del movimiento del personaje éste se sitúa en un espacio autoconsciente que resulta determinante para la comprensión del conjunto.

En la secuencia de presentación de *Shrek 2* (Andrew Adamson; Kelly Asbury, 2004) se ofrece un montaje orquestal⁹⁷ que ofrece información sobre la luna de miel de los protagonistas de la historia. El final de este conjunto de situaciones muestra el abrazo y el beso de ellos con un travelling circular. Mientras la cámara gira alrededor de los personajes se traslada a estos en el espacio, alejándose del acantilado en el que parece comenzar el beso para aparecer finalmente tras el movimiento del dispositivo de registro en la charca de Shrek. De esta forma se produce un salto espacial y temporal entre ambas escenas fusionadas que el discurso omite.

De esta forma, el espacio –y el tiempo en su relación con éste- se hacen más dinámicos. El conocimiento del espectador y el manejo de las herramientas fílmicas por parte de los realizadores permiten aumentar la agilidad del relato, con

⁹⁷ Según Antonio Del Amo (1972), se trata de aquel tipo de montaje en el que los planos se concatenan sobre una música creada para la secuencia y que se fundamenta sobre la tensión dramática de la escena.

lo que estos dos elementos del discurso se convierten en dinamizadores de la narración.

3.6.2.2. El espacio pop y el espacio indiferenciado

El espacio cinematográfico puede convertirse en el lugar de manifestación de características determinadas por el influjo de la sociedad posmoderna. Estas circunstancias afectan tanto a las posibilidades narrativas que manifiesta el elemento destacado en el conjunto de la narración como a la estética y ambientación de la película.

En este caso, este elemento se reconstruye sobre una dialéctica pop en la que es frecuente la indiferenciación de las fronteras entre los lugares. El espectador contempla la recreación de zonas de contenido difuso o la construcción de entornos y edificios que responden a gustos diferentes.

De forma paralela, la división tradicional entre el interior y el exterior de las construcciones pierde su validez y provoca confusión. La ciudad de Las Vegas en Nevada (EE.UU.) es un ejemplo paradigmático en este sentido. Esta urbe norteamericana dedicada al juego y al espectáculo se ha convertido para autores como Jameson (1999) en un símbolo de la posmodernidad. En sus calles se mezclan las edificaciones más insospechadas: en una de sus direcciones principales, en la zona del Strip, los visitantes de la ciudad pueden contemplar una pirámide negra de dimensiones similares a la de Keops, una imitación de la torre Eiffel, un castillo, una estatua de la libertad, el Empire State Building de color pastel, una torre con ciento treinta y cinco pisos con una montaña rusa sobre el último, o la Plaza de San Marco con canales por los que fluye agua, junto a un volcán de erupciones reguladas. El espacio de la ciudad es ecléctico en su determinación y fisonomía. En estas mismas construcciones comienzan a

introducirse objetos que tradicionalmente pertenecen a las zonas exteriores de las edificaciones, como ocurre con la vegetación o las fuentes de agua.

Del mismo modo, los límites entre aquello que pertenece al interior o al exterior de las construcciones comienzan a perder su validez para la narración cinematográfica. La acción dramática tiene lugar en el entorno de esos grandes edificios que rellenan sus espacios con elementos de grandes dimensiones que anteriormente se situaban fuera de la zona habitable. En algunos casos, los interiores incluyen entornos naturales, como vegetación, jardines o palmeras. Así ocurre en algunos hoteles o en los casinos.

Las viviendas de los protagonistas introducen también una decoración sujeta a la misma concepción. Los pisos y apartamentos donde transcurre la vida de los personajes están determinados a partir de componentes que en su forma originaria pertenecen al exterior. Pueden aparecer anuncios y carteles publicitarios, o luces de neón para decorar las habitaciones. Los mismos luminosos que llaman la atención de los sujetos en la calle, permanecen atados a ellos en su luminosidad ficticia en el interior mismo de sus refugios. El neón se convierte en un símbolo de todo el proceso, de la ciudad y del modo de pensamiento en su conjunto. Esta luz se colocará incluso en los dormitorios, permitiéndole así el acceso al rincón más íntimo de los habitantes de la casa. La indiferenciación del espacio provoca en quienes los transitan la confusión, como Jameson destaca de la concepción del espacio en el Hotel Bonaventure de Los Ángeles.

Los componentes del escenario enmarañan unos espacios con otros – interiores y exteriores-, o reinventan sus funciones paradigmáticas –como ocurre por ejemplo en las oficinas que son convertidas en improvisados dormitorios-, o multiplican la oferta de servicios a sus visitantes. Éste último es el caso de las llamadas *catedrales de consumo*, los grandes centros de ocio en los que los

ciudadanos consumen su tiempo recorriendo los lugares dedicados a la venta de productos y la generación de beneficios⁹⁸.

Finalmente, este ambiente *kitsch* se completa con la introducción de objetos de toda clase. Los elementos funcionales de las casas o los espacios públicos pueden tener las más variadas formas y colores, en muchas ocasiones jugando con la imitación de características conocidas de determinadas épocas o contextos. Éste es el caso de los restaurantes temáticos por ejemplo, donde se pretende incluir el mayor número de propiedades posibles que provoquen en el visitante la sensación de trasladarse a la época o ambiente que se recrea. Sin embargo, el proceso es más llamativo en los espacios privados, donde lo *kitsch* permite introducir cualquier tipo de decoración. Éstos suelen tener una estética llamativa que imita iconos representativos de la sociedad o elementos publicitarios.

Con la fusión y la indiferenciación, la espectacularidad de las luces de neón, la introducción de todo tipo de elementos y la multiplicación de las funciones de cada espacio, el hedonismo encuentra el habitáculo ideal para poder manifestarse.

Estas mismas características denotadas en la construcción del escenario en el que transitan los actores son aplicables a una concepción global del espacio. Efectivamente, sobre este conjunto físico, la indiferenciación y la fusión pueden aparecer también al contemplar este elemento narrativo en su generalidad. En este sentido, el espacio de la obra -como el de Las Vegas- queda determinado por la teatralidad y la representación autoconsciente de lo que aparece en pantalla. Se convierte en un componente narrativo plenamente conocedor de su potencialidad y de las posibilidades que permite al resto de elementos de la historia y el discurso. Constituye en sí mismo el resultado de la combinación de lo ficticio, la

⁹⁸ Este concepto se desarrolla con mayor profusión en el epígrafe 3.6.2.3. *Los espacios tipo*.

fusión y la mezcla, lo teatralizado. El personaje se mueve en un entorno que ha perdido la identificación con la función principal para la que fue concebido y ha enriquecido el conjunto de sus posibilidades.

Sobre la pantalla, las herramientas de la puesta en escena permiten el desarrollo del mecanismo hasta un nivel mucho mayor. El montaje puede ofrecer al espectador los sucesos que ocurren en lugares distintos, de forma simultánea, por lo que la mezcla final de espacios en el relato es aún de mayor intensidad. El público contempla la fusión de escenarios distintos. En las películas del realizador Francis Ford Coppola es frecuente la aparición de secuencias que resumen el desarrollo de varias escenas, normalmente acompañándolas de una banda sonora que aumenta la coherencia y unidad del conjunto. En la imagen, se encadenan los diferentes planos sin que ninguno de ellos llegue a desaparecer por completo hasta el final del montaje.

Con todos estos mecanismos, el elemento referido se puede considerar posmoderno cuando su escenificación trabaje sobre lugares eclécticos, como la ciudad destacada, donde la fusión, la mezcla, la multiculturalidad y el cosmopolitismo son características prominentes. La mixtura de espacios ya no se obtiene tan solo por la división de la pantalla ante el espectador por la utilización del montaje.

Propiamente, tendrá un componente de mayor vinculación con la posmodernidad cuando en su concepción operen los mismos mecanismos que han provocado la configuración efectiva del espacio real de la ciudad citada.

Éste es el caso de obras filmicas como *Corazonada* (Francis Ford Coppola, 1983). La película narra una historia que aporta pocas novedades para los espectadores de la época: una pareja de novios se separa después de una fuerte discusión y comienzan a salir con otras personas, hasta que se dan cuenta de que se necesitan y vuelven a reconciliarse. El argumento no es nuevo, pero el director

norteamericano lo envuelve de una estética pop en un entorno autoconsciente que permite contemplar la historia desde otra dimensión. El escenario se convierte en uno de los pilares de la construcción del relato, enfatizado a través de los mecanismos de la composición y la luz en la puesta en escena. El medio es tan cuidado que Coppola decide no rodar en Las Vegas –ciudad en la que se desarrolla la película-, sino recrear en los estudios Zoetrope las principales zonas de la ciudad, las luces de neón, el ambiente y los edificios. De esta forma, tiene acceso a un mayor control de un escenario de fantasía, de imaginación, que pudiera puntualizar las sensaciones de los protagonistas sobre su historia de amor.

Corazonada supone una recreación de lo ficticio de la ciudad norteamericana. El protagonista, Hank (Teri Garr), posee una empresa de destrucción de materiales. En su lugar de trabajo se pueden encontrar restos de decoración de los principales casinos de Las Vegas, luces de neón, una réplica de la estatua de la libertad, o un anillo gigante. Frannie (Frederick Forrest) trabaja en una tienda de viajes. Continuamente renueva el escaparate de la oficina con palmeras falsas y cielos recreados. Los propios protagonistas se dan cuenta de su pertenencia a un lugar donde se vive en el hedonismo: *“Todo resplandece en América. Lo malo son las luces. Ya no hay intimidad. Nada es real”* (Frederick Forrest en *Corazonada*).

Este mecanismo permite hablar de una configuración que constituye una recreación de lo que existe ya de manera ficticia, con lo que el espectador puede disfrutar en pantalla de una forma nueva de redescubrir ese entorno.

Al mismo tiempo, los mecanismos narrativos del relato configurados a partir de la impronta espacial permiten la revisión de los esquemas de una historia conocida, a la que es posible entonces revivir de otro modo.

3.6.2.3. Los espacios tipo

Nietzsche adelanta una concepción del espacio cuyas implicaciones encuentran su ámbito idóneo en la determinación de las características de algunos de los lugares que envuelven la acción que se desarrolla en el cine posmoderno.

Efectivamente, las ideas del filósofo alemán encuentran su continuación y la manifestación de algunos de sus parámetros fundamentales en los sitios en los que se sitúan los personajes del cine actual. Uno de ellos por antonomasia es el de la ciudad.

El autor citado encuentra aquí el contexto propicio para el momento de crisis y pérdida que sufre el hombre tras la aparición de la descreencia y la falta de fe en los valores que contribuían a encauzar su vida. Los grandes relatos han perdido su validez y surgen entonces los procesos de individualismo, hastío, descreencia y personalización del ser humano. La ciudad es el escenario ideal para el desarrollo del proceso. De esta forma, se ofrece una visión de un entorno negativo para el hombre, en la que destacan además sus peculiaridades para aumentar la confusión existente a partir del ruido que se genera de forma constante. Este sitio envuelve y confunde con sus distracciones, dilatando su proceso de soledad, aumentando la esquizofrenia general con la que se generan y desarrollan sus actos.

Esta visión de la ciudad que ofrece el pensador alemán se encuentra reflejada de igual forma en muchos de los productos filmicos del cine posmoderno. Éste ámbito manifiesta una importancia tal que en muchas ocasiones se convierte en un factor determinante para los diferentes componentes de la narración en su conjunto y en el detonante del argumento general.

Un caso paradigmático está constituido por la película *Un día de furia* (Joel Schumacher, 1992). El protagonista, interpretado por Michael Douglas, vive una situación de angustia, que degenera en una actitud violenta. Atrapado en un

atasco, sofocado por el calor, agobiado por un ambiente lleno de ruido, sufre un ataque de nervios que le provoca una fuerte reacción violenta contra todo aquello que le supone una traba en su camino. De esta forma, golpea a unos chicos que intentan atracarle, destroza la tienda de un emigrante que le cobra un precio excesivo por una lata de cola, se enfrenta a un anciano rico que no le deja atravesar su campo de golf o amenaza con un arma al encargado de una hamburguesería que no le permite pedir el desayuno porque la hora ha excedido unos minutos. El personaje se enfrenta a todos los abusos que sufre el ciudadano a nivel individual cuando se ve atrapado por los entresijos de un sistema impersonal y tiránico, basado en el dinero y que se manifiestan en el ámbito de la urbe fundamentalmente.

En la película *En busca de mi destino* (Dennis Hopper, 1969), los dos moteros deciden abandonar la ciudad en la que residen para poder dejarlo todo y cambiar de vida. La apertura al mundo se produce con el contacto con los parajes naturales, en el que ambos se encuentran a sí mismos y se trascienden.

Frente a lo natural, el espacio de la ciudad desarrolla una vorágine constante. La capital se ha convertido en algo inmenso, demasiado grande para las medidas de los hombres que las habitan, que se ven superadas por sus dimensiones inabarcables. Las edificaciones cubren grandes extensiones de terreno que es imposible recorrer sin un medio de transporte. Todo se muestra rápido, acelerado, frenético. Los automóviles circulan a gran velocidad o se forman grandes atascos que atrapan a los conductores durante horas. Los transportes públicos se llenan de personas que cubren muchos kilómetros cada día sólo para ir a trabajar.

El aumento del número de habitantes que reside en estos lugares contribuye al proceso de individualización y soledad, puesto que los sujetos se convierten en parte de esa masa que se desplaza de un sitio a otro sin tiempo para

establecer relaciones con los demás, que se convierten en meros seres sin personalidad reconocible.

Ese ritmo vertiginoso del bullicio en las calles no se produce únicamente en torno a los días de trabajo, sino que continúa de forma ininterrumpida durante la noche. Las luces lo invaden todo de tal forma que el espacio nocturno tiene su vida propia.

Estas circunstancias participan del contexto fundamental sobre el que se desarrolla la diégesis de la película *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976). Travis Bickle (Robert De Niro) es un solitario conductor de taxis que realiza el turno de noche en Nueva York. Poco a poco comienza a repudiar la ciudad que conoce más a fondo y a las gentes que deambulan por sus calles. La soledad del protagonista le aísla cada vez más en su mundo propio, donde se vuelve más violento y peligroso. La paranoia surge a raíz del desarraigo del sujeto que se enfrenta a una sociedad de individuos aislados y miserables.

El espacio al que se hace referencia se configura a partir del proceso de seducción señalado por autores como Lipovetsky (2003), que opera en torno al entramado general del hombre en cualquiera de sus circunstancias. El lugar se convierte así en un sitio dirigido al consumo, en sintonía con las implicaciones de la instauración de un sistema capitalista que necesita aumentar de forma constante sus fronteras. El personaje del cine posmoderno se adentra así en la esfera que contribuye al aumento del proceso hedonista.

En este sentido, las calles se llenan de escaparates y luces parpadeantes, de tiendas que permanecen abiertas durante todo el día y donde se puede comprar casi cualquier cosa. A través de la ciudad, el capitalismo encuentra una dimensión física de sus características principales.

George Ritzer (2000) encuentra en esta fisonomía del espacio en el cine una forma de manifestar las circunstancias que determinan a la posmodernidad.

Según este autor, el sujeto sufre su sumisión a un proceso de personalización cuya dimensión espacial se encuentra ejemplificada por lo que denomina *Grandes Catedrales de Consumo*. Con esta terminología se hace referencia a aquellos centros ubicados en las ciudades o en su periferia, cuya finalidad es incitar y satisfacer el consumo de quienes lo visitan. Son almacenes con decenas de tiendas especializadas en productos y servicios de todo tipo, donde el sujeto puede llevar a cabo el proceso generado en torno a la satisfacción de su deseo de compra. Son muchas las películas contemporáneas que ubican parte de su acción sobre una escena ubicada en grandes centros comerciales donde convergen diferentes posibilidades de ocio y tiendas de todo tipo.

Junto a estas construcciones a las que se ha hecho referencia, es frecuente además la aparición en estas urbes de complejos deportivos que surgen en torno a un equipo de competición profesional. El cine muestra estos lugares amplios que han sufrido un complejo proceso de transformación, que ha operado principalmente sobre la concepción tradicional de sus funciones, que era simplemente el juego del equipo al que se dedicaba el estadio. En cambio, de forma más reciente, los espectadores acuden a estos sitios que han sido reconvertidos a una especie de parque temático en torno al club y donde aparecen múltiples posibilidades de ocio relacionadas con el consumo, como los restaurantes y las cafeterías, los museos sobre la historia, las visitas guiadas, las tiendas de ropa, las salas de visionado de eventos o documentales sobre el equipo, u otro tipo de instalaciones que pueden estar más alejadas de todo aquello que está relacionado con la competición, como las salas de recreativos, de conferencias, de banquetes, o las guarderías.

A través del cine, se contempla también como el lugar idóneo donde converge un mundo de gustos y formas procedentes de todo el planeta. La ciudad es el exponente de lo ecléctico y el mestizaje. Sobre sus aceras se combinan

productos que tienen su origen en cualquier rincón de la tierra. Los restaurantes constituyen un ejemplo del proceso general. Resulta sencillo encontrar películas que muestran personajes recorriendo lugares donde convergen establecimientos de comida italiana, francesa, india, mejicana, china, japonesa o tailandesa.

Es todavía más evidente la configuración ecléctica del espacio si se atiende a los productos ofrecidos en los grandes supermercados donde acuden los personajes. Alimentos de todo tipo se entremezclan en las estanterías de las tiendas donde se efectúan las compras y es posible encontrar algunos procedentes de cualquier rincón del mundo. El espacio se convierte en otro de los elementos que contribuye al desarrollo del proceso de personalización del hombre.

Por otro lado, es necesario atender a la configuración global de la ciudad como contexto generado a partir de la combinación de lugares que presentan fisonomías geográficas muy diferentes entre sí. La visión de conjunto de la superficie ofrece la imagen de una forma amplia y ecléctica donde convergen elementos que presentan todo tipo de características.

Por este motivo destacado es posible afirmar que la ciudad es un espectáculo en su conjunto. Estos son los parámetros de representación sobre los que el cine muestra su concepción. En cambio, la definición global encuentra otras características para cuya explicación se debe hacer referencia a la teorías de Guilles Lipovetsky.

La obra del autor citado incide en la importancia de los ámbitos que conceden al sujeto posmoderno el desarrollo de procesos *hard*. Se trata en este caso de todos aquellos espacios que permiten la experimentación de sensaciones extremas y espectaculares, pero que están en todo momento controladas y no representan peligro alguno para los visitantes. Las grandes discotecas son unos de ambientes más representativos. En sus salas de baile se combinan la música ejecutada con un alto nivel de decibelios, los juegos de luces de colores de todo

tipo, las construcciones ficticias y llamativas, o la inclusión de elementos variados, como piscinas, vegetación o palmeras. Éstos son los lugares frecuentados por los protagonistas de numerosas películas de acción, como ocurre en filmes como *Collateral* (Michael Mann, 2004), *Abierto hasta el amanecer* (Robert Rodríguez, 1996), *Airbag* (Juanma Bajo Ulloa, 1997), o en *El precio del poder* (Brian de Palma, 1983).

Otra forma de expresión del proceso señalado por Lipovetsky lo constituyen los bares de striptease y las barras americanas, donde tiene lugar el espectáculo de bailes eróticos de mujeres semidesnudas. En este sentido, la ciudad representa la forma de satisfacción de esos deseos del hombre posmoderno, que tanto reclama en algunas ocasiones la necesidad de formas espectaculares de consumo y experiencias determinadas sobre lo llamativo, lo grotesco o lo excitante. Estos locales resultan frecuentes en filmes de todo tipo, sobre todo en tramas policiales, de investigación o de mafia. Esta circunstancia ocurre igualmente en obras cuyo argumento se construye sobre la vida de las protagonistas de este tipo de espectáculos, como *Show girls* (Meilan Lam, 1999) o *Striptease* (Andrew Bergman, 1996).

El espacio deambula entre las fronteras de lo individual y reducido manifestado en las pequeñas viviendas aisladas en las que viven los hombres de las urbes contemporáneas. Se trata de pequeños apartamentos en los que el ciudadano vive solo, o con una familia que debe distribuirse por el habitáculo como mejor pueda. En este caso, el capitalismo, el modo de vida de los personajes y el lugar interfieren en la disposición final que se ofrece al espectador.

El dinero y el espacio son factores determinantes en la configuración de la fisonomía del escenario. En las fronteras de todo aquello que se ha especificado hasta el momento se encuentran los ciudadanos incapaces de entrar en el sistema de consumo al ritmo que pretende el resto de la sociedad. El cine se adentra en la

escenificación de guetos y barrios marginales, donde se recrea la violencia y la miseria de aquellos que viven apartados del resto. El filme *Ciudad de dios* (Fernando Meirelles; Katia Lund, 2002) constituye un buen ejemplo de este contexto. Los barrios de la población se convierten en el sitio donde gobiernan delincuentes comunes que se enriquecen con el tráfico de drogas. Sus propias normas y sus leyes son las que rigen en este lugar de pobreza y miseria donde la muerte de cualquiera de sus habitantes se puede producir en cualquier momento.

Frente a la vorágine impersonal y tremebunda de la ciudad cosmopolita, el individuo posmoderno tiene ante sí aquello que permite facilitar el camino hacia la satisfacción de los anhelos del hombre en la contemplación de su propia trascendencia y en el conocimiento de sí mismo. Se trata del escenario natural.

Efectivamente, el enfrentamiento del superhombre con su propia interioridad encuentra en lo natural el contexto idóneo para llegar a producirse. De nuevo, esta idea aparece recogida en la esencia del camino señalado por Nietzsche para que Zarathustra aprenda a enfrentarse a su propio mundo interior. La soledad, la ausencia de distracciones y la apertura al mundo del sujeto facilitan la conexión de éste con la propia dimensión de su existencia.

Para el espacio cinematográfico esta circunstancia se convierte en la característica fundamental de un gran número de relatos. Es frecuente la aparición de un sujeto protagonista que encuentra aquí la oportunidad de enfrentarse a sus temores y de conocer la verdadera dimensión de sus anhelos. El desarrollo de la existencia en el entorno natural permite averiguar la verdadera extensión del espíritu humano.

Ésta es uno de los elementos inquietantes de *Apocalypse now* (Francis Ford Coppola, 1979). El viaje al interior de la selva de los soldados del ejército norteamericano se convierte en realidad en la experiencia de conocimiento de los miedos, las inquietudes y el terror que alberga el alma humana. Éste mismo

conocimiento de deseo de libertad del sujeto y del miedo que produce esta búsqueda en los demás supone el tema central de la película *Easy rider* (Dennis Hopper, 1969).

La vuelta al origen de la civilización es, desde la idea sobre la apertura al mundo manejada por Nietzsche, una forma de encontrar sus raíces y los principios fundamentales que determinan la existencia. De hecho, existe un gran conjunto de películas que propician - a través de la destrucción de alguno de los pilares básicos que mantienen la sociedad del primer mundo – el retorno a un estado natural del ser humano. Así ocurre con *Rescate en Los Ángeles* (John Carpenter, 1996) o con *El club de la lucha* (David Fincher, 1999).

Por último, es necesario hacer referencia a otra forma espacial que resulta de gran interés para un cine influenciado por las características de la época destacada. Se trata en este caso de la aparición de un espacio virtual, un lugar para la representación que invade la propia realidad creando mundos simbólicos.

La televisión o Internet, entre otros, son áreas comunes para la definición y manifestación de este espacio. Se trata de un lugar que carece de existencia tangible real, pero que adquiere en ocasiones un estatuto de representación de mayor fuerza que la propia realidad. Este fundamento de la imagen es fácil de encontrar en *Matrix* (Andy Wachowski; Larry Wachowski, 1998), en la que los directores hacen referencias explícitas a algunas de las obras más importantes en torno a este tema de Jean Baudrillard. Destaca en este caso la introducción de textos de sus libros *Cultura y simulacro* (1988) y *Crimen perfecto* (1996).

3.6.3. La puesta en escena de la posmodernidad cinematográfica

La puesta en escena filmica constituye uno de los componentes del relato a los que más atención han dedicado los investigadores relacionados con el estudio de la posmodernidad en el cine. En la mayoría de ocasiones, el modo de filmación

de una obra constituye el referente fundamental para calibrar las implicaciones que manifiesta en ella la época destacada.

Por este motivo, es necesario contemplar las características y las peculiaridades que pueden mostrar la composición de la imagen y el sonido de un filme, de forma que sea propicio hablar de un determinado contexto posmoderno a partir de la evolución del lenguaje que presenta la obra, su capacidad para sugerir espectáculo y el modo de imitación que permite respecto a otros discursos de épocas pasadas de la historia del cine.

3.6.3.1. La puesta en escena y la imitación

Una de las variables fundamentales que operan en el cine posmoderno es la imitación de las formas, los procedimientos y los estilos de obras filmicas identificadas con un período concreto y que presentan características cuya impronta le resulta sencilla al espectador para determinar el género al que pertenecen.

Por este motivo, los elementos de la puesta en escena se convierten en la herramienta más adecuada para llevar a cabo filmaciones que imiten la realización de una película concreta, permitiendo construir el discurso de forma que el espectador reconozca fácilmente el estilo sobre el que se lleva a cabo la simulación.

A pesar de la proximidad a lo imitado se debe hacer referencia a la obra como reproducción de las particularidades del tipo de filme al que se alude, y no de verdadera realización cinematográfica en este género. En este aspecto, la diferencia es sutil, pero muy importante para la comprensión de lo que implica la concepción y los mecanismos del cine posmoderno.

La puesta en escena de los mismos mecanismos y las características bajo las cuales se construye el discurso de los géneros en el cine clásico no implica la

búsqueda de resultados similares en este modo de proceder que desempeña el posmoderno. La reelaboración de los modos de hacer característicos de cada género provoca una ruptura distanciadora con el discurso al que se imita. Desde esta concepción del relato, se vuelven a llevar a la práctica unos mecanismos que son descubiertos por el espectador en la sala. La evidencia de la manera de proceder y la manifestación abierta de los entresijos de funcionamiento sitúan al sujeto ante la reflexión de las formas y herramientas del cine y sobre ese tipo de obras.

El espectador es consciente del método de trabajo empleado por el relato para la creación de la diégesis. Desde la experiencia que permite la recreación se instaura una narración que posibilita la concepción de una producción que ya se encuentra en la memoria del espectador, que vuelve a enfrentarse a un discurso sobre el que ahora se le desvelan, desde la distancia que permite la recreación, sus modos de trabajo.

Entre las diferentes finalidades que puede ofrecer el empleo de los procedimientos del relato en la simulación de las herramientas de la puesta en escena clásica se encuentra la alusión a la nostalgia. Éste es el caso de aquellas obras que recrean el discurso de obras anteriores permitiendo al espectador revivir en el modo de hacer al que asistiera en otras épocas, aunque el resto de elementos de la narración ofrezca improntas distintas.

Este parece ser uno de los motivos que determina los modos de filmación de la trilogía de *El Padrino* (1972, 1974, 1990). Coppola sitúa al público ante una experiencia estética similar a la de aquellos que acuden a las salas de cine, años atrás, al estreno de películas relacionadas con el mundo del hampa. Por esta razón, en la escala de planos no se permite la inclusión de saltos bruscos en la filmación, los movimientos de cámara son suaves, se rechaza la utilización de ningún acercamiento en el espacio por medio del zoom y se evitan los giros bruscos o los

movimientos desestabilizados. *El padrino* supone una reconversión y una actualización de los temas y los motivos de esta clase de cine a partir de las herramientas de filmación que permiten básicamente la recreación de las tendencias generales empleadas.

Este tipo de procedimiento facilita la distinción de una revisión de la narración clásica en torno a sus conceptos y una re-actualización a partir de los motivos que encierra el cine contemporáneo. Ésta es también la circunstancia que determina el empleo de la lógica propia del melodrama en la película *Rompiendo las olas* (Lars von Trier, 1996) o del musical en torno a determinados recursos de la puesta en escena de *Bailar en la oscuridad* (Lars von Trier, 2000). En este caso, el director determina una escenificación que permite reflexionar sobre la materialización de las particularidades propias de los musicales de época, actualizando el contenido de éstos bajo una lógica nueva inspirada en la concatenación de actuaciones musicales fantásticas. Los ruidos presentes en el entorno donde transita la protagonista se convierten en el recurso que genera las actuaciones.

La imitación de obras anteriores a través de la puesta en escena es también un fenómeno al que se puede hacer referencia a partir de la ironía. La nueva película reproduce los esquemas de funcionamiento de la anterior a partir de este elemento, que ayuda en primer lugar a captar su atención y relacionarla con la obra a la que hace referencia. De esta forma, se provoca la ruptura irónica con el material presentado, con lo que quedan al descubierto los mecanismos empleados para conseguir esos resultados y la construcción ficticia de los mismos en la alusiones y los guiños dirigidos al espectador.

Esta forma de proceder queda manifiesta en la secuencia de presentación de *Shrek 2*, en la que se alude a la experiencia de la luna de miel de esta pareja de ogros recién casados. La primera escena emula al propio discurso de *Aquellos*

maravillosos años, (1988), cuya careta de presentación simula el registro de imágenes caseras sobre la vida de una familia. Shrek es en este caso el que coloca la cámara y comienza a grabar para desplazarse junto a su esposa. Éste es el momento en el que el espectador tiene acceso a esta imagen de la joven pareja, identificada con la serie de televisión a la que se ha hecho referencia a través del modo de filmación. En este ejemplo particular, la iluminación y la composición del espacio, la planificación y el punto de vista, y la propia textura que simula la proyección de celuloide desgastado de una cámara casera de 8 mm, son los elementos más destacados.

Otra de las escenas encuadradas en este mismo tipo de procedimiento hace referencia al momento en el que el ogro le entrega un anillo a Fyona para declararle su amor. En este caso, tanto en la ambientación de la escena, en los personajes enanos que intervienen, como en el movimiento de cámara y la ralentización de los fotogramas en cuando se introduce del anillo en el dedo, se alude de forma directa a *El señor de los anillos, la comunidad del anillo* (Peter Jackson, 2001), al instante en el que Frodo se pone el anillo ante la estupefacta mirada de todos los presentes en la taberna del Pony Pisador.

La posmodernidad cinematográfica asiste a un momento de la realización filmica en el que se posee un dominio ingente de los elementos del discurso, lo que permite el desplazamiento de la imitación a las estructuras y condicionantes propios de otros medios de expresión, como el cómic o los espectáculos de variedades.

Por este motivo, se puede hablar de una intromisión del lenguaje cinematográfico en otras formas de comunicación relacionadas con la imagen fundamentalmente. La imitación del discurso del cómic, por ejemplo, resulta evidente en su semejanza con la onomatopeya de *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (Javier Fresser, 2002), o en la manifestación del espacio segmentado

como una viñeta en *Spiderman* (Sam Raimi, 2002). Un ejemplo paradigmático de esta tendencia lo manifiesta la obra del director mejicano Robert Rodríguez: *Sin City* (Frank Miller; Robert Rodríguez, 2005). La película está basada en los cómics de la serie homónima creados por Frank Miller. La estética de ambas realizaciones es idéntica. De hecho, el filme exhibe todas las peculiaridades de la edición impresa respetando al máximo su composición y sus soluciones visuales.

Otras formas de espectáculo, como el vodevil, pueden ser también objeto de imitación, como ocurre por ejemplo en el estilo de imagen y composición de *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001).

La puesta en escena cinematográfica constituye así un rasgo esencial en la determinación de la estética posmoderna, que encuentra en la simulación de otras formas de relato la manera de incrementar al espectador el espectáculo que le es propio.

3.6.3.2. La puesta en escena y el espectáculo

La puesta en escena de la posmodernidad resulta paradigmática como muestra de la ruptura de la cinematografía de la época respecto a las producciones que le preceden. El relato filmico siempre ha concedido una gran importancia a las contribuciones de los efectos especiales desde los mismos orígenes de la historia del cine. Sin embargo, es a partir de los años 70, cuando la industria realiza una inversión cada vez mayor en herramientas y procedimientos con las que llevar a la pantalla cualquier tipo de acción imaginable. El uso de estos efectos no sólo ayuda a mejorar las herramientas de las que disponen los realizadores para contar sus historias, sino que además se convierten en un reclamo para los espectadores, que disfrutan de las nuevas posibilidades que la pantalla les ofrece.

Poco a poco, las nuevas soluciones de los instrumentos de la puesta en escena adquieren tanta importancia en la obra filmica que pervierten su relación con la historia y comienzan a ser valoradas únicamente por su espectacularidad, y no por la capacidad para el relato. El discurso socava la historia, que queda relegada a una anécdota que permite el desarrollo y alarde de las nuevas incorporaciones técnicas. De hecho, muchos directores ofrecen productos que el público solicita por la manera explícita en la que son capaces de llevar historias a la pantalla, aunque éstas ya hayan sido producto de filmes anteriores, como señala Andrew Darley (2002).

Un ejemplo ilustrativo al respecto se encuentra con facilidad en la producción del director norteamericano Quentin Tarantino. La escenificación que lleva a cabo en la mayoría de sus obras –con la excepción de *Jackie Brown* (1997)- destaca por su espectacularidad, en la que todos los elementos del discurso están determinados en mayor medida por su utilización que por su adecuación para la transmisión de la historia. Uno de sus estrenos más recientes – *Kill Bill vol.1* (2004)- está subtitulada como *La cuarta película de Quentin Tarantino*. Este hecho resulta ilustrativo del procedimiento señalado en este epígrafe.

Efectivamente, la obra relata la historia del desagravio que sufre una asesina de elite que es sorprendida en plena celebración el día de su boda por sus antiguos compañeros de trabajo, que masacran a todos los asistentes e intentan acabar con su vida. La película relata la venganza que lleva a cabo esta mujer, por lo que los espectadores son conocedores –desde antes del comienzo de la proyección –tanto de los sucesos que se van a desarrollar durante el filme, como del final de los mismos. En este caso, lo que realmente les interesa no es la contemplación de lo que va a suceder, sino el deleite en la forma en que se va a llevar a cabo. El éxito de la película se sustenta en ser el cuarto trabajo de este

director, en la labor que ha desarrollado sobre las herramientas de la puesta en escena.

El resultado de esta forma de emplear el lenguaje es el de la perversión de las funciones de la historia y el discurso en el relato, puesto que el primero pierde una entidad y una relevancia que adquieren los elementos de la puesta en escena. El modo clásico de rodar ha quedado totalmente descartado por un discurso que comienza a tener validez por sí mismo y alardea ante el público de su autoconciencia.

La relación del receptor con la proyección también se ha transformado. Quienes acuden a la exhibición de filmes de este tipo suelen descartar el conocimiento de los entresijos y variaciones de la historia y su diégesis. El consumo se centra en la complacencia del ritmo de las imágenes y en la espectacularidad de sus formas.

3.6.3.3. La evolución del lenguaje fílmico en la puesta en escena

En el año 1886, los hermanos Lumière proyectan ante los inexpertos ojos de los espectadores *Llegada de un tren a Perrache*, lo que provoca la huida de todos aquellos que se encuentran en la sala ante la aparente evidencia del atropello de la locomotora que se acerca a través de la pantalla.

Del mismo modo, como afirma José María Ródenas Pallarés (2000), muchos exhibidores tuvieron que aclarar el procedimiento por el que se llevaba a cabo la obra cinematográfica, pues eran sospechosos por ejemplo de emplear decapitaciones humanas para realizar sus películas. El problema fundamental era la falta de conocimiento ante el naciente lenguaje fílmico. Es la propia ignorancia en los primeros años de historia del medio lo que provoca la confusión de un primer plano con una decapitación.

Hoy día, después de un siglo de producción y de su transformación para el consumo generalizado, resulta difícil pensar en la repetición de situaciones similares a las que se han hecho referencia. Aún así, en un primer momento, puede parecer pretencioso el establecimiento de un vínculo entre el cine posmoderno y la evolución del lenguaje. En realidad, parece más aconsejable manejar la idea de la existencia de un público que a partir de su experiencia filmica reconoce los entresijos de representación y es capaz de adaptarse a los cambios que poco a poco operan en el discurso. Por este motivo, es posible afirmar la existencia de unos espectadores preparados para descifrar las variables de lenguaje del cine contemporáneo.

Sin embargo, debe establecerse un matiz en la interpretación de esta idea a partir de los usos y las características que de alguna manera puede vincularse a realizadores posmodernos. Efectivamente, existe una utilización peculiar del lenguaje –muy relacionada con el cine como espectáculo– que algunos autores han relacionado con la manera de hacer cine de determinados directores.

En esta misma línea de pensamiento se sitúa Margarita Schmidt Noguera (1997), que vincula la existencia de la posmodernidad en el cine a la aparición de un determinado estilo de realización. La autora utiliza la película *Asesinos natos* (Oliver Stone, 1994) para ejemplificar esta teoría.

El filme al que se hace referencia supone un juego continuo con las posibilidades de la puesta en escena, en el que se manifiestan todos sus elementos principales. Resulta frecuente la utilización de una gran variedad de planos distintos en el diseño de la planificación de las diferentes secuencias, como ocurre también con las posiciones de la cámara respecto a la línea horizontal y vertical de los sujetos. Se filman planos generales, planos medios y primeros planos en sus diferentes escalas, de la misma manera que aparecen picados, contrapicados, cenitales, planos frontales, de tres cuartos, de perfil o de espaldas. También son

constantes las variaciones a partir de los movimientos de cámara empleados, entre los que se encuentran diferentes formas de travelling, la utilización de zoom de acercamiento, panorámicas, o las ralentizaciones y aceleraciones de secuencias.

De la misma forma, ofrece continuos saltos de color en la proyección de los escenarios donde se rueda, principalmente mediante el uso del rojo, el azul o el verde. Incluso en determinados momentos se añaden unas franjas blancas verticales que simulan el aspecto desgastado del celuloide que se utiliza en el material de proyección.

La banda sonora es también un elemento manipulado con frecuencia en la realización. En la obra citada se llevan a cabo fusiones entre todo tipo de sonidos y canciones de una gran variedad de estilos musicales. Asimismo, el lenguaje sonoro de estas obras destaca por la utilización de efectos y ruidos de los que el espectador es consciente que no pertenecen a la diégesis que se recrea. Éste es el caso de las llamadas *risas enlatadas*⁹⁹ de *Asesinos natos* (Oliver Stone, 1994), empleadas en la secuencia que narra cómo se conocen los personajes protagonistas. Toda la realización de estas escenas se lleva a cabo de forma que el resultado final se asemeje a una serie de comedia de televisión (*sitcom*), por lo que el efecto de sonido al que se ha hecho referencia permite ambientar la situación de la forma pretendida.

Los realizadores emplean el lenguaje en general, y el sonido de forma particular, anteponiendo sus intereses con la obra al efecto de transparencia que tanta importancia tiene en el cine clásico. Así, en *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003; 2004) de la misma forma que ocurre en el caso citado, se utiliza al margen de que suponga la ruptura con los elementos de la diégesis y el principio de

⁹⁹ En la industria televisiva el término *risas enlatadas* hace referencia a la utilización de un efecto sonoro en un producto audiovisual que, como su nombre indica, simula una carcajada de un público inexistente.

transparencia. En este caso, el director decide evitar la aparición del nombre de la protagonista, por lo que cada vez que algún personaje se refiere a ella, se sustituye por un pitido.

Éste es también la situación de las llamadas de atención efectuadas al espectador en *Snatch: cerdos y diamantes* (Guy Ritchie, 2000). En ella son constantes las puntualizaciones realizadas sobre el discurso, sobre todo mediante congelados de imágenes y efectos sonoros de distinta índole.

La puesta en escena a través de los recursos del montaje es un elemento que sufre grandes alteraciones en determinadas obras. En primer lugar, la continuidad no suele ofrecer los cambios de planos pausados y escalonados que utiliza el cine clásico, sino que es posible encontrar tiros de cámara que se encuentran en posiciones muy alejadas en la escala, como ocurre con un plano general y uno detalle.

Es además necesario hacer referencia al montaje empleado en el filme. En algunas ocasiones, el modo de concatenar los diferentes fragmentos del relato resulta lo más interesante, debido a la forma particular de plantear y resolver la historia. En películas como *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), la articulación de las secuencias supone un juego constante con el tiempo que ofrece continuos saltos, por lo que el espectador se ve obligado a llevar a cabo una reflexión de conjunto sobre todo aquello que se le ofrece para comprender finalmente el argumento.

Este mismo planteamiento es la estructura determinante de *21 gramos* (Alejandro González Iñárritu, 2003), en la que las historias de distintos personajes cuyas vidas no aparecen vinculadas de forma aparente, poco a poco comienzan a ofrecer relaciones personales que han sido puestas de manifiesto a partir de un complejo proceso de montaje.

Otras veces, la elaboración de la concatenación de planos tiene relación con los efectos empleados para la presentación de la historia ante el espectador, como ocurre cuando se divide la pantalla y se muestran escenas que tienen lugar al mismo tiempo, pero en espacios distintos, o con lo que se refiere a lo que algunos autores citan como *ritmo de videoclip*.

A este respecto resultan interesantes las afirmaciones de Ivonne Tasker (1998), en las que menciona la importancia de un estilo del relato determinado principalmente por la aparición continua de un ritmo vertiginoso. La celeridad de los planos se logra a partir de la disminución del tiempo de exposición de los mismos junto al acompañamiento de una pieza musical.

Por todo lo dicho, es posible afirmar que aunque el desarrollo del lenguaje y la variación de las formas de la puesta en escena no sean una materia a la que se deba hacer referencia de forma específica en el contexto de la posmodernidad, sí que se debe hacer aludir a la utilización en éste de las variables más extremas de los procedimientos filmicos, cuyo uso permite la revitalización de historias que ya contadas a los espectadores ofrecen una revisión del relato a través de las formas de contar.

3.7. La adecuación de la posmodernidad a la narración

En los epígrafes presentados hasta este momento se ha mencionado un compendio de características destacadas de la posmodernidad cinematográfica. Los cambios constatados operan conforme a las variaciones y las diferentes perspectivas que la interrelación entre la época a la que se hace referencia y los mecanismos de la narración filmica posibilitan.

Sin embargo, tras ofrecer una visión particular de cada uno de los elementos necesarios, resulta pertinente mencionar dos perspectivas un tanto

distintas en torno a la concepción global de las posibilidades que surgen en la implicación entre la narración y la posmodernidad.

Es tan difícil como carente de un fin operativo intentar establecer unos límites temporales al surgimiento de la época a la que se alude. Su concepción pertenece a una dinámica cuyos resultados son la consecuencia de múltiples factores interdependientes e imprecisos en muchas ocasiones. En un proceso de tan elevado nivel de complejidad es tanto menos necesario concretar el momento puntual en el que un suceso tiene una impronta más relevante, que entender el sentido global y la interrelación de los diferentes aspectos que pueden configurar el conjunto.

De la misma manera, es necesario entender que el fundamento de la implicación de la posmodernidad y el cine no es posible, ni quizá siquiera relevante, concebirlo de una forma cerrada e inflexible, que impida en muchas ocasiones la reflexión sobre aspectos puntuales que pueden pasar desapercibidos desde el establecimiento de límites más precisos. De igual manera, cuando se hace referencia a una obra en concreto puede que ésta no manifieste una forma y una estructura desde la que sea posible contemplarla como una película posmoderna, puesto que las consecuencias de la época son rastreables tan sólo en aspectos específicos con respecto a elementos concretos del relato.

Para aclarar con mayor exactitud las dudas que puedan surgir en torno a la forma de funcionamiento que se debe establecer para un análisis adecuado, es necesario proponer desde estas páginas un método que, operando dentro de los parámetros artificiales que rige la convención, obligue a distinguir dos formas de clasificar una película a partir de las características ofrecidas. Por este motivo, se ha llegado a la conclusión de la necesidad de distinguir entre una *narrativa de la posmodernidad* y una *narrativa posmoderna*.

Bajo el epígrafe de la narrativa de la posmodernidad se ha aglutinado toda aquella producción filmica que manifiesta algún rasgo que sea posible explicar desde la influencia de un cambio generado por el desarrollo de un momento concebido bajo los parámetros resaltados en torno a la impronta a la que se hace referencia. Por tanto, no es necesario que la obra analizada presente un conjunto de características concretas, sino que desarrolle cualidades entendibles desde esta visión particular ofrecida.

En este sentido, se puede relacionar una película de forma particular con la posmodernidad a partir de la intervención de los planteamientos de la época en las características de alguno de los elementos que conforman el relato. La narración acusa cambios derivados del contexto en el que se concibe la obra, el tejido social en el que se envuelve, el modelo económico que impera en la sociedad y de otros rasgos que de algún modo pueden ejercer su influencia.

En cambio, al hacer referencia a una narrativa posmoderna se está trabajando con un nuevo paradigma, establecido a partir de la reconversión que tiene lugar en la interrelación de los entresijos de la época y la narración. Por este motivo, más que por la aparición de un conjunto de aspectos concretos en una obra, el cine posmoderno propiamente dicho debe entenderse como un replanteamiento conjunto del proceso de la narración en el que son partícipes todos los componentes del relato, una redimensión de los planteamientos filmicos.

El resultado de este proceso supone una transformación global de sentido, a partir del cual el espectador es partícipe de una nueva visión de la historia proyectada o de una redefinición de las características de los elementos partícipes en la narración respecto a un tema concreto.

A partir de la determinación de estas dos subdivisiones realizadas es posible establecer vínculos de ambos procesos con las características señaladas por autores como Jesús Ballesteros (1997) o Fritz Schumacher (1981), en torno a

una posmodernidad de la decadencia o una época que entronca en su desarrollo con lo que se entiende por resistencia.

Por un lado, entendida como una forma de decadencia, hace alusión al conjunto de estados provocados por el contexto de la época a la que se hace referencia. La mayoría de las manifestaciones de la situación se entienden desde la óptica del individuo, aunque también es posible encontrar complejas consideraciones en torno a la propia sociedad de forma conjunta. Sea como fuere, las circunstancias determinan un sentido negativo, por lo que la época, contemplada desde esta perspectiva, destaca como la causa de los estados manifestados.

En cambio, al emplear el término de resistencia, estos mismos autores están refiriéndose a las implicaciones positivas para el individuo y la sociedad. De esta forma, la posmodernidad resulta una oportunidad para el hombre que tiene ante sí la posibilidad de corregir los errores heredados de la modernidad y los conflictos contemporáneos a los que se enfrentan las sociedades más avanzadas. El conflicto situado en la dinámica de la narración cinematográfica opera sobre sus diferentes elementos obligando a la transformación de cada parámetro y a la trascendencia global del conjunto respecto a ese nuevo paradigma.

De forma paralela, la aplicación del término decadencia vincula al cine con aspectos negativos constatados y ofrecidos en los epígrafes anteriores. Como circunstancias específicas, pueden aparecer tanto en la narrativa de la posmodernidad como en el apartado de la narración posmoderna, aunque en cada una adquiere una materialización final distinta. En el primer caso, se trata de un rasgo que afecta de alguna forma al filme. En cambio, en la narrativa posmoderna se vincula a un proceso de conjunto que progresa a través de la determinación de todos los elementos del relato hacia un final en el que se trascienden los valores negativos y se llega a un replanteamiento de los componentes de la historia y el

discurso. Ballesteros, Fritz, y Schumacher ofrecen una visión de la posmodernidad vinculada a dos resultados contrapuestos en un primer momento.

La narrativa posmoderna no es tanto una manifestación de un conjunto de características concretas detectables, cuanto un nuevo paradigma fundamentado en la tradición filmica y en el entendimiento del mensaje por parte del espectador, entre otras muchas cuestiones. Lo nuevo representa en su conjunto la adopción de un planteamiento inédito en la proyección del conjunto del relato.

El proceso se conjuga en torno a todos los elementos del filme, aunque no tienen por qué ser partícipes de la misma forma, ni con el mismo grado de implicación sobre el conjunto de la obra. Dependiendo del planteamiento, es posible que sean los componentes del discurso los que manifiesten peculiaridades propias de la época destacada, o los de la historia los que con mayor facilidad se puedan identificar como los rasgos señalados. Sin embargo, lo importante en el resultado de la vinculación de la narración con una posmodernidad entendida bajo los parámetros de la resistencia no es la particularidad de cada uno de los componentes, sino la conjugación de todos ellos de forma global, es decir, el sentido general del relato filmico.

La película *El club de la lucha* (David Fincher, 1999) constituye un buen exponente de este replanteamiento y transformación de los mecanismos del relato ante una situación de crisis. Los protagonistas de la obra son seres anodinos y confusos, sometidos al proceso de personalización que altera su escala de valores para situar al dinero por encima de cualquier cosa. La obtención de riqueza se convierte en la clave que permite el acceso a la felicidad entendida según los parámetros de una sociedad mercantilizada. El protagonista (Eduard Norton) sufre ante la explosión de su piso porque destruye todo aquello que expresa su personalidad. La aparición en su vida de Tyler (Brad Pitt) supone para él un cambio sin precedentes. Juntos inician una sociedad secreta que permite a los

miembros adentrarse en el conocimiento de sí mismos, de su valentía y su resistencia a través de la lucha. La experiencia del club supone un viaje hacia el interior de sí mismos. Los hombres que rodean a Tyler y a su compañero aprenden a aceptar el sentido trágico de la existencia y su propia insignificancia en el enfrentamiento con la verdadera naturaleza de la vida, desprovistos como están de las facilidades que posibilita la sociedad del capitalismo.

Los hombres del club de la lucha trabajan en la trascendencia de sí mismos a través de su particular descenso al sentido trágico de la vida, por lo que recorren un camino paralelo al señalado por Nietzsche.

Cuando son conscientes de su propia realidad, de la verdad del mundo que opera a su alrededor, identifican en el sistema capitalista el origen de todos los males, pues impide que el hombre se abra a la experiencia de sus sentidos y a la vida. Por este motivo, deciden destruir los centros de datos de todas las entidades relacionadas con el crédito financiero, lo que supone la ruina del sistema y la apertura de la posibilidad del hombre de volver a sus orígenes.

Como puede apreciarse a partir del resumen ofrecido, no sólo es posible relacionar determinados elementos de la obra con el modo de pensamiento que opera en algunos aspectos de la posmodernidad, sino que resulta de mayor trascendencia el cambio general manifestado en la narración conforme a los planteamientos iniciales. El hombre se descubre a sí mismo. Consigue desprenderse del abotargamiento que impide su verdadero desarrollo y su apertura al mundo. A partir de ese momento, se vuelve a un estado más natural, pero lo hace como un ser transformado, conocedor de su propia complejidad y de la verdadera dimensión de su valía.

En todo este proceso destacado es posible discernir un mecanismo cuyo modo de funcionamiento se puede hacer extensible a un conjunto amplio de películas. Es viable además la elaboración de distinciones conforme al tema de

fondo que constituye la base argumental sobre la que se construye la diégesis, aunque el modo de trabajo del conjunto es similar en todas ellas.

Cualquier producto filmico – de una forma u otra - es exponente del bagaje cultural y del pensamiento que sostiene la época en la que se gesta. Cada película muestra un conjunto de valores concretos de los que también son partícipes los espectadores a través de su propia experiencia. Los individuos conocen esos fundamentos y las distintas perspectivas potenciales con las que pueden estar relacionados.

En muchas ocasiones se relaciona el cine posmoderno con el nihilismo y la negación de la tradición, como una producción que rompe con los valores del pasado y sitúa al hombre ante un desierto de creencias incierto. Sin embargo, la conclusión que se esconde tras este razonamiento es errónea en la determinación del planteamiento.

Los filmes posmodernos hacen referencias constantes a valores que el cine clásico no se hubiera atrevido a cuestionar de ningún modo. Sin embargo, los programas de este nuevo sistema ponen de manifiesto una revisión sobre los entresijos, las particularidades y las consecuencias del desarrollo del hombre en su vida cotidiana. De esta forma, se contraponen estas creencias con el desarrollo de los personajes particulares que hacen de su experiencia respecto al valor la manera de evidenciar los problemas que éste genera.

No existe, por tanto, una negación de los principios que imperan en la sociedad, como tantas veces se ha descrito, sino que lo que se critica con frecuencia es el modo en el que las ideas contenidas en torno a esas creencias resultan hipócritas en el contexto social, o detectan que se ha producido un alejamiento entre el sentido general en torno al valor destacado respecto a la concepción desde la que se interpreta en la tradición.

Esos conceptos quedan, en cualquiera de los dos sentidos destacados, desprovistos de su impronta original. El cine posmoderno logra así confrontar la verdadera definición de la realidad que critica al sentido vacío con el que se percibe por las causas expuestas, volver a la definición primigenia de aquello que se cuestiona. El desarrollo de las inquietudes en torno a este tema no se detiene con la constatación ante el espectador de las características a las que se ha hecho referencia. Los personajes que se enfrentan a estos problemas relacionan de algún modo este componente de fondo con el sentido de su propia actuación y con la resolución final del conjunto del relato. De esta forma, quedan sujetos al resto de elementos que participan en la determinación de lo narrado. Por tanto, a través de aquello presente en la obra, se logra trascender las ideas criticadas, redefiniendo de nuevo el valor de una manera más acorde a su sentido inicial.

Por lo tanto, no existe en este cine una negación de la tradición, sino una forma de reconvertirla hacia las formas primigenias sobre las que se constituyen sus fundamentos.

Si se atiende a la producción cinematográfica contemporánea, el mecanismo al que se ha hecho referencia aparece de forma constante y a una gran variedad de valores de todo tipo. Según Margarita Schmidt (1997: 201): *“La distorsión de la realidad, el exceso y la perversión son parte consubstancial de la historia, la cual pretende desvelar mecanismos perversos de esta sociedad”*.

El comentario expuesto por Schmidt hace referencia al modo de funcionamiento de *Asesinos natos* (Oliver Stone, 1994). Con este planteamiento se logran poner de manifiesto algunos de los problemas más acusados en las sociedades del primer mundo, muchos de los cuales constituyen la esencia de conocidos investigadores posmodernos, como ocurre con Vattimo en el caso de la televisión, de Lipovetsky o con Andrew Darley en referencia a la necesidad de

espectáculo en la imagen, o con Nuevo respecto a la importancia de la puesta en escena.

Micky (Woody Harrelson) y Malory (Juliette Lewis), los protagonistas de *Asesinos natos* (Oliver Stone, 1994), parecen dos seres al margen de la sociedad, que atentan contra los principios y los valores de ésta. Sin embargo, esta idea debe ser reflexionada en torno a otros parámetros. En la secuencia en la que explican el modo en el que se conocieron, el espectador identifica en la familia de la joven a un padre capaz de abusar sexualmente de su hija, bajo la permisividad de su esposa que sufre además la violencia del marido. Los protagonistas acaban – literalmente- con esa familia, al asesinar a los padres. En cambio, en lugar de huir de cualquier tipo de vínculo que remita a aquello por lo que han comenzado su carrera delictiva, los jóvenes deciden casarse y fundar una nueva familia al final de la obra. Con todo este proceso, ante los ojos del espectador, se ha denunciado una forma de entender el valor de la institución de a partir de la hipocresía, al mismo tiempo que se ha redimido su sentido original.

Este modo de desarrollo de los conflictos de la historia en torno a un valor concreto tiene lugar en las filmografías posmodernas. Así ocurre también con la concepción del sentido del matrimonio en *Crueldad intolerable* (Joel Coen, 2003), o con el retorno a la esencia del ser humano y a los instintos en *American Beauty* (Sam Mendes, 1999).

De forma general, es posible establecer vínculos entre este proceso y los planteamientos de Nietzsche en la filosofía que opera en torno al concepto de trascendencia en su obra. Efectivamente, la voluntad de conocer el verdadero sentido de la esencia del ser humano y del pensamiento que desarrolla entronca con la capacidad del cine para manifestar este requerimiento en torno a los personajes fundamentalmente.

La estructura expuesta facilita la redención del personaje, como ocurre en *Ejecución inminente* (Clint Eastwood, 1998). El periodista que protagoniza la historia encuentra la restauración de una situación inicial que creía perdida a través de su buen hacer en su trabajo. Un resultado semejante tiene lugar en la película *Sexo, mentiras y cintas de vídeo* (Steven Soderbergh, 1989). El proceso puesto de manifiesto tiene lugar en este caso sobre la vida sexual de los actores principales, en los que la apatía inicial es transformada a partir del modo particular en el que funcionan los elementos del relato. En la película *Contraté a un asesino a sueldo* (Aki Kaurismäki, 2001) tiene lugar otro tipo de trascendencia del personaje. En este caso, la de redimir la soledad a la que parece hallarse adscrito.

Las ideas y los valores reconsiderados a partir de la acción de programa narrativo de estas películas pueden pertenecer a cualquier tipo de campo, aunque el proceso general sea similar para todas ellas.

En el caso se *Shrek* (Andrew Adamson; Vicky Jonson, 2001), por ejemplo, uno de los planteamientos fundamentales gira en torno a la idea de héroe, redimensionada y reelaborada a partir de los entresijos desde los que se analiza su modo de funcionamiento, hasta que es sometido a un proceso de extrañamiento. A partir de éste, el espectador asiste a una redefinición y reinterpretación del concepto y de sus cualidades.

Esta transformación que tiene lugar en los elementos de la narración cinematográfica está vinculada a la teoría de Nietzsche en torno al hombre y la sociedad, especialmente a partir del análisis de las implicaciones del *eterno retorno*. Así, como señala Sánchez Meca (1989: 230):

“No es la teoría verdadera sobre el universo, sino el gran pensamiento selectivo, un instrumento, concretamente, un ‘martillo’ a utilizar, no tanto para demoler las construcciones antiguas, levantadas con pretensiones de

eternidad y de valor absoluto, cuanto para detectar su interioridad hueca, para escuchar y sentir un vacío, para desencadenar el más extremado pesimismo. [...] devuelve la libertad de decisión al individuo para otorgar un sentido propio a sus acciones”.

Sea como fuere, el relato fílmico queda adscrito en su devenir al modo de funcionamiento y las peculiaridades de la sociedad posmoderna, tanto en la exhibición de las consecuencias de la época mencionada como en el planteamiento de una revisión y reestructuración de la narración en sí misma, en lo que supone una conexión directa con la idea de resistencia que manejan algunos autores posmodernos.

Capítulo 4. *Shrek*, *Shrek 2* y la posmodernidad

El objeto fundamental de este capítulo consiste en el análisis de las películas *Shrek* (Andrew Adamson; Vicky Jonson, 2001) y *Shrek 2* (Andrew Adamson; Kelly Asbury; 2004), para lo que se atiende fundamentalmente a los criterios establecidos sobre las particularidades de un relato en el que tanto los elementos que lo componen como el conjunto de la proyección pueden ser considerados bajo fundamentos posmodernos.

Para llevar a cabo de forma correcta la exploración propuesta es necesario contemplar esta actividad como un ejercicio que tiene lugar en dos direcciones fundamentales. Por un lado, al considerar la determinación del relato a partir de la influencia de una narrativa cinematográfica posmoderna, es posible destacar un conjunto de peculiaridades que manifiestan en mayor o menor medida cada uno de los componentes filmicos a los que se hace referencia, tanto de forma individual y aislada como en las circunstancias que se generan a partir de la interrelación de los dos productos existentes. Por otro, la narrativa cinematográfica aludida permite considerar una obra filmica como un proceso en el que intervienen todos los elementos del relato y cuyo resultado final constituye de alguna forma la consecuencia del enfrentamiento con los problemas y las peculiaridades de la situación inicial planteada. En muchas ocasiones surge de los excesos y el vacío generados en torno a ideas precedentes, como ocurre con la crisis de los metarrelatos señalada por Lyotard (1998).

Debido a estas dos posibilidades referidas, ha sido necesario incluir dos epígrafes fundamentales para el desarrollo de este capítulo. El primero de ellos se realiza conforme a las particularidades expuestas en torno a los elementos del relato. El siguiente en cambio surge de la imbricación entre el desarrollo del proceso filmico y el contexto posmoderno, en el que ambos campos de estudio constituyen zonas de referencia e influencia mutua.

Sea como fuere, ambas fases del trabajo se determinan a su vez sobre las peculiaridades que le son propias a las producciones elegidas, por lo que el sentido último y la interpretación adecuada del valor del análisis establecido se generan finalmente de las características de los filmes destacados y del argumento sobre el que se construye la narración.

4.1. La narrativa de la posmodernidad en *Shrek* y *Shrek 2*

Es necesario componer un entorno apropiado desde el que constatar los rasgos que cada elemento del relato refleja en su determinación como consecuencia de la aparición de una narrativa fundamentada en un entorno posmoderno. Cada uno de estos componentes debe ser valorado a partir de las funciones que cumple en el relato y de su lugar y relación con el resto, conformando así la historia y el discurso de la proyección.

Por este motivo, las instancias narrativas, el relato, la historia, los personajes, los sucesos, el discurso, el espacio, el tiempo y la puesta en escena de las dos películas propuestas en este capítulo son analizados de forma individual. Resulta imprescindible la tarea de concretar cada unidad narrativa a partir de sus propias circunstancias, lo que permite valorar las características que le son propias a partir de la incidencia posmoderna.

4.1.1. El tratamiento de las instancias narrativas

Una de las peculiaridades más importantes del relato cinematográfico posmoderno es el de la pérdida del misterio y de la magia que envuelve la transmisión del mensaje fílmico.

Efectivamente, la narración clásica cinematográfica está determinada fundamentalmente por una considerable moderación de las formas autoconscientes que impiden al público la sospecha de la existencia de unos

mecanismos fílmicos que permiten el registro de lo que se exhibe en pantalla. En cambio, el nuevo discurso al que se alude pone en evidencia la existencia de estos instrumentos al mismo tiempo que reconoce el estatuto del espectador cinematográfico.

Las dos películas analizadas en este capítulo reflejan esa misma forma de componer las instancias narrativas en la que la comunicación entre los creadores del mensaje y los receptores del mismo ofrece la evidencia del reconocimiento de los entresijos del sistema y de la figura del propio receptor. Resulta significativa en este sentido la escena de la boda entre Shrek y Fiona en la primera entrega. Tras la derrota de Lord Farquaad y la revelación de la verdadera forma de la princesa, ésta besa a su futuro esposo. En ese momento, el relato reconoce al espectador a través de los mecanismos de registro: el novio aparta con su mano la cámara que va a grabar el acto de amor entre la joven pareja. La proyección es pues plenamente consciente de la existencia de un público específico que se encuentra observando la escena.

Con la posmodernidad, la fluidez en la comunicación entre los espectadores y el relato alcanza un alto grado de desarrollo. Esta característica se manifiesta en otras peculiaridades elaboradas a través de diferentes componentes de la narración cinematográfica, que ofrece signos evidentes del nivel alcanzado. En este sentido, resultan muy interesantes la proliferación de mensajes y guiños dirigidos al público y que son entendibles por éste a partir de un contexto determinado por el enriquecimiento de su conocimiento sobre los parámetros que configuran el relato.

El autor implícito le exige al espectador implícito una actitud ante el mensaje que necesita de su esfuerzo para comprender éste plenamente. La experiencia previa de visionado y el conocimiento sobre otras obras cinematográficas y su modo de proceder y resolver conflictos permite construir

determinadas situaciones de comedia que se burlan de esos productos fílmicos. Así ocurre cuando Asno comienza a cantar sobre la amistad al comienzo de la primera película. Inmediatamente es mandado callar por Shrek.

En la memoria de los receptores se retiene la clave de funcionamiento de las obras de la productora Walt Disney, que contienen abundantes escenas musicales sobre temas relacionados normalmente con el amor o la amistad, entre otros. Al margen de lo relatado en ese momento en concreto, la proyección establece con el espectador una dialéctica constituida en torno a la reflexión y la ironía sobre el modo de realizar películas por parte de la empresa a la que se ha hecho referencia.

Este mismo procedimiento funciona constantemente durante el desarrollo de los dos filmes analizados. Los creadores del mensaje provocan la atención constante a los elementos que contiene el relato. En este sentido, en la segunda entrega de las aventuras del ogro, tras la discusión que tiene lugar en la cena, Shrek se vuelve intranquilo en la cama que comparte con su esposa, incapaz de conciliar el sueño. En el techo de la misma existe un dibujo de un hombre con un título donde indica que se trata de "Sir Justin". El cuadro supone un nuevo guiño concebido sobre la relación que en la vida real mantienen en el momento del estreno de la obra la actriz que pone la voz original a Fiona (Cameron Diaz) con Justin Timberlake, un conocido cantante norteamericano.

La posmodernidad provoca la ruptura con el modo de funcionamiento general del relato fílmico, que en ocasiones diluye el cometido propiamente narrativo en función de otra variedad de elementos relacionados con el conocimiento del espectador y su complicidad más allá de la propia extensión de la obra.

En esta implicación comunicativa a la que se somete el público del relato se encuentran otras características constatadas en las obras propuestas en este

capítulo. En primer lugar, las figuras responsables de la creación del mensaje desarrollan permanentemente un humor *cold* al que hace referencia Lipovetsky (2003). Según este autor, la sociedad posmoderna se caracteriza por la aparición de una comicidad fría que en muchas ocasiones deviene en el desarrollo de un sarcasmo cruel. En esta idea se encuentra implícito el sometimiento de los valores a un estatuto de relativismo incierto, que posibilita que no exista ningún tema tabú sobre el que no se puedan hacer bromas.

En *Shrek*, Lord Farquaad firma una orden de desahucio para desterrar a todas las criaturas de los cuentos del condado de Duloc. Los seres del mundo de la fantasía se refugian entonces en las tierras del protagonista. Éste los trata con recelo y malos modos, incómodo por esa intromisión en la intimidad de su charca. Cuando los enanos depositan a Blancanieves sobre la mesa de su salón, no siente ninguna compasión ni lástima. Se limita a exclamar: “*Ah, no. La chica muerta fuera de la mesa*”.

La aparición de esta clase de humor en los relatos posmodernos también facilita la disminución de la tensión dramática de la narración, que evita al espectador el enfrentamiento con una historia excesivamente descarnada. En este sentido, las instancias narrativas facilitan la relajación del público que en ocasiones es incapaz de enfrentarse a la realidad en cualquiera de sus aspectos sin que ésta refleje de alguna forma una disminución de la importancia de lo que representa.

Esta circunstancia es patente en el momento en el que es evidente que existe amor entre los protagonistas, aunque éstos se separan. Fiona se marcha con Lord Farquaad para contraer matrimonio mientras Shrek se refugia en la soledad de su charca. La proyección exhibe entonces un montaje orquestal que expresa la soledad, la tristeza y el desconsuelo de los personajes. En el cenit de la expresión de esos sentimientos, la princesa observa su pastel para la boda con Farquaad,

formado por una tarta de varios pisos. Sobre ella, existen unos muñecos iguales en altura que representan a los futuros esposos. Fiona entierra los pies del monigote que se asemeja al gobernante para que reproduzca la diferencia real de estatura que existe entre la pareja.

En la segunda entrega de las aventuras del ogro verde existe una escena donde funciona una concepción similar. Shrek y Fiona se reúnen tras la separación provocada por la intervención de Hada Madrina, que pretende unir a la princesa con su hijo Encantador. La pareja permanece bajo la influencia de un hechizo que los convierte en seres bellos. Su estado será permanente si se besan antes de las doce de la noche. Mientras deciden, el montaje ofrece un cambio de plano desde los dos esposos a Asno y Gato. Éste observa la situación mientras exclama su esfuerzo inútil por intentar no llorar. De nuevo, en un momento de tensión dramática, el relato evita que el espectador se enfrente a la poética descarnada. La tensión se relaja con la introducción de un chiste.

Por otro lado, es necesario que se atienda en este apartado a la importancia que manifiestan las instancias narrativas en la interrelación de las dos creaciones filmicas analizadas. La aparición de una segunda entrega de las aventuras de Shrek provoca la revelación de un metarrelato constituido a partir de las figuras de comunicación de la obra. *Shrek 2* constituye un entorno específico en el que se extiende el punto de vista de los autores implícitos de la primera película. La nueva aventura trabaja sobre las particularidades y la reflexión en torno al estatuto del cuento clásico reflejadas en la primera.

Los espectadores que asisten a este último visionado son partícipes de los mecanismos y el modo de funcionamiento que domina sobre el relato, por lo que aquello que constituye una sorpresa en un primer momento se convierte ahora en la constatación de lo esperado por el público que ya ha asistido a la forma de resolución adoptada en un primer momento.

En este sentido, la relación entre las instancias narrativas de la proyección está más desarrollada que en la primera entrega, lo que provoca diferentes implicaciones sobre la película y su interpretación posterior. Por un lado, los creadores del relato son conscientes de que la situación de sorpresa desde la que pueden trabajar en un primer momento se ha perdido, por lo que es necesario que los temas centrales se resuelvan de una forma más extrema y contundente para provocar de nuevo un efecto similar al de la primera producción. Por otro, el público conoce el modo de funcionamiento de esta narración, por lo que aunque no pueda expresar con certeza la situación final que se proponga, sí que sospecha cuál es la forma en la que los recursos de la narración van a intervenir para resolverla.

La comunicación fluida entre las instancias narrativas provoca además la ruptura con las necesidades impuestas por la narración clásica señaladas por David Bordwell (1995). La complicidad establecida permite que los creadores del relato manejen con una mayor arbitrariedad la moderación de las formas autoconscientes del relato filmico.

4.1.2. La espectacularidad del relato

En el capítulo dos de esta investigación se estudia la concepción tradicional del relato cinematográfico a partir de la definición ofrecida por Christian Metz (2002), luego puntualizada por las apreciaciones de autores posteriores, como André Gaudreault y François Jost (1995). La utilización de este concepto hace referencia a un discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos.

Desde el punto de vista de la narración, constituye un todo tangible, proyectado ante el público, que permite acceder desde la materialidad de su exhibición a la abstracción de la historia y el discurso.

En cambio, si se atiende a las características que presentan las dos películas analizadas en este capítulo, es necesario establecer algunos matices sobre la concepción original de las definiciones propuestas hasta ahora.

En primer lugar, la primera peculiaridad que debe ser puesta de manifiesto en torno a las producciones es la aparición de la serialidad. La impronta económica, señalada por Gilles Lipovetsky (2003) o por Vicente Verdú (2003), subyace en la determinación de todo el proceso posmoderno. Desde esta apreciación resulta sencillo constatar la necesidad de los grandes estudios y productoras cinematográficas de aprovechar la explotación de aquellas fórmulas de éxito que ya han sido aceptadas por el público.

De esta forma, sobre la estructura fundamental y las características de la obra primigenia se lleva a cabo un nuevo producto cinematográfico que respeta la esencia de su predecesora. Normalmente, el elemento narrativo al que se le dedica una mayor atención es al de la concepción de los personajes.

En el caso analizado, se repiten muchos de los seres que aparecen en la primera película. El elenco de protagonistas –Shrek, Fiona y Asno- vuelven a determinar los ejes fundamentales de la historia. Del mismo modo, todos aquellos que participan de la primera narración como secundarios tienen de nuevo representación en la nueva entrega. Es lo que ocurre con Pinocho, el lobo feroz del cuento de Caperucita, los ratones ciegos, o el hombre de jengibre.

La segunda parte se determina así sobre una concepción similar de reparto y planteamientos. Desde el punto de vista de la narración, no se puede entender entonces que exista una clausura del relato en sentido tradicional. El espectador que acude a ver la secuela de la obra es consciente de la existencia de una primera entrega. La interrelación entre ambas es evidente, y sólo el visionado conjunto permite conocer todos los matices de la historia. Por tanto, es necesario hablar de

un metarrelato formado por la unión de las dos producciones en principio independientes.

La aparición de esta fórmula es muy importante para reflexionar sobre la definición ofrecida por los autores destacados. Si en la narración tradicional se entendía que la clausura era una de las manifestaciones necesarias para establecer que existe el relato, la sensación que provoca la serialidad matiza esta característica. El cierre de la historia se concibe ahora sólo para el episodio concreto que se manifiesta ante el espectador. Los personajes y el contexto en el que se desarrolla la diégesis queda de alguna forma abierto a partir de la adopción de una solución de continuidad que en muchas ocasiones parece impuesto.

Efectivamente, el cierre de los sucesos en *Shrek* no permite la extensión de la historia. El relato queda perfectamente clausurado. En cambio, a partir del éxito cosechado por el filme, se plantea la necesidad de seguir explotando el acierto, por lo que se prepara una segunda entrega que cuenta con la aceptación entre el público de la primera¹⁰⁰.

En las obras que ocupan este epígrafe se ha elaborado un guión a partir de la necesidad de seguir explotando el producto; este hecho afecta al relato original. De alguna manera, *Shrek 2* continúa desvelando los misterios de los personajes protagonistas y los contextos que le son propios, por los que el espectador aumenta la información que tiene sobre ellos. Esta situación provoca un empobrecimiento del primer relato a partir de la situación que ha destacado.

La segunda entrega de la historia analizada construye su guión sobre el misterio de la maldición de Fiona. En *Shrek*, el espectador ya tenía los datos

¹⁰⁰ Existen otras variantes de esta forma de proceder. Otras producciones, como ocurre en *La guerra de las galaxias*, ofrecen un conjunto de productos que desde un primer momento se planifican para el desarrollo de una historia en entregas. En otros casos, como en el de *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003; 2004), es el propio relato único el que sufre la fragmentación de su desarrollo en dos partes.

suficientes para que el motivo argumental funcionase de manera apropiada. Sin embargo, ahora se redonda en este hecho reconstruyendo todo aquello que el público había tenido que imaginar por sí mismo, con lo que no sólo se empobrece el primer relato, sino que además pueden falsearse determinadas expectativas concebidas por aquellos que asisten a la primera proyección.

Éstas son las consecuencias del aprovechamiento de la historia original para obtener sobre los mismos supuestos una rentabilidad mayor. En el caso analizado en este capítulo, existe un proyecto para realizar otras dos películas que indagan sobre la vida de los personajes antes de que éstos se conociesen. De hecho, durante el festival de Cannes de 2004 se anunció que los productores ya estaban trabajando de forma conjunta en sendos productos cinematográficos.

Ésta última noticia referida a la preparación conjunta de dos estrenos filmicos responde a una estrategia programada de comercialización que debe situarse en el contexto capitalista que fundamenta el sistema económico. George Ritzer (2002) señala esta circunstancia como la clave de determinación de las peculiaridades de la sociedad posmoderna. La existencia de dos proyectos conjuntos responde a una de las cualidades más representativas destacadas por éste y otros autores: la aceleración continua. El contexto capitalista propicia el aumento de la velocidad con la que se generan y consumen los productos realizados.

Como relatos, ambas películas responden a otras circunstancias que deben ser puestas en relación con la concepción cinematográfica posmoderna. La comercialización de los filmes una vez superado el tiempo de explotación por exhibición, se basó –entre otros- en la venta de la obra utilizando el soporte DVD. De éste se llevaron a cabo dos ediciones por cada producto: en el primero se incluía la obra y algunos extras, que se desarrollaban con más detalles y profusión en la llamada *edición especial*, con un mayor precio de venta al público.

Entre los añadidos a los extras se incluyen documentales sobre el proceso de creación, las técnicas empleadas, entrevistas con los protagonistas, las supuestas tomas falsas e incluso la posibilidad de ver el filme con los comentarios de los creadores de la misma. Toda esta información supone el desvelo de detalles sobre la creación que mitigan la sorpresa del espectador y rompe el estatuto de irrealidad y distancia desde el que se contempla. La profusión de información en torno a los sistemas informáticos, las herramientas para la creación de los personajes, las formas de trabajo, y de todo el resto del proceso en general, mitigan la sorpresa y la incertidumbre que sitúa al estamento cinematográfico entre lo inalcanzable y lo mágico.

Todos los materiales adicionales incluidos en el DVD comercializado ofrecen una variada gama de informaciones de todo tipo. La tecnología que se utiliza para el desarrollo y la producción, los actores que doblan a los personajes, los métodos empleados en la realización de cada elemento particular, entrevistas con los responsables del proyecto, comentarios sobre escenas de todo tipo aludiendo a diferentes aspectos de la narración filmica, e incluso juegos y declaraciones simuladas de los protagonistas en los que los personajes de ficción se comportan como estrellas de cine. Además de la oportunidad de que las instancias narrativas rompan la distancia que les separa, a través de la manifestación de los comentarios de los creadores, con respecto a un espectador al que pretenden explicar todos los entresijos de creación de la obra.

Al margen de la ruptura de misterio a la que se ha hecho referencia, es posible distinguir otras características importantes desde una concepción posmoderna. Las dos producciones se construyen en gran medida por la utilización de la intertextualidad como método para determinar el argumento, la historia y la propia comicidad ofrecida a los espectadores.

Aunque esta circunstancia deba ser analizada con mayor detenimiento en el epígrafe donde se estudia la obra a partir de la interrelación de todos los elementos narrativos de forma conjunta¹⁰¹, es necesario adelantar en este momento las características esenciales que presenta desde el punto de vista de la concepción del relato filmico.

Las dos películas responden en primer lugar al planteamiento de una metanarración irónica fundamentada en el intertexto. Efectivamente, muchas de las situaciones cómicas principales se formulan sobre la identificación por parte del espectador de aquellos momentos conocidos y proyectados en otros productos filmicos, que en este caso son recreados con un planteamiento similar. Sin embargo, con este procedimiento se determina con la memoria del receptor la aparición de la imitación de los sucesos a través de su manifestación en los personajes de estas obras, lo que provoca el distanciamiento y el establecimiento de la ironía.

El relato rompe la transparencia pretendida por el cine clásico en el desvelo de la imitación como recurso. En este contexto específico el resultado es la burla sarcástica sobre los modelos imitados.

Son muchos los momentos de la obra en los que se puede encontrar ejemplos de este tipo, que son recogidos con mayor detalle en el epígrafe sobre la narración posmoderna al que se ha hecho referencia. En la presentación de *Shrek 2*, una vez que el príncipe Encantador ya ha descubierto que la princesa Fiona se ha casado, se produce una secuencia resumen en la que se muestra la luna de miel de la que han disfrutado los personajes protagonistas. Entre los diferentes episodios ofrecidos, existen varias escenas que plantean una situación similar a otras películas fácilmente reconocibles. En uno de los momentos del viaje, el ogro cae en una trampa que le impide moverse, al ser elevado por el aire asido de un

¹⁰¹ Véase para ello el epígrafe 4.2. *La narración cinematográfica posmoderna en Shrek y Shrek 2.*

pie y con la cara llena de barro. Unos aldeanos le atacan, pero la princesa pelea y vence a todos sus contrincantes. Cuando acaba con ellos, Fiona se acerca a su marido que sigue suspendido en el árbol, le retira la suciedad de los labios y lo besa. Estas acciones destacadas constituyen una recreación de una secuencia de la película de *Spiderman* (Sam Raimi, 2002), en la que el héroe protagonista es besado por la chica tras liberarla del ataque de unos delincuentes. En este caso, la protagonista (Kirsten Dunst) desliza la máscara del héroe lo suficiente para poder besar su rostro. Como en el caso de Shrek, Spiderman está situado sobre el suelo, colgado bocabajo.

En otra de las secuencias, Shrek le entrega a su esposa un anillo forjado por unos enanos en la fragua de una gruta. La situación planteada es similar a la secuencia en la que Frodo se pone el anillo en la Posada del Pony Pisador en la primera entrega de *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (Peter Jackson, 2001). En este caso, también interviene el lenguaje cinematográfico empleado, como puede apreciarse en el epígrafe de la puesta en escena que hace referencia al análisis de este y otros momentos de la película a partir de los elementos del discurso.

Como puede revelar el resumen de los fragmentos destacados, algunas escenas de la historia se reconstruyen mediante la alusión directa a otras obras. Este procedimiento responde a un doble objetivo. Por un lado, se consigue el efecto satírico destacado hasta ahora. Por otro, el desarrollo de estas situaciones implica también la exhibición de las propias cualidades de los personajes que protagonizan el relato. De esta forma, el espectador es consciente de la capacidad de Shrek y Fiona para defenderse, de su valentía, del amor que sienten el uno por el otro y del establecimiento de un modo de vida común entre ellos y al margen de una sociedad que les repudia, les rechaza y les teme.

En todo este proceso, la intertextualidad se convierte en un factor determinante. Resulta explícita la aparición de relaciones concretas entre los filmes destacados y los diferentes textos cinematográficos de distinta procedencia a los que aluden. Este proceso cognitivo desarrollado en la mente del espectador a partir de la manifestación de vínculos concretos con otras obras no sólo se llevan a cabo sobre referencias explícitas, sino que también están presentes fórmulas más imprecisas y anónimas.

En realidad, al margen de las citas puntuales sobre hechos determinados y modelos de actuación y comportamiento reconocibles, el relato de *Shrek* responde de forma global a las características expuestas. La concepción de la historia se basa en el arquetipo de funcionamiento de los cuentos clásicos. Desde el mismo comienzo de la proyección, la película citada sumerge al público en el reconocimiento del planteamiento de este tipo de relatos tan abundantes en su propia memoria. Aquellos que asisten a la exhibición perciben los códigos, las estructuras y los estereotipos que ya pertenecen al imaginario común y conocido en la tradición. Los héroes, las princesas y los villanos son ya personajes que perviven de una forma u otra, envueltos por un conocimiento universal que constantemente los recrea y realimenta, que otorga definiciones y claves de interpretación para unas historias que se repiten.

Shrek se concibe a partir de otros textos preexistentes, a lo que Raúl Rodríguez y Kiko Mora (2002) se refieren como intertexto. Pero, ¿de qué sirve además este “*texto de tejido nuevo*” como lo denominaría Barthes (2001)? Tiene un doble sentido: por un lado, como recurso propio paralelo a cualquier lectura realizada, para tener el contexto necesario desde el que descodificar la obra al que atiende; pero, además, como método de conectar la narración con el universo posmoderno redimensionando los caracteres y el funcionamiento propio de la historia, como se estudia en el epígrafe de la narrativa posmoderna.

Las realizaciones cinematográficas analizadas en este capítulo responden a otra característica frecuente en las obras filmicas posmodernas: la aparición del pastiche. Efectivamente, tanto en *Shrek* como en su continuación, la intertextualidad latente responde a una “parodia distante” tal y como lo expresaría Jameson (1999) sobre las películas realizadas con anterioridad, mientras que propone un entorno de reflexión sobre el mecanismo cinematográfico en su conjunto¹⁰².

Resulta determinante en este sentido la mezcla continua de géneros y estilos. En el primer caso, la concepción original es la de una película de aventuras, en la que destacan las mediaciones con las escenas cómicas, los musicales, las secuencias de acción y la determinación de lo fantástico y lo romántico. Los sucesos que tienen lugar en torno a los protagonistas principales pueden responder a los cánones propios de cada uno de estos géneros, con el estilo y la puesta en escena que le son característicos en cada caso.

El comienzo del primer filme resulta paradigmático en este sentido. *Shrek* se inicia mediante la alusión a otras obras cinematográficas que arrancan con un mural historiado para contextualizar al espectador ante la época, o como un libro que muestra sus primeras páginas. Así ocurre por ejemplo en *Vikingos* (Richard Fleischer, 1958) o en *Robin Hood* (Wolfgang Reitherman, 1973).

En la escena de la boda entre Fiona y Farquaad, por ejemplo, se sucede en el discurso una variedad de formas y sucesos que pertenecen a diferentes productos filmicos. Así ocurre al unir en el relato de este fragmento el enfrentamiento propio de una película de aventuras, las situaciones de comedia derivadas del uso de los asistentes como público de un concurso dirigido por un regidor o el reconocimiento del amor entre ambos en una escena romántica.

¹⁰² El método de funcionamiento de la cita a otras obras se explica en el epígrafe sobre la puesta en escena en el tercer capítulo de esta investigación.

Así, Shrek y Asno acuden al rescate de la princesa y llevan a cabo acciones propias de un verdadero héroe de una película de aventuras que se enfrenta a un dragón que escupe fuego. De la misma forma, este mismo semblante aventurero y valeroso les permite vencer a los hombres de Lord Farquaad cuando su señor les ordena acabar con la vida del ogro. También Fiona se manifiesta en estos mismos términos. Su capacidad de acción y su habilidad le permite acabar con la banda de Robin Hood y sus Hombres Alegres cuando éstos les intentan asaltar en el bosque.

Sin embargo, la revelación final de estas acciones muestra frecuentes recursos cómicos, por lo que todos los géneros citados se entremezclan con el de las películas de aventuras en un mismo contexto. Al analizar el relato poniéndolo en consonancia con las diferentes unidades que lo integran se pone de manifiesto la concepción de componentes desde planteamientos genéricos distintos. Así, el programa narrativo fundamental de la obra responde a los cánones del género de aventuras al que se ha hecho alusión. Mientras, los personajes que lo llevan a cabo pertenecen más bien a lo fantástico. Los sucesos que aparecen responden a las dos configuraciones aludidas, a lo que se le debe añadir lo cómico, lo burlesco y lo romántico.

Shrek 2 muestra una configuración similar. Si el entorno y los personajes corresponden al tipo de consideraciones expuestas para la primera película, el programa narrativo fundamental revela una concepción distinta. En este caso, su argumento responde a una comedia de situación familiar, como ocurre en *Adivina quién viene a cenar* (Stanley Kramer, 1967), o de forma más reciente en *Los padres de ella* (Ray Roach, 2000), por poner dos ejemplos. Resulta fundamental el planteamiento en torno al rechazo de los padres de Fiona de su yerno. Shrek se enfrenta en esta aventura a unos suegros que lo miran con reticencia y lo consideran indigno de su hija. A este respecto es paradigmática la cena de los

reyes y los recientes esposos, a la que también acude Asno. Existe un enfrentamiento declarado entre Shrek y el padre de Fiona, en la que son constantes los desafíos y las provocaciones entre ambos.

El género de aventuras¹⁰³ es parte del estilo de la producción, aunque en este episodio se manifieste a través de las acciones que deben desempeñar Shrek, Asno y Gato con Botas para que el ogro recupere a su amada y sea aceptado por los padres de ésta. En la misma medida, también debe hacerse alusión a lo fantástico y al romance.

En esta última producción existe una secuencia filmada siguiendo los cánones propios del género policial, en la que se registra la persecución de los tres personajes citados por parte de los guardias del rey, en una alusión clara a los métodos empleados por los cuerpos de seguridad en el tipo de contexto al que se ha hecho referencia.

Como puede apreciarse a partir de las ideas expuestas hasta este momento, el pastiche funciona en la determinación del estilo de ambas películas, en lo que supone una forma de parasitar lo existente para elaborar un nuevo relato que resulta de la mezcla e interrelación de las obras precedentes. La ironía resulta, como se explica en el tercer capítulo, del reconocimiento de la intención de la obra de imitar un modelo conocido por la memoria del espectador.

Resulta sencillo comprobar el funcionamiento de la escena a partir de las variables propuestas. Si el público se enfrenta a la exhibición del contenido aludido sin ningún otro esquema previo, entonces necesariamente entiende la situación dramática por la que atraviesan los personajes referidos cuando son detenidos por los guardias. En cambio, es consciente de la existencia de una

¹⁰³ Se entiende así a aquellas películas que destacan el sentido épico del relato, que narra una peripecia protagonizada por un héroe o conjunto de héroes. Para obtener más información sobre los géneros cinematográficos puede acudir a las obras de Joaquim Romaguera i Ramió (1991), Rick Altman (2000) o de Angel Luis Hueso Montón (1983).

imitación del procedimiento de detención de los cuerpos de seguridad del estado actual, exhibido además como ocurre en televisión con programas que utilizan esta materia para su exhibición. Por este motivo, independientemente de la situación a la que se ven avocados, el conjunto citado mantiene un matiz cómico general.

El pastiche es, por tanto, otra de las características posmodernas que presentan los relatos analizados. La mezcla de géneros, estilos, programas narrativos, o de personajes de distintas obras es frecuente en el contexto de realización de ambos productos.

Jameson hace referencia a esta circunstancia como una manera de revitalizar la experiencia del espectador en la sala de cine ante la imposibilidad de crear nuevos arquetipos fundamentales y el agotamiento generalizado de los elementos narrativos del relato de los cuentos clásicos en este caso. Por este motivo, la reutilización de las formas de los diferentes componentes desde un planteamiento distinto provoca la aparición de una forma novedosa de historia.

Linda Hutcheon (1998) estudia con un mayor detenimiento esta concepción básica. Según su teoría, el modo de proceder del pastiche en los textos filmicos provoca la aparición de un cambio final de paradigma, en el que se subvierten las condiciones de la historia¹⁰⁴.

Por todo lo dicho, es posible afirmar que los dos relatos citados en este capítulo responden a diferentes características propias del modo de funcionamiento de los planteamientos filmicos posmodernos. Sin embargo, para determinar la medida en la que contribuyen a esta configuración los diferentes componentes del proceso narrativo es necesario aplicar el método de análisis sobre la historia y el discurso de las películas a las que se ha hecho referencia.

¹⁰⁴ Esta característica es estudiada con detenimiento en el epígrafe 4.2. *La narrativa cinematográfica posmoderna en Shrek y Shrek2*.

4.1.3. La extensión de la historia

La historia es uno de los elementos fundamentales del relato, pues no sólo conlleva necesariamente el significado o contenido de una narración, como afirma Chatman (1990), sino que además otorga al espectador los mecanismos precisos a partir de los cuales éstos son responsables de establecer lazos causales, espaciales o temporales con los sucesos de la obra, como destacan las teorías de David Bordwell (1996) o de Marie Anne Guerin (2004).

El análisis de la configuración de este elemento narrativo en las dos películas propuestas ofrece reflexiones muy interesantes sobre la narrativa cinematográfica posmoderna en su conjunto y su modo de proceder ante el espectador de forma particular. Para ello, es necesario que se atienda tanto al resumen de las obras como a los mecanismos de funcionamiento de su estructura de forma global.

En el primer filme destacado, la narración se centra en los sucesos que le ocurren a un individuo cuyo nombre se utiliza para determinar el título de la película. Shrek vive, a partir de la exclusión que le muestra la sociedad que no lo acepta, aislado del mundo. Para poder permanecer al margen de los demás, se recluye en una charca pantanosa a la que no permite que nadie tenga acceso.

Sin embargo, por orden del señor del condado -Lord Farquaad- todos los habitantes de las zonas colindantes que no responden a las características exigidas por el gobierno de Duloc son desterrados. Así se procede con las criaturas de los cuentos que representan lo mágico, lo maravilloso y lo que escapa al control de la razón. Todos estos seres, como las hadas madrinas, los animales parlantes o los enanos y las brujas, son obligados a abandonar su hogar. La charca se convierte por ello en su destino de exilio.

Shrek se ve obligado entonces a visitar a Farquaad para resolver el conflicto y desocupar su ciénaga. Éste acepta con la condición de que el

protagonista rescate a la princesa Fiona para que el tirano pueda casarse con ella y convertirse así en rey. Así que el ogro procede a la liberación de la mujer presa en lo más alto de la más alta torre de un castillo custodiado por un peligroso dragón. Para solventar su cometido cuenta con la única ayuda de su fiel y parlanchín amigo: Asno.

Una vez rescatada la princesa, los tres personajes emprenden el camino de vuelta a Duloc, en el que Farquaad espera a Fiona para desposarla. Sin embargo, el viaje de regreso permite que el héroe y la princesa se conozcan y enamoren el uno del otro. Sin embargo, un malentendido entre ellos provoca que la pareja se separe y mientras la joven se marcha con su prometido, Shrek vuelve a su charca solo.

Asno es el encargado de aclarar la situación con Shrek, que comprende su error y entiende que debe impedir que se lleve a cabo la boda y recuperar a Fiona. Vencidos los soldados y el propio Farquaad, se casan. A la ceremonia en la charca están invitados todos aquellos que estuvieron desterrados bajo las órdenes del gobernante desaparecido.

Éste es el resumen de la película sin atender todavía a ningún elemento que permita pensar a quien acceda a su lectura sin contemplar la proyección, que ésta se diferencia de tantas otras obras de dragones y princesas, de héroes y villanos, pues sigue el esquema argumental prototípico de los cuentos clásicos.

Sin embargo, es necesario introducirse en las peculiaridades del relato analizado para determinar el sentido final de la diégesis y los mecanismos de interpretación que ésta construye para que el receptor entienda el verdadero significado del material exhibido.

El filme comienza con un libro de cuentos que parece estar suspendido sobre un fondo neutro y, por lo tanto, sin introducir todavía al espectador sobre un escenario específico. El documento se abre y descubre las primeras páginas de

una historia protagonizada por una princesa atrapada en una situación similar a la relatada para Fiona. La proyección se complementa con la voz de un narrador que lee los hechos expuestos en el documento. Éste recurso ha sido utilizado frecuentemente en la historia del cine, tanto para dar comienzo a otros filmes de dibujos animados – como *Robin Hood* (Wolfgang Reitherman, 1973) o *La cenicienta* (Walt Disney, 1922)-, como en películas de época, como ocurre con *Vikingos* (Richard Fleischer, 1958), donde el principio relata mediante las imágenes de un mosaico la historia de los habitantes de las tierras del norte.

Sin embargo, en el caso analizado, esta forma de exponer los hechos que introducen el contexto específico de la historia se interrumpe de repente por la mano del protagonista que arranca la hoja del cuento y exclama: “*Y voy yo y me lo trago*”, mientras se ríe a carcajadas y tira de la cadena. De esta forma, el espectador descubre que el ogro sí se encuentra en un espacio reconocible: un baño en el que lee un libro para pasar el rato mientras defeca. Después utiliza las páginas como papel higiénico.

Desde el mismo comienzo de la película, su diégesis está preparando al espectador para enfrentarse a una historia que, si bien se mantiene fiel en sus planteamientos a la tradición narrativa y la exposición de este tipo de argumentos, finalmente se ve truncada a favor de un nuevo significado y una dimensión del relato inédita, al menos desde el punto de vista de una nueva interpretación de los hechos acaecidos.

Como diría Aumont (1995), la expresión de los elementos ficticios que surgen de lo imaginario, ordenados entre sí en su desarrollo, expansión y resolución final se determinan sobre un mecanismo que prepara al público para una exhibición de parámetros tradicionales que se falsean en su consecución final. El pseudo-mundo de la obra funciona bajo esta forma de razonamiento, del que resulta un universo propio en el que es necesario incluir al espectador.

Shrek 2 continúa con esta dinámica ofrecida en la primera entrega, aunque con matices que enriquecen el universo presentado ante el público. En esta ocasión, la película arranca de nuevo de forma similar al descrito en el caso anterior, aunque con una finalidad distinta, como podrá comprobarse en el epígrafe de la narración cinematográfica.

Fiona y Shrek resumen su luna de miel y el inicio de su vida juntos. A la vuelta a su hogar, se encuentran con la invitación de los padres de ella para visitar su reino, Muy Muy Lejano, debido al interés de los monarcas por conocer a su yerno. Superada la reticencia del esposo, la pareja viaja con Asno hacia el país de donde ella procede.

Una vez allí, los padres de Fiona muestran su rechazo a Shrek y al modo de vida que llevan. La discusión entre el suegro y el yerno pone en peligro al matrimonio y entristece a Fiona, por lo que existe una aparente voluntad de reconciliación entre el rey Harold y el ogro protagonista. Sin embargo, la supuesta unión no es más que una estratagema para acabar con la vida de éste, tramada para solventar la deuda adquirida por el rey con Hada Madrina, a la que ha prometido la mano de Fiona para que se casara con su hijo: el príncipe Encantador.

Por estos motivos expuestos, el rey Harold contrata los servicios del asesino más despiadado de la región: Gato con botas. Sin embargo, en el enfrentamiento con Shrek, el animal queda en deuda de gratitud por haberle sido perdonada la vida por lo que - a partir de ese momento - decide ayudarlo en su empresa.

Shrek sufre el error de creer que Fiona esperaba desde siempre la llegada de un apuesto galán, por lo que resuelve acudir a la misma Hada Madrina que tiene atemorizado al rey. En un asalto al lugar de producción de sus pócimas, logra un frasco con un brebaje que lo convierte en un hombre de elegantes atributos y gran belleza. Esto supone una oportunidad para Hada Madrina de

intercambiar al esposo por su propio hijo, debido a que bajo su nuevo aspecto nadie sabe cuál es la apariencia física de Shrek, que es perseguido y encarcelado.

La intervención de sus viejos amigos, que observan la noticia de su detención a través del espejo mágico permite al ogro obtener la libertad y rescatar a su mujer de la confabulación que existe a su alrededor, en la que iba a volver a ser hechizada. Finalmente, Shrek logra salvar de nuevo a Fiona con la ayuda de sus compañeros, con lo que accede además al respeto y la aceptación de su suegro.

Estos dos resúmenes constatados forman el universo diegético de las películas, es decir, las acciones, al marco geográfico e histórico en el que éstas se inscriben, el entorno social y el ambiente de sentimientos y situaciones que marcan la historia.

Éstas serían, según Aumont (1995), las historias tomadas a partir de la dinámica de lectura del relato. Los hechos expuestos forman la diégesis a partir de su elaboración en el espíritu del espectador en el devenir del desarrollo filmico – falsas pistas, dilaciones, alteraciones de todo tipo, etcétera-, antes de obtener una forma concluida de la historia que pueda relatarse desde el principio hasta el final manteniendo la lógica y la coherencia.

Sobre esta metadiégesis a la que se ha hecho referencia y su forma de proceder es necesario destacar aquellos temas fundamentales que vinculan los argumentos expuestos a las características de una narración fílmica posmoderna.

En este sentido, uno de los contenidos fundamentales del universo filmico destacado es el de la “descreencia”. Muchos autores que trabajan sobre los entresijos de las sociedades posmodernas hacen referencia a la importancia en la determinación del contexto contemporáneo de un universo desde cuya óptica resulta difícil creer en la validez de los principios y los valores que en la tradición han supuesto una forma de dirigir la vida del hombre. Los ciudadanos actuales se

sitúan ante el desierto posmoderno que no encuentra referentes para guiar su modo de proceder. Este tema se plantea en la primera de las entregas de las películas analizadas desde el mismo comienzo del relato.

Shrek se encuentra en un baño leyendo un libro de cuentos. En la narración tradicional la lectura sobre el fondo neutro serviría como recurso para introducir al espectador en los prolegómenos de la historia y ante el contexto necesario. Sin embargo, en este caso, el ogro arranca literalmente la página de la obra que expone estos principios mientras exclama con una carcajada que no se lo cree. La identificación de aquello que el protagonista destruye, de las páginas del libro, con los valores de la tradición, es clara. Las antiguas creencias, los grandes relatos a los que hace referencia Jean-François Lyotard (1998), han perdido su validez.

De esta forma se inaugura una diégesis en la que se evidencia una pérdida de eficacia de la tradición y una oposición manifiesta de algunos personajes a los valores que tanto tiempo han estado vigentes.

En el caso de *Shrek*, el recurso parece incluso un juego de palabras en el que el concepto *cuento* tendría un doble significado. Por un lado, el cuento es un relato que cumple unas determinadas características narrativas concretas y pertenece a un estilo particular. Por otro, el término alude a engaño o mentira. Son cuentos –“historias”- que en la realidad son cuentos –“mentiras”-.

La aparición del desierto de valores al que debe enfrentarse el protagonista provoca en éste la elección de un modo de vida centrado en su propio bienestar personal, su aislamiento y su satisfacción. El hedonismo en su situación y su celo por conservarla en los términos en los que se plantea es otro de los temas fundamentales de las películas analizadas.

Shrek se ha retirado a vivir a una charca, en la que protege su intimidad de cualquier extraño. El celo por mantener a los intrusos alejados le lleva a poner carteles que advierte sobre el peligro de adentrarse en sus territorios. El comienzo

de la primera de las películas muestra al ogro satisfecho de este modo de vida, en el que la soledad constituye una elección. De hecho, lo que provoca el desencadenamiento de su actuación no es el afán de justicia por restaurar en su hogar a aquellos que han sido maltratados por Farquaad, sino liberar del peligro al que se ve sometida su charca cuando acuden a ella todos los que han sido desterrados.

El gusto por la individualidad se manifiesta también en las relaciones del ogro con el resto de personajes del reparto. Shrek es hosco con todos aquellos a quien conoce, e intenta mantenerse siempre al margen de cualquier tipo de relación con otros seres. Por este motivo, rechaza continuamente los ofrecimientos de amistad que Asno le brinda.

En cierto modo, el “hedonismo” de Shrek se basa en el mantenimiento de su individualidad y su aislacionismo. La subsistencia de su reducto en la charca supone una negación del modo de vida de una comunidad que lo rechaza y por la que teme sufrir. El protagonista intenta mantener alejada una sociedad basada en valores hipócritas, estereotipados y corruptos en la mayoría de los casos.

Estos principios determinados por la hipocresía son frecuentes en las dos películas analizadas. De hecho, una de las líneas argumentales de la primera entrega se basa en la necesidad de Lord Farquaad de casarse con una princesa para otorgar a su territorio el rango de reino.

El estatuto y el valor del “matrimonio” se corrompen: se mercantilizan los valores. El gobernante de Duloc no muestra ninguna piedad con su esposa cuando ésta se convierte en un ogro. Se limita simplemente a desterrarla de su reino, puesto que lo único que le interesa es conseguir el título de rey.

En la segunda de las obras analizadas, este tema aparece con una mayor insistencia. La aceptación de la invitación de los padres de Fiona lleva a los esposos al reino de Muy Muy Lejano. Las calles de la ciudad principal suponen

una recreación de la urbe norteamericana de Hollywood, en California, Estados Unidos. Desde la misma entrada a ese espacio se percibe la ostentación y la superficialidad del lugar. Entre los elementos que aparecen en la pantalla se distingue con claridad un cartel que publicita los productos de Hada Madrina.

Es necesario que el análisis sea especialmente delicado en esta escena por la variedad de matices que sugiere respecto a los temas de la posmodernidad cinematográfica. En el momento en el que los visitantes se acercan a la valla publicitaria, Shrek lee el anuncio y exclama: “*Esto no es mi ciénaga ni mucho menos*”. Este hecho resulta muy significativo en el contexto general de la obra. Mientras que la ciénaga simboliza el lugar de retiro en el que la joven pareja ha logrado instaurar su burbuja de felicidad basada en la autenticidad de los sentimientos que despiertan el uno en el otro, la ciudad y sus anuncios representan unos valores que han caído bajo el influjo de una publicidad que les pone precio. Hada Madrina ofrece la poción *Y vivieron felices*, con la que todo aquel que se la beba puede acceder a un mundo de alegría consiguiendo aquello que quiere, pues su físico mejora considerablemente.

Lo que en realidad se está haciendo constituye una metáfora del funcionamiento de algunos de los entresijos de la sociedad actual. En el primer capítulo de este documento se hace referencia al procedimiento que rige la publicidad. En ella, todos los valores tienen un precio y son ofrecidos al ciudadano, que sueña con alcanzar aquello que este tipo de comunicación comercial ofrece. La mayoría de sus objetivos están relacionados con el éxito social y con la importancia del aspecto exterior. En *Shrek 2*, el Hada Madrina representa esta misma impronta.

Relacionada con la publicidad, la “televisión” es otro de los temas fundamentales de las diégesis posmodernas. Su presencia es puesta en evidencia en las dos películas, aunque adquiere un mayor protagonismo en la segunda de

ellas. En *Shrek*, lord Farquaad elige a su prometida a través de un espejo mágico, que representa a la pantalla del medio de comunicación aludido. De esta forma, se procede a la imitación del discurso propio de un programa en el que el concursante, en este caso Farquaad, elige entre los distintos paneles o sets ofrecidos por el presentador, que es la tarea desempeñada por la voz del espejo. Las candidatas son Blancanieves, la Bella Durmiente y Fiona. Para ayudarlo a elegir cuenta con el improvisado público que estaría situado en el plató, que son sus propios soldados. En otra escena de la misma película, el tirano está cómodamente acostado en su cama mientras se deleita con la contemplación de su futura esposa a través del espejo.

También el carácter ficticio del medio es puesto en evidencia a través de la representación del funcionamiento de los programas que cuentan con público. La misma boda entre Farquaad y Fiona se realiza en una iglesia que constituye un auténtico plató de televisión donde un regidor indica a los asistentes cuáles son las expresiones más adecuadas que deben realizar dependiendo del momento de la ceremonia en el que se encuentren.

En *Shrek 2*, los medios de comunicación están presentes a partir de parámetros más cuestionables. Así, los amigos del ogro se encuentran en su casa visionando un programa del corazón en el que es manifiesta la hipocresía y la banalidad de lo que se exhibe. La excentricidad y el exceso de este tipo de productos son resaltados. De la misma forma, en una interrupción en el programa mencionado, se anuncia otro que lleva por nombre “*Caballeros*”. El intermedio supone un resumen de la programación que se va a exhibir más tarde. En este fragmento es evidente la espectacularidad de este tipo de productos, basados principalmente en las series de producción norteamericana que muestran el trabajo de los agentes del orden en la persecución de delitos y la detención de sospechosos.

De esta forma constatada, algunos de los entresijos posmodernos frecuentes en las teorías de investigadores en torno a los medios de comunicación como Vattimo (1998) o González Requena (1999) son exhibidas por las películas analizadas.

En este sentido, la espectacularidad propia de este ámbito es una forma de aumentar la audiencia de los programas que son exhibidos. Esto permite el incremento de las tarifas sobre la publicidad que suponen el verdadero eje de financiación de la televisión. A partir de la necesidad de generar beneficios, los programadores se ven abocados a la inclusión de cualquier tipo de producto.

También la “economía” constituye el fundamento de gran parte de las acciones determinadas por el devenir posmoderno. En muchas ocasiones, es el factor más importante en la configuración del aspecto final de los entresijos de los procesos y los estados que envuelven a los personajes.

La situación que desencadena el comienzo de la trama de la primera película está construida sobre el fundamento económico. Las criaturas de los cuentos que viven en el territorio de Duloc son denunciadas por los ciudadanos a cambio de una pequeña recompensa económica. Los soldados de Farquaad reciben la entrega de unicornios, los enanitos de Blancanieves, Brujas, Hadas, los tres cerditos y otros personajes de fantasía. El mismo Gepeto se encuentra en la fila dispuesto a vender a Pinocho a cambio de una cantidad módica, como también le ocurre a Peter Pan, que pretende entregar a Campanilla.

Las tradicionales relaciones de amistad y compañerismo, amor y lealtad entre estos personajes acaban con el desarrollo del sistema capitalista, que les degrada hasta el punto de ser capaces de entregar a aquellos con quienes manifiestan tanta relación en la tradición de los cuentos populares.

En la otra obra a la que se ha hecho referencia también existen acciones justificables únicamente a través del intercambio monetario. Así es como

consigue el rey de Muy Muy Lejano la contratación de un asesino para acabar con la vida de su yerno. El dinero está por encima de cualquier consideración moral, incluso de la propia vida.

A partir de los entresijos del capitalismo se desarrolla una forma de lógica atribuida a la posmodernidad por autores como Vicente Verdú (2003). Entre las ideas que forman su teoría destaca la contemplación de una racionalidad extremada en determinados negocios, normalmente relacionados con el entretenimiento y la fascinación del público, como los parques temáticos.

En ellos, esos principios científicos aplicados tienen por objeto la creación de un entorno que funcione a la perfección en todos sus aspectos. La aparición de la magia y la fascinación para el visitante se genera a partir de la aplicación de este tipo de fundamentos.

Todo supone un complejo mecanismo que permite la puesta en marcha sin problemas de atracciones y shows, de desfiles, maquinaria y mantenimiento de un entorno preparado para acogida de miles de visitantes diarios y en el que todo está bajo control. La racionalidad que permite el ejercicio de todo este engranaje es, para Verdú, una forma de poner de manifiesto la complicada tarea y los recursos necesarios para que todo funcione. Por este motivo, la sensación de magia presente en el proceso queda diluida ante la evidencia de un sistema determinado a tal efecto.

Este mismo método racional encauzado al espectáculo y a la generación de beneficios se muestra en *Shrek*. Con la llegada del protagonista y de Asno a Duloc, el espectador contempla la recreación de la planificación presente en este tipo de centros de ocio. Así, los personajes consiguen alcanzar el parking de Lancelot, con lo que son trasladados de inmediato a una época contemporánea en la que es necesaria la complicada gestión de los lugares en los que aparcar los vehículos de los ciudadanos. El periodo medieval en el que en apariencia se ubica

la historia se convierte en una mera anécdota que sirve para formar la imagen de un parque temático centrado en el medievo.

Éste es sólo el comienzo del recurso, puesto que cuando los dos seres destacados continúan avanzando hacia el castillo, se encuentran con una entrada que no está custodiada por la guardia de Lord Farquaad, sino por un hombre disfrazado y caracterizado como éste, como si de uno de los personajes típicos de los parques de atracciones a los que se ha hecho referencia se tratara. El acceso a la morada del dueño de esas tierras no se forma con grandes puertas de hierro, fosos o rejas como en los castillos tradicionales de la Edad Media, sino por unas cabinas de control en las que se puede comprar la entrada y junto a las cuales existe un cartel con el tiempo de espera aproximado para aquellos que se encuentran en la fila formada.

Una vez dentro, el ogro y su acompañante acceden a una plaza llena de tiendas con productos destinados a los visitantes, entre los que se encuentran los muñecos de recuerdo del gobernante de la ciudad.

Todo se dispone de forma tal que pone en evidencia la planificación y la racionalidad que rige el ocio y el entretenimiento de este tipo de lugares. Incluso se llega a disponer una máquina de información que enseña a los visitantes las normas, las leyes y los procedimientos tolerables en el castillo. Este artilugio termina su espectáculo de exhibición de muñecos cantarines con la realización de una foto de recuerdo de la visita.

El principio de racionalidad que tanta importancia tiene en los entresijos económicos de la sociedad posmoderna es también exhibido a través de la revelación de la estructura de funcionamiento de la empresa de Hada Madrina. Su producción de pócimas y brebajes puede parecer en principio vinculada a la magia y al mundo de la fantasía. Sin embargo, cuando el ogro, Asno y Gato con botas acuden al lugar donde esta mujer reside, se encuentran con toda una factoría de

montaje y producción en cadena. De nuevo, la narración cinematográfica rompe el estatuto de misterio presente en la historia relatada.

Por todo lo dicho, es evidente que las dos películas analizadas en este capítulo formulan los entresijos y la caracterización de los temas de la diégesis a partir de parámetros relacionados con el contexto posmoderno señalado. La hipocresía social y en las relaciones familiares, la corrupción y la mercantilización de los valores, la influencia del capitalismo en la concepción y el objetivo de las acciones, la pérdida de la fe en los grandes relatos y el surgimiento de la descreencia, la importancia de la publicidad y los medios de comunicación de masas son, entre otros, algunos de los apartados fundamentales a los que es necesario hacer referencia.

Por otro lado, el análisis completo de las historias presentes debe ser contemplado en relación a otros elementos de la narración cinematográfica posmoderna, como son en este caso los personajes y los sucesos de las dos películas. Ambos suponen una oportunidad fundamental para el investigador de adentrarse en la concepción completa de las incógnitas de la cinematografía posmoderna y en los entresijos de la historia en su conjunto.

4.1.4. La seducción del personaje

Para muchos autores, como Seymour Chatman (1990), los personajes constituyen uno de los elementos fundamentales del proceso narrativo. Participan en la diégesis, en la que se determinan en su relación con las acciones que protagonizan y los acontecimientos que sufren, respecto a un espacio y en un tiempo concreto. Se convierte en la unidad a partir de la cual es posible interrelacionar todas las demás.

Al introducir al investigador en los parámetros del cine posmoderno es necesario contemplar el sesgo con el que muchos autores, como Fritz Schumacher

(1981) o George Ritzer (2000), hacen referencia a esta época que determina sus estudios. La mayoría de escritores tiende a potenciar la dimensión subjetiva del individuo y a explorar el alcance de la importancia del hombre en el entorno de la sociedad contemporánea. Sus textos se fundamentan, de este modo, sobre lo particular.

En el caso de las investigaciones sobre teoría fílmica aplicada al contexto de la época señalada, se manifiesta entonces como una de las dimensiones esenciales para entender el alcance y la fundamentación de los parámetros de un cine posmoderno.

Para llevar a cabo el estudio necesario sobre el contexto referido, es necesario atender a las diferentes concepciones aplicadas sobre la materia descrita. Autores como Chatman (1990), Bal (1998), o Casetti y di Chio (1998) entre otros especifican distintos puntos de vista desde los que es posible realizar esta tarea. Por este motivo, el análisis de los personajes se realiza teniendo en cuenta sus características como persona, como rol y como actante.

▪ **Persona**

Las dos películas que presentan episodios sobre la vida de Shrek y sus compañeros ofrecen un perfil emotivo y actitudinal complejo, que plantean individualidades ricas y definidas de los personajes principales.

Si se atiende a este primer criterio de definición, existen dos categorías bien diferenciadas. Por un lado se encuentran los numerosos *personajes planos* que contribuyen con su interacción momentánea a recrear el contexto específico del mundo de los cuentos y la fantasía, a mediar en la definición de los protagonistas o a ofrecer una visión de conjunto en el entorno del relato, entre otras cuestiones. Esta clase de seres puebla con su fisonomía el filme, enriqueciendo el ambiente general de la historia argumentada.

Su definición –en lo que al ofrecimiento de un conjunto de características concretas se refiere- es simple y unidimensional. Cada uno de ellos supone un esbozo que contribuye a la imagen completa que otorga el visionado de todos ellos de forma conjunta. La comparación que surge al contrastar los dos contextos implica la aparición de dos mundos diferenciados en las películas. Por un lado, en *Shrek*, existe un complejo universo formado por los seres de fantasía que viven en los bosques del condado de Duloc. Todos ellos necesitan de una escasa atención a su configuración en la presentación ante el espectador, debido a que pertenecen en su mayoría a los relatos existentes en la tradición folclórica y la imaginación popular.

Esto es lo que ocurre con el espejo mágico del cuento de Blancanieves y con la propia princesa que lo protagoniza –a quien se hace referencia en la película como “*la chica muerta*”-, los siete enanitos, Pinocho, Jepeto, Campanilla, Peter Pan, los tres ositos, los tres cerditos, los ratones ciegos, el lobo de Caperucita Roja, el mago Merlín, el flautista de Hamelin, Cenicienta, ninfas, brujas y otros seres que participan de la magia y la fantasía. Todos ellos representan a las llamadas “*criaturas de los cuentos*”, como señala Shrek cuando invaden su ciénaga.

A éstos se les debe añadir la propia Caperucita Roja, la Sirenita, el Hada Madrina, el Capitán Garfio, árboles parlantes o el guerrero sin cabeza de Sleepy Hollow, entre otros, que continúan en la segunda entrega manteniendo ese contexto que subraya lo inefable y lo mágico. Todos ellos son personajes lineales por su uniformidad y estáticos en lo que a la estabilidad de sus rasgos se refiere.

En las dos obras, este conjunto de seres destacados contrasta con el mundo de los hombres con el que es necesario compararlo, puesto que en cada una de las películas se persigue una intencionalidad distinta, aunque en ambos casos es posible encontrar rasgos posmodernos.

En *Shrek*, determinan el contexto sobre el que opera el sentido último de la obra, como se hace referencia en el epígrafe de la narrativa cinematográfica posmoderna. La historia presenta una nueva visión de orden dominante, una forma novedosa de interpretación y actuación, en la que se ofrece otra medida para el mundo respecto a lo conocido, que se encuentra básicamente en la actuación del personaje protagonista. Cuando en el orden social que impera en torno a la tradición no tiene cabida la magia ni todo aquello que es diferente, estos seres deben acudir a un individuo que vive al margen de la propia sociedad, a un ser que vive sin atender a los principios del sistema.

Los secundarios de fantasía contrastan además con el populacho que vive en las aldeas o el castillo de Duloc. Éstos últimos son seres sobre los que el espectador tiene una menor capacidad para distinguir entre ellos, pues el relato ofrece la imagen de un vulgo compacto entre cuyos componentes apenas existen diferencias.

Sin embargo, en la segunda entrega existe una variación significativa sobre esta concepción. Si en la primera película los personajes constituían el trasfondo sobre el que disponer la reflexión y el cambio de paradigma de la narración cinematográfica, en *Shrek 2* estos seres secundarios ya pertenecen a la diégesis que el público conoce por el primer filme. Se plantea de nuevo un contexto en el que se contraponen los seres fantásticos con los ciudadanos de la capital del reino, en este caso del país de Muy Muy Lejano. Sobre estos últimos reside la importancia de los componentes posmodernos del relato en lo que a la configuración de los secundarios se refiere.

Los habitantes de la ciudad principal del reino conforman un tejido social basado principalmente en valores relacionados con el *capitalismo tardío* que señala en sus escritos Fredric Jameson (1999). Lo banal y lo fútil rodea a los habitantes de esas tierras, que pueden realizar las compras de su vestuario en

Versace, viajar en un vehículo de lujo, o visitar las casas de las grandes estrellas. Como en las sociedades contemporáneas del primer mundo, la película manifiesta a través de estos seres la determinación de un eje de funcionamiento de la sociedad basado en la economía capitalista y en el consumo generalizado, como Ritger explica sobre los criterios que constituyen a la sociedad posmoderna.

Por este motivo es posible afirmar que en ambas producciones se encuentran variables relacionadas con la posmodernidad cinematográfica presentes en la concepción de los personajes secundarios de las obras, aunque como se ha podido comprobar responden a criterios distintos.

Es necesario señalar además la importancia que manifiesta con respecto a estos tipos la continuidad ofrecida en la segunda película. La aparición del metarrelato formado por ambas obras ofrece una evolución y un aumento de la complejidad de algunos de estos seres maravillosos, como ocurre con Pinocho, los ratones ciegos, el espejo mágico, el lobo de Caperucita, o el hombre de jengibre. El metarrelato posmoderno que extiende la narración más allá de los límites de una obra cerrada funciona en este caso sobre el estatuto de definición de los secundarios.

El análisis del personaje atendiendo a las peculiaridades de su personalidad permite hablar de otra categoría a la que se hace referencia en el comienzo de este epígrafe: los *redondos*. El relato los presenta ante el espectador trabajando sobre su línea de definición y sobre la complejidad del mundo psicológico que le es propio. En todos aquellos seres que participan en las dos películas se mantiene una línea de continuidad respecto a los rasgos más sobresalientes de la primera entrega.

Shrek es el héroe de la primera parte y uno de los principales de la segunda, como se verá a continuación. Se trata de un ogro verde, grande y fuerte, de aspecto fiero, que ha elegido vivir al margen de una sociedad de la que teme

ser rechazado, para lo que se encierra en su charca a la que no permite la entrada a ningún ser viviente. Es constante la manifestación de su descreencia y la falta de fe en los valores que le presenta la tradición.

Posee una personalidad muy compleja, como la misma narración pone en evidencia a través del diálogo del personaje con Asno. En esta conversación se manifiesta la conciencia del ogro sobre su complicada naturaleza, puesto que se refiere a sí mismo destacando su similitud con una cebolla, debido a que ambos poseen “capas”. Estas capas a las que hace referencia son los diferentes niveles en los que es necesario adentrarse para comprender la magnitud del personaje y el origen de sus acciones.

Nadie se preocupa por conocerlo, puesto que ha sido repudiado previamente debido a su apariencia externa. Ésta sería, en palabras de Chatman (1990), la unidad psicológica fundamental que determina su forma de actuación y la manera de enfrentarse a los conflictos, es decir, su unidad de acción.

Shrek es un ser solitario, terco en el modo de proceder. Prefiere mantenerse al margen de cualquier tipo de relación ante el temor de sentirse rechazado. De esta circunstancia nace su simpatía underground y sus ademanes hoscos y retraídos.

Como individuo y a partir de su predisposición hacia la soledad, Shrek muestra rasgos propios del personaje de Nietzsche que protagoniza *Así habló Zaratustra* (2000). El ogro ha iniciado su camino de aislamiento debido a circunstancias que se desconocen en su manifestación explícita, pero que encuentran su origen en el rechazo social.

Ante la imposibilidad de desarrollar su personalidad en contacto con un mundo que lo repudia, el protagonista decide vivir al margen de éste en una búsqueda de su libertad individual y con la necesidad de trascenderse a sí mismo, de comprenderse. En el comienzo de la película, Shrek vive refugiado en su

hedonismo, en el planteamiento de una situación de la que obtiene satisfacción por el retiro, la tranquilidad y los deleites materiales que le proporciona su charca.

La soledad media en su percepción del mundo y en sus acciones. Las circunstancias que rigen la necesidad de que actúe no se deben a un sentido de la justicia por el que pretende reinstaurar a los seres del bosque en su lugar legítimo, sino que quiere recuperar su reducto, amenazado ahora por las acciones de Farquaad.

Shrek se muestra asimismo indiferente a las creencias y los valores de la tradición. Los grandes relatos a los que hace referencia Lyotard (2003) están representados en las páginas del libro de cuentos que el protagonista lee en el comienzo de la historia. En esa narración se muestran los arquetipos y el modo de funcionamiento habitual de los valores del pasado. El cuento que Shrek sostiene entre sus manos habla de una princesa hechizada, atrapada en un castillo custodiada por un terrible dragón que escupe fuego, del que sólo podrá liberarla el príncipe que le dé su primer beso de amor.

Como puede apreciarse, en este resumen se encuentran algunos de los valores y los estereotipos comunes en este tipo de historias. Ante todo ello, el protagonista manifiesta su descreencia. El peso de la tradición es cuestionado desde el mismo comienzo del relato, puesto que el personaje rechaza la validez de los planteamientos exhibidos. El nihilismo es patente en la formación de su percepción del mundo, por lo que sólo la satisfacción de su vida material le permite obtener un lugar en el que refugiarse. La utilización de las páginas del libro para limpiarse cuando está defecando muestra una actitud de burla carnavalesca ante la tradición, como señala Lipovetsky (2003) en torno a las crisis de valores.

Shrek ha iniciado el camino de Zarathustra y se sitúa al margen de los planteamientos sociales y sus afirmaciones, en lo que supone una etapa de

descreencia. Sin embargo, a pesar de su escepticismo, el protagonista se ve obligado a actuar ante el peligro de la pérdida de su individualidad. Este hecho supone el comienzo de su apertura al mundo y la verdadera oportunidad para trascenderse a sí mismo.

Con la aceptación del encargo de Farquaad, Shrek comienza un viaje iniciático en el que se abre al mundo y a los demás, mientras continúa la introspección sobre su propia personalidad, actividad ésta que estaba interrumpida en la charca por la intervención del hedonismo. Al salir de su propio reducto, Shrek se encuentra con su propia esencia.

El contacto con otros seres vivos, con la propia realidad, y en especial con Asno y Fiona le permiten averiguar la verdadera dimensión de sus deseos. El éxodo al que el ogro se enfrenta supone una introspección de su naturaleza y el descubrimiento de un gran anhelo que le lleva a la trascendencia de sí mismo y a la superación de sus limitaciones.

Cuando el protagonista es consciente de la verdadera naturaleza de sus deseos y se acepta, decide intervenir en la consecución de sus anhelos. Shrek acude al castillo de Farquaad, en un acto que supone la superación de sus miedos y sus frustraciones y le declara su amor a Fiona. El personaje se ha trascendido a sí mismo y ha reencontrado su lugar en el mundo.

Todo lo dicho hasta el momento supone el resumen de los elementos fundamentales de Shrek en la primera de las entregas cinematográficas. Sin embargo, la concepción del personaje se ve trastornada en la extensión del relato. Con la segunda aventura la noción fundamental del protagonista queda alterada y tergiversada en su manifestación final. El comienzo de esta última película ofrece la visión de un ser anclado de nuevo en su hedonismo, en el que ahora se incluye a Fiona como parte del entorno y el reducto de lo que considera apropiado para

permanecer al margen del mundo. Con la necesidad económica de extender el relato, la esencia final de la primera entrega se corrompe.

Este hecho es evidenciado por la visita inesperada de Asno en el regreso de la luna de miel de los esposos. El protagonista muestra una actitud hosca a su viejo compañero de aventuras, celoso de la intimidad con su esposa. Esto supone una vuelta atrás en la concepción de su personalidad, ajena de nuevo al mundo y a los seres que le rodean, aunque exista con éstos vínculos profundos de amistad surgidos de las aventuras pasadas.

Las contradicciones continúan con el desarrollo del relato. El ogro parece reacio a aceptar la invitación de los reyes de Muy Muy Lejano: los padres de Fiona. Prefiere de nuevo el aislamiento y el mantenimiento de su reducto inaccesible. Otras incoherencias más importantes son reveladas si se analiza su determinación conforme al rol de héroe, como se muestra en el apartado¹⁰⁵ destinado a este propósito.

Fiona es otro de los personajes principales de las obras cinematográficas analizadas. En el planteamiento de su concepción original ofrece una dinámica distinta con respecto a Shrek. Es una hermosa dama en apuros, que se presenta como una mujer frágil y gentil, con una gran educación cortesana.

Frente a lo previsible de la actuación del ogro, su definición se determina por su carácter dinámico. La princesa que en apariencia necesita ser rescatada del castillo del dragón sorprende constantemente por la manifestación de rasgos y atributos ocultos que hacen de ella una persona totalmente distinta a como el espectador la concibe en el planteamiento original ofrecido por el relato.

Fiona parece frágil y dulce, aunque se revela en todo su camino hacia el Castillo de Duloc como una persona mucho más compleja. En su pelea con los

¹⁰⁵ Véase el epígrafe 3.4. *El personaje posmoderno*.

hombres de Robin Hood muestra su determinación y su dureza, su autosuficiencia. Con todos aquellos que no obedecen sus deseos abandona por completo su carácter gentil y exhibe su determinación y su fuerza. Es independiente y decidida.

La disposición del personaje se muestra ante el espectador de una forma parcialmente diferente al proceso que permite averiguar el fundamento de Shrek. De esta forma, en el caso de la princesa será su unidad de acción lo que determine su verdadero modo de ser. La introspección en su verdadera personalidad se convierte así en un acto progresivo y gradual desde el comienzo hasta la misma conclusión del relato.

Existen otros rasgos posmodernos atribuibles a la concepción del personaje de la princesa, como su aparente superficialidad y la hipocresía desde la que se realiza un primer acercamiento a su figura. Su modo de actuación está mediatizado al principio por el estatuto sobre lo correcto y por la representación en la sociedad en la que vive.

Asno es el personaje que complementa la actuación de Shrek en ambas películas. Su carácter es altanero y alegre, charlatán, juguetón, cariñoso, amable, miedoso y simpático. Representa un alter ego ideal para el protagonista, al que le confiere una gran afabilidad en el contexto en el que él mismo se niega a mostrar. Habla continuamente y le gusta cantar mientras camina, lo que desquicia a Shrek, que le ordena siempre que se calle.

La configuración de este animal dotado de rasgos humanos se mantiene estable en el desarrollo de las dos obras analizadas, con ligeros cambios determinados sobre todo por su relación con Dragona, la terrible guardiana que custodia el castillo donde se encontraba recluida Fiona.

La incidencia del intertexto en la configuración de la personalidad de Asno ofrece una reflexión interesante en torno al personaje. Su carácter alegre y jovial

le lleva en muchas ocasiones a entonar canciones relacionadas con el tema fundamental de la escena. La primera manifestación de esta tendencia se produce cuando el animal se encuentra con Shrek mientras es perseguido por los guardias de Lord Farquaad. Tras el primer intercambio de impresiones entre ellos, el cuadrúpedo comienza a entonar un tema sobre la amistad.

El espectador que contempla la escena ha tenido acceso a toda una serie de películas de animación donde es frecuente la interpretación de temas musicales, sobre todo relacionados con valores y sentimientos entre los personajes. Así ocurre con *La sirenita* (Ron Clements; John Musker, 1989), *La bella y la bestia* (Gary Trousdale; Kirk Wise, 1991), *Anastasia* (Don Bluth; Gary Goldman, 1997) o *El rey león* (Roger Allers; Rob Minkoff, 2002). En todas ellas se lleva a cabo números musicales que contribuyen al progreso narrativo o permiten entender las características o las situaciones de los personajes.

Sin embargo, cuando Asno comienza a cantar, es inmediatamente obligado a callar por Shrek, que además lo insulta y califica como un pesado. A través de esta forma de proceder, es criticada toda una tradición y una forma de creación de los relatos filmicos que son característicos de determinadas factorías concretas, como la productora Disney.

La sátira puede ser interpretada en un doble sentido. Por un lado, es evidente que se ridiculiza el modo de proceder de otras películas que constantemente recurren a una banda sonora plagada de interpretaciones musicales de todo tipo. La burla exhibe además la superficialidad con la que muchas veces parecen estar tratados los valores y emociones recogidos en ellas. De esta forma, Asno acaba de conocer a Shrek y canta sobre una amistad que es imposible e improcedente en dos seres que se han unido desde hace tan poco tiempo. Por otro lado, al ser normalmente Disney la productora que realiza un mayor número de títulos en este sentido, es también manifiesta la broma que se

produce sobre el modo de funcionamiento de sus películas y el estilo que forma su relato.

Sea como fuere, estos tres personajes citados hasta el momento constituyen el elenco fundamental de las dos entregas analizadas. A ellos se les debe añadir todos aquellos que participan en el relato complementando a los primeros y que constituyen un reparto de menor importancia para la trama.

Estos últimos seres que aparecen reflejan a través de su personalidad rasgos que con facilidad se deben poner en relación con la configuración de un entorno posmoderno.

Hada Madrina en *Shrek 2* constituye un buen ejemplo de todo este proceso. Esta hechicera se presenta como una mujer madura y simpática, que vela por el sueño de los habitantes del reino de Muy Muy Lejano. Cuando se muestra ante Fiona, es reconocida por los espectadores como alguien que pertenece a la tradición de todos esos seres de fantasía que ayudan a los personajes principales a mejorar su imagen o a tomar algún tipo de decisión importante. Así ocurre con el hada de *La cenicienta* (Clyde Geronimi; Hamilton Luske; Wilfred Jackson, 1950) o con los sirvientes del castillo en *La bella y la bestia* (Gary Trousdale; Kirk Wise, 1991).

Sin embargo, este personaje constituye también la representación de la hipocresía de los valores que adoptan estos relatos en la tradición. Así que por ejemplo, cuando pretende consolar a Fiona tras la discusión que sostiene con su padre y su marido por la frialdad con que éstos se tratan. Su intervención se realiza con un número musical muy similar al que se lleva a cabo en películas como las citadas. En la concepción del personaje resultan interesantes los valores y objetivos que pretende el relato, desarrollados en torno a lo banal, lo superficial y lo meramente físico.

El hada intenta solucionar los problemas de la esposa del ogro enseñándole a conseguir un príncipe “*forrado*” y con un “*trasero guay*”. Para ello, la viste, peina y maquilla de forma que resulte atractiva y pueda conseguir su sueño materializado en la obtención de un hombre encantador. La superficialidad con la que los medios de comunicación tratan los valores es puesta de manifiesto en la personalidad de este ser mágico, que ofrece una mayor conexión con los medios al anunciar sus pócimas y productos utilizando la televisión o las vallas construidas para tal efecto. Su definición se determina, básicamente, sobre la superficialidad posmoderna que atribuye a cada valor un precio mercantil.

Por todo lo dicho, el análisis establecido en torno a la interpretación de la personalidad de los seres que intervienen en el relato revela la aparición constante de rasgos y características derivados de la interpretación de un contexto posmoderno.

▪ Rol

Para los autores italianos Francesco Casetti y Federico di Chio (1998: 179) el rol sostiene la narración filmica. En las películas presentes en este análisis la reflexión en torno a esta interpretación del personaje provoca no sólo el reconocimiento a un elemento codificado por unas funciones y rasgos que lo identifican, sino el giro sobre la reflexión, la utilización y el alcance de esas mismas cualidades y su lugar en el estatuto cinematográfico.

De esta forma, los personajes asumen géneros de gestos y acciones determinados que provocan la construcción de una imagen concreta en el entorno en el que son ubicados. La axiología de los diferentes seres relacionados define un mundo de estratos bien diferenciados en el que aparecen fundamentalmente dos grupos: el primero se conforma en torno a un conjunto heterogéneo de criaturas fantásticas que viven en los bosques de las cercanías de Duloc. Se muestra así a

ninfas, enanos, brujas, hechiceras, magos y animales de características especiales que pertenecen a la complejidad del mundo del misterio.

Desde el punto de vista antropomórfico, todos los miembros del este grupo están determinados por circunstancias mágicas, por características que los seres humanos no poseen. Los animales realizan acciones que implican un pensamiento racional, los magos tienen poderes, las hechiceras son capaces de volar, los enanos –en principio parecidos al ser humano- son pequeños y tienen grandes habilidades manuales,... todos se escapan de la realidad entendida bajo los parámetros de los hombres.

Estos seres fantásticos conviven en principio con la sociedad feudal de los humanos, que se rige por un gobernante de formas dictatoriales con un ejército poderoso para mantener el orden. Esta otra sociedad -compatible en cierto modo con el primer grupo- se vuelve sin embargo intolerante hacia las criaturas de los cuentos cuando su líder, lord Farquaad, decide ofrecer recompensas por su entrega y reclusión para preparar el posterior destierro.

El segundo grupo lo conforman los hombres, que se rigen entonces por las normas de sociedad ideal que su líder tiene como proyecto. Su propia ciudad es un lugar determinado por el orden y la rectitud llevados a su extremo más absoluto. No hay lugar para lo diferente en Duloc.

Al margen de todos ellos, excluido de ambos grupos, vive el individuo solitario cuyas excelencias no radican en la imagen externa. Como rol, Shrek viene definido por sí mismo y por el resto de tipos que encarna una y otra sociedad. Es un ogro, y como tal –por su condición de nacimiento más que por sus propias acciones- es excluido del grupo de los humanos. Los hombres le tienen miedo e intentan perseguirlo. Por ese motivo se construye su propio mundo alejado de todos los seres vivientes. Es un individuo al margen del resto.

Narratológicamente, el estado ideal de convivencia y equilibrio entre los dos primeros grupos -la tolerancia- se ve truncada cuando un miembro del conjunto de los hombres decide crear una sociedad perfecta bajo sus criterios de pensamiento.

La función principal que desempeñan ambos estamentos es la de preparar un estado de desequilibrio que debe resolver un personaje ajeno al propio sistema. Mediante el choque entre ambos mundos se predispone la intervención de un héroe que restaure y devuelva al equilibrio original.

La determinación de Shrek como héroe de estas dos películas permite interesantes reflexiones en torno a este concepto, así como al método y el uso del rol en la cinematografía posmoderna.

A partir de las consideraciones aportadas por autores como Jesús García (2003) sobre el concepto de héroe, es posible clasificar a Shrek como tal, aunque en el contexto del filme este hecho provocará consecuencias concretas. Así, sobre el conjunto del relato cumple las funciones que son propias de este calificativo, realiza un mayor número de acciones que el resto de personajes protagonistas, aparece en más ocasiones que éstos, tiene una mayor autonomía y cantidad de diálogos y otros atributos y cualidades que servirían para clasificarlo bajo esta concepción señalada. Sin embargo, los comentarios explícitos del texto cuestionan la validez de esta denominación.

De este modo, el rol que cumple Shrek sobre todo en la primera de las películas permite estudiar el concepto de héroe y su alcance en cuanto a la determinación del personaje en torno a dos sentidos principalmente. Por un lado, Shrek es un auténtico héroe posmoderno underground y vulgar. Su saber hacer conforme a este rol específico y su capacidad para resolver situaciones de todo tipo contrastan con la imagen conferida a los personajes que realizan esta clase de acciones en la tradición cinematográfica. La misma presentación de la primera

entrega muestra a un sujeto sucio y prosaico, poco cuidadoso en su aspecto, con actitudes poco recomendables en torno a la educación y las buenas formas.

Por otro lado, esta apariencia mundana le otorga ante el espectador el rango de simpatía que destaca Lipovetsky (2003) en la clasificación de los rasgos que son necesarios para hacer atractivos a los individuos en el contexto posmoderno. Shrek se convierte a partir de su descuido en la higiene y su apariencia grotesca en un ser entrañable para la audiencia, que lo considera espontáneo y natural.

Al mismo tiempo, es capaz de mantener una actitud y un humor *cold* incluso en las situaciones de mayor peligro. Sus comentarios y bromas en la secuencia del rescate a la princesa del castillo del dragón ofrecen un ejemplo del trasfondo de despreocupación del personaje y de la relajación de la tensión dramática propia de las obras que protagoniza. El peligro es desmitificado porque ninguna situación entraña para él un riesgo cierto ni una amenaza. Su capacidad para la acción provoca que asuma su condición de héroe en relación al menos con el saber hacer que estos demuestran ante los riesgos a los que deben enfrentarse.

La autoconciencia de su capacidad para la acción provoca la naturalización de las hazañas que lleva a cabo, que son asumidas como algo que pertenece a su devenir cotidiano. Este hecho permite la determinación de otro nivel distinto de narración en el que realmente se sitúan los conflictos de la obra. El problema no reside en la forma de derrotar al dragón y escapar con la princesa, sino en el enfrentamiento a otro tipo de dificultades relacionadas con el contexto psicológico del héroe.

La acción no es una complicación, puesto que su saber hacer es patente en todos sus actos. El conflicto se sitúa así en el interior de su concepción como personaje. En el caso de Shrek, sus problemas están fuertemente relacionados con la soledad y el rechazo que siente por su propia condición de ogro.

Estas circunstancias especificadas están relacionadas con la segunda de las dimensiones especificadas más arriba. Shrek es juzgado y rechazado por su apariencia externa. Los espectadores que lo contemplan observan la determinación propia de un monstruo y no el aspecto de un héroe de acción en el sentido clásico. De hecho, *Shrek 2* ofrece la imagen del héroe clásico alterado y devaluado por su verdadera forma de ser y su inoperancia e incompetencia manifestadas en el desarrollo del relato. Es la presentación del príncipe Encantador.

La contradicción entre la clasificación del personaje por su apariencia, por su modo de actuar y su capacidad para la acción se dirime a lo largo de la narración cinematográfica.

De esta forma, el rol analizado y las características que lo conforman son objeto de revisión. En la tradición filmica, esta noción gira en torno a una sociedad maniquea en la que es sencillo encontrar los límites y las diferencias entre el bien y el mal. En ese contexto aparecen sin dificultad los héroes y los villanos, las damiselas en apuros y las princesas encantadas, las buenas acciones y la valentía frente a la maldad y la actuación pérfida. La apariencia externa condiciona así lo bello y bueno frente a lo feo y malvado. En lo que al protagonista del cuento clásico se refiere, éste debe ser un caballero de montura elegante, con armadura, espada, lanza, escudo y yelmo. Todo esto supone el resumen del ideal al que tiene acceso el espectador a través del intertexto.

Shrek cuestiona la validez de los principios instaurados en este sentido desdibujando las fronteras delimitadas en torno a parámetros tan simples. La fuerza del proceso se instaura ahora sobre una complejidad mayor en la que no es tan sencilla la clasificación a partir de estereotipos.

El abandono de la necesidad de una apariencia física determinada para la clasificación de los personajes supone en la práctica un modo de funcionamiento

similar al desempeñado en el cuestionamiento de los principios universales de Nietzsche en *Así habló Zaratustra* (2000). En este caso, el derrumbamiento de las ideas conforme a las cuales el hombre determina su propio modo de actuación y la negación del pasado se produce al tener conciencia de que su estatuto de validez reside en el olvido del hombre de que se trata de un proceso impuesto por él mismo. Lo que en un principio parecen reglas y verdades universales son en realidad la manifestación inadvertida de los propios pensamientos del individuo.

La fundamentación del estatuto de héroe implica necesariamente la contemplación de una serie de requisitos y valores en la determinación del sujeto, como la valentía, su altura moral o su capacidad para la resolución de conflictos. Sin embargo, en el suceder de la tradición y el desarrollo de las historias que narran las acciones y los logros de este tipo de sujetos se ha producido un acercamiento progresivo hacia la belleza de los mismos. En el caso de un medio de representación como el cine, estas circunstancias se han acentuado en la elección para este tipo de papeles de actores cuya apariencia física resultaba notable en pantalla.

Poco a poco, el rol correspondiente al que se ha hecho referencia consigue una mayor validez por su representación que por el desempeño de las funciones que le son propias. Así, Lord Farquaad organiza un torneo al que acuden los más valerosos hombres de los entornos dispuestos a competir por el honor de rescatar a la princesa. Shrek llega el mismo día en el que va a comenzar la competición para reclamar la devolución de su charca. Todos atacan al ogro al mismo tiempo.

Los valores tradicionales y los roles se han devaluado. Así, los caballeros andantes ya no son tan valerosos, los gobernantes no son justos ni legítimos, la fantasía no tiene cabida en Duloc. Shrek, con su forma de resolver el torneo anuncia otra concepción en su forma de ver el mundo: no está regido por sus mismos principios. Es una proclama de los motivos de cambio y las revisiones

que predominan hasta ese momento: el ogro vence en un combate mediado por nuevas normas que se alejan de la capa y la espada. Ahora se pelea dentro de un cuadrilátero empleando técnicas de lucha libre. Vence aquel que no posee armadura, por lo que la apariencia externa deja de ser un valor condicionante del caballero. La configuración de esta clase de sujetos es así juzgada, revisada y trasladada a una nueva dimensión donde lo que realmente importa es la valía del personaje.

Sin embargo, todo este proceso aplicado al ejercicio del rol principal de Shrek no es el único que es sometido a un proceso de extrañamiento a partir de las características de la narración filmica posmoderna.

La princesa Fiona también supone el cuestionamiento de los principios que rigen su modo de funcionamiento y su construcción ante el espectador. En un primer momento, cuando todavía está presa en el castillo del dragón, se despierta en el instante en el que Shrek irrumpe por el tejado en su habitación. Sin embargo, mientras que el ogro se reanima, disimula que se ha percatado de su entrada y se acicala preparándose para el encuentro con su rescatador. Fiona coge unas flores que deja sobre su pecho y aparenta estar dormida.

Esta forma de actuar pone de manifiesto una reflexión en torno al papel que debe desempeñar por su situación en la trama. La princesa es consciente de la tarea que le corresponde, por lo que decide interpretarla. En este caso, el relato posmoderno pone de manifiesto la existencia de un rol concreto a través de la conducta de los personajes.

Este hecho evidencia su conocimiento en torno al mundo de reglas y convenciones que la rodean. Lo tradicional y establecido, anclados en el pasado de los cuentos populares como el que inaugura la primera película, determina la actuación de Fiona: desempeña su labor, su actitud y su comportamiento como se

espera de ella, y no conforme a los principios que rigen su personalidad, que son revelados más tarde con el desarrollo de la narración.

La princesa adopta una forma de desenvolverse tipificada por la sociedad a la que pertenece y con unos parámetros claramente establecidos. Si se continúa el análisis de la última escena resumida, durante el rescate de la torre, ella espera tendida en la cama el beso del caballero que ha llegado a rescatarla, como es bien conocido por la tradición. Sin embargo, el ogro la despierta zarandándola con sus brazos toscos y le pregunta si es ella la mujer que necesita ser liberada. Ella le contesta que sí y le indica que se encuentra esperando a un audaz caballero. Shrek se ríe de ella y le ordena que se levante y se ponga en marcha. Fiona le habla entonces utilizando un lenguaje propio de la poesía provenzal, con expresiones como “...mas aguardad, señor...”. Sin embargo, ante la forma de actuar del nuevo héroe al margen de los cánones establecidos Fiona entra en conflicto: “¿No tendría que involucrar la emoción y el romanticismo?”.

Esta mujer que actúa en principio ante el espectador bajo los parámetros que indica el rol de princesa sufre una evolución constante. Esta circunstancia consigue una de las mejores líneas argumentales del filme. Así, ante el público se ofrece, mediante un papel, un código de reconocimiento de la princesa a la que se juzga, entiende y clasifica atendiendo a la tradición de los cuentos del imaginario popular. Se comienza con una gran dosis de información que construye una imagen de un solo golpe, para – a partir de esa información - sorprender constantemente al espectador trastocando las características propias de esa representación.

Como en el caso de Shrek, la posmodernidad cinematográfica cuestiona la validez del estatuto de representación tradicional en torno a las características que representa Fiona. De esta forma, todas las acciones que desarrolle la princesa a

partir de esta presentación inicial negará la validez de la operatividad de los estereotipos y la visión maniquea de la clasificación de los personajes.

A lo largo del camino hacia el reino de Duloc la presentación inicial de la princesa es descompuesta por todas las acciones que lleva a cabo, que cuestionan la validez del planteamiento inicial. De este modo, cuando Fiona se despierte por la mañana junto a sus dos rescatadores, continúa interpretando el papel de una damisela grácil propia de cualquier película Disney. Incluso, como ocurre frecuentemente en las obras de esta factoría, pasea por el campo mientras comienza a cantar.

Cuando llega ese momento, el espectador ya se ha formado una opinión clara sobre ella y le ha adjudicado todos los atributos que se esperan de su imagen: bella, tierna, amable, cariñosa y delicada. Ésta es la circunstancia adecuada para empezar a desmitificar su papel actuando de forma contraria a como se espera de ella según la tradición: con el cántico, la princesa encuentra a un pajarillo que parece acompañarla en su melodía. Sin embargo, esta escena tan entrañable se resuelve con la muerte del animal que ha entrado a competir en la potencia de sonido capaz de generar. Ambos han actuado –no acompañándose mutuamente en un coro de voces-, sino compitiendo el uno con la otra.

El proceso de sorpresa y extrañamiento no se detiene en este punto. Tras la muerte del animal son recogidos sus huevos indefensos del nido, pero no para cuidarlos de alguna forma como en principio cabría esperar, sino para acabar como desayuno de los tres viajeros.

En otra escena posterior, cuando Shrek eructe mientras caminan entre los árboles, el burro le riñe diciéndole: “*Eso no se dice delante de una princesa*”. Ella repite el gesto entonces más fuerte que el propio ogro. Él le dice sorprendido: “*¿Sabes?, no eres exactamente como imaginaba*”.

Más adelante, en el bosque, los protagonistas se encuentran con una banda de bandidos liderados por Robin Hood. Cuando la situación comienza a ponerse tensa será la princesa la que -lejos de toda concepción de chica indefensa- acabe con todos los maleantes golpeándolos uno a uno. Su justificación de tener esta habilidad es que vive sola y debe saber defenderse, como cualquier mujer que sobreviva en la sociedad actual.

Así, hasta la llegada a las afueras del castillo de Duloc, el rol de la princesa tradicional se descompone para dejar paso a una mujer diferente que se guía por otros valores y que no está, en modo alguno, desamparada.

Los roles que representan los dos personajes principales son -mediante su propia interpretación- objeto de reflexión y cambio. Con el desencadenamiento de las acciones por parte de los dos protagonistas sus papeles adquieren una mayor complejidad y se sitúan en otro nivel del estatuto cinematográfico, alejados de la visión maniquea y bipolar en la que está instaurada la tradición.

Sin embargo, la aparición de la segunda entrega de la saga propicia el planteamiento de contradicciones en torno a los valores planteados en la redefinición de los roles de los protagonistas.

Efectivamente, una vez que parecen superadas las limitaciones de las necesidades infundadas en torno a los roles, la continuación de las aventuras de Shrek reincide sobre el tema fundamental del argumento. La contradicción es algo propio del universo fílmico posmoderno que no permite, hasta la conclusión de la obra, ofrecer con claridad una imagen inalterable sobre la definición de los personajes.

Resulta curioso analizar cómo la propia narración fílmica, especialmente en esta última película descrita, es consciente de la funcionalidad y los papeles que interpretan quienes participan en la diégesis. El relato ironiza sobre este modo de procedimiento del cine. Así lo demuestra la escena en la que Asno y el ogro

conocen a Gato. Cuando este felino expresa su deseo de acompañar a la pareja protagonista, el burro protesta indicándole que el papel de animal cargante y charlatán ya está cogido. La propia narración pone así de manifiesto la conciencia de los recursos que intervienen en el relato para la transmisión de la historia y los elementos ficticios que la conforman.

▪ Actantes

Sobre la definición estricta del modelo de trabajo de la teoría de los actantes iniciado por autores como Greimas (1976) es posible distinguir un esquema básico de funcionamiento en las obras analizadas similar al de otras muchas películas cuyo argumento se basa fundamentalmente en el rescate o en la búsqueda del amor, entre otros temas relacionados, como ocurre en mayor o menor medida en los dos filmes destacados.

Siguiendo este criterio, es posible considerar de forma general la primera de las producciones a las que se ha hecho referencia a partir de la interpretación de Shrek como un *sujeto* -según la terminología que emplea este modelo de trabajo-, que persigue como *objeto* el amor de Fiona. Asno representa en este caso la tarea de un *ayudante* que contribuye con su esfuerzo al quehacer del ogro.

Un planteamiento similar podría establecerse en la segunda entrega, aunque en este caso se traza una situación de mayor complejidad a partir de la introducción de un elenco de personajes mayor, entre los que se encuentra un *antisujeto* interpretado por el príncipe Encantador. Éste persigue el mismo fin que Shrek: conseguir el amor de la princesa Fiona, que vuelve a convertirse de este modo en el objeto de la obra.

Sin embargo, la aplicación de este método de trabajo sobre las dos entregas no revela propiedades significativas sobre las funciones de los personajes en un nivel básico. Esto es debido a que la concepción de las dos obras trabaja

sobre una noción de los seres que intervienen en la historia que no plantea novedades respecto a las tareas que deben llevar a cabo. Ésta es una de las características esenciales a las que debe hacerse referencia como responsable del mecanismo que permite la reflexión sobre el funcionamiento de los personajes en torno a una concepción posmoderna.

Efectivamente, el análisis por actantes ofrece un resultado inequívoco en este sentido. Los seres que intervienen desempeñan el mismo papel que el resto de personajes envueltos en situaciones similares y que son ya de sobra conocidos por la tradición de los relatos filmicos y el pasado de los cuentos populares.

Por este motivo, si se ofreciese un resumen sin entrar en las peculiaridades de los personajes, el espectador entendería que se trata de una película más en la tradición de este tipo de historias, en el que un héroe rescata a una princesa de la que se enamora y termina casándose con ella.

El hecho de que aquéllos que intervienen en el argumento desempeñen los mismos objetivos atribuidos a los protagonistas de esta clase de relatos articula un discurso permanente entre la dicotomía aparentemente contradictoria existente entre la labor y las tareas que le son propias y el resto de circunstancias que determinan su definición como personaje.

Las novedades y las variaciones esenciales generadas a partir de la posmodernidad no implican necesariamente un cambio en las relaciones actanciales, sino que sitúan el mecanismo sobre esta base que sigue intacta. La reflexión ante el espectador se conforma así en un nivel superior en el que queda implicado el propio estado psicológico de los personajes, su caracterización y las circunstancias que le son propias.

Esto permite insistir en el hecho de que, independientemente de su concepción, es posible que desempeñe la tarea que le ha sido asignada. Este mecanismo cuestiona muchos de los planteamientos fundamentales de la tradición

filmica, como se analiza en el epígrafe de la narrativa cinematográfica posmoderna.

Con este procedimiento, el relato induce al espectador a la reflexión en torno a la validez de la interpretación de muchas de las ideas planteadas por la tradición, sobre todo en lo que a la presentación de una determinada caracterización física se refiere. Al mismo tiempo, establece la concepción de algunos personajes concretos sobre las características propias de algunos sujetos contemporáneos.

En este último sentido destacado resulta muy interesante la aparición del príncipe Encantador. Así, en la secuencia de presentación de la segunda entrega, este hombre se muestra como un caballero medieval de gran fuerza, consciente de su atractivo físico. El culto al cuerpo y a la belleza aparecen como elementos fundamentales en la constitución de sus valores fundamentales. Encantador es un auténtico caballero medieval en su aspecto y porte distinguido, pero incapaz realmente para desempeñar las tareas que le serían propias tan preocupado como está por acicalarse y encontrar una barra de labios apropiada.

Con la posmodernidad, el relato encuentra la oportunidad de reflexionar sobre los elementos fundamentales sobre los que determinar la validez de los principios y las ideas que han sido malinterpretados en su devenir hasta la actualidad. En el entorno de los personajes, todo este proceso se concretiza en las acciones y los acontecimientos que le son propios.

4.1.5. La trascendencia de los sucesos

La vinculación entre los sucesos y la concepción del personaje es evidente en el proceso general de la narrativa cinematográfica posmoderna, hecho éste que resulta fundamental para una interpretación adecuada de las obras propuestas.

El comienzo del primer relato citado supone para el espectador la manifestación de una situación de descreencia provocada por la imposibilidad del sujeto de otorgar validez a las narraciones que la tradición instaure como principios válidos de comportamiento. Shrek es un individuo recogido en su hedonismo, en el que concentra toda su actividad. Se encuentra en un estado de indiferencia ante el mundo, del que sólo le interesa mantenerlo alejado del reducto personal que ha construido en su charca pantanosa.

Alejado de la apariencia y la concepción del héroe clásico, cuando se presenta una situación de desequilibrio e injusticia, pretende mantenerse al margen. Sólo la alteración de la paz de su reducto provoca la iniciativa del ogro. De esta forma, Shrek se revela como un individuo que a pesar de su preparación y su capacidad para llevar a cabo cualquier tipo de tarea, su decepción y descreencia originales le provocaban abstenerse de la intervención necesaria para resolver el conflicto.

Como puede interpretarse a partir de esta actitud, la negación de las ideas y los valores que suponen un modelo construido desde la tradición de las creencias populares sitúan al sujeto en un estado de nihilismo en el que la acción es descartada ante la falta de validez de los principios de actuación destacados.

En muchas ocasiones, esta actitud se deriva de un acontecimiento frustrante en la historia del personaje principal, que le sitúa ante la pérdida de validez de los valores que hasta ese momento han guiado su vida. Es difícil precisar el grado de acierto de esta afirmación en el caso de Shrek, aunque su indiferencia ante el mundo parece motivada por el rechazo que ha sufrido siempre debido a su condición de ogro.

Este hecho pudo motivar su actitud indiferente, como subrayan las especulaciones existentes a partir de las declaraciones de los productores durante

una rueda de prensa por su estreno en el festival de Cannes en el año 2004¹⁰⁶. Los responsables de la saga hicieron referencia en esa ocasión a la preparación de otras entregas, una de las cuales constituiría una precuela centrada en las causas que provocan la llegada a la charca del protagonista.

Independientemente de la realización de estas afirmaciones que no interesan aquí más que por su valor anecdótico, la película ofrece la imagen de un personaje que niega la validez de los principios que guían al hombre en su actuación. Esta actitud de pérdida inicial provoca la necesidad de distinguir dos niveles narrativos relacionados con las acciones y los acontecimientos.

Los sucesos son la consecuencia del desarrollo lógico conforme a la tradición de los cuentos clásicos, en los que la memoria del espectador reconoce las proezas del héroe protagonista. En este primer escalón del relato se sitúa el combate con los caballeros, el rescate de Fiona, el enfrentamiento con el dragón, la disputa final por la princesa o la boda. Todas estas son situaciones provocadas por la dinámica de acontecimientos propios de los relatos de esta índole.

En un nivel conformado por una mayor complejidad, el protagonista lleva a cabo un proceso de introspección en su propia naturaleza. El viaje y el rescate se convierten en el método para provocar el camino al enfrentamiento a su propio yo, a su mundo interior y a sus deseos. Existe de esta forma un paralelismo latente entre el desarrollo del proceso de reconversión de Shrek y el método para alcanzar el conocimiento de sí mismo propuesto en *Así habló Zarathustra* (2000).

Efectivamente, a través de las acciones realizadas por el ogro, éste se enfrenta a su propia naturaleza y se abre al mundo que tenía perdido. El personaje ha sufrido un rechazo que lo ha apartado de la sociedad. En su estado de confusión y descreencia, su actitud ante la acción es de una pasividad hedonista anclada en el nihilismo.

¹⁰⁶ www.festival-cannes.fr.

Pero la realización de las acciones a las que se ha hecho referencia le provoca el enfrentamiento con las dimensiones de su concepción original y la conciencia del objetivo de sus deseos. El descenso al interior de sí mismo que comienza cuando se ve obligado a abandonar la satisfacción aparente y ficticia de su charca provoca la reconversión de su actitud ante la vida y el encuentro de su lugar en el mundo.

Al mismo tiempo, las acciones de Shrek consiguen el extrañamiento sobre el proceso general por el que se justifica la validez de esos principios. En la primera de las películas realizadas, lee un cuento en el que se ofrece una imagen clara de la apariencia de quien lleva a cabo las acciones necesarias que él mismo está destinado a desempeñar. La elaboración de estas funciones por parte de un individuo que no está legitimado por la tradición como el más adecuado para llevarlas a cabo cuestiona el mantenimiento del estatuto de vigor de ésta.

La situación se reafirma en el comienzo de *Shrek 2*. La primera secuencia de la película muestra los esfuerzos de un caballero medieval para alcanzar el lejano castillo donde se supone que se encuentra presa la princesa Fiona. El espectador comprueba el rango de riesgo y aventura de la que es capaz el príncipe Encantador cuando emprende un largo viaje lleno de peligros, atravesando un amplio espacio que contiene un glaciar y un desierto, viajando día y noche sin descanso. Sus acciones lo identifican y sitúan en el mismo rango que a los héroes protagonistas de los relatos que narran este tipo de aventuras. De hecho, esta situación está favorecida en la proyección con la aparición del personaje que sale literalmente de las hojas del libro que inauguran la proyección y se lanza sobre el primero de los paisajes a los que hace referencia.

De forma paralela al desarrollo de las características de Shrek, las acciones de este personaje contribuyen al extrañamiento generalizado sobre los valores, las

ideas y las creencias expuestas en el desarrollo de la película y sobre la concepción de héroe al revelar el trasfondo de Encantador.

Efectivamente, el público que comprueba el arrojamiento del príncipe al inicio de la película proyecta sobre él un conjunto de características propias de este tipo de personajes conocidos por la tradición fílmica y la imaginación popular. Sin embargo, a partir de su posición en la trama y la exhibición de su verdadera personalidad se falsean las expectativas iniciales que el propio proceso narrativo ha despertado en el espectador utilizando su memoria y conocimiento previo.

Encantador es en realidad un hombre adulto mimado por su madre más preocupada por su aspecto y su físico que por la realización de sus tareas y sus obligaciones. En la secuencia en la que Hada Madrina obliga al padre de Fiona a ocupar un asiento en su carroza voladora, madre e hijo compran en un restaurante de comida rápida. El príncipe solicita un *menú medieval*, un producto especialmente dirigido a los niños, como muestran los regalos que lo acompañan: un hacha grande y robusta y una corona para el comensal.

Del mismo modo, cuando el rey Harold acude a la taberna de las afueras a tener una reunión privada con estos mismos personajes, Hada Madrina muestra la disposición de su hijo para ser peinado, actividad ésta que le encanta, como la de maquillarse utilizando una barra de labios con sabor a melocotón.

Como se puede observar a partir de los ejemplos destacados, a pesar de la capacidad del Príncipe para realizar las proezas que se le atribuyen a los héroes de esta clase de relatos y el aspecto que deben mostrar según la tradición, la diégesis particular de la obra muestra el error que deviene a partir de la interpretación de la concepción de las acciones del personaje sobre estos parámetros.

La naturalización de las acciones de ambos, tanto de Shrek como de Encantador, logra establecer un diálogo constante entre los conceptos representados en la obra y la memoria que de ellos posee el espectador. Así se

logra someter a revisión al relato a través del análisis establecido en un nivel superior de la narración, propiciada por unas acciones que se entienden como propias de ambos. Mediante el resto de componentes del filme se reflexiona en torno a estos conceptos y se valora con propiedad los parámetros que en realidad resultan determinantes para clasificarlos de una manera concreta.

En realidad, todo este proceso pone de manifiesto una pérdida de interés de los sucesos en la narrativa filmica posmoderna. El conflicto en ambas producciones se sitúa en la determinación de los propios personajes, por lo que es en este nivel donde resulta necesario comprender el alcance de unas acciones que en sí mismas quedan asumidas por el espectador, pues las reconoce en el devenir de la tradición.

El resto de personajes principales del reparto inciden en este mismo procedimiento dialéctico entre el rol propio que les corresponde y las acciones que desempeñan.

Uno de los casos paradigmáticos en este sentido es el de Fiona. En las producciones analizadas, este personaje ofrece dos parámetros esenciales de actuación: como Princesa y como Fiona. En el epígrafe sobre los personajes se hace referencia a la realización de sus acciones conforme a lo que la tradición señala como propio para una dama de la corte. Este papel le es conocido, pero no como algo que se encuentra por definición en su actitud vital, sino como una actividad impuesta y representacional, de la que sabe el modo de comportamiento ideal para desempeñar su tarea como tal.

De la misma forma, Asno se convierte en el compañero de las aventuras de Shrek. Resulta un ser charlatán y molesto en ocasiones para el Ogro acostumbrado al silencio y la soledad de su charca. El propio personaje es consciente de la funcionalidad de sus acciones, como reconoce cuando Gato con botas se ofrece a

acompañarlos en su misión. Asno lo intenta rechazar explicando que el papel de compañero cargante y charlatán ya está cogido.

Todos los seres representados con cierta relevancia en la trama de cualquiera de las dos películas son conscientes de la forma en la que han de resolver su modo de actuación a partir de los papeles propios que les corresponden.

De esta forma, el relato se manifiesta a través de los sucesos de la obra en la propia autoconciencia de lo que tiene lugar. Los diferentes individuos que aparecen son capaces de reconocer su lugar en la trama y la acción que les corresponde. El estatuto de reflexión del proceso posmoderno queda determinado en este caso sobre la ruptura de la transparencia con la que los sucesos se mostraban como algo natural al desarrollo del argumento. Ahora, las acciones y los acontecimientos pertenecen al rol conocido por los propios protagonistas, que de esta forma son conscientes de la realidad que les es propia.

4.1.6. El discurso recreado

En este epígrafe se analiza la incidencia de la posmodernidad sobre el espacio, el tiempo y la puesta en escena de las obras propuestas. En su determinación ha sido fundamental comprender estos elementos del relato tanto de forma individual como a partir de la incidencia de su entendimiento conjunto.

Este hecho es fácil de entender si se atiende a la reflexión que plantean muchos autores como Peña Timón (2001) o Roman Gubern (2000) que hace referencia a la necesidad de plantearse ante el espacio y el tiempo de un relato cinematográfico como una sola unidad inseparable.

Los tres conceptos a los que se alude constituyen un ámbito de reflexión interesante para los objetivos de este epígrafe. De hecho, es muy importante comprender su construcción por la trascendencia que tienen sobre la

determinación de la narrativa cinematográfica posmoderna estudiada en la segunda parte de este capítulo.

El discurso de las dos películas muestra, como veremos a continuación, algunas de las características más representativas descritas en el tercer capítulo de esta investigación.

4.1.7. El tiempo

En los dos filmes analizados en este capítulo existe una compleja configuración temporal que propone al espectador una dialéctica continua entre lo tradicional y lo contemporáneo, en un proceso donde resulta difícil establecer una diferenciación clara desde la que ubicar la temporalidad de lo representado.

El comienzo de ambas producciones sitúa al público ante un pasado imaginario que se configura a partir de los parámetros de la tradición de los cuentos y las historias que permanecen en su memoria. La apertura del libro en ambos relatos facilita la conexión con una época anterior de dragones y princesas, caballeros y reyes, duendes, brujas y hadas madrinas.

En este contexto, el espacio y el tiempo muestran su determinación mutua. La época y el momento en el que se sitúa la historia están determinados a partir de la impronta espacial ofrecida mediante la inclusión de escenarios como el castillo del dragón sobre el abismo o los bosques llenos de seres fantásticos. La proyección ofrece así una dimensión temporal concreta a través de las edificaciones y el aspecto de los lugares, que recuerdan a ese pasado y a esa tradición.

El castillo donde está confinada la princesa constituye un ejemplo paradigmático en este sentido. Se encuentra sobre la cima de una colina, rodeado por un ancho foso de lava ardiente que concluye al pie de sus murallas. Construido en piedra, posee un aspecto amenazador y lúgubre, sobre todo por la

oscuridad y el estado ruinoso en el que queda debido a su deterioro progresivo. Esta situación provoca que algunas de sus torres y cúpulas presenten un estado terrible.

Otros elementos del relato, como la banda sonora, contribuyen también a centrar la historia sobre este momento particular de la tradición. Tanto el estilo particular de la música que acompaña algunas de las escenas como el vocabulario que utilizan en ocasiones los personajes funcionan en este sentido.

Cuando Shrek llega a los aposentos de Fiona en el castillo donde permanece prisionera, ésta se dirige a él con expresiones como “*Mas aguardad señor*”, o “*Tendríaís que cogermé y llevarme en volandas allen de la ventana y por una cuerda bajarme hasta vuestro raudo corcel*”. Con estas formas gramaticales y la utilización de esta clase de vocabulario se contribuye a componer el momento temporal destacado.

A este mismo hecho favorece el atrezzo y la forma de vestir propia de los personajes, entre los que son frecuentes las armaduras para los soldados, los vestidos largos para las princesas o las mayas y los jubones para los campesinos y los habitantes de las ciudades.

A través de todas estas características destacadas el espectador se sitúa ante un relato constituido sobre la tradición de los cuentos de héroes y princesas, ubicado en un momento temporal incierto pero con claras referencias a una concepción del pasado mágico de la Edad Media.

Sin embargo, a pesar de la abundancia y eficacia de este tipo de componentes, las dos obras presentan de forma conjunta una imposibilidad para determinar con propiedad el período temporal al que se hace referencia, de la misma forma que Jameson (1999) señala como modo de configuración propia de otras películas posmodernas. La tradición a la que imitan todas esas variables

destacadas es alterada de forma continua por la influencia de otros parámetros ubicados en la alteridad de esos elementos citados.

El análisis del filme sitúa al espectador ante una historia que contiene los principios básicos del cuento. Sin embargo, desde el comienzo de los relatos y en una progresión constante hasta el mismo final, ambos incluyen en sus imágenes una gran variedad de circunstancias que no pertenecen en modo alguno a este tipo de contexto temporal, al menos en sentido estricto.

En el primer encuentro entre Shrek y Asno ambos caminan juntos hasta llegar a la charca del primero. El animal parlanchín intenta agasajar al Ogro con comentarios continuos sobre todo lo que puede ver a su alrededor. Algunas de las expresiones emitidas hacen referencia a un “*pedrusco de diseño*”, “*un buen decorador*”, o “*bajo presupuesto*”. Todas ellas son extraídas de un diálogo propio de la contemporaneidad, y no del momento del pasado al que se ha estado haciendo referencia. El lenguaje de Asno en las dos obras está repleto de conceptos que sólo pueden entenderse en un marco temporal contemporáneo, del que incluso se extraen términos propios de dialectos y jergas actuales, como muestra la utilización de palabras como “tronco”, “tío” o “colega”, propios de una conversación informal.

Este modo de proceder es sintomático de la configuración de otros elementos del relato, como ocurre en el caso del espacio. En la primera película, el Ogro y su pollino llegan a la ciudad de Duloc, donde reside Lord Farquaad. El primer lugar al que tienen acceso es al parking de Lancelot, una zona donde los visitantes del castillo pueden dejar su vehículo de transporte cuando llegan al lugar.

La configuración de la entrada de la ciudad con los elementos propios de los parques de atracciones contemporáneos, los mecanismos de los puestos de información –que incluso pueden realizar fotografías–, los actores con máscaras

que animan a los visitantes, los altavoces instalados en las paredes, las tiendas de recuerdos, las papeleras y otros elementos pertenecen a esta misma realidad. Incluso la aparición de un letrero que informa a los visitantes del tiempo aproximado que se calcula tardarán en acceder al recinto implica el traslado de un concepto formado a partir de la noción del cliente y el cuidado de su satisfacción que es impensable en la primera época a la que se ha hecho referencia.

El modo de actuación de los protagonistas en determinadas situaciones implica una dicotomía semejante a este enfrentamiento entre la tradición y la actualidad desarrolladas de forma simultánea. Se enfrentan en muchas ocasiones a momentos que deben ser resueltos con una manera de proceder distinta a la que correspondería si se respetaran los cánones de la época indicada. Así, en la escena en la que Shrek llega al torneo organizado por Farquaad para determinar qué caballero emprenderá la misión de salvar a Fiona, se decide que será aquel que logre matar a la bestia que ha llegado a la ciudad. El ogro debe por tanto enfrentarse a todos ellos, pero no lo hará recurriendo al comportamiento reglado del enfrentamiento en los torneos medievales, compitiendo con sus adversarios con la lanza y la espada, sino que desarrolla un auténtico espectáculo de lucha libre en un cuadrilátero improvisado.

Shrek derrota a sus contrincantes empleando las técnicas más depuradas de este deporte, incluso haciendo referencias explícitas a lo que tiene de espectáculo televisivo a partir de la interacción con el propio público, sobre todo cuando una señora se levanta y le grita al protagonista que golpee a su contrincante con la silla. Al terminar con todos sus oponentes, el ogro camina al centro de la pista y adopta los mismos gestos de expresión corporal que un conocido luchador de esta clase de show: Hulk Hogan.

Del mismo modo, las criaturas de los cuentos se organizan para vivir en la charca construyendo una auténtica pista de aterrizaje para las hechiceras que

vuelan utilizando su escoba, incluso con enanos que operan sobre la pista improvisada dando señales de llegada y despegue. Mientras, se informa a Shrek sobre la situación a la que les ha llevado Farquaad por medio de una *orden de desahucio*, la princesa que más le gusta a éste es elegida en un auténtico juego de comparaciones entre candidatas desarrollado por el espejo mágico que bien podría ser un concurso de televisión donde el público –los soldados que acompañan al soberano y concursante- ayudan a decantarse por Fiona.

Otros elementos presentes en el relato proyectan una idea semejante. El torneo y la boda se realizan con regidores que muestran a los asistentes al acto lo que deben hacer en cada momento –acciones como aplaudir, exclamar o reír-; el banquete del gobernante se organiza con un encargo a un catering; Hada Madrina desarrolla una agresiva campaña de publicidad sobre sus productos; los amigos de Shrek se entretienen en la casa de éste viendo su televisor; y las calles de Muy Muy Lejano están repletas de tiendas de alta costura y de todo tipo de restaurantes a los que pueden acceder sus ciudadanos que pasean con sus lujosas limusinas y deportivos. La lista de elementos extraídos de la actualidad es casi interminable y afecta a todos los componentes de la proyección. La ciudad principal de la segunda película constituye en realidad una recreación de las modernas urbes del primer mundo.

Estos parámetros propician la determinación de la confusión temporal posmoderna a la que hace referencia Jameson (1999), en la que el espectador se encuentra imposibilitado para ubicar con propiedad el momento en el que tiene lugar el desarrollo de la acción.

Del mismo modo, la estructura temporal destacada en las obras analizadas responde a otra circunstancia de gran importancia en el contexto de la época referida: la nostalgia.

En este caso, el espectador se encuentra desde que se produce la apertura del libro que inicia cada uno de los relatos ante la experiencia de recreación de un mundo fantástico y mágico que se ha perdido irremediablemente.

El propio relato, en la manifestación de la descreencia que le es propia en cada una de las ocasiones, propicia la exhibición de una añoranza que se sitúa en la sospecha de la falta de veracidad de los hechos acontecidos. Cuando Shrek lee la historia expuesta en el libro de la primera película, muestra el conocimiento de la misma al que ha tenido acceso por la cantidad de veces en las que ha contactado con relatos semejantes.

Esta situación inicial de descreencia que muestra la diégesis configura un entorno generalizado ante el público en el que resulta difícil creer en la tradición de los relatos de héroes y princesas. Por este motivo, el espectador –que ha tenido acceso al mismo sentimiento que muestran en pantalla los personajes – se siente identificado con ese proceso de extrañamiento al que se somete la veracidad de las viejas ideas.

Los grandes metarrelatos resultan despojados de autenticidad ante la experiencia insatisfactoria del propio espectador que ya no cree posible que esas historias que son tan hermosas en principio puedan resolverse de la forma en la que se indica.

Sin embargo, Shrek, de alguna forma – como se indica en el apartado sobre narración cinematográfica posmoderna -, cumple los parámetros de esas mismas historias sobre las que él despierta la sospecha. Con este hecho, renueva la experiencia del espectador ante los sucesos expuestos. Desde la descreencia y la falta de validez de las ideas que conllevan esos relatos, el público descubre su experiencia original cuando se enfrentaba a ellos de forma inocente. La muerte de la inocencia ante el escepticismo provoca, en la comprobación de la verdad de los principios, la ilusión renovada de los relatos.

Por este motivo es posible hablar de nostalgia en la experiencia de visionado de los espectadores que encuentran de nuevo la ilusión, transformada y modificada en este caso, con la que años atrás se enfrentan a las creencias de este tipo.

Uno de los recursos temporales que debe estar relacionado con este hecho se incluye en las teorías contemporáneas sobre la posmodernidad a partir de los planteamientos del filósofo alemán Friederick Nietzsche: la ahoridad.

Especialmente en el caso de la primera de las producciones analizadas, en el contexto filmico posmoderno los relatos que se presentan como unidades ligadas a la tradición dentro de la diégesis de *Shrek* representan los continuos momentos de ahoridad que aparecen de forma cíclica en la historia. La ruptura de la página del libro con el que *Shrek* comienza supone la exhibición de una falta de creencia en un relato debido a la cantidad de veces que el protagonista ha tenido acceso a historias semejantes que no ha visto cumplidas. Este hecho manifiesta en su forma de proceder una tendencia cíclica impuesta en el acontecer consecuente de cada una de esas historias que ha sido transmitida e invalidada.

Sin embargo, el desarrollo de las acciones a las que se ha hecho referencia supone la recreación misma de todos los hechos narrados por otras historias del pasado negadas por el mismo relato y que sin embargo encuentran validez y verificación en los sucesos de la diégesis.

Así, la ahoridad de la unidad del relato desmitificada en la primera secuencia de la película supone en realidad un resumen de todos los hechos que van a tener lugar en el desarrollo de la misma, y que a pesar de la descreencia inicial son finalmente validados.

Sobre los acontecimientos en sí mismos y su relación con la creencia en el desarrollo del programa narrativo se hace referencia de forma extensa en el

epígrafe referido a la narración cinematográfica posmoderna. Sin embargo, a la dimensión temporal de este proceso le corresponde un análisis más exhaustivo.

De esta forma, si se estudia de manera conjunta el modo en que la historia hace referencia a los distintos relatos es posible encontrar consideraciones muy interesantes en torno a su relación con el tiempo. Las dos películas repiten de forma incesante las referencias a otros cuentos conocidos por el espectador, que son de nuevo denotadas en lo que supone un conjunto de *ahoridades* expresadas de forma incesante.

Obsérvese por ejemplo el caso de Blancanieves. La chica aparece por primera vez en la ciénaga de Shrek cuando las criaturas de la fantasía son expulsadas del reino de Duloc. Ella es depositada en su urna de cristal sobre la mesa de la casa del Ogro. En la siguiente ocasión en la que aparece se está celebrando una fiesta en honor de los jóvenes esposos, en la que ella se pelea con Cenicienta por obtener el ramo de flores que lanza la novia.

En la siguiente película, Blancanieves aparece como invitada a la fiesta que ofrecen los reyes de Muy Muy Lejano por los jóvenes esposos. Cuando se abre el carruaje de esta mujer cae rendida al suelo debido al estado de agotamiento que sufre.

Cenicienta aparece, como se ha señalado, en la secuencia final de la primera película. Después, en el comienzo de la segunda, Fiona recrea la situación de esta chica cuando es visitada por Hada Madrina, que intenta solucionar sus problemas mediante un cambio generalizado de aspecto. Del mismo modo, la pareja de ogros revive la situación del baile de este otro cuento al que se ha hecho referencia, pues la poción mágica que ha consumido Shrek para cambiar su aspecto alcanza validez permanente si besa a la Princesa antes de las doce de la noche.

El propio personaje de Hada Madrina pone de manifiesto la redundancia cíclica de procedimientos y personajes en la segunda entrega. De hecho, cuando esta mujer camina por la alfombra roja que precede a la entrada en el baile real les desea a todos los asistentes que sean felices, mientras les exclama que ellos ya saben cómo termina la historia.

En realidad, de forma particular, el relato completo de *Shrek* supone una vuelta a escenificar y revivir los sucesos conocidos de las historias tradicionales en las que se pone de manifiesto la posibilidad de veracidad de todo lo acontecido. Se ofrecen todas estas características a través de una exposición lineal de los hechos en ambas producciones, en las que no se produce ninguna alteración conforme a la disposición natural en la que tienen lugar y su ubicación en el orden de la proyección correspondiente. La línea de tiempo no se interrumpe en su lógica de desarrollo para trasladar al espectador a un tiempo anterior o posterior a lo relatado por medio del flashback o del flashforward.

El discurso destaca en cambio por el empleo frecuente de secuencias que ofrecen un resumen de lo acaecido en distintas escenas, acompañados de una canción que confiere unidad al conjunto. En la primera película, tras una breve introducción determinada sobre la lectura del libro que abre el protagonista, se desarrolla la presentación del personaje en la que se muestran diferentes actividades que realiza en su vida cotidiana, como limpiar su charca, asearse, lavarse los dientes, o cuidar su hacienda. El conocimiento del espectador excusa al discurso de la necesidad de ofrecer estas acciones mostrando todo su desarrollo: simplemente es necesario que el público contemple algunos instantes de la acción referida para que comprenda la actividad en la que se encuentra empleado. Esta determinación del tiempo permite ofrecer los rasgos fundamentales del protagonista, la situación en la que transcurre su vida y el contexto que lo determina.

Como se ha indicado, esta forma de proceder es frecuente en ambas producciones. En el primer filme, además de en la escena citada, esta manera de ofrecer los hechos está presente en el combate del torneo medieval donde se elige al caballero que debe rescatar a Fiona del dragón. El espectador percibe un espectáculo donde se resumen los hechos del enfrentamiento de los dos protagonistas con los hombres citados por Farquaad para participar en el torneo. Este mismo proceso perdura en el desarrollo del camino que Shrek y Asno deben emprender para llegar hasta el castillo del confinamiento o en el relato de la vuelta hacia Duloc cuando la princesa ya ha sido rescatada. También puede ser considerada como perteneciente al mismo tipo de discurso la secuencia en la que se muestra el estado anímico de soledad y tristeza en el que quedan los personajes cuando se separan para que Fiona se prepare para el día de su boda con Farquaad, o la escena final de baile y música que relata la unión de los dos ogros protagonistas.

En la segunda película también es frecuente el empleo de este mismo recurso. El primer resumen que se ofrece aparece en el comienzo. Constituye la presentación del príncipe Encantador como personaje y del pasado de Fiona como contexto a partir del cual transcurren las acciones de todo el filme. Para ello, el discurso muestra al personaje que protagoniza estas acciones sobre un corcel que, sin interrumpir su carrera, atraviesa un desierto y un glaciar. La continuidad en el movimiento del jinete y el mantenimiento de una planificación similar provoca la sensación de que se ha llevado a cabo una acción extensa en el tiempo, de la que se muestra un resumen puntual. A partir de éste, el espectador comprende que han sido narradas unas acciones extensas en el tiempo.

La dinámica de las obras muestra por tanto una representación de los sucesos ágil y dinámica, en las que se ofrecen hechos resumidos y expuestos en continuidad. Se elaboran atendiendo principalmente a la capacidad del espectador

para desvelar los entresijos temporales que encierra el modo de realización de determinadas secuencias. De esta forma, para acabar de relatar los cuentos que tienen lugar durante la luna de miel de los protagonistas, el discurso los muestra representándolos uno junto al otro, abrazados. La cámara rota alrededor de la pareja, de tal forma que lo que comienza siendo una acción filmada sobre un acantilado un día de su viaje acaba –sin interrumpir la acción que desarrollan los personajes- en el final del giro y la vuelta del dispositivo de registro a su lugar de partida con la llegada a la charca de los esposos. Todo el camino de regreso ha sido omitido, pero el público que contempla la escena comprende que han concluido sus vacaciones y vuelven a la casa que les pertenece. De nuevo, el conocimiento del espectador y el desarrollo de los elementos de la puesta en escena permiten la configuración del discurso de la manera expuesta.

Por otro lado, la determinación temporal de ambos relatos plantea una estructura fiel a los cánones tradicionales de la narración. Efectivamente, la lógica de los acontecimientos es puesta de manifiesto a partir del principio de causalidad al que hace referencia Chatman (1990), que infiere en la consecución de los hechos. De este modo, ambas proyecciones ofrecen una estructura trazada sobre el desarrollo que determinan unos sucesos sobre otros. Es necesaria así la invitación de los padres de Fiona para que la pareja recién casada emprenda el viaje hacia el reino de Muy Muy lejano. La llegada a la ciudad principal se convierte en el motivo que permite el enfrentamiento entre Shrek y su suegro. Este hecho provoca en el rey la contratación de un asesino para acabar con su yerno, circunstancia ésta que posibilita la aparición del personaje de Gato con Botas. El relato se configura, como ocurre con la narración tradicional en gran medida, a partir de la dinámica que proyecta la inferencia de unos hechos sobre otros.

Por todos estos motivos expuestos, el tiempo cinematográfico en las obras analizadas supone principalmente el traslado a la memoria de los recuerdos del

espectador de una experiencia pasada donde se atiende a la nostalgia de la práctica de disfrutar de esas historias y del sentido pleno de creer en ellas a través de la nueva recreación que suponen estas películas.

4.1.8. El espacio

Según los autores italianos Francesco Casetti y Federico di Chio (1998), el ambiente narrativo contribuye: por un lado, a centrar la escena respecto a un tiempo y unas coordenadas espaciales y, por otro, a otorgar un entorno específico sobre el que desarrollar las acciones y los acontecimientos de la película.

En el caso de las obras analizadas, además de estas funciones atribuidas a la dimensión espacial de la narración fílmica, es posible reflexionar en torno a otros parámetros y circunstancias relacionados con un contenido propiamente posmoderno.

Es necesario establecer en este contexto una distinción que permita diferenciar entre el modelo de funcionamiento de este elemento en las dos películas, adaptado a una finalidad diferente en cada caso.

De esta forma, la primera entrega se confecciona fundamentalmente sobre los parámetros de un escenario *típico*, es decir, que no constituye en la mayoría de los lugares que exhibe un universo propio definido por sus particularidades inherentes. Algunos de los lugares más importantes del filme – como el bosque, las praderas o el castillo del dragón - se asemejan en la determinación de su aspecto a la fisonomía propia de estos mismos espacios extraídos de otras películas que relatan argumentos basados en los cuentos clásicos. La obra recrea un lugar similar al del resto de historias con un planteamiento semejante, como en el mismo libro que el protagonista lee al inicio de la proyección.

Esta concepción presenta una relación directa con la narrativa cinematográfica posmoderna, como se explica en el epígrafe que lleva por título

estas palabras. No se pretende crear un universo al margen de la tradición establecida con una nueva jerarquía de las cosas, sino que se busca un nuevo orden instaurado en ese mundo conocido.

En este sentido, entre la complejidad de escenarios que pueden distinguirse en la primera de las películas, deben estudiarse algunos que suponen un lugar de referencia para el modo de proceder de la narración posmoderna.

El bosque por ejemplo supone la recreación del escenario ideal del cuento clásico. Los árboles frondosos, las praderas, las zonas de campo, las flores y otros elementos son componentes propios de cualquier relato tradicional, de los paisajes de las brujas y las hechiceras. Es fácilmente reconocible por la memoria del espectador, que logra encontrar a través del intertexto los motivos para reconocer el ambiente y ubicarlo en el escenario tradicional del cuento clásico.

De manera similar, el castillo del dragón donde se encuentra presa la princesa Fiona es fielmente retratado siguiendo la tradición de las historias clásicas. El lugar está rodeado por un foso de ardiente lava que sólo se puede atravesar por un viejo puente de madera. El castillo es oscuro y está en ruinas, lleno de esqueletos de otros caballeros que intentaron el rescate de la damisela. En su torreón –“*En lo más alto de la más alta torre*” como recuerda Shrek después de haber leído el cuento en la escena que abre la película – se encuentra la mujer recluida.

Estos dos ámbitos citados son reconocibles por los espectadores debido a su sintonía con la tradición de los cuentos infantiles, a la recreación de sus mismas características y formas. En este caso, es una manera de hacer situar los nuevos roles especificados en el mismo ambiente sobre el que funcionaban los antiguos tipos de los personajes, y que la nueva dimensión trabaje sobre las mismas circunstancias que los que se pretenden derogar. Las premisas de partida son similares, existen en un mundo parecido, pero se produce un cambio en la forma

de actuar, como se puede comprobar a partir de las explicaciones ofrecidas en el epígrafe sobre la narrativa cinematográfica posmoderna.

Junto a estos espacios destacados, es necesario analizar otros dos lugares fundamentales para el desarrollo de la historia de esta primera entrega. El primero de ellos es el de la charca pantanosa en la que vive el ogro que protagoniza las dos obras.

Shrek habita en una casa construida con el material de un tronco en una zona de agua estancadas. El resto de seres vivos – a excepción de los insectos que llenan el lugar- se mantienen prudentemente alejados, incluidos lo humanos que sólo acuden a la charca con el afán de acabar con el terrible monstruo. Éste es su espacio-santuario, el lugar donde no deja acceder a nadie, su zona prohibida. Cuando Asno llega al sitio tras conocer a quien lo habita sólo le estará permitido dormir en la puerta. El motivo de actuación del protagonista para hablar con Farquaad viene determinado por la invasión del mundo exterior al que él pretendía ser ajeno en su propio lugar cerrado.

Representa así una especie de entorno vacío, de desierto posmoderno que diría Gilles Lipovetsky (2003), que permite al sujeto desarrollar de manera consciente y premeditada su nihilismo, la forma desde la que pretende configurar su vida. Allí es donde Shrek desenvuelve el principio del proceso de aislamiento del mundo que le permite, como la cueva del Zarathustra de Nietzsche, indagar en las profundidades de sí mismo y comprenderse. De modo semejante, el auto-destierro ante una sociedad en la que no encaja y con la que no comparte sus valores es la forma de defenderse de una sociedad que lo rechaza y crear un pequeño lugar con sentido propio desde el que escapar a una vida que de otra forma carece de valor alguno.

Cuando el personaje abandona el hogar en el que se ha refugiado durante tanto tiempo se enfrenta de nuevo a la dimensión de su verdadera forma de ser y a la posibilidad de trascender sus miedos y abrirse al mundo.

Existe otro espacio especialmente interesante en el análisis de la concepción posmoderna de los relatos filmicos. Se trata del castillo de Duloc. Es el escenario donde impera el sentido de la ley y el orden de Lord Farquaad. Su configuración como ciudad de la época feudal aparece precedida de una serie de rasgos que la trasladan a la modernidad de los parques temáticos actuales. Su entrada no se defiende con un foso ni por grandes rejas de una puerta resistente, sino que está pensada según los criterios de un parque de atracciones con la guía del camino para ordenar la cola y una manivela giratoria para regular la entrada. De este modo, en la apariencia de este espacio se reconocen gran cantidad de características destacadas por Vicente Verdú (2003) sobre los parques de atracciones actuales y su relación con la posmodernidad.

El plano general utilizado en la entrada de los muros es una mención muy explícita de las fotos promocionales de Disney en California, Estados Unidos. En la parte inferior central aparece un mosaico con la cara del gobernante, igual que en la actualidad construye la empresa norteamericana con su más conocido dibujo: Mickey Mouse. La ironía del plano anterior cobra entonces mayor relevancia, cuando se recuerda que en la entrada existe un cartel donde se indica el tiempo de espera de la cola: indica 45 minutos cuando en realidad no hay nadie.

En la ciudad existe una tienda de recuerdos con muñecos del gobernante – de nuevo la similitud con Mickey -, puestos de información, carrozas para realizar visitas guiadas, papeleras y toda clase de elementos de decorado relacionados con estos modernos lugares de ocio. Incluso es posible encontrar un puesto de información que enseña al visitante el conjunto de reglas que debe respetar mientras desarrolla su visita a Duloc. Al finalizar este compendio de normas se

realiza una foto de los que acuden al parque para que la conserven como un recuerdo de su experiencia.

Con el diseño de la ciudad se logra establecer una comparación irónica con la modernidad y la factoría Disney y mostrar el espacio resultante de esa nueva sociedad donde impera el orden de Farquaad basado en el destierro y el rechazo a lo que es diferente.

La concepción espacial de la primera entrega constituye la determinación de un mecanismo que ofrece la construcción de un lugar semejante al de la tradición de los cuentos populares. Este hecho propicia la aparición de un entorno ideal para el desarrollo del proceso de narración cinematográfica posmoderna que se estudia en el último epígrafe de este capítulo. A partir de la reflexión del proceso instaurado sobre la reconsideración del entorno y la definición de los valores y los puntos de vista establecidos, la película ofrece una reinterpretación del orden preexistente a través del mecanismo narrativo.

El análisis de las características del espacio en el segundo relato plantea una serie de características muy interesantes desde los planteamientos del entramado posmoderno. Es cierto que la historia sigue escenificándose en entornos que en ocasiones se asemejan a las consideraciones expresadas para el caso anterior, en el que la variable fundamental sobre la que han sido concebidos es la semejanza con los espacios que para esta clase de historias posee la memoria de los espectadores, como ocurre por ejemplo con el castillo del dragón donde Encantador acude al rescate de la Princesa o con los bosques de Muy Muy Lejano.

Sin embargo, el planteamiento generalizado responde a una fundamentación diferente en la que ya no es tan necesaria la impronta de los cuentos conocidos. Este hecho pone de manifiesto la autoconsciencia del elemento narrativo analizado, que facilita en mecanismo de transmisión de la historia. La relajación en la necesidad de ofrecer continuas referencias con las que

formar ante el espectador el entorno del cuento clásico en la primera entrega propicia el dinamismo en el relato.

La primera secuencia de la película constituye un buen ejemplo de esta forma de proceder. El inicio resume al público las circunstancias que envuelven al hechizo de la princesa Fiona. El nacimiento de la niña supone la felicidad para los reyes del reino de Muy Muy Lejano, aunque una hechicera lanza sobre ella un maléfico encantamiento que la convierte en un ser horrible y monstruoso al caer la noche. El conjuro sólo podrá curarse con el primer beso de su amor verdadero, por lo que deciden confinarla hasta entonces en una torre de un castillo custodiada por un terrible dragón. El relato ofrece entonces la imagen de un caballero que sale de las páginas del libro con las que se ofrece este contexto para la historia y se dirige a salvar a la princesa.

Todo el camino que recorre Encantador se determina sobre referencias mínimas. El espectador sabe que se trata de un glaciar, de un desierto o de un bosque situados a muchos kilómetros de distancia a través de la voz del narrador y con un plano de corta duración sobre el camino. Lo que importa en este caso es el resumen del planteamiento de la historia relatada en *Shrek* y la indicación del estado de los personajes del ogro y su esposa.

Junto al espacio autoconsciente, existe otra característica que debe ser resaltada en el análisis del discurso sobre el escenario. El entorno que manifiesta la película ofrece un alto grado de eclecticismo. La mayor parte del relato tiene lugar en los alrededores y la ciudad principal del reino de Muy Muy Lejano. Este lugar ofrece el mismo aspecto de muchas de las grandes urbes contemporáneas, aunque su mayor parecido se encuentra con la ciudad de Hollywood, en California (Estados Unidos).

La llegada de los protagonistas a la ciudad a la que han sido invitados ofrece una muestra de esta afirmación. Las calles de la capital ofrecen a quien las

visita la imagen de una urbe moderna, con espaciosas avenidas, en la que es posible encontrar comercios y negocios de todo tipo. La configuración espacial ofrece al espectador el encuentro con el consumo, conformado a partir de la mezcla de escaparates, anuncios publicitarios y carteles de todo tipo.

El recorrido por el lugar permite descubrir tiendas de alta costura, locales de comida rápida, peluquerías, autobuses turísticos, vendedores ambulantes, limusinas, vehículos deportivos y modernos cafés situados en grandes edificios. El barrio residencial ofrece una imagen de enormes casas particulares en las que viven las protagonistas de los cuentos como si fuesen estrellas de cine. La fama, el glamour y la banalidad se encuentran en las calles de esta moderna urbe.

Como ya se ha apuntado, la capital supone una recreación de la ciudad norteamericana de Hollywood. En este sentido resulta paradigmática la imagen del nombre de la urbe situada sobre la cima del monte Lee, desde la que preside todo el extenso terreno, lo que constituye una de sus señas más significativas. En la película se imita esta forma de proceder colocando el nombre de la ciudad de la misma forma que en el caso mencionado.

El cosmopolitismo del lugar se refleja también en el modo de actuación de sus habitantes, que visten trajes lujosos y portan bolsas de compra de todo tipo de establecimientos. La fusión de elementos distintos, la mezcla propiciada en el eclecticismo, las tiendas y la organización general de la ciudad convierten a *Muy Muy Lejano* en la recreación de un centro urbano contemporáneo.

Con este procedimiento, el espectador descubre las circunstancias que determinan a su propio entorno. Este hecho surge del choque que se forma por el enfrentamiento latente que se produce entre el espacio que se espera a partir de los parámetros de la tradición para este tipo de historias y la verdadera recreación empleada. Al ubicar unas circunstancias como las descritas en un entorno que no

le corresponde por el tipo de época a la que parece hacer referencia, las particularidades que se presentan se hacen más evidentes.

Una de las localizaciones que más destaca en este sentido es el de los restaurantes de comida rápida. Estos centros suponen una exposición espacial de algunas de las características más importantes de la posmodernidad cinematográfica. En este sentido, este tipo de empresas forman grandes imperios económicos basados en la eficiencia de un trabajo en el que todo es racionalizado mediante la producción en cadena. Constituyen una de las expresiones más evidentes de la mentalidad capitalista, en la que produce a un ritmo vertiginoso, en el que se diluye la individualidad del sujeto bajo la estandarización de la producción seriada.

En *Shrek 2* aparecen al menos dos centros de estas características. El primero de ellos se observa en la secuencia de llegada de los protagonistas a la capital del reino. Constituye una recreación de una conocida marca de restaurantes de este tipo (*Burger King*), de la que se imita el nombre (*Burger Prince*) y la forma y el color de su logotipo. El otro establecimiento de comida rápida que se muestra es el *Fraile Panzudo*. A éste sitio acuden a cenar Hada Madrina, su hijo el príncipe Encantador y el rey Harold. Utilizan el servicio que algunos de estos restaurantes ponen a disposición de los clientes que acuden para comprar la comida sin bajarse del vehículo. La mujer muestra su disgusto por su necesidad de saltarse la dieta para consumir unas “*Fajitas renacimiento, con extra de chile, unos aros y un menú medieval*” para Encantador. Todo lo que se consume hace referencia a productos que se encuentran en este tipo de ambientes, en los que es frecuente la aparición de menús especializados dirigidos al consumidor infantil. En este caso se incluyen regalos de distinta índole, como ocurre en la película, en la que se entrega un hacha.

El fenómeno de la franquicia aparece también en la exhibición de locales como *Farbucks Coffee*, que constituyen una simulación en el nombre y el aspecto de las famosas cafeterías *Starbucks*.

A través de la manifestación espacial de la economía en la posmodernidad pueden encontrarse razones para la configuración de los elementos del espacio en torno a zonas bien diferenciadas. De esta forma, la llegada de los protagonistas muestra una concepción del espacio limpia y amplia, donde convergen los centros de negocio y economía de la urbe y sus ciudadanos deambulan libremente efectuando sus compras. Sin embargo, esta configuración del entorno contrasta con la aparición de barrios marginales en los suburbios de la población.

En la escena en la que Shrek, Asno y Gato son perseguidos por los guardias de patrulla, el escenario se ubica en los arrabales de Muy Muy Lejano. Este lugar se caracteriza por la pobreza de sus calles, la suciedad y las pintadas en las paredes propias de un gueto. Como consecuencia de los excesos del capitalismo la aparición de estas zonas limítrofes se convierten en una circunstancia propia de la época a la que se hace referencia, como señala Lipovetsky.

Existen otros espacios cuya dialéctica se ubica de la misma manera en torno a las consideraciones de la posmodernidad. Éste es el caso de los centros de producción como las fábricas de los países más avanzados. Para muchos autores, suponen el origen de grandes controversias suscitadas entre la inclinación social hacia el hedonismo, la satisfacción personal y el ocio y la necesidad de eficiencia, racionalidad y productividad de estos centros destinados a la producción de bienes de todo tipo.

En la secuencia en la que Shrek acude a la oficina de Hada Madrina se ofrece un buen ejemplo de este tema. La entrada al lugar esta franqueada por un recepcionista que gestiona la llegada de mensajes y visitantes que quieren ver a

esta señora. El local constituye un auténtico centro de producción de pociones mágicas, en la que los obreros deben indicar su hora de entrada y salida de un trabajo en el que si se esfuerzan pueden llegar a ser elegidos empleados del mes. Todo responde a una planificación con racionalidad rigurosa, en la que la eficiencia constituye el objetivo primordial. Resulta curiosa la elección como exponente de estos centros de producción de un producto como el de las pociones mágicas.

En este caso, la controversia es aún de mayor manifiesto al exponer a un proceso de fabricación racional la obtención de un elemento que constituye en realidad el exponente de algo ausente de contenido fundado. Se desarrolla en este caso un procedimiento similar al de la fascinación de los grandes parques temáticos señalada por Ritzer (2000), en el que lo que atrae al visitante no es la magia que se pierde en la aplicación de fundamentos de gestión racionales, sino la capacidad para hacer funcionar a la perfección un lugar tan complejo.

Por otro lado, es frecuente en las dos producciones cinematográficas mencionadas la fusión de espacios que pertenecen a ámbitos distintos y que se interrelacionan a partir de las operaciones del montaje. Ante el espectador, la pantalla produce la impresión de una mezcla permanente que opera sobre la pérdida de las fronteras limítrofes con las que la narración tradicional distinguía los lugares y ubicaba al espectador, que ya no necesita de constantes referencias.

Esta forma de disponer los planos entremezclando escenas está acompañada de una banda sonora que contribuye a dotar de unidad al conjunto. Forman una secuencia completa en la mayoría de ocasiones, donde la espectacularidad de las acciones interpretadas - acentuada por el montaje - relega a un segundo término a los objetivos propiamente narrativos. En las dos películas sobre Shrek este tipo de composición muestra el resumen de unos sucesos.

Una de las escenas más interesantes en este sentido tiene lugar al final de la primera película, cuando Shrek entrega Fiona a Lord Farquaad. Asno, el ogro verde y la princesa se alejan, aunque ya ha surgido el amor entre estos dos últimos. El angustioso tiempo de separación entre ellos se manifiesta mediante un montaje musical de la forma descrita. A través de éste son representados al menos diez espacios distintos. El relato propicia la aparición de relaciones constantes entre cada uno de los lugares proyectados a través de elementos de referencia presentes en varios de ellos, objetos con formas parecidas, el movimiento de los personajes o por la propia composición de la escena. De esta forma, cuando Shrek camine de vuelta a la charca tras el cumplimiento de su misión, su imagen se refleja en unos cristales rotos que encuentra en el suelo, ante los que suspira. Con la misma expresión triste aparece Fiona en el plano siguiente, que continúa el movimiento panorámico descendiente con el que concluye el anterior, y se refleja ante los vidrios de una lámpara que simulan la forma de unas gotas de lluvia.

Cuando Shrek lanza un girasol marchito al fuego de su chimenea, el movimiento de acompañamiento se acerca a las llamas situadas en el centro de la pantalla. Una vez consumida la flor en el fuego, se filma con un movimiento contrario para revelar que en esta ocasión el público se encuentra ya ante una habitación del castillo de Farquaad en la que también existe una chimenea idéntica.

La disposición de los personajes también puede ser un motivo de fusión, cambio y relación entre espacios. Así, el ogro se sienta a comer solo en una larga mesa en la que el único asiento disponible está colocado frente a él y permanece vacío. Se produce entonces un movimiento de cámara de izquierda a derecha mientras cambia el plano y aparece Fiona sentada en las mismas condiciones del sujeto anterior, salvo que mantiene una dirección contraria a la dispuesta por el ogro. De cenar los dos en el mismo sitio, se mirarían directamente.

A través de todos estos recursos, la secuencia facilita la fusión de espacios. Ante el espectador, surge una amalgama compacta propiciada por la desdiferenciación de los límites entre las escenas encuadradas. La ubicación y otros elementos narrativos pierden interés a favor de la exhibición de los estados de ánimo de los protagonistas, que se encuentran acentuando su estado de confusión y soledad a partir de la disposición de los personajes en el espacio. La composición facilita el encuentro, complementado por la actitud de los sujetos que parece predisponerlo, por lo que el conocimiento de su distanciamiento se convierte en algo todavía más emotivo.

La fusión de los espacios propia del cine posmoderno facilita el trabajo del relato sobre elementos que no son propios del universo narrativo, como el espectáculo. Este mismo procedimiento debe ser considerado a partir de las características que aparecen en el análisis del tiempo de la estructura temporal de ambas películas.

4.1.9. La puesta en escena

El modo de filmación empleado para la realización de las dos películas analizadas constituye uno de los elementos fundamentales del relato en relación con la posmodernidad cinematográfica.

El término de lenguaje audiovisual es definido por Federico Martínez Díez y José Martínez Abadía (1999: 21) como una convención que *“surge del esfuerzo por elaborar mensajes audiovisuales valiéndose de los medios técnicos de captación y reproducción existentes”*.

En las dos obras propuestas, el lenguaje fílmico constituye uno de los componentes a los que se les ha dedicado una mayor atención, convirtiéndose en un recurso destacado en el desarrollo de ambas.

Desde el prisma de una narrativa cinematográfica posmoderna, las opciones elegidas para la puesta en escena de las historias referidas provocan la aparición de diferentes características que deben ser tenidas en cuenta por el alcance y la trascendencia que poseen en el desarrollo del conjunto de la proyección.

En primer lugar, es necesario que se reconozca la labor del estilo empleado en el lenguaje al permitir establecer vínculos y reconocer otros discursos fílmicos presentes en la memoria del espectador.

La puesta en escena cinematográfica mantiene una dialéctica constante con los géneros y los modos de hacer propios de otras producciones, años y épocas concretas. Al mismo tiempo, es necesario recordar las reflexiones de los autores italianos Francesco Casetti y Federico di Chio en torno a la necesidad de descomposición de la obra fílmica sobre los elementos del lenguaje que le son propios debido a la importancia cifrada en los recursos que se utilizan para codificarlos:

“Un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.: en una palabra, los principios de construcción y el funcionamiento” (Casetti; di Chio, 1998: 17).

Las dos obras analizadas determinan gran parte del contenido de su significación en los propios resortes del lenguaje audiovisual, en diferentes niveles de sentido. Por un lado, el discurso fílmico de las películas provoca una ruptura del mecanismo de percepción de lo real.

El espectador del cine clásico de Hollywood sobre todo accede a un modelo de funcionamiento de la obra en la que la proyección trata de atraparlo en la diégesis ocultando además todos los mecanismos de registro y funcionamiento

del medio. La tradición maneja a un público que accede siempre al mejor punto de vista posible sobre el relato, mientras es omitido el modo de funcionamiento que permite estas circunstancias, pues incluso se prohíbe la mirada de un actor a la cámara, ya que provocaría una sensación incómoda en aquellos que se sienten reconocido en esa contemplación acusadora.

Tanto en *Shrek* como en su continuación son constantes las rupturas sobre este principio. El discurso se conforma a partir de la realización de congelados de imagen, aceleraciones, cambios bruscos de escala y otros mecanismos de registro que provocan el desvanecimiento del principio de transparencia al que se hace referencia en los párrafos anteriores. Una de las escenas más interesantes en este sentido se produce al final de la primera película. Shrek ha conseguido rescatar a Fiona y ésta descubre, tras su primer beso de amor, su verdadera forma, que es en realidad la de pertenecer a la misma raza que el ogro. Los protagonistas comienzan a besarse mientras la cámara realiza un movimiento de acercamiento sobre ellos. En ese momento, Shrek descubre el registro de filmación al que tapa su objetivo, reconociendo a través de éste la aparición de un espectador que está contemplando la escena y al que le prohíbe el acceso a ese nivel de intimidad. Con este mecanismo, el relato ha puesto en evidencia los componentes y el método para su registro, descubriendo al mismo tiempo a los asistentes a la sala de proyección.

Por otro lado, se ha hecho referencia a la aparición de diferentes niveles de sentido y significado en el modo de utilización del lenguaje fílmico. Otra de las formas más importantes en las que éste debe ser considerado es en referencia al uso de los mismos códigos del lenguaje que en otros textos conocidos. De este modo, la historia no sólo reproduce un mecanismo de filmación concreto, un modo de hacer propio, sino que también obliga a reflexionar al receptor sobre la

relación con otros textos que ya conoce y a los que el relato alude a través de su modo de filmación.

En el primer relato propuesto, en una de las primeras escenas del comienzo, los guardias de Lord Farquaad introducen en carretas a todos aquellos seres fantásticos que son entregados por quienes les conocen a cambio de una recompensa. Asno, que iba a ser vendido debido a su capacidad para hablar, intenta escapar de los soldados que lo persiguen. El animal parlanchín se introduce en el bosque, momento en el que el plano utilizado se resuelve mediante un movimiento de acompañamiento del personaje que escapa. La acción acometida y el modo de filmar se produce de forma idéntica a una escena de la misma índole en una de las películas de la saga de *La guerra de las galaxias: El retorno del Jedi* (Richard Marquand, 1983). En este caso la cámara se sitúa adoptando la visión del protagonista mientras escapa por el bosque de la Guardia Imperial. Luke Skywalker y sus compañeros –sobre vehículos de motor en la obra de George Lucas- realizan peligrosos movimientos entre los árboles idénticos al que el burro ejecuta saltando por encima de una roca, moviéndose a gran velocidad por debajo de un tronco o esquivando un árbol en un movimiento curvo y en el que se inclina hacia la derecha. La referencia es, en este caso, evidente.

Otra de las escenas que pueden vincularse a filmes conocidos por la memoria del espectador tiene lugar en el rescate de la princesa. En este caso, Shrek, Asno y Fiona escapan del castillo mientras el dragón les lanza una gran bola de fuego. Para relatar este suceso, la cámara adopta una planificación frontal a los personajes y se produce un movimiento de ralentización en el que la ruptura del tiempo subraya el desplazamiento de los personajes e incrementa la tensión en el espectador. El camino, la cámara lenta, la salida de una gran puerta con el fuego detrás persiguiendo a los protagonistas, recuerda a la película de acción *Arma letal 2* (Joel Silver, 1993), en la que los protagonistas –en este caso dos policías-

salen de un edificio del que estalla una bomba con la misma composición de imágenes y en un movimiento de cámara similar.

Sin cambiar todavía de escena, los tres sujetos referidos saltan sobre un viejo puente de madera que se quema de un extremo partiéndose por la mitad. Colgados de la zona más alejada del castillo, quedan suspendidos en el aire, agarrados a los tablones del puente que se desmorona. Esta situación constituye una cita de la película de Steven Spielberg, *Indiana Jones y el templo maldito* (1984), en la que los protagonistas quedan –perseguidos por sus enemigos- en la misma forma y posición que Shrek y sus compañeros.

De esta forma señalada, se descubre un modelo de funcionamiento del relato filmico analizado que cita la puesta en escena de otras obras conocidas a través de la planificación y los movimientos de cámara. Las causas que se encuentran en el origen de esta forma de proceder no se deben buscar en la descripción a la que alude Fredric Jameson en el empleo del pastiche, pues no existe una intención paródica en la repetición de los procedimientos formales del lenguaje, entre otras cosas, porque es difícil que el espectador medio pueda percatarse en un solo visionado de estas circunstancias.

En cambio, existen otras escenas inspiradas en obras anteriores que sí constituyen una intención claramente paródica. Si se continúa el análisis con la misma película que hasta este momento está siendo objeto de estudio se encuentra una secuencia que muestra a los personajes en el momento en el que están despertándose por la mañana tras su primera noche juntos. Cuando Asno ve de nuevo a Fiona la saluda con la siguiente frase: “*Buenos días, princesa*”. El recurso por el que se mencionan otros filmes que pertenecen ya por su trascendencia a la memoria colectiva no se refiere tanto a la propia imagen, sino más bien a los códigos sonoros. Con este saludo vespertino el burro parafrasea directamente al protagonista de *La vida es bella* (Roberto Benigni, 1998), Guido

(Roberto Benigni), que utilizaba esta expresión para saludar a la mujer de la que estaba enamorado. El tono alegre y la entonación que emplea es el mismo en ambas manifestaciones.

En el año en el que *Shrek* se estrena, 2001, los espectadores conocen de sobra esta película italiana ganadora de un premio Oscar, así como el modo de actuación entrañable de su protagonista. En esta ocasión la cita fílmica sí que constituye un elemento paródico, en el que la ironía se construye sobre el reconocimiento de la frase emitida por Asno de forma similar al actor referido.

Este recurso es frecuentemente utilizado en las dos producciones fílmicas analizadas en este capítulo, en lo que se convierte en uno de los elementos de mayor comicidad para el espectador. Así, en el camino hacia el condado de Lord Farquaad, los tres protagonistas se encuentran con la banda de cuatrerros de Robin Hood. Después del número musical de este personaje y su pandilla, la princesa –hastada del acoso al que el líder de la banda la somete- comienza a pelear contra todos los bandidos. Su forma de moverse recuerda a varias mujeres que participan como coprotagonistas en otras películas de acción. Por un lado, los puñetazos rápidos y compactos son los mismos que Milla Jovovich emplea para derrotar a los soldados mercenarios en *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997). Después, en las combinaciones que utiliza para derrotar a los asaltantes finales adquiere la destreza de Trinity, uno de los individuos principales de *Matrix* (Wachowski, Andy; Wachowski, Larry, 1998). A este último aspecto contribuye una vez más el modo de filmación utilizado, con una imagen congelada y un movimiento alrededor del personaje suspendido en el aire: es la técnica *conocida* en el mundo cinematográfico como *bullet-time*.

En este último ejemplo, lo que puede interpretarse como un elemento propiamente posmoderno en *Matrix* a partir de la importancia de la espectacularidad de la imagen ante los espectadores se debe introducir dentro del

mismo esquema de análisis por su ironía sobre el recurso utilizado, y no ya por su espectacularidad inicial. De esta forma, la posmodernidad a través de la puesta en escena funciona relegando a la obsolescencia a los procedimientos utilizados en producciones previas. La espectacularidad disminuye el peso de la narración a cambio de lo llamativo de su planteamiento. Sin embargo, el recurso es tan fuerte inicialmente que una vez utilizado resulta demasiado llamativo para recurrir de nuevo a éste con el mismo sentido inicial, por lo que sólo sirve para conseguir la burla irónica ante el espectador que lo reconoce.

Este esquema que despierta la carcajada entre el público se repite constantemente haciendo alusión a toda clase de películas, géneros y estilos. El final de la primera entrega de la saga concluye con la ceremonia de boda entre Shrek y Fiona, en la que todos los seres fantásticos y humanos comparten la celebración. Cuando los novios se despiden y marchan en su carroza, el hombre de jengibre, caracterizado como el hijo menor de la familia pobre que protagoniza *Cuento de Navidad*¹⁰⁷ –sobre todo por la cojera que manifiestan ambos personajes- exclama la misma frase con la que éste finaliza la obra: “*Y que Dios nos bendiga a todos*”.

La ironía sobre los relatos conocidos a través de la imitación de su puesta en escena es más frecuente en la segunda entrega de las aventuras de Shrek, a través de todos los componentes que conforman la realización de la obra.

Tras la secuencia inicial en la que Encantador acude al castillo del dragón para encontrar sin éxito a la princesa, arranca la escena de presentación en la que el espectador se reencuentra con Shrek y Fiona, que están celebrando su luna de miel. El método de filmación empleado para mostrar el viaje de los jóvenes esposos comienza con el ogro ajustando el objetivo de un cámara doméstica.

¹⁰⁷ Un cuento tradicional que también se lleva a la pantalla por la factoría Disney con la película de animación *Una navidad con Mickey* (Burny Mattinson, 1983).

Tanto por el recurso, como por la composición de la imagen, el mecanismo hace alusión a la serie de televisión *Aquellos maravillosos años* (1988), como se explica en el capítulo tres de esta investigación.

Cuando se hayan de vuelta en la charca pantanosa, reciben la invitación al baile que se celebrará en su honor en el reino de Muy Muy Lejano. La reticencia inicial de Shrek debido a la posibilidad de encontrarse con el rechazo de los padres de su esposa se confirma con su llegada al castillo de sus suegros. El malestar en la familia representa la misma base argumental por la que Sydney Poitier se enfrenta a los padres de su prometida en *Adivina quién viene a cenar* (Stanley Kramer, 1967).

Las citas filmográficas se deben, como puede comprobarse, a distintos componentes de la puesta en escena y son constantes en ambas producciones. La recreación de todo tipo de situaciones de otras películas se produce a través de múltiples y variados elementos. De esta forma, en la propia secuencia de presentación durante la luna de miel aparecen, como se ha citado en el apartado del relato, algunas referencias a otras películas de distinta época y estilo. Entre otras, destaca la recreación de filmes como *De aquí a la eternidad* (Fred Zinnemann, 1953), *La comunidad del anillo* (Peter Jackson, 2001) o *Spiderman* (Sam Raimi, 2002).

Las reseñas a otras obras son constantes durante toda la proyección. En el enfrentamiento entre Shrek y el Gato con Botas, éste ataca al gigante verde arañándole todo el cuerpo. Incluso logra introducirse en su camiseta, de la que sale gritando y ante la estupefacción del protagonista, en lo que supone una cita clara de *Alien* (Ridley Scott, 1979). En este caso, el monstruo al que imita con su forma de proceder el animal desgarró la piel de uno de los tripulantes de la nave espacial para salir del cuerpo de éste.

Gato es capaz de cantar e interpretar su número musical durante la última escena de la segunda entrega de forma semejante a los protagonistas de *Flashdance* (Adrian Lyne, 1983). De hecho, la composición de uno de los planos finales sitúa al personaje de perfil ante la cámara, recostado sobre una silla mientras tira de una cisterna que lo llena de agua en un contraluz con un poderoso foco situado frente del objetivo de registro.

Unos minutos antes, en el asalto al castillo donde se celebra el baile real en honor a los esposos recién casados, Shrek llama a sus amigos cuando consigue penetrar en la fortaleza y abrirles la puerta del recinto. Asno llega al galope y el protagonista comienza a cabalgar sobre el corcel subiéndose a éste con una destreza semejante a la que muestra Légolas en *Las dos torres* (Peter Jackson, 2002).

Esta habilidad imitada forma parte también de la actuación de Pinocho, en este caso de manera similar al protagonista de *Misión imposible* (Brian de Palma, 1995). El niño de madera se descuelga por el hueco de la prisión para rescatar a Shrek, Asno y Gato, que permanecen encadenados en la mazmorra. La forma de resolver el problema recuerda al procedimiento que Tom Cruise emplea para penetrar en la cámara blindada en la película a la que se ha hecho referencia.

A partir de la relación que existe con otras obras conocidas es posible distinguir una forma de funcionamiento del pastiche al que hace referencia Jameson (1999) a partir del cual el producto filmico es el resultado de la unión de características y elementos particulares de la tradición cinematográfica.

Por otro lado, es necesario señalar que el análisis de las dos películas implica necesariamente la consideración de otras características de la puesta en escena relacionadas con la posmodernidad cinematográfica. El montaje utilizado en algunas de las secuencias de ambas producciones está relacionado con la

estética de video-clip a la que hace referencia, como indicaría para referirse a estas mismas circunstancias Ivonne Tasker (1998).

Efectivamente, esta clase de producciones destaca por la utilización frecuente de una edición en la que los planos son de una duración breve y están acompañados por una composición musical. En ambas obras resulta una tarea sencilla encontrar secuencias que casi constituyen una unidad independiente sobre el argumento y que se determinan, fundamentalmente, por el ritmo marcado de sus planos, la música y la composición.

Shrek y su continuación comienzan y acaban la proyección de la misma forma: mediante una secuencia completa conformada a partir de este modo de funcionamiento. En los dos casos, la parte inicial supone, según los criterios de Antonio del Amo, (1972), un montaje orquestal, en el que la música sirve de acompañamiento a unas imágenes que se utilizan para resumir diferentes acciones que sitúan al espectador ante la historia y los personajes.

Sin embargo, igualmente en ambas ocasiones, la última de las escenas constituye un verdadero vídeo-clip, en el que incluso se introducen elementos propios de una banda de música, como el escenario, el baile, el cantante y todos aquellos que tocan cualquier instrumento musical. También la planificación se realiza conforme a este método de proceder, como demuestran los giros continuos de cámara, el uso del zoom de forma brusca, los cortes constantes y otras formas de utilización del lenguaje de este tipo de productos.

Por otro lado, a través del lenguaje fílmico, es posible interrelacionar las obras analizadas con el uso habitual de la puesta en escena de otros medios de comunicación afines con la imagen. El discurso posmoderno de ambas producciones imita en ocasiones el método, el procedimiento y el estilo del teatro o la televisión. De esta manera, es posible reflexionar sobre los mecanismos que

componen estas formas de comunicación a través de la exhibición de los mismos en el medio cinematográfico.

En la primera película, los tres caminantes comienzan su jornada de viaje tras el descanso necesario por las emociones del rescate en el castillo de Dragona. Mientras pasean tranquilamente por el bosque, son asaltados por un bandido de acento francés y sus hombres, todos vestidos de verde. El líder de la banda se lanza con una liana y coge a Fiona, a quien deja sobre un árbol. Cuando ésta le increpa diciéndole que quién se ha creído que es, el hombre a quien ya se ha podido identificar con Robin Hood llama a sus *hombres alegres* para explicárselo.

Todos ellos revelan sus nombres, sus actividades y sus ocupaciones mediante la interpretación de un número musical, como si se tratara de una escena de vodevil. La composición del espacio y la posición de la cámara contribuyen a simular este efecto. Los personajes se disponen entre dos columnas de árboles que se alinean dejando un margen amplio en el centro. Mediante esta colocación y con unas lianas situadas en la cabecera de la representación, se construye un escenario ficticio, a lo que también contribuye la pérdida de todo tipo de referencia de la naturaleza en el interior de ese espacio, pues su fondo es totalmente oscuro.

La planificación con la que se resuelve la escena manifiesta dos tipos de planos fundamentalmente. Todos aquellos cuyo objeto de filmación son los hombres alegres con su jefe se registran disponiendo la cámara en una posición frontal a la escena. En cambio, cuando en el plano aparecen Shrek, Asno o Fiona, como observadores del espectáculo, se utiliza una planificación diferente.

En la actuación, los personajes que van a llevar a cabo su número se colocan sobre el escenario, buscando su posición exacta. Este movimiento evidencia el carácter ficticio y ensayado de la representación, que en ningún momento constituye algo espontáneo y natural. Entonces comienza un espectáculo de baile y canto con una interpretación musical facilitada por un fraile con un

acordeón que los acompaña, hasta que finalmente Fiona interrumpe el número y les propina una paliza a todos.

Incluso los elementos de atrezzo sobre el escenario del bosque en el que se lleva a cabo toda la acción son simulados. Los actores del musical se encuentran en un entorno natural en el que existe vegetación de toda clase. En cambio, sobre el escenario, utilizan unos arbustos de imitación pintados sobre madera, lo que subraya aún más el carácter ficticio de la representación.

Es posible encontrar otros ejemplos del lenguaje filmico posmoderno que actúa emulando el modo de proceder y el estilo de otros medios de comunicación y de algunos de sus productos más representativos. En la segunda entrega de las aventuras de este ogro verde, la posmodernidad filmica ironiza sobre el modelo de discurso televisivo de determinados programas.

Así ocurre cuando los amigos de Shrek se enteran de su cautiverio a través de un resumen del programa de televisión “*Caballeros*”. El estilo del lenguaje empleado en torno a todos los elementos del medio imita la puesta en escena de los productos audiovisuales caracterizados por la utilización del trabajo policial como una forma de espectáculo. En la secuencia resumida, puesto que se trata de un adelanto de lo que la programación ofrecerá esa misma noche, se muestra la persecución y captura de Shrek, Asno y Gato.

Toda la huida y captura de los protagonistas es filmada desde los vehículos policiales, como el globo o los carros, o desde el suelo entre los agentes, como si uno de ellos realizara el registro. La voz del narrador enfatiza las acciones de los hombres de los cuerpos de seguridad, acompañados por los efectos sonoros de las sirenas policiales.

La planificación de la obra en esta escena también simula el modo de proceder de este tipo de programas, en el que es frecuente la aparición de movimientos rápidos de cámara, la utilización del zoom, la inestabilidad del

dispositivo de registro y otros elementos que propician el efecto de reconstrucción del producto referido.

También en la primera entrega se hace referencia – como se ha citado en otros epígrafes- al medio televisivo. Al menos en tres escenas del filme queda patente la imitación de los programas que se exhiben en su pantalla, como ocurre con la elección de la princesa como esposa ideal para Farquaad o con el torneo y la boda, donde los regidores situados en el supuesto escenario indican mediante carteles de todo tipo las emociones que el público debe expresar con respecto a cada situación concreta que se desarrolle.

Las referencias a otros textos no se limitan al cine o la tradición popular, como ya se ha comprobado, sino que se extienden en un variado crisol de formas y medios. De esta manera, el relato cinematográfico hace referencia incluso al cómic, al menos en la escena en la que los protagonistas beben desconsolados en la taberna durante la segunda entrega tras la pérdida de Fiona. En ese momento, Gato exclama: “*Odio los lunes*”, imitando en el diálogo al célebre personaje creado por Jim Davis: Garfield.

Como puede apreciarse por todo lo expuesto hasta el momento, el lenguaje cinematográfico constituye un elemento de referencia en el entorno posmoderno. En primer lugar, debido a la autoconciencia que manifiesta, desde la que los elementos del registro se hacen evidentes ante un espectador que contempla la cámara rotando alrededor de un personaje, o que mira al objetivo rompiendo el principio de transparencia utilizado para componer en la narración clásica cinematográfica.

La puesta en escena se convierte en la forma de expresión del pastiche y la intertextualidad, pues es a través de sus componentes donde se consigue la imitación de los estilos de los productos de otros medios de comunicación y la recreación de las fórmulas de éxito de películas conocidas.

Mediante estos recursos, el discurso posmoderno provoca la ruptura de la transparencia narrativa y se sitúa en la distancia irónica respecto a los elementos que son objeto de imitación, lo que constituye en cierto modo una forma de reflexión en torno a los métodos de funcionamiento del cine en general.

Todo este modo de proceder debe ser evaluado de forma conjunta bajo los parámetros de concepción similares a los que Andrew Darley (2002) señala como una determinación del cine contemporáneo, por cuanto estas escenas alteran el modo de funcionamiento clásico de la narración por una espectacularidad del discurso que impresiona a los espectadores. Éstos, situados ante una situación en que recuerdan las de otras películas, extraen de la proyección la ironía de la imitación, y no un contenido propiamente narrativo referido a la historia que les ocupa. El espectáculo socava al contenido del filme.

El relato se convierte por todo lo dicho, a través de la puesta en escena, en una forma de abstracción que en ocasiones se sitúa por encima de los acontecimientos referidos para centrar su atención en la recreación de otros productos fílmicos, con lo que consigue la ironía y la carcajada.

4.2. La narrativa cinematográfica posmoderna en *Shrek* y *Shrek 2*

En el tercer capítulo de esta investigación se mencionan dos perspectivas desde las que meditar la influencia de la posmodernidad en la estética y el funcionamiento del relato fílmico. Desde lo que se ha llamado *narrativa cinematográfica de la posmodernidad* se consideran todas aquellas características que de alguna manera suponen la representación de la influencia de la época destacada en el desarrollo de la proyección, como se ha analizado hasta este momento.

En cambio, se hace referencia a una *narrativa cinematográfica posmoderna* para reflexionar en torno a un discurso fílmico en el que de alguna

forma su desarrollo y la inferencia de sus características determinan la configuración final de un cambio de paradigma en torno al proceso general desarrollado por la obra.

Es posible encontrar estas manifestaciones en las dos producciones analizadas sobre el personaje de Shrek, con notables diferencias en la concepción de una y otra. En el primer caso, la aparición de determinadas características en el relato son consecuencias de las ideas básicas que conforman la estructura de funcionamiento posmoderna.

Entre otras, una de las circunstancias esenciales que posibilita el entramado aludido es la impronta económica que intervienen en todo el proceso. La necesidad de convertir cada producción en un negocio se sostiene sobre la certeza de la imposibilidad de confrontación entre los fundamentos filmicos y los económicos, pues son estos últimos los que finalmente justifican la viabilidad de cada proyecto.

Shrek 2 es, en este caso, consecuencia del tremendo éxito comercial de la primera entrega de la saga¹⁰⁸. Esta cantidad de millones recaudada propicia para los productores la necesidad de aprovechar el filón económico. La segunda película se determina, fundamentalmente, por circunstancias económicas. De la misma forma que ante la buena acogida y los primeros resultados monetarios propicios tras el estreno de ésta se anuncia la concepción de otras dos.

El sistema económico es uno de los elementos fundamentales de los entresijos de la configuración posmoderna. La mercantilización de los productos filmicos es una práctica más en la compleja maquinaria del proceso capitalista dirigido a la obtención de beneficios.

¹⁰⁸ Es preciso recordar que la primera película superó los 100 millones de dólares durante sus diez primeros días de exhibición en Estados Unidos. (www.prnewswire.co.uk).

La estrategia de los responsables del proyecto resulta efectiva y *Shrek 2* obtiene un mayor éxito comercial que su predecesora. Sin embargo, el relato acusa notables consecuencias debido a esta práctica. En realidad, el argumento supone una extensión del primero aprovechando diferentes posibilidades que brinda la historia de los dos ogros que se encuentran. Se sucede así un empobrecimiento de la diégesis que resulta del uso de elementos que con anterioridad simplemente enriquecían el planteamiento y que en este momento se convierten en ejes fundamentales del argumento.

En *Shrek*, Fiona es una princesa sometida a un encantamiento. El espectador obtiene sobre la protagonista nociones básicas que suponen el fundamento del segundo argumento destacado. La historia se desarrolla sobre las posibilidades de la primera, lo que limita a los guionistas a la creación de un guión constreñido a los límites impuestos.

De hecho, el agotamiento de las posibilidades es tan grande que su desarrollo y conclusión es fácil de imaginar desde el arranque de la obra. De esta forma, el espectador se sitúa ante una historia conocida y recreada en múltiples ocasiones, incluso formando parte del argumento fundamental, como ocurre con *Adivina quién viene a cenar* (Stanley Kramer, 1967). Las escenas se suceden respondiendo a la lógica de un guión predecible, en lo que lo que resulta interesante y atractivo para el público no es el final y la resolución de los conflictos, sino la comicidad con que éstos se desarrollan.

Del mismo modo, la dirección del relato se sostiene sobre la lógica de funcionamiento del primero y el modo de resolver los conflictos atendiendo a la lógica irónica planteada en la primera entrega. Así, en los epígrafes sobre el funcionamiento del espacio y el tiempo de este capítulo se ha analizado la manera en la que se introducen elementos y modos de actuación propios de los sujetos de la época contemporánea y no del pasado mágico medieval en el que parece

situarse el argumento. Así ocurre en el enfrentamiento en el torneo medieval resuelto como un combate de lucha libre, en la aparición de un parking donde disponer los vehículos de los visitantes de Duloc o en los ingenios mecánicos como la cámara fotográfica.

Este modo de maniobra que sitúa elementos de la modernidad en un pasado mítico sorprende al espectador y provoca la ironía y la situación cómica. En cambio, en la segunda entrega, aunque resulten graciosas las escenas resueltas sobre la misma lógica atemporal, el relato acusa la pérdida de originalidad de la primera película.

Estas mismas circunstancias tienen lugar sobre las ideas fundamentales de *Shrek*. El análisis y la reconversión de la definición original sobre los valores que supone el primer relato se manifiesta de alguna forma en esta segunda entrega. Sin embargo, esta manera de proceder plantea dos problemas fundamentales. En primer lugar, si una de las ideas básicas de *Shrek* era la revisión de determinados conceptos elementales que en el final se ofrecen reconvertidos en su definición original, la vuelta a reincidir sobre el mismo tema de fondo rompe la seriedad con la que parecía cerrarse la primera entrega.

Fiona y su marido aceptan su condición de ogros y ofrecen al espectador un ejemplo sobre la importancia de atender a la determinación de sus características como persona para forjar su valía, y no a su apariencia física. En cambio, el conflicto general que desata el argumento en la continuación de sus aventuras se construye de nuevo sobre los problemas derivados de la apariencia y el aspecto. La contundencia con la que se resuelve el conflicto en un primer momento es sometida a revisión al construir de nuevo un argumento sobre la misma lógica inicial.

Además, la obra resulta empobrecida sobre lo que tiene que ofrecer al espectador, puesto que los entresijos dramáticos que configuran el planteamiento inicial son básicamente los mismos que en la primera entrega de la saga analizada.

Otros rasgos han sido estudiados de forma pormenorizada en este capítulo. Entre ellos se distinguen diferentes características a las que se han hecho referencia en cada momento concreto, dependiendo de los distintos elementos de la narración a los que se alude en cada epígrafe.

Estas particularidades constituyen aspectos del cine derivados del influjo de una época posmoderna. Su concepción puede, desde el punto de vista de la narración fílmica, contribuir al enriquecimiento o a la pérdida de relato dependiendo de diferentes factores y circunstancias.

Así por ejemplo, el lenguaje de las dos obras favorece en distintas ocasiones al desarrollo de escenas cuyo objetivo fundamental es la creación de espectáculo, lo que disminuye el contenido propiamente narrativo del filme, como Andrew Darley (2002) señala.

No obstante, la aparición de determinadas características cuyo origen es determinado por el influjo posmoderno no resulta tan determinante como la consecución de una *narrativa cinematográfica posmoderna*, como se verá a continuación.

Algunos de los principales autores que han estudiado la posmodernidad sostienen en su interpretación la dicotomía en torno a dos concepciones posibles. Ballesteros (1997) o Schumacher (1981) distinguen entre una *posmodernidad de la decadencia* –aquella que básicamente recoge los problemas de la época destacada y se estanca ante la imposibilidad de ofrecerles una respuesta- y una *posmodernidad de la resistencia* en la que la propia fuerza del proceso converge en el problema para lograr ofrecer una solución de alguna forma.

Las distintas definiciones propuestas por investigadores en torno al verdadero significado de la narración fílmica convergen a partir de la interpretación del filme como una suerte de proceso en el que de alguna manera el estado inicial refleja alguna forma de transformación. La lógica de una posmodernidad de la resistencia encuentra en esta circunstancia del relato el método idóneo para expresarse con propiedad.

El comienzo de *Shrek* resulta paradigmático en este sentido. El relato se inicia con la lectura de las páginas de un libro de cuentos que el ogro acaba finalmente arrancando y utilizando como útil de limpieza, negando así la veracidad de los hechos recogidos en el manuscrito. A través de la figura del narrador, se aporta una primera clave de lectura del filme en el que se *arranca y desgarr*a la fuente principal del cuento, como si se tratase de una metáfora de la impronta que desarrolla la narración en este mismo sentido durante toda la obra. La primera obra supone una revisión de los valores en el cuento tradicional y una redefinición del papel de los personajes que intervienen en la historia.

La narración tradicional –identificada en esta escena con el libro de cuentos- es puesta en entredicho, recibe un ataque virulento que consigue poner de manifiesto sus características y circunstancias fundamentales.

Una narración posmoderna es propiamente un relato fílmico que en el devenir del proceso que desarrolla se enfrenta de alguna manera a los problemas y las saturaciones, al agotamiento y la escasez de ideas de la época en la que se concibe.

La referencia a una narrativa de la posmodernidad implica simplemente el reconocimiento de unas características específicas que afectan al relato en alguno de los elementos que lo componen. En cambio, en el primer modo de consideración al que se ha hecho referencia, los cambios constatados implican el

desarrollo de un proceso completo que opera sobre la transformación de alguno de sus elementos fundamentales.

En el caso de *Shrek* estas circunstancias resultan trascendentales. Las variaciones constatadas suponen una revisión del rango y la verdadera dimensión de los elementos sometidos a estudio.

En este sentido, el peso de la tradición y los valores y las ideas que representa constituyen un ejemplo paradigmático en la primera entrega. De forma metafórica, la propia introducción de la obra identifica a todos estos componentes con el libro que Shrek lee mientras está en el cuarto de baño. El protagonista arranca la hoja de texto expresando su incredulidad sobre las ideas que éste contiene, de la misma forma que el relato filmico extrae el sentido de los valores que representan sometiéndolos a revisión y juicio.

La acción del ogro sobre el documento es pues similar a la del relato sobre la tradición. El protagonista lee la historia de una bella princesa confinada en un castillo tras sufrir el encantamiento de un espantoso hechizo que sólo se desvanecería con el primer beso de amor. El lugar está custodiado por un dragón que escupe fuego, al que muchos valientes caballeros se enfrentan sin éxito. Mientras, ella espera en lo más alto de la más alta torre a su enamorado.

La dinámica del relato de la tradición recuerda a tantos otros cuentos e historias que versan sobre este mismo tema. De hecho, las similitudes entre unos y otros son constantes, con pequeñas variaciones sobre el fondo argumental. El protagonista arranca la página donde se recrea la figura del héroe que finalmente logrará alcanzar su cometido, dejando entrever la última lámina del libro, donde los jóvenes enamorados contraen matrimonio.

La línea argumental del cuento leído por Shrek en un primer momento coincide con los sucesos del relato filmico en el desarrollo de la obra. Como ocurre en el texto, la historia filmica muestra a una princesa hechizada recluida en

un castillo defendido por un dragón. Aquel que la rescate está destinado a casarse con ella, como sucede en los dos relatos: el literario y el filmico. La imbricación de ambos supone la validez de aquello sobre lo que en un primer momento se ha sometido a la duda. La posmodernidad de la resistencia no constituye así una negación del pasado o la tradición, sino un enfrentamiento a la misma a través del escepticismo y la descreencia.

El final, en todo proceso, es lo esperado según la lógica del pasado y la experiencia del espectador ante historias similares, salvo que en el modo en el que todo tiene lugar se desarrollan cambios sustanciales de fondo. Se mantiene la línea de sucesos básica que supone el esqueleto argumental de la obra, aunque cambia el modo y la perspectiva en la que las acciones y los acontecimientos se producen.

La historia de la princesa se cumple según lo pronosticado por la tradición, pero el verdadero amor con el que acaba casándose no responde a los cánones acostumbrados. A partir de la sospecha que despierta la validez del relato se recela sobre el vigor del concepto de héroe. De hecho, Shrek arranca precisamente aquella página donde se refleja al caballero que rescatará a la princesa.

Resulta interesante comprobar el modo en que la película propone al espectador la reflexión en torno a esta figura. A partir de las dimensiones señaladas por Isidro Moreno (2003) sobre el trabajo de Lajos Egri y los atributos destacados por Antonio Sánchez-Escalonilla (2002) sobre la figura del héroe, éste debe responder a determinadas características como la valentía, la justicia, la templanza, le entrega, la capacidad de sacrificio, el arrojo o la nobleza, entre otras.

Los responsables de los grandes hechos heroicos de estas historias muestran en diferente medida este tipo de valores. Sin embargo, a partir de la representación de esta figura en las artes escénicas, la imaginación popular ha identificado y potenciado otras circunstancias que en principio no eran vinculantes. En el cine, por ejemplo, los actores y las actrices que han

representado papeles relacionados con esta clase de personajes han coincidido en poseer una apariencia física notable, que poco a poco ha sido identificada como la que corresponde al héroe.

La mitificación del personaje ha provocado en el espectador el reconocimiento del papel destacado a partir de su apariencia física fundamentalmente. Con ello, las acciones y la personalidad del sujeto quedan relegadas a ser un elemento secundario. Lo mismo ocurre con el rol de la princesa. De ambos se espera además el respeto a determinadas actitudes y comportamientos propios de los papeles que desempeñan.

Sin embargo, la narrativa cinematográfica posmoderna trabaja sobre estos conceptos atendiendo a su definición y a la esencia de aquello que se revela como fundamental para cumplir con los parámetros primigenios del concepto.

El mecanismo sitúa al espectador ante el mismo resultado final en ambos casos, aunque el proceso por el que uno y otro se manifiesta es diferente. Shrek desempeña las acciones y sufre los acontecimientos que el relato de la tradición tiene reservado para aquellos individuos que responden al papel del héroe.

En el empeño por liberar su charca de todas aquellas criaturas que han llegado a ella tras el destierro al que Faquaad les envía, el ogro se ve obligado a rescatar a la princesa Fiona de las fauces del dragón que la tiene presa. Para cumplir con este cometido debe atravesar una larga distancia, desafiar al monstruo que escupe fuego y huir con la princesa. Su éxito depende de su valentía, su arrojo y su destreza. Del mismo modo que al héroe de esta clase de aventuras, Shrek está destinado a contraer matrimonio con Fiona.

Esta situación resulta contradictoria con su apariencia física y su propio condicionamiento a partir de su raza. Shrek es un ogro, es decir, aquellas criaturas apartadas del resto debido a su afán por la destrucción. Estas circunstancias son destacadas en la propia película. Así, en el primer encuentro con Asno, el

monstruo verde le explica lo que significa para la sociedad ser un ogro: “*Protegeos que viene el come-niños*”. De hecho, el arranque de la primera entrega consiste en un grupo de aldeanos que se reúne y planifica para realizar un ataque a la charca y matar al protagonista. La condición de este personaje en la tradición del cuento colisiona con el cumplimiento de las acciones que lleva a cabo en el desarrollo de su misión. El estatuto del héroe es sometido así a revisión y trasladada su concepción a una definición primigenia del mismo, en el que un personaje obtenía su verificación como tal independientemente del aspecto que lo determinara.

El relato filmico insiste en la validez de este proceso, a partir del cual Shrek es considerado un héroe. En la segunda película, la secuencia final está concebida como un montaje paralelo, orquestal, en el que la banda sonora desarrolla la canción “ *Holding out for a hero*”, de Jennifer Saunders. La explicación del concepto que maneja la letra musical coincide en las variaciones de plano con las acciones que el protagonista debe realizar para llegar a rescatar a Fiona.

En cambio, como se ha señalado, aunque existe un mismo cambio de concepción en torno al rol de la princesa, el desarrollo tiene lugar de una forma distinta. Fiona posee el aspecto preciso para representar su papel de miembro de la corte en los términos que la tradición maneja. Su belleza y su porte son elementos suficientes para la credibilidad en este tipo de representación.

Desde que aparece por primera vez como personaje, en su modo de actuación se distingue la autoconciencia de su papel. Interpreta la actitud que se supone debe esperarse de una princesa de cuento. Por este motivo, cuando Shrek entra en su cuarto del castillo, ella simula estar dormida mientras coge un ramo de flores para disponer sobre su pecho.

Esta mujer es una representación de su propia condición, sobre la que construye una imagen que modifica de forma constante en su camino hacia Duloc. De esta forma, la inocencia que parece acompañar a la mostración de este tipo de personajes se entrevé en la escena en la que comienza a cantar con un pájaro que encuentra posado en una rama. Sin embargo, la ingenuidad y candidez inicial de la dama se desvanecen cuando el animal estalla por el esfuerzo y sus huevos son utilizados además para realizar el desayuno.

El mismo grado de sorpresa sobre el personaje se desarrolla cuando su desvalía inicial se convierte en una fuerza aplastante con la que derrota a la banda de ladrones de Robin Hood.

Junto a estas revelaciones, Fiona es capaz de eructar, cazar insectos para Shrek, comer ratas como el ogro y divertirse con sus mismas actividades. En este caso, la narración ofrece una nueva dimensión sobre el papel analizado otorgándole una mayor complejidad y profundidad en su desarrollo.

Por diferentes motivos, los dos roles analizados han recaído con su uso reiterado bajo la óptica de determinadas directrices en la tradición en una representación de los aspectos más banales y fríos de la condición propia de cada uno de ellos; la gallardía en el caso del héroe, por ejemplo, o la candidez y la belleza respecto a la princesa. La narrativa cinematográfica posmoderna ofrece un cambio de planteamiento significativo sobre la validez de este modo de funcionamiento, revisando los principios y las características fundamentales de cada uno de ellos.

Este modo de proceder tan fácil de detectar en lo que a estos valores se refiere se puede extrapolar a otros muchos componentes del relato de la tradición de forma generalizada. Mediante la ironía, el sarcasmo y otros procedimientos señalados en los diferentes epígrafes de este capítulo, el valor de la tradición

adquiere una relectura de la que se extrae todo aquello que ha contribuido a despertar escepticismo sobre la dialéctica que maneja.

La narrativa cinematográfica obedece a una lógica que pone en práctica determinadas características propias de la posmodernidad pero que adquieren un sentido y una finalidad específica en relación con el resto de componentes del relato. En las dos películas analizadas aparecen representados un gran número de personajes extraídos de otros relatos del cine y la literatura. Blancanieves, la Cenicienta, los tres Cerditos, Campanilla, Peter Pan, Hook, o el lobo feroz de Caperucita conforman un conjunto que responde a las características señaladas en el tercer capítulo de esta investigación, en el epígrafe que estudia la relación que existe con el pastiche.

Este recurso desarrollado en torno a los personajes extraídos de diferentes obras no obedece a la misma lógica que ofrecen otras creaciones cinematográficas, como ocurre en *La liga de los hombres extraordinarios* (Stephen Norrington, 2003) en la que no existe ninguna coherencia en la combinación de aquellos que intervienen en la trama. En cambio, en *Shrek* esta misma circunstancia muestra la posibilidad, en primer lugar, de ofrecer un contexto sobre la magia y la fantasía; además, en segundo lugar, a través del funcionamiento de la diégesis se permite utilizar este recurso como una forma de reflexionar en torno a un estatuto del cuento generalizado, que es válido para el resto de relatos recogidos en la tradición y que encuentran en estos seres una forma de representación.

Todo este procedimiento de ruptura y reconversión de los cánones y las ideas preestablecidas que implica la narrativa cinematográfica posmoderna es propiciado por un relato que simula una estructura y un funcionamiento semejante al de otros productos de la misma índole.

En esta circunstancia interviene en gran medida el discurso cinematográfico, que imita en su filmación los modos de contar tradicionales en una gran variedad de escenas. Los códigos del discurso atienden a fórmulas clásicas conocidas adoptando su forma. En esta circunstancia señalada se encuentra una de las principales claves de interpretación de las películas analizadas y de las obras filmicas en general que responden a estos aspectos relacionadas con la posmodernidad: las imágenes del *Otro*. Así, como señala Juan Martín Prada, este recurso:

*“No pretende producir una transcripción mecánica del original, una copia sino, más bien, llegar a realizar lo propuesto por Borges en su obra **Pierre Menard, Autor del Quijote**: proponer páginas que coincidieran con las de Cervantes, continuar siendo Pierre Menard, y llegar a don Quijote a través de la experiencia de Pierre Menard, permitiéndose, como Menard, variantes de naturaleza formal y psicológica”* (Martín Prada, 2001: 73).

Esas variantes que señala Prada constituyen la posmodernidad de la resistencia a la que se refiere Ballesteros, pues a través de la dialéctica de recreación del concepto se obtiene la revisión de sus características y el análisis de su funcionamiento, como ocurre en el cuento, el héroe y la princesa en el caso de *Shrek*.

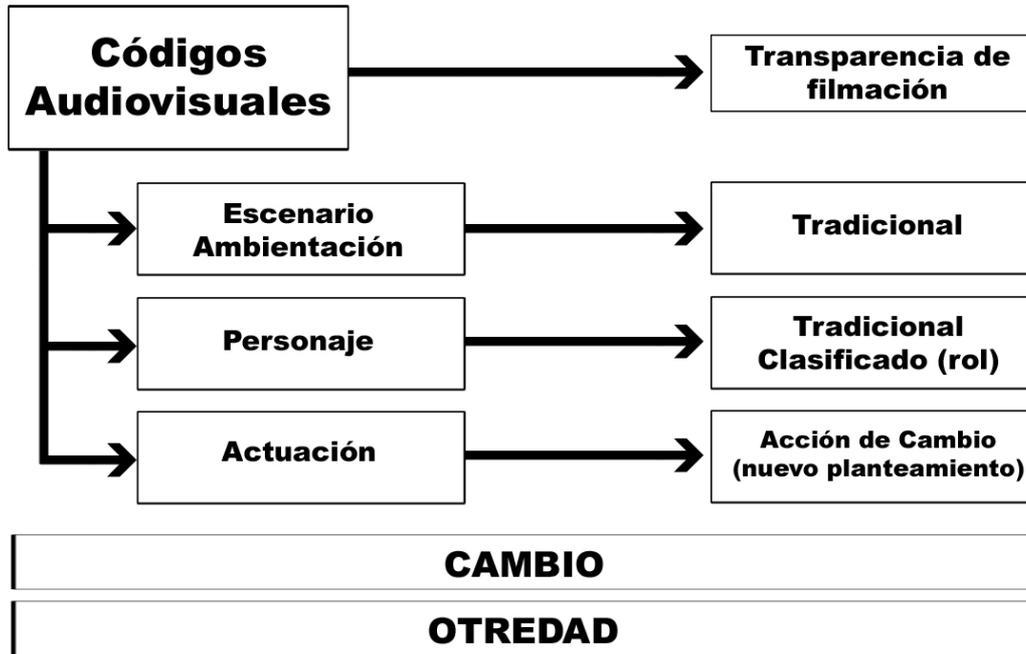
El sentido de la imitación permite exponer al espectador a un nuevo nivel de sentido, es decir, el lenguaje prepara psicológicamente propiciando un estado de recuerdo con la memoria del que lo contempla, haciéndole recordar y dar la impresión de que se trata de nuevo de la escena que ya conoce por su experiencia con otros textos.

Pero, cuando se da este caso, cuando el lenguaje filmico actúa de forma tradicional, se produce una variación de sentido respecto a la acción que espera el

público debido al contexto que le ha preparado el discurso por la propia forma de proceder del personaje.

Por lo tanto, éste revive en un escenario que ya se conoce de otros relatos –el castillo, el bosque- de una misma forma relatada – los códigos del discurso - con un significado diferente en la acción del propio protagonista.

Gráfico 4.1. La otredad y el cambio en la narración fílmica posmoderna.



Fuente: Elaboración propia.

De esta forma, el engaño se produce gracias a los elementos que van haciendo alusión a su propia memoria con otros textos y el resultado final diferente que proviene de la nueva forma de actuar distinta de la que sus expectativas han despertado. Existe una nueva experiencia, una nueva interpretación de motivos.

Martín Prada (2001: 58) habla de este mismo cambio en la “*apropiación del lenguaje del Otro*” rompiendo con este recurso la lógica de identidad en la que *ser* significa *ser determinado*. Así se logra combinar el *reflejo de lo no idéntico* en el significado de los códigos del discurso con los elementos de la *Otredad* que se ponen de manifiesto.

El primer efecto que consigue es el de sorprender al espectador, utilizando un giro en el desarrollo natural que se espera del argumento de forma consecuente a las expectativas generadas por un guión que debe incrementar de forma constante la atención, haciéndole sugerir premisas que lo llevan a adelantar acontecimientos que luego se manifiestan de una forma totalmente inesperada. En este nivel de pensamiento acerca del guión se sitúan autores como Francis Vanoye (1996) o Linda Seger (1991).

Pero, además, supone como señala Martín Parada (2001: 61) citando a Baudrillard, un “*distanciamiento irónico*”, respecto al sistema que se critica. La simulación queda determinada como si se planteara realmente una aceptación tácita de las normas y roles de la tradición, quedándose sin embargo todo fuera de la norma en el proceso final, al producirse una regeneración de significados. El signo, significado y connotación quedan relegados a la cita, a la referencia y al propio estereotipo como un modo de reflexión, como una consecuencia de esa ironía obtenida en la actitud crítica y distanciada.

La imitación de los esquemas de filmación de otras películas, la incorporación de rasgos propios de la actualidad sobre un contexto de sociedad feudal, la reinterpretación de los esquemas de definición de los personajes y la relación determinada entre los tipos y su comportamiento permiten hablar de una nueva experiencia de visualización del cuento clásico.

Shrek facilita al espectador la experiencia del goce en la revisión efectuada a los viejos roles que aparecen fruto de la relación del propio individuo con otros

cuentos e historias –intertextualidad-. Desde la aproximación posmoderna, el distanciamiento crítico facilitado por un código filmico similar y que en ocasiones reitera los modos de clichés conocidos –otras películas imitadas-, junto a la determinación de los personajes por un aspecto que los encuadra en un modo de ser y actuar concreto, facilita en un primer lugar volver al goce de repetir viejas estructuras de experiencias culturales propias del adulto que contempla la película –nótese en ese caso, por ejemplo, el modo de arrancar la página que está imitando la narración a través de libros que se abren para contar la historia que contienen-.

Sin embargo, mediante la utilización de esos mismos recursos, se obtiene una nueva forma de experimentar esos valores. Así, desde la perspectiva crítica y la ironía, el rol desempeñado por los personajes en la historia es sometido a un juicio en el que quedan en entredicho los fundamentos sobre los que se sustenta.

Un valor –el heroísmo por ejemplo- expresado a través de un rol concreto –el sujeto que representa a un héroe- es revisado en su contenido, que en el devenir de la tradición hasta la actualidad ha implicado también la adquisición de una apariencia externa concreta que termina convirtiéndose en condición sine qua non para desempeñar el papel destacado.

El contenido inicial del valor –la valentía- fue contaminado poco a poco por la propia apariencia de los que lo representaban en otras historias haciendo que su físico entorpeciera el reconocimiento de este principio en el imaginario colectivo y trasladando el valor físico de la apariencia del héroe de obra en obra a través de la intertextualidad.

Al revivir sobre un mismo espacio y mediante un mismo código del lenguaje este concepto, se desliga de los contextos que se le han ido agregando desde su significado original, para vaciarlo de contenido y llevarlo finalmente a su condición primera, a los rasgos verdaderamente significativos.

El héroe, que debe ser valiente en el nivel de la significación y hermoso en el nivel de la representación, se desliga de este último eslabón para volver a representar únicamente la capacidad de su contenido. Se vuelve a dotar de su sentido fundamental.

Así ocurre también con la representación de la princesa, majestuosa, bella, solemne y noble. Sus valores de contenido se contaminan con un estereotipo de belleza que le debe ser propio. No existen las princesas feas. Sin embargo, este papel –literalmente *interpretado* por Fiona en sus arreglos de vestido cuando es rescatada o en su conocimiento de lo que debe desarrollarse a continuación según la tradición del cuento clásico- es separado de la importancia de su nobleza, de su belleza interior.

Acaba siendo finalmente un ogro, pero mantiene las mismas cualidades que la han caracterizado desde el principio: sigue siendo un miembro de la realeza, aunque sea físicamente fea.

La reconversión de los valores, las ideas y las creencias que propicia la narración cinematográfica posmoderna permite la redefinición de todo aquello sobre lo que de alguna forma ha perdido su sentido original, devolviéndolo a un estado en el que es posible de nuevo creer en su validez.

4.3. La narración como relectura del cuento clásico

Si se atiende a la línea argumental de los razonamientos expuestos hasta este momento, es posible afirmar que las dos obras cinematográficas analizadas muestran diferentes características propias de la incidencia de la época posmoderna en el devenir del relato.

En la determinación del intratexto se facilita un esquema de interpretación sobre lo que el desarrollo que el espectador entiende como natural a partir de las circunstancias ofrecidas varía notablemente. El propio narrador al comienzo de

Shrek se une a la diégesis de lo narrado al desgarrar la página del cuento que lee al inicio de la proyección. Es posible afirmar que, de forma metafórica, éste constituye el mismo procedimiento que desarrolla la narrativa cinematográfica posmoderna respecto al relato de la tradición: arrancarlo de su estado para ofrecer una relectura del mismo.

La historia de la primera entrega es, por su argumento, una repetición del esquema fundamental de tantos otros cuentos, con protagonistas similares: una princesa, un caballero andante, un dragón o un villano en el primer caso, el hada madrina y otros personajes de los cuentos clásicos en el segundo. La diégesis se desarrolla conforme a estos parámetros mantenidos en la tradición, pero replanteando las características esenciales de los seres y las criaturas de los cuentos y su concepción original.

A este hecho contribuye en gran medida la puesta en escena que se lleva a cabo. En primer lugar, el discurso de ambas producciones permite reflexionar sobre los mecanismos de registro empleados, lo que induce al espectador en la evidencia de estas manifestaciones a la consciencia de encontrarse ante una historia que está siendo narrada y ante unos personajes que interpretan un papel. No se trata entonces de una narración transparente –como la que se desarrolla en el cine clásico– que pretenda envolver al público en los entresijos del desarrollo del relato, sino que es una ficción de la que se subraya su carácter como tal.

Del mismo modo, la puesta en escena de las dos películas analizadas contribuye a que se reviva la experiencia de visionado de determinadas obras filmicas a las que se imita en alguno de sus componentes narrativos más destacados, a los que se alude en una experiencia nostálgica que diría Jameson.

Otros elementos están determinados por las características propias de la época a la que se hace referencia y constituyen, dentro del complejo engranaje que supone el relato cinematográfico, una contribución a los objetivos de la narración

filmica posmoderna. De esta manera, el espacio funciona recreando un contexto específico propio del cuento clásico. El espectador puede desarrollar así, a partir del recuerdo del resto de textos que conoce, una variable de interpretación válida para este tipo de proyección, por lo que la sorpresa en los cambios constatados y la revisión de los roles se efectuará de una forma más efectiva.

Por otro lado, el recurso de revivir una obra realizando una mención explícita de la misma se encuentra en las características desde las que la posmodernidad hace referencia al pastiche y a la *otredad*. La ironía implícita en el modo de hacer permite un distanciamiento crítico desde el que se reviven experiencias reconocidas y diferenciadas por el espectador, que tiene así la oportunidad de reflexionar sobre ellas, analizarlas y someterlas a revisión.

Los rasgos de la posmodernidad son también evidentes en la concepción original con la que se presentan los personajes de las obras, especialmente en el caso de Shrek. El ogro muestra rasgos propios de los que Lipovetsky reconoce en el individuo posmoderno, como ocurre por ejemplo con el nihilismo que produce en él el rechazo a todo aquel que intente acercarse a su charca, en la que impera un mundo independiente de la sociedad que ha desplazado al monstruo verde.

Sin embargo, su individualismo se transforma en acción cuando el protagonista pierda el mundo en el que se encierra. Este ser, que inicialmente ha sido marginado por la sociedad, debe ahora involucrarse en los problemas que ésta plantea para resolver el estado de crisis. Con la intervención y el desarrollo de los hechos, el personaje se vincula al modo de hacer de la narración cinematográfica posmoderna: resuelve la situación y se involucra en un mundo en la que es aceptado finalmente.

En este sentido, es el concepto de intertextualidad definido por la teoría semiótica el que aporta a los filmes la capacidad de actuar sobre giros sorprendentes en la caracterización de los personajes principales. Este hecho

permite el desarrollo de la narrativa cinematográfica posmoderna sobre los roles y los significados existentes en la tradición del cuento clásico. Las películas, entre otros textos, se nutren de las formas y los contenidos de las obras que le preceden. Sobre este material conforma el pacto interpretativo con el espectador, que encuentra en el esquema clásico la primera forma de descodificar el mensaje de los filmes.

El rol, la determinación de un valor que originariamente tiene una concepción fundamental en el significado, asume con la puesta en pantalla desde la tradición la apariencia externa de representación de aquellos que lo interpretan, dotándolo así de un sentido que tiene más relación con lo físico que con el verdadero significado al que hace referencia.

La interpretación de sentido realizada desde este filme permite que un personaje alejado del aspecto requerido para ser un héroe por ejemplo, o una princesa, desarrolle el sentido original del valor que representa desligando al rol de la banalidad de la apariencia. Se vacía de sentido desde una perspectiva posmoderna que lo somete a juicio para volver a adquirir su significado pleno, el que tenía patente en su mismo origen. Gracias a este modo de proceder, un ogro es capaz de desarrollar la concepción del héroe por antonomasia de la misma forma en la que se describe para personajes como los que interpreta Humphrey Bogart, en la tradición cifrada por Casetti y di Chio (1998: 182).

Al realizar esta actividad, el relato pone de manifiesto ante el espectador estos mismos recursos como reflejo de la estructura del mundo que lo rodea. La actualidad –implícita en los recursos propios de la sociedad contemporánea que son incluidos en la obra- constituye un marco de referencia sobre el que se traslada la reflexión general que plantean ambas proyecciones. Sobre el argumento, el mismo mensaje de fondo que contienen películas como *La bella y la bestia* (Gary Trousdale; Kirk Wise, 1991) respecto a la importancia de la valía

del concepto de persona sobre la apariencia física del sujeto, constituye también el tema central de *Shrek*, pero expresado sobre todo a partir de la actuación de los protagonistas, y no por constituir la letra fundamental de una canción de su banda sonora, como ocurre en el primer caso.

Otro de los aspectos destacables de la obra hace referencia a la ironía en lo que supone el mantenimiento de una dialéctica constante con otras formas de animación. Así ocurre con las escenas de la primera película en las que se alude a los temas y las formas de actuación reconocibles en las producciones de la empresa Disney. La candidez que muestran las princesas que protagonizan sus obras es motivo de burla recurrente, como puede apreciarse con claridad en la contemplación de la escena en la que Fiona provoca la muerte de un pájaro que cuida su nido, o en el veto que Shrek realiza sobre el intento de ejecutar las canciones características de estas realizaciones. Incluso se hacen referencias explícitas a la propia Disneylandia en la caracterización del espacio de Duloc, convertido en un parque de atracciones donde impera la ley del orden y se expulsa lo que es diferente.

Finalmente, tanto *Shrek* como su continuación constituyen una revisión de los valores y los estereotipos de la tradición que son analizados, criticados y relacionados con sus orígenes a través de la sospecha, la crítica, la distancia y la ironía.

Conclusiones

Esta investigación nace con la intención de estudiar la narración cinematográfica en el entorno de la posmodernidad y las consecuencias que conlleva la interrelación de estas dos esferas en la proyección filmica. Para solventar estas cuestiones ha sido necesaria, en primer lugar, la definición de los dos ámbitos a los que se ha hecho referencia, es decir, la narratología cinematográfica y las características de la sociedad posmoderna.

Se trata en ambos casos de disciplinas que presentan una configuración compleja debida, entre otras cosas, a la existencia de variados planteamientos, perspectivas y métodos de trabajo.

En lo que respecta a la narración filmica, es necesario destacar la falta de coherencia que se genera a partir de dos circunstancias frecuentes en este ámbito teórico: la utilización de un mismo concepto con significados distintos y la aplicación de modelos narratológicos basados en una estructura que presenta componentes similares sobre los que se ejecutan agrupaciones diferentes. La aparición de estas dos circunstancias dificulta la generación de un método de estudio con entidad suficiente para comprender los cambios de orden estético y estructural de la narración posmoderna, por lo que debe ser previa e ineludible la tarea de definir con propiedad el relato cinematográfico y los elementos que lo componen. Por ejemplo en conceptos como “narración”, “relato”, “historia”, o “discurso”, entre otros, el uso que reciben los términos entre las teorías vigentes resalta matices diferentes a los que ha sido necesario atender para aunar una definición y un método elaborados desde la solidez de la coherencia interna.

De esta forma, la narratología es la ciencia que estudia la correspondencia razonada entre los elementos que conforman la estructura narrativa de un relato. Supone por tanto un ejercicio de ordenación metódica y sistemática del proceso que se establece a través de los mecanismos de la imagen y el sonido, por lo que

es tanto una aproximación a la forma manifiesta del texto fílmico (su expresión y realidad material), cuanto un análisis de las funciones de sus componentes fundamentales a través del conjunto diferenciado de elementos que le son propios.

Las cualidades del relato hacen referencia a su narrativa, es decir, a la expresión específica de las peculiaridades que lo conforman, cuyo sustantivo es la narratividad. La narración en cambio constituye la acción que genera discursos cuyo significado son las historias. El resultado de esta acción es el relato, o expresión material que aglutina a los elementos de significación del texto fílmico y el significado particular que provocan en su interacción y disposición conjunta. Se trata por tanto del enunciado en su materialidad.

En este sentido, es importante destacar en este documento el planteamiento de una estructura del relato que atiende a dos esferas fundamentales: la historia y el discurso. Se ha señalado también la aparición de modelos de estudio entre los que existen numerosas controversias, sobre todo a partir del diseño de disposiciones que presentan variaciones sobre la ubicación de los distintos elementos que componen cada ámbito, aunque existe consenso en la distinción y el número de las unidades que deben estar presentes.

La historia es el significado o contenido de un relato, es decir, un todo coherente y organizado en una secuencia de acontecimientos. A partir de esta definición es preciso distinguir la aparición de dos elementos relacionados: los sucesos y los personajes. Efectivamente, la propia dinámica del relato está determinada por la necesidad de una transformación de cualquier tipo, entre otras circunstancias recogidas en el segundo capítulo de esta investigación. El suceso supone el cambio de un estado a otro del esquema argumental en el entorno de la diégesis. Por lo tanto, la inclusión de las acciones y los acontecimientos de un texto fílmico encuentran en la historia el ámbito que les es propio. Al mismo tiempo, para que esos acontecimientos sean patentes en la proyección, resulta

necesaria la concurrencia de un personaje que desarrolle o sufra ese suceso. Por consiguiente, tanto las acciones de un relato, como los personajes que lo protagonizan, deben ser estudiados a partir de su pertenencia a la historia como fundamentos de esa dinámica relacionada con la cadena de sucesos y que compone la esencia del contenido.

El discurso constituye el material de expresión de la obra filmica. Tal y como se ha razonado largamente, procede incluir el espacio, el tiempo y la puesta en escena como elementos fundamentales que deben ser estudiados bajo esta distinción. La elección de la puesta en escena es innegable, por cuanto hace referencia a la forma y la disposición de los objetos que aparecen en la proyección. El resto de componentes citados supone una decisión más controvertida. Sin embargo existen dos razones fundamentales para su inclusión en este ámbito. En primer lugar, la proyección permite el acceso al tiempo del discurso, y no al tiempo de la historia, que resulta en realidad de la construcción mental del espectador a partir de los parámetros y las peculiaridades ofrecidas por el primero. Por tanto, en un primer acercamiento a los parámetros temporales del relato, resulta necesario entenderlos a partir de su concepción concreta y, en consecuencia, dentro del ámbito del significante. En este sentido, el orden que manifiesta ofrece pistas esclarecedoras para operar sobre la determinación especificada. La aparición de los hechos del argumento con una disposición específica forma parte de una decisión que les ha conferido esa manifestación, que puede no coincidir con la que propiamente parece lógica a partir del principio de causalidad que interviene en los hechos de la historia.

En segundo lugar, tanto el espacio como el tiempo son ordenadores de la realidad, ya que ofrecen la dimensión espacial y temporal explícita sobre la que se va a desarrollar el contenido. Ambos elementos están además interrelacionados en una dinámica de configuración conjunta, por cuanto pueden considerarse como

dos expresiones de un entorno común. Por estas circunstancias descritas, se ha decidido incluirlos en la esfera del discurso.

El relato se define, finalmente, a partir del estudio conjunto de la historia y el discurso. Los sucesos y los personajes en el primer caso, y el espacio, el tiempo y la puesta en escena en el segundo, constituyen los elementos fundamentales que componen cada esfera. Este método de trabajo supone una convención que pretende ofrecer una herramienta productiva de trabajo y un planteamiento común que permita a los investigadores un marco de referencia sobre el que poder atender a la producción filmica desde un mismo esquema teórico.

De una manera u otra, entender el funcionamiento de los elementos del relato supone básicamente atender a los mecanismos que la narración utiliza para proyectar una historia en la mente del espectador a partir de las unidades representadas y de su interacción en el discurso. En el caso de la correlación entre la posmodernidad y la narración filmica, es necesario comprender una concepción semejante en torno a los parámetros destacados.

La posmodernidad constituye, como ya se ha señalado, el segundo ámbito esencial de esta investigación. La búsqueda de una definición de la narración filmica relacionada con este concepto genera la necesidad de establecer los parámetros que configuran la sociedad posmoderna, señalar las características que la determinan, enumerar los principios que la conforman y explicar cómo afecta este conjunto de circunstancias al hombre y a su concepción del mundo y de la vida.

No resulta una tarea sencilla precisar con propiedad las distintas características que determinan el campo de estudio propio de aquello a lo que diferentes investigadores, desde ámbitos del conocimiento distantes entre sí, han coincidido en denominar posmodernidad. De la misma forma, la existencia de una sociedad compleja erigida bajo la impronta de un mundo declaradamente

posmoderno se formula igualmente bajo principios que en muchas ocasiones resultan difíciles de comprender en su funcionamiento; cuánto más complejo resultará averiguar las causas que los provocan y el alcance de su desarrollo.

Sin embargo, a partir del estudio, la interrelación y la definición conjunta de los principales autores de este campo, es necesario trabajar con la posmodernidad a partir de la distinción de lo que constituye una esencia común a todos ellos. Mediante esta labor, es posible aglutinar las ideas existentes en torno a dos planteamientos generales. En primer lugar, existe un extenso grupo de teóricos que hacen referencia a la posmodernidad a partir de la inferencia de particularidades que afectan al estado actual de los países más avanzados del planeta. En este primer orden se incluyen aquellas especificidades que atienden al individuo contemporáneo y a la sociedad en general como el resultado de los excesos y los problemas irresolutos de la modernidad en su conjunto. Desde esta perspectiva, la posmodernidad supone un estado de decadencia para el sujeto, lo que se refleja en múltiples circunstancias de su vida cotidiana y de la esfera pública.

En cambio, existe otro punto de vista en el que esta misma situación se contempla como una oportunidad para que el ser humano se enfrente a la carestía y a la crisis heredada de la modernidad. Desde esta óptica, la posmodernidad se concibe como una situación en la que el ser humano encuentra la posibilidad de trascenderse a sí mismo y resolver los problemas que acucian a la sociedad en general.

En esta investigación ha sido necesario contemplar ambas opciones, tanto por la necesidad de entender las distintas reflexiones que existen sobre el entramado posmoderno, como para establecer de forma adecuada el contexto pertinente sobre el que se desarrolla la narración cinematográfica.

En este sentido, es posible reunir las diferentes teorías y los distintos ámbitos de estudio desde los que se trabaja con la posmodernidad de la decadencia en torno a tres dimensiones fundamentales: el capitalismo, los medios de comunicación y la democracia.

Efectivamente, la existencia de un sistema económico capitalista constituye uno de los fundamentos del mundo posmoderno. La ilusión y la creencia en el progreso que denota la modernidad han perdido su sentido. Existen múltiples circunstancias que provocan esta situación: el uso de los avances tecnológicos para aumentar la capacidad destructiva de los ejércitos, el desencadenamiento de las guerras mundiales, el desarrollo de la Guerra Fría, o el fracaso de los paradigmas de los movimientos políticos y sociales, entre otras. Poco a poco, en el sistema ha aparecido un valor inalterable y cuantificable, que impregna la totalidad de las circunstancias: el dinero. Éste se convierte en el sustrato que envuelve al hombre enfrentado a la crisis en la creencia de sus referentes fundamentales, de los grandes relatos que antes regían su modo de vida. El desarrollo del capitalismo genera la presencia del intercambio en todas las esferas privadas y públicas del individuo; subyace en el modo de vida general del ciudadano contemporáneo.

Esta circunstancia señalada provoca la introducción del individuo en un proceso de movimiento constante y aceleración continua. Los nuevos parámetros que conforman los entresijos del sistema económico exigen la generación incesante de beneficios, por lo que el intercambio no se debe detener nunca.

El hombre es, al mismo tiempo, sujeto y objeto de la posmodernidad. Por un lado, consume de forma efectiva productos cuya dinámica propia es la del cambio, la sustitución y la actualización de sus componentes. Por otro, el propio sujeto está sometido a estos mismos parámetros, por cuanto su cuerpo se convierte en elemento que es necesario cuidar y potenciar a toda costa. El ser humano, sin

referencias, se enfrenta ante un futuro incierto en el que sólo cree en lo material y lo tangible.

El capitalismo invade todas las circunstancias sociales. Los sentimientos, las ideas y los valores han sido revestidos desde una concepción económica. Todo tiene un valor y un precio. Los objetos de consumo se han convertido en elementos de satisfacción personal y en una alternativa al hastío para un ciudadano-consumidor que encuentra en el gasto un hedonismo planificado y de sistema.

En este contexto señalado, se distingue una alteración de las formas habituales de transacción económica, por cuanto el sujeto no sólo se preocupa ya de la obtención de bienes efectivos, sino que también se produce el cambio comercial a partir de la compra de experiencias. En este caso, a partir del desembolso monetario, el individuo adquiere la oportunidad de establecer una relación económica sobre los valores y los símbolos que las formas de comunicación relacionadas con el mercado le ofertan. De esta forma, la publicidad ofrece la oportunidad de obtener la sensación de experimentar esos mismos conceptos intangibles con los que envuelve sus productos. En el proceso de compra, el hombre intercambia su efectivo económico por bienes materiales. Sin embargo, la comunicación comercial sobre las propiedades de los objetos está determinada por una dialéctica que no sólo destaca por sus particularidades como elemento, sino que además le atribuye una serie de valores y potencialidades relacionados con componentes externos y ajenos a éste, como el triunfo social o sexual, el estatus, el estilo o la felicidad, entre otros.

Los medios de comunicación representan, como se ha señalado, otro de los baluartes fundamentales desde los que se determina el proceso posmoderno. A través de su funcionamiento contribuyen a establecer y mediar el modo de acceso al mundo del individuo y la imagen con el que éste percibe la realidad.

Finalmente, la democracia constituye la tercera dimensión en la configuración de las particularidades de esta sociedad. Esta forma de gobierno flexibiliza el orden social y permite la modelización institucional a partir de las aspiraciones de los ciudadanos. Este hecho supone la expresión democrática del proceso de personalización que subyace en el entorno.

La segunda concepción en torno a la posmodernidad a la que se ha hecho referencia maneja un punto de vista más amplio. En este caso, la situación de crisis y la ausencia de valores generalizados, entre otras particularidades, contribuyen a ofrecer al ser humano la posibilidad de enfrentarse a los problemas mencionados. Esta posmodernidad de la resistencia a la que se alude en el primer capítulo transforma el estudio de la misma de un estado a un proceso, que converge finalmente en la posibilidad del hombre de trascenderse a sí mismo.

En las dos grandes interpretaciones de la posmodernidad (como un estado decadente o como el comienzo de un proceso para la resistencia), no son excluyentes; resulta sencillo distinguir una coherencia interna conformada a partir de la necesidad de que se produzca el primer período señalado de crisis y pérdida de referentes para que, en un segundo momento, esa misma dificultad provoque una reacción que la resuelva. Esta forma de operación conjunta está presente en la posición desde la que Friederick Nietzsche se enfrenta a la crisis de interpretación de valores a los que, según su profético *Así habló Zaratrustra*, deberán enfrentarse los ciudadanos con el desarrollo de la sociedad y el adelanto de las civilizaciones. El autor alemán escribe sobre un proceso paralelo y similar al que hacen referencia los autores de la posmodernidad para ese hombre que necesitaba redimensionarse a sí mismo. En este sentido, se delimita esta sociedad a partir de su capacidad para la resistencia, es decir, para el enfrentamiento con los problemas en lo que supone un nuevo estado del hombre que se adentra en la redimensión de su propio modo de ser.

La concepción de una posmodernidad de la resistencia se constituye a partir de unos individuos que revisan aquellos valores que han perdido su sentido original, permitiéndose en el enfrentamiento con éstos el poner de manifiesto la crisis que subyace en la concepción actual de los mismos, para finalmente dotarlos de nuevo de su sentido primigenio.

Efectivamente, en el desarrollo de *Así habló Zaratrustra*, es puesto de manifiesto el estado de decadencia del hombre sujeto a la crisis de los relatos, es decir, de todo aquello que tradicionalmente había supuesto un modelo para que el individuo fundamentara su actuación y fijara su forma de trascenderse. Con lo que Nietzsche señala metafóricamente como “*la muerte de Dios*”, el hombre se sumerge en una dificultad profunda que genera hastío, nihilismo y sujetos hedonistas. Con Zaratrustra representa Nietzsche al ser que consigue, poco a poco y culminada la etapa de descreencia original, trascenderse a sí mismo y volver a dotar su vida de sentido, es decir, superar el estado en el que se sumerge por la pérdida de validez de sus creencias.

La posmodernidad como resistencia se perfila como una salida al estado de dificultad señalado en el que se encuentran las sociedades contemporáneas, permitiendo además la determinación de un recurso que otorga al ciudadano las herramientas necesarias para enfrentarse a una crisis de sentido que ha operado sobre todos los valores que conoce, pervirtiendo la esencia original de cada uno de ellos y haciendo que su apariencia externa tuviera más que ver con el espectáculo, la desacralización y lo superfluo que con lo que constituía su sentido original. El final se anuncia como una nueva etapa en la concepción del ser, como un nuevo relato que pueda aglutinar y dotar de sentido la existencia del individuo.

Desde este contexto, perdida la validez de los grandes relatos, parece que el establecimiento de la relación creada entre la narración y la posmodernidad se convierte en una situación paradójica. Sin embargo, se ha señalado precisamente a

la postmodernidad como la consecuencia del desarrollo de un proceso inacabado para el que se muestra una situación alternativa y una oportunidad de trascenderlo a través de la propia actuación del ser humano. Nietzsche clasifica también el nihilismo no como un estado definitivo, sino como una condición a la que debe enfrentarse el hombre que primero sucumbe al vacío para trascenderse a sí mismo después en lo que supone al unísono una salida a la crisis y una oportunidad para conseguir revalorizar los valores que se han perdido bajo el peso de la tradición, su relación con el capital y la ausencia de fe en la humanidad y en el futuro.

Definidas las particularidades y las características de la narración cinematográfica y de la posmodernidad, surge la posibilidad de estudiar la estructura y la concreción de la obra fílmica en el contexto señalado. La interrelación entre la posmodernidad y la narración fílmica supone un fenómeno complejo que necesita ser entendido desde una interpretación que maneja mecanismos que atienden a procesos establecidos sobre distintas esferas, interrelacionadas entre sí, y cuya revelación ante el espectador se instaura en una dialéctica de significados confusos.

Existe una narración cinematográfica de la posmodernidad y una narración posmoderna. La diferenciación entre estas dos formas de manifestación del proceso fílmico constituye una tarea previa necesaria para la comprensión de la relación de influencia mutua que existe entre el cine y aquélla.

El parámetro sobre el que se establece esta distinción se conforma en el primer caso a partir de una concepción que resulta operativa en la medida en la que estudia un conjunto de peculiaridades específicas del relato generadas por la impronta posmoderna sobre cualquiera de los componentes de la narración. En este sentido, la obra presenta rasgos que constituyen la expresión manifiesta de la posmodernidad en alguno de los elementos que la constituyen, pero no suponen explícitamente un replanteamiento importante respecto a la historia, a los valores

planteados, a la diégesis o a la generalidad de la película y en la interrelación de unos elementos con otros.

En cambio, la narrativa cinematográfica posmoderna se determina a partir del estudio de un relato que supone un cambio de noción significativo, por cuanto implica un replanteamiento en la concepción general de la película en su conjunto, normalmente a partir de uno de sus componentes esenciales.

La distinción señalada supone planteamientos distintos: por un lado, el investigador trabaja con un conjunto de parámetros que ofrecen la determinación de un estado específico de la obra a partir de la influencia de la posmodernidad. Por otro, los parámetros manejados necesitan de la concurrencia de todos los elementos del relato, en lo que supone el estudio de un proceso que ofrece un cambio de paradigma frente a la situación inicial de la diégesis y de la obra en su conjunto.

En esta situación se encuentra de fondo una concepción similar a las tesis que operan sobre las dos perspectivas en torno a la época posmoderna, que señalan la existencia de un estado que acusa los excesos de la modernidad frente al desencadenamiento de un proceso que busca la trascendencia del hombre.

En ambos casos es posible encontrar circunstancias referidas a cada uno de los componentes de la narración, por lo que la decisión de trabajar bajo una perspectiva u otra responde a la interpretación global de la proyección, que estará determinada por la exhibición de un conjunto de peculiaridades específicas en primer término, de cualquier índole, frente a la manifestación de un proceso complejo en el que intervienen distintos elementos de la historia y del discurso para ofrecer un replanteamiento de la situación inicial del relato. Es necesario, de cualquier modo, atender a las particularidades de cada uno de los componentes de la exhibición a partir de las consecuencias que imprime la posmodernidad en su construcción.

En este sentido, las instancias narrativas reflejan singularidades concretas a las que es pertinente atender. Existe un cambio en la determinación de su complejidad que se refleja en primer lugar en el aumento de la fluidez en la relación comunicativa establecida con el espectador. En esta situación operan dos variables: por un lado, esta circunstancia está determinada por la extensión de su conocimiento del lenguaje filmico. De esta forma, es posible aumentar la cantidad de información o dinamizar el relato a partir de elementos puntuales que suponen la transmisión de una idea que el público entiende en su conjunto a partir de una referencia meramente puntual. Además, de este modo, es necesario reflejar la circunstancia de la existencia de una mayor permisividad en la transparencia del relato respecto a la narración filmica tradicional.

Por otro lado, esta comunicación fluida con el público supone en realidad el descubrimiento del espectador como un observador de la historia que es distinguido en la misma dimensión del relato, con lo que se desvela su presencia en un ejercicio que supone finalmente el reconocimiento de las instancias comunicativas entre sí. El discurso no omite la existencia de autor complejo responsable de la obra, de la misma forma que reconoce la figura de un observador que hasta este momento ha permanecido oculto.

Del mismo modo, la determinación del contexto posmoderno sobre las instancias narrativas es detectable a través del proceso de personalización que afecta a la elaboración conjunta de los responsables de la obra. Es necesario en este caso diferenciar la existencia de un autor implícito que extiende su relación con el espectador más allá de los límites temporales de una proyección concreta, dilatando su figura sobre el conjunto de la producción realizada por el director. La dialéctica entre las instancias comunicativas se configura así sobre una extensión de tiempo que es ya imposible medir a partir de la limitación temporal de una película concreta.

Existen dos factores fundamentales que contribuyen a esta peculiaridad. Por un lado, la generalización de las escuelas de cine en todo el mundo, que favorecen una formación cuidada sobre la obra cinematográfica en su conjunto, por la que los realizadores no sólo atienden a la enseñanza que les corresponde sino que también se complementan sus estudios con el aprendizaje de otros procesos y mecanismos necesarios para la elaboración de un filme. Esta circunstancia facilita a los autores el control de las acciones realizadas sobre la obra.

El otro componente que contribuye a ese dominio que facilita la personalización de las instancias narrativas se encuentra en la tendencia de muchos directores contemporáneos a formar sus propias productoras cinematográficas, lo que propicia que sean ellos mismos los responsables de la financiación y producción de sus creaciones, por lo que aumenta su dominio sobre éstas.

Esta complejidad resaltada en la determinación de las instancias narrativas permite la producción de relatos más elaborados, de lo que se desprenden diferentes características. En primer lugar, es posible encontrar múltiples narradores que se relevan en sus funciones sobre la diégesis, con lo que aumentan los puntos de vista y la alternancia de perspectivas sobre la historia referida. En segundo lugar, la relación establecida entre las instancias narrativas genera un aumento de la complicidad entre las mismas. A partir de esta circunstancia, es posible el desarrollo de un humor *cold* del autor frente a un espectador que a través de la fluidez comunicativa se convierte en su cómplice.

En este sentido es necesario, además, hacer referencia a la existencia de un metarrelato irónico que opera sobre los principios de la intertextualidad entre textos del mismo medio –cine- o en relación con otros soportes, como la literatura, la televisión o el lenguaje oral. El filme proyecta en este caso las

circunstancias distintivas de otras producciones anteriores, otorgando una dimensión hiperbólica y exagerada de los elementos característicos de la obra primigenia. Sobre este recurso se genera la comicidad para el espectador, que asiste a la contemplación de un producto compuesto por la unión de fragmentos de distinta índole, características y procedencia.

Básicamente, esta configuración es propia del género de comedia. Sin embargo, además de conseguir la carcajada del público mediante el empleo de esta forma de construcción filmica, el procedimiento revela otras circunstancias propias de la estructura y el modo de funcionamiento del propio sistema cinematográfico. La hipérbole sobre los rasgos de determinados elementos pone de manifiesto el modo de configuración que estos poseen, la recurrencia a los clichés, el empleo de los estereotipos y otras peculiaridades y métodos de trabajo de determinados géneros fílmicos.

Es conveniente en este sentido resaltar como circunstancia específica del cine posmoderno la utilización del pastiche. Efectivamente, está determinado con frecuencia por la imitación de otros discursos precedentes, aunque su intención no tiene que ser necesariamente la de crear un mecanismo de distanciamiento irónico con la producción a la que hace referencia. El dispositivo de simulación puede instaurarse con otros motivos, como el de volver a generar la sensación experimentada por el espectador que ha tenido acceso a la obra imitada en un pasado más o menos cercano. En este caso es importante la nostalgia que se produce respecto a aquel visionado original.

Sin embargo, es importante recordar que el pastiche se encuentra también en aquellas obras que recurren a la mezcla de pasados artificiales de ficción, estilos, y elementos de la narración como muestra significativa de un agotamiento generalizado de las ideas creativas. La producción utiliza así personajes conocidos, espacios fácilmente identificables y tiempos específicos que se extraen

del contexto original para conformar una obra nueva que es el resultado de todos ellos interrelacionados. En este caso, la mixtión de estos elementos no responde a una pretensión irónica o nostálgica, sino que muestra la necesidad del medio de nutrirse de otros recursos que ya ha utilizado con anterioridad ante la incapacidad de encontrar otros elementos novedosos.

A partir de la escasez generalizada de ideas, surge otro fenómeno cuya impronta se establece sobre los mecanismos del relato. Existe una parte importante de la producción filmica anual que constituye una reelaboración completa de otros filmes conocidos en la historia del cine, y que se actualizan con una nueva obra que utiliza un esquema de narración y unos elementos similares. Así, los *remakes* de obras precedentes suponen una forma de reutilización del material filmico preexistente.

Este mismo planteamiento explica en gran medida la proliferación de otros fenómenos en torno al relato cinematográfico, como la serialidad y la fragmentación del mismo. Respecto a la primera circunstancia aludida, es cada vez más frecuente la existencia de películas que constituyen una continuación de otra obra anterior de éxito en taquilla. En este caso, los creadores de saga aprovechan el hallazgo de la fórmula inicial, por lo que repiten personajes y situaciones en un contexto similar para resolver otra historia. Los episodios se suceden de este modo mientras se consiga un resultado propicio en la recaudación y los beneficios de la comercialización del producto.

Como puede comprobarse, la necesidad de generar beneficio es la premisa fundamental que determina la realización de esta forma de manufactura basada en la continuidad de obras exitosas. Esta misma premisa económica se encuentra en el origen de la aparición de un modelo novedoso de explotación de la exhibición cinematográfica: la fragmentación del relato. Efectivamente, la industria ha determinado otra vía de generar beneficios a partir de la proyección de un filme

segmentado, por lo que para que el espectador pueda contemplar el argumento por completo es necesario que acuda al cine al menos en dos ocasiones. Este hecho supone una alteración del visionado tradicional del producto y una importante transformación en la concepción generalizada de la obra, por cuanto el acto narrativo en sí mismo es interrumpido. La estructura argumental manifestada obvia así la elaboración conjunta tradicional en la que intervienen una presentación, un nudo y un desenlace.

Junto a estas circunstancias mencionadas, es necesario constatar otra importante variación respecto a la concepción de la narración tradicional del relato. Es detectable un aumento significativo del espectáculo sobre la narratividad de la historia referida. El producto satisface otras necesidades del público alejadas de los entresijos dramáticos; se pervierte la importancia en la transmisión del contenido por el deleite sobre la exhibición de acciones extremas.

El estatuto cinematográfico ha perdido además la magia que en la tradición envolvía al espectador ante el desconocimiento del relato filmico. El público ha adquirido un mayor conocimiento de la industria y los métodos de realización del producto. A esta circunstancia es necesario añadir la generalización de los programas de televisión y los extras de las versiones en DVD sobre las películas que muestran las técnicas y los efectos empleados en la elaboración del filme. La distancia impuesta por el desconocimiento es suprimida por la cercanía que propicia la generalización de este tipo de productos.

La interrelación entre la posmodernidad y la narración filmica no sólo produce cambios perceptibles en la estructura y la determinación del relato. La historia permite una serie de consideraciones que ponen de manifiesto el alto grado de implicación entre ambas esferas. La diégesis revela la concatenación de programas narrativos propios del entorno al que se hace referencia. De esta forma, se produce la exhibición de la delectación hedonista propia de la sociedad

indicada, en la que determinados sujetos inician el consumo de sustancias alucinógenas como alternativa a un mundo al que niegan la validez de sus principios y valores.

La falsedad, la banalidad, lo fútil, lo frívolo y baladí envuelve la exhibición de la configuración de la vida pública en su conjunto. En la esfera del individuo, esta circunstancia se manifiesta en la hipocresía y corrupción de las relaciones sociales. En muchas ocasiones, este distintivo encuentra el motivo que la genera en la práctica y extensión del capitalismo, que envuelve todas las circunstancias de la vida del sujeto reflejado por el cine.

La posmodernidad cinematográfica ofrece así una gran cantidad de temas específicos cuya impronta principal se encuentra en una dinámica conformada a partir del sistema económico referido y de la importancia en la vida de los sujetos del dinero.

A partir de esta situación señalada, es imprescindible hacer referencia a la extensión de la plétora, en lo que genera finalmente la aparición del exceso, lo esperpéntico y los elementos *kitsch*. La historia ofrece la exhibición de las consecuencias del abuso en múltiples circunstancias, como la opulencia, la intemperancia, el vicio o la corrupción.

Del mismo modo, todos estos casos son localizados en numerosas producciones a través de la configuración propia de los medios de comunicación. Efectivamente, como estructuras representativas de las sociedades más avanzadas, constituyen un ámbito de reflexión idóneo desde el que trabajar con temas como la generalización del espectáculo, la mercantilización de los valores, el morbo o el manejo de la violencia como método para hacer más atractiva su programación para la audiencia.

En la configuración de la historia, los sucesos manifiestan una impronta similar, a partir de la cual destacan por el condicionamiento de las acciones

generales del argumento en torno a variables semejantes a las manejadas hasta este momento. El relato, a través de la determinación de sus acontecimientos, muestra de nuevo peculiaridades propias del entorno posmoderno.

En este sentido, la falta de fe que muestra el hombre, la crisis de los valores y el conflicto en la creencia de los relatos de la tradición provoca, en un primer momento, la incapacidad del ser humano para continuar desempeñando las tareas que le son propias y el advenimiento de un estado de nihilismo sustentado en la descreencia. Ante esta perspectiva, el sujeto fílmico se introduce en un proceso suspendido ante la incapacidad del personaje de realizar el trabajo que le es propio, puesto que no cree en su trascendencia ni en su importancia. Este conflicto permite el enfrentamiento del hombre con la naturaleza de las acciones sometidas al proceso de desencanto.

El resultado final manifiesta dos posibilidades. Por un lado, puede trasladar al hombre a una redefinición de la interpretación de los sucesos desde la que comprende su verdadera realidad. Sin embargo, también puede ocurrir que a partir del estado de crisis señalado se profile un redimensionamiento de la tarea a la que se enfrenta, para la que ha operado un proceso de cambio que actúa en dos niveles: en su forma de interpretar el mundo y en su manera de conocerse a sí mismo.

Por otro lado, es necesario destacar una variación en la trascendencia que manifiestan los sucesos respecto a la narración tradicional. Fundamentalmente, tanto las acciones como los acontecimientos han conformado una de las dimensiones básicas del entramado narrativo, de tal forma que la historia suponía la expresión de un equilibrio tenso entre la igualdad de jerarquía de los hechos y los personajes. En cambio, con la posmodernidad cinematográfica se revela un estado en la que se produce un menoscabo de su valor, situado en un nivel inferior al de la concepción de los personajes.

Existen varias causas que propician este fenómeno. En primer lugar, es frecuente que el espectador contemporáneo acuda a la proyección de películas que trabajan sobre argumentos manidos y utilizados con frecuencia en la historia del cine. El público, a través de un fenómeno intertextual, conoce situaciones y planteamientos similares de los que se le está haciendo partícipe. No es necesario por tanto que el relato insista con atención especial en circunstancias que en muchas ocasiones resultan ordinarias por su uso.

Al mismo tiempo, existe otra particularidad a la que es necesario hacer referencia. La posmodernidad supone un continuo proceso introspectivo sobre los individuos. El estado psíquico de los personajes, su mundo interior, sus pensamientos y sentimientos se convierten en ejes fundamentales sobre los que se construye el relato. De fondo, en un nivel de narración inferior si se atiende a la trascendencia del elemento hacia el público, se encuentran las acciones y los sucesos que se convierten en un mero contexto que ofrece la oportunidad de reflexionar en torno a la definición del individuo contemporáneo y el mundo en el que transcurre su existencia.

Si se ha señalado que los hechos poseen una tendencia a manifestar una menor trascendencia sobre la concepción general de la trama, es necesario indicar además que aumenta en cambio el valor de éstos en función de su capacidad para el espectáculo. De esta forma, la necesidad de acciones fuertes y sensaciones extremas encuentra en el cine una forma de satisfacción, por cuanto éste es capaz de exhibir complejas manifestaciones relacionadas con lo fastuoso, lo impresionante y lo sorprendente.

Por otro lado, la narración filmica posmoderna altera en ocasiones la diferenciación tradicional establecida sobre la distinción entre acciones y acontecimientos. En este caso, el individuo elabora sus actos como si su determinación constituyese el origen de la iniciativa que propicia la actividad

referida. En realidad, a través del personaje actúan fuerzas superiores con intereses variados, por lo que su resolución no es consecuencia de su propia voluntad, sino de la manipulación de otros elementos externos. De esta forma, la proyección del sistema capitalista en la propia estructura narrativa de los sucesos propicia la desdiferenciación de las interpretaciones que posibilitan ambas distinciones.

La implicación posmoderna en la narración filmica provoca también la alteración del planteamiento de otros elementos del relato, como ocurre con los personajes. Efectivamente, los protagonistas de los relatos relacionados con la posmodernidad muestran un conjunto de características propias de los individuos que pertenecen a la misma. Lo banal y fútil se manifiesta también en la concepción de la personalidad de los tipos ofrecidos.

En numerosas ocasiones, este carácter frívolo de la vida social de los individuos favorece la disposición de estados psicopatológicos que manifiestan carencias afectivas, el sufrimiento de la incertidumbre y la inseguridad. En muchos casos, el reflejo sobre el que se miden estos sujetos es ofrecido por los medios de comunicación de masas. De esta forma, la distancia entre la imagen de lo que parece socialmente aceptado y la propia que el individuo es capaz de ofrecer genera la aparición de la frustración de éste. El sujeto muestra la degradación de su autoestima al pretender competir en vano con los modelos creados por los medios de comunicación.

Esta impronta en la determinación del individuo basada fundamentalmente en su dimensión psicológica altera la relación natural de algunos personajes con respecto al rol que desempeñan en la trama. De este modo, las funciones que le son propias a partir de su naturaleza son perturbadas: el sujeto realiza tareas que no le corresponden o abandona su propia labor ante la frustración que siente. La

indefinición de las acciones pone en evidencia el entramado de los mecanismos narrativos.

Otra circunstancia generada a partir de esta misma peculiaridad se produce respecto a la aparición de sujetos que desempeñan trabajos de gran complejidad o que constatan un gran peligro, como ocurre con los héroes de las películas de aventuras, por ejemplo. En este caso, la redimensión que sufren tras la aparición de las circunstancias señaladas provoca la extensión de una naturalización de las acciones del relato. Frente a la narración tradicional donde el conflicto del argumento está constituido por la dificultad en la realización de las acciones, los personajes posmodernos muestran una facilidad insólita para desempeñarlas y concluir las con éxito. Su problema no radica en esta circunstancia, sino en otras muy distintas, ubicadas en torno a sus conflictos personales y en sus crisis de identidad.

Estos mismos sujetos filmicos pueden encarnar una ruptura con respecto a la visión maniquea de clasificación en torno a la distinción entre buenos y malos, por cuanto desgarran los convencionalismos de comportamiento ejemplar y muestran seres sombríos, provocadores, con acciones enmarcadas en lo *underground*, lo soez y lo grotesco, que son capaces al mismo tiempo de trabajar por los desprotegidos, la injusticia, la ley, el orden y los valores tradicionales.

La posmodernidad propicia además el desarrollo de una circunstancia insólita hasta el momento en la narración tradicional: el triunfo de los personajes malvados. Hasta el advenimiento de esta época, resulta muy difícil encontrar ejemplos de individuos que no perezcan o sean destruidos a causa de sus excesos y de los crímenes que cometen. Sin embargo, en la nueva concepción cinematográfica aludida es posible el desarrollo de tramas donde esos individuos representados no reciben el castigo impuesto a sus acciones en las producciones del pasado. Se ofrece así una visión alternativa a la de la tradición, en la que todo

hombre parece sujeto a una moral superior que le otorga el lugar que le corresponde, al menos desde el punto de vista social. La cosmovisión del mundo a partir de la situación de estos personajes revela un punto de vista más negativo y mordaz sobre la sociedad en su conjunto y sobre la operatividad y el alcance de las reglas con las que se regula el comportamiento de sus ciudadanos.

La implicación de la posmodernidad sobre el relato cinematográfico ofrece otras peculiaridades que deben ser tenidas en cuenta. Así, han sido destacadas tres dimensiones fundamentales que vertebran la configuración de la sociedad aludida: el sistema político democrático, la extensión de los medios de comunicación y la importancia del capitalismo. Del mismo modo, es habitual en la narración la aparición de tipos de personajes cuya profesión está relacionada con uno de estos espacios señalados. Es lo que ocurre con los abogados, los hombres de negocios y los empresarios, los políticos y los periodistas entre otros.

De forma paralela a la concatenación de estas circunstancias señaladas, es necesario atender de nuevo a la trascendencia que puede tener sobre la configuración de los hombres que ofrece el relato el desarrollo y la extensión generalizada de una falta de fe en las reglas que fundamentan el estatuto de la sociedad en su conjunto. De este modo, aparecen individuos que se muestran marginados por una estructura de la que se sienten ajenos, y en cuyo seno no encuentran futuro ni metas que alcanzar. Se constatan de nuevo así las circunstancias señaladas por el filósofo alemán Friedrich Nietzsche para la crisis de los hombres modernos, cuyo advenimiento final es el del estado de nihilismo.

La ciudad se convierte para ellos en el lugar paranoico y sombrío donde los individuos conviven hoscos, indiferentes y distantes. Entre la pérdida de los grandes relatos del pasado y la dimensión trágica de la existencia, se sitúa la nada y el vacío. Ante el desierto nietzschiano se extiende el desánimo y la insatisfacción material. El desencanto ante el mundo que rodea a los individuos

les empuja a refugiarse en el hedonismo y la satisfacción económica como medio material de obtener refugio. Estos son también en el cine los hombres del gran hastío que señala el escritor alemán. Sólo la búsqueda de autenticidad y el enfrentamiento a su propia naturaleza les permite la apertura al mundo y la trascendencia y comprensión de sí mismos.

En otras ocasiones, los sujetos de las acciones del entramado posmoderno constituyen la expresión física de la nostalgia que fundamenta los relatos. Se trata de hombres que encarnan sujetos condenados a la desaparición, por lo que su experiencia vital se dirige hacia un ocaso lleno de melancolía y tristeza.

En lo que respecta al tiempo del relato, este último componente relacionado con la sensación de añoranza que despierta la narración puede manifestarse sobre dos planteamientos distintos. Por un lado, es posible forjar una estructura temporal que utiliza el pasado histórico del hombre para ambientar una época que el espectador sabe que se ha perdido irremediablemente. En este caso, sobre unos acontecimientos históricos más o menos conocidos por el público se propicia la sensación mencionada.

Sin embargo, por otro lado también es viable que el público se enfrente a este mismo efecto a partir de la consecución de un momento histórico ficticio. Se trata entonces de una época desconocida, pero en la que se entiende un trasfondo melancólico a partir de la aparición de un momento del pasado ficticio donde ya no existen los valores y las creencias que se proclaman. En este contexto aparece esta peculiaridad nostálgica, no sólo vinculada al argumento y la diégesis planteada por el relato, sino también a partir de la sensación de estar ante la misma experiencia de proyección que tuvo la oportunidad de disfrutar el público más adulto en las series televisivas y las películas de su infancia. En este sentido, funciona de forma simultánea la imposibilidad del espectador de centrar el momento histórico en el que transcurre la narración.

La interrelación entre la posmodernidad y la estructura temporal de la narración fílmica permite distinguir otras características a las que es necesario hacer referencia. Efectivamente, la filmografía contribuye a configurar algunas de sus determinaciones temporales sobre la oportunidad de situar la experiencia vital de los personajes frente a un pasado y un futuro que carecen de limitaciones específicas. El tiempo acontece en una sucesión de momentos que se repiten hacia el pasado y hacia el futuro de forma semejante. En el relato fílmico surge la manifestación de una sensación que posee dos circunstancias contrapuestas: por un lado, pueden aparecer los sujetos que se sienten vinculados a su destino de forma irremediable al interpretar esta circunstancia como una determinación preestablecida. Por otro lado, otras películas expresan la infinitud de momentos de presente como una ocasión para cambiar su futuro. El sujeto se enfrenta, en este caso, a la trascendencia de la propia esencia de su ser, en la experiencia vital constante de momentos de conflicto a través de situaciones contrarias a sus propios anhelos.

De forma paralela a las circunstancias señaladas, es necesario destacar una concepción del espacio de la narración fílmica que contribuye en ocasiones a la manifestación de las características resaltadas en torno al resto de elementos del relato, mientras que expresa en otras circunstancias rasgos propios de una configuración específicamente posmoderna.

El lugar sobre el que transcurren las acciones y los acontecimientos de los filmes pone de manifiesto una autoconciencia de las posibilidades que le son propias, en lo que constituye finalmente un elemento dinamizador del relato. El conocimiento del espectador contemporáneo y la desaparición de la necesidad de ocultar los mecanismos de la proyección, propician la generación de un espacio que es consciente de sus propias características y permite el establecimiento de una dialéctica más ágil y dúctil.

Al mismo tiempo, este último elemento aludido se convierte en la expresión física de muchas de las principales particularidades señaladas sobre la época constatada. Es necesario hacer referencia en este caso a la ciudad como la dimensión espacial donde confluye el ruido y la vorágine que provoca la confusión en el hombre. Sobre este lugar se concentra la celeridad, el ritmo frenético, el mestizaje y el eclecticismo. Lo urbano supone también la confluencia de los grandes complejos dirigidos al consumo con los centros de ocio donde es posible el desarrollo de la experimentación *hard*, como ocurre con las discotecas y los bares de *strip-tease*.

Frente a la capital y la concentración de la construcción, la naturaleza se configura el entorno destacado como el lugar donde el hombre es capaz de encontrarse a sí mismo y ahondar en la verdadera esencia de su ser.

Como puede comprobarse, no sólo el espacio específico al que se alude sino que también la caracterización física del mismo es capaz de reflejar particularidades propias de la posmodernidad. Se compone así un ámbito en el que se altera la diferenciación tradicional de espacios, en lo que supone finalmente la exposición conjunta de lo interior y lo exterior, en un compuesto que aglutina por igual elementos que proceden de esferas distintas y distantes.

El discurso es también partícipe de las peculiaridades de la posmodernidad a partir de las características que presenta la determinación de la puesta en escena. Se produce en este caso una enajenación de la tradicional división entre géneros cinematográficos, en lo que supone la expresión de una lógica construida sobre la concatenación simultánea de aspectos pertenecientes a las distintas clasificaciones existentes. Se genera así una apertura a la mezcla de formas y estilos de utilización del lenguaje cinematográfico, la creación de un ámbito sobre el que reflexionar entorno a los parámetros que lo conforman, y una revisión y

reactualización de los motivos y del modo de conformar historias para proyectar ante el espectador.

Al mismo tiempo, la puesta en escena pervierte la narratividad tradicional del relato desvirtuando su funcionamiento como elemento al servicio de la transmisión de un mensaje concreto. Con la posmodernidad filmica es posible distinguir la creación de determinados discursos cuyo objetivo central es el del placer sugerido a partir del ritmo de las imágenes y el deleite en el espectáculo que producen.

Por todo lo dicho, es necesario constatar que para relacionar y definir la narrativa cinematográfica en la época referida es preciso aludir tanto a la narración posmoderna como a una narrativa de la posmodernidad que supone un replanteamiento de la situación del hombre y de los valores y circunstancias que le son propios.

En el análisis de las películas *Shrek* y *Shrek 2* se muestran todas estas circunstancias. Por un lado, las películas analizadas presentan peculiaridades propias a la influencia y determinación de un relato de la posmodernidad. Entre otras, destaca el hecho de que exista una continuación sobre la primera película. La segunda obra responde a una impronta económica, y no a una necesidad argumental. *Shrek* es un filme cuyo argumento se cierra en la primera entrega. Forzar una extensión de su trama sólo debilita los hallazgos y la diégesis conseguidos en la primera película.

Otros elementos, como el espacio, contribuyen a la manifestación de estas peculiaridades relacionadas con el capitalismo. Así, determinadas escenas de ambas producciones se configuran a partir de los rasgos propios de lugares conocidos por su estructura optimizada para el rendimiento económico. Es lo que ocurre por ejemplo con el castillo de Farquaad –que simula el ordenamiento y la racionalidad industrial de los parques de atracciones contemporáneos-, con los

restaurantes de comida rápida o las tiendas de moda. La escena se determina ofreciendo rasgos similares a los terrenos referidos.

Es necesario destacar además la fluidez comunicativa que se establece entre el público y los creadores del relato. En todo momento se producen alusiones continuas a otras obras y elementos conocidos de forma previa por el espectador, que a través de la intertextualidad consigue los códigos necesarios para descifrar el mensaje fílmico proyectado. La complicidad en torno a ambas figuras comunicativas propicia la aparición de comicidad en torno a determinadas situaciones, las pautas generales de la historia y los elementos centrales del argumento.

En este mismo sentido interviene la aparición del pastiche, tanto en lo que se refiere a la recreación de situaciones propias de obras fílmicas que pertenecen a géneros de distinta índole como a la mezcla de situaciones y personajes que pertenecen a obras de naturaleza y procedencia variada.

Al mismo tiempo, tanto los personajes como sus actuaciones están influenciados por rasgos propios de la postmodernidad. De este modo, muchos de ellos están relacionados con lo banal y lo fútil, con la frivolidad, lo trivial y lo superfluo.

Estas y otras características recogidas en el capítulo cuatro de esta investigación responden a la interpretación de una narración fílmica de la posmodernidad que se refleja en ambas obras. En cambio, la narración fílmica posmoderna se encuentra sobre todo en la primera entrega. Si se atiende a una interpretación global de la misma, la película supone el replanteamiento y la redefinición de los valores fundamentales representados por los personajes principales, sobre todo en el caso del propio Shrek.

Efectivamente, la proyección supone una reflexión en torno a los cuentos clásicos, las situaciones destacadas en éstos, y el significado de los roles de sus

personajes protagonistas. Frente al abuso de la belleza principalmente como rasgo definitorio de los individuos que deben llevar a cabo las acciones fundamentales, la obra plantea una nueva situación en la que se vuelve a los orígenes de los valores ofrecidos. A partir de éstos, los sujetos se estiman por su valía personal, y no por el aspecto que proyectan.

Shrek es un ogro envuelto en una aventura propia de un héroe, en este caso un caballero medieval. Fiona es una princesa que necesita ser rescatada de las fauces de un malvado dragón que escupe fuego. El protagonista, al margen de su horrible aspecto y de la poca ortodoxia de sus métodos, logra el cometido de su empresa, es decir, es capaz de desempeñar aquellas tareas para las que no se le juzgaría capaz debido a su apariencia. El relato rompe la concepción del público respecto a la historia. Para ello le ha ofrecido un relato previsible, puesto que se construye sobre los mismos parámetros que el público conoce por el cuento clásico, para ofrecer un giro inesperado que altera el rol de los personajes principales y ofrece una relectura global sobre el argumento.

Shrek constituye, por tanto, una reconsideración del cuento clásico que rompe con los excesos y abusos que lo ha llevado a ser interpretado a partir de parámetros erróneos en sus planteamientos.

A partir de del conjunto de reflexiones expuestas se encuentra la solución a la hipótesis con la que surge esta investigación: el análisis de la narración cinematográfica bajo la impronta posmoderna y sus consecuencias en la manifestación filmica y en los elementos que la componen.

Con todo ello, el relato posmoderno ofrece al público la posibilidad de reinterpretar un valor, eliminando las características que han entorpecido su lectura adecuada, para volver a dotarlo de su sentido y planteamiento original. La narración posmoderna supone una oportunidad para el enfrentamiento con las

crisis y los excesos de todo aquello que el hombre ha convertido, en el olvido de su sentido original, en una barrera que limita la propia concepción de sí mismo.

Bibliografía

Adorno, Theodor W.; Eisler, Hanns. *El cine y la música*. Editorial Fundamentos. Madrid, 1981.

Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós. Barcelona, 2000.

Álvarez Monzoncillo, José María (2002): “*La industria cinematográfica en España*”. En Bustamante, Enrique (coordinador): *Comunicación y cultura en la era digital*. Editorial Gedisa. Barcelona, 2002.

Anderson, Perry. *Los orígenes de la posmodernidad*. Anagrama. Barcelona, 2000.

Andrew, Dudley. *Las principales teorías cinematográficas*. Editorial Rialp. Madrid, 1993.

Aparici, Roberto; García Matilla, Agustín; Valdivia Santiago, Manuel. *La imagen*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Madrid, 1992.

Aristóteles. *Poética*. Biblioteca Nueva. Madrid, 2000.

Aumont, Jacques; Marie, Michel. *Análisis del film*. Paidós. Barcelona, 1990.

Aumont, Jacques; et al. *Estética de cine*. Paidós. Barcelona, 1995.

Aumont, Jacques. *La teoría de los teóricos*. Paidós. Barcelona, 2004.

Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Editorial Cátedra. Madrid, 1998.

Ballesteros, Jesús. *Postmodernidad: decadencia o resistencia*. Editorial Tecnos. Madrid, 1997.

Barthes, Roland. *La Torre Eiffel: textos sobre la imagen*. Editorial Paidós. Barcelona, 2001.

Bassat, Luís. *El libro rojo de la publicidad*. Editorial Espasa Calpe. Barcelona, 1999.

Baudrillard, Jean. *Simulations*, N. York, Semiotext(t), 1983.

- Baudrillard, Jean. *Crimen perfecto*. Cairos. Barcelona, 1988.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Anagrama. Barcelona, 1996.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Editorial Rialp. Madrid, 2004.
- Bell, Daniel. *El Advenimiento de la sociedad post-industrial: un intento de prognosis social*. Madrid, Alianza, 2001.
- Benveniste, Emile. *Problemas de lingüística general*. Editorial Siglo XXI. México, 1979.
- Booth, Wayne. *La retórica de la ficción*. Editorial Bosch. Barcelona, 1974.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin. *El arte cinematográfico: una introducción*. Editorial Paidós. Barcelona, 1995.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Editorial Paidós. Barcelona, 1996.
- Bremond, Claude. *La semiología: El mensaje narrativo*. En: Bs. As. Tiempo Contemporáneo. 1970.
- Brooks, Cleanth; Warren, Robert Penn. *Modern Rhetoric*. Harcourt, Brace & World. 1963.
- Burch, Noël. *Praxis de cine, Fundamentos*. Madrid, 1979.
- Bustamante, Enrique y Zallo, Ramón (coordinadores). *Las industrias culturales en España*. Editorial Akal. Madrid, 1988.
- Bustamante, Enrique. *La televisión económica. Financiación, estrategias y mercados*. Gedisa editorial. Barcelona. 1999.
- Bustamante (Coordinador). AAVV. *Comunicación y cultura en la era digital. Industrias, mercados y diversidad en España*. Gedisa Editorial. Barcelona. 2002.
- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. Editorial Cátedra. Madrid, 1999.
- Callinicos, Alex. *Against Postmodernism*. Cambridge, 1989.

- Canet, Fernando. *2002, narración cinematográfica*. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2003.
- Carmona, Ramón. *Cómo se comenta un texto filmico*. Cátedra. Madrid, 1996.
- Casetti, Francesco. *El film y su espectador*. Editorial Cátedra, Signo e Imagen. Madrid, 1989.
- Casetti, Francesco; di Chio, Federico. *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona, 1998.
- Casetti, Francesco. *Teorías del Cine (1945-1990)*. Ediciones Cátedra. Madrid, 1994.
- Catala, Joseph María. *Puesta en Imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*. 2001. Paidós.
- Cebrián Herreros, Mariano. *La radio en la convergencia multimedia*. Editorial Gedisa. Barcelona, 2001.
- Chaney, David. *Fictions of collective life*. Londres, Routledge, 1993.
- Chatman, Seymour. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Alfaguara. Madrid, 1990.
- Chion, Michel. *La audivisión, introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1993.
- Connor, Steven. *Cultura postmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Ediciones Akal. Madrid, 1996.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Editorial Paidós. Barcelona, 2002.
- De Onís, Francisco. *Antología de la poesía española e hispanoamericana (1882-1932)*. Madrid, 1934.
- Del Amo, Antonio. *Estética del montaje*. Editorial Palafrugell. Madrid, 1972.

Del Río, Pablo. *Lo que vale cada color*, en Estafeta de la publicidad, nº 3, Madrid, 1973.

Deleuze, Gilles. *Nietzsche y la filosofía*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1986.

Diccionario de la real Academia Española de la Lengua. Edición vigésimo segunda. Editorial Espasa Calpe. Madrid, 2001.

Diccionario de las ciencias del lenguaje. Editorial Siglo XXI. 1974.

Eco, Umberto. *Entre mentira e ironía*. Lumen. Barcelona, 2000.

Eisentein, Sergei. *Teoría y técnica cinematográfica*. Rialp. Madrid, 1996.

Erlich, Víctor. *El formalismo Ruso*. Barcelona, Seix Barral, 1975.

Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Papeles de comunicación 22. Barcelona, 1999.

Fiedler, Leslie. *Amor y muerte en la novela norteamericana*. 1960.

Fink, Eugen. *La filosofía de Nietzsche*. Alianza Universidad. Madrid, 2000.

Foster, E. M. *Aspects of the novel*. Harmondsworth. 1962.

Foster, Hal (coordinador). *La posmodernidad*. Editorial Kairós. Barcelona, 2002.

Franquet, Rosa (2002): “*La radio en el umbral de la era digital: concentración versus diversificación*”. En Bustamante, Enrique (coordinador): *Comunicación y cultura en la era digital*. Editorial Gedisa. Barcelona, 2002.

Friedman, Norman. *Point-of-View in Fiction: The Development of a Critical Concept*. 1955. En *The Theory of the Novel*, ed. P. Stevick. New York: Free Press, 1972.

García-Noblejas, Juan José. *Poética del texto audiovisual. Introducción al discurso narrativo de la imagen*. EUNSA. Pamplona, 1982.

García Jiménez, Jesús. *Narrativa audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid, 2003.

- Gaudreault, André; Jost, François. *El relato cinematográfico*. Paidós. Barcelona, 1995.
- Genette, Gérard. *Figures III*. Editorial Lumen. Barcelona, 1989.
- Genette, Gérard. *Nuevo discurso del relato*. Cátedra. Madrid, 1998.
- Gértrudix Barrio, Manuel. *Música y narración en los medios audiovisuales*. Ediciones del Laberinto, Madrid, 2003.
- Gombrich, E. H. *Arte e ilusión*. Gustavo Gili. Barcelona, 1982.
- Gómez Alonso, Rafael. *Análisis de la imagen. Estética Audiovisual*. Ediciones del Laberinto. Madrid, 2001.
- González Alcantud, José Antonio. *Políticas de sentido*. Editorial Anthropos. Barcelona, 2000.
- González Requena, Jesús. *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Editorial Cátedra. Madrid, 1999.
- Greimas, A. J. *Semántica Estructural*. Editorial Gredos. Madrid, 1976.
- Gubern, Román. *Historia del cine*. Editorial Lumen. Barcelona, 2000.
- Guerin, Marie Anne. *El relato cinematográfico: sin relato no hay cine*. Editorial Paidós. Barcelona, 2004.
- Guiddens, Anthony. *Consecuencias de la modernidad*. Alianza Editorial. Madrid, 1999.
- Gullón, Germán. *El narrador en la novela del siglo XIX*. Editorial Taurus. Madrid, 1976.
- Hernández Les, Juan A. “*Concepción de la historia dentro del relato*”. Géneros audiovisuales. En Benito, Ángel. *Diccionario de las ciencias y técnicas de la comunicación*. Ediciones Paulinas. Madrid, 1991.
- Hueso Montón, Angel Luis. *Los géneros cinematográficos*. Burgos, 1983.

- Hutcheon, Linda. *The politics of postmodernism*. Routledge. Londres, 1998.
- Jameson, Fredric. *Teoría de la Postmodernidad*. Editorial Trotta. Valladolid, 1998.
- Jameson, Fredric. *El giro cultural*. Editorial Manantial. Buenos Aires, 1999.
- Jakobson, Roman. *Ensayos de Lingüística General*. Editorial Seix Barral. Barcelona, 1975.
- Jencks, Charles. *Lenguaje de la arquitectura postmoderna*. Editorial Gustavo Gili. 1986.
- Jost, François, <<*L'oreille interne. Propositions pour una analyse du point de vue sonore*>>, en *Iris*, volumen 3, n. 1, La parole au cinéma, 1983.
- Kristeva, Julia. *Semiótica 1 y 2*. Editorial Fundamentos. Madrid, 1978.
- Lack, Russell. *La música en el cine*. Editorial Cátedra. Madrid, 1999.
- Liddell, Robert. *A treatise on the Novel*. Londres, 1947.
- Lintvelt, Jaap. *Essai de typologie narrative: Le "point de vue"*. Éditions du Senil. París, 1981.
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*. Editorial Anagrama. Barcelona. 2003.
- López, Julio. *La música de la posmodernidad. Ensayo de hermenéutica cultural*. Editorial Anthropos. Barcelona, 1988.
- Lubbock, Percy. *The craft of fiction*. Visto en Castagnino, Raul. *El análisis literario*. Editorial Nova. Buenos Aires, 1969.
- Liotard, Jean-François. *La condición postmoderna*. Editorial Cátedra. Madrid, 1998.
- Liotard, Jean-François. *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Editorial Gedisa. Barcelona, 2003.

Mattelart, Armand. *Historia de la sociedad de la información*. Editorial Paidós. Barcelona, 2002.

Metz, C. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Piados. Bsrcelona, 2002.

Mills, Wright. *La imaginación sociológica*. Fondo de cultura económica. México. 1993.

Mitry, Jean. *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI. Madrid, Volumen I. 2002.

Moreno, Isidro. *Narrativa audiovisual publicitaria*. Editorial Paidós. Barcelona, 2003.

Morley, David; Walkerdine, Valerie (coordinadores). *Estudios culturales y comunicación*. Editorial Paidós. Barcelona, 1998.

Morris, Charles. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Planeta-Agostini. Barcelona, 1994.

Nieto, José. *La música para la imagen: la influencia secreta*. Iberautor Promociones Culturales. Madrid, 2003.

Nietzsche, Friederick. *La Genealogía de la moral*. Editorial Alianza. Madrid, 1997.

Nietzsche, Friederick. *La gaya ciencia*. Editorial Alba. Madrid, 1998.

Nietzsche, Friederick. *Aurora. Pensamientos sobre los prejuicios morales*. Biblioteca Nueva. Madrid, 1999.

Nietzsche, Friederick. *Así habló Zaratrusta*. Editorial Altaya. Barcelona, 2000.

Nietzsche, Friederick. *El crepúsculo de los ídolos*. Editorial Alianza. Madrid, 2001.

Nietzsche, Friederick. *Humano, demasiado humano*. Editorial Edad. Madrid, 2001.

Norman Friedman, *FOME and Meaning in Fiction*, Athens. The University of Georgia Press, 1975.

Peña Timón, Vicente. *Narración audiovisual*. Ediciones del Laberinto. Madrid, 2001.

Pérez Carreño, Francisca. *Los placeres del parecido. Icono y representación*. Editorial Visor. Madrid, 1988.

Pierce, C. S. *Obra lógico – semiótica*. Taurus. Madrid, 1987.

Platón. *La república*. Editorial Alianza. Madrid, 1992.

Polanyi, Karl. *The Great Transformation*. Rhinehart. New York. 1944

Pouillon, Jean. *Tiempo y novela*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1970.

Prada Martín, Juan. *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2001.

Prince, Gerald. *Notes Toward a Categorization of Fictional "Narratees"*. Genre, 4, 1971.

Prosper Ribes, J. *El punto de vista en la narrativa cinematográfica*. Fundación Universitaria San Pablo CEU. Valencia, 1991.

Pudovkin, Vsevolod. *Lecciones de cinematografía*. Editorial Rialp. Madrid, 1960.

Ritzer, George. *El encanto de un mundo desencantado. Revolución en los medios de consumo*. Editorial Ariel. Barcelona, 2000.

Ródenas Pallarés, José María. *La comunicación cinematográfica*. Departamento de publicaciones de la Diputación de Badajoz. Badajoz, 2000.

Rodríguez, Miguel Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós Papeles de Comunicación. Barcelona, 1998.

Rodríguez, Raúl; Mora, Kiko. *Frankenstein y el cirujano plástico. Una guía multimedia de semiótica de la publicidad*. Publicaciones Universidad de Alicante. Alicante, 2002.

- Romaguera i Ramió, Joaquim. *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*. Ediciones De La Torre. Madrid, 1991.
- Sánchez-Escaloñilla, Antonio. *Guión de aventura y forja del héroe*. Editorial Ariel. Barcelona, 2002.
- Sánchez Meca, Diego. *En torno al superhombre*. Universidad de Murcia, secretariado de publicaciones. Barcelona, 1989.
- Sánchez Noriega, J. Luis. *Historia del cine*. Alianza Editorial. Madrid, 2002.
- Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general*, Alianza Editorial. Madrid, 1983.
- Schmidt Noguera, Margarita. *Análisis de la realización cinematográfica*. Editorial Síntesis. Madrid, 1997.
- Schumacher, Fritz. *Guía para los perplejos*. Trad. De Guillermo Saiz-Calleja, Debate, Madrid, 1981.
- Seeger, Linda. *Cómo convertir un buen guión en un guión magnífico*. Editorial Paidós. Barcelona, 1991.
- Souriau, Étienne. *Le deux cent mille situations dramatiques*. Flammarion. Paris, 1950.
- Stam, Robert; Burgoyne, Robert; Flitterman-Lewis, Sandy. (1999): Nuevos conceptos de la teoría del cine. Paidós. Barcelona
- Tarkovski, Andrei. *Esculpir en el tiempo*. Editorial Rialp. Madrid 2002.
- Tasker, Yvonne (1998). "Aproximación al nuevo Hollywood". En Curran, James;
- Taylor, Victor; Winquist, Charles (coordinadores). *Enciclopedia del posmodernismo*. Editorial Síntesis. Madrid, 2001.
- Todorov, Tzvetan (1981), Todorov (et al.), *Qu'est-ce que le structuralisme?*, Paria, Éditions du Senil, 1968.
- Todorov, Tzvetan. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, Siglo XXI. México, 1997.

Tolkien, John Ronald. *El Señor de los anillos*. Ediciones Minotauro. Barcelona, 2002.

Torán, L. E. *El espacio en la imagen*. Editorial Mitre. Barcelona, 1992.

Toynbee, Arnold J. *A Study of History. Abridgment of Volumes I-IV by D.C. Somerwell*. Oxford University Press. New York-Oxford: 1987.

Valls Gorina, Ramón; Padrol, Joan. *Música y Cine*. Editorial Ultramar. Barcelona, 1990.

Vattimo, Gianni. *La sociedad transparente*. Editorial Paidós. Barcelona, 1998.

Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión*. Editorial Paidós. Barcelona, 1996.

Verdú, Vicente. *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Editorial Anagrama. Barcelona, 2003.

Von Gunden, Kenneth: *Five Postmodern Auteurs: Coppola, Lucas, DePalma, Spielberg, and Scorsese*. McFarland & Company Publishers. 1991.

Vila, Santiago. *La escenografía en el cine y la arquitectura*. Editorial Cátedra. Madrid, 1997.

Villafañe, Justo. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide. Madrid, 1996.

Weber, Max. *Economía y sociedad*, V 1. Fondo de Cultura Económica, México, 1977.

Zunzunegui, Santos. *Pensar la imagen*. Ediciones Cátedra. Madrid, 1998.

Otras fuentes

www.mcu.es

www.quadernsdigital.net

www.festival-cannes.fr

www.prnewswire.co.uk

www.imdb.com

www.diariolatino.com

<http://es.movies.yahoo.com>

<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag11.html>

Filmografía

2046. *2046*. Wong Kar-Wai, 2004.

21 gramos. *21 grams*. Alejandro González Iñárritu, 2003.

8 millas. *8 mile*. Curtis Hanson, 2002.

Abierto hasta el amanecer. *From dusk till dawn*. Robert Rodríguez, 1996.

Abre los ojos. *Abre los ojos*. Alejandro Amenábar, 1997.

Acorralado. *First blood*. Ted Kotcheff, 1982.

Airbag. *Airbag*. Juanma Bajo Ulloa, 1997.

Allan Quatermain en la ciudad perdida del oro. *Allan Quatermain and the lost city of gold*. Gary Nelson, 1986.

American Beauty. *American Beauty*. Sam Mendes, 1999.

American Grafittie. *American Grafittie*. George Lucas, 1973.

American History X. *American History X*. Tony Kaye, 1998.

American Psycho. *American Psycho*. Mary Harron, 2000.

Apocalypse now. *Apocalypse now*. Francis Ford Coppola, 1979.

Aquellos maravillosos años. *The wonders years*. Varios autores, 1988.

Arma letal. *Letal weapon*. Richard Donner, 1987.

Asesinos Natos. *Natural born killers*. Oliver Stone, 1994.

Atrapado en el tiempo. *Groundhog day*. Harold Ramis, 1993.

Atrapado por su pasado. *Carlito's way*. Brian De Palma, 1993.

- Bailar en la oscuridad. *Dancing in the dark*. Lars von Trier, 2000.
- Blade runner. *Blade runner*. Ridley Scott, 1982.
- Camino a la perdición. *Road to perdition*. Sam Mendes, 2002.
- Casablanca. *Casablanca*. Michael Curtiz, 1942.
- Centauros del desierto. *The searchers*. John Ford, 1956.
- Ciudad de Dios. *Cidade de Deus*. Fernando Meirelles; Katia Lund, 2002.
- Contraté a un asesino a sueldo. *I hired a contract killer*. Aki Kaurismäki, 1990.
- Corazonada. *One from the heart*. Francis Ford Coppola, 1982.
- Cotton club. *Cotton club*. Francis Ford Coppola, 1984.
- Crueldad intolerable. *Intolerable cruelty*. Joel Coen, 2003.
- Deseando amar. *In the mood for love*. Wong Kar-wai, 2000.
- Destino de caballero. *A knight's tale*. Brian Helgeland, 2001.
- Dogville. *Dogville*. Lars von Trier, 2003.
- Drácula. *Bram Soker's dracula*. Francis Ford Coppola, 1992.
- E.T. El extraterrestre. *E.T. The exraterrestrial*. Steven Spielberg, 1982.
- Ejecución inminente. *True Crimen*. Clint Eastwood, 1998.
- El aviador. *The aviator*. Martin Scorsese, 2004.
- El club de la lucha. *Figh club*. David Fincher, 1999.
- El contrato del dibujante. *The Draughtsman's Contract*. Peter Greenaway, 1982.
- El dilema. *Quiz show*. Robert Redford, 1994.

- El ejército de las tinieblas. *Army of darkness*. Sam Raimi, 1992.
- El espantatiburones. *Shark tale*. Vicky Jonson; Bibo Bergeron; Rob Letterman, 2004.
- El gran salto. *The hudsucker proxy*. Joel Coen, 1994.
- El guerrero nº 13. *The 13th warrior*. John McTiernan, 1999.
- El indomable Will Hunting. *Good Hill Hunting*. Gus Van Sant, 1997.
- El juego de Hollywood. *The player*. Robert Altman, 1991.
- El método. *El método*. Marcelo Piñeyro, 2005.
- El padrino. *The godfather*. Francis Ford Coppola, 1972.
- El padrino II. *The godfather part two*. Francis Ford Coppola, 1974.
- El padrino III. *The godfather part three*. Francis Ford Coppola, 1990.
- El precio del poder. *Scarface*. Brian de Palma, 1983.
- El regreso de la momia. *The mummy returns*. Stephen Sommers, 2001.
- El retorno del jedi. *Return of the jedi*. Richard Marquand, 1983.
- El retrato de Dorian Grey. *The Picture of Dorian Gray*. Albert Lewin, 1945.
- El rey Arturo. *King Arthur*. Antoine Fuqua, 2004.
- El señor de los anillos: El retorno del rey. *The lord f the ring: the return of the king*. Peter Jackson, 2003.
- El señor de los anillos: La comunidad del anillo. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Peter Jackson, 2001.

El señor de los anillos: Las dos torres. *The lord of the ring: the two towers*. Peter Jackson, 2002.

El sexto sentido. *The sixth sense*. M. Night Shyamalan, 1999.

El show de Truman. *The Truman show*. Peter Weir, 1998.

El tercer hombre. *The third man*. Carol Reed, 1949.

El último gran héroe. *Last action hero*. John McTiernan, 1993.

El último samurai. *The last samurai*. Edgard Zwick, 2003.

En busca de mi destino. *Easy rider*. Dennis Hopper, 1969.

En busca del arca perdida. *Raiders of the lost ark*. Steven Spielberg, 1981.

Entre tinieblas. *Entre tinieblas*. Pedro Almodóvar, 1983.

Episodio I. La amenaza fantasma. *Star wars: episode I. The phantom menace*. George Lucas, 1998.

Erin Brockovich. *Erin Brockovich*. Steven Soderbergh, 2000.

Fargo. *Fargo*. Joel Coen, 1996.

Flash Gordon (serie). *Flash Gordon*. Wallace Worsley Jr.; Joseph Zigman, 1954.

Forrest Gump. *Forrest Gump*. Robert Zemeckis, 1994.

Four rooms. *Four rooms*. Allison Anders; Alexandre Rockwell; Robert Rodríguez; Quentin Tarantino, 1995.

Fuego en el cuerpo. *Body heat*. Lawrence Kasdan, 1981.

Harry el sucio. *Dirty Harry*. Don Siegel, 1971.

Hellboy. *Hellboy*. Guillermo Del Toro, 2004.

Hormigaz. *Antz*. Eric Darnell; Tim Johnson, 1998.

Indiana Jones y el templo maldito. *Indiana Jones and The temple of doom*. Steven Spielberg, 1984.

Indiana Jones y la última cruzada. *Indiana Jones and the last crusade*. Steven Spielberg. 1989.

Jackie Brown. *Jackie Brown*. Quentin Tarantino, 1997.

Jardines de piedra. *Gardens of stone*. Francis Ford Coppola, 1987.

Kill Bill vol.1. *Kill Bill vol.1*. Quentin Tarantino, 2003.

Kill Bill vol.2. *Kill Bill vol.2*. Quentin Tarantino, 2004.

La chica de la fábrica de cerillas. *Tulitikutehtaan tyttö*. Aki Kaurismäki, 1990.

La conversación. *The conversation*. Francis Ford Coppola, 1974.

La cortina de humo. *Wag the dog*. Barry Levinson, 1997.

La gran aventura de Mortadelo y filemón. *La gran aventura de Mortadelo y filemón*. Javier Fesser, 2002.

La guerra de las galaxias. *Star wars*. George Lucas, 1977.

La guerra de las galaxias: Episodio V. El imperio contrataca. *Star wars: Episode V. The empire strikes back*. Irvin Kershner, 1980.

La guerra de las galaxias: Episodio VI. El retorno del jedi. *Star wars: Episode VI. Return of the Jedi*. Richard Marquand, 1983.

La guerra de las galaxias: Episodio I. La amenaza fantasma. *Star wars: Episode I. The phantom menace*. George Lucas, 1999.

La guerra de las galaxias: Episodio II. El ataque de los clones. *Star Wars: Episode II. Attack of the clones*. George Lucas, 2002.

La guerra de las galaxias: Episodio III. La venganza de los Sith. *Star wars: Episode III. The revenge of the Sith*. George Lucas, 2004.

La intérprete. *The interpreter*. Sydey Pollack, 2004.

La isla del doctor Moreau. *Island of Dr. Moreau*. John Frankenheimer, 1996.

La ley de la calle. *Rumble fish*. Francis Ford Coppola, 1983.

La ley del deseo. *La ley del deseo*. Pedro Almodóvar, 1987.

La liga de los hombres extraordinarios. *The league of extraordinary gentlemen*. Stephen Norrington, 2003.

La loca historia de las galaxias. *Spaceballs*. Mel Brooks, 1987.

La momia. *The mummy*. Stephen Sommersm, 1999.

La naranja mecánica. *A clockwork orange*. Stanley Kubrick, 1971.

La señal. *The ring*. Gore Verinski, 2002.

Laberinto de pasiones. *Laberinto de pasiones*. Pedro Almodóvar, 1982.

Las aventuras de Ford Fairlane. *The adventures of Ford Fairlane*. Renny Harlin, 1990.

Las crónicas de Riddick. *The chronicles of Riddick*. David Twohy, 2004.

Llegada de un tren a Perrache. *Arrivée d'un train à Perrache*. Auguste Lumière; Louis Lumière, 1895.

Loca evasión. *The sugarland express*. Steven Spielberg, 1974.

Los increíbles. *The incredibles*. Brad Bird, 2004.

Los violentos años 20. *The roaring twenties*. Raoul Walsh, 1939.

Mad city. *Mad city*. Costa-Gravas, 1997.

Martin (hache). *Martin (hache)*. Adolfo Aristarain, 1997.

Matador. *Matador*. Pedro Almodóvar, 1986.

Matrix. *The matrix*. Andy Wachowski; Larry Wachowski, 1998.

Matrix reloaded. *The matrix reloaded*. Andy Wachowski; Larry Wachowski, 2003.

Matrix revolutions. *The matrix revolutions*. Andy Wachowski; Larry Wachowski, 2003.

Million dollar baby. *Million dollar baby*. Clint Eastwood, 2005.

Moulin rouge. *Moulin rouge*. Baz Luhrmann, 2001.

Mujeres al borde de un ataque de nervios. *Mujeres al borde de un ataque de nervios*. Pedro Almodóvar, 1988.

Mystic River. *Mystic River*. Clint Eastwood, 2003.

No sois vos, soy yo. *No sois vos, soy yo*. Juan Taratuto, 2004.

¡Oh brother! *Oh brother!* Joel Coen, 2000.

- Pactar con el diablo. *The Devil's Advocate*. Taylor Hackford, 1997.
- Parque Jurásico. *Jurassic Park*. Steven Spielberg, 1993.
- Payback. *Payback*. Brian Hedeland, 1999.
- Peggy Sue se casó. *Peggy Sue got married*. Francis Ford Coppola, 1986.
- Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón. *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón*. Pedro Almodóvar, 1980.
- Poder absoluto. *Absolute power*. Clint Eastwood, 1996.
- Posesión infernal. *Evil dead*. Sam Raimi, 1981.
- Primary Colors. *Primary Colors*. Mike Nichols, 1998.
- Psicosis. *Psycho*. Alfred Hitchcock. 1960.
- Psycho (psicosis). *Psycho*. Gus Van Sant, 1998.
- Pulp fiction. *Pulp fiction*. Quentin Tarantino, 1994.
- ¿Qué he hecho yo para merecer esto? *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* Pedro Almodóvar, 1984.
- Rebeldes. *The outsiders*. Francis Ford Coppola, 1983.
- Regreso al futuro. *Back to the future*. Robert Zemeckis, 1985.
- Réquiem por un sueño. *Requiem for a dream*. Darren Aronofsky, 2000.
- Rescate en LA. 2013: *Escape from LA*. John Carpenter, 1996.
- Rocky. *Rocky*. John G. Avildsen, 1976.
- Rompiendo las olas. *Breaking the waves*. Lars von Trier, 1996.

- Scarface, el terror del hampa. *Scarface*. Howard Haws; Richard Rosson, 1932.
- Scary movie. *Scary movie*. Keenen Ivory Wayans, 2000.
- Scary movie 2. *Scary movie 2*. Keenen Ivory Wayans, 2001.
- Scary movie 3. *Scary movie 3*. David Zucker, 2003.
- Scream. *Scream*. Wes Craven, 1996.
- Señales. *Signs*. M. Night Shyamalan, 2002.
- Sexo, mentiras y cintas de vídeo. *Sex, lies and videotapes*. Steven Soderbergh, 1989.
- Show girls. *Show girls*. Meilan Lam, 1999.
- Shrek. *Shrek*. Andrew Adamson; Vicky Jenson, 2001.
- Shrek 2. *Shrek 2*. Andrew Adamson; Kelly Asbury, 2004.
- Simone. *Simone*. Andrew Niccol, 2002.
- Snatch: cerdos y diamantes. *Snatch*. Guy Ritchie, 2000.
- Spider-man. *Spider-man*. Sam Raimi, 2002.
- Spider-man 2. *Spider-man 2*. Sam Raimi, 2004.
- Striptease. *Striptease*. Andrew Bergman, 1996.
- Sueños de un seductor. *Play it again, Sam*. Woody Allen, 1972.
- Taxi driver. *Taxi driver*. Martin Scorsese, 1976.
- Terciopelo azul. *Blue velvet*. David Lynch, 1986.
- Terminator 2: el juicio final. *Terminator 2: judgment day*. James Cameron, 1991.

The Ladykillers. *The ladykillers*. Ethan Coen; Joel Coen, 2004.

¡Top secret! *Top secret!* Jim Abrahams, 1984.

Training day (día de entrenamiento). *Training day*. Antoine Fuqua, 2001.

Trainspotting. *Trainspotting*. Danny Boyle, 1996.

Tucker. *Tucker: The man and his dream*. Francis Ford Coppola, 1988.

Un día de furia. *Falling down*. Joel Schumacher, 1992.

Una navidad con Mickey. *Mickey's Christmas Carol*. Burny Mattinson, 1983.

Una terapia peligrosa. *Analyze this*. Harold Ramis, 1999.

Uno de los nuestros. *Goodfellas*. Martin Scorsese, 1990.

Van Helsing. *Van Helsing*. Stephen Sommers, 2004.

Vanilla sky. *Vanilla sky*. Gus van Sant, 1998.

Vidiodrome. *Vidiodrome*. David Cronenberg, 1983.