

Estética, Sociedad y Cine

Re-Interpretando el Séptimo Arte

Carlos Fernando Alvarado Duque
Editor



UNIVERSIDAD DE
MANIZALES

Estética, Sociedad y Cine

Re-Interpretando el Séptimo Arte

Estética, Sociedad y Cine

Re-Interpretando el Séptimo Arte

Carlos Fernando Alvarado Duque
Editor

Wilson Escobar Ramírez
Misael Peralta Rodríguez
Adriana Villegas Botero
Rigoberto Gil Montoya
Juan David Martínez Zuluaga
Carlos Fernando Alvarado Duque



Escuela de Comunicación Social y Periodismo
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Universidad de Manizales



UNIVERSIDAD DE MANIZALES

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Programa de Comunicación Social y Periodismo

Duván Emilio Ramírez Ospina
Rector

Yamilhet Andrade Arango
Vicerrectora

Diego Enrique Ocampo Loaiza
Decano

Richard Millán Torres
Director de Programa

Estética, Sociedad y Cine
Re-Interpretando el Séptimo Arte
© Carlos Fernando Alvarado Duque
ISBN: 978-958-5468-27-6

Diseño y diagramación
Gonzalo Gallego González

Fondo Editorial
Universidad de Manizales
Marzo de 2021

Los textos pueden reproducirse siempre y cuando se cite la fuente.
(Ley 23 de 1982. Art. 31: Derechos de autor).

Alvarado Duque, Carlos Fernando

Estética, sociedad y cine : re-interpretando el séptimo arte / Carlos Fernando Alvarado Duque, ed. -- Manizales: Fondo Editorial Universidad de Manizales, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, 2020.

184 páginas. – (Escuela de Comunicación Social y Periodismo. Colección de libros Escribanía)

ISBN: 978-958-5468-27-6

1. Cinematografía. 2. Cine – Aspectos sociales y culturales. 3. Crítica cinematográfica.
4. Arte en el cine. I. Título. II. Alvarado D., Carlos F., ed.

Dewey 791.43 cdd 21
Norma de descripción bibliográfica, RDA
Descriptores recuperados LEMB
Universidad de Manizales. Biblioteca

Contenido

Presentación	9
Cine, arte e industria cultural. Una falsa historia de amor	13
Carlos Fernando Alvarado Duque	
Introducción	14
Metodología	16
La villanía de la industria cultural. El desamparo del Arte	17
¿Arte marxista? El germen social al interior de Hollywood.	27
En los confines de Hollywood. Ni arte ni industria.	35
Las potencias de la industria. La máquina creadora	41
A manera de conclusión	50
Referencias	51
Filmografía	51
Teatralidades cinematográficas. Estudios de caso en el teatro Colombiano y Latinoamericano del siglo XXI.	53
Wilson Escobar Ramírez y Carlos Fernando Alvarado Duque	
Introducción	54
Zona de contaminación recíproca	55
<i>Tensiones en el tiempo</i>	55
<i>Hacia una escena performática</i>	59
Metodología de análisis.	64
Estudios de caso	65
<i>Un poco de todo al mismo tiempo y Feique-em algum lugar, porém aqui.</i>	
<i>Compañía de danza contemporánea Verde (Brasil)</i>	65
<i>'Los santos inocentes'. Compañía Mapa Teatro</i>	67
<i>A manteles. Teatro La Candelaria</i>	71
Inmediación tecnológica y personajes fractal.	73
A modo de conclusión	75
Referencias	76
Filmografía	77
Montajes escénicos	77
Cine y redes sociales: la transformación de la mirada en la pantalla. . .	79
Misael Peralta Rodríguez	
Introducción	80
Metodología	84

A modo de conceptualización	85
<i>Cine y redes Sociales</i>	85
<i>La condición etno/biográfica del cine.</i>	88
A manera de análisis hermenéutico:	
cuatro casos donde la pantalla resuena	93
<i>Primer caso: la creación de Facebook o la pantalla hecha consumo social</i> . .	93
<i>Segundo caso: la condena de estar en línea</i>	95
<i>Tercer caso: la proyección de una infancia endeble</i>	96
<i>Cuarto caso: una pantalla para explorar lo culto</i>	98
A manera de conclusión	99
Referencias	101
Filmografía	102

**Tres aproximaciones a *Madre*,
la primera película rodada en Manizales** 105

Adriana Villegas Botero y Rigoberto Gil Montoya	
Introducción	106
Metodología	108
A manera de análisis	109
<i>Madre: la obra literaria</i>	109
<i>Madre: La película</i>	115
<i>Madre: el conflicto con La Patria.</i>	120
Consideraciones finales	129
Referencias	130
Filmografía	132

Grandes poderes que conllevan grandes epopeyas.

**Una exploración al Cine de Superhéroes
a lo largo de los últimos 20 años** 133

Juan David Martínez Zuluaga	
Introducción	134
Metodología	135
Preliminares	136
<i>El camino de DC.</i>	136
<i>Esquema. La gestación y la primera gran prueba.</i>	140
<i>¡Avengers... Assemble! Las películas grupales.</i>	143
<i>Evolución del esquema.</i>	144
Trayectos	145
<i>Enmascarados. Vida privada del héroe vs. Vida (esfera) pública del héroe.</i> 145	
<i>Héroe vs. Héroe</i>	149

<i>Cuando perder es ganar... Inusitadamente</i>	152
Interludio	158
<i>La comedia como mecanismo para acercar a los ídolos</i>	158
<i>Vida Vs. Muerte</i>	161
<i>El peso de la Ética. Atlas sosteniendo la moral sobre sus hombros</i>	164
<i>Otras torceduras</i>	167
<i>El futuro</i>	170
Conclusión. El porqué del gran amor de los superhéroes	172
Referencias	175
Filmografía	175

A manera de conclusión. Intercambios socio-cinemáticos181
Carlos Fernando Alvarado Duque





Presentación

A finales del 2018 recibimos una grata visita en la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. El director argentino, Carlos Sorín, estuvo con nosotros un par de días en los cuales nos presentó, antes del estreno oficial, su película: *Joel* (2018) y nos regaló una agradable charla sobre el proceso de construcción del filme que desembocó en una tertulia sobre el grueso de su carrera y el cine en general. Entre los asistentes estábamos varios profesores de la Escuela y algunos egresados. Todos compartíamos el amor por el cine, lo cual explicaba porque asistimos a la cita con el director gaucho. Este encuentro, tan fortuito como afortunado, fue el lugar de arranque de un proyecto dedicado a auscultar el mundo del cine, el cual desembocó en dos libros. El que usted lector tiene en manos: *Estética, Sociedad y Cine. Re-Interpretando el Séptimo Arte y Mecánicas del Séptimo Arte. Una lectura colectiva a los resortes del cine*. Ambas obras son hermanas en términos de orígenes, ambas recogen un trabajo mancomunado entre sus diferentes autores.

Cada uno de los firmantes de ambos libros, desde diferentes lugares, ha tejido una relación propia con el universo de las imágenes en movimiento que, a la vez, se funde con nuestros quehaceres profesionales, sea como realizadores audiovisuales, críticos de cine, profesores de cinematografía, escritores en diversos formatos narrativos y otros campos afines. No obstante, y es algo para remarcar, la relación de cada uno con la gran pantalla va más allá de cualquier obligación laboral. No hay duda de que tenemos un vínculo sanguíneo con las imágenes que, con seguridad, en cada una de nuestras biografías se remonta a la infancia. Somos amantes del cine, me gustaría decir, por encima de cualquier otra etiqueta.

Sorín nos permitió, sin que ese fuera el propósito, soñar con un proyecto colectivo que desembocó en dos obras. Debo confesar que lo que más disfrute de ese encuentro, sin demeritar el placer de escuchar al director argentino, fue ver reunido a un grupo de amigos cuyo amor al séptimo arte tenía como nota común la Escuela de Comunicación de la Universidad de Manizales. Cada uno de nosotros es o ha sido miembro del claustro; la mayoría hemos sido o somos profesores, otros tantos somos egresados de la Escuela. Por tal razón no pude evitar, tras terminar la charla con Sorín, acercarme a cada uno de ellos para invitarlos a emprender este viaje por el universo cinematográfico. Por supuesto, todos aceptaron gustosos. Luego de ello trazamos dos rutas. Una primera interesada en desembocar en un libro



resultado de investigación alrededor de dos grandes ejes temáticos: estética y sociedad. Una segunda que tenía como norte el trabajo de corte ensayístico que revisara algunas de las tendencias del cine contemporáneo.

Ambos libros se gestaron en el marco de la *Colección de Libros Escribanía*, sello editorial de la Escuela que opera desde el año 2010. La novedad de ambas obras, como hemos sugerido, radica en ser los dos primeros libros colectivos de la Escuela, cuyos autores están vinculados de diferentes modos a nuestro claustro. Al momento de escribir estas líneas ya se encuentra en marcha un tercer libro colegiado, de naturaleza investigativa, que orbitará sobre la relación entre comunicación, infancia y juventud. Soñamos que este esfuerzo mancomunado que, de algún modo, replica la bella idea de *inteligencia colectiva* de Pierre Levy, se mantenga en el tiempo con el apoyo del sello Escribanía.

La presente obra responde a un proceso investigativo gestado por los autores a partir de un proyecto de gran envergadura que supuso pensar las tensiones entre diversas formas estéticas y usos en sociedad del séptimo arte. Dicho proyecto hace parte de una de las líneas del Grupo de Investigaciones de la Comunicación, adscrito a la Escuela, titulada: Estudios sobre Cine. La razón, quizás clara, era contribuir a los esfuerzos de la línea por poner en común los denominadas trabajos intra-fílmicos (dedicados a estudiar la naturaleza de las películas) y extra-fílmicos (interesados en comprender cómo el cine se conecta con los espacios sociales). La obra se presenta en cinco capítulos para tratar de dar respuesta a interrogantes concretos que permitían, sin agotar el proyecto, revisar algunas de sus aristas. Bajo el mismo nombre del libro, el proyecto fue inscrito en la Dirección de Investigaciones y Postgrados de la Universidad.

El primer capítulo titulado: *Cine, arte e industria cultural. Una falsa historia de amor*, diagnostica la naturaleza artística del cine de cara a la industria cultural que oficia como dominante de las sociedades mediáticas. Puede decirse que se pone en evidencia, a partir del estudio de cuatro filmes que revelan el proceso mismo de factura del séptimo arte, cómo el arte no puede dar la espalda a su dimensión material, que cualquier fuerza espiritual radica en su capacidad de operar como un hijo de la revolución industrial. El segundo capítulo denominado: *Teatralidades cinematográficas. Estudios de caso en el teatro Latinoamericano del siglo XXI* revela los intercambios entre el cine y el teatro, no solo en términos históricos, sino de cara a lo que las tablas han aprendido de las técnicas cinemáticas modificando su propia naturaleza estética. Para ello realiza un estudio de caso que se concentra en dos montajes escénicos contemporáneos, uno brasilero y otro colombiano, ambos operando sobre la base de la tecno-escena. En el tercer capítulo,



Cine y redes sociales: la transformación de la mirada en la pantalla, se explora la modificación de la mirada, que el cine ha modelado desde su inicio, a partir de la ecología de las multi-pantallas (ordenadores, teléfonos móviles) los modos de interactuar con las imágenes. Sin duda, todo ello, tiene un desarrollo clave en el universo de las redes sociales, por lo cual se analizan un conjunto de filmes que revelan el vínculo entre cine y nuevas pantallas. El cuarto capítulo, *Tres aproximaciones a Madre, la primera película rodada en Manizales*, supone los resultados de trabajo que analiza, desde tres perspectivas diferentes, la película *Madre* (1924), primer largometraje rodado en la ciudad de Manizales. A partir de un fragmento de poco más de 20 minutos (lo que queda del filme) se recompone una interesante historia que toca la literatura, el cine y la prensa. Para terminar el quinto capítulo titulado: presente un detallado estudio del cine de superhéroes de los últimos años veinte años (periodo en que este fenómeno crece exponencialmente). Se examina una variedad de aristas que tocan la moralidad y la dimensión mítica de lo heroico, los aciertos narrativos del género, el posible futuro de esta tendencia, sus vínculos con otros estilos cinematográficos. Los resultados se basan, cosa poco usual en estos estudios, en la revisión de más de setentas películas que permiten una saturación analítica más que deseable.

Para terminar, no podemos dejar de agradecer a cada una de las personas que permitieron que estos libros fueran posible. En primera instancia, el agradecimiento es con cada uno de los autores. Todos asumieron el compromiso con entusiasmo y estuvieron al tanto del proceso en sus diferentes etapas. Para mí es un placer compartir créditos, también en calidad de autor, con cada uno de ellos (maestros, alumnos, hoy todos compañeros). Un especial agradecimiento para Adriana Villegas, Directora de la Escuela de Comunicación (2016-2020) quien, desde el inicio, apoyó sin vacilar el proyecto. De igual modo, un agradecimiento especial para Gonzalo Tamayo, Decano de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas (2016-2020) y para María Piedad Marín, Directora de Docencia de la Universidad, quienes dieron visto bueno y justa compañía al libro. Finalmente, un agradecimiento especial a Yoiver Giraldo Quintero, Editor de la Revista *Escribanía* (2019-2020) (publicación de la Escuela de Comunicación) y a Esteban Gallego González, estudiante de la Escuela, quienes me apoyaron el proceso logístico para que este sueño a dos textos hoy sea una realidad.

Carlos Fernando Alvarado Duque
Editor





Cine, arte e industria cultural

Una falsa historia de amor¹

Carlos Fernando Alvarado Duque²

Resumen

La *industria cultural*, desde hace más de medio siglo, ha sido la piedra angular para comprender las producciones simbólicas en el marco de las sociedades capitalistas. Su presencia ha abierto una modificación profunda en la comprensión de la cultura que opera bajo la dinámica de la fábrica. Si bien, en principio, esta etiqueta fue valorada negativamente, en el presente tiene una lectura más amable que reconoce sus bondades, como su papel central en las dinámicas culturales. El cine, que se constituye como un claro representante de la *industria cultural*, ha gozado, aunque parezca un contrasentido, del título de arte. Nos interesa auscultar no solo cómo es posible que algunos filmes sean arte, sino cómo es posible la artisticidad en obras propias del sistema industrial (principalmente Hollywood). En esa

-
- 1 Este capítulo recoge el resultado de una de las categorías de la investigación: *Estética, sociedad y cine: des-montado el séptimo arte*, proyecto gestado y desarrollado en la Dirección General de Investigaciones de la Universidad de Manizales. Puntualmente, da respuesta a una de las preguntas específicas del proyecto: ¿Cómo el cine ha remodelado su dimensión artística a pesar de sostenerse en una base industrial?
 - 2 Comunicador Social y Periodista de la Universidad de Manizales, Filósofo de la Universidad de Caldas, Especialista en Estética de la Universidad Nacional de Colombia, Magister en Filosofía de la Universidad de Caldas, Doctor en Filosofía de la Universidad de Antioquia. Profesor Titular de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, Líder del Grupo de Investigaciones de la Comunicación y Director de la Revista *Escribanía*. Su principal interés es el estudio de las múltiples relaciones entre la filosofía y el cine. Entre sus libros se encuentran: *Laberintos cinematográficos: estética del cine de autor* (2010); *La sala oscura y el mundo de las sombras: discusiones contemporáneas sobre cine* (2010); *Diferencia(s): adiós a la metafísica en los umbrales del cine* (2011); *Figuras del origen. Mitos, arquetipos y cine* (2011); *Hermenéutica y cine. Los tres rostros de Hermes, las tres máscaras del Kinema* (2012); *Geo-Logia(s) del cine. Acontecimiento, mediología y exterioridad* (2012); *Cinemas expandidos. Pliegues para profanar la realidad* (2016) y *Pantallas simuladas. Las potencias filigráficas del cine* (2017); *Filosofía y cine. De Friedrich Nietzsche a David Lynch* (2018); *Re-Figurar el Cine. Retóricas en la historia del séptimo arte* (2019). Correo electrónico: cfulvarado@umanizales.edu.co



medida, revisamos tanto la reconfiguración de los modos románticos de comprender el arte, como las visiones negativas del trabajo industrial. Esta especulación teórica, a manera de proceso investigativo en el campo de los análisis filmicos (a partir de una perspectiva cualitativa), se concreta con la lectura de cuatro filmes que tienen, como nota común, un interés por representar el proceso de producción cinematográfica. Cine dentro del cine que, de diversos modos, permite pensar la *industria cultural* como una fuente legítima de creación, en tanto se zanja la discusión entre defensores y opositores.

Palabras clave: Cine; Arte, Industria cultural; Creación.

Introducción

Luego de más de un siglo de existencia, continúan vivas las especulaciones por la naturaleza del cine. Luigi Chiarini, teórico italiano, ofreció una interesante respuesta para resolver la querrela: “El cine es una industria, los filmes son arte” (1956, p. 36). En dicha propuesta se evita tomar partido por cualquiera de los dos extremos, aparentemente enfrentados y en conflicto. No obstante, la solución de Chiarini mantiene viva la tensión, como si el filme no fuese un producto industrial o como si el cine no gozase de potencialidades artísticas. El asunto, como deseamos delinear, es que el cine supuso, en términos históricos, la imposibilidad de pensar de manera antitética. Ni solo industria, ni un simple arte. Su modo de producción, sus dinámicas estéticas, sus pretensiones simbólicas, sus mecanismos de acceso, su modificación de los procesos de recepción dieron como resultado una nueva experiencia cultural, al igual que el impulso para otros modos expresivos de tipo mediático.

A pesar de la connotación negativa (que como veremos ha ido desapareciendo con el paso del tiempo), una forma de comprender el cambio que el cine supuso emerge en la etiqueta: *industria cultural*. Fruto de la pluma de Adorno y Horkheimer, esta nominación carga la marca de un rechazo. Es una manera de reconocer que cierta terrible monstruosidad emergía en el siglo pasado, bajo el auspicio del modelo económico capitalista, con el atroz efecto de destruir las bellas artes al operar guiada por el infame proceso de las cadenas de ensamblaje propias de la revolución industrial. No puede olvidarse que si bien la *industria cultural* no se reduce al cine sí es, en el trabajo de los pensadores de la Escuela de Frankfurt (junto con el jazz), el objeto de diatriba privilegiado.



Ahora, gracias a muchos acercamientos teóricos posteriores desde otros ángulos, la *industria cultural* no solamente ha sido aceptada como parte del paisaje contemporáneo, sino que se ha llegado a ponderar como un mecanismo central para los procesos sociales, incluso a aceptar, sin titubeos, sus potencias artísticas. Hoy en día, también, se reconoce la pluralidad de formas de creación que orbitan en este campo y se ha aprobado la idea de que estamos en presencia de *industrias culturales*. Ese paso del singular al plural favorece un acercamiento diferenciado para que cada caso sea analizado de la manera más justa posible. Sumado a ello, en el nuevo milenio, ha emergido la categoría *industrias creativas* que, de la mano de las tecnologías digitales, supone un cambio en el modelo de producción cultural (en el cual se reconoce que el ejercicio de creación intelectual es el motor central y que esto se enmarca en un modelo de negocios y mercado).

Como deseamos delinear, las primeras lecturas de la *industria cultural* (incluido nuestro caso, el cine) pasaban por alto, o no daban justo reconocimiento, a la dimensión técnica y su papel como fuerza que remodela toda práctica cultural. Pareciera que la técnica oficia de un mal necesario que, en ciertos casos, excede los límites deseados generando estragos. Esto bien puede ilustrarse en la resistencia de la Escuela de Frankfurt a un arte en el que la presencia de la máquina (epítome de la técnica) se hace evidente. Esta resistencia al cambio técnico pareciera olvidar que no existe ningún arte sin técnica, que toda creación supone un ejercicio de esta impronta sobre la materia con fines expresivos. Los actuales trabajos sobre las *industrias culturales* (que en Iberoamérica han sido acuciosos) han operado reconociendo esta variable gracias a que han tenido en cuenta, han analizado en detalle, el entorno digital, nuevo hábitat de los productos simbólicos.

Podría decirse, no sin cierta reducción, que en la *industria cultural* se genera una lectura desde las dinámicas industriales (modelo económico capitalista incluido), los intereses de creación expresiva (sea artística, mediática o de otra naturaleza), las modulaciones que los cambios técnicos implican (en particular las tecnologías de tipo digital), y las políticas de apoyo, regulación y circulación (principalmente estatales). Para ilustrar dicha idea, en el universo del cine se estudia: cómo se financian los filmes (capital privado, estímulos estatales), de qué manera funciona su producción en términos industriales (existen Estudios constituidos, se generan socios con grandes productoras, etcétera), cuáles son los intereses creativo-artísticos (búsquedas personales de los directores, sintonía o no con los modelos na-



rrativos canónicos), qué tecnologías son más propicias para hacer y recibir los filmes (uso de tecnologías digitales, proyección en diferentes formatos que de la sala clásica van a la palma de la mano).

Nuestro interés central es pensar las tensiones entre arte e industria al interior del cine y sumarnos a una visión más condescendiente con la idea de *industria cultural*. Para ello queremos que el mismo cine (o por lo menos algunos filmes) nos sirva de guía y nos regalen su propio punto de vista sobre su compleja y polémica naturaleza. Como seguramente saben los amantes del séptimo arte (nominación fruto de la pluma de Cannudo, quien revela el deseo de incluir a este invento óptico en la órbita de las expresiones que enaltecen el espíritu) existe una interesante tradición de películas que hablan sobre los avatares de esta industria. Cine sobre el cine, filmes que se interesan por los conflictos del guionista para dar vida a una historia, por el trabajo del director que se ve obligado a negociar sus intereses artísticos con el hecho de que la película debe ser redituable, por los secretos oscuros del *star system* que revela la vida de los actores, por la tarea del productor que casi siempre es comprendido como un tirano que únicamente responde al imperativo del dinero. Esperamos que algunos de los filmes que, principalmente, se interesan por revelar la dimensión industrial del cine, nos permitan visitar el concepto de *industria cultural*, sus relaciones con el arte que se despoja del modelo clásico, los vínculos del trabajo artístico con la vida social, la vitalización del trabajo industrializado que abre un nuevo horizonte para la creación. Y, en el fondo, develar ¿cómo es posible la artísticidad en obras propias del sistema industrial?

Ahora bien, abordar la dimensión artística del cine, en el marco de la *industria cultural*, nos lleva a defender una mirada más positiva (ante la crítica negativa) para comprender las posibilidades de creación y por lo tanto de artísticidad en algunos filmes creados bajo el estigma del valor material vs. el valor espiritual. Ello plantea dos supuestos: no se inhabilita la artísticidad por el modo de producción y todo filme es expresión de la *industria cultural*.

Metodología

Esta investigación se realiza, en el marco de los estudios filmicos, desde un enfoque cualitativo de naturaleza hermenéutica. Mediante un análisis exegético en torno al relato o trama-narrativa, en términos de estrategia metodológica, se busca, en la perspectiva de Aumont & Marie, comprender: "...el film como una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un *texto* -análisis textual- que fundamenta sus significaciones sobre estructuras narrativas -análisis narratológico-, y sobre bases visuales y sonoras -aná-



lisis icónico-, y produce un efecto particular sobre el espectador -análisis psicoanalítico-” (1988, p. 18).

Dado el interés por estudiar el cine que representa (puesta en escena) la manufactura de las producciones cinematográficas (cine dentro del cine o meta-cine), el análisis se inclina sobre la dimensión narratológica aunada al tejido icónico-textual, ambas como herramientas para la lectura interpretativa. Se opera, en consecuencia, mediante el análisis intra-filmico y meta-filmico que permite la constitución de sentidos.

Se abordan cuatro categorías para soportar la discusión teórica mediante el análisis de casos: 1. La figura del productor como garante del trabajo creativo. 2. La ficción como mecanismo que potencia el arte. 3. El cine de autor como expresión artística basada en una poética singular. 4. El trabajo intertextual y meta-filmico como forma creativa. En esta medida, se integra el corpus del estudio con cuatro filmes: *Hollywood ending*; *¡Hail Caesar!*; *The bad and the beautiful*; y *Le Mépris*.

Es de considerar que, en términos de validez externa, los estudios de caso, por su naturaleza, tienen dificultad para garantizar el criterio de generalización de los hallazgos (condición de un paradigma analítico vs. hermenéutico). Por tal motivo, el aval de este proceso investigativo procede del criterio de validez interna que se soporta, puntualmente, en el análisis teórico y la confrontación entre categorías con las unidades (filmes) estudiadas. Esto hace que los resultados se puedan transferir o replicar en corpus investigativos y temáticos en contextos particulares.

Como señala Catalá: “Durante los últimos años, el campo de los estudios filmicos ha estado cambiando [...]. Como constatan Bordwell y Carroll se han abandonado las teorías absolutistas que determinan un estilo hegemónico de investigación, en favor de estudios parciales” (2001, p. 16). En consecuencia, nos inscribimos en un estilo que privilegia nuevos vínculos al interior del cine como sistema textual que abandona la simple descripción o recolección de datos. Creemos que la línea que nos guía da cuenta de las implicaciones teórico-empíricas a partir de la lectura narratológica puesta en diálogo con otros referentes conceptuales.

La villanía de la industria cultural. El desamparo del arte

Terminaba la década del cuarenta del siglo pasado cuando vio la luz el libro: *Dialéctica de la ilustración* escrito a cuatro manos por Theodor Adorno y Max Horkheimer (1998). La obra recoge un conjunto de textos que, desde



una clara postura marxista, analiza y cuestiona la instauración del modelo capitalista como centro de gravedad del mundo occidental. En este trabajo, como antes hemos sugerido, nace el concepto de *industria cultural*. Dicha figura posee un tono negativo, por eso es una dura crítica a la sociedad de medios y sus nuevas expresiones culturales. Ambos intelectuales no ocultan su dolor y tristeza por la perversión del arte en manos de la industria. Con la mayor simpleza, puede decirse, anuncian el paso de la obra a la mercancía, la comercialización del valor cultural (de naturaleza inmaterial) a través de productos manufacturados como cualquier pieza de maquinaria, todo ello como resultado de una marcada industrialización que entraba a tocar lo que, para unos amantes del romanticismo dieciochesco, era sagrado: la fuerza del espíritu que late en el trabajo creativo de los grandes artistas.

No es extraño entonces que consideren a Chaplin un vulgarizador de Shakespeare. Y, en la popularización de las bellas artes para las nacientes masas, no vean valor didáctico, informativo, mucho menos artístico. La arremetida contra Hollywood es total. En el gran sistema de producción de imágenes en movimiento para la gran pantalla no encuentran otra cosa que el lamentable triunfo del capitalismo en su más cruda expresión. Adorno y Horkheimer ven cómo el arte, que supone una experiencia negativa, una distancia con su época, una promesa quebrantada de felicidad (como expondrá el mismo Adorno en su teoría estética años después), se ha convertido en una mercancía cultural de fácil acceso, construida para el gasto rápido, destinada a la efervescencia de la experiencia.

La industria cultural puede vanagloriarse de haber llevado a cabo con energía y de haber erigido en principio la, a menudo, torpe transposición del arte en la esfera del consumo y de haber liberado a la diversión de sus ingenuidades más molestas y de haber mejorado la confección de las mercancías (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 179).

El corolario no es otro que el triunfo de la diversión sobre la contemplación, el entretenimiento ligero reemplaza al arte como falsa conciencia de su tiempo. No cabe duda de que el cine americano, ante los ojos de este par de inmigrantes judíos, personifica una nueva *muerte del arte* al convertirse en mercancía (desde el ángulo de la producción) y al convertirse en diversión (desde el ángulo de la recepción). No es gratuito que, a partir de lenguaje económico, que encaja como anillo al dedo ante los medios que producen aceleradamente mercancías mediáticas, se deriven los conceptos para este nuevo orden cultural. La gran molestia de los insignes representantes de la *Escuela de Frankfurt* responde al hecho de hacer evidente la



dimensión material en términos de serialización. La obra de arte se dirige al espíritu, su trabajo material es solo un medio (un mal necesario) para hacer vibrar la conciencia. Esa base material debe ocultarse y la creación sobre ella debe ser única. Pero, en el caso de la *industria cultural*, los productos reducen cualquier creatividad a un coeficiente encapsulado en una fórmula. Los productos culturales (ya no obras en el sentido romántico del término) valen precisamente porque adquieren una función económica. Ya no esconden su lado material, sino que se vanaglorian de él y solicitan una retribución mercantil para ser accedidos. La coartada, nos dirán, es ofrecer diversión. Y quien se divierte no tiene reparos en generar un gasto:

Divertirse significa estar de acuerdo. Es posible solo en cuanto se aísla y separa de la totalidad del proceso social, en cuanto se hace estúpida y renuncia absurdamente desde el principio a la pretensión ineludible de toda obra, incluso de la más insignificante, de reflejar, en su propia limitación, el todo. Divertirse significa siempre que no hay que pensar, que hay que olvidar el dolor, incluso allí donde se muestra. La impotencia está en su base (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 189).

Como bien ha señalado Jesús Martín-Barbero, respecto a la perspectiva de Adorno y Horkheimer, el arte debe ser objeto de una de sublimación. El paso, de su papel crítico (por lo menos en términos sociales) a una mercancía pensada para entretener a la mayor cantidad de posibles consumidores, supone una restructuración en su capacidad creativa:

Lo que de arte quedará ahí ya no será más que su cascarón: *el estilo*, es decir, la coherencia puramente estética que se agota en la imitación. Y esa será la 'forma' del arte que produce la industria cultural: identificación con la fórmula, repetición de la fórmula. *Reducido a cultura* el arte se hará 'accesible al pueblo como los parques', ofrecido al disfrute de todos, introducido en la vida como un objeto más, desublimado (Martín-Barbero, 1991, p. 52).

No es muy difícil, en este panorama, pensar que el cine fuese el centro de las críticas, el más infame exponente de la *industria cultural*. En términos históricos, todavía brilla el esplendor de la época dorada de Hollywood, el cual se reconoce por el *studio system* y el *star system* (expresiones tanto de la mercancía como del fetiche cultural). Y es que en las décadas del treinta y cuarenta se reconoce el triunfo del estudio como modelo de producción fílmica y la *vedetización* del actor en una escala planetaria. El ampuloso catálogo de filmes de estas dos décadas revela, sin lugar a duda, la lógica



industrial del cine. Para lograr tal cometido, un filme (que, recordemos, Chiarini considera arte) es, básicamente, una receta con pequeñas variaciones que siempre ofrece una experiencia igual de satisfactoria, un engaño estético con una fuerte tendencia a la evasión.

El panorama no puede ser más oscuro para el cine en términos artísticos si es pensado desde la perspectiva de la *industria cultural* de la *Escuela de Frankfurt*. No es posible considerar que los filmes sean obras de arte, ni siquiera son obras en mano de Hollywood, únicamente productos manufacturados bajo una estrategia estética alienante. Como sugiere Carlos Andrés Arango-Lopera, en un interesante ensayo sobre el trabajo estético en la industria cultural, nuestros teóricos acusan a la dimensión expresiva de los medios masivos de ser una estrategia para la seducción mercantil: “Los críticos de la industria cultural denuncian permanentemente que lo bello, lo rimbombante y lo espectacular son los ganchos que utiliza la sociedad mediática para dejar que las audiencias se pierdan, masificadas, en el placer inmediato que proveen los medios” (2015, p. 516). El espectador de la obra de arte desaparece ante un objeto que no reclama el difícil ejercicio de la exégesis, que no cuestiona las estructuras perceptivas que la sociedad dominante promueve. Las películas son fáciles porque Hollywood ha alfabetizado a sus públicos para la repetición, para el gozo rápido, para la recompensa del final feliz. La industria americana no puede, creen nuestros autores, hacer otra cosa que mantener bien aceitada la maquinaria que la define.

Bajo esta lectura no es difícil reconocer que la categoría arte, por lo menos como es comprendida por la Escuela de Frankfurt, le es vedada al cine. El denominado séptimo arte realmente no merece esta nominación que ha hecho carrera en el imaginario de los espectadores a lo largo del globo. No creemos, sin embargo, que el problema pueda solucionarse por esta vía. Muchos han sido los esfuerzos por explorar la dimensión artística del cine que, casi desde sus inicios, ha sido reconocida desde diferentes lugares, nada despreciables: academia, vanguardia, crítica especializada, prensa. Nos sumamos a la matización que hace Arango-Lopera de la demoledora postura de Adorno y Horkheimer:

A través de las afirmaciones de la *Dialéctica de la Ilustración*, lo que vemos es un signo irreductible del tiempo en el que fue escrita, pero que hoy nos lleva a cuestionar, seriamente, si el ser fabricadas como objetos de consumo masificado, en sí mismo, puede llevar a que en las producciones de la industria cultural se aniquile completamente la posibilidad de producción de sentido (1998, p. 532).



¿No es posible pensar que un filme ofrece una experiencia artística en términos de revelar otras lecturas de realidad? Si se presta atención es el lenguaje de la teoría estética de Adorno el que está tras la manera en que se formula la pregunta por la artísticidad del cine. Bien entendemos que estamos en presencia de un arte en su más fuerte expresión, solo que no bajo el modelo de las bellas artes de cuño decimonónico. No se trata simplemente de tomar distancia para justificar, desde otra perspectiva conceptual, sino para reconocer que, tras la máquina, no es posible pensar el arte como un ocultamiento de la técnica, ni como el producto del genio en solitario. Así, deseamos explorar la dimensión artística del cine dentro de los resortes de la industria. Es decir, disolver cualquier dicotomía que sugiera que el cine de vanguardia, independiente, hecho de espaldas a la gran industria (Hollywood para ser exactos), tiene cualidades artísticas y toda obra producto de esta perversa cadena de ensamblaje de *blockbusters*, de franquicias solo ofrece mercancías para el entretenimiento, sin ningún atributo espiritual. Dicho con simpleza, todo filme es expresión de la *industria cultural*, sin excepción alguna. Es mercancía en mayor o menor medida por la infraestructura en que ha sido concebido, pero esto no es un impedimento para que, en este marco, pueda ofrecer cualidades artísticas. Puede decirse que el cine es un arte como la escultura, como la danza, como la música, lo cual no equivale a decir que todo filme en consecuencia sea una obra artística. Y esto ocurre en todas las demás artes, una pintura, una ópera, un poema no son obras de arte simplemente por ser materializados, se juegan otras fuerzas para gozar del título de obras. Como bien sugiere Morin (1966), una gran parte de las que hoy consideramos obras artísticas, piezas maestras, han sido encargos, se han manufacturado a partir de estructuras que replican (o incluso anticipan) la división del trabajo, han sido objeto de intercambio mercantil. No se inhabilita la artísticidad por el modo de producción y eso, bien lo sabemos, lo ha atestiguado la expansión de prácticas artísticas de la segunda mitad del siglo XX (*happening*, *fluxus*, *performance* y demás).

Cinco años después de que la *Dialéctica de la ilustración* fuese publicada y comenzara carrera la expresión *industria cultural*, en los círculos académicos, fue estrenada una fascinante película que ofrecía un crudo retrato de una de las figuras más odiadas del mundo del cine: el productor. Su director, Vincent Minelli, nos entrega un retrato de las difíciles relaciones entre productor y director, productor y actriz, productor y guionista. Sin restar importancia a otros roles que hacen parte del proceso de realización de una película, estos cuatro generan el campo de tensión en el que opera el cine. *The bad and the beautiful* (Minelli, 1952), recrea la historia de Jonathan Shields un exitoso productor de Hollywood quien hizo su nombre



y prestigio a pulso. Desde un inicio modesto y arriesgado, hasta la cumbre de Hollywood, presenciamos un retrato de esta aparente malévolita figura desde los ojos de sus detractores pues la obra es narrada a partir de la relación que sostuvo con tres personajes: respectivamente un joven director, Fred Amiel, con quien comienza a forjarse un futuro en la industria, una actriz desconocida, Georgia Lorrison, hija de una gran estrella casi olvidada), con la cual sostiene una relación amorosa y un escritor, Harry Pebbel (un profesor universitario), a quien convence de convertir sus obras en películas.



Figura 1. Póster de *The bad and the beautiful* (1952) Fuente: Internet.



La nota común de las tres relaciones es el engaño. Al joven director, luego de un proyecto elaborado como equipo, le arrebató la dirección del filme. A la joven actriz, a quien acompaña como pareja mientras realiza su primera película, la abandona cuando ha alcanzado la fama. Al escritor, a quien guía en el proceso de construcción del guion, le miente respecto a la trágica muerte de su esposa. Bien puede decirse que Minelli nos regala una infame imagen del productor. Extraño demiurgo engañador que únicamente busca alcanzar una meta: el filme como producto. Solo que, en este caso, si nos fijamos bien, existe una historia de amor con el cine. El productor tiene en alta estima las películas, sabe que deben ser cuidadas y que sobre ellas cae el difícil peso del trabajo creativo. Cuando rueda la película que adapta la historia de Pebbel, nuestro guionista, discute con el director encargado del proyecto, Von Ellstein, sobre la manera correcta de hacer una buena escena (y vale la pena señalar que este director le rinde tributo a la presencia de varios cineastas alemanes que migraron a Hollywood en las décadas del veinte y treinta, y dieron cuerpo a la estética del cine clásico). En este encuentro, Shields, nuestro productor, le dice, con alevosía, a Von Ellstein que está desperdiciando la escena que tiene ante su cámara (*The bad and the beautiful*):

Shields: Señor ¡Von Ellstein! ¿Puede venir aquí por favor? Tengo entendido que da por completa esta escena.

Von Ellstein: Así es.

Shields: Yo no ¿Para usted eso es dirigir?

Von Ellstein: Lo ha sido durante 32 años.

Shields: Veo valores y dimensiones que aún no ha tocado.

Von Ellstein: Quizá no los que yo quiera tocar. Esta escena podría ser el clímax. Toda escena podría ser un clímax. Si fuese así, sería un mal director. Me gusta pensar que estoy entre los mejores. Una película llena de clímax se desmorona. Hay que llegar a una culminación. A veces se llega lentamente.

Shields: Cuando necesite clases sobre la estética del cine, lo llamaré. Eso no justificará la interpretación trivial de una gran escena. Para dirigir se necesita una gran imaginación.

Von Ellstein: ¿La imaginación de quién, Señor Shields? ¿La suya o la mía? Hay solo una respuesta. Yo veo la película de



un modo y usted de otro. Puede hacerse a su manera, pero no lo haré yo, ni ningún otro director que se respete a sí mismo.

¿Sabe qué debe hacer, Señor Shields, para que la película quede tal como lo desea? Debe dirigir esta película usted mismo. Para dirigir una película es necesario tener humildad. ¿Tiene algo de humildad Señor Shields?

Luego de ello decide dirigir la película y aparece, ante nosotros, la mítica figura del productor como megalómano. Dueño y señor del filme, borra la dinámica de arte colectivo que, en suma, es virtualmente irrenunciable. Lo interesante es que el resultado le parece desastroso. Con sencillez, reconoce que el filme no funciona e impide su distribución a sabiendas de los costos económicos. Si bien no se dice, colegimos que termina en bancarrota. Ahora, sumado a este gesto, al final de la historia el director, la actriz y el escritor engañados por este singular productor se niegan a la petición de volver a trabajar con él a pesar de que los necesita para su próximo filme. No obstante, luego de decir que no, toman una extensión telefónica y escuchan, como unos pequeños niños, cuando el mensajero enviado a convencerlos le informa a Shields que ninguno ha aceptado. En este momento de cierre del filme no podemos ver si no un gesto de aceptación de la industria, de la importancia que tiene el trabajo material para dar cuerpo al cine, al igual que el amor que se teje con el mundo de las imágenes. No sobra recordar que los tres personajes tuvieron carreras exitosas luego de trabajar con nuestro productor.

Este filme es un digno representante de Hollywood como industria. Producido por un gran estudio (MGM), con la participación de destacadas estrellas (Kirk Douglas, Lana Turner) y la dirección de uno de los grandes nombres de la historia del séptimo arte (Vincent Minelli). Sin dificultad, pueden reconocerse en ellas las marcas propias de la gran narrativa clásica destinada al entretenimiento. Quizás una falsa crítica a la industria que, en el fondo, enmascarada, sostiene la ideología dominante. Nosotros queremos ver en ella el reconocimiento de que en medio de la dinámica industrial el trabajo creativo goza de vitalidad. El director que vemos en pantalla, Fred Amiel, a razón de hacer filmes de bajo presupuesto, se ve impulsado a crear nuevas formas filmicas capaces de dar valor a un producto de mala calidad; la actriz, Georgia Lorrison, por quien nadie daba un centavo, logra alcanzar un nivel performático de gran calibre gracias a un profundo compromiso emotivo con su primera obra y un filme mal dirigido, pese al buen guion de un académico respetado, Harry Pebbel, no es estrenado porque adolece de una mala praxis artística. Todo ello se nos



narra en una obra que no teme desnudar (así el gesto sea tímido o dirigido precisamente a una reivindicación) las tramoyas de la industria.



Figura 2. *The bad and the beautiful* de Vincent Minelli (1952) Fuente: Internet

Si bien la perspectiva de Adorno sobre el arte es difícil de satisfacer en el cine, por lo menos en Hollywood, algunas de sus funciones están presentes. Dicho con simpleza, el filósofo alemán comprende el arte en términos negativos (como antes señalábamos). Esto se advierte bajo el presupuesto de que el arte no debe ofrecer una visión afirmativa de la realidad social (por lo menos lo que la época considera hegemónico), ni mucho menos ser una forma de gozo en el sentido lato del término. De allí su famosa idea del arte como una *promesa quebrantada de felicidad*. La obra no puede conducir sino a cierto tipo de dolor y por ello busca sacudir al espectador, no complacerlo. En gran medida, implica una forma de incomodidad que abre un nuevo contenido de verdad vedado por el mundo social en que se encuentra. “Las obras de arte se salen del mundo empírico y crean otro mundo con esencia propia y contrapuesto al primero, como si este nuevo mundo tuviera consistencia ontológica” (Adorno, 2004, p. 10).

Ahora debemos señalar que la obra como apertura a un nuevo mundo no supone una desconexión con el mundo en que emerge, en que es confeccionada. Existe una interesante relación entre la autonomía del arte y el mundo social que tiene como origen y contrapartida. Su posibilidad crítica



yace en la distancia, pero no en un corte total, el cual significaría la imposibilidad de ofrecer un nuevo contenido de verdad. En este marco, la negatividad supone una crítica al goce estético, como bien señala Menke, cuando este es simplemente un placer ligero, un subterfugio, cuando se busca dar la espalda al mundo del trabajo (lo cual concuerda con la tendencia evasiva del cine, caso de los obreros que salen de sus jornadas en busca de la sala para que ella oficie de ventana a la fantasía de un mejor mañana). Puede decirse que el goce de naturaleza sensible, la estimulación de los sentidos destinada a la evasión impide el camino al arte, pero el goce estético que supone una suerte de crítica cultural sí oficia, en clave de negatividad, para acercarnos a la promesa quebrantada de felicidad. “El placer estético no nace de la confrontación directa con un objeto cuyas cualidades, juzgadas por la razón o experimentadas por los sentidos, suscitan nuestro placer, sino del retorno reflexivo sobre el proceso mismo de percepción del objeto” (Menke, 1997, p. 34).

Puede decirse que, siguiendo esta condición para el arte, este modo de explicar la experiencia estética genuina no alcanza a pasar el examen en nuestro filme. Si bien emerge una crítica, ésta se agota, pues, a fin de cuentas, hay una oda al sistema. Por otra parte, si el gozo no es solo sensual, pues queda abierto el mundo de Hollywood y sus tensiones, ello hace parte del contenido y no del filme como experiencia estética. Nosotros, no obstante, queremos leer el filme en otra línea. El gozo sensual, sin duda presente en un filme destinado al entretenimiento, en una pieza clara de la *industria cultural*, sí nos pone en la ruta de la experiencia estética como revisión del propio objeto. No es difícil pensar que el espectador reconoce que este ejercicio sobre el cine está tejido en un filme que, perfectamente, puede ser el resultado de tan tortuoso camino. En ello la experiencia estética se alía con cierta escritura en abismo. Pero, lo que es más importante para nosotros, no hay una resolución del conflicto, cierta dialéctica inconclusa (tal vez negativa) se mantiene viva. Pues nos preguntamos por qué director, actriz y escritor, a pesar de todo, sienten cierta atracción por el productor. Y no creemos que se trate del sistema mismo que se justifica, que revela la necesidad de ser parte del capital, sino de las difíciles tensiones del trabajo creativo, de un extraño enigma abierto por un arte moderno, por un arte que asume abiertamente su relación con la dimensión económica.

Si bien sabemos que este filme no pasaría el examen de la teoría estética de Adorno, sí nos da pistas para pensar, en otra línea, el problema del cine como arte. Conservamos la idea de que el genuino goce estético bien puede tener lugar en la industria cultural (por lo menos en algunos de los



ejemplares de esta cadena de ensamblaje). También la sensación de que la conexión con el mundo social siempre ofrece espacio para la autonomía, espacio para oficiar de mala conciencia de la época. Esto lo atestiguan múltiples filmes que, de un modo u otro, se han atrevido, al interior del sistema, a cuestionarlo, a debilitarlo, a revelar sus propias tensiones. Ensayemos ahora otra defensa del cine como arte que no niegue su dimensión industrial, también de cuño marxista, pero con una fuerte tendencia realista.

¿Arte marxista? El germen socialista al interior de Hollywood

Primera escena. En el interior de un confesionario, en la que, veremos, es una iglesia católica, un apesadumbrado hombre de mediana edad solicita perdón al sacerdote porque ha pecado. Solo escuchamos la voz del Padre, no vemos su rostro. Pregunta: ¿cuándo fue tu última confesión, hijo mío? Con evidente arrepentimiento, nuestro pecador contesta: hace 24 horas.

De este modo inicia el filme *¡Hail, Caesar!* de los hermanos Coen (2016), una singular comedia que no solo retrata los avatares de *Capital Pictures*, estudio de Hollywood en la década del cincuenta, sino que revela toda la tensión respecto al triunfo del modelo capitalista tanto en términos económicos como artísticos. Si bien estamos en presencia de varias líneas argumentales que revelan los sórdidos pecados de la industria del cine, sobresale entre ellas el secuestro de Baird Whitlock, una de las principales estrellas del estudio (actor de gran talento, al estilo de Kirk Douglas), por un grupo de guionistas-comunistas que desean dar una lección al sistema que los ha explotado. Recordemos que el trabajo del guionista no solamente fue mal pago en la época dorada de Hollywood, sino que gran parte de los escritores reclamaron por el atropello a su trabajo creativo, el cual, consideraban, fue destruido, minimizado, para adaptarlo a formatos simples para un consumo fácil.

Estamos en presencia de una comedia negra, tono habitual en la filmografía de los Hermanos Coen. Queremos insistir en este rasgo tonal porque, en términos formales, permite generar una notable ambigüedad respecto al retrato social de la industria del cine. Nuestro apesadumbrado penitente (escena inicial), Eddie Mannix, es el director de producción (una suerte de 'mediador' de conflictos dentro del *Capital Pictures*) responsable de varios filmes que están en pleno desarrollo, entre ellos uno sobre el periodo romano, en el cual, Whitlock, actor secuestrado, tiene el protagónico interpretando a un romano arrogante quien reconoce en Jesús al genuino hijo de Dios. Veremos a Mannix en un insigne esfuerzo por mantener encarrilado



Figura 3. Póster de *¡Hail, Caesar!* (2016) Fuente: Internet

el Estudio. Las peripecias que debe realizar rayan en el absurdo (hacer que una actriz adopte a su propio hijo para ocultar que es un niño bastardo), lo cual revela la difícil y casi descabellada vida del productor. En medio de la más divertida caricaturización de los demás personajes (actores, directores, escritores, montajistas, asistentes, prensa), nuestro protagonista aparece como un padre responsable cuidando a unos niños difíciles. Al final del relato, gracias a una nueva confesión, nuestro productor apropia una ética laboral que o bien es una oda al cristianismo o una parodia. Acepta que el trabajo difícil es el de mayor dignidad. Y si bien esto puede parecer una suerte de canto al dolor, también puede leerse como el reconocimiento



de la difícil tarea del trabajo creativo en el marco de la industria cultural. No es solamente un asunto de inspiración, de una creatividad propia de un genio, sino de una difícil lucha material (que supone el modelo económico) para alcanzar cualquier clase de recompensa espiritual.

Este filme es una carta de amor al cine. Nos permite un recorrido por los géneros (western, drama, musicales, películas de época) revelando la fuerza poética con que fueron tejidos. Lo maravilloso es que logramos reconocer (gracias al trabajo de los Coen) las potencias artísticas cuando vemos un rodaje o las escenas terminadas en la sala de edición. Esto contrasta, de modo sardónico, con lo que ocurre tras bambalinas. Whitlock, actor que nos seduce con su discurso sobre la muerte de Cristo, sobre su mensaje de redención, no tiene criterio alguno fuera de pantalla, lo cual se reconoce en cómo fue fácilmente convencido por los comunistas de que el Estudio hace parte de una estrategia de dominio que esclaviza al hombre común o en cómo fue fácilmente disuadido de esta nueva fe con un par de cachetadas proporcionadas por Mannix, nuestro productor, quien le recuerda el valor del trabajo al interior de la industria.

Whitlock: Esos tipos eran muy interesantes (en referencia a los guionistas-comunistas). Han descifrado las leyes que lo dictan todo. Historia, sociología, política, moralidad, todo. Todo está en un libro llamado Kapital, con “K”.

Mannix: Ah, ¿sí?

Whitlock: Sí. No vas a creer esto. Esos tipos descubrieron lo que ocurre aquí en el estudio [...] porque el estudio no es nada más que un instrumento del capitalismo. Sí, ciegamente seguimos sus leyes como con cualquier otra institución. Y ellos descifraron esas leyes. El estudio hace película para servir al sistema. Esa es su función. Eso es lo que hacemos aquí.

Mannix: ¿Ah, sí?

Whitlock: Sí. Solo confirma lo que ellos llaman el ‘status quo’. Nosotros decimos que estamos creando algo de valor artístico o que hay cierta dimensión espiritual en la industria del cine. Pero lo que es realmente, es un pez gordo, Nick Schenk, en Nueva York dirigiendo esta fábrica, regalando chupetines...

Mannix: ¿Qué [...]? Escúchame bien, bobo. Nick Schenk ha sido bueno contigo y con todos los que trabajan aquí. Si vuel-



ves a hablar mal del Sr. Schenk será lo último que dirás antes de ir a la cárcel por cooperar con tu propio secuestro. (Mannix abofetea con fuerza Whitlock).

Whitlock: ¡Eddie, yo nunca... nunca haría eso!

Mannix: ¡Cállate! Ahora irás a terminar ¡Ave, César! Dirás tu discurso a los pies del ladrón penitente y crearás cada palabra que digas. Lo harás porque eres actor y eso es lo que haces, igual que el director hace lo que hace y el escritor, y la chica script, y el muchacho de la pizarra. ¡Lo harás porque la película lo vale! Y tú vales si le sirves a la película y nunca volverás a olvidarlo.

Whitlock: No lo olvidaré, Eddie.

Mannix: Por supuesto que no. No mientras yo maneje este basurero. Sal de aquí y ve a ser una estrella.

DeeAnna Moran (tributando a Esther Williams) es una actriz que hace que su cuerpo ofrezca una oda a la levedad, en medio de una escena propia del género de películas acuáticas, dado que vemos con gracia cómo, ante la cámara, se convierte en sirena; fuera del rodaje, no solo revela su falta de clase y carisma, sino la más barata sensualidad posible.

Mannix: ¿Cómo estás, DeeAnna?

Morin: ¿Cómo estoy? Mojada. Esa cola de pescado no me va a quedar en una semana.

Mannix: Mañana terminaremos con el ballet acuático. En la escena del club nocturno, vestuario te dará un vestido más apropiado. ¿Has pensado con quién te vas a casar?

Morin: No volveré a hacer eso. Ya tuve dos matrimonios y le cuesta mucho dinero al estudio terminar con ellos.

Mannix: Hubo que anularlos. Uno era un miembro menor de la mafia....

Morin: Vince no era menor.

Mannix: Y Buddy Flynn era un director de orquesta que usaba narcóticos.

Morin: Sí, es lo que digo. Ambos eran sabandijas. Casarme con el tercero no me hará ningún bien.



Mannix: Te hemos ofrecido jóvenes muy decentes.

Morin: ¡Un montón de afeminados ingenuos! ¿No crees que si hubiera un hombre fiable, yo no lo habría atrapado?

Mannix: ¿Y Arne Seslum? Él es el padre, ¿no?

Morin: Sí, sí.

Mannix: El matrimonio no tiene que ser para siempre. Pero, DeeAnna, tener un hijo sin padre sería un problema de relaciones públicas para el estudio. Nos va muy bien con las películas acuáticas.

Morin: Entonces, ponte tú una cola de pescado y cástate con Arne Seslum.

Mannix: A todos nos va bien con las películas y es un tributo a ti. El público te adora porque sabe lo inocente que eres.

Morin: Es verdad.

Mannix: Déjame ver si Arne está dispuesto a casarse. ¿Seguro es el padre?

Morin: Sí, sí. ¡Claro que es el padre, sí! Estoy bastante segura.

Hobie Doyle, joven actor acróbata, estrella del cine del oeste (al estilo de Kirby Grant), no sabe hablar (por lo menos para efectos escénicos), pero tras el trabajo de dirección y montaje nos conmueve con una simple línea bien rodada y dirigida. Lo interesante es todo el proceso de rodaje. El actor no logra liberar su cuerpo del amoldado caminar del vaquero, su voz no se distancia del acento sureño y su dicción es paupérrima. El director debe aleccionarlo una y otra vez, sin aparente éxito (incluso lo abofetea un par de veces). Termina reclamando a Mannix por esta imposición del Estudio.

Mannix: ¿Qué tal tu primer día de filmación? ¿Estuviste cómodo?

Doyle: Supongo que vamos bien. El Sr. Laurentz (director) es un hombre magnífico. Me está ayudando mucho. Le doy todo el crédito del mundo, siendo que soy el recién llegado. Me están haciendo hablar mucho y tendré que acostumbrarme a hablar con la cámara apuntada hacia mí, pero, caray, lo disfruto.

Mannix: Qué bueno.



Doyle: En las películas suelo decir solo: 'Whitey' o 'Arre'. Pero en ésta hay que hablar. Y hay gente escuchando. Eso me sacó de onda al principio, pero creo que ya la estoy agarrando.

Mannix: Está bien. Laurentz vino esta mañana a contarme cómo ibas. Tú sigue haciendo lo que él te diga. Sabe hacer muy buenas películas.

Doyle: Eso es verdad. No deja de repetir una toma hasta que queda bien.

Pareciera que se cumple la sentencia de Chiarini. El cine, materializado en *Capitol Pictures*, es una gran industria, además una industria bastante lejana de cualquier sueño espiritual que el imaginario de las bellas artes albergue. Pero eso no es obstáculo para que, en medio del más truculento trabajo material, emerjan piezas dignas de ser llamadas arte. Claro, ello dependerá de otras fuerzas y variables. Lo que se pone en evidencia es la dimensión industrial de cualquier efecto artístico, la infraestructura como condición (no como mal necesario). Si bien puede interpretarse como una oda al capitalismo (lo cual, diríamos, más que una exaltación es un reconocimiento de una condición de época), creemos que se revela las potencias artísticas de la industria. Eso lo saben incluso los guionistas comunistas que no arremeten contra las obras que han escrito (sin duda las consideran obras de arte) sino contra la explotación económica.

Este grupo de escritores, que representan el "temor rojo" de comienzos de la guerra fría, que en un determinado momento se hace llamar un grupo de estudio, tiene entre sus filas a Herbert Marcuse. La presencia de uno de los miembros de la *Escuela de Frankfurt* sirve para orientar al peculiar colectivo en su afán de cuestionar el sistema. Nuestro pensador guía a los guionistas insistiendo en que al descifrar las leyes de la historia, escrita en clave económica, se puede predecir el futuro. El sueño para este particular grupo es el triunfo de la izquierda encarnada en la madre Rusia. Por ello ayudan a un actor infiltrado en el estudio a llegar a un submarino en inmediaciones de una playa de Malibú para viajar a Moscú. Le entregan el dinero del rescate para que sirva a la causa, pero en una hilarante escena deja caer la maleta cuando su pequeña mascota salta del bote al submarino para ir con él. Pequeña alegoría del dinero que se pierde, que desciende a un pozo sin fondo por culpa del pequeño Engels (nombre de la mascota). El fracaso de la revolución de los guionistas rojos, que supone su encarcelamiento (con Marcuse incluido), puede ser leído como el triunfo del modelo capitalista.



Figura 4. *¡Hail, Caesar!* De Joel y Ethan Coen (2016) Fuente: Internet.

Quisiéramos explorar una defensa marxista del arte desde la obra de Marcuse para ver qué lugar ocupa el cine en ella. Nos interesa porque este modelo no desconoce la dimensión industrial como parte de proceso de creación artística. Su punto de partida implica una relación connatural entre arte y mundo social, pero no en calidad de reflejo, sino como cuestionamiento. “El carácter social (y asocial) del arte proviene –principalmente– de su oposición a la sociedad” (Entel, Lenarduzzi y Gerzovich, 1999, p. 175). Pero esto debe ser pensando en términos dialécticos. No es posible que una obra se separe totalmente de la sociedad en la cual emerge puesto que necesita de ella como punto de arranque, como soporte material-productivo.

El arte que se ha separado de la vida denuncia a la sociedad como algo falso, es una protesta, una crítica muda. A pesar de ello el arte no escapa al fetichismo, ya que la obra de arte es una mercancía (Entel, 1999, p. 194).

Cierta distancia respecto a la ortodoxia marxista, presente en la obra de Marcuse, ha permitido evitar la anulación de lo artístico en el marco de la producción cultural en la economía capitalista. De allí que, si bien el arte para su producción depende de la estructura económica de base, se define en términos de ideología (parte de la superestructura) que se determina en términos de lenguaje.

Lo interesante es que la perspectiva de Marcuse es heterodoxa. Esto implica que el arte no tiene un compromiso ideológico definido por la lucha de clases. A pesar de que los guionistas-rojos trataban de introducir, de manera subrepticia, contenido comunista en sus historias, pareciera que no pres-



taron suficiente atención a su magnífico invitado. “La teoría marxista sucumbió a la cosificación que había denunciado y combatido en la realidad social. La subjetividad se convirtió en un átomo de la objetividad, incluso en su forma rebelde quedó sometida a una consciencia colectiva” (Marcuse, 2007, p. 59). En esta medida, nuestro pensador sugiere que el trabajo del arte supone una fuerte modificación del lenguaje (clara en el trabajo de las vanguardias) para dar cuerpo a una nueva dimensión expresiva.

La forma estética libera al arte, en efecto, de la realidad de la lucha de clases – de la realidad pura y simple. La forma estética constituye la autonomía del arte frente a lo dado. Sin embargo, esta disociación no origina, falsa conciencia o mera ilusión, sino, por el contrario, una contra-conciencia: la negación de la mentalidad realista por conformista (Marcuse, 2007, p. 63).

El arte, bajo esta óptica, no supone una continuación de la realidad dominante; sugiere, en su lugar, otras opciones: “La autonomía del arte contiene el imperativo categórico: las cosas deben cambiar” (Marcuse, 2007, p. 67). Por ello no puede ser, nos dice nuestro pensador, el reflejo de ninguna clase ya sea dominante, popular (ningún proletariado); por ello, bien podemos decir, fracasa la tarea de nuestros comunistas de Hollywood que desean liberar al hombre común del yugo de la industria. “El arte desafía el monopolio de la realidad establecida para determinar qué es lo real, y lo hace creando un mundo ficticio que, sin embargo, es más real que la propia realidad” (Marcuse, 2007, p. 73). Nos importa mucho la idea de ficción como soporte de la fuerza social del arte. En ella, por una parte, hay una liberación respecto a cualquier ideología dominante (y una aceptación que la estructura económica no supone necesariamente una creación o coacción coactiva): “...las estructuras económicas se imponen, determinan el valor de uso (y con él, el valor de cambio) de las obras de arte, pero no lo que son y lo que afirman” (Marcuse, 2007, p. 79). Por otra parte, la ficción tiene un interés en el universo del cine en términos imaginarios. Gran parte de la tensión que ofrece Hollywood oscila entre una ficción que parece extender la realidad de su época y una ficción que ofrece un modo de evadirla. En esa dialéctica puede operar el lenguaje en clave artística, no simplemente como una refiguración vanguardista, sino como un conjunto de variaciones sobre los modelos de representación instituidos. Por colocar en evidencia esta idea, nuestros dos filmes: *The bad and the beautiful* y *¡Hail Caesar!*, en apariencia, hacen parte de la narrativa clásica, expresión clara de la industria cultural que debilita la creación reduciéndola a un formato.



Pero el hecho de revisar, gracias a sus relatos, el universo de Hollywood (un ejercicio metacrítico) da paso al lenguaje como expresión artística que cuestiona la realidad ideológicamente instituida.

En los confines de Hollywood. Ni arte, ni industria

Gran parte de la presente especulación ha sido llevada a cabo, con interesantes resultados, en un sugestivo trabajo de Umberto Bárbaro (1977) titulado: *El cine: el desquite marxista del arte*. Su obra no solo se sintoniza con la perspectiva heterodoxa de Marcuse sino que reconoce la dimensión económica-estructural de todo arte en general y su papel constitutivo, en consecuencia, en el cine. Si bien estamos ante una defensa de la artísticidad del cine, la industria cultural (encarnada en Hollywood) se mantiene todavía a distancia de este connotado título espiritual. En gran parte, se sigue reconociendo a los filmes como mercancía destinada a un gran público sin otro interés que el de la producción de capital. No obstante, Bárbaro sabe que el problema debe leerse en una clave diferente, que el arte no puede seguir encerrado en la visión de élite ni en la añoranza de un modo de producción preindustrial:

La discusión sobre si el cine es o no un arte, tiene un carácter de clase. Los elementos más reaccionarios han querido negarle siempre el carácter de arte, han fruncido siempre el ceño frente a este espectáculo inmoral en la oscuridad (Bárbaro, 1977, p. 260).

Tomar distancia de la lucha de clases como modelo permite que el arte, que depende del tipo de producción en que se instituye, no se agote, lo cual ya hemos sugerido y constatado con Marcuse.

Bárbaro enfatiza en la presencia de la cámara como dimensión constitutiva del cine. Más allá de una simple máquina nos dice que es signo de un nuevo modo de producción al cual no puede medírsele con la herramienta que depende exclusivamente de la mano del artista (si es que esta fantasía puede ser sostenible en otras épocas, lo cual no creemos que sea factible): “En cuanto que maquina los aparatos del cine tendrán que ser considerados en su relación dialéctica con la base, es decir con la estructura económica de la sociedad” (Bárbaro, 1977, p. 263). En tal medida, se reconoce que no es posible pedirle al cine que opere como las Bellas Artes. Es necesario el capital sistematizado, al igual que un nivel mínimo de industrialización para operar. En este contexto puede comprenderse que, en manos de cier-



tos grupos capitalistas, un filme puede devenir en un formato vacío de contenido, producto en serie que responde a un modelo de consumo testeado. El cine como gran sistema cultural se alinea con las dinámicas industriales como ya, desde Adorno, se ha diagnosticado. Y en ese marco los filmes como hechos estéticos no son solamente un efecto de la máquina, adquieren un grosor mucho mayor, un nivel de complejidad que, de cierto modo, desborda el sistema, sobredetermina la industria.

Sin duda, el cine como arte hace parte de la superestructura y, en de tal forma, opera como ideología. La gran diferencia, dirá el teórico italiano, con otros sistemas ideológicos es su capacidad de fabular: “El modo particular del arte, el que lo distingue de las otras actividades intelectuales, viene dado por su matriz: la fantasía” (Bárbaro, 1977, p. 279). Esta particular versión de la fantasía, en clave marxista, depende de la historia. Sus propios modos de operar suponen variaciones sobre el devenir humano. No es, nos dice, una cualidad humana, una facultad del espíritu, sino un molde determinado históricamente capaz de generar otro relato de lo real. No estamos lejos de la idea de ficción de Marcuse que mantiene la dialéctica entre autonomía y conexión social del arte. Para Bárbaro la fantasía es un mecanismo para formar. Dar forma, puede colegirse, es el norte del arte. En palabras del pensador: “El arte, actividad fantástico-imaginativa, es pues una actividad intelectual de naturaleza cognoscitiva, pero no es totalmente una actividad abstracta; por el contrario, se realiza o consiste en dar una forma particular a una materia determinada...” (1977, p. 212). Si bien el acento en el arte como forma de conocimiento puede ser cuestionable, la lectura del cine como materialización (reconocimiento tanto de su dimensión técnica como de su forma estructura-económica) que opera a partir de la matriz de la fantasía puede hacer que ciertos filmes (propios o no de Hollywood) oficien como obras capaces de cuestionar su propia época, de generar, sin borrar su dimensión de mercancías, modificaciones ideológicas.

Una de las figuras que hemos tocado tangencialmente es la del director. Sin lugar a duda, el valor artístico de un filme, por lo menos en términos de imaginario, recae sobre él. Puede decirse que es el equivalente del artista sin que por ostentar tal título todo realizador convierta lo que hace (una película) en arte. Creemos que esa distinción ha sido explicada al sugerir que no todo filme es una obra de arte, ni toda pintura, toda ópera, toda danza, etcétera. Lo interesante, si se mira en una escala histórica, es que el director, a grandes rasgos, es un oficiante más en la construcción de un filme hasta muy avanzada la época dorada de Hollywood. Su rol central,



como responsable de las potencias artísticas, va ganándose con el paso del tiempo y alcanza un especial reconocimiento con la aparición de la *política de autor* impulsada por la crítica francesa. No nos interesa, entonces, una tematización del director como artista, pero si el reconocimiento de que su labor únicamente es posible en términos colectivos. Comparado, en algunas ocasiones, con el director de orquesta, se distancia principalmente del escritor que solo depende de su imaginación y una pluma al interior de una pequeña biblioteca, o del artista plástico que responde a la inspiración y a una paleta de colores encerrado en una buhardilla.

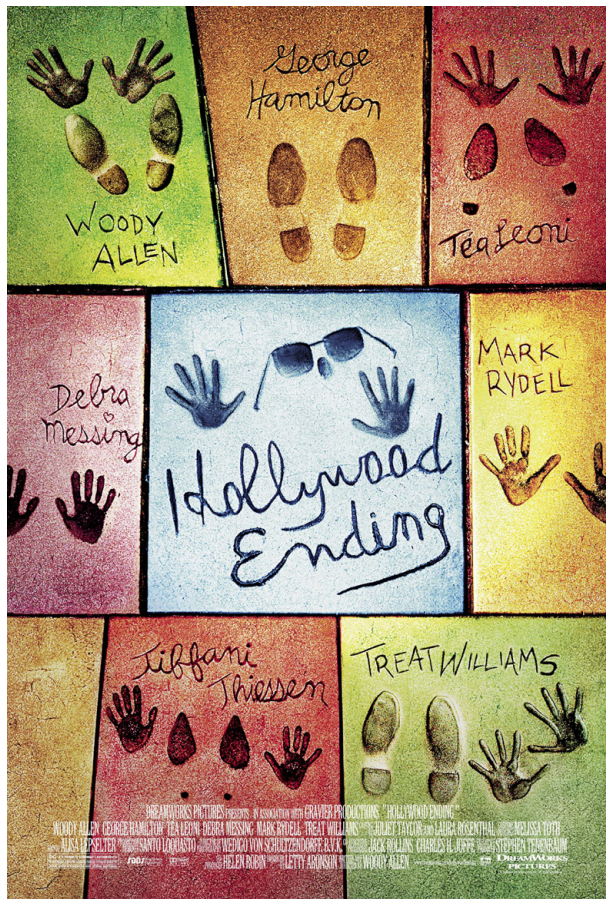


Figura 5. Póster de *Hollywood Ending* (2002) Fuente: Internet.



Bárbaro, en la ya enunciada clave marxista, exalta al director por representar la importancia del trabajo colectivo. Y vale la pena insistir en la idea de trabajo. Es decir, hay una ética del esfuerzo, de la lucha para hacer un filme. Con varias manos, este burgomaestre, debe enfrentarse a un exigente proceso material (todas las artes lo hacen) que no puede resolver de modo individual. El cine se ha encargado de ofrecernos un interesante abanico de retratos sobre el variopinto catálogo de estos demiurgos de la imagen en movimiento, desde los más diestros, hasta los más excéntricos. Genios incomprendidos o conformistas al servicio de la industria siempre deben enfrentarse a las dinámicas de la producción, deben reconocer la estructura-económica que condiciona su labor. Allí el arte cinematográfico encara su inevitable dimensión moderna, maquinica. Por ello no es difícil reconocer que el director siempre tiene una suerte de alter ego perverso en el productor; un extraño espejo atado al mundo material pareciera cortar su deseo de elevación cultural.

Woody Allen, a quien fácilmente puede reconocérsele no solo como cineasta sino como un artista que ha tejido su propia poética en la historia del séptimo arte, nos regala una paródica versión de los avatares del director de cara a la industria en *Hollywood Ending* (2002). Allen, quien también protagoniza la historia, nos relata la oportunidad de un curtido director, Val Waxman, para hacer una película contratada por un prestigioso estudio. Su carrera pese a ser exitosa en términos artísticos, no lo ha sido en términos económicos. Se le presenta un nuevo chance gracias a que su exesposa, Ellie, casada con un alto ejecutivo de un estudio, aboga por él. Su actual esposo, Hal, accede por complacerla, pero entre él y Val se teje la clara tensión entre el sueño del artista y la visión del empresario.

Hal: ¿Qué piensas del guion?

Val: ¿El guion? Tú sabes, la película que está basada en un pequeño estúpido libro.

Al: (Agente de nuestro director) Él está preguntando sobre el guion.

Val: Pero el re-escrito está bien.

Hal: Gracias a Ellie. Ella hizo todo el trabajo.

Val: Sí, está bien. Sabes, pienso que esto podría ser una especie de dura, arenosa, Nueva York, película de gran ciudad.



Ed: (quien oficia de productor) No puedes hacer nada de dinero solo en las grandes ciudades.

Val: Bueno, digo, ¿Dónde crees que se presentara? No es apta para granjeros o para visitantes de centros comerciales en Biloxi.

Hal: Oh, estoy completamente en desacuerdo. Pienso que si esta película es montada correctamente tendrá recepción universal.

Ed: ¿Dónde piensas que está la demografía?

Val: ¿La [...] la demografía? ¿Quieres decir por qué el país se volvió tan estúpido de pronto? Mi teoría es por la comida chatarra.

Ed: El grupo de edad. El grupo de edad de esta película. ¿Dónde la ves?

Val: ¿La edad? Esto se aplica a, tú sabes... a... adultos y adolescentes, adultos jóvenes... y tú sabes, niños, adolescentes, creo. Lactantes, me imagino. Recién nacidos.

Ed: Nuestra investigación de mercado muestra que la película tiene recepción en ambos sexos.

Val: Sí, de acuerdo y quizás bastante, de hecho. Pero el guion tiene algunas fallas.

Hal: ¿Como cuáles?

Val: Bien, toma el clímax, por ejemplo. Creo que el clímax llega... llega demasiado pronto, ese es el problema. Debería llegar después de la escena del ensayo.

Hal: ¿Yo no dije eso?

Val: La escena excitante debería llegar después. El personaje de Benny. Creo que deberíamos filmar a Benny con una cámara de mano y no con una fija. Debería estar nervioso, debería, tú sabes poner a la audiencia nerviosa. Como es su personalidad.

Hal: No estoy seguro de si me gusta eso.

Val: Déjame preguntarte cómo te sientes sobre esto, y se honesto ¿Qué tal si filmamos toda la película en blanco y negro?



Hal: ¿Por qué?

Val: Porque New York es una ciudad en blanco y negro. Apesta de tanto blanco y negro.

Hal: ¡Olvídalo!

Ed: Artificial. Es artificial.

Val: ¿Alguien tiene una aspirina?

Ellie: Toma, prueba con estas. Mi homeópata me las dio.

Val: Puedo hacer esta película. Lo sé... Lo presiento.

Hal: Déjanos discutirlo. Estamos hablando con algunos otros directores y te lo haremos saber.

Al: Si alguna vez hubo una película para Val Waxman, es esta, ¿Cierto?

Ed: Nos mantendremos en contacto.

Val: ¿Alguien tiene un Xanax?

Nuestro director acepta renuente por el significado económico y social de la propuesta, pero no está convencido del proyecto. Este filme se teje en términos del absurdo, lo cual se convierte en una fuerte sátira al sistema industrial. Val demanda un camarógrafo chino (que necesita de traductor permanente porque no habla inglés), contrata un director de arte quien solicita, casi literalmente, volver a construir a Nueva York en un estudio para el rodaje. Lo que nos importa destacar, más allá de este singular ejercicio de burla, es que, a razón del estrés por comenzar el rodaje, nuestro director queda ciego. Se le diagnostica una ceguera psicósomática. La decisión que toma, impulsada por su agente, Al Hack, es dirigir la película ocultando la ceguera. Y si bien el filme es un desastre, el hilarante proceso que desconcierta al resto del equipo (básicamente es incoherente, un absurdo), todos asumen que las excéntricas decisiones se deben a la visión de un genio que no alcanzan a comprender. No hay duda de que estamos en presencia de una parodia del artista (cineasta) genio.

Al final del relato, cuando sale a la luz la ceguera de nuestro director, la consecuencia es no solo que el filme se viene a pique, sino que gracias al proceso se acerca nuevamente a su exesposa, se reconcilian. La historia termina con ambos partiendo rumbo a París, pues en Europa, el disparate de un cineasta ciego fue reconocido como una obra de arte. Se trata, para efectos de nuestra lectura, de cómo en medio de la industria (así sea por



Figura 6. *Hollywood Ending* de Woody Allen (2002) Fuente: Internet.

equivocación) pueden producirse (de hecho, ocurre con cierta regularidad) obras que desafían el canon. Y vale la pena señalar que esta parodia de Hollywood es rodada con cierta marginalidad. Allen, director asociado a la escena neoyorquina (a lo que algunos han denominado Neo Hollywood), bien puede hacer una crítica sin estar al interior del sistema capitalista en su más salvaje expresión, pero no puede dejar de operar en clave industrial. Como si se tratará de un ejercicio oracular, un par de años después este singular director comienza un periplo por Europa dando cuerpo a un conjunto de obras que bien pueden entenderse como el sueño del *director ciego* a quien interpretó en *Hollywood ending*.

Las potencias de la industria.

La máquina creadora

La industria carga tras de sí un duro lastre. Su cruda artificialidad ha supuesto un fuerte rechazo social, ha puesto sobre sus hombros el pecado de la perversión de la naturaleza. No es difícil, con ese panorama, pensar que la idea de *industria cultural* extiende el mal del artificio sobre los preciados bienes espirituales. Sin embargo, es posible hacer otras lecturas de la industria y, en consecuencia, de la *industria cultural*, si se borran ciertos presupuestos de base. Por ello tomaremos distancia de la dominante lectura de izquierda promocionada por la *Escuela de Frankfurt* y de la heterodoxia marxista (a pesar de su fuerte defensa del cine como arte). Para presentar una perspectiva más esperanzadora nos valdremos de cierta rama de la



filosofía, de cuño postmetafísico, interesada en una comprensión de la cultura que reconoce su fuerte dimensión material.

François Dagognet, pensador francés, nos regala un interesante trabajo en defensa de la industria. Su punto de partida implica reconocer que no existe otra naturaleza que la que ha sido creada por la técnica como corte. En tal medida, no es posible asumir que la fábrica, centro de gravedad de la industria, pervierta un mundo natural. En otra línea, la fábrica amplifica la técnica hasta liberarla del cuerpo y supone otro modo de producción de lo real:

El artesano solo vive de rutina (la tradición y la repetición) mientras que la máquina no cesa de innovar. De la misma manera que la herramienta prolonga el cuerpo y nos exime de él –el martillo imita y reemplaza el puño– así también el dispositivo informatizado, o al menos automatizado, se inspira en los pasos laboriosos del obrero para rebasarlos en rapidez y seguridad (Dagognet, 2002, p. 9).

Nuestro pensador nos recuerda que la filosofía, por lo menos como tendencia histórica, ha cuestionado con radicalidad la industria asociando a ella un acto mecánico de simple repetición, incapaz de tener cualidades ontológicas: “Los filósofos no consideran la industria como creadora o demiúrgica en su funcionamiento; le reprochan incluso destruir el mundo” (Dagognet, 2002, p. 96).

La idea de base es que la industria tiene un papel creador. La obra de Dagognet revisa con detalle en qué medida la fábrica ha resuelto obstáculos para la vida dando paso a un exponencial desarrollo. Reclama, con tono aireado, que es necesario reconocer que la industria ha hecho, en el caso de la agricultura (por citar un ejemplo), que la infertilidad de un campo de paso al crecimiento de alimentos. De esa forma, asegura que si bien se acepta la presencia de la industria cuando opera sobre el mundo inanimado, trabaja sobre minerales o fósiles, otra cosa ocurre con el mundo orgánico. El reproche está al crear vida porque sus poderes demiúrgicos parecieran malignos. Por extensión, algo similar ocurre con el mundo inmaterial de la cultura. Pues sabemos que, incluso, puede ser más tabú que las expresiones espirituales sean creadas en la fábrica, y no de la mano de la musa que susurra, al oído, a ciertos genios privilegiados los designios de los dioses.

La fábrica, nos dice nuestro autor, no implica la destrucción del mundo porque cualquier tipo de mundo no es otra cosa que el efecto de un proceso



de creación técnica. La dinámica industrial se guía por el reconocimiento de energías que pueden ser modificadas y, en ese acto, se da cuerpo a otro escorzo de lo real. Lo clave, en tal caso, es no confundir los medios de producción con el orden social que los controla. Esto, claro, en la práctica, puede limitar el movimiento industrial, pero en sí misma la producción (fuera de coacciones), asegura Dagognet, reconfigura los productos siempre en aras de un crecimiento para la comunidad. En este contexto nuestro autor introduce el papel del artista, no solamente porque su proceder tiene una fuerte homología con la fábrica (nótese que la comparación va en sentido contrario, el artista copia a la máquina), sino porque ha aprendido de ella varias de sus dinámicas. Lo cual, en el caso del cine, es una lección iluminadora.

El artista roba pues a la industria lo que ella realiza en el engeguamiento, el mercantilismo, la profanación o la sola utilidad. Él obrará con miras a la transfiguración de un real despedazado y abandonado. El empaquetamiento le reserva una vida nueva, la de la compacidad, la de la perdurabilidad. Las piezas esparcidas y sobretodo deterioradas no resisten; pero de ahora en adelante encajadas las unas en las otras, dentro de un bloque cerrado, escapan a la eliminación. El artista retoma el proceder maquinico, pero lo exalta hasta darle un giro redentor (Dagognet, 2002, p. 119).

No podemos sino pensar en el cine como epítome del arte en la época industrial. Basta recordar que el montaje como escritura reúne piezas (engranajes visuales) que el director articula en un bloque cerrado llamado filme. La redención de lo real es al mismo tiempo su invención. No hay un mundo que pueda ser leído, en la actualidad, fuera de la dinámica industrial, que no sea efecto de la industria. Y nuestros productos culturales no escapan ya (a menos que sea en calidad de museo) de ese ejercicio de producción de montaje material con la coartada de la máquina. El espíritu es un pliegue de la industria en el presente, como antes lo fue de la herramienta y de la mano.

En esta línea, Edgar Morin (1966) ofrece una lectura de la *industria cultural* que no solo equilibra los diferentes factores, las diferentes fuerzas que se encuentran a su interior, sino que reconoce en ella un signo de transformación, un cambio de época. Cuando publica su trabajo sobre la cultura de masas (en el cual reconoce la existencia de una cultura industrial que ha modificado a los procesos de creación y de recepción de bienes simbólicos), puede reconocerse en él las marcas del pensamiento complejo, pers-



pectiva que no solo será su caballo de batalla, sino que permite un modo de comprensión de la realidad en términos de una irresoluta tensión entre contrarios. Violenta, así, la relación causa efecto para ofrecer la idea de un bucle entre productor-producto-productor. Dicha cadena oscila como un péndulo de movimiento infinito. En este marco, la cultura y la industria tienen, como puede imaginarse, una relación de mutua afectación. Por eso no se trata solo de señalar que cierto sistema económico produce bienes culturales para un consumo determinado, sino que el consumo de dichos bienes condiciona y modifica las dinámicas de producción. Y esto, para el caso del cine, bien puede reconocerse en varias tensiones que, en términos de complejidad, suponen un bucle permanente.

En términos de fuerzas, la *industria cultural* (como mecanismo de producción) y la cultura de masas (como instancia de consumo) están condicionadas por una concentración burocrática, una concentración técnica y una concentración simbólica. Si bien a Morin no le interesa un análisis detallado de la dimensión técnica, reconoce su fuerza más allá del control económico. En otras palabras, la libera de una lectura marxista que siempre la reduce a medio de producción anclado al grupo que detenta el capital. No obstante, sí señala que ambas fuerzas generan modificaciones significativas en los procesos de producción de sentido, en el ámbito de la cultural (tradicionalmente asociado con el arte de élite). “La industria cultural debe luchar siempre contra la contradicción fundamental que existe entre sus estructuras burocráticas y estandarizadas, y la originalidad (individualidad y novedad) del producto que deben propiciar. Su funcionamiento nace de estas dos uniones antitéticas: burocracia-invencción, estandarización-individualidad” (Morin, 1966, p. 34). Gracias a ello, nuestro pensador revela cómo es imposible reducir el trabajo cultural a la producción de cuño industrial. Existe, para que puedan mantenerse operando, una marcada presencia creativa que empuja, renueva y sostiene los productos culturales destinados al consumo.

Bien podemos decir que la cultura de masas tiene un marcado interés estético y, a diferencia de otros sectores industriales, sus productos no se miden por la funcionalidad. Es decir, siempre suplen una necesidad (que en muchos casos crean) y por ello son funcionales. Pueden entretener, ofrecer información, permitir el diálogo, crear lazos sociales, pero deben innovar, ofrecer variaciones estéticas para mantenerse en el tiempo: “La cultura de masas es la primera cultura en la historia del mundo con un contenido acentuadamente estético. Esto significa que, a pesar de sus mitos y sus tímidos intentos religiosos, es una cultura fundamentalmente profana...”



(Morin, 1966, p. 97). De este modo, se garantiza (a pesar del interés industrial) el ejercicio constante de los procesos de invención. Por ello la figura del autor tiene un papel central en la *industria cultural*. Como hemos visto el creador se reconoce en términos colectivos: “Las nuevas artes de la cultura industrial resucitan, en cierto sentido, el antiguo colectivismo del trabajo artístico, aquel de las epopeyas anónimas, de los constructores de catedrales, y de los talleres de pintura hasta Rafael o Rembrandt” (Morin, 1966, p. 38). Por ello la figura del creador, del artista, no solo no puede ser medida con el modelo romántico del genio individualizado porque la dinámica industrial impide (por regla general) el trabajo en solitario, pero tampoco puede perderse de vista que las artes preindustriales también han operado bajo el modelo colectivo.

El caso que la obra de Morin privilegia para estudiar la industria cultural es el cine. No podemos dejar notar que lo mismo tuvo lugar en el pensamiento de Adorno y Horkheimer. Lo fundamental es que la obra del pensador parece una respuesta a los excesos de una visión estética enraizada en el siglo XIX, de espaldas al peso de la técnica como producción ontológica (la industria como forma creativa). No obstante, no se trata de una defensa ciega del cine como arte industrial. De hecho, Morin no gravita sobre el fenómeno artístico, sino que lo refiere de manera indirecta. Su trabajo se interesa en revelar cómo el cine no es una mercancía estandarizada que repite un patrón *ad infinitum*. Toda estandarización tiene origen en formas creativas que han sido exitosas (y casi siempre han tenido que ser objeto de naturalización). Luego sirve de punto de partida para nuevas formas. La creación nunca opera en el vacío, sino que es contrapunto de una historia de hallazgos sistematizados que pueden ser violentados:

La película debe cada vez encontrar su público, y sobretodo debe intentar una difícil síntesis de lo estándar y lo original: lo estándar se beneficia del éxito pasado y lo original se la clave del nuevo éxito, pero lo conocido implica el riesgo de cansar y lo nuevo de no gustar (Morin, 1966, p. 37).

Morin explica esta tensión, propia del mundo del cine, como una particular forma de sincretismo. Básicamente es un ejercicio de igualación de elementos que, de la novedad a la repetición, superpone rasgos buscando un equilibrio. Si bien puede decirse que allí el trabajo artístico como invención radical (que no es sino una quimera) queda vedado, también puede reconocerse que siempre una fuerza poética permite esta dinámica. Nuestro pensador señala que la categoría central para comprender la cultura de masas (tensión y contrapunto de la industria cultural) es lo imaginario.



La fuerza de sentido que opera en el séptimo arte permite la creación de productos culturales porque orbita en el universo imaginario para duplicar lo real de la manera más innovadora posible, para presentar fantasías con poderosa verosimilitud. Todo ello gracias a la conexión con múltiples estratos culturales que enriquecen las arcas de la historia humana. De allí que el cine replique, una y otra vez, formas arquetípicas, que opere bajo la estrategia de géneros para orientar al público, en calidad de taxonomía, entre los múltiples ramales de la imaginación:

El mundo imaginario es consumido, hoy en día, más a través de los espectáculos y de relaciones estéticas que en formas de ritos, cultos, mitos religiosos y fiestas sagradas. Todo un sector de los intercambios entre el mundo real y el imaginario se efectúa en el mundo moderno sobre moldes estéticos: a través de las artes, los espectáculos, las novelas y las llamadas obras de la imaginación (Morin, 1966, p. 97).

Nuevamente estamos ante el reconocimiento de que, en medio de la *industria cultural*, se juega el arte. Claro, un arte modificado por las condiciones de época en tanto, de modo acentuado, no puede negar sus relaciones económicas y tecno-materiales. Pero, en el mismo sentido, la presencia de la dimensión industrial (producto de un cambio técnico) y el control de los modos de producción (mercado capitalista) no solo no pueden, sino que no desean, eliminar el proceso de creación (llámesele mundo de ficción, matriz de fantasía, territorio imaginario). No es tampoco asunto de tener apertura y pensar que estamos ante un arte nuevo en la cultura industrial. La idea es reconocer que todo arte siempre ha estado atado a otras variables y que, en el presente, la industria, como bien sugiere Dagognet, no equivale a la anulación de la creatividad.

Para cerrar este recorrido conceptual, en términos postmetafísicos, por la *industria cultural* quisiéramos hacer un pequeño comentario a un filme de Jean-Luc Godard. Como provocación, para revisar la interesante versión de cómo opera el cine según el director francés, comenzaremos con la definición de arte de Sodr : “El arte es una met fora que se materializa. O sea, es un modo anal gicamente inverso de ver y mostrar, dirigido a retirar a sujeto de su aislamiento *yoico* a trav s del contacto con otras formas de realizaci n de lo real” (2009, p. 134). El pensador brasile o nos pone en la pista de que el arte ya no puede ser medido por la obra como objeto, sino por la obra como funci n que abre un nuevo tipo de relaciones sociales (lo cual, de alg n modo, puede rastrearse en la obra de Benjamin cuando sugiere que la  poca de la reproducci n en serie da origen a un nuevo



sensorium, modifica la sensibilidad de público en términos de multitud). El arte adquiere un valor en términos de plusvalía de sentido. Esto, que escapa a nuestros intereses, supone que las obras no pueden reducirse a objetos museables. Al mismo tiempo, su valor no es oponerse (en términos de lenguaje) a su época, pues bien pueden oficiar como modos de cuestionamiento de su contemporaneidad gracias a que su coeficiente creativo jamás es agotado por la estandarización industrial. Entonces el cine, que bien creemos sigue en oscilando en la estela del arte, nos entrega, en un considerable puñado de filmes (algunos de ellos como evidentes ejemplos de la industria cultural, aunque todos lo son), otras maneras de producción de sentido; las películas siguen siendo piezas que cantan al espíritu. Lo cual, creemos, ocurre en *Le Mépris* de Godard (1963).



Figura 7. Póster de *Le Mépris* (1963) Fuente: Internet.



Godard nos presenta la historia de un guionista, Paul Javal, a quien le ofrecen adaptar al cine *La Odisea* de Homero. El relato gira en torno a la decisión de aceptar o no el encargo. Todo el filme puede pensarse como una puesta en obra del concepto de sincretismo sugerido por Morin para pensar el cine como *industria cultural*. Ilustrémoslo así: nuestro guionista y su esposa, Camille Javal (quien será central en el filme) son franceses. El productor, Jeremy Prokosh, es norteamericano y es el exponente propio del cine como negocio, la personificación del mercado. El director no solo es alemán sino Fritz Lang en persona (Godard lo invita a representarse a sí mismo en su obra). Y se recupera la reverencia que el séptimo arte tiene a la conciencia artística de los grandes directores germanos que migraron a Hollywood. El filme será rodado en Italia (que bien permite, gracias a sus islas, servir de escenario para Grecia). Al comienzo del relato se nos evoca la época de los grandes estudios (*Cinecitta*) que ven de cerca su crisis en el futuro no muy lejano. Los múltiples idiomas, de algún modo, son igualados en la imagen y el cine, arte del sincretismo, narra una historia sobre sí mismo.

Mientras Javal considera aceptar la adaptación del viaje de Ulises de regreso a Ítaca, su reencuentro con su amada Penélope, presenciamos como esta estructura narrativa, que supone el retorno a casa, es reflejada en su propia cotidianidad. Su esposa deviene en la mujer objeto de deseo gracias a su exuberante belleza. Prokosch, el productor, oficia de candidato al trono que desea seducir a Penélope en ausencia de su Esposo. Y, en este caso, por diferentes motivos, nuestro guionista (un moderno Ulises) deja sola a su mujer como si desease que fuera objeto de este pérfido cortejo. Todo ello se complementa con sus cavilaciones en torno a cómo podría modernizarse la historia de Homero. Se pregunta qué tanto desea regresar a casa, qué tanto de su idílico amor puede sostenerse:

Fritz Lang: Un productor puede ser amigo del director. Pero Prokosch no es un verdadero productor, es un dictador. Creo que es una tontería cambiar el personaje de Ulises. No es un neurótico moderno. Es un hombre sencillo, listo y valiente.

Paul Javal: Me parece una idea interesante. Ulises tarda diez años en regresar porque no tiene ganas de regresar. Resulta lógico.

Fritz Lang: 'Es lógico que lo ilógico contradiga lo lógico'.
Corneille, prólogo de Suréna.



Paul Javal: Ulises no se apresura a volver a su casa en Ítaca porque no se siente feliz con Penélope. El problema ya empezó antes de que partiera hacia la guerra de Troya. Si hubiera sido feliz, nunca se hubiera ido. La guerra de Troya era una excusa para irse.

Fritz Lang: Pero mató a sus pretendientes, ¿no?

Paul Javal: Eso se puede explicar. Primero Ulises le dijo a Penélope que aceptara sus regalos. No los consideraba verdaderos rivales y no quería provocar un escándalo sacándolos a patadas. Confiando en que Penélope le era fiel, le dijo que los trataría bien. Llegado ese punto, siendo ante todo una mujer sencilla, creo que Penélope empezó a despreciarlo. Se dio cuenta de que Ulises le había quitado su amor y se lo dijo.

Ulises se dio cuenta demasiado tarde de que había perdido su amor por su propio descuido. La única manera de recuperarlo era matando a los pretendientes.

Fritz Lang: La muerte no es una conclusión.



Figura 8. *Le Mépris* de Jean Luc Godard (1963) Fuente: Internet.

Al final del relato las dudas son resueltas cuando Camille, la bella esposa, abandona a Paul para encontrar una trágica muerte al lado del productor. La película continúa en rodaje, con Lang tras la cámara, como alegoría de la vida y la narrativa que se funden y se mantienen en el tiempo. Es decir, conforme nuestro guionista fabula su propia versión de *La Odisea* vemos como es puesta en obra en el filme. El juego de espejos estalla en varias



direcciones. Tanto la épica griega es actualizada en el sueño de un dramaturgo que juega a ser guionista, como en su propia cotidianidad en la cual su relación marital se encuentra en conflicto. No podemos evitar alegorizar la historia del cine. Como Ulises, nuestro medio persigue el arte como una amada idílica y tiene que luchar contra la industria que oficia de rival en pugna. Al final, como en el filme de Godard, debe abandonar este amor porque ya no lo desea, porque no es posible desearlo. Recordemos que mueren tanto Camille como Prokosch (en nuestra alegoría, arte e industria). El destino es un nuevo vagabundeo de cara al porvenir. No es difícil reconocer el universo imaginario que nos evoca Morin, como motor de las tendencias estéticas de la cultura de masas (que es, además ancestral), al igual que la capacidad del cine de orbitar sobre sí mismo para dar pie a las vetas que el arte explora para cantar al espíritu. Y, con sencillez, en este filme reconocemos todos los resortes de la industria; si bien esta obra no es Hollywoodense, de hecho, toma distancia en términos estéticos, rinde tributo en términos semánticos. Sumado a ello se nos revela la importancia del proceso creativo que, en cualquier instancia del mundo cinematográfico, puede devenir arte con completa legitimidad.

A manera conclusión

Para terminar, solo deseamos decir que el cine ha logrado sobreponerse, por la mejor ruta posible, a los duros ataques que buscaban reducir sus cualidades espirituales. No buscó, de hecho, no podía, imitar a las artes tradicionales para ser reconocido. Optó por crear su propio destino sin ocultar sus propias condiciones fundacionales. Y en ese camino ganó, a pulso, el derecho a ser llamado arte, al igual que violentó los modos de comprensión de lo artístico para las sociedades masificadas, capitalistas y, posteriormente, digitalizadas. La industria cultural, en consecuencia, se convierte en un amplio espectro de producción de bienes simbólicos (y esta expresión encierra tanto la dinámica de mercado, como la creación expresiva). Como hemos querido sugerir, en dicho resorte, podemos encontrar de todo. Tenemos piezas de museo (institucionalmente legitimadas) que son construidas industrialmente. Filmes para el olvido, a pesar del sueño artístico que les dio origen. Finalmente es inevitable la tarea de seguir pensando el arte de cara a las transformaciones técnicas que cada época supone.



Referencias

- Adorno, T. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Ediciones Akal.
- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica del iluminismo. Fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.
- Arango-Lopera, C. A. (2015). Industrias culturales y estética: un rastreo sobre una posible relación. *Palabra clave*, 18 (2), 499-536.
- Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Bárbaro, U. (1977). *El cine: el desquite marxista del arte*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Catalá, J. (2001). *La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- Chiarini, L. (1956). *El cine en el problema del arte*. Buenos Aires: Ediciones Lo-sange.
- Dagognet, F. (2002). *La invención de nuestro mundo. La industria: ¿por qué y cómo?* Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- Entel, A.; Lenarduzzi, V. & Gerzovich, D. (1999). *Escuela de Frankfurt. Razón, arte y libertad*. Buenos Aires: Eudeba.
- Marcuse, H. (2007). *La dimensión estética. Crítica a la ortodoxia marxista*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Martín-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Menke, C. (1997). *La soberanía del arte. La experiencia estética según Adorno y Derrida*. Madrid: La balsa de Medusa.
- Morin, E. (1966). *El espíritu del tiempo. Ensayo sobre la cultura de masas*. Madrid: Taurus.
- Sodre, M. (2009). *Reinventando la cultura. La comunicación y sus productos*. Barcelona: Gedisa.

Filmografía

- Allen, W. (Director). Aronson, L. & Robín, H. (Productores). (2002). *Hollywood Ending*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: DreamWorks.
- Coen, E. & Coen, J. (Directores); Coen, E.; et al. (Productores). (2016). *¡Hail Caesar!* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Mikes Zoss Productions.
- Godard, J. L. (Director). Ponti, C.; De Beauregard, G. & Levine, J. (Productores). (1963). *Le Mépris*. [Cinta cinematográfica]. Francia / Italia: Les Films Concordia / Compagnia Cinematografica Champion / Rome Paris Films.
- Minelli, V. (Director). Houseman, J. (Productor). (1952). *The bad and the beautiful*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer.





Teatralidades cinematográficas.

Estudios de caso en el teatro Colombiano y Latinoamericano del siglo XXI³

Wilson Escobar Ramírez⁴
Carlos Fernando Alvarado Duque⁵

-
- 3 Este capítulo recoge el resultado de una de las categorías de la investigación: *Estética, sociedad y cine: des-montado el séptimo arte*, proyecto gestado y desarrollado en la Dirección General de Investigaciones de la Universidad de Manizales. Puntualmente, da respuesta a una de las preguntas específicas del proyecto: ¿De qué forma el cine ha contribuido a reformar la naturaleza del teatro en términos tecnológicos y estéticos? De igual modo, presenta resultados parciales de la investigación: *Poéticas de la violencia en el teatro colombiano mediado por las tecnologías* realizada en convocatoria interna de Dirección General de Investigaciones de la Universidad de Manizales.
- 4 Licenciado en Filosofía y Letras, con Maestría en Educación y Multimedia por la Universidad de Caldas. Estudiante del Doctorado en Comunicación de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Profesor Asociado y miembro del Grupo de Investigaciones de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. Autor de *La Zaranda, tanta pasión, tanta vida* (Escenología, México, 2003), *Crónica de una sabia locura* (Festival Internacional de Teatro de Manizales, 2004). Ha sido coordinador de eventos académicos y director del periódico *TEXTOS* del Festival Internacional de Teatro de Manizales. Artículos suyos sobre cine, teatro colombiano y el cruce de las artes escénicas con las tecnologías digitales han sido publicados en revistas de España, Estados Unidos, México, Argentina y Colombia. Correo electrónico: wilsonescobar@umanizales.edu.co
- 5 Comunicador Social y Periodista de la Universidad de Manizales, Filósofo de la Universidad de Caldas, Especialista en Estética de la Universidad Nacional de Colombia, Magister en Filosofía de la Universidad de Caldas, Doctor en Filosofía de la Universidad de Antioquia. Profesor Titular de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, Líder del Grupo de Investigaciones de la Comunicación y Director de la Revista Escribanía. Su principal interés es el estudio de las múltiples relaciones entre la filosofía y el cine. Entre sus libros se encuentran: *Laberintos cinematográficos: estética del cine de autor* (2010); *La sala oscura y el mundo de las sombras: discusiones contemporáneas sobre cine* (2010); *Diferencia(s): adiós a la metafísica en los umbrales del cine* (2011); *Figuras del origen. Mitos, arquetipos y cine* (2011); *Hermenéutica y cine. Los tres rostros de Hermes, las tres máscaras del Kinema* (2012); *Geo-Logia(s) del cine. Acontecimiento, mediología*



Resumen

Cuando la imagen cinematográfica entra en el código teatral sus signos tienden a performatear la imagen escénica. ¿Cómo se produce este fenómeno? ¿Qué implicaciones tiene? ¿En qué medida enriquece el lenguaje teatral la inserción del lenguaje cinematográfico? Jalonado por estos interrogantes, el presente estudio traza un recorrido por los préstamos que las dos artes se han hecho a lo largo del tiempo, y se acerca a algunas de las más influyentes mutaciones de la escena hasta llegar a la performance filmica desde la cual se pueden constatar las múltiples funciones de la pantalla sobre la escena contemporánea. Acercarnos a algunas de las más representativas experiencias del teatro latinoamericano del siglo XXI permitirá observar los distintos modos en que estas fronteras se tensionan en procura de encontrar renovados signos para el patio de butacas.

Palabras clave: Teatro; Cine; Performance filmica; Tecnologías; Pantalla.

Introducción

Dos imágenes, separadas por más de un siglo de historia, confluyen en estas líneas para proponer un diálogo en torno al cine y el teatro, uno más entre tantos que se han tejido desde la coexistencia de las dos artes a finales del siglo XIX. Son dos imágenes que, circunscritas cada una a su tiempo, transmiten la misma perplejidad, las mismas preguntas y suscitan, quizás, una reflexión compartida.

Dispuestos en una improvisada sala de cine (en realidad se trataba de las primeras proyecciones en el *Grand Café des Capuchines*, en París), un grupo de espectadores se preguntan a finales de 1895 qué están viendo: ¿Aquellas imágenes del tren que llega a una estación son de verdad? ¿Se trata de un espectáculo avanzado, más estilizado tal vez, del varieté que acostumbran ver? ¿Qué es eso de que las imágenes fotográficas se mueven? ¿No será aquel escenario el mismo que han visto en el teatro?

y exterioridad (2012); *Cinemas expandidos. Pliegues para profanar la realidad* (2016) y *Pantallas simuladas. Las potencias filigráficas del cine* (2017); *Filosofía y cine. De Friedrich Nietzsche a David Lynch* (2018); *Re-Figurar el Cine. Retóricas en la historia del séptimo arte* (2019). Correo electrónico: cfalvarado@umanizales.edu.co



Cinco de septiembre de 2007. Cientos de espectadores asisten al teatro de la Universidad Católica de Chile, a la primera función de la obra (¿teatral?) *Sin Sangre*, de la compañía chilena *TeatroCinema*. Las primeras imágenes, en las que se alcanza a ver un gran automóvil americano avanzar por el campo a través de un plano general y, escena después, tres hombres descender del vehículo en un acoplado manejo de planos medios, los llevan a preguntarse desde su butaca si aquello que están viendo es teatro o si están asistiendo a una función cinematográfica: ¿Son aquellos actores que acaban de bajarse del auto, los que están subidos, como dicta la convención, a la escena? ¿O están siendo proyectados en una grabación previa como lo haría el cine? ¿Los 'objetos' que conforman la escenografía (el campo, la casa a la que llegan) están allí? ¿Los sujetos (personajes) que perciben desde su butaca están siendo filmados en directo, detrás del patio de butacas, al modo habitual en que se produce una función de cine?

Más de un siglo separan estas dos experiencias colectivas y, sin embargo, la incertidumbre perceptiva ("escalofrío epistemológico" describe bellamente Jesús Martín Barbero la experiencia que le llevó a formular su influyente estudio en torno a las mediaciones en la cultura latinoamericana) pareciera ser la misma solo que, situadas en perspectiva, cada una de ellas opera en el otro lado del espejo. En 1895 la ilusión creada por los hermanos Lumière requería respuestas del lado del cine; en la experiencia de la compañía teatral chilena se inquiere del lado del teatro. Pero en ambos interrogantes afluye la pregunta por el acontecimiento, por la verdad perceptiva, por las fronteras que delimitan, constriñen o amplían nuestra visión en torno a la verdad ilusionada desde los andenes del arte; en este caso, artes de la representación como el cine y el teatro.

Zona de contaminación recíproca

Tensiones en el tiempo

A lo largo del siglo XX, exceptuando quizás las últimas dos décadas, con la predominancia de los nuevos medios, la experimentación con los aspectos técnicos de la puesta en escena está asociada a la influencia, de ida y vuelta, con el arte cinematográfico.

Bebió el cine de mucho teatro en su etapa fundacional, fuente necesaria para la construcción de su devenir como arte de representación que cimentaba su narrativa en la expresión misma del actor, el trabajo de luces y la composición escenográfica. Tal vez fue ese el elemento que tensionó



las primeras rupturas del arte cinematográfico, pues la atadura al teatro no propiciaba un buen ambiente de cara al futuro de esta forma artística.

Apoyado en la amplia tradición de los recursos de la escena teatral, el cine poco a poco fue descubriendo sus modos expresivos propios, que se decantaban en un lenguaje específico, filmico por decir lo menos, y una elaborada construcción narrativa que superó en mucho las posibilidades que lo circunscribieron a lo escénico teatral para construir ficciones.

El edificio industrial sobre el cual construyó plataformas para los géneros hizo que el creador cinematográfico desligara sus principales preocupaciones de lo teatral, al verse este campo reducido y apocado por el recurso digital, que recreaba con más libertad de exploración plástica los universos pensados desde el horizonte tecnológico.

Más allá de las tendencias, ambas artes han sostenido a lo largo del tiempo un diálogo permanente en el que pareciera ser el cine el que más pudo nutrirse, al menos en su etapa primigenia.

En distintos momentos, creadores cinematográficos han puesto más el acento en los recursos de la escena teatral y han dejado obras que repiensan el papel del teatro en la configuración de la obra filmica y resitúan su importancia y vigencia. Veamos.

Las ya extensas relaciones y fricciones que ha mantenido el teatro con el cine, desde la invención de este último en 1895, han generado muchos estudios (la mayoría de ellos de carácter historicista) que señalan cómo cada vez estas imbricaciones cambian de apariencia con los renovados retos que traen consigo las nuevas tecnologías.

En su etapa fundacional, el cine nace como un espectáculo teatral más en la medida en que recrea los mismos espacios escénicos del teatro; la cámara es inmóvil y permanece anclada en su propio eje, lo cual limita espacial y temporalmente el desarrollo de la escena. Tras su invención se atribuyó, incluso, un nuevo género: teatro filmado, mucho más cercano al mundo de los *variétés*, por lo que el concepto se integra en un contexto enormemente amplio en el que convive con fórmulas muy diferentes al ulterior desarrollo temático y técnico del filme (Abuín, 2001, p. 25). Confluyen en aquellas primerísimas imágenes ficcionales: la prestidigitación, la magia, el circo, los musicales populares; nada hacía creer que el cine, en sus primeros pasos, pudiera tener un mayor desarrollo al logrado por el teatro en tantos siglos. No obstante, el cine comienza a andar el camino que lo alejará de los modelos teatrales:



El desarrollo de los filmes cómicos, basados fundamentalmente en los *gags* visuales, propician en los Estados Unidos el desarrollo de un arte específico que, aparte de liberarse de las servidumbres literarias, elabora un modo de contar inspirado en los esquemas de la narración clásica y diferenciado con nitidez de la «mostración» teatral (Pérez, 2004, p. 573).

Tal liberación de ataduras se dio, fundamentalmente, por la incorporación de hallazgos expresivos como la variación de la distancia entre el espectador y la escena gracias a la invención de la escala de planos, o la subdivisión de la escena completa en imágenes aisladas (cortes o elipsis narrativas), estas últimas asociadas a la práctica del montaje narrativo o “montaje invisible”, que bien supo recoger y sistematizar David Wark Griffith en sus más reconocidas obras: *El nacimiento de una nación* (1915) e *Intolerancia* (1916) y por lo que se le reconoce como uno de los padres del lenguaje cinematográfico propiamente dicho⁶.

Con este basamento narrativo el joven cinematógrafo y el teatro comenzaban a entretener sus caminos. En el teatro ruso, por ejemplo, se pueden reconocer trazas de las enseñanzas de Vsevolod Meyerhold en lo que será la característica fundamental de la actividad de Sergei Eisenstein: el cine de montaje. El director y actor Meyerhold solía escandalizar al público teatral cortando escenas y reordenándolas según su propia lógica, en tanto el director cinematográfico Sergei Eisenstein ejercía el poderío absoluto del director cortando, pegando y reorganizando secuencias de fotogramas.

El acercamiento de Meyerhold al cinema no es casual. El nuevo medio facilitaba dos cosas: por un lado (el del actor) permitía someter la recitación al ritmo abstracto del flujo de imágenes, al mismo tiempo que aplanaba la diferencia entre la corporeidad real del actor y el volumen falso de los escenarios (el viejo problema de Vakhtangov). Por el otro lado (el del escenario), permitía obtener efectos parecidos a un «escenario viviente», sustituyendo el movimiento de la cámara al de la maquinaria automática y semoviente (Vaglio, 1996, s. p.).

La invención de la sonoridad de la palabra en el cine (1928), es decir, la presencia del sonido sincronizado a la imagen más de tres décadas después

6 Georges Sadoul (1956), el más reconocido historiador del cine hace una exposición de cómo a través de tres directores se logra esta cima del desarrollo artístico del cine en su etapa muda: Thomas Ince, D.W. Griffith y Charles Chaplin.



de la creación del invento cinematográfico supuso, con el paso de los días, un proceso de teatralización del cine, una especie de camino a la inversa en el que el cine desanda y hurga en sus orígenes teatrales.

Son muchos los recursos que el cine incorpora a partir de este momento de su desarrollo técnico para perfeccionar y consolidar un lenguaje a partir de los préstamos teatrales: el uso dramático del texto y de la palabra, el que hasta entonces era suplido por la exageración de la mímica y de la gestualidad que procedían del melodrama y la pantomima. A la presencia activa de la palabra se suma la transformación del espacio (siempre puesto y dispuesto como un ente pleno de objetos) en un escena cerrada que se transforma con dinamismo en función de escenarios transpuestos; la focalización en énfasis, que da privilegio al punto de vista del espectador en el patio de butacas o la misma cámara frontal que facilita la construcción de sucesivos planos de conjunto, hasta avanzar a las *mises-en-abyme*, lo que adentra al espectador a la multiplicidad de universos. Se trata de un entramado lingüístico que hacía parte del modo expresivo de la escena teatral de comienzos del siglo XX que para entonces había sido tensionada en las nacientes vanguardias. También con la irrupción de la palabra el cine se da cuenta de la importancia de aportar al estudio de la psicología de los personajes, seres cotidianos que transmiten una serie de desequilibrios y traumas que reflejan la complejidad de su existencia y son paradigmas de la llamada crisis del sueño americano. “Podría decirse que con la adquisición de la palabra el montaje deja de ser la categoría estética dominante y queda supeditado al desarrollo lógico de la trama, la cual se torna más transparente” (Pérez, 2004, p. 576).

Estas aportaciones esenciales del teatro al cine están contenidas en esa primerísima etapa, la que supuso el espíritu fundacional del arte cinematográfico. En adelante va a ser el teatro el deudor de una tradición de imágenes y referencias, tanto en escritura como en las potencialidades de la escena.

En las distintas tipologías que se han establecido para auscultar estas relaciones se pueden enunciar: las adaptaciones de textos teatrales y de funciones teatrales al cine, la creación de espectáculos teatrales a partir de éxitos cinematográficos, la aplicación de teorías al campo de la práctica escénica, que condujo a reflexiones de gran influencia en el teatro contemporáneo como la del teatro épico de Bertold Brecht (el dramaturgo alemán recogió de las, para entonces, recién fundadas teorías del montaje, la concepción del tiempo menos constreñido y más bien alejado de la mimesis dramática aristotélica, de tal suerte que en sus formas épicas no se envuelve al espectador en una acción escénica, sino que se hace de él un observador que es-



tudia, que toma conciencia del mundo, en tanto la escena adquiere sentido en sí misma y no solo en relación con la siguiente); la influencia del cine en la concepción de la dramaturgia y en ella la expresión estética del tiempo y del espacio concebidos en la puesta en escena, la incorporación a la escena de elementos claramente tributarios de una estética cinematográfica con lo que se ha verificado plenamente la afirmación de Meyerhold sobre las posibilidades de dinamización que la estética del cine podía aportar a la escena.

Sin duda alguna, como sintetiza José Antonio Pérez, siguiendo a André Helbo en su libro *Teoría del espectáculo, el paradigma audiovisual*:

La influencia más relevante es la que afecta al universo de referencias del espectador pues es evidente que la gente del teatro ha tenido cada vez más en cuenta los nuevos hábitos perceptivos, cognitivos y epistemológicos de unos espectadores formados en el cine y en la televisión cuya experiencia de lo fragmentario, de la pluralidad -el *zapping*- le incitan a construir un sentido para cada signo: así son cada vez más frecuentes en escena la utilización de los efectos del *ralenti*, las inserciones de *flash-backs* (el pasado narrativo), de fragmentos de conversación, de informaciones radiofónicas, de desplazamientos bruscos de los actores, etc. (2004, p. 583).

Hacia una escena performática

Como se dijo líneas arriba, los movimientos artísticos de la vanguardia de comienzos de siglo le dieron una nueva dimensión a la escena teatral a lo largo del siglo XX y acercaron, con distintos alcances e influencias, las fronteras que desde las prácticas de ambas artes como desde la resistencia teórica se habían ido construyendo para delimitar sus lenguajes y poéticas.

El expresionismo, aplicado por primera vez al teatro por Walter Hasenclever en una serie de ensayos sobre *El teatro de mañana... el llamado a un escenario espiritual* (cf. Innes, 1995, p. 46), enriqueció la escena con una nueva plasticidad de la iluminación, que emergía con la proyección de sombras y claridades (el claroscuro como sello de identidad del movimiento expresionista) que ponían el acento en la condición psicológica de los personajes.

En su obra de comienzos de siglo, *Comedia se sueños*, August Strindberg se sumó a esas experimentaciones creando una lenta disolución de una escena a otra con el empleo de la linterna mágica, uno de los mecanismos precursores del cinematógrafo. Aquel intento no fue tan afortunado, como lo observa Christopher Innes: “No era posible enfocar la luz con la preci-



sión suficiente, y hubo que abandonar las proyecciones a la parte trasera del escenario” (1995, p. 47). Superar aquella imperfección era cuestión de tiempo pues el advenimiento de tecnologías para la escena en un siglo de vertiginosos desarrollos comenzó a dar frutos. Los decorados esqueléticos de *El Mendigo* de Sorge propuestos por Max Reinhardt, mostraba ya a los actores en figuras acordes con las líneas resaltantes e inclinadas del decorado, en un entorno de luces y penumbras.

Por su parte, el surrealismo, un movimiento literario y artístico que había surgido en el período de entreguerras, dio un paso más y se propuso superar la escena ilusionista que cimentaba al expresionismo. Había en ese movimiento una exploración sistemática y constructiva del universo irracional y ahondaba en regiones del subconsciente, el sueño, la imaginación, lo maravilloso. Antonin Artaud, quien fue un entusiasta de este movimiento, denunció las convenciones que habían enmarcado al teatro durante siglos, y proclamó un nuevo lenguaje para la escena. En su obra *Teatro de la crueldad*, en su *primer manifiesto* de 1932, describe: “...en vez de insistir en textos que se consideran definitivos y sagrados importa ante todo romper la sujeción del teatro al texto y recobrar la noción de una especie de lenguaje único a medio camino entre el gesto y el pensamiento” (Artaud, 1978, p. 101).

Artaud consideraba que además del lenguaje auditivo de los sonidos en el teatro debía intervenir el lenguaje visual de los objetos, los movimientos, los gestos, las actitudes. Un lenguaje que incluye, en su concreción material, la música, la danza, la pantomima o la mímica, dado que “...es evidente que utiliza movimientos, armonías, ritmos, pero solo en cuanto concurren a una especie de expresión central sin favorecer a un arte particular” (1978, p. 103).

En tal sentido, Artaud abogaba por encontrar nuevos medios para anotar ese lenguaje a manera de una transcripción musical o través de una especie de lenguaje cifrado. Debía investigarse, por ejemplo:

...la particular acción de la luz sobre el espíritu, los efectos de las vibraciones luminosas, junto con nuevos métodos de expandir la luz [...] (y en la restauración del espectáculo) [...] suprimimos la escena y la sala y las reemplazamos por un lugar único, sin tabiques ni obstáculos [...] se restablecerá una comunicación directa entre el espectador y el espectáculo, entre el actor y el espectador, ya que el espectador situado en el centro mismo de la acción, se verá atravesado y rodea-



do por ella [...]. En últimas, su *primer manifiesto* clamaba por resucitar la idea de un espectáculo integral (Artaud, 1978, pp.108-114).

Los planteos de Artaud, como suele pasar, no afectaron sensiblemente la escena de su tiempo, pero sentaron las bases de los sucesivos remesones que fue experimentando el teatro en los años por venir. Compañías como *Living Theatre*, *Open Theatre* o dramaturgos como Jerzy Grotowski son deudores de aquellos reclamos visionarios que procuraban un distanciamiento del ‘paradigma textocéntrico y la estructura dramática tradicional’ y la proclama de “...una revalorización del espectáculo en su aspecto *performático* y audiovisual y una mirada a veces crítica, otras apologética, de las tecnologías audiovisuales de la industria del entretenimiento como el cine y la televisión” (Pinta, 2010, p. 4).

De tal suerte, los años sesenta asisten al debate de la escena experimental que orbitaba en torno a influyente presencia de la tecnología audiovisual en los espectáculos –en particular en los nacientes *happening* y *performances*.

Una década atrás surgía con vigor el *Happening* (término inglés que significa ‘acontecimiento’ y que sus creadores, en su mayoría pintores y escultores, definen como “teatro hecho por pintores”), una especie de teatro total en el que coexistían la música concreta, las proyecciones, la danza y los monólogos, y cuyo término fue utilizado por primera vez por el pintor Allan Kaprow para sus 18 *Happenings in 6 Parts*, (re) presentados en la *Reuben Gallery* de Nueva York. Este movimiento logró influir la escena de su tiempo por su gran potencialidad a la hora de permitir la participación del espectador en la construcción y el desarrollo del espectáculo, y por su enorme capacidad para borrar fronteras entre espectáculos que antes reclamaban su propio territorio en la escena. De paso, como lo advierten Oliva & Monreal, materializaban el sueño de Artaud de amplificar o desdelimitar el significante teatral a través de un lenguaje específico de la escena (2000, p. 409).

La crisis de la representación escénica estaba servida y un nuevo invitado, la performance, iría a tensionarla aún más, ahora en el terreno de la ‘acción escénica’.

El término está presente desde comienzos de los años 70s en el campo anglosajón, especialmente en Richard Schechner, cuyos trabajos sobre la teoría de la performance derivaron de su actividad como teatrasta del *Performer Group*, que fundó en 1967. Schechner enmarcó un amplio espectro de acciones humanas que se expresan a través del ritual, el juego, los de-



portes, el entretenimiento popular, las artes escénicas (teatro, danza, música) y las acciones de la vida cotidiana. Para Schechner cualquier acción que esté enmarcada, presentada, resaltada o expuesta es performativa, trátase de las representaciones de roles sociales, profesionales, de género, de raza y de clase, así como las prácticas de sanación (en Muguercia, 2009, p. 113).

Si bien en el idioma inglés la palabra *performance* aplicada al teatro "... designa lo que es actuado por los actores y realizado por todos los colaboradores de la 'representación'" (Pavis, 2008, p. 2), en el campo del arte el término (en francés: *la performance* o en inglés: *performance art*) designa también un género que se desarrolló considerablemente en los años 70s en Estados Unidos y que supuso la creación de piezas cortas, con diálogos en clave de *non sequitur* (sin aparente lógica de continuidad y coherencia), en apariencia con actuaciones improvisadas que irrumpían en escenarios no convencionales (calles, lugares abandonados o en ruina, interiores de edificios, etcétera).

La práctica performática tuvo su desarrollado más ampliamente en Estados Unidos y con importantes ecos en algunos lugares de Europa y su basamento común era el permanente cuestionamiento a la tradición teatral, así como a su concepción literaria de apego al texto.

En su amplio recorrido por el término y su vínculo histórico con la puesta en escena (Pavis, 2015, pp. 69-109), el semiólogo francés observa dos tentaciones resultado de esa tensión histórica.

La tentación de la performance es fijar las categorías dramáticas, los personajes, el sentido, solamente para trabajar mejor la forma, es utilizar intérpretes, instrumentistas, virtuosos, performers. La tentación de la puesta en escena es apreciar, juzgar, interpretar los contenidos y los matices del texto, mostrar su relatividad (Pavis, 2008, pp. 32-33).

Años más tarde, en su *Diccionario de la Performance y del Teatro Contemporáneo* establece unas diferencias básicas con el teatro, que sintetiza en:

Estudios teatrales

Estética
Producto
Representación
Mímesis
Ausencia

Performance studies

Antropología
Proceso
Presentación
Intensificación
Presencia



Discurso y texto	Cuerpo
Actor	Performer
Personaje	Persona
Simulador	Estimulador
Puesta en escena	Producción
Modernismo	Posmodernismo

(Pavis, 2016, p. 228).

La ‘inflación’ de la performance no solo en las prácticas artísticas sino en la bastedad de la cultura, dificulta –es verdad– el análisis desde el mismo objeto de los estudios culturales, y más desde la tradición teatral, que termina siendo más ajena a sus intereses. Nuevamente Pavis llama la atención en torno a la *Performance filmica* (*Filmperformance*) a la que enmarca:

Quando sobre un escenario o en otra parte los actores son filmados en directo y su imagen es retransmitida al público, sin que los actores estén necesariamente visibles ‘en carne y hueso’, se habla de ‘performance filmica’: se trata, en efecto, de un filme que se muestra, pero cuya acción es producida y retransmitida en directo. En su forma extrema, nunca se ve a los actores, ¡salvo en el saludo final! (Pavis, 2016, p. 229).

No se trata de un género nuevo en la tradición de la performance. Desde la década de los años 80s los medios audiovisuales están en el corazón del espectáculo, y están más presentes de lo que muchas veces advertimos como espectadores. En los años noventa ya Franck Castorf procuraba completar el trabajo de los actores filmándolos de cerca cuando no eran directamente visibles de cara al patio de butacas; o en *Nobody* de Cyril Teste, cuando los actores surgen en la escena a través de proyecciones que dan cuenta de ellos como individuos despersonalizados de una empresa contemporánea. Según Teste, citado por Pavis: “La performance filmica es una ‘forma teatral, performativa, cinematográfica’, montada en tiempo real, a los ojos del público” (2016, p. 230).

Pero, para sumarnos al debate, habría que decir que ese ‘tiempo real’ no es lo que determina lo filmico en una performance de esta naturaleza, sino la forma expresiva en que se construyen esos fragmentos de imágenes y la manera como serán incorporados a la escena. Porque, como bien lo señala Pavis: “Lo importante para la puesta en escena no son las performances intrínsecas de los medios, sino el efecto de estos en la escena” (2015, p. 205), trátase de proyecciones filmicas, videos, imagen virtual, hologramática, o cualquiera otras de las nuevas tecnologías existentes y por venir.



Metodología de análisis

Lo revelador en las últimas dos décadas, especialmente, no es el préstamo continuo de elementos propios que se trasvasan de un lado a otro en los binomios cine/teatro o performance filmica/puesta en escena, para dar la apariencia de nuevos modos expresivos, sino en esa idea de intermedialidad que está sugiriendo la construcción de nuevos códigos de emisión y recepción de los espectáculos.

Para intentar dar respuesta al interrogante en torno a: *en qué medida enriquece el lenguaje teatral la inserción del lenguaje cinematográfico en la escena*, abordaremos algunos montajes representativos de la escena latinoamericana en cuyas apuestas ha estado presente esa intención de hibridez escénica entre los dos lenguajes. Se trata de estudios de caso en torno a los cuales se busca aplicar, en tres obras teatrales (corpus de la investigación), las categorías que propone el profesor y teórico del teatro Jaume Melendres (2005) acerca de las funciones que la pantalla adquiere en el terreno de la escena, a saber:

1. Función Gran Hermano o de ampliación del campo de visión del espectador. El recurso de la pantalla surge para señalar aquello que está ocurriendo en el escenario, pero que se torna invisible o de difícil acceso para el espectador. La pantalla, como instrumento de la imagen, adquiere aquí el lenguaje fílmico de contraplano para enfatizar, o más bien, completar el aspecto oculto del personaje cuando este se pone de espaldas al patio de butacas; o de plano detalle, cuando amplifica partes del cuerpo, su vestuario, el atrezzo, la intención de su mirada o fragmentos de la misma escenografía.
2. Función expansiva del espacio escénico que se produce cuando la pantalla amplifica el espacio de la acción, bien sea para completarlo más allá de la fisicalidad del escenario o para construir universos paralelos a la acción dramática.
3. Función expansiva del tiempo escénico, un recurso traído de la esencia misma del lenguaje cinematográfico, cuando la imagen rompe el flujo de la representación temporal a través de analépsis o regresiones y de prolepsis o anticipaciones de los sucesos representados.
4. Función ‘distanciadora’, aquella que duplica las potencialidades de la escena para señalar momentos parateatrales o subsidiarios de aquellos terrenos vedados para el espectador, como la mostración de la calle de bastidores, o los camerinos de los actores en pleno juego de preparación o de contención de salida al escenario central.



5. Función moralizante o didáctica, en virtud de la cual la pantalla establece relaciones contextuales a determinado momento de la acción dramática, o al asunto temático que se aborda a partir de materiales de corte documental, verista o de registro histórico.
6. Función metafórica o asociativa, que da cuenta de las comparaciones o contrastes del material proyectado con lo que sucede en la acción dramática, siempre en función de construir un nuevo sentido resultado de aquella relación.

Estudios de caso

***Un poco de todo al mismo tiempo y Feique–
em algum lugar, porém aqui.***

Compañía de danza contemporánea Verve (Brasil)

Una compañía como *Verve*, que produce sus espectáculos de danza contemporánea en Campo Mouráo, en el interior de Paraná, Brasil, en su permanente experimentación con materiales provenientes de la imagen electro-tecnológica, ha logrado interesantes descentramientos de la mirada.



Figura 0. $(C_2H_4)_n$ -Plástico. Fuente: Internet.



Creada por el diseñador y artista plástico Fernando Nunes, la compañía realiza un trabajo en virtud del cual privilegia el concepto de “Cuerpo híbrido”, visible especialmente en el uso del video en sus obras desde (*C2H4*)n-Plástico (Nunes, 2003), montaje coreográfico en el que ha ido más allá de la acotación a la escena o para comentar momentos claves de la acción escénica.

En *Verve* se crea una sobreposición de niveles, porque –como aventura Vaglio– la tecnología funciona, al mismo tiempo, como macrosistema (determina incluso el grado de existencia de los personajes), como objeto de referencia y como personaje.

En una suerte de teatro *interfácico*, como el que propone esta compañía brasilera en *Un poco de todo al mismo tiempo* (Nunes, 2004), un espectáculo para espacios abiertos, los actores bailarines intervienen el espacio del espectador. Están dotados no solo de una corporeidad escénica, gestualizada para actuar por fuera de él, sino que llevan una cámara digital adosada a su cabeza, desde la cual reflejan el entorno más íntimo de su accionar. Así, mientras una parte de la coreografía se desarrolla sobre el escenario, otra hace su periplo por entre el público que está de pie y proyecta en directo el espacio escénico de esa especie de patio de butacas.

El efecto visual es sorprendente: el espectador ha cambiado de lugar, de posición, se le ha alterado su propiocepción del espectáculo; entonces se busca afanosamente en el patio de butacas y, para su sorpresa, su hallazgo se produce en el escenario; se ha producido una inmersión de su cuerpo en la escena por vía virtual; allí oficia de inter-actor, construyéndose y reconstituyéndose a sí mismo en su corporeidad y espacialidad. Es una especie de *doppelganger* desdoblado y haciendo parte de ambos lados de la cuarta pared brechtiana.

La función expansiva del espacio escénico a través de la pantalla está claramente expuesta en obras como *Feique–Em algum lugar, porém aqui* (Nunes, 2005) donde *Verve* propone la descentración de la mirada, escinde el cuerpo del espectador y lo conduce con su perplejidad de cuerpo convertido en *doppelganger* dentro de la escena, asistiendo simultáneamente a la trasescena, a la multipercepción del espacio.

Es claro que el teatro del siglo XX y especialmente el de estos últimos años ha intentado des-limitar el espacio del espectador, lo ha ubicado a los lados, desde atrás, en círculo, desde abajo (la compañía andaluza *Producciones Imperdibles* propone en su espectáculo de danza contemporánea *Mirando al cielo* [Roca, 2003]) el ingreso del espectador por debajo del escenario, donde están dispuestas las butacas, de tal manera que la percepción del espectáculo se produce desde abajo mientras la coreografía se edifica



Figura 1. *Feique—Em algum lugar.*

para ser observada en una doble faz: en el espacio frontal y el espacio contra-cenital). Pero Verve va más allá: explora los pliegues mismos de la corporeidad simulada, reconfigura el espacio escénico, lo somete a una palingénesis dramática en la que se tensionan los cuerpos físicos de los actores bailarines y los cuerpos escindidos de los espectadores y los transporta con su poética de interrupciones temporales hacia espacios virtuales que transitan de lo físico a lo evocado.

En una escena de *Feique* el actor-bailarín juega con las imágenes proyectadas y decide ingresar a ellas. En un preciso efecto visual, el espectador se transporta durante varios minutos con el personaje grabado a un escenario bucólico, rural y luego sale de la imagen y recalca en lo que se supone es un espacio urbano, representado físicamente en el escenario, con lo cual la pantalla de *Feique*... ha adquirido una función amplificadora del espacio y el tiempo escénicos.

‘Los santos inocentes’. Compañía Mapa Teatro

Los Santos inocentes (Abderhalden y Abderhalden, 2010) es una coproducción de *Mapa Teatro*, el *Teatro HAU (Hebbel am Ufer)* de Berlín y la Embajada de Suiza en Colombia, con el apoyo del Fondo Cultural Suizo. En esta propuesta el *Laboratorio de Artistas*, como se autodefinen, ubica al espectador en Guapi, una población del pacífico colombiano, y en una fecha muy especial: la celebración del día de Los Santos Inocentes, un 28 de diciembre de cada año.



Figura 2. *Feique–Em algum lugar*. Aura Victoria Duque. Fuente: Internet.

Para esta propuesta, tenían la idea de la “fiesta popular” y la forma como ésta se liga, por distintas circunstancias, a la violencia y el dolor. Fue así como, después de investigar sobre las tradiciones festivas en Colombia llegaron a un jolgorio muy particular: el que sucede el 28 de diciembre de cada año en esta alejada población del pacífico colombiano. En el festival de Guapi, los hombres se visten de mujer, se ponen máscaras horribles y grotescas, y salen a darles latigazos a quienes encuentren por las calles en una conmemoración paradójica de la matanza de los inocentes de Herodes.

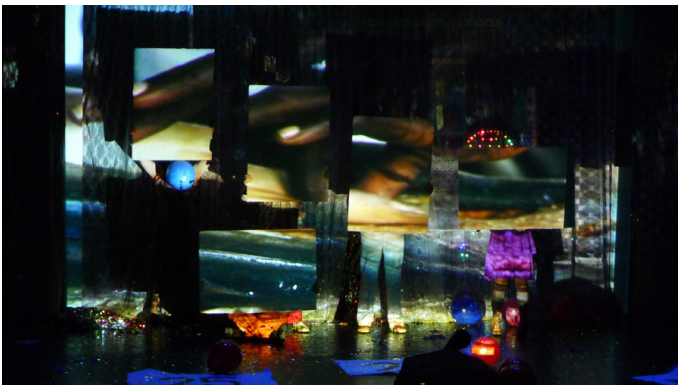


Figura 3. *Los Santos inocentes*. Fuente: Internet.



Para acercarse más a la respuesta, desempolvamos las historias del Bloque Calima, de las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC), y en especial la ‘versión libre’ de su líder, Ever Veloza (alias ‘H H’), sobre la masacre de Naya, uno de los pueblos costeros en el pacífico.

Estos y otros materiales afluyen a la escena con un carácter ambiguo, un terreno sin fronteras, híbrido, donde Mapa teatro sitúa al espectador ¿Es ficción lo que se está presenciando? ¿Es realidad?, se pregunta el espectador a lo largo de la función.

El colectivo de artistas sube a escena tanto a actores profesionales como a músicos octogenarios de Guapi, quienes le ponen la musicalidad a la escena con la marimba, conocida como “el piano de la selva”.

Pese a la concepción experimental del espacio escénico, habitual en las distintas propuestas del grupo, *Mapa Teatro* propone una distribución convencional con un escenario frontal al patio de butacas, espaciado por una especie de foso imaginario para dar lugar a la representación.

No obstante, esta aparente disposición convencional se ve alterada por la presencia notoria de equipos de proyección y un computador que son manipulados de cara al público entre el escenario y el patio de butacas que éste habita. En ese juego constante entre la realidad documentada y la ficción espectacularizada, el laboratorio de artistas propone una hipermediación de aquellos recursos como dispositivo para remarcar su naturaleza mediática y su expresión viva dentro de la función. Esa intención se hace evidente en la ficha técnica del montaje, donde destaca entre los participantes de la escena (¿actores?) la persona que manipula los “circuitos y procesos en vivo”.

En la escenografía, que recrea el ambiente propio de un bar de pueblo o cantina en pleno jolgorio de carnaval, decorado con globos, máscaras que penden en sus paredes y muchas serpentinas, se incrusta un monitor de televisión donde se transmite a lo largo de la función sucesos de una realidad exterior a través de noticieros, principalmente, adquiriendo aquí la pantalla una función moralizante o didáctica del contexto.

Al iniciar la función y en la evolución de la trama, a través de diálogos muy precisos, cantos en vivo, o que proceden de una grabación, y bailes en medio de la fiesta, otro espacio escénico se alza de forma paralela sobre la boca del escenario. Se trata de una pantalla con dimensiones similares al escenario físico que la soporta.



La escena se ha “ampliado” para alternar los sucesos escénicos en algunos momentos de la trama: en el espacio físico se realizan acciones (la fiesta) que se ven complementadas en el espacio proyectado (los personajes que vemos en físico dentro del bar, los vemos de forma simultánea en las calles del pueblo llevando a cabo otras acciones).

En la mejor expresión de la postmodernidad en el arte, *Mapa Teatro* nos propone una descentración de la espacialidad y la temporalidad de la escena. Tanto la una como la otra se ven descentradas en la medida en que proponen dos ángulos de comprensión de los personajes, así como del tiempo y el espacio que los constriñe.



Figura 4. *Los Santos inocentes*. Fuente: Internet.

Así, por ejemplo, la historia de esta rumba-masacre centra su atención narrativa en un hombre negro trajeado con un vestido blanco, de aquellos que suelen utilizarse en la ‘primera comunión’ propia de la tradición cristiana. En una escena el personaje expone de forma cruel ante el público el ritual del látigo, instrumento clave de aquella celebración-catarsis social de Guapí, mientras en la proyección que se produce en la parte superior el mismo personaje acomete los latigazos en una calle cualquiera del pueblo. El personaje ha sido ‘ampliado’ y descentrado, al mostrarnos simultáneamente dos acciones de este, al ‘desmaterializar’ el cuerpo del actor y ‘virtualizarlo’ en un espacio no real. También el espacio en que el actúa el personaje ha sido descentrado ofreciendo al espectador, por un lado, una ficción del ritual puesto en la escena y, por otro, un ‘registro documental’ del suceso carnavalesco.



El colectivo de artistas propone, en una de las últimas escenas de la función, una sobreposición de imágenes al espacio escénico que configura la escena viva. La boca del escenario ha sido demarcada por un fino velo que cubre la totalidad de la escena viva y a través del cual el espectador asiste al derrumbamiento de la 'rumba'. El velo desaparece a la percepción del espectador cuando uno de los proyectores apostados a ras de piso lo transforma en una gran pantalla que se erige previo al escenario vivo, para dar lugar a través de su frágil textura a la imagen testimonial de documentos sobre la violencia en Colombia (masacres, armas, cuerpos mutilados, ejércitos irregulares, etcétera). El efecto visual supone dos relatos: el caos en el que se ha transformado la fiesta, con los invitados en extremo estado de embriaguez (apenas sí se sostienen en pie) y la consecuente destrucción de los enseres del lugar. A medida en que los globos multicolores van explotando en la escena viva, las imágenes de violencia se superponen con los ruidos de la metralla y los gritos de horror de las víctimas, permitiendo que este segundo relato se fusione con el primero en clara alusión metafórica a la realidad, como lo advierte la co-directora Heidi Abderhalden: "...en muchas de las masacres los paramilitares están ebrios a la hora de matar".

Dentro de la escenografía la pantalla rompe el flujo temporal en distintos pasajes, como aquel en el cual uno de los personajes manipula una especie de tela, que por su géstica representa el movimiento de un pescador cuando lanza su red al agua. Acompañando ese movimiento, de forma paralela, se proyectan imágenes de peces en proceso de preparación o limpieza. El tiempo se ha descentrado y condensado, el espacio se ha ampliado, se ha desmaterializado, virtualizado y vuelto a materializar en esa corta acción escénica.

A manteles. Teatro la Candelaria

La escena de *A Manteles* (García, 2010) del Colectivo Teatral *La Candelaria*, de Colombia, la preside una gran mesa. Desnuda frente a los espectadores pareciera que este objeto desborda la escena, incluso se diría que está situada de tal manera que crea una perspectiva de profundidad más allá de su presencia física. En la esquina de la mesa está el prestidigitador con corbata de hélice, cabellos engominados, distante, de frac; se trata de un elegante personaje, del que sabremos después su vocación siniestra de manipulador de fichas, de hacedor de realidades, de performances. Con él ha llegado a la mesa el *garçon*, un mesero siempre feliz, atento y servicial, demasiado posesionado de sí mismo, al punto que no parece un mozo al uso, sino un hábil maestro de ceremonia.



Los invitados (¿comensales?) van llegando; no siempre son deseables, no siempre son oportunos. Situada en el patio de butacas, una mujer trajeada con el duelo y la viudez (su gesticación y su atuendo así lo delatan) se debate entre el temor de pasar al escenario y hacer parte de los invitados en la larga mesa dispuesta para once comensales.

Otra comensal, en otro momento, hace más clara esta duda existencial: “Vemos porque somos observados”. Mientras otra actriz aún más próxima al público toma una cámara de video que está anclada de frente al escenario, la gira y enfoca, al azar y en primeros planos, a un sector del público mientras pregunta al espectador por qué estar allí, para qué; pregunta que se devuelve a sí misma: “¿Qué hago aquí?”.

Con este interrogante abierto de códigos, provocador de respuestas poli-sémicas (¿qué hace el actor-personaje allí arrojado a la escena? ¿Qué hago ‘Yo’ como espectador, allí, dispuesto en el patio de butacas? ¿Es ‘él’ el actor o soy ‘yo’ el personaje?). El Grupo *La Candelaria* se plantea una obra fractal donde se explora de manera personal y colectiva la realidad social e individual de los actores y actrices desde diversos lenguajes: el teatro, el video, la danza y la música en vivo.

Al mejor modo de la ‘Creación Colectiva’, proceso de producción artística que identifica al grupo bogotano no solo en su praxis escénica, sino también en una sólida reflexión teórica, cada actor con el apoyo del grupo elaboró ‘su’ fragmento dramático para luego, entre todos, seleccionar el conjunto de fragmentos que serían articulados o ensamblados por su director Santiago García.

A manteles narra micro-historias pero con un carácter inconcluso, donde solo se insinúan acciones, diálogos y gestos, que mueren en el momento mismo en que irrumpen otras acciones, diálogos y gestos en el marco de otro micro-relato.

En el corazón de este lenguaje fractal con el que experimenta *La Candelaria* palpita un diálogo inconcluso, abierto de códigos, entre espectador-actor.

En la escena de *A manteles* cohabitan cuatro fuentes de emisión de la pantalla:

- ✓ Una cámara ubicada en la primera fila central del patio de butacas.
- ✓ Una cámara de video anclada dentro de un habitáculo oculto para el público.



- ✓ Un proyector frontal a la escena ubicado detrás del patio de butacas.
- ✓ Un computador portátil que lleva consigo uno de los comensales (personaje cibernauta).

De esta forma, *La Candelaria* comienza a otorgar distintos sentidos a las pantallas así desplegadas:

Al inicio de la representación el comedor físico dispuesto en forma diagonal en el espacio escénico, aún desnudo de acción y, por tanto, de actores, es proyectado en la parte ulterior del escenario. La simple proyección, afeada, casi verista o documental, ya carga de acción a este objeto, en tanto genera un sentido de expectación interesada, distinta en todo caso a la primera contemplación desprevenida del público cuando se enfrenta al objeto físico, casi inerte. Un primer actor llega al escenario, proveniente desde el patio de butacas, rodea el comedor y toma asiento en una de las butacas situadas en un extremo. La imagen se cierra sobre el plano del actor para cargar de sentido su actitud géstica.

Comedor físico y comedor digital confluyen en la escena para obligar al espectador a descentrar su mirada, para guiar su búsqueda de los detalles que recaen bien en los gestos del actor, bien en los objetos dispuestos a lo largo de la mesa. Por la naturaleza de la ‘amplificación’, la escenografía propuesta no es reemplazada por el accionar de la tecnología digital, a cambio sí es dotada de mayor sentido en la narración que propone la imagen proyectada. Se trata pues de un objeto puesto en escena con una alta dosis de hiper-realidad, ‘realidad aumentada’ o de ‘realidad estéreo’ en la que confluyen “...la realidad actual de las apariencias inmediatas (y la) realidad virtual de las transparencias mediáticas” (Virilio, 1999, pp. 25 y 133).

Inmediación tecnológica y personaje fractal

Al menos dos escenas de *A manteles* (mejor sería hablar de fragmentos de escena, por la estructura fractal de la propuesta) se plantean la pantalla como ese ‘Gran Hermano’ que amplifica la visión de espectador: al inicio de la función una actriz toma la cámara de video y la pone en frente de su rostro para proyectarnos su propia gestualidad desde distintos ángulos y acudiendo al zoom para acercarse y alejarse del foco; en otro fragmento, un actor aparece ante los ojos del espectador no en su fisicalidad corporal, sino proyectado desde una cabina donde, se supone, una cámara registra en directo su accionar.



La Candelaria nos presenta estos personajes-fragmento (bien convendría llamarlos personajes-fractales en tanto en cuanto no están planteados en la escena con toda la completud emocional o con una biografía en construcción, sino como presencias espectrales que apenas surgen inmediatamente desaparecen sin tejer mayor relación con sus similares); unos personajes que alternan con la electrónica sonora para resignificar la escena y resignificarse a sí mismos como personajes inacabados: así, por ejemplo, el cuerpo y la voz del actor-cibernauta se ven ampliados en la pantalla de fondo, cuando escribe en su computador, ante la imposibilidad de expresarse con su cercenada lengua, todo su odio contra el mundo y lo difunde a través de la red.

La corporeidad del actor se ve ‘ampliada’ cuando su voz vocinglera –inaudible, inentendible– se resignifica en cada palabra escrita en la máquina y en su ‘aparente’ y simultánea difusión a través de la red.

En otro cruce fractal, uno de los actores-personaje re-aparece en la escena sin hacerse visible físicamente ante el patio de butacas; su parlamento, su voz se escucha desde uno de los extremos del escenario; luego, una proyección de luz delata su presencia virtual: está justo detrás de una tela a través de la cual se trasluce su imagen y su voz. Desde allí expresa sus pensamientos, insinúa sus orgías, sus perversiones en una especie de monólogo o unipersonal. El espectador lo ve, pero no lo ve. Expía sus pecados a través de este confesionario digital que está expuesto públicamente ante el patio de butacas, en una decidida pantalla que adquiere la función amplificadora de la visión del espectador.

Tal vez la escena más significativa del signo social de *A Manteles*, expresado a través de la función metafórica de la pantalla, sea aquel momento en que el grupo de los 11 actores–comensales celebran un acontecimiento (el Bicentenario de Colombia) con la bandera del país en un precario equilibrio y con el canto esperpéntico (deformado) del himno nacional. Mientras esto sucede, una explosión se proyecta en la pantalla de centro de la escena, seguida de un deslizamiento de tierra y fango. El suceso, aparentemente externo a la acción conmemorativa que llevan a cabo los actores–personaje, deja de serlo toda vez que aquella reunión festiva se ve interrumpida abruptamente con el desarrollo de aquel acontecimiento de carácter documental. Entonces todo es caos, drama, dolor, desconcierto, en un país que se ve sorprendido en su fiesta y alegrías cotidianas por la catástrofe y el signo trágico que destruye sus memorias y sus sueños.



A modo de conclusión

Durante más de un siglo, y de manera casi paralela al nacimiento del cine, el teatro ha asistido a una crisis de identidad que ha remarcado su condición única de ser un espectáculo que requiere del actor y del espectador in situ dispuesto a co-participar de una acción sobre un escenario. A lo que habría que agregar, según la concepción aristotélica, que es "...el único arte que utiliza el cuerpo y la voz del ser humano para fabricar una ficción e imitar las acciones humanas" (Pavis, 2015, p. 200).

Pero en ese reconocimiento, el arte escénico que tanto nutrió las bases estéticas del cine, pronto comenzó a experimentar una serie de transformaciones de naturaleza híbrida que explotaron las formas tradicionales y miméticas desde las cuales había edificado su accionar en la escena: las vanguardias de comienzos de siglo le mostraron un camino que, amparado en el lenguaje del cine, entre otros préstamos de diversas disciplinas artísticas, fueron sumando a su corpus escénico una praxis que expandió sus códigos y performateó la manera de comunicarse con el público: el espacio, el tiempo, el objeto, la acción, el sentido narrativo, no volvieron a ser los mismos en virtud a la presencia desbordada de los medios tecnológicos, expresados en las últimas décadas en la imagen electrónica o digital, y con basamentos cinematográficos de profunda pregnancia en la mirada espectacular.

Mucho de esa mirada cinemática está contenida en la práctica escénica de hoy, comprensible por la fuerte influencia de un arte que transformó para siempre nuestra percepción y la manera como nos comunicamos con las realidades y las ficciones puestas en imágenes. Una influencia que desde la performatividad de la pantalla construye visiones como las que expresa Vaglio en torno al futuro que nos espera del teatro en su cruce con la tecnología de la imagen:

Actores y público están hoy envueltos en círculos de pantallas, sinécdoques visuales en las que un detalle escenográfico se amplifique y multiplique hasta rebasar el umbral de las capacidades perceptivas humanas, como una pancarta pop de Andy Warhol descompuesta en el ojo de un insecto. O una pantalla-bóveda, un planetario cuyas galaxias sean los rostros de actores y público, frentes componiéndose en constelaciones de ceños fruncidos, bocas explotando en supernovas de sonrisas, lágrimas desapareciendo en agujeros negros de tristeza. Y, finalmente, dentro de quizá un par de décadas, cuando los costos se hayan abaratado, el verdadero fantasma virtual, el holograma puesto al alcance de la pequeña producción teatral: castillos



efímeros visitados por espectros por fin verdaderamente incorpóreos «el sueño de Craig», habitaciones etéreas en las que vibra momentánea la aparición de un sillón, un *trumeau*, un cortinaje, para luego disolverse al amago de puntapié del actor «la visión de Vakhtangov», paredes como pozos profundos en los que las palabras de los personajes no acaben de caer «el universo mágico de Maeterlinck vía Meyerhold» (Vaglio, 1996, s. f.).

Ya han pasado más de dos décadas de este sueño que, a la manera de una prolepsis, está presente en las teatralidades cinematográficas de hoy.

Referencias

- Abuín, Á. (2001): Filmicidad y teatralidad. Aspectos comparados de la recepción espectacular. *Lecturas, imágenes: Revista de poética del cine*. 1, 23-51.
- Artaud, A. (1978). *El teatro de la crueldad. Primer manifiesto*. [Online]. Disponible en: <https://www.kioskoteatral.com/el-teatro-de-la-crueldad-primer-manifiesto/>
- Innes, Ch. (1995). *El teatro sagrado. El ritual y la vanguardia*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Melendres, J. (2005). Pantallas. *Revista ADE-Teatro*, 106, 64-67.
- Muguercia, M. (2009). *Sobre estudios de Performance en América Latina*. (Ponencia presentada al seminario de teatrología. Encrucijadas del Teatro Latinoamericano actual. VII Festival de Teatro, Santa Cruz de la Sierra). Bolivia: Asociación Cultural APAC.
- Oliva, C. & Monreal, F. (2000). *Historia básica del arte escénico*. Madrid: Cátedra.
- Pavis, P. (2008). Puesta en escena, performance: ¿cuál es la diferencia? (Traducción de Silvina Vila). *Telóndefondo, revista de teoría y crítica teatral*, 7, 1-37. [Online]. Disponible en: <http://www.telondefondo.org/numeros-anteriores/7/numero7/>
- Pavis, P. (2015). Mise en scène o performance: ¿cuál es la diferencia? (Pp. 57-94). En: P. Pavis. *La puesta en escena contemporánea. Orígenes, tendencias y perspectivas*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Pérez, J. A. (2004). Teatro y cine: un permanente diálogo intermedial. *Revista Arbor CLXXVII, del Consejo Superior de Investigaciones Científicas*, 699-700, 573-594. Disponible en: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/viewFile/596/598>
- Pinta, M. F. (2010). Escenarios intermediales. De los *happenings* a la *web 2.0*. *Telón de fondo. Revista de teoría y crítica teatral*, 11, 1669-6301. [Online]. Disponible en: www.telondefondo.org



- Sadoul, G. (1956). *Historia del cine. Tomo 1. La época muda* (Colección Estudios cinematográficos). Buenos Aires: Ediciones Losange.
- Vaglio, F. (1996). Actores, personajes y tecnología: Apuntes sobre el teatro tecnológico. *Revista Razón y Palabra*, 2 (1). [Online]. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n2/teatro.html>

Filmografía

- Griffith, D. W. (Director). Griffith, D. & Atiken, H. (Productores). (1915). *The Birth of a Nation (El nacimiento de una nación)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: David W. Griffith Corp.
- Griffith, D. W. (Director). Griffith, D. W. (Productor). (1916). *Intolerance (Intolerancia)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Triangle & Wark.

Montajes escénicos

- Abderhalden, H. & Abderhalden, R. (Dramaturgia y Dirección). (2010). *Los Santos Inocentes* (Primera sección del tríptico *Anatomía de la violencia en Colombia*). [Montaje escénico]. Bogotá: Laboratorio de Artistas Mapa Teatro
- García, S. (Director). (Creación Colectiva). (2010). *A Manteles*. [Montaje escénico]. Bogotá: Teatro La Candelaria.
- Nunes, F. (Director-Coreógrafo). (2005). *Feique-em algum lugar, porém aqui*. (Espectáculo de danza contemporánea). [Montaje escénico]. Brasil: Compañía de danza Verve.
- Nunes, F. (Director-Coreógrafo). (2003). *(C2H4)n-Plástico* (espectáculo de danza contemporánea). [Montaje escénico]. Brasil: Compañía de danza Verde.
- Nunes, F. (Director-Coreógrafo). (2004). *Un poco de todo al mismo tiempo* (espectáculo de danza contemporánea para espacios abiertos). [Montaje escénico]. Brasil: Compañía de danza Verve.
- Roca, J. M. (Idea, Diseño y Dirección). (2003). *Mirando al cielo* (Espectáculo de danza para espacios abiertos). [Montaje escénico]. España: Compañía Producciones Imperdibles.





Cine y redes sociales: la transformación de la mirada en la pantalla⁷

Misael Peralta Rodríguez⁸

Resumen

El presente capítulo está derivado de la investigación *Análisis del diseño de la experiencia en la Red y de las relaciones entre diseño y construcción de la realidad en entornos virtuales*. En él se aborda el problema de la mirada como dispositivo de lectura que se afecta por su convivencia con múltiples pantallas. A través de la metodología hermenéutica y la incorporación del análisis de cuatro casos puntuales, se explora la relación entre el cine (como lugar de la mirada) y las redes sociales (como lugar de la enunciación), que se cruzan en la configuración de realidades audiovisuales, biografías y relatos de mundo.

Palabras clave: Mirada; Red; Dispositivo; Biografía; Pantalla; Relato; Lectura.

7 Este capítulo recoge el resultado de una de las categorías de la investigación: *Estética, sociedad y cine: des-montado el séptimo arte*, proyecto gestado y desarrollado en la Dirección General de Investigaciones de la Universidad de Manizales. En particular, da respuesta a la pregunta específica del proyecto: ¿Cómo la mirada, como dispositivo de lectura, se afecta por la convivencia con múltiples pantallas, como la del cine, los teléfonos móviles, el computador?

8 Comunicador social y periodista de la Universidad de Manizales con estudios de maestría en Diseño y Creación interactiva de la Universidad de Caldas. Docente e investigador de la Universidad de Manizales en áreas de comunicación, entornos digitales, literatura, producción de contenidos, lenguajes, narrativas, lectura y semiótica. Integrante del Grupo de Investigaciones de la Comunicación de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. Con experiencia en diseño, planificación y producción de contenidos y estrategias digitales para diversas compañías, desde agencias digitales. Gestor de competencias en lectura y escritura en universidades, además de tallerista en escritura creativa, argumentativa y guionismo. Redactor de textos sobre teatro, cultura, música, literatura, cine y arte en medios regionales y nacionales. Correo electrónico: mperalta@umanizales.edu.co.



Introducción

Describir el cine en los contextos que circundan la contemporaneidad implica asomarse a una naturaleza mucho más cercana a la mirada que articula la producción de quien escribe y la intervención del que lee. Esta realidad se debe -entre otras cosas, pero principalmente- a la intervención de una lógica que integra el mundo de las redes sociales de manera permanente a los espacios de intervención de un sujeto que les dedica gran parte de su tiempo.

Según el *Digital 2020 Global Digital Overview* (We are Social y Hootsuite, 2020) de 4.500 millones de personas que usan Internet en el mundo, 3.800 millones habitan el ambiente de las redes sociales. De acuerdo a esa proyección, cerca del 50% del total de la población mundial tiene, al menos, un perfil en alguno de estos entornos digitales. Asimismo, este estudio revela que una persona entre los 16 y los 64 años pasa casi 7 horas (en promedio) en línea. En Colombia este promedio es incluso mayor y la medición indica que son 9 horas las que un individuo permanece conectado si se llevan a una media los valores encontrados que, como puede colegirse, son iguales al tiempo de una jornada laboral regular en el país.

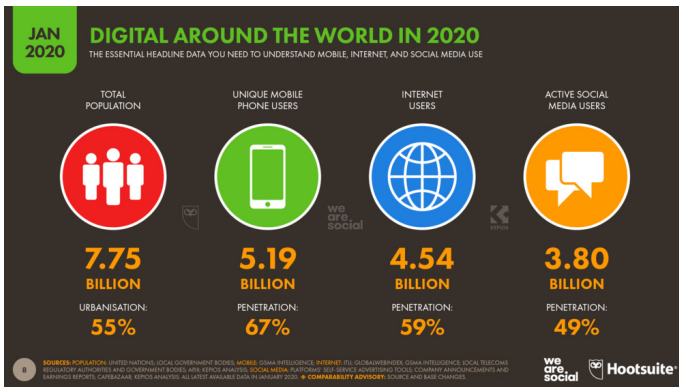


Figura 1. *Las proporciones de población urbanizada y la penetración de Internet, redes sociales y usuarios de teléfonos móviles, revelan el posicionamiento de las plataformas y las conexiones.* Fuente: Internet.

No se trata entonces de un mundo aislado o de una población que pueda considerarse menor. Es un hecho que la dinámica de prácticamente todas las esferas debe leerse en clave de una conversación que se basa en los intercambios y las interacciones digitales.



Históricamente, Internet ha sido un salvaje oeste, exento de las reglas y restricciones del mundo físico. Pero esta cultura de ilegalidad, aunque aparentemente liberadora, no está exenta de consecuencias, desde la desinformación que se propaga como un incendio forestal hasta el agotamiento de la salud mental de los adolescentes (We are social, 2020, p. 5).

Se advierte, constantemente, sobre los peligros de la habitancia de este mundo determinado por la lógica de un movimiento que parece poner en riesgo, incluso, lo humano. Pero vale la pena pensar que más que una carga negativa y voluminosa, se trata de una nueva configuración del cuerpo y la mente, porque no es ya, solamente, un lugar sin entidades:

(La) definición de la industria 4.0 en el marco de Fábricas Inteligentes o Smart Factory, Tecnología Inteligente o Smart Intelligent, pasando por sistemas ciberfísicos, hace referencia a la fusión del nivel físico y el digital, a tal nivel que la representación física y digital no puede diferenciarse de manera razonable (Sánchez, 2019, p. 5).

Por esta razón, la perspectiva de este texto es la de un análisis que no se desligue de la clara consciencia de esta configuración. Incluso su propuesta implica mirar esta relación en calidad de necesaria referencia para acercarse a cualquier fenómeno que involucre la participación y consumo de contenidos (por un lado) y la construcción del sentido (por el otro), en un inevitable presente *online*.

Este presente pone al ser humano en una exposición permanente a las pantallas. Y decía ya Elia Kazan en 1986, citado por Lipovetsky (2009): “El cine es el diálogo del mundo actual” (p. 6). Si la pantalla dominante en aquel entonces era la de la sala de cine, puede afirmarse, sin citas, que la autoridad sigue vigente, solo que las pantallas se han modificado: el diálogo del mundo actual se da en los celulares, los computadores, los videos publicitarios, la televisión y, por supuesto, las pantallas de cine. Podría decirse, además, que en esta vinculación dialogante las redes sociales son el centro de la conversación.

Y en este diálogo, se insiste, no se trata de mirar, ni en el caso de las redes sociales ni las del cine, solo la fatalidad de ese mundo salvaje que se advierte entre líneas (y que siempre acecha), sino la multiplicidad contemporánea que obliga a entender las diferentes variables correlacionadas y relevantes.

En las últimas décadas los tres actores que han intervenido en el hecho cinematográfico –industria, creativos y receptores–



han experimentado cambios sustanciales. Todo se ha transformado, los sistemas productores, las formas de ver y hasta los soportes. En consecuencia, el séptimo arte ya no ocupa la centralidad mediática de la que gozaba tiempo atrás. Y no solo eso, sino que, desde el siglo pasado se está pronosticando la muerte del cine. No obstante, lejos de desaparecer, el séptimo arte resiste y supera los malos augurios, merced a una capacidad de adaptación que inevitablemente implica una profunda transformación de su propio medio (Del Rey-Eguillo y Berthier, 2018, p. 8).

Partiendo entonces de esta capacidad adaptativa, que pone al cine en conversación con un entramado múltiple y diverso, su condición se aborda desde sus condiciones técnicas y textuales. En la línea de la deconstrucción de Derrida (2001), se toma el cine en cuanto objeto discursivo y no discursivo: esto es como fenómeno que cuenta con una naturaleza técnica ligada a los formatos de producción (muda) y un tono de contenido que debe interpretarse como texto (con peso enunciativo). Una línea en dos vías que afecta la construcción de sentido y que emplaza el consumo cinematográfico en un escenario de creación, de reacción y de participación de la gestación del valor completo del contenido. El texto no es un elemento indeformable, sino que su presencia determina una ruta para la interpretación.

Así, la lectura en un sentido amplio, y en este contexto específico, ha dejado de ser, en la línea de Bourdieu, un mero accidente objetual para involucrar operaciones intelectuales que

...se inscriben en cada caso en un complejo entramado de pre-percepciones, anticipaciones de sentido, interpretaciones en las que tienen un papel fundamental los esquemas (*schèmes*) que provee la lengua en tanto sistema históricamente constituido, la historia social del lector, las certezas ignoradas de la disciplina y la tradición intelectual desde donde se lee, tanto como las circunstancias precisas de la lectura, individuales y sociales, inscritas siempre en un juego de fuerzas y tomas de posición relativas unas a otras (Martínez, 2008, p. 252).

Leer supone entonces más de una acción, que ocurre además en modos diacrónicos. Leer películas como textos, en el entorno de redes sociales digitales (en un mundo reglado por sus condiciones) puede analizarse desde los lugares nominados: a) las pre-percepciones, como modos de conexión previos que determinan el consumo de contenido y que contienen sesgos



asociados a las opiniones, las críticas, las reacciones, las reconstrucciones, los registros de visualización; b) las anticipaciones del sentido “...de la lengua común y de las expectativas frustradas o de las frustraciones gratificantes que suscitan el arcaísmo, el preciosismo, la disonancia lexicológica o sintáctica, la demolición de las secuencias estereotipadas de sonidos o de sentidos, fórmulas preparadas, ideas recibidas y lugares comunes” (Bourdieu, 2010, p. 98); c) los esquemas; d) la historia social del lector; e) la tradición intelectual desde la que se lee.

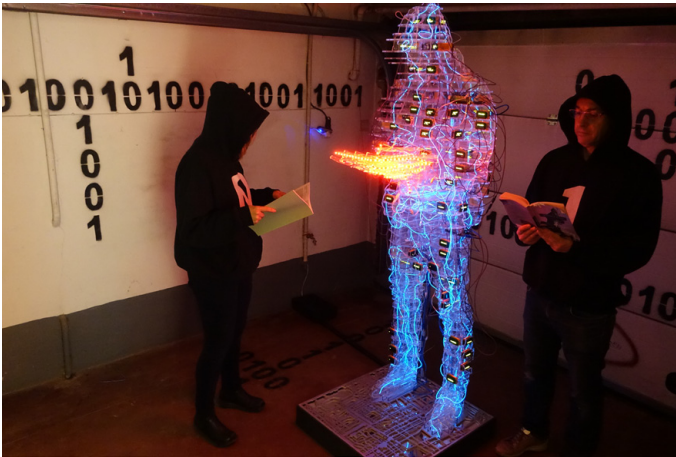


Foto 1. *El lector* es una gran escultura de visualización de datos del artista Stanza con una sudadera con capucha leyendo un libro. Es un latido algorítmico de datos vivos y está hecha con software y hardware digital que genera eventos en vivo dentro de la escultura. Foto del artista para medios.

La mirada, además, como nunca, está expuesta a una producción audiovisual nutrida a través del consumo cotidiano en dispositivos móviles y plataformas sociales digitales, habitando escenarios en los que incluso se graban videos para transmitir mensajes, donde se viven conversaciones en tiempos sincrónicos y a distancia, y donde la comprensión, no necesariamente de la gramática, pero sí de la técnica, está habilitada para un gran sector de la población. “La potencia de la cámara no está en la objetividad del medio, sino en el reconocimiento de nuestra mirada en la imagen y, por tanto, en el redescubrimiento de sus pautas y regularidades, de sus subjetividades compartidas y desiguales” (Ardèvol-Piera, 1998, s. p.).



¿Cambia esto nuestra forma de ver cine? ¿Se ha transformado la mirada gracias a la exposición a este tipo de realidades? Es difícil plantear una respuesta que pueda abordarse desde la investigación tradicional y quedar satisfechos con la interpretación que pueda traducirse en estadísticas y evidencias de una condición que parece no tener -del todo- categorías.

Este trabajo pretende acercarse a esta intervención desde la gestión de categorías que permitan reconocer la posibilidad de hacer un abordaje interpretativo, en una ruta hermenéutica, que ancle las condiciones de la tríada mirada/lectura/interacción en la población que conforman cuatro casos específicos del cine, donde el valor fundamental de la mirada y la pantalla, modifican la percepción del propósito de lo audiovisual.

Metodología

Referenciado por Vigo (2002), para Gadamer el propósito de la hermenéutica es la búsqueda de sentido y de verdad como experiencias vitales y subjetivas, lo que representa además un ideal y una tarea en sí mismas.

La ruta propuesta para este trabajo en específico se ajusta al método general de la investigación de la cual nace, para desplegarse además en un doble sentido: como primera parte, se considera una fase conceptual que permite identificar puntos importantes de la discusión teórica sobre el tema; como segundo momento se considera el análisis específico de cuatro casos donde pueden reconocerse los rasgos señalados en la reflexión.

“Un elemento esencial para la comprensión en el proceso de interpretación está dado por la focalización precisa respecto a aquello que se desea interpretar” (Cárcamo, 2005, p. 208). En ese sentido, este trabajo pretende concentrarse en elementos que van anclados a la ya mencionada deconstrucción de Derrida (que también oficia como referente metodológico) y que se desprenden de un escenario explicativo que no busca objetivar el análisis desde la medición, sino desde la posibilidad de enfocar los sentidos y caracterizaciones en los casos que se incluyen.

En ese rumbo metodológico, que usará también el estudio de caso, se considera la perspectiva de Stake, según la cual:

...el caso es un sistema integrado. No es necesario que las partes funcionen bien, los objetivos pueden ser irracionales, pero es un sistema. Por eso, las personas y los programas constituyen casos evidentes. Los sucesos y los procesos encajan peor en la definición, y no es probable que los métodos que se abordan en esta obra sean de utilidad para su estudio (1998, p. 6).



Los hallazgos, entonces, no son generales frente a un posible inventario general cinematográfico y se expresan en cuantos lugares específicos de la reflexión que apuntan a revelar condiciones intrínsecas a las sociedades sus individuos y el cine que producen.

A modo de conceptualización

Cine y Redes Sociales

Hay claves, condiciones, categorías que ayudan a hacer más funcional el modelo de Derrida como metodología de análisis: en el caso de la concepción del cuerpo como presencia de autor firmante:

...en una película, la obra es esencialmente cinética, cinematográfica y, por tanto, móvil. El firmante aparece mediado por una larga serie de personas, máquinas y actores (que también firman la obra), y es difícil saber de quién es el cuerpo con el que tratamos cuando vemos la película (Derrida, 2013, p. 27).

Es interesante entonces detenerse sobre elementos diversos de esta digresión. En primer lugar, plantear el filme como un producto cinético implica entender también que las condiciones que determinan su sentido varían constantemente y que su movilidad implica que el ejercicio del análisis siempre será limitado con relación al escape del foco: en las redes sociales esta cualidad se potencia si se tiene en cuenta que el video (evocación acaso de aquello cine) está situado en un contexto y tiempo específico, que se vincula al espectador por condiciones múltiples y no siempre (casi nunca) por elección. En este sentido, el video es movilizado por las interacciones de diversos firmantes. Estos firmantes pertenecen al plano diegético (dentro del cuadro) y extradiegético (comentaristas, personas que comparten o dan *«me gusta»*): el cine es entonces un fenómeno coral expandido que se constituye de una multitud de firmantes. En estos escenarios, y tomando la pregunta de Derrida, ¿de quién es el cuerpo con el que tratamos cuando vemos la película?

Podría considerarse entonces ese lugar de enunciación y al mismo tiempo de consumo. Es decir, el espectador participa del proceso de lenguaje como sujeto y se incluye en la red de significación. Una red de significación que involucra, visiblemente, elementos naturales y artificiales (filmados y proyectados) pero también un componente subjetivo: la mirada. La mirada de quien presencia el filme también está en el juego, más allá de sus condiciones materiales, y no se ausenta de la participación. Podría hablarse de un diálogo de miradas, entonces, donde se amplía el marco de la lectura del cine.



Foto 2. Instalación en el marco del Festival Internacional de la Imagen en Manizales, en 2019. Foto: John Jairo Bonilla

Este marco en el entorno de la antropología visual (muy asociada a la lógica de los documentales) define que la construcción de cualquier producto visual es un ejercicio que delata la vulneración del cuadro por la identidad y el entorno del autor, y que este entorno es a la vez cultural y técnico: desde las dimensiones foucaultianas (saber, poder y subjetividad), discutidas por Deleuze (1990):

Las dos primeras dimensiones de un dispositivo, o las que Foucault distingue en primer término, son curvas de visibilidad y curvas de enunciación [...]. Lo cierto es que los dispositivos son máquinas para hacer ver, para hacer hablar [...]. Cada dispositivo tiene su régimen de luz, la manera en que esta cae, se esfuma, se difunde, al distribuir lo visible y lo invisible, al hacer nacer o desaparecer el objeto que no existe sin ella [...]. Si hay una historicidad de los dispositivos, ella es la historicidad de los regímenes de la luz, pero es también la de los regímenes de la enunciación (pp. 155-156).

Es interesante referirse entonces a lo que sucede en el consumo de videos en redes sociales, cuando se asocian las condiciones individuales a las características el ambiente digital. Y allí, de alguna forma, se genera un ciclo que hace que lo uno redunde en lo otro de manera inevitable. Es decir, la construcción de la presencia individual en ambientes digitales implica que la enunciación es un lugar afectado por los antecedentes de consumo (prioritariamente digital y audiovisual) y en esa lógica, si se toma dicotómica, los regímenes de la luz que discute Deleuze son haces que se imbrican en el contorno de un mundo digitalizado, plagado de pantallas de diversos



tamaños, que proyectadas en los ojos de los hombres; parecen ser la huella de un mundo iluminado por una nueva razón, que conjuga y transforma la concepción de cómo se ve.

Y se ve también desde los llamados dispositivos móviles o teléfonos inteligentes. De hecho, parecen ser lugares prioritarios de consumo. Los últimos reportes de Ericsson (2019) sugieren que los usuarios de Internet móvil del mundo consumirán más de medio billón de gigabytes de datos móviles durante 2020, con aproximadamente dos tercios de ese total utilizados para transmitir y descargar contenido en video.

En un contexto amplio, el 90% de usuarios de Internet ven videos, al menos cada mes, y de esa población las dos terceras partes están suscritas a algún sistema de televisión paga o de visualización de videos (We are Social y Hootsuite, 2020).

El cine, disuelto en estos escenarios, ya no como presencia ni como fenómeno sino como condición de la mirada, puede pensarse en ese perfilamiento (casi anatómico) como un concepto que se liga inevitablemente a una distorsión del espacio tiempo que lo consume y en el que (se) consume.

Ya lo mencionaba Eisenstein en *La Forma del Cine*: “Hemos convenido que el primer signo de una tendencia de cine es el que muestra eventos con la menor distorsión posible, con el propósito de obtener la realidad objetiva de los fragmentos” (1986, p. 14). En una sociedad que se define por los fragmentos, que está constituida por un consumo intenso de productos audiovisuales ¿cómo entender la posible distorsión en el cine? Es posible pensar que una tendencia a ver, en esencia, la textura de lo real en lo unitario y de su lectura en lo fragmentado, conduce a una crisis analítica no menor cuando se interpela al sujeto contemporáneo. Y separa ambientes y lógica y lenguajes. Por muchos años, esa autonomía del cine le ha permitido, en algunos casos, construirse un lugar diferenciado (llamado por muchos ‘de culto’) que implica un extrañamiento de la cotidianidad y sus manifestaciones en lo corriente y lo constante: es decir: el cine como evento extraordinario.

Sin embargo, y en línea con Eisenstein, *obtener la realidad objetiva desde los fragmentos* obliga al estudio que acompaña los diálogos con la formación estructural del nuevo canon. Se entiende entonces que un sujeto afectado por los fenómenos de consumo y existencia en entornos sociales supera el discurso de lo extraordinario e involucra al cine en una convivencia más amplia y permanente.



“El campo audiovisual, desde el nacimiento de la fotografía hasta la actual crisis del llamado *postcine*, siempre estuvo acompañado por el efecto discursivo de la novedad, que podemos vincular con las diversas configuraciones de equipamientos disponibles a lo largo de su historia”, dice La Ferla (2010, p. 159) refiriéndose a cómo los dispositivos y tecnologías del cine han modificado de manera sustancial su fondo conceptual y su concepción convencional. En ese sentido, afrontar las condiciones que se plantean, obliga a proyectar un mundo donde hay una convivencia interviniente e interferente entre el consumo de videos en digital, en particular en redes sociales (y además a través de teléfonos móviles) y la continuidad de un proceso de producción industrial cinematográfico. Sigue el autor: “... los enfrentamientos, entre los defensores del cine puro con los defensores compulsivos del procesamiento informático de datos audiovisuales, no se han acompañado hasta el momento de una reflexión significativa revelando posiciones maniqueístas poco productivas” (La Ferla, 2010, p. 159).

Configurar esa mirada en un horizonte que supera la mera referencia (hablar de las redes sociales en el cine o hablar en el cine de redes sociales) es volver al problema epistemológico de la condición cine.

La condición etno/biográfica del cine

En la línea de superar esa discusión sobre la conservación de un entramado histórico o el afianzamiento de modelos de ruptura, vale la pena mirar hacia lo que desde otros campos -que hacen uso de toda la cadena cine- se dice sobre las condiciones que caracterizan los ejercicios de producción y consumo de la imagen filmica. Así, la sociología y la antropología han fundado líneas de análisis que ponen en el centro la afectación del sujeto en su vínculo con la narrativa.

Es poco práctico considerar que la perspectiva de un cine supeditado a sí mismo pueda ser suficiente para estudiar su naturaleza y el sentido de sus relaciones en el presente. De la misma forma, es también inconveniente concentrarse en las redes sociales como un fenómeno aislado: solo cultural, solo social, cuando se convierte en un fondo performativo de la contemporaneidad. En esa relación es posible encontrar condiciones que, en el caso de esta investigación, den luces sobre los posibles modos de representar que se afectan en la construcción de lo cinematográfico, pensando, más que en el resultado filmico, en las condiciones que caracterizan la construcción del discurso. Es decir ¿cómo co-definir las interacciones del hombre con dispositivos sociales (en clave de ambientes digitales) con aquellas que se dan con los dispositivos filmicos (en clave de máquina y también de



estética)? Cabe, en este sentido, acercarse a la visión que Elisenda Ardèvol-Piera (1996) plantea alrededor de la discusión, desde su posición en la antropología social, frente al uso que se le daba el cine (en su disciplina) en los años sesenta:

...(a) la búsqueda de una etnografía filmica se le criticará la ruptura de la continuidad espaciotemporal, la manipulación en el montaje y el fuerte sesgo interpretativo sobre las imágenes. Desde una tendencia crítica y reflexiva, se cuestionará la autoridad de la voz narradora, la ausencia de la voz de los propios participantes en la historia y la mirada distanciada de la cámara (p. 142).

Desde la misma concepción de la producción se incluyen elementos del lenguaje que son necesariamente fragmentados en el momento del montaje. Y la intervención incluso de la voz parece deslegitimar un territorio donde ya la cámara es un elemento que ha distorsionado la continuidad de lo mirado.



Foto 3. *¿Quién está en poder de la narración para el cine etnográfico? Valen la pena detenerse en el ejercicio de los dispositivos y el sujeto que mira y es mirado.* Foto: Joel Davidson

Pareciera que se pensara en un canal (¿la cámara, la pantalla?) translúcido y efímero en el que aquello que transita no se ve afectado y además no se codifica ni se adapta: pero pasa todo lo contrario: desde la concepción misma de la imagen, desde el encuadre, desde el guion, desde las condiciones narrativas, todo aquello mirado, todo aquello producido como contenido audiovisual, es modificado y representa su origen (pero no es su origen).



Se sabe desde Platón que:

El asedio definitivo a la mimética llama como testigo a la imagen. Y no podría ser de otra manera. Si una cualidad ontológica ha de atribuirse a las imágenes, ésta será la de dar cuerpo a una anomalía fundamental: entreverar los órdenes del ser y del no ser, al punto de volverlos indisolubles (Zúñiga, 2015, p. 10).

Se trata de una duplicación, como explica Zúñiga, del mundo de las apariencias, del suceso fenoménico que, ni siquiera en sí mismo, representa algo real absoluto.

Volviendo a Ardèvol-Piera, cuando se refiere a la constitución:

El material audiovisual es entendido como texto dirigido a una audiencia. El cine utiliza un lenguaje propio y por tanto hay que dirigir la mirada a la película como texto, como modo de representación en el que la construcción, recepción e interpretación del film juegan un papel principal (1996, p. 20).

Superada la mirada de la producción, vuelve la atención de Ardèvol-Piera al proceso colectivo de gestación de sentido que, además de incorporar múltiples referencias, comprende que el consumo cinematográfico modifica lo proyectado. Que hay una naturaleza cada más interpretativa desde la condición del que mira: su mirada es un espacio de modificación de la perspectiva, de valoración divergente y de creación de historias y variables apropiadas (como pasa, digamos, con el *cosplay* o con los *wikis* creados por fanáticos de los diversos productos audiovisuales).

Bien vale la pena detenerse en este punto y preguntarse por cómo las interacciones con los contenidos, los comentarios previos, las opiniones compartidas, hacen parte de las afectaciones que el espectador incorpora al discurso en el patio de butacas. Pero, además, mirar la película como texto dirigido implica concentrarse en la intencionalidad como un factor determinante, que en aras de pensar en los factores que se involucran, desnuda la voluntad del autor que se materializa (¿o se disuelve?) en su obra.

“Las nuevas experiencias estéticas, aceptan la dilución de la autoría y abrazan el proceso de la creación como el acto de comunicación entre las disciplinas, formas de pensar, los medios, las personas, como el acto profundamente comunitario y colaborativo”, concluyen Gubrium y Harper (en Golovátina-Mora, 2019, p. 287) cuando relacionan las formas de producción audiovisual de la contemporaneidad.



Los formatos autobiográficos, los escenarios de creación colectiva, el cine expandido, incluso los videos que circulan en ocasiones por los servicios de *chat* (como *whatsapp*) son productos de una época, de una estética convenida por la apertura de las conversaciones políticas, sociales y tecnológicas. El *homo-sapiens* moderno mezcla en su mirada y en la construcción de la imagen audiovisual los códigos y datos de los que se ha alimentado en espacios de intercambio: es complejo en tiempos como los que corren, hablar de una *poiesis* aislada de las condiciones que posibilitan la creación: y al narrarse, despliega su anonimato, su valor de migrante permanente entre mundos virtuales, experienciales y reflexivos. Los ambientes sociales digitales igualan los roles y las potencialidades de escritores y lectores de conversaciones que inician y se despliegan en las múltiples pantallas.

Para definir de una manera general el cine etnográfico, desde la antropología visual, se puede leer que se trata de “...un género que captura y reproduce rasgos y características de personas pertenecientes a una cultura o grupo social, y los ofrece a gente de otras culturas o grupos sociales” (Zirión, 2015, p. 52). Se puede descifrar entonces que este traslado cultural entre dimensiones colectivas es, a la vez, una transacción informativa y el consumo de representaciones e imaginarios, en algunos casos extranjeros, en otros propios, en otros compartidos y en muchas ocasiones globales.

Lo cierto es que la pantalla (del cine, de las proyecciones) es un espacio de encuentro entre condiciones cada vez más cercanas: el creador no es un extraño y el espectador se reconoce en su perspectiva, en su relato, en la textura de su humanidad desplegada en la luz brillante cuando se refleja en los ojos ávidos de contenidos.

En menos de medio siglo hemos pasado de la pantalla espectáculo a la pantalla comunicación, de la unipantalla a la omnipantalla. La pantalla de cine fue durante mucho tiempo única e insustituible; hoy se ha diluido en una galaxia de dimensiones infinitas: es la era de la pantalla global (Lipovetsky, 2009, p. 10).

Esta pantalla global es un espacio de consumo común, comprensible, que no exige alfabetización ni formación previa. La pantalla donde se fortalecen las redes sociales y se proyectan las historias del presente, el pasado y el futuro a través de relatos, conversaciones, grabaciones escuetas o hiperproducidas, es una sola pantalla que abriga al mundo y a quienes habitan en ese reflejo constante ¿Qué porcentaje del mundo estará cubierto por pantallas? ¿Cuál será el volumen total de esos dispositivos dedicados a la luz en movimiento?



Figura 2. Portada del libro *Cultura de la Convergencia*, importante aporte de Henry Jenkins a la discusión sobre medios, inteligencia colectiva y participación.

No es posible responder esta u otras preguntas si no existe, de la misma forma, una apertura consciente hacia el análisis de los relatos que se consumen y que establecen contrastes con escenarios de tensión sociológica.

Podemos cerrar este apartado conceptual con esta afirmación de Israel Márquez (2015):

La pantalla se ha convertido en la prótesis más importante de nuestras vidas. Las pantallas son actualmente nuestro princi-



pal modo de acceso al mundo, a la información, al ocio, al negocio, y a los otros, a aquellos amigos, familiares, amantes, conocidos -y desconocidos- a los que enviamos continuamente mensajes de texto, a los que llamamos y con los que compartimos fotos, vídeos y todo tipo de archivos. Pasamos más tiempo delante de una pantalla que de cualquier otro tipo de dispositivo (p. 10).

A manera de análisis hermenéutico: cuatro casos donde la pantalla resuena

Primer caso: la creación de Facebook o la pantalla hecha consumo social



Figura 3. Fuente: Internet.

El centro del filme *La red social* (*The Social Network*, [Fincher, 2010]) es Marck Zuckerberg, quien funge como una excusa para desplegar un interesante acercamiento al conflicto entre una personalidad que parece no entender la dinámica de las relaciones humanas y una capacidad de gestar el ambiente social digital más usado y con más perfiles en el mundo.

La reflexión sobre esta producción puede tomarse en varias líneas. Una puede ser la que apunta a centrar la crítica en condiciones asociadas a la lógica de la propia plataforma, que precisamente puede leerse como un espacio misceláneo, multiplataforma y democrático en su constitución. *Facebook* es una creación colectiva que reúne todos los rasgos para



formar lo que hoy se reconoce como condiciones esenciales de la vida digital: la generación de contenido por parte de quienes usan la red, la interacción modificante de la exposición y jerarquía de la visualización, la incorporación mimética de elementos comerciales, el predominio de elementos gráficos (en especial el video) y la adaptabilidad a múltiples dispositivos.

En una línea más cercana al lenguaje, puede decirse que la película se narra en un montaje acelerado que reúne saltos temporales y argumentales alrededor de las distintas relaciones claves para la creación y posicionamiento de la Red. Vale la pena mirar en este detalle la alteración de una continuidad narrativa basada en secuencias lineales, que se encuentra con la idea expuesta anteriormente sobre la falta de ajuste al origen de la historia: en este escape, el filme toma un rumbo estructural para alterar el espacio/tiempo, guiado por una serie de conflictos que configuran un recorrido concéntrico alrededor de Zuckerberg. Esta narrativa elude la visión de la biografía desde la mirada que 'sigue' la evolución del personaje y prefiere encontrar su eje en la idea de los acontecimientos como espiral de la trama.

Los diálogos son fundamentales para profundizar en la condición eidética que parece querer gestar el director David Fincher, a través del cuidado de los temas como canalizadores y guías de la tensión dramática. Este elemento, sumado a la velocidad del relato, parece ser una marca de la mirada del director, en otras películas donde también había abordado el valor estético del vértigo, como *El Club de la Pelea* (1999) o *Seven* (1995).

La mirada aparece plagada de elementos que son parte de la dinámica digital social, reuniendo aspectos como la difícil condición de tránsito entre lo íntimo y lo público, la necesidad de exposición y a la vez de encubrimiento de la personalidad, el complejo panorama legal (es una constante de la película) donde se encuentran los límites que deciden cruzar los creadores con sus disputas internas por la propiedad de la idea.

La pantalla del computador es una imagen repetida en toda la película. La pantalla personal, reflejada en la pantalla colectiva, simboliza el poder y el posicionamiento de un elemento que poco a poco se inmiscuye en los hábitos y que logra apoderarse del tiempo que era empleado en otras acciones. La pantalla es también una membrana de encuentros donde las divergencias generan tensiones morales, que hacen que el espectador cuestione las acciones de los distintos personajes, especialmente la de un creador atormentado pero capaz, que se convierte en uno de los referentes necesarios para comprender el transcurrir del tiempo presente.



Segundo caso: la condena de estar en línea



Figura 4. Fuente: Internet.

En *Desconectado* (*Disconnect* [Rubin, 2012]) se propone el abordaje de tres historias paralelas que se cruzan y dialogan en el marco de los distintos impactos posibles de estar en línea. Por un lado, la intimidación a través de las redes sociales se aborda como un fenómeno asociado a la compleja realidad de un entorno familiar que parece funcionar bien, pero está resquebrajado por la falta de comunicación real de sus miembros: nadie parece conocerse bien y ese factor es un determinante del descuido y la profundización problemática de ese abuso. Ben, el joven protagonista, representa varias metáforas de la llamada conexión: su encerramiento en un mundo donde parece concentrarse en la música y en los audífonos como dispositivos excluyentes, su tímida preocupación por otros como la radiografía de unos vínculos que no se afianzan en la cotidianidad e incluso su condición de víctima como dependiente de conexiones vitales que le permitan seguir respirando, mientras su familia, en torno a él, parece descubrirse y desgarrarse tras el reflejo en el espejo.

Una pareja parece establecer una apariencia fuerte en redes sociales, pero, en lo profundo y sensible, su historia está marcada por la pérdida y la nostalgia. La 'conexión' de esta segunda propuesta estructural está relacionada con la forma cómo los secretos y la suplantación van dejando en evidencia las necesidades de habla y atención que habían escondido y subvalorado en pos de la visión de la apariencia. No hay un conocimiento real del otro, de sus dolores, sus miedos, sus formas de manifestar la tristeza, y este sentido termina desplegando una secuencia de acciones que parecen llevar a un



sentido absolutamente trágico. En la visualidad, el chat en línea expuesto a manera de transparencia para el espectador funciona como recurso técnico y puesta en escena de un lugar reconocido por todos los espectadores, donde la comunicación es imprecisa y vaga: la intención, el propósito lo completan personajes alienados y un espectador que irremediamente se condena.

En la tercera parte que, como se menciona, ocurre de manera paralela, el director Henry Alex Rubin, reconocido por oficiar de asistente de dirección en la película *Inocencia Interrumpida* (1999), describe la situación de una reportera que parece querer ayudar a un joven que se expone sexualmente a través de una cámara web, obteniendo dinero por ello. La mujer termina involucrada sin cálculo en una situación que la gobierna y la lleva a perder el control: en un mundo hiperconectado no es posible tener las riendas de una navegabilidad que se afecta por las interacciones y la voluntad de otros. En el juego de querer salvar a otro termina condenándose a sí misma, golpeada por una situación que siempre lee de una manera equivocada y que le demuestra el dañino impacto del querer transformar realidades que no están condicionadas por la voluntad de sus protagonistas.

La pantalla es un lugar de condenas donde la articulación de historias se condiciona por las tensiones típicas de la vida en red: parece no haber suficiente conocimiento de los alcances técnicos de los dispositivos, la personalidad se trastoca cada vez que se ve afectada por ese entorno donde las reacciones son inesperadas y las intenciones no siempre están encaminadas al bienestar.

Tercer caso: la proyección de una infancia endeble



Figura 5. Fuente: Internet.



Octavo grado (*Eighth Grade*, 2018) es la primera película como director del joven actor, músico e *influencer* Bo Burnham. Un hombre que ha superado más de 60 millones de sus videos en *Youtube* encuentra en la mirada de una adolescente (Kayla), que se narra a través de las redes sociales, las formas de abordar la transición entre la infancia y la adolescencia a través de las redes sociales.

La protagonista es una creadora de contenido que a través del video explora una identidad con la que no parece tener relación en su vida real: las redes sociales le sirven para proyectar comportamientos y opiniones que no ha incorporado de manera efectiva a su personalidad y que terminan confrontándola a través de distintos episodios.

En el transcurrir de la parte de su vida que se contextúa en el octavo grado de su escuela, aparece también el reconocimiento de otros que, como ella, transitan inseguros por territorios donde la falta de experiencia les juega malas pasadas, pero donde además la falta de equilibrio entre lo que se aparenta y lo que se es, termina detonando fuertes encuentros reflexivos que conducen a una sensibilidad desbordada que parece no tener control.

La mirada de Kayla, de 13 años, es ambigua: una niña temerosa e insegura en la vida real se esconde tras una adolescente confiada y experimentada, que personifica su voz en redes como *Snapchat*, *Instagram* o *Youtube*. No sabe exactamente cómo, estas condiciones varían cuando esa otra creada por ella parece hablarle directamente y confrontarla: la necesidad de vivir ciertas situaciones que pueden tornarse difíciles son vehículos de aprendizaje significativo para la transición.

El padre de la joven es un enclave moral y tal vez cuestionante con la visión del espectador que se asoma al mundo representado. No hay en él una comprensión completa de lo que sucede con su hija, ni de las condiciones difíciles que atraviesa. Su confianza en la normalidad de Kayla termina poniéndolo en un lugar donde ignora la mayoría de los problemas de la chica. Su mirada, limitada por lo que puede reconocer en la faceta que su hija descubre ante él, es la de un hombre que se ve obligado a correr la cortina e interpretar el sentido de las diversas expresiones de la adolescente en gestación.

Es importante señalar cómo la película aprovecha el valor del lugar biográfico de construcción de la adolescencia, en clave femenina, para desplegar una serie de condiciones vitales para la constitución de la personalidad: el valor del error, a necesidad del riesgo, la importancia de la comunicación asertiva y el juego de reconocimiento de sí mismo y de los otros, en ambientes que a veces parecen falsear el presente y el futuro.



Cuarto caso: una pantalla para explorar lo oculto



Figura 6. Fuente: Internet.

Buscando (*Searching* [Changanty, 2018]) parece un título sugestivo para sugerir la sensación de desasosiego que puede instalarse en un padre tras la desaparición de su hija de 16 años. Por un lado, está la necesidad de encontrarla en un plano material, del cual ella parece haberse perdido o desaparecido, sin comunicárselo efectivamente a alguien. Y por el otro está el descubrimiento secuencial de una personalidad, al parecer invisible para él, que se revela a través del computador y las redes sociales de la adolescente.

Con la dirección de Aneesh Chaganty, la película es una exploración a fondo y de manera explícita de las múltiples pantallas a través de las cuales nos comunicamos. Como opera prima del joven director indio/americano, recoge las sensaciones de habitar un mundo donde los miedos, las angustias y los intereses parecen habitar un plano distinto al presencial.

A través de pantallas interactivas los espectadores ven cómo se gesta un fenómeno de comunicación artificial que le permite al padre obtener tranquilidad, pero no a la hija. Bajo el halo de lo común y lo no perturbador, la cotidianidad de padre e hija parece no tener altibajos y, de alguna forma, gracias a los dispositivos parecen tener una relación muy estrecha.

El desarrollo del filme va revelando cómo, gradualmente, se pasan de pequeños vacíos a la desaparición total de la chica: parecen no haber rastros de ella e incluso la investigación policial parece no tener frutos. Pero es en su pantalla donde terminan apareciendo todas las claves: el padre explora



un mundo virgen para su perspectiva, cuando encuentra en el computador de una adolescente aislada y solitaria (rasgos que descubre en el proceso), conversaciones, fotos, registros, videos, escritos, que hacen que aparezca ante él un nuevo ser (que no reconoce).

Pareciera por momentos que esa gesta personal de buscarla a través de los medios virtuales y que lo llevan a hablar con personas que no conoce y a encontrar referencias de lugares que no habitado, entorpeciera un hallazgo efectivo por parte de las autoridades. En su diálogo constante, durante toda la película, con la detective del caso muestra cómo una personalidad que parecía fuerte se va desmoronando en la fatalidad del desconocimiento.

El juego de pantallas, más la configuración de una mirada que se transforman en la exploración, reflejan una condición importante del cine que se da en cualquier contexto contemporáneo: se trata de una interpelación con lo conocido, de la asistencia a una transición: nunca salimos de cine siendo los mismos.

A manera de conclusión

Un breve cierre de este recorrido puede construirse a partir de algunas ideas puntuales que resultan de la interpretación y la reflexión.

En primera instancia es válido afirmar que la presencia múltiple de pantallas, la existencia de una pantalla común, la convivencia y la comunicación a través de pantallas, expresan un horizonte de sentido donde las manifestaciones se dan a través de estos soportes como membranas comunicantes que separan sentidos de lo virtual y lo real, pero enlazan al mismo tiempo el adentro con el afuera, funcionando entonces como vehículos expresivos.

Segundo, la mirada, configurada tanto por el creador/autor como por el consumidor/espectador, crea un lugar de enunciación donde se gestan interacciones que afectan y modifican las interpretaciones: el cruce de miradas es un principio coral que a la vez se integra a los modelos de producción y a los contextos que se refieren en las creaciones cinematográficas y las conversaciones en redes sociales.

Por otro lado, el escenario de la lectura en red a través de dispositivos implica pensar en una mixtura de lugares del registro, el análisis, la interpretación y la valoración: no son ya suficientes los criterios estéticos ni las gramáticas del lenguaje, no se pueden considerar textos que no sean diversos y abiertos a la creación y el diálogo, y no se pueden contemplar escenarios que no consideren lo humano como afectación necesaria del relato.



En esa línea, la discusión continúa frente a la transformación de la mirada y la pantalla, como escenarios discursivos y técnicos, que superan la inmanencia de los soportes asépticos, para reconocerse como factores dinámicos del conocimiento y la imaginación, como metáforas vivas del tiempo y sus imaginarios, de la realidad y los lugares desde los cuales se gesta.



Figura 7. *La mirada roja* obra del compositor, teórico musical y pintor Arnold Schönberg, quien decía: “*Nunca he visto rostros, sino sólo sus miradas, pues miro a los hombres a los ojos.*”. Fuente: Internet.



Referencias

- Ardèvol-Piera, E. (1996). Representación y cine etnográfico. En: *Quaderns de l'ICA*, 10 [Online]. Disponible en: <https://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/representacion-y-cine-etnografico.pdf>
- Ardèvol-Piera, E. (1998). Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de datos audiovisuales. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares del CSIC L. Calvo. Perspectivas de la antropología visual* [Online]. Disponible en: <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/lecturas-decinedocumental.htm#Por%20una%20antropolog%C3%ADa%20de%20la%20mirada:%20etnograf%C3%ADa,%20representaci%C3%B3n%20y%20construcci%C3%B3n%20de%20datos%20audiovisuales>
- Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Cárcamo, V. H. (2005). Hermenéutica y análisis cualitativo. *Revista de epistemología de las ciencias sociales Cinta de Moebius*, 23, 204-216, Disponible en: <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo.htm>
- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo? (Pp. 155-163). En: E. Balbier; et al. *Michel Foucault filósofo*. Barcelona: Gedisa.
- Del Rey-Eguillo, A. & Berthier, N. (2018). El cine ha muerto. ¡Viva el cine! (Pp. 6-10). En: A. Del Rey-Eguillo & N. Berthier (coords.). *Cine y audiovisual. Trayectos de ida y vuelta*. Valencia: Shangrila.
- Derrida, J. (2001). *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós.
- Derrida, J. (2013). *Artes de lo visible*. Pontevedra: Ellago ediciones.
- Eisenstein, S. (1986). *La forma del cine*. México: Siglo veintiuno editores.
- Ericsson, M. (2019). *Ericsson Mobility Report*. [Online]. Disponible en: <https://www.ericsson.com/4acd7e/assets/local/mobility-report/documents/2019/emr-november-2019.pdf>
- Golovátina-Mora, P. (2019). Explorando la cultura de convergencia en cine. *Meridional: Revista Chilena de Estudios Latinoamericanos*, 12, 285-291.
- Gubrium, A. & Harper, K. (2013) Participatory Visual and Digital Methods. *Alberta Journal of Educational Research*, 60, (4), 748-750. Disponible en: <file:///C:/Users/usuario/Downloads/55849-Article%20Text-147262-1-10-20151120.pdf>
- La Ferla, J. (2010). *Cine expandido o el cine después del cine. Indicadores Culturales*. Buenos Aires: UNTREF.
- Lipovetsky, G. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla: Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.



- Martínez, A. T. (2008). Lectura y lectores de Pierre Bourdieu. Lecciones y equívocos desde Francia y EEUU. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales* (Universidad Nacional de Jujuy), 34, 251-268. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=185/18519814017>
- Sánchez, D. O. M. (2019). Sustainable Development Challenges and Risks of Industry 4.0: A literature review. *2019 Global IoT Summit (GIoTS)* [Online]. Disponible en: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8766414>
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. (3º ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- Vigo, A. (2002). Hans-Georg Gadamer y la filosofía hermenéutica: la comprensión como ideal y tarea. *Revista de Estudios Públicos*, 87, 235-249. Disponible en: http://www.cepchile.cl/dms/archivo_3145_1043/rev87_vigo.pdf
- We are Social & Hootsuite (2020). *Digital 2020 Global Digital Overview*. [Online]. Disponible en: <https://wearesocial.com/digital-2020>
- We are Social (2020). *Think Forward*. [Online]. Disponible en: <https://wearesocial.com/uk/thinkforward-2020>
- Ziri6n, A. (2015). Miradas c6mplices: cine etnogr6fico, estrategias colaborativas y antropologfa visual aplicada. *Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 78 (36), 45-70.
- Z6niga, R. (2015). Symplok6 y Metaxy: una relectura de la imagen en Plat6n y Arist6teles para una an6lisis de la aparici6n digital. *Alpha (Osorno)*, 41, 9-22. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22012015000200002>

Filmograffa

- Burnham, B. (Director). Rudin, S.; et al. (Productores). *Eight Grade (Octavo grado)*. [Cinta cinematogr6fica]. Estados Unidos: A24 / IAC Films / Scott Ruydin Productions.
- Chaganty, A. (Director). Bekmambetov, T.; et al. (Productores). (2018). *Searching (Buscando)*. [Cinta cinematogr6fica]. Estados Unidos: Bazeleus Company / Stage 6 Films / Screen Gems.
- Fincher, D. (Director). De Luca, M.; Ruydin, S. & Spacey, K. (Productores). (2010). *The Social Network (Red social)*. [Cinta cinematogr6fica]. Estados Unidos: Michael De Luca Productions; et al.
- Fincher, D. (Director). Kopelson, A. & Carlyle, P. (Productores). (1995). *Se7en (Seven [Espa6a]; Los siete pecados capitales [Hispanoam6rica])*. [Cinta cinematogr6fica]. Estados Unidos: New Line Cinema / Kopelson Entertainment.
- Fincher, D. (Director). Topoozian, M. (Productor). (1999). *Fight Club (El club de la pelea)*. [Cinta cinematogr6fica]. Estados Unidos: Fox 2000 Pictures; et al.
- Mangold, J. (Director). Boodie, C. (Productor). (1999). *Girl, interrupted (Inocencia interrumpida)*. [Cinta cinematogr6fica]. Alemania / Estados Unidos: 3 Art Entertainment.



- Rubin, H. A. (Director). Liddell, M.; Horberg, W. & Hilton, J. (Productores). (2012). *Disconnect (Desconectado)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: LD Entertainmenet.





Tres aproximaciones a *Madre*, la primera película rodada en Manizales⁹

Adriana Villegas Botero¹⁰

Rigoberto Gil Montoya¹¹

-
- 9 Este capítulo recoge el resultado de una de las categorías de la investigación: *Estética, sociedad y cine: des-montado el séptimo arte*, proyecto gestado y desarrollado en la Dirección General de Investigaciones de la Universidad de Manizales. En particular, se responde a la pregunta específica del proyecto: ¿Cómo un fenómeno socio-artístico de época, como una película, afecta el espacio cultura-histórico, desde diferentes medios (literatura, cine, prensa)?
- 10 Comunicadora Social y Periodista, Universidad de la Sabana. Abogada, Universidad de Manizales. Magister en estudios políticos, Pontificia Universidad Javeriana. Especialista en Literatura colombiana, Universidad Santo Tomás. Estudiante del Doctorado en Literatura de la Universidad Tecnológica de Pereira. Profesora asistente de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad de Manizales. Dirige el programa de Comunicación Social y Periodismo. Escribe una columna de opinión todos los domingos en *La Patria* y participa en “El vespertino”, espacio diario de UM Radio 101.2 FM. Premio de Periodismo Simón Bolívar 2019 en la modalidad de Crónica. Alfaguara-Random House publicó su primera novela titulada: *El oído miope* (2018). La Secretaría de Cultura de Caldas publicó su primer libro de cuentos titulado: *El lugar de todos los muertos* (2019). Correo electrónico: avillegas@umanizales.edu.co
- 11 Especialista en Literatura Hispanoamericana de la Universidad de Caldas; magister en Comunicación Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira y doctor en Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México. Trabaja como profesor del Doctorado en Literatura y de las maestrías en Literatura y en Estética y Creación de la Facultad de Bellas Artes y Humanidades de la Universidad Tecnológica de Pereira, en donde además dirige el grupo de investigación Estudios regionales sobre literatura y cultura. Es autor de los libros *El laberinto de las secretas angustias* (1992); *La urbanidad de las especies* (1996); *Perros de paja* (2000); *Nido de cóndores: aspectos de la vida cotidiana de Pereira en los años veinte* (2002); *Retazos de ciudad* (2002); *Pereira: visión caleidoscópica* (2002); *Plop* (2004); *Guía del paseante* (2005); *Territorios* (2010); *Mi unicornio azul* (2014), *El museo de la calle Donceles* (2015) y *La buena hora de la literatura colombiana en el siglo XX* (2019). Entre los reconocimientos obtenidos están el Premio Nacional de Novela “Aniversario Ciudad de Pereira”, 1992. El Ministerio de Cultura le concedió el Premio Departamental de Historia, primera versión 1998. Ganador del concurso de ensayo “Caldas 100 años” con su libro *Guía del paseante*. La Universidad de Antioquia le otorgó el Premio Nacional de Literatura 2014, con su novela *Mi unicornio azul*. Obtuvo el segundo lugar en el III Concurso Nacional de Novela Corta de la Universidad Javeriana, con su obra *El museo de la calle Donceles*. Premio de Periodismo “Simón Bolívar” 2017, en la modalidad de Crítica. Correo electrónico: rigoroso@utp.edu.co



Resumen

Madre, la primera película filmada en Manizales, es una adaptación cinematográfica que Samuel Velásquez Botero, el director del filme, hizo en 1924 de su novela homónima, escrita en una primera versión en 1897. En las líneas de la investigación documental y los estudios fílmicos, este capítulo aborda *Madre* desde tres ángulos: el texto literario, la obra cinematográfica y el registro de la obra en el entonces naciente diario *La Patria*, de Manizales, que desencadenó una polémica por censura de prensa y derechos de autor. La metodología utilizada incluye la aproximación a las fuentes originales, es decir a la novela, que el Banco de la República reprodujo en su Boletín Bibliográfico en 1964, a los 20 minutos disponibles de la película, que la Fundación Patrimonio Fílmico recuperó en el año 2000 y a los archivos de prensa de *La Patria* de 1923 y 1924.

Palabras clave: Novela costumbrista; Cine silente colombiano; Derechos de autor en Colombia; Literatura; Prensa.

Introducción

En *Nido de cóndores, aspectos de la vida cotidiana de Pereira en los años veinte*, se señala que: “El hecho de asumir el análisis de una película que fue admirada, pero también atacada en la provincia, sirve de pretexto para abordar aspectos de la vida cotidiana de Pereira durante una época en que todo parecía tan flamante” (Gil, 2002, p. 14), porque el cine, en tanto industria, pasó a convertirse en documento histórico, en una forma de expresión moderna con la cual podía nutrirse una imagen social.

Lo mismo podría señalarse de *Madre* y su relación con Manizales: la película permite entrever aspectos de la cultura, el lenguaje, la gastronomía, la moda, las relaciones familiares, la educación sentimental, el rol de la mujer y el paisaje caldense en la década de los veinte. Toda producción cinematográfica, según lo observan García & González, apoyados en Lauro Zavala, “...en tanto que producto cultural, puede considerarse como un texto, esto es, como un tejido de significaciones susceptible de ser analizado como discurso” (2018, p. 23). En el caso de *Madre*, el corpus disponible permite analizar el discurso literario, el discurso cinematográfico y el discurso de la película en la prensa local, con perspectiva sociohistórica.



Imagen 1. Madre (1924)

En el análisis de la relación entre cine, ciudad y arquitectura, José Antonio García y Rocío Betzabé González plantean que el análisis cinematográfico posibilita la comprensión de los espacios habitables desde una dimensión cultural e histórica:

Un espacio habitable es recreado como espacio cinematográfico a partir de elementos como la imagen, el sonido, el montaje, la puesta en escena y la narración. Estos elementos construyen un discurso que debe ser analizado e interpretado, para posteriormente ser reinterpretado, y a la vez reinterpretar los procesos históricos, sociales, culturales, económicos, políticos, ecológicos, jurídicos, psicológicos, éticos, estéticos y por supuesto espaciales, entre otros, que condicionan las experiencias de los habitantes dentro de los ambientes y las atmósferas urbano-arquitectónicas, y que, a su vez, retroalimentan las experiencias de los personajes dentro de los ambientes y atmósferas cinematográficas (García y González, 2018, p. 24).

El espacio habitable de Manizales que se recrea en *Madre* es el espacio rural. *Madre* fue la primera película rodada en Manizales, pero allí la ciudad es un espejismo, acaso porque el tránsito de lo rural a lo urbano apenas empieza a evidenciarse y se impone como una necesidad de las élites nacientes de establecer un lugar que diste del escenario bucólico en el que han amasado sus fortunas y su bienestar. La ciudad es todavía un propósito y no una realidad material. Por esta línea, las imágenes citadinas con automóviles, viviendas y paisaje urbano que aparecen en *Manizales City*, produ-



cida un año después también por la Manizales Film Company (Restrepo, 1925) contrastan con la ruralidad que caracteriza el espacio de *Madre*. Los años 20 del siglo XX son un momento histórico en el que, si bien Manizales vive el auge de la bonanza cafetera, es precisamente la labor agrícola la que moviliza el capital económico y social de la región y por eso resultan particularmente valiosas las imágenes que recrean la vida campesina de la época, porque es allí donde el tiempo histórico de la vida colectiva tiene mayor sentido.

Metodología

Este capítulo responde a una investigación de corte documental en sentido estricto, lo cual supone no comprenderlo como una fase del proceso investigativo, sino como un trabajo que orbita sobre una unidad de textos que son objeto de análisis. A partir del corpus del estudio (fuentes abordadas) se hace un tríptico metodológico que reúne componentes filmicos, literarios y periodísticos. En términos de Garza (1988), siguiendo a Gómez (2011), la investigación documental se ubica dentro de los enfoques cualitativos para caracterizarse, más que todo, por el uso de fuentes primarias de orden gráfico y escrito. Se puede agregar que este enfoque busca analizar un fenómeno en un contexto histórico, como un ejercicio comparativo de fuentes de información, a través de la interpretación y la crítica. Dichas fuentes primarias hacen relación a un *texto* susceptible de ser leído. Parafraseando a Ricoeur (2010) se comprende como una lectura para la auto-comprensión del sentido mediante objetivaciones de un discurso dirigido a un lector para su interpretación.

Desde la perspectiva de Pérez-Serrano (1984), por el interés que mueve este trabajo, la investigación documental se fundamenta en la técnica de *análisis de contenido* que opera a partir del acceso a fuentes documentales diversas. Ello permite poner en juego, para analizar la obra *Madre*, varias posturas: escrita (fuente literaria), audiovisual (fuente cinematográfica) periodística (fuente de prensa escrita), es decir, abordar el contenido manifiesto en las obras desde una perspectiva sociolingüística. Se recaban datos frente a un tema para adentrarse en el sentido (valor del contenido) del fenómeno como criterio de reconocimiento científico de la indagación.

Darle sentido a un texto, en este caso: *Madre*, la novela (1897); *Madre*, el filme (1924) y *Madre* el registro de prensa del Diario La Patria (1923-1924), implicó un ejercicio de interpretación de códigos lingüísticos y audiovisuales. Para Vargas, retomado por Gómez (1992) "...intentar leer y otorgar



sentido a unos documentos que fueron escrito con una intención distinta a ésta, dentro de la cual se intenta comprenderlos [...] dar a conocer un acontecimiento producido con anterioridad al que se intenta construir ahora” (p. 230). En otras palabras, se enfatiza en la reconstrucción del texto para conjugar, en términos de Scott (2006), la intención del autor o intención interna (novela y filme) con la intención de la crítica periodística como receptora (intención externa).

A manera de análisis

Madre: la obra literaria

Madre es una novela corta costumbrista, de escasas 30 páginas (13.900 palabras), sin división por capítulos, escrita por el antioqueño Samuel Velásquez-Botero (1964) (nacido en Santa Bárbara-Antioquia en 1865 y fallecido en Bogotá en 1942).

Del autor se sabe que fue poeta, cuentista, dramaturgo, novelista, cineasta y pintor. Estudió pintura en Bogotá con el maestro Alberto Urdaneta. Llegó a Manizales en 1893 como consagrado poeta (Vélez-Correa, 2014, p. 367) y en esta ciudad participó de la junta redactora de la Revista *Nueva* de 1904, a la que Adalberto Agudelo-Duque le atribuye el inicio de la tradición escrita de cuento en la región (2017, p. 104).

La fecha de la publicación de *Madre* no es clara. En el libro *La novela en Colombia* el profesor Roberto Cortázar indica que *Madre* se publicó inserta en los números 13 y 14 de *El Nuevo Tiempo Literario* de Bogotá, en 1908. Agrega que *Al pie del Ruiz*, otra novela del mismo autor, fue publicada en Medellín en la librería de Carlos A. Molina Tipografía del Comercio en 1898 e *Hija*, escrita también por Velásquez, fue publicada en 1904 por la Tipografía Caldas, Guingue, Salazar y Molina editores (Cortázar, 2003, p. 196). Es decir, en la cronología que presenta Cortázar, *Madre* es una obra posterior a *Al pie del Ruiz* y a la novela *Hija*.

No obstante, es posible que la publicación en *El Nuevo Tiempo Literario* corresponda a una versión posterior de una obra escrita años atrás. En *Apuntes para una cronología de la fotografía en Antioquia*, Miguel Escobar Calle indica que entre agosto y septiembre de 1905 la Revista *Miscelánea* de Medellín organizó el primer concurso de fotografía en Antioquia “...orientado a ilustrar la novela *Madre* de Samuel Velásquez. Como jurado se eligió a Emiliano Mejía R., Cipriano Rodríguez y Juan Jaramillo M. El proyecto editorial no se llevó a cabo” (Escobar, 2009, p. 8). Por su parte, el profesor



de la Universidad Nacional, Jorge Alberto Naranjo Mesa, en el libro *la Antología del temprano relato antioqueño*, señala que “...al primer concurso de novela de costumbre convocado por «La Miscelánea» en 1897 se presentaron 58 obras, entre ellas «Madre» y «Ernesto», dos preciosas novelas breves” (Naranjo-Mesa, 1995, p. 7). El cuadro de novelas antioqueñas anteriores a 1910 que aparece en el libro de Naranjo ubica a *Madre* en 1897, *Al pie del Ruiz* en 1898, *Brujerías* en 1903 e *Hija* en 1904. Fabio Vélez-Correa también ubica la primera versión de *Madre* en 1897:

Max Grillo lo estimula (a Velásquez) para que envíe su breve novela *Madre* al concurso de «La Miscelánea» de Medellín (1897), ocupando el primer puesto. La novela tuvo éxito en España, la elogian Valera, Menéndez y Pelayo, la Pardo Bazán y Carrasquilla, entre otros, y es traducida al francés, al ruso y al polaco (Vélez-Correa, 2014, p. 367).

Juan Luis Mejía Arango acoge la versión de Naranjo Mesa. En el discurso que pronunció al tomar posesión como miembro correspondiente de la Academia colombiana de la lengua, mencionó a Tomás Carrasquilla al lado de escritores como Eduardo Zuleta, Francisco de Paula Rendón, Efe Gómez y Samuel Velásquez.

En 1897, la revista *La Miscelánea* convocaba un concurso para premiar la mejor novela de costumbres escrita en la región. De manera sorprendente, se presentaron al concurso 58 obras entre las cuales fue escogida como ganadora la novela titulada *Madre* del escritor Samuel Velásquez. Natural de la población de Santa Bárbara, Velásquez había incursionado en la pintura y la poesía antes de incorporarse al grupo de vitales narradores regionales (Mejía-Arango, 2008, p. 25).

Pudo pasar que *Madre* se publicó originalmente en la Revista *Miscelánea* de Medellín en 1897 y en *El Nuevo Tiempo Literario* de Bogotá, en 1908. Sin embargo, la versión disponible de la obra, que publicó el Banco de la República en su *Boletín Bibliográfico* en 1964 y que coincide con la publicada por el diario *La Patria* de Manizales en la edición del 17 de junio de 1923, es un texto actualizado por el autor, ya que incluye la siguiente expresión: “¡Esta mujer es más dura que el temblor del año veintidós! (p. 103)”. Con relación a esta alusión, que también aparece en la película, Alba Yaneth Niño Quintero aclara: “...en 1922 lo que se registra en Manizales es un incendio, aunque se había registrado un terremoto el 14 de diciembre de 1918” (Niño-Quintero, 2012, p. 113).



Figura 1. La Patria (1923)

Sobre el autor de *Madre* es común encontrar el nombre de Samuel Velásquez en estudios sobre la obra de otros escritores costumbristas antioqueños. El profesor Naranjo-Mesa explica:

No sé si Samuel Velásquez fue compañero de Carrasquilla, pero sí fue luego estudiante de la de Antioquia. Escribió tres novelas magníficas y un libro de cuentos notable. La novela *Madre* es una especie de Pedro Páramo del siglo XIX; es hermosa y breve y ganó un concurso en la revista *La Miscelánea*; luego, otra que se llama *Hija* y después otra que se llama *Al pie del Ruiz*, una de las novelas más importantes sobre la guerra civil de 1876 (Naranjo-Mesa, 2015, p. 21).

Horacio Bejarano-Díaz destaca que Velásquez vivió en Bogotá, en donde tuvo contacto con autores modernistas y esa influencia llega hasta su obra: “Hay en esta novela brochazos descriptivos de eficaz factura, diálogos de asombroso realismo y monólogos que por su autenticidad representan cada uno un sentido y hondo estado de alma” (1964, p. 277).

Bejarano-Díaz al escritor Daniel Samper Ortega, quien incluyó la obra de Samuel Velásquez dentro de su selección de cuentistas antioqueños y resaltó el conocimiento pictórico de Velásquez y su relación con los cuadros de costumbres que escribió:



Velásquez pinta con letras de imprenta: es un gran pintor que, escribiendo, sabe distribuir las masas, dar la perspectiva necesaria a su paisaje, penetrar en el carácter de sus modelos y disponer convenientemente las luces y las sombras -gracia y sentimiento- con ojo certero y pulso firme (Samper-Ortega, 1936, p. 8).

Madre es una novela rica en descripciones y diálogos que resaltan el habla local y cotidiana. La novela ocurre en una fonda caminera ubicada entre Manizales y Medellín, en donde vive Eugenia, una madre cabeza de hogar. Allí Eugenia vende distintos productos, alimenta a los arrieros y les permite que “tolden”, es decir que instalen sus toldas para pasar la noche y descansar del camino.

Por una línea de un diálogo entre Eugenia y su hija Inés, el lector se entera que la madre es viuda: “Cuando tu padre murió, estando vos muy chiquita, me dijo, antesitos de cerrar los ojos: Usté sabré, querida, qué hace con Inés: si no se casa, devuélvasela a Dios como Él se la entregó” (Velásquez, 1964, p. 110).

Se trata entonces de una madre trabajadora, que todo el tiempo está en contacto con hombres viajeros. Se podría pensar que se trata de una mujer avanzada para su época. Sin embargo, el conflicto que plantea la novela es precisamente el de la oposición que la madre ejerce frente a una posible relación entre su hija Inés y un arriero vivaz, trabajador e intérprete del tiple, llamado Felipe.

¡Vea Felipe, que la muchacha es honrada para que usté ande buscando la oscuridad para hablar con ella! No crea que me la enreda como a tantas; si es que anda con buenos fines, hable o déjese de hacérmele figuras, porque no nos conviene. Y vos, almártaga, no sabés en la que te estás metiendo, dándole crédito a este hombre; ¡tira para adentro! (Velásquez, 1964, p. 110).

En la novela se despliega un cuadro de costumbres: hay bueyes, vacas, marranos y terneros. Los personajes comen frisoles, tocino, arepas de maíz pilado, carne salada y plátanos verdes; fuman tabaco y beben aguapanela, chocolate y aguardiente. La cotidianidad de las mujeres incluye las labores de la cocina, lavar ropa junto al río y otras estampas que Velásquez describe con cortas pinceladas: “...le dio un vistazo a su hija, que se ocupaba a puerta cerrada y vela encendida en sacarles niguas a los hermanitos” (Velásquez, 1964, p. 114) o “...cerradas las puertas, se dio principio al ro-



sario, el opio de los niños, pues que al final de él no había uno despierto” (Velásquez, 1964, p. 117).

La novela incluye referencias religiosas, aunque no se trata de un texto místico o de tinte teológico. En algunos pasajes se mencionan el Corazón de Jesús, las mejillas del resucitado Lázaro y los personajes del juicio final pintados por Miguel Ángel. La descripción que la enamorada Inés hace de Felipe mezcla referentes locales con una visión eurocentrista de la belleza: “Eso es lo más blanco y parejo que mis ojos han visto; cuando se ríe muestra hasta las cordales, y se le ve eso por allá que ni granos de mazorca, en hilera” (Velásquez, 1964, p. 92), dice Inés, y la referencia, aunque incluye habla y referentes locales, recuerda la definición que Aníbal Quijano propone sobre la perspectiva eurocéntrica de dominación cultural desde la raza y el fenotipo:

La posterior constitución de Europa como nueva identidad después de América y la expansión del colonialismo europeo sobre el resto del mundo, llevó a la elaboración de la perspectiva eurocéntrica de conocimiento y con ella a la elaboración teórica de la idea de raza como naturalización de esas relaciones coloniales de dominación entre europeos y no-europeos. Históricamente, eso significó una nueva manera de legitimar las ya antiguas ideas y prácticas de relaciones de superioridad/inferioridad entre dominados y dominantes. Desde entonces ha demostrado ser el más eficaz y perdurable instrumento de dominación social universal, pues de él pasó a depender inclusive otro igualmente universal, pero más antiguo, el inter-sexual o de género: los pueblos conquistados y dominados fueron situados en una posición natural de inferioridad y, en consecuencia, también sus rasgos fenotípicos, así como sus descubrimientos mentales y culturales, también sus rasgos fenotípicos, así como sus descubrimientos mentales y culturales (Quijano, 2000, p. 246).

El tiempo de la acción narrativa no se precisa con exactitud, pero puede acontecer alrededor de un mes: La novela inicia con un diálogo en el que Inés le cuenta a su amiga Rosario sobre los coqueteos de Felipe, luego el arriero llega a la fonda y le regala al escondido unos aretes. Cuando Felipe se va Eugenia, la madre, le prohíbe a su hija verse nuevamente con Felipe y le insinúa que mejor se relacione con su primo José, a quien Inés se refiere como “boboncito”. Felipe regresa y le propone matrimonio a Inés. Ella toma la decisión de irse con él pese a la oposición de la madre. La fuga



se planea para dentro de dos semanas, pero la madre Eugenia descubre el plan de su hija. Vencido el plazo Felipe regresa a la fonda y se enfrenta a machete con otro arriero llamado Martín. En el enfrentamiento muere Inés, como una manera de cerrar el drama trágico de los amores imposibles. Isaacs fue, sin duda, el gran referente para estos autores posteriores a la publicación de *María*.

La acción en *Madre* avanza con diálogos y narración omnisciente, pero el autor también se deleita en descripciones de los personajes. Sobre Felipe escribe:

Sombrero de paja de iraca, cuello abajo, amplia camisa a manera de chambra, y por encima de ella una anguarina o delantal de lienzo que llegaba hasta las rodillas; pantalones de manta azul, ruaneja pequeña y burda colgaba al hombro, machete a la cintura, y, por sobre todo y más llamativo que lo demás, el guarniel pendiente del hombro izquierdo por la reata bordada en alto relieve con lana de colores y que les cruzaba al sesgo el pecho a manera de regia condecoración (Velásquez, 1964, p. 97)

Además de las descripciones físicas, el autor también pinta un retrato sobre las relaciones de pareja y de familia, desde una visión católica, conservadora y tradicional, acorde con la época. En un diálogo entre Eugenia y su hija Inés, sobre la inconveniencia del pretendiente, la madre explica desde su visión cuál es el comportamiento que teme del arriero. Se trata de una madre que centra su misión en cuidar la castidad de su hija. Una preocupación similar a la que ocho décadas después contará, de un modo épico, con resonancia griega, Gabriel García Márquez en *Crónica de una muerte anunciada* (1981):

Lo primerito que hacen es hacerle creer que es la más linda que conocen: después se vuelven los tristes, de puro enamorados, dicen ellos; le traen regalitos a la otra, se hacen bravos cuando la muchacha es arisca, como para no mostrar mucha angurria. Poco a poco se le van acercando, hasta que le hacen creer que se casan con ella. ¿Y sabés lo que resulta? Que dejan a la infeliz muy buena para estar en los infiernos, y a los padres llorando por toda la vida, en castigo de su descuido, porque ninguno de estos malvados cumple lo que promete a no ser que los hermanos de la de graciada cojan al pícaro y lo lleven a la iglesia, entre palos y barberas (Velásquez, 1964, p. 109).



Por pasajes como el anterior, Naranjo Mesa ubica a *Madre* junto a *Sol e Inocencia* de Francisco de Paula Rendón, y *Ligia Cruz, Luterito y San Antonio* de Tomás Carrasquilla, como lecturas claves dentro de la educación sentimental antioqueña, en la que es recurrente la figura de una mujer débil, víctima de la perversión o de los intereses masculinos. Una mujer, en todo caso, que debe cumplir con un rol social y para ello es necesario que viva unos valores enmarcados en la tradición familiar. Y la literatura de corte costumbrista revela esos valores y con base en ellos construye los dramas e impone una visión reducida del mundo: “[...] una literatura única por la región, el idioma y la idiosincrasia de nuestra gente, por los sucesos históricos tan particulares que nos han constituido como pueblo” (Naranjo Mesa, 1993, p. 70).

Madre: la película

En el libro *Manizales*, escrito en 1924 para conmemorar los 75 años de la ciudad, Luis Londoño-Ospina registró que en los primeros meses de 1905 don Enrique Gómez exhibió las primeras películas en la ciudad. “Daba «La Pasión de Cristo», pero no en colores y algunas otras películas cortas” (Londoño, 2017, p. 260). Agrega que después Augusto Poirier trajo a Manizales el primer Cinematógrafo *Pathé* y exhibió “Los Perros contrabandistas”; y que ya para 1907 León Lewis exhibía películas con un gramófono combinado con cinematógrafo.

La proyección de películas extranjeras fue un negocio que creció en la segunda década del siglo XX en Manizales y hacia 1923 era frecuente en el diario *La Patria* la publicación de avisos publicitarios del Teatro Olympia, en los que se anunciaban los próximos estrenos cinematográficos. En ese contexto se recibieron con regocijo las noticias sobre la producción de la película *María*, basada en la novela homónima de Jorge Isaacs y ese alborozo creció con el anuncio de la producción de la primera película en Manizales.

Filmada en el esplendor del cine mudo colombiano y en su primera crisis, *Madre* se constituyó en la experiencia más auténtica de lo que en su momento pretendió ser cine regional. Nunca antes, nunca después, se intentó un largometraje en el departamento con las características de éste, en el que el argumento, la dirección, la actuación, e incluso la casa filmadora, eran recursos propios, no importados. El proyecto cinematográfico se origina en la inquieta intelectualidad de un considerable grupo de manizaleños que lideró el desarro-



llo de la ciudad y en el auge del que por entonces comenzaba a gozar el cine tras el éxito –más por novedad que por calidad– de cintas como «María», filmada en Buga, «Suerte y azar» y «Tuya es la culpa», rodadas en Cali, «Bajo el cielo antioqueño», realizada en Medellín, y «Alma provinciana», grabada en las breñas santandereanas, cerca de Bucaramanga (Escobar, 1995, p. 17).

El rodaje de *Madre* (Velásquez, 1924) tuvo lugar en el segundo semestre de 1923 en zona rural de Manizales. Se estrenó en marzo de 1924 en el Teatro Olympia de la ciudad y posteriormente en el Faneza de Bogotá. *La Patria* del 8 de noviembre de 1923 registra que “...anoche se ensayaron con brillante éxito en el Salón Olympia algunas cintas de la novela *Madre*. Se le augura un triunfo enorme”. Según el crítico Wilson Escobar-Ramírez, “...durante los meses de diciembre, enero y febrero, la película fue exhibida por partes con la segura idea de sus realizadores de hacerle modificaciones en su postproducción” (1995, p. 18). *La Patria* del 11 de marzo de 1924 registra que “...con un lleno admirable y un éxito ruidoso fue pasada por la pantalla del cine la película *Madre*, tomada de la obra de este nombre de don Samuel Velásquez”. Dos días después, el 13 de marzo, el periódico informa que “...la representación de la segunda parte de la película *Madre* estuvo un poco mejor; es de creerse que si se le hacen algunas reformas, para hacerla menos monótona, se perfeccionará y quedará para exhibirla en cualquier parte con éxito”.

Madre es un drama de ficción costumbrista, con algunos elementos de comedia y melodrama. Fue filmada en 35 mm, en blanco y negro, y corresponde a la época del cine

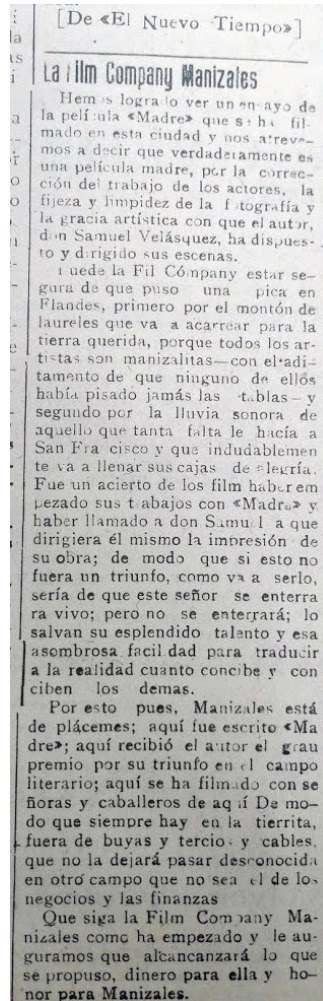


Figura 2. La Patria (1924)



colombiano silente. Su producción se enmarca en la década de los años veinte, es decir, la *belle époque* tardía, en la que a raíz de la fascinación que producía el cine como industria moderna, las juntas de Ornato y embellecimiento, los clubes sociales y los empresarios locales de las ciudades intermedias del país, observaron en el cine la posibilidad de exhibir, más allá de las fronteras regionales, los adelantos comerciales y sociales de sus pueblos. Era una manera de reclamar, frente a un país centralizado, una imagen, un lugar en la compleja geografía nacional.

La estructura de *Madre* está dividida en partes, a diferencia del texto literario que no tiene divisiones.

El guion y la dirección estuvieron a cargo de Samuel Velásquez, el director de fotografía fue Gregorio Tabares, el montaje y la escenografía estuvieron a cargo de Félix Joaquín Rodríguez y la producción le correspondió a la recién creada *Manizales Film Company*, que un año después produjo *Manizales City*. Entre los actores que participaron en *Madre* están las hermanas Isabel e Inés Trujillo, Jaime Toro Álvarez, Antonio Jaramillo Mejía, Antonio Gómez Villegas, Alfonso González, Gabriel Jaramillo Arango. De acuerdo con una nota editorial de *La Patria* del 18 de febrero de 1924 "... todos los artistas son manizalitas –con el aditamento de que ninguno de ellos había pisado jamás las tablas–".

No existe claridad sobre la duración original de la película. Los rollos fueron encontrados a finales de los años 90 por Jorge Ávila, técnico del laboratorio de la *Fundación Patrimonio Filmico*, que restauró un fragmento de 20 minutos que fue dado a conocer en octubre del año 2000. Es sobre este fragmento que versan todos los estudios cinematográficos sobre esta película, publicados desde esa fecha hasta hoy.

En *La aventura del cine en Medellín* Edda Pilar Duque refiere que *Madre* fue un film realizado "...con artistas antioqueños y bellísimos paisajes que muestran múltiples aspectos de la raza, trabajadora y virtuosa" (1992, p. 145). En efecto, la película es generosa en la entrega de imágenes que recrean las faenas del campo, tanto de los arrieros como de las mujeres dedicadas al hogar. La cámara hace una descripción del paisaje para mostrar la vegetación, las montañas, la vía y el río. En la pantalla se ven hombres a caballo, casas de bahareque y guadua, cercas, cultivos de maíz, ganado, arrieros fumando tabaco, campesinos descalzos, con carriel, ruana y sombrero; mujeres de falda larga y trenzas pilando el maíz o lavando la ropa, al lado de animales domésticos, entre los que se cuentan un cerdo grande, caballos, mulas, bueyes en parihuela llevando pesadas cargas y vacas, entre



otros. “Estas imágenes, generalmente tomadas con una cámara inmóvil en encuadres de planos fijos, así como algunas imágenes panorámicas, revelan la cotidianidad rural de la región caldense de la época de los años veinte del siglo pasado” (Niño-Quintero, 2012, p. 105).

El argumento de la película es bastante similar al del texto literario, aunque en el filme José, el primo de Inés, tiene una presencia mayor y el fragmento rescatado no incluye la trágica muerte de Inés. José, que en el libro es descrito como “boboncito”, en la película es definido por Inés como “hombre simplón, rezandero y cándido”. En la película José declama unos versos que compuso la noche anterior. La escena ocurre cerca de la casa, en un patio o solar, que permite ver la vegetación, pero además el ambiente campesino y rural en el que habitan los protagonistas. En contraste con la simpleza de José, el arriero Felipe es presentado como un hombre trabajador y humilde, aunque la película aclara la naturaleza de su belleza: “parecía copiado de los modelos clásicos”. Una alusión similar a la de la obra literaria que evidencia nuevamente el concepto eurocéntrico de belleza que emplea el autor-director.

Dado que es una película muda, los diálogos aparecen escritos sobre la pantalla mediante imágenes fijas con subtítulos entre escena y escena. El lenguaje utilizado apela, al igual que en la novela, al habla local. La película registra expresiones y palabras como “entumido”, “guadua”, “tolda”, “pelar los dientes”, “tres piedras en la mano”, “mi sia”, “caramba”, “atisbar”, “trique”, “usté”, “retranca trepada”, “mataperros”, “hijue los infiernos, el maldito tercio tan pesao”, “cuidao” y otras correspondientes a la jerga del campesinado caldense.

Sobre este lenguaje, Natalia Tavera Daza advierte en su tesis de grado que se trata de una forma que el director utiliza para hacer distinciones de clase que reafirman la exclusión del campesinado:

Quizás recuerden aquellas ilustraciones de la Comisión Co-gráfica en la que la élite era representada en momentos de ocio, en espacios letrados, mientras los campesinos y las negritudes eran representados en momentos de trabajo y desempeñando oficios determinados. De una forma similar, se presentan los personajes en *Madre*, producción manizaleña inspirada en una novela en el que el campesino es puesto en escena ya sea trabajando o con sus herramientas de trabajo, con animales como gallinas, perros, ganado o cerdos, y en su mayoría descalzos. Otra forma de distinción se hace me-



diante el empleo de los intertítulos, cuando habla el narrador o un personaje de *élite* se utilizan las palabras y conjugaciones de manera adecuada, mientras que cuando habla el campesino y la gente del campo se emplea un léxico regional; por ejemplo: *andá pues*, *antiayer*, y en ocasiones verbos mal conjugados. La forma de puesta en escena es una clara manifestación de una representación en torno al campesino que venía construyéndose desde tiempo atrás con una clara manifestación durante la Comisión Corográfica, pero también en la pintura y literatura costumbrista. Por ello se puede decir que esta película pertenece a un estilo de costumbres, porque se ven puestas en escena las representaciones sobre el *otro* y, a su vez, esta forma de exposición de un tipo social genera una representación con respecto a la realidad (Tavera-Daza, 2012, p. 96).

Otra tesis de grado, la de Alba Yaneth Niño-Quintero, aborda la película *Madre* desde una perspectiva de género, y para el análisis se detiene no solo en el guion y el rol de los personajes femeninos, sino también en otros elementos estéticos y narrativos, como maquillaje, vestuario y tratamiento del tiempo. Niño llama la atención sobre las mujeres de la película, que aparecen sin maquillaje en la boca y los ojos, y explica este hecho porque según ella, se trata de un cine "...que tiende a ser documental, registrando las costumbres de la época, especialmente de la próspera zona rural cafetera caldense. Estos fragmentos dejan ver su parecido con las primeras vistas cinematográficas filmadas en Latinoamérica" (Niño-Quintero, 2012, p. 112).

La película, al igual que la novela, presenta ricas aristas para el estudio del rol de la mujer. Así como la obra literaria muestra a Eugenia, una madre cabeza de hogar que trabaja en contacto permanente con hombres desconocidos, pero al mismo tiempo mantiene las tradiciones más conservadoras dentro de su hogar. La película revela a Inés como una hija rebelde, que se resiste al destino trazado por la madre.

El estereotipo de esposa difiere en los fragmentos del film *Madre* (1924), porque allí Inés es una mujer del sector rural de Caldas que hará hasta lo imposible por rebelarse al esposo destinado por su madre y declarará abiertamente que no gusta de un modelo de masculinidad débil, por el contrario, se ve atraída por un arriero que le ofrece un amor pasajero (Niño-Quintero, 2012, p. 118).



En este contexto, resulta reveladora la imagen del altar a la Virgen que se observa en la habitación que comparten la madre, la hija y otros miembros de la familia. María es la madre-mujer-virgen y vigilante que le ayuda a Eugenia a cumplir ese mismo rol: ser madre-mujer vigilante de la virginidad de su hija. La castidad es el valor máspreciado en el mundo femenino desde la perspectiva de la madre y es lo que, sin nombrarlo, Inés está dispuesta (quizás anhelante) a perder para ganar el amor de Felipe. Ese conflicto de la sexualidad velada aparece de manera más sugerente en la película que en el libro, ya que la imagen permite ver el rostro y la voluptuosidad de una Inés dicharachera, jocosa y burlesca, que se muestra segura de sí misma y decidida a rebelarse frente al destino que le tienen trazado.

Madre: el conflicto con La Patria

En medio de las noticias sobre tensiones entre liberales y conservadores, el proyecto del Ferrocarril de Caldas, las pugnas ideológicas y partidistas entre los diarios *La Patria*, *La Prensa*, *El Universal*, *Renacimiento* y *El Diario*, la prensa de Manizales de comienzos de los años 20 destinaba espacio a la publicidad y en especial a aquella que daba cuenta de la vida social y cultural. Por eso era frecuente que se hicieran referencias al cine.

El periódico *La Patria* fue fundado en 1921 y su filiación política fue con el Partido Conservador. Casi desde sus inicios el diario empezó a incluir breves registros noticiosos sobre el cine y la actividad cultural local. La información usualmente aparecía en la última página, en forma de textos de un único párrafo en la sección Vida Social. Así, entre anuncios sobre compromisos matrimoniales, nacimientos y defunciones, se imprimían a veces notas cortas sobre películas, obras teatrales y espectáculos que se presentaban, sobre todo, en el Teatro Olympia. En la sección “Información telegráfica” que incluía cables de corresponsales, también se informaba ocasionalmente sobre

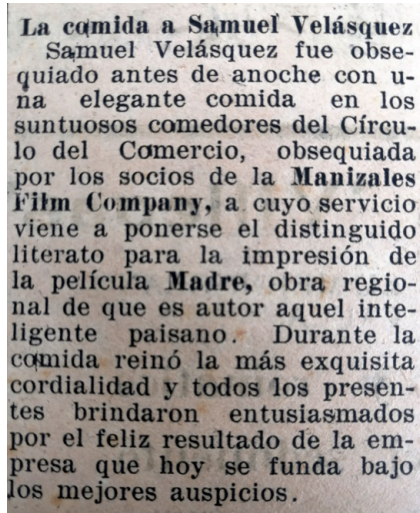


Figura 3. *La Patria* (1923)



actividad de cine en Cali y Medellín. En el año 1923 *La Patria* publicó varias notas sobre la producción y exhibición de la película *Maria* (Calvo & Diestro, 1922), y también hay una referencia a los disturbios ocasionados a raíz de la exhibición de la película *El drama del 15 de octubre*, de los Di Doménico en Bogotá (1915).

El teatro Olympia empezó a pautar en *La Patria* en marzo de 1923. A partir de ese mes aparecieron varias veces por semana avisos horizontales que ocupaban la parte superior de la página 4, anunciando la cartelera de cine o espectáculos en vivo. La pauta publicitaria se publicó con cierta regularidad, aunque no de manera diaria.

En este ambiente informativo, el jueves 14 de junio de 1923 el diario *La Patria* registró en su sección de notas breves sociales de la página 4 la siguiente novedad:

Samuel Velásquez fue obsequiado antes de anoche con una elegante comida en los suntuosos comedores del Círculo del Comercio, obsequiada por los socios de la Manizales Film Company, a cuyo servicio viene a ponerse el distinguido literato para la impresión de la película *Madre*, obra regional de que es autor aquel inteligente paisano. Durante la comida reinó la más exquisita cordialidad y todos los presentes brindaron entusiasmados por el feliz resultado de la empresa que hoy se funda bajo los mejores auspicios.

Dos días después, el sábado 16 de junio de 1923, el diario *La Patria* volvió a referirse al inminente rodaje de la película *Madre*, pero esta vez en la sección “Notas de actualidad”, de la primera página. El texto del editorialista refleja el entusiasmo con el que se recibió en la ciudad el proyecto cinematográfico:

La empresa de la Compañía filmadora de películas en Manizales, cuya fundación se creyó en un principio utópica, se ha convertido en una edificante y halagadora realidad. Felicitaciones sin reservas se merece el grupo iniciador de esta obra, porque ella pondrá a esta pujante ciudad en el camino del triunfo artístico; porque ella nos mostrará en nuestro auténtico valer ante los ojos que nos ignoran. Nuestras tierras fecundas y muníficas pasarán muy pronto por las pantallas del cine; las intocadas cumbres del Ruiz, las miraremos durante nuestras monótonas noches desfilan por el lienzo blanco del cinematógrafo; la soberbia e inigualada



acometividad de nuestra raza bravía por el cine pasará; el campesino garrido y luchador se verá estimulado al ver su figura retratada por el arte mudo. La Compañía filmadora de películas en Manizales está llamada a ocupar eficiente puesto en esta tremenda pero dignificadora marcha hacia adelante. Nuestras bellas y virtuosas mujeres, las princesitas de ojos azules y de manos blancas, podrán lucir su magnitud en las pantallas del cine.

Manizales, –la ciudad gigante–, ha hecho bien, muy bien, en secundar con ardor la empresa filmadora. Al efecto, para dar principio a la filmación, se encuentra en la ciudad el exquisito y pulcro literato don Samuel Velásquez, autor de la bella novela *Madre*, y la cual está destinada para el debut de la atrevida empresa. Nosotros miramos complacidos la escogencia de la obra, porque *Madre* es un libro que pertenece en todo y por todo a nuestra tierra; las costumbres que en ella se pintan son las mismas que dominan en nuestro ambiente, y también porque su autor –el señor Velásquez– es nuestro paisano, el cual con sus claros talentos ha mostrado la fuerza cerebral de nuestra tierra, a dondequiera que ha ido a plantar su tienda de soñador y poeta.

La Patria aplaude entusiasmada y frenética la efectividad que se ha dado a la Empresa de filmación en Manizales y ojalá sus triunfos sean completos.

Las elogiosas palabras de *La Patria* hacia Samuel Velásquez y su iniciativa cinematográfica llegaron a su punto cumbre al día siguiente de la publicación de la nota editorial. El domingo 17 de junio de 1923 *La Patria* publicó una edición monográfica, inusual dentro de la tradición del periódico, y le dedicó la primera dos páginas y media de las cuatro del periódico a la reproducción del texto completo de la novela *Madre*. El periódico de ese entonces tenía un formato más grande que el tamaño universal. La primera, segunda y tercera página del diario se diagramaron a siete columnas sin gráficos ni ilustraciones y allí se transcribió la novela de Samuel Velásquez. En la primera página se lee en mayúscula sostenida y negrita un título que ocupa dos columnas y dice “*Madre*”. El antetítulo reza “Edición extraordinaria” y como subtítulo, a la derecha del título, aparece el mensaje aclaratorio de “Homenaje al autor”.



Sin duda el director de *La Patria* consideró que la reproducción del texto literario era una forma de exaltar al escritor y director de la película que pronto se rodaría en Manizales. Con todo, Samuel Velásquez no recibió el homenaje con el mismo entusiasmo y el idilio entre el escritor y el periódico se rompió. Velásquez denunció al periódico por haber reproducido la novela sin su autorización y el periódico reaccionó indicando que la actitud de Velásquez era censura de prensa, en una época previa a la legislación sobre derechos de autor.

El lunes 18 de junio de 1923 en la sección “Notas Editoriales” de la página 1 publicó un editorial titulado “Por la libertad de prensa”, en el que se lee lo siguiente:

Hemos tenido que retirar nuestro editorial de hoy, ya levantado, para protestar y denunciar ante las autoridades el inaudito atentado de que fuimos víctimas en la madrugada de ayer de parte del Inspector de Permanencia, señor Joaquín Obando, quien a altas horas de la noche selló nuestras oficinas y talleres, con úkase bestial, e impidió, por medio de los esbirros de su mando, que nuestros empleados penetraran a terminar la impresión de nuestra edición dominical.

Sabe el público de Manizales, porque lo anunciamos en carteles murales, que para el día de ayer preparábamos una edición extraordinaria de «Madre», la novela de Samuel Velásquez, hoy huésped de la ciudad, y como homenaje a este caballero. Apenas aparecieron nuestros preventivos, Velásquez vino a las oficinas de esta Empresa a solicitarnos el retiro de la edición y alegándonos como razón el perjuicio que ello le causaba a su hijo, quien preparaba en Bogotá una edición fina de la novela para enviar a Manizales. Le manifestamos en los términos más caballerosos que era imposible prescindir de la publicación, porque estábamos comprometidos con el público y con los anunciadores, pero que, a fin de evitarle mayores perjuicios, autorizábamos a nuestro Administrador del periódico, quien llegó a ofrecerle la mitad del producido del número extraordinario y rebajar la edición para disminuir el probable perjuicio. Debemos advertir que Velásquez manifestó repetidamente que él no tenía amparada la propiedad literaria de «Madre» y que reconocía el derecho que nos asistía de reproducirla de «El Espectador», donde fue publicada hace algún tiempo.



Esto sucedía en las horas de la tarde del sábado. Por la noche, Velásquez, con algunos humos en la cabeza y alentado por malequerientes y enemigos de La Patria, repitió otra intontona contra nosotros, relativa al retiro de la edición, con propuestas de comprárnosla para no darla a la circulación. Le repetimos nuevamente que sobre esa base no adelantáramos negociaciones, porque lo que era el periódico saldría indefectiblemente, aunque se opusiera el mismo lucero del alba, y don Samuel rechazó nuevamente nuestras propuestas de arreglo.

De allí salió el señor Velásquez para la Inspección de Permanencia, y según supimos ayer, presentó denuncia contra nosotros por el delito de robo de la novela «Madre» y pidió amparo a las autoridades contra lo que él llamaba el crimen que se cometía en las oficinas y talleres de La Patria. Y un polizone ignorante, sugestionado por los compañeros de Velásquez, todos liberales y enemigos furiosos de esta casa, dictó el orden de sellada de nuestras oficinas «hasta nueva orden», y plantó un sabueso de su confianza frente a nuestros talleres, con la orden de impedir con la fuerza bruta la apertura de ellos, marchándose a dormir tranquilamente. Y, con resignación de camellos, tuvimos que mostrar a este bárbaro disfrazado de autoridad que hacíamos la reproducción de «Madre» de un periódico bogotano y que al pie de ella no se prohibía la copia, ¡para que se nos permitiera la entrada a nuestro establecimiento y se dejara circular el periódico!

Denuncia más escandalosa y tortícera, más torpe y menguada, hija del despecho por la pérdida de unos cuartos miserables, apenas comparable al procedimiento salvaje e imbécil del Inspector que, presionado por el miedo y la intriga, ¡se prestó a cometer la más flagrante violación del domicilio y el más irritante atentado contra la libertad de imprenta!

Porque Samuel Velásquez sabía que él no tiene derecho de propiedad literaria sobre una novela que ganó un concurso trascendental; porque él sabe que no tiene registrada la propiedad de ella, y porque él supo que nosotros la tomábamos de un periódico que la publicó sin protesta de su parte, cosas



éstas que nos las repitió varias veces en presencia de distinguidos caballeros.

Porque el Inspector que dictó la orden draconiana y atrabiliaria de sellar nuestras oficinas y talleres, no puede ignorar que en materias de prensa nuestro régimen, como en todo país civilizado y libre, es un régimen de derecho y no de policía, es decir, que el procedimiento seguido para las infracciones de la *Ley de Imprenta* está atribuido a las autoridades del orden judicial y no a las de policía. Para algo dice el artículo 42 de la Constitución Nacional que la prensa es libre en tiempo de paz, pero responsable conforme a las leyes, y para algo fue abolida la censura previa –que a eso equivale el desgraciado procedimiento usado contra nosotros– a costa de ingentes sacrificios.

Tolerar este inepto procedimiento y no sulfurarse contra él, sino aplaudirlo, como lo hicieron muchos liberales de la turba ratonil, es de eunucos que han renegado de las libertades conquistadas y a quienes hay que imponerles por la fuerza este ambiente de genuina libertad que vivimos, para fortuna nuestra.

Ante el Gobernador del Departamento y ante el Alcalde de la ciudad, y con toda la energía e independencia de que nos preciamos como ciudadanos de una República libre, denunciamos el salvaje atentado de que fuimos víctimas en la madrugada del sábado 16 del presente por parte del Inspector de Permanencia, consistente en haber sellado e impedido la entrada a las oficinas de La Patria, delito que denomina el Código Penal con los términos de abuso de autoridad y violación de las leyes de prensa y hábeas corpus –para usar de las fórmulas curiales.

Y ante el tribunal de la opinión pública, al cual sometemos todos nuestros actos de periodistas, exhibimos la torpe venganza de ese pobre sujeto que, corroído de insania jurídica, tuvo la osadía de denunciarnos en un momento de culpable desvío por el supuesto delito de robo de una novela que, según dicen las malas lenguas, no le pertenece ni original.



Figura 4. La Patria (1923)

Si se reproduce este editorial de *La Patria* en su totalidad es porque constituye un documento valioso dentro de la historia del derecho de autor y el contrato de edición en Colombia. La denuncia que Samuel Velásquez presentó contra *La Patria* por la reproducción de la novela *Madre* sin su autorización no solo fue la primera denuncia que tuvo que afrontar el periódico manizaleño, y el primer enfrentamiento del diario con las autoridades, sino que también es un antecedente relevante en los conflictos jurídicos entre autores e impresores, en un momento en el que la legislación colombiana no había aún delimitado los conceptos *derechos morales* y *derechos patrimoniales*. Cabe recordar que la primera ley de derechos de autor en Colombia fue expedida en 1982.

El pleito Velásquez vs *La Patria* por la reproducción no autorizada de *Madre* se centra en los derechos patrimoniales de la impresión de la obra. Es



claro que *La Patria* le dio crédito al autor, es decir que no se “robó” la autoría intelectual de la obra, pero es claro también que Velásquez tenía pretensiones económicas por la impresión y distribución de su novela y que la publicación gratuita hecha por el periódico afectaba su negocio. De ahí que la discusión previa a la publicación entre el periódico y el autor incluyera una oferta de participación al autor de hasta del 50% del producido por la venta del periódico, que éste desechó.

La edición de *La Patria* del martes 19 de junio de 1923 insiste sobre el tema. En un artículo de primera página titulado “El atentado de que fuimos víctimas”, el periódico reitera el enfoque del caso como una censura de prensa y argumenta que estaba habilitado para reproducir la novela porque ésta ya había sido publicada por el diario capitalino *El Espectador*. En esta entrega *La Patria* reproduce, para después criticar, lo publicado por el diario liberal *El Universal*, con el que mantenía una pugna constante:

Parece que la medida policiva obedeció a denuncia puesto por don Samuel Velásquez, a cuyo conocimiento llegó que *La Patria* había editado y pensaba dar a la venta su famosa novela *Madre*, obra que ha venido a dirigir el mismo artista Velásquez para ser adaptada al cine. En este desgraciado suceso policivo hay muchos detalles que hacen poquísimo honor al colega conservador, y que nosotros queremos pasar en silencio, por caridad y por decencia; pero tales detalles nos han hecho pensar en sí tendría razón el actual Ministro de Obras públicas cuando dijo que a *La Patria* había que entrar «con el saco abrochado».

Nosotros tenemos que deplorar el acontecimiento, por lo que toca al amigo don Samuel, a cuya labor artística debiéramos todos cooperar a la medida de nuestras capacidades y en el radio de nuestras funciones, en lugar de estar hostigándolo con negocios que hacen tan flaco honor al periodismo manizaleño y especialmente a la prensa conservadora.

Al día siguiente, el miércoles 20 de junio de 1923, *La Patria* publicó otra vez en su primera página una nota breve en la que se quejaba de que el alcalde de la ciudad no hubiera retirado aún de su cargo al inspector de policía que adelantó la diligencia de cierre del periódico. El jueves 22 de junio, bajo el título “Rectificación que no rectifica”, el periódico reprodujo una comunicación del inspector Joaquín Obando, en la que daba su versión de los hechos.



En los días posteriores el tema desapareció de las páginas de *La Patria*, y desaparecieron también las alusiones a la filmación de *Madre*, a su estreno, al director Samuel Velásquez, a la casa productora Manizales Film Company y en general a la actividad cinéfila en la ciudad. El 31 de julio y el 20 de octubre aparecen notas muy breves sobre la proyección de *María* en Cali y en Manizales, y el 19 de noviembre se publica una nota un poco más extensa sobre la proyección de *La casa del misterio*, en el Salón Olympia. Casualidad o no, la pauta del Teatro Olympia también dejó de aparecer con la frecuencia con la que venía saliendo.

El silencio que reinó sobre Samuel Velásquez y sobre *Madre* abarcó entre junio y noviembre de 1923. De lo publicado por *La Patria* no es posible identificar a qué tipo de acuerdo llegaron para solucionar el pleito, pero es claro que luego de la tensión hubo un buen arreglo porque el lenguaje que usó el periódico hacia la película y el director volvió a utilizar los calificativos elogiosos de las primeras publicaciones.

En la edición del 8 de noviembre de 1923 aparece una nota breve en la que se informa sobre el ensayo de *Madre* en el Salón Olympia y al final remata con el comentario: “Se le augura un triunfo enorme”.

El 23 de enero de 1924, en la sección editorial “Notas de actualidad” de la página 1, aparece bajo el título “Películas nacionales”, un texto que exalta el esfuerzo de distintos directores colombianos para producir cine. “Así nos libramos de que en nuestros teatros pasen cintas extranjeras en las que solo se enseña a robar, a asesinar, cintas que son lecciones prácticas para el delito en todas sus manifestaciones tenebrosas”. El editorialista concluye su nota con el siguiente elogio:

Por lo que hemos expuesto antes, es por lo que hemos contemplado con entusiasmo y fervor la filmación que se está haciendo de la novela *Madre* de nuestro amigo don Samuel Velásquez. Y ojalá la prensa y todos en general se preocupen por estimular y alentar a quienes están empeñados en llevar a cabo tan benéfica tarea.

Los elogios no pararon allí. Menos de un mes después, el 18 de febrero de 1924, *La Patria* publicó otra nota editorial en la primera página titulada “*La Film Company Manizales*”, en la que se lee lo siguiente:

Hemos logrado ver un ensayo de la película *Madre* que se ha filmado en esta ciudad y nos atrevemos a decir que verdaderamente es una película madre por la corrección del trabajo



de los actores, la fijeza y limpidez de la fotografía y la gracia artística con que el autor, don Samuel Velásquez, ha dispuesto y dirigido sus escenas [...] Por esto pues, Manizales está de plácemes; aquí fue escrito *Madre*; aquí se ha filmado con señoras y caballeros de aquí [...] Que siga la Film Company Manizales como ha empezado y le auguramos que alcanzará lo que se propuso, dinero para ella y honor para Manizales.

Este tono narrativo fue el mismo usado por el periódico el 11 de marzo de 1924, luego del estreno de la película. “Por hoy nos concretamos a felicitar tanto al autor de la novela como a los artistas que en la filmación tomaron parte”.

Consideraciones finales

En *La Patria* de la época no eran frecuentes las fotografías, así que no existe registro gráfico de la preproducción de *Madre*, su estreno, sus actores ni su director. Tampoco quedó documentado el acuerdo que zanjó las diferencias entre Samuel Velásquez y *La Patria* por la reproducción no autorizada de la novela, y no hay claridad sobre la cantidad de película que desapareció. No obstante, a partir del fragmento de película disponible, el texto literario y los archivos de prensa es posible conocer detalles importantes de la vida campesina de la zona rural de Caldas en los años XX.

Tanto la novela como la película *Madre* invitan a estudios detallados desde distintas aristas: la perspectiva de género, la estética eurocentrista, la religiosidad en la vida cotidiana, la estratificación social, los giros del habla local, la gastronomía, la moda, la relación con los animales, la arquitectura y las transformaciones del paisaje son algunos de los tópicos a partir de los cuales pueden abordarse los discursos literario y cinematográfico contruidos por Samuel Velásquez en 1897 y 1924 respectivamente.

Si bien la novela y la película se enmarcan en la ficción, señala Saer que: “La verdad no es necesariamente lo contrario de la ficción, y cuando optamos por la práctica de la ficción no lo hacemos con el propósito turbio de tergiversar la verdad” (1997, p. 12). La ficción en la novela y en el cine permite que el receptor, no solo desde la racionalidad sino también desde la emocionalidad, se traslade a otra época y pueda comprender al menos parcialmente la historia de sus antepasados.

Del mismo modo que las reacciones afectivas provocadas por una ficción son irreductibles a la empatía con los personajes, la inmersión no pasa necesariamente por un proceso de iden-



tificación con los personajes [...] el vector de inmersión no es la identificación psicológica con uno o varios personajes sino la asunción de una actitud perceptiva (Scheffer, 2002, p. 181).

Madre se ve hoy como una historia lejana. Los personajes viven conflictos que hoy son ajenos a la cultura local, su entorno es distinto al de la Manizales contemporánea y las relaciones interpersonales que se ven entre los personajes también se han transformado. Acercarse a *Madre* es hacer un viaje en el tiempo, con base en algunas imágenes cinéticas, para conocer la historia regional que no se escribe con mayúscula: la historia íntima de la cotidianidad familiar de quienes llegaron a estas tierras antes que nosotros. La historia de una educación sentimental que aún continuamos escribiendo.

Referencias

- Agudelo-Duque, A. (2017) *Caldensidad, historia y literatura*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Cortázar, R. (2003). *La novela en Colombia* (Vol. 1). Medellín: Universidad Eafit.
- Díaz, H. B. (1964). La novela en Antioquia. *Revista Universidad Pontificia Bolivariana*, 26 (94), 267-285.
- Duque, E. P. (1992). *La aventura del cine en Medellín*. Medellín: Editorial El Áncora.
- El Tiempo. (5 de Octubre, 2000). Cine rescatado del Olvido. *El Tiempo*. Disponible en: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1230706>
- Escobar-Calle, M. (2009). *Apuntes para una Cronología de la fotografía en Antioquia*. [Online]. Disponible en: <http://biblioteca-virtual-antioquia.udea.edu.co/pdf/10/phot-mec-cfa.pdf>
- Escobar-Ramírez, W. (1995). *Cine en Caldas/Aquellas imágenes*. Manizales: El libro total. Disponible en: <https://www.ellibrototal.com/ltotal/?t=1&d=3827>
- García, J. A. & González, R. B (2018). *Cine, ciudad y arquitectura. Análisis cinematográficos para entender los espacios habitables en el siglo XXI*. México: Instituto Politécnico Nacional (IPN)-ESIA Tecamachalco.
- García-Márquez, G. (1981). *Crónica de una muerte anunciada*. Madrid: Delbolsillo.
- Gil-Montoya, R. (2002). *Nido de cóndores: aspectos de la vida cotidiana de Pereira en los años veinte*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Gómez, L. (2011). Un espacio para la investigación documental. *Revista Vanguardia Psicológica. Clínica, Teoría, Práctica*, 1 (2), 226-233. Disponible en: [file:///C:/Users/usuarioSownloads/Dialnet-UnEspacioParaLaInvestigacionDocumental-4815129%\(4\).pdf](file:///C:/Users/usuarioSownloads/Dialnet-UnEspacioParaLaInvestigacionDocumental-4815129%(4).pdf)



- La Patria. (14 de Junio, 1923). La comida a Samuel Velásquez. *La Patria*, p. 4.
- La Patria. (16 de Junio, 1923). La empresa filmadora. *La Patria*, p. 1.
- La Patria. (17 de Junio, 1923). Madre. *La Patria*, pp. 1-3.
- La Patria. (18 de Junio, 1923). Notas editoriales. Por la libertad de prensa. *La Patria*, p. 1.
- La Patria. (19 de Junio, 1923). El atentado del que fuimos víctimas el domingo. *La Patria*, p. 1.
- La Patria (20 de Junio, 1923). El atropello a nuestras oficinas del juzgado en Bogotá. *La Patria*, p. 1.
- La Patria. (22 de Junio, 1923). Rectificación que no rectifica. *La Patria*, p. 1.
- La Patria. (11 de Noviembre, 1923). Anoche. *La Patria*, p. 6.
- La Patria. (23 de Enero, 1924). Películas nacionales. *La Patria*, p. 1.
- La Patria. (24 de Febrero, 1924). La Film Company Manizales. *La Patria*, p. 1.
- La Patria. (11 de Marzo, 1924). La película *Madre*. *La Patria*, p. 2.
- La Patria. (13 de Marzo, 1924). La película *Madre*. *La Patria*, p. 6.
- Londoño-Ospina, L. (2017). *Manizales*. Manizales: Hoyos Editores.
- Mejía-Arango, J. L. (2008). Discurso Don Tomas Carrasquilla y su generación. *Revista Poligramas*, 30, 13-36. Disponible en: <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/3036/3/No.30-2008-p.13-34.pdf>
- Naranjo-Mesa, J. A. (1993). Literatura y educación sentimental. *Revista Pensamiento Humanista* (Universidad Pontificia Bolivariana), 1, 67-70.
- Naranjo-Mesa, J. A. (1995). *Antología del temprano relato antioqueño*. [Online]. Disponible en: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/274/1/AntologiaRelatoAntioqueno.pdf>
- Naranjo-Mesa, J. A. (2015). *La Universidad de Antioquia y la literatura temprana*. Medellín: Fondo Editorial Biogénesis.
- Niño-Quintero, A. Y. (2012). *Imágenes femeninas del cine silente colombiano, 1924-1926* (Tesis para optar por el título de magíster en estudios de género, Facultad de ciencias humanas, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá). [Online]. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/7298/>
- Pérez-Serrano, G. (1984). *El análisis de contenido en la prensa. La imagen de la Universidad a Distancia*. Madrid: UNED.
- Quijano, A. (2000). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En: E. Lander (comp.). *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas*. (Pp. 122-151). Buenos Aires: CLACSO (Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales). Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sur-sur/20100708034410/lander.pdf>
- Ricoeur, J. (2010). *Del texto a la acción. Ensayo de hermenéutica II*. México: Fondo de Cultura Económica.



- Saer, J. (1997). *El concepto de ficción*. Buenos Aires: Ariel.
- Samper-Ortega, D. (1936). *Varios Cuentistas Antioqueños*. (Vol. 19). Bogotá: Editorial Minerva.
- Scott, J. (2006). *La Investigación Documental*. Londres: Sage.
- Schaeffer, J. M. (2002). *¿Por qué la ficción?* Madrid: Lengua de Trapo.
- Tavera-Daza, N. (2012). *Imágenes fragmentadas un estudio sobre el cine silente y la construcción de representaciones sociales en Colombia (1922-1928)* (Tesis para optar por el título de historiadora, Facultad de Ciencias Sociales, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá). [Online]. Disponible en: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/14319/TaveraDazaNatalia2012.pdf?sequence=1>
- Velásquez, S. (1964). Novela colombiana: Madre. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 7 (1), 92-122.
- Vélez-Correa, F. (2014). *Diccionario de autores caldenses*. Manizales: Secretaría de Cultura de Caldas y Academia Caldense de historia.

Filmografía

- Calvo, M. & Diestro, A. (Directores). (1922). *María*. [Cinta cinematográfica]. Colombia: Valley Fil Company.
- Di Doménico, F. (Director). Di Doménico, Hermanos (1915). *El drama del 15 de octubre*. [Cinta cinematográfica]. Colombia: Di Doménico Hermanos.
- Restrepo, F. (Director). (1925). *Manizales City*. [Cinta cinematográfica]. Colombia: Manizales Film Company.
- Velásquez, S. (Director). (1924). *Madre*. [Cinta cinematográfica]. Colombia: Manizales Film Company.



Grandes poderes que conllevan grandes epopeyas.

Una exploración al Cine de Superhéroes a lo largo de los últimos 20 años¹²

Juan David Martínez Zuluaga¹³

Resumen

Mediante el abordaje de un amplio corpus fílmico (a manera de un inventario representativo del género), este texto propone un análisis sobre algunos de los tropos más representativos que, dentro del cine de superhéroes, se han manifestado a lo largo de las últimas dos décadas. Esta necesidad de señalar el tratamiento de personajes, las técnicas estilográficas de algunos directores, los caminos argumentales y la evolución de los símbolos, aparece para dilucidar y reivindicar a un conjunto de obras que muchos han tachado de formulistas y frívolas, desconociendo que, parte de sus méritos y sus manierismos a la hora de narrar, aportan al cine y a la concepción en que tenemos a nuestros semidioses modernos. Hablamos de la re-estructuración del mito análogo (aquel plasmado en el código) en la época digital

12 Este capítulo recoge el resultado de una de las categorías de la investigación: *Estética, sociedad y cine: des-montado el séptimo arte*, proyecto gestado y desarrollado en la Dirección General de Investigaciones de la Universidad de Manizales. Puntualmente, da respuesta a una de las preguntas específicas del proyecto: ¿Cómo se modifican las formas estético-narrativas del universo superhéroe en la gran pantalla, teniendo de base el crecimiento acelerado del género en los últimos veinte años?

13 Comunicador Social y Periodista, Universidad de Manizales. Explorador del mundo cinematográfico desde la cinefilia, la escritura crítica (múltiples publicaciones en revistas como *Filo de Palabra*, *Escribanía* y *Alternativa*), el lenguaje sonoro (Director y realizador del Programa Radial sobre el Séptimo Arte: *35 Milímetros*) y la realización audiovisual (cortometraje *M.47* y las miniseries *Corazón Violeta* & *La Maravillosa Gente Común*). Actualmente, trabaja en el Canal Telecafé como editor de la Franja Infantil. Correo electrónico: jd_martinez100296@hotmail.com



(sobre la pantalla *Led*). A partir del análisis de un amplio corpus fílmico (a manera de un inventario representativo del género) que cubre las dos primeras décadas del presente siglo, se muestran los resultados investigativos sobre la configuración de lo heroico en términos de género como de configuración de personajes. Para ello se utiliza un diseño retrospectivo-longitudinal-cualitativo que permite comprender los resortes de este tipo de cine, profundamente polifacético e inclinado a la hibridación.

Palabras clave: Superhéroes; Moral; Cine; Mito; Justicia; Género cinematográfico.

Introducción

El cine ha recibido una configuración interna, a punta de ensayo y error, a lo largo de los últimos diez años. *Marvel Studios* ha sido la principal causante de este suceso con la construcción de un universo argumental; uno cohesionado a través de múltiples cintas que se entrelazan y ramifican entre subtramas e historias de proporciones cósmicas y cataclísmicas.

Esta oferta constante de producciones multimillonarias ha conquistado el juicio/criterio de los críticos y creado audiencias (demanda) que se han acostumbrado específicamente a personajes, resolución de tramas, escenas post-créditos y remates humorísticos. Las películas ya no son iguales a como lo fueron hace quince años: los *tráileres* (mercadotecnia) no se conciben sin una canción reencauchada de los 80' y las grandes productoras se parten la cabeza intentando emular el éxito del MCU (*Marvel Cinematic Universe*). Es decir, intentan construir una serie de películas cuyas conexiones sean, cuanto menos, emocionantes y tenuemente coherentes. De igual modo, actores y directores que hace unos lustros eran noveles o desconocidos, hoy son cotizados y encabezan el *start-talent*.

Todo este espectáculo va mucho más allá de la pirotecnia (explosiones al mínimo roce, golpizas contundentes y músculos forrados en cuero/espándex), por lo que a lo largo de este texto se pretenderá ir todavía más allá del escudo en el pecho, la capa ondeante y la máscara ceñida. En su lugar, se expondrán en carne viva los tropos principales que configuran estas historias, sus sutiles pero enormes cambios con el acontecer de cada entrega, las búsquedas inquietas dentro de las direcciones y la perfilación de personajes que, de una u otra forma, se quedarán anclados al consciente pop.

¿El objetivo? Demostrar que el cine de superhéroes es un género fílmico emergente, más inteligente y diverso de lo que aparenta, y que es capaz de



conformar mixturas más o menos coloridas de lo que el mercado (inundado de estas propuestas) podría dar a entender. El periodo elegido para la revisión comprende desde el 2000 hasta el 2019, era en la que el cine digital se impuso dentro de la industria, y la gran desenvoltura visual que exigían estas historias, se hizo material (y verosímil). Se inventarían 70 filmes elegidos bajo el criterio de género cinematográfico (cine de superhéroes), en circulación en los últimos 20 años.

Metodología

Dentro de los análisis filmicos, a partir de un enfoque cualitativo, se presenta un estudio de caso que pone en obra las actuales formas del cine de superhéroes. Se hace uso de un diseño retrospectivo-longitudinal que supuso, para saturar el caso, la revisión de la totalidad de files producidos en los últimos veinte años. Para ello, se considera el filme como un texto capaz de producir sentido a partir de diferentes reconstrucciones de las funciones narrativas clásicas y de la construcción simbólica de los personajes.

En tal medida, el análisis se inclina por la comprensión de las constantes genéricas, el modo en que la creciente filmografía amplía los patrones estético-narrativos y cómo se generan relaciones con otros referentes filmicos cercanos. Por tal motivo, la estrategia comparativa al interior de los casos como con el contexto del séptimo arte permite que la interpretación ofrezca un panorama acucioso del mundo superheróico.

En términos de Gómez-Tarin, el trabajo interpretativo reclama el uso de herramientas analíticas para alcanzar los resortes del caso de estudio. Dicha metodología, en palabras del autor, supone:

...un resolver reconstruyendo [...] a partir de la práctica de un método mediante el que partimos de una solución, formulada mediante hipótesis, que, en el caso del texto filmico, está realmente ante nosotros mismos (el film es la propia solución del problema hermenéutico planteado) ... (2006, p. 3).

En este caso la indagación se decanta por los rasgos personificados, las relaciones, los dilemas, las implicaciones, las proyecciones, las contradicciones de los elementos no-objetivables. “Una concatenación de situaciones, en las que tiene lugar acontecimientos y en las que operan personajes en ambientes específicos” (Casetti & Di Chío, 1998, p. 172). En términos de Aumont y Marie, nos acercamos al concepto de análisis como demostración, más que de verificación y construcción de teorías, sin desconocer que



permiten, mediante un ejercicio de interlocución, una fuente argumental para analizar la base empírica.

Se tomó como unidad de trabajo (corpus de la investigación a partir de un muestreo selectivo o intencional que, a la vez, genera una fuente de información amplia, a manera de análisis documental) 70 filmes, bajo los criterios de: años de producción y circulación (2000-2019), género cinematográfico (cine de superhéroes), alta representatividad frente al consumo (demanda de los espectadores) y calidad en la producción (crítica cinematográfica).

Preliminares

El camino de DC

Las películas de *DC*, la principal competencia de Marvel, son un caso curioso y eso es básicamente por albergar en su historial reciente (del 2013 en adelante) un compilado de errores que llevan al despeñadero.

¡Claro! Con Marvel demostrando con *Avengers* (Whedon, 2012) que la construcción de universos cinematográficos era posible y coherente (más adelante se ahondará en esto), era cuestión de tiempo antes de que *DC* intentará exponer las historias de sus personajes de la misma manera. Sin embargo, la metodología de producción dentro de la editorial dueña de *Batman*, *Superman* y *La Mujer Maravilla* se basó mayoritariamente en imitación y en tendencias de mercado.

En primer lugar, pretendieron iniciar la creación de un universo formal con una película que bebía directamente del estilo de otro director (*Christopher Nolan* con su trilogía del *Caballero Oscuro*, 2005-2008-2012); esta visión oscura fue otorgada a un personaje que en el consciente popular siempre fue brillante: Superman. Lo anterior, imprimió una perspectiva solemne, atormentada, alegórica y mesiánica a *El hombre de acero*, acto que no gustó demasiado a la audiencia y a la crítica, quienes consideraron algo aparatosas estas constantes analogías del Último hijo de Kriptón al mesías católico.

Y la emulación no paró allí, más bien, terminaría por amalgamarse con las exigencias de lo que el público de la época consideraba más entretenido. Propuestas como *Batman Vs Superman: Dawn of justice* (Snyder, 2016) y *Suicide Squad* (Ayer, 2016) nacieron de la idea de, por un lado, presentar en pantalla un gran conflicto de titanes; ahora los héroes ya no pelean con villanos sino entre ellos mismos, acto que no es más que un reflejo de *Captain*



America: Civil War (Russo y Russo, 2016), que venía planteándose desde hacía ya unos años; por otro lado, de exponer a un grupo de forajidos y anti-héroes como los protagonistas y salvadores del día, reflejo de *Guardians of the galaxy* (Gunn, 2014). Luego vendría *Justice League* (Snyder & Whedon, 2017) que, entre problemas de regrabaciones, cambio de director y tono, pretendía ser el contrapeso de Marvel a su tetralogía (aún no completada por aquel entonces) de *Avengers* (Whedon, 2012; Whedon, 2015; Russo y Russo, 2018; Russo y Russo, 2019).

A parte de estos fenómenos de calco hacia macrotramas mucho mejor estructuradas, se ligaba el hecho de problemas en el montaje que hacían a estas películas (sobre todo a las primeras tres) mucho más desordenadas y difíciles de seguir por flashbacks contradictorios o mal ubicados dentro del argumento, escenas que carecían de contexto o no llevaban a ninguna parte, secuencias completamente eliminadas del producto final y que se prometían en los avances y hasta interrupción del desarrollo natural del relato a partir de intertítulos, graficaciones, aberraciones cromáticas (este último detalle no implica automáticamente un fallo, pero sí entorpece la obra cuando expone nuevas escenas sin siquiera haber dejado que las otras acabasen).

Desde este punto, futuras propuestas de la compañía procurarían volver a lo básico, al A, B, C, de este tipo de películas, que no es más que los largometrajes de orígenes clásicos (*Wonder Woman* [Jenkins 2017], *Aquaman* [Wan, 2018], *Shazam!* [Sandberg, 2019]). Es decir, en un punto ya avanzado, decidió empezar a dar orden a un universo que se había engendrado en el caos. Aunque a día de hoy el panorama resulta mucho más alentador, este universo se siente aún muy mínimo y, paradójicamente, infantil en comparación con Marvel (en término de desarrollo de conceptos, tramas y personajes).

Este conjunto de problemas llevó a que estas películas, a lo largo de este texto, no sean tratadas a (tanta) profundidad o mencionadas más allá de un hecho anecdótico. Su constitución chueca ameritaría de por sí un estudio propio, y explorarlas a detalle haría este texto más largo de lo que ya de por sí es. Por practicidad se abordarán casos cuyo resultado final fue (más) exitoso y sólido¹⁴.

14 Lo mencionado en el párrafo, también aplica para producciones alternativas del género que, a pesar de ser diferentes, no cumplen del todo con el estándar de calidad alto. Por ejemplo: *Brightburn* (Yarovesk 2019); *Hancock* (Berg, 2008); *Constantine* (Lawrence, 2005); *The green hornet* (Gondry, 2011); *Venom* (Fleischer, 2018); etcétera. Se tuvieron que hacer muchos filtros para hacer manejable este ensayo.



También vale la pena mencionar que, a pesar de que el mundo de la televisión y el *streaming* a lo largo de los últimos años ha explorado con distintas aristas y tonalidades al súper- héroe/heroína (universos compartidos, crossovers, multiversos, la raza, el género), de igual manera, por cuestiones de extensión, el presente análisis tendrá únicamente en cuenta producciones realizadas para la gran pantalla.

*¡Arriba en el cielo... es un ave... es un avión...!*¹⁵



El héroe como icono es una pieza vital a la hora de entender los mitos de cada cultura; este, al protagonizar los relatos e historias, funciona como una máscara que el individuo puede utilizar e intercambiar, es decir, proyectarse en sus acciones.

Umberto Eco, en su compendio de ensayos filosóficos sobre la cultura de masas *Apocalípticos e integrados* analiza las condiciones primarias y más conceptuales de lo que representa el semidiós, campeón o superhombre para la comunidad:

El héroe dotado con poderes superiores a los del hombre común es una constante de la imaginación popular, desde Hér-

15 Todas las figuras de este capítulo fueron tomadas de internet.



cules a Sigfrido, desde Orlando a Pantagruel y a Peter Pan. A veces las virtudes del héroe se humanizan, y sus poderes, más sobrenaturales, constituyen la más alta realización de un poder natural, la astucia, la rapidez, la habilidad bélica, o incluso la inteligencia silogística y el simple espíritu de observación (Eco, 1984, p. 257).

También, no está de más agregar, que sus acciones son una brújula moral, un ideal ético dentro de la sociedad de la que hacen parte. Como es lógico, estos ideales van evolucionando conforme la comunidad y sus necesidades lo hacen.

En una sociedad particularmente nivelada, en la que las perturbaciones psicológicas, las frustraciones y los complejos de inferioridad están a la orden del día; en una sociedad industrial en la que el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que decide por él [...], el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer -Anexa Eco-. Cualquier accountant de cualquier ciudad americana [asentada en la lógica capitalista occidental] alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar los años de mediocridad (Eco, 1984, p. 258).

La idea del héroe dotado que debe surcar por múltiples pruebas y consagrar apoteósicas proezas (finiquitando con un final a veces fatal o trágico para sí mismo) siempre se ha reflejado en las distintas épocas de la humanidad. Algunos teóricos (véase Joseph Campbell) incluso llegan a afirmar que la travesía del campeón tiende a ser cíclica (atravesar por lo mismo solo que en otros parajes, con otros nombres y otros rostros), y se transversaliza a través de las culturas: a esto le ha denominado como monomito. No se puede desestimar que el andamiaje de múltiples historias -aun contemporáneas- son una resonancia la una de la otra; sin embargo, siempre ha sido el diestro narrador/escritor quien se ha encargado de dar un sazón característico hasta al cuento más mentado.

Desde la década de los 30, con la llegada de las tiras cómicas y su progresivo crecimiento (su publicación unitaria y periódica, ya no como un pequeño bloque al borde de un periódico dominical amarillento), centenares de autores jugaron con su imaginación y en leotardos multicolores, músculos



marcados, capa y ropa interior por fuera (reminiscencia de los pesistas circenses) cimentaron las bases de los colosos modernos.

Linda Serger, en su libro *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en el cine, televisión, publicidad novelas y narraciones cortas* (2000), propone algunas inflexiones bases para variar en la creación de héroes. “Algunos de los detalles que podemos utilizar para distinguir a nuestros personajes son las acciones, el comportamiento, el uso del lenguaje, los gestos, la ropa, la manera de reírse, las diferentes formas que tienen las personas de afrontar una situación” (p. 47). Sin saberlo, muchos creadores utilizarían estas reglas no escritas para labrar a sus propios paladines y moldear a capricho absoluto el arquetipo más popular de la época: el hijo de Kriptón, aquel que es confundido con múltiples objetos aerodinámicos cuando ingrávido perfora las nubes –*Superman*–.

Esquema. La gestación y la primera gran prueba

Cuando los superhéroes trascendieron del mundo de las viñetas y los paneles a un medio directamente audiovisual, era necesario que tuviesen una presentación desde cero, un nacimiento en este nuevo lenguaje.

Así fue como las ‘Historias de orígenes’ se hicieron costumbre en las carteleras de cine, proponiendo un esquema base. A grandes rasgos: 1) el protagonista por lo general procede del mundo ordinario; 2) tiene un accidente que le vuelve extraordinario o alguien le concede estas facultades (mutaciones, accidentes con arañas radioactivas, pactos con el demonio, una explosión de Rayos Gamma, un hechicero sede su cayado); 3) debe aprender a controlar estas gracias y sacarles utilidad a pesar de un shock (reticencia) inicial; 4) confrontar un primer gran peligro que le lleva al límite, más termina victorioso y con una experiencia bajo sus hombros que marcará su carácter y su modo de ejercer el heroísmo para futuras aventuras. En ocasiones el campeón ya tiene una procedencia extraordinaria (Superman, Thor o Wonder Woman, benditos desde el nacimiento), sin embargo, algún detonante les lleva al punto tres para luego continuar con los demás pasos.

De a poco, se comienza a contemplar cómo las hazañas a las que se enfrentan estos semidioses recién estrenados van aumentando exponencialmente, y en cada nuevo episodio de sus vidas se vuelven más amenazantes sus faenas. Entonces, ya sea por algún plan sádico-descabellado del villano de turno, o porque la prueba a superar rebasa con creces las habilidades ya de por sí extraordinarias del personaje, siempre vamos a valorar cuando el héroe a pesar de todo pronóstico logra salir airoso de una tarea. Se siente mucho más satisfactorio mientras más retador se plantee la gesta.



Un ejemplo claro sería *Superman* salvando a una periodista de estrellarse contra el pavimento tras una caída estrepitosa de un rascacielos versus *El hombre de acero* batallando contra el General Zod, un homónimo de su planeta Kriptón con sus mismas habilidades y con mayor experiencia en el uso de sus poderes (*Superman*, [Donner, 1978; Snyder, 2013]).

Otro ejemplo sería el *Spiderman Homecoming* (Watts, 2017) que detiene drones y ayuda a ancianas a cruzar las calles convulsionadas de Brooklyn, versus el Amigable vecino de NY peleando contra El Buitre (un antagonista, ladrón con alas de metal propulsoras) sobre el fuselaje de un avión en pleno vuelo (alejado de los rascacielos de los cuales apoyarse o columpiarse).

Básicamente, hablamos de las victorias a pequeña y gran escala de cada paladín, de cómo un hecho aislado pasa a ser un evento de tinte mundial, y cómo una historia autoconclusiva adquiere estructuralmente más volumen, consecuencias y relevancia. Manifiesta Campbell, en su psicoanálisis del mito, *El héroe de las mil caras*, que:

Típicamente, el héroe de cuento de hadas alcanza un triunfo doméstico y microscópico, mientras que el héroe del mito tiene un triunfo macroscópico, histórico-mundial. De allí que mientras el primero, que a veces es el niño menor o más despreciado, se adueña de poderes extraordinarios y prevalece sobre sus opresores personales, el segundo vuelve de su aventura con los medios para lograr la regeneración de su sociedad como un todo (1997, p. 42).

Claro está, estos retos de proporciones titánicas en muchas ocasiones terminan siendo incubados por la contraparte del héroe, quien no es más que un contrapeso del protagonista. Desde una perspectiva oriental, se podría decir que como oponente, su función de vida es ser un completo opuesto de nuestro ángel salvador, casi como un reflejo desfigurado o corrompido, un demonio aniquilador (dando así balance a un mundo que sería, quizá, demasiado bendecido dada la presencia única del semidiós). El villano complementa al héroe en muchos sentidos, a veces, se podría decir que justifica su existencia (*Unbreakable* [Shyamalan, 2000]).

Entre los años 2000 a 2011, múltiples producciones con este esquema fueron estrenadas, y si bien algunos directores aportaban sus visiones características o los toques necesarios que se acoplaran mejor al tono de cada personaje, no se despegaban demasiado de esta columna vertebral argumental. Algunos tuvieron mucho éxito (Christopher Nolan con *Ba-*



tman Begins [2005]), otros fueron un fracaso (Mark Steven Johnson con sus desangeladas, caricaturescas y ridículas obras: *Daredevil*, [Johnson, 2003] y *Ghost Rider* [Johnson, 2007]), y unos cuantos fueron intrascendentes pasando sin pena ni gloria (Kenneth Branah con *Thor*, [2011], un metraje con gracia dentro de la dirección y solidez en la historia, pero olvidable a la larga). Durante estos años hubo unas cuantas revisiones externas sobre el heroísmo y la fiebre que estos seres de trajes vistosos transmitían a la sociedad, tales como: *Chronicle* (Trank, 2012) y *Kick-ass* (Vaughn, 2010).

La primera es una tesis sobre cómo el poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente. Todo lo anterior, enmarcado sobre un trío de amigos que reciben sobre sus cuerpos habilidades telekinéticas que les hacen entrar en discordia entre ellos, y con aquellos que hicieron de sus vidas normales un infierno. También es de resaltar el estilo de filmación (liderado por Josh Trank) que nos narra la historia bajo una estética *found-footage* haciéndolo todo ‘más real’, cercano y crudo.

La segunda pone al ciudadano de a pié, y más concretamente, al nerd obsesionado con los cómics, a querer imitar hazañas que están completamente fuera de sus manos (ni siquiera detener a un par de gamberros asaltantes). A pesar de que la obra, inicialmente dura y aterrizada, recae en la fantasía más rocambolesca y violenta (*Hit-girl*, una niña enmascarada de solo 10 años termina siendo más talentosa en el arte de matar que Beatrix Kiddo) el mensaje queda claro: no se trata de esperar al mesías redentor para que salve el día, sino de que nosotros mismos (en un acto de buena voluntad, ética Kantiana y civismo puro) seamos el milagro y aportemos con nuestro grano de arena a la construcción de la sociedad.

Estas dos producciones muestran al superhombre con unas lupas particulares, alejándose de las batallas frenéticas contra némesis portentosos y los planes megalomaniacos de villanos psicóticos, y hablando en su lugar del otro como maldad y pureza en sí mismo.

Ni el mundo animal, ni el mundo de las plantas, ni el milagro de las esferas, sino el hombre mismo, es ahora el misterio crucial. El hombre es la presencia extraña con quien las fuerzas del egoísmo deben reconciliarse, a través de quien el ego debe crucificarse y resucitar y en cuya imagen ha de reformarse la sociedad. El hombre, entendido no como ‘yo’, sino como ‘tú’ (Campbell, 1997, p. 344).



¡Avengers... Assemble! Las películas grupales



Las películas grupales, aquellas en las que se congregan los héroes para dar cara a un peligro demasiado mastodóntico como para resolver por sí solos (y que al mismo tiempo posee implicaciones tan graves que traspasa-afecta las distintas líneas argumentales de cada uno), representan un eslabón previo a la evolución del esquema.

No es que este tipo de producciones signifiquen la novedad per sé, desde el inicio del género ya existían proyectos así (*X-Men* [Singer, 2000]); la clave es que no fue sino hasta 2012 (*Avengers*) con Whedon, donde, se podría decir, la idea se ejecutó satisfactoriamente. El gran problema con las cintas grupales de superhéroes es que no otorgan un desarrollo adecuado a cada una de sus partes.

Siempre uno de los componentes termina avasallando a los demás, y en el proceso se lleva desde las mejores batallas, hasta mayor tiempo para su desarrollo y evolución como personaje. Pasó en la trilogía original de *Los Hombres X* (2000 - 2006), donde el deseo de Logan/Wolverine por reconstruir su pasado se llevó por delante muchos otros conflictos de otros actantes; y también en *Hellboy* (Del Toro, 2004), donde *Anung Un Rama* era la brújula y el epicentro de todos los demás acontecimientos de la trama, a pesar de que este hacía parte de la Oficina de Búsqueda y Defensa de lo Paranormal, con un grupo más grande de agentes esotéricos.

Avengers, por su parte, alcanzó un auténtico logro. Esto se debió a que no debía presentar a sus cinco defensores desde 0, solo debía juntar las fichas ya desperdigadas, a través de otros metrajes estrenados desde el 2008 (*Iron*

Man 1 y 2, The Incredible Hulk, Thor y Captain America), para luego ponerlas a jugar entre ellas. Ya no había que bosquejar un origen, sino imprimir un desarrollo a través del choque y la paulatina compenetración de los titanes sobre el tablero. Así pues, cada paladín deberá hacer a un lado su ego, aceptar sus diferencias y Vengar la tierra de un ataque alienígena.

El resultado fue épico. El clímax de la historia fue bíblico (con leviatanes incluidos), los personajes mostraron dimensiones de ellos no vistas hasta ese punto, y los lazos que forjaron llegaron a ser tan sólidos que se pueden contemplar en la manera en la que apoyan sus maniobras y movimientos durante el campo de batalla. Los héroes más poderosos del planeta demostraron con su alianza que los universos filmicos podían ser efectivos y congruentes; además, que el público podía/quería seguir sus periplos entrelazados y sus respectivas enramadas.

Evolución del esquema



Bien, ya hemos enterrado los pilares que dan soporte a la gran estructura de lo que es este género. Ahora es tiempo de hacer crecer la pirámide a partir de las nuevas propuestas que se salen de lo estándar, cargándola con remates, acabados y decorados que la hacen crecer.

Linda Serger bosqueja, en su libro *Cómo crear personajes inolvidables*, una tipología, un estudio en el que enmarca a los héroes a la hora de ser contruidos en cualquier relato. A estos entes los denomina Personajes Míticos, quienes "...tienden a poseer ciertas cualidades específicas. Generalmente son heroicos. Se les exige demasiado y son capaces de afrontar el reto. En el transcurso de la historia, los personajes míticos cambian y se convierten

en personajes más fuertes o más sabios” (2000, p. 162). Serger va todavía más allá y esclarece, a grandes rasgos, cuáles son esas “características esenciales” que a nivel psicológico les dan vida, y cómo tienen un juego constante con otra demarcación realizada en su libro, y que denomina Personajes Simbólicos:

Los personajes míticos [...] necesitan la suficiente dimensionalidad para parecer seres humanos reales y, sin embargo, han de estar rodeados de un halo de misterio y de una falsa especificación que les permita representar no solo una persona, sino también una idea determinada. Son tanto humanos como simbólicos, sin que una de estas cualidades pese más que la otra (p. 162).

Aunque la autora norteamericana no está errada en absoluto, sí consagra un problema con su taxonomía, y es que restringe demasiado a los personajes. Prácticamente les niega a muchos de ellos la capacidad de crecer o de mostrar nuevos ángulos dentro de su psique, les condena a nunca recorrer ciertos aspectos de su personalidad, para evitarse con ello bajarlos de su pedestal y condición divina. Esta lectura hacia los héroes se debe a que Serger construyó sus teorías en una época (finales de los 80) en la que el único referente fuerte que había en el cine sobre estos todopoderosos era la maravillosa (colorida, *naif* y entrañable) *Superman* (1978) de Richard Donner. No existía manera en la que Serger pudiera prever los distintos niveles de maduración a los que podían aspirar y llegar estos personajes. La evolución del esquema se presta, justamente, cuando los personajes abandonan ese arquetipo con el que siempre han sido identificados, y dejan ver muchas más dimensiones (positivas y negativas) de su ser.

Trayectos

Enmascarados. Vida privada del héroe vs. Vida (esfera) pública del héroe

El momento en que Tony Stark, al final de su primera película en solitario, decide romper con el protocolo de sus tarjetas afirmando frente a la rueda de prensa: “La verdad, es que yo soy Iron Man”, hubo un parteaguas. Uno del que no se pudo calcular su auténtica magnitud, sino hasta mucho tiempo después.

Este diálogo, según comenta el director Jon Favreau, improvisado por Robert Downey Jr., estableció un tono y una nueva lógica de juego dentro de



lo que sería el MCU. Los superhéroes ya no tienen identidad secreta, son enteramente públicos; este cambio, en apariencia inofensivo, está dinamitando completamente y desde los cimientos uno de los tropos más importantes dentro de la construcción de este tipo de historias.

Antes de Tony Stark en el cine, el héroe tenía una doble vida. Su personalidad se desdoblaba deliberadamente en dos partes, el héroe de disfraz (con antifaz opcional) y el ser humano corriente que pretendía ser. Era prácticamente como tener dos trabajos de medio tiempo: Superman/Clark Kent - Batman/Bruce Wayne - Spiderman/Peter Parker - Matt Murdock/Daredevil - Bob Parr/Mr. Increíble - Helen Parr/Elastigirl. En uno aprovechan el gran poder que se les dio para vengar, salvar o prevenir daños en la sociedad; mientras con el otro intentan acoplarse al mundo real, poner los pies en la tierra y tener una vida monótona.

Es más, se podría decir que por momentos utilizan su condición de “otro yo” para somatizar todas esas frustraciones diarias o traumas del pasado. Un claro ejemplo de esto sería ser más sarcásticos (Spiderman cuando se mofa de sus enemigos) o más violentos (Batman cuando masacra a gamberros y ladrones). Este juego de transformaciones nos pone a pensar en la auténtica personalidad del héroe, ¿cuándo es él mismo?, ¿en qué punto se muestra auténtico?, ¿en qué parte empieza uno y termina el otro? Lo anterior, es un conflicto de identidad, un desdoblamiento, que siempre resultará fascinante de explorar. Quentin Tarantino en una de sus obras más célebres, *Kill Bill Vol. 2* (Tarantino, 2004), diserta en torno a este tema en uno de sus tan elaborados y fortuitos diálogos, y esto es justo cuando Bill espera a que el suero de la verdad que acaba de dispararle en la rodilla a Beatrix haga efecto:



Hay un elemento en la mitología del superhéroe, y es que está el superhéroe y también está su alter ego [...] Cuando el personaje despierta en las mañanas, es Peter Parker; se tiene que poner un disfraz para convertirse en Spiderman. Y es por esa característica que no hay nadie como Superman. Superman no se convertía en Superman. Superman nació como Superman; cuando Superman se despierta, es Superman [...]. Su alter ego es Clark Kent. El traje con la 'S' roja y grande es la cobija en la que estaba envuelto cuando los Kent lo encontraron [...] esa es su ropa. Lo que Kent usa: los lentes, el traje de ejecutivo, ese es el disfraz. Ese es el disfraz que Superman usa para encajar con nosotros. Clark Kent es como Superman nos ve. ¿Y cuáles son las características de Clark Kent? Es débil, inseguro, es un cobarde. Clark Kent es la crítica de Superman a toda la raza humana.

Serger dentro de su libro aborda también el tópico de las identidades secretas. Para ello, se vale de entrevistar al productor de cine Michael Besman, quien habla de Batman y su complejo de identidad. Lo que significa como héroe y mito trágico, cómo ese desdoblamiento de personalidad lo (nos) salva:

Cuando se convierte en Batman [Bruce Wayne/Bruno Díaz], no ha de enmascarar su ira, sino que puede exteriorizarla. Bruce Wayne se ve obligado a vivir en el mundo que le rodea y posee una identidad al contrario que Batman. En cierto sentido, Bruce Wayne debía enfrentarse con la identidad humana. Es un personaje realista que elige convertirse en un personaje ficticio porque le resulta más simple y directo. Al perder su dimensionalidad también es capaz de dejar a un lado el dolor que le causa su condición humana, a la que le cuesta tanto enfrentarse (Serger, 2000, p. 161).

Hablamos del símbolo engullendo por completo a su portador.

Cuando al héroe se le desobliga de la máscara, de tener una vida alterna y mantenerla secreta con el fin de que algún villano de turno en un arrebatado sádico no ataque a sus más allegados, se le adhieren nuevas capas de drama a estos personajes y se comienza a sembrar nuevas clases de conflictos. Ahora, ser héroe es para ellos un trabajo de tiempo completo, y uno bastante ingrato la verdad, porque sus actos comienzan a ser juzgados todo el tiempo por la esfera pública. Ya no se trata de establecer al héroe como



péndulo, intentando mantener una de sus dos vidas a flote, aquí directamente su realidad completa se hunde.

Antes de explorar en casos específicos, vale la pena aclarar que no es que la imagen del héroe doble vida o enmascarado se haya perdido del todo. Muy por el contrario, sigue existiendo en este universo y tipo de películas; solo que esta vez tal condición se aplica a reinterpretaciones más jóvenes/adolescentes de algunos personajes (los X-Men en una versión retro que viene explorándose desde *First Class* [Vaughn, 2011] y claro, el nuevo *Spider-Man* encarnado por Tom Holland, *Homecoming* [Watts, 2017] y *Far from home* [Watts, 2019]). ¡Bueno!, también están las series de *Arrow* (Berlanti, Guggenheim & Kreisberg, 2012 - 2020) y *Daredevil*, (Berlanti, 2015 - 2018), que nunca dejaron atrás el esquema convencional.

Ahora bien, películas como *Spider-Man 2* (Raimi, 2004) nos muestran a un Peter cuya vida personal se va en picado por intentar ser un buen paladín. Llega impuntual al trabajo o a clase, falta a la lealtad con sus amigos y hasta olvida su propio cumpleaños. Durante toda la obra su lucha, en lo que esquiva los escurridizos tentáculos del Dr. Octopus, es intentar lograr un balance entre su vida privada y el uso de los grandes poderes (ahora intermitentes) que le ataviaron de extremas responsabilidades.

Por otro lado, *Captain America: Civil War* (Russo y Russo, 2016) expone a un Tony Stark cuyos demonios personales han tomado otras formas mucho más grandes. Su función como Vengador de Hierro le ha distanciado de Pepper Potts, la única mujer que lo ha entendido en su vida y que él ha amado auténticamente; y además su afán de blindar al mundo con una armadura que impida una invasión aún más grande que la que se vio en Nueva York (*Avengers*) le ha obsesionado con su trabajo y sus funciones aplacando peligros cada vez más fieros. Para terminar de empeorar sus niveles de aflicción, acaba por comprender que, en el proceso de purgar pecados del pasado, solo termina por crear unos nuevos: en la batalla contra Ultron (un robot con I.A. diseñado originalmente para resguardar a la humanidad, pero que se corrompió y terminó por rebelarse contra ella), aparte de hacer volar por los aires una ciudad completa, le echó un edificio encima a miembros de una ONG que cumplían con actividades humanitarias en la zona. Tony siente esto como un golpe en la cara, un escupitajo a sus buenas intenciones. Siempre que intenta resarcir sus daños rompe más cosas, hay civiles (gente inocente) muriendo.

Trabajo para el Departamento de Estado, recursos humanos.
Sé que es aburrido. Pero eso me permitió criar a un hijo. Y



me enorgullece el hombre que se convirtió. Su nombre era Charlie Spencer. Usted lo mató, en Sokovia. Y no es que le importe a usted, claro. ¿Piensa que pelea por nosotros? Sólo pelea por usted. Ahora ¿quién vengará a mi hijo, Stark? Ya murió, y lo culpo por ello (palabras de Miriam Sharpe después de que Tony terminase su discurso en el M.I.T en *Captain America: Civil War* [Russo y Russo, 2016]).

Cuando se explora al héroe como ente de la esfera pública, no solo se habla del impacto mediático que generan, de cómo diegéticamente transforman la cultura que les rodea (la aquiescencia de seres extraterrestres por parte de la sociedad o el nombre con el que bautizan a una serie de helados); sino de los daños colaterales que son capaces de provocar. ¿Cuántas vidas salvan en comparación con las que se pierden? ¿Cuántos peligros refrenados por sus cuerpos no fueron originados/desatados por ellos mismos en primer lugar? He aquí una visión realista que hace sentir más vivo al mundo por el que ellos se mueven, que hace crecer más y más su contexto y que les pone a cuestionarse cada vez más sus acciones heroicas.

Toda esta serie de factores llevarán a Tony a querer generar y apoyar algún mecanismo que ejerza control sobre él y sus compañeros. ‘Los Acuerdos legales de Sokovia’.

Héroe vs. Héroe



Esta serie de capitulaciones ya mencionadas abren la puerta a otra situación interesante, dentro de esta lógica de “héroes en la esfera pública”. Ahora ya el enfrentamiento ha escalado otro nivel porque no va entre bue-



nos y malos, sino entre el propio grupo de defensores de la humanidad (*Captain America: Civil War*, Russo y Russo, 2016).

Antes de ahondar en este último punto, así como la película que lo desarrolla, es importante que hablemos del cómic homónimo en el que se basa este enfrentamiento entre antiguos camaradas.

Civil War es un cómic del 2006 escrito por Mark Millar e ilustrado por Steve McNiven. A grandes rasgos, esta historia toma como pilar de su conflicto la identidad secreta del héroe y cómo hay una crisis severa cuando los paladines de la sociedad deciden dividirse entre quienes desean continuar resguardándose en el tibio anonimato y quienes optan por ser registrados por el gobierno para lograr cierto respaldo y legitimidad de entidades públicas, así como refrenar futuros accidentes o daños de otros encapuchados. La gran discusión de la obra y, claro, de los principales líderes de cada bando que se forma (*Iron Man* y el *Capitán América*), no deja de ser los alcances del libre albedrío y como muchas veces al optar por mecanismos de seguridad más estrictos se vulnera la privacidad y otra serie de derechos ciudadanos. Sí, en el MCU el tema de las identidades secretas nunca fue relevante (prácticamente ni existe como problemática), no obstante, la trifulca entre los dos héroes y sus bandos sigue siendo vigente y se adapta, se simplifica, más en esencia ‘la seguridad en detrimento de la libertad’ sigue siendo el tópico principal y a discutir.

Volviendo a *Los acuerdos de Sokovia*, Tony decide que merecen (tanto él como Los Vengadores) un freno y un control superior y externo. Steve Rogers, por su parte, considera que una intervención de agentes ajenos solo politizaría a ‘los héroes más poderosos del planeta’ a corto plazo, y que su actuar no estaría guiado por lo moral y lo correcto, sino por los intereses particulares de terceros. Es entonces donde la pugna cimentada años atrás (*Avengers*, 2012 y *Age of Ultron*, 2015) adquiere nuevas dimensiones y temperaturas.

Hasta este punto, las desavenencias entre ambos Vengadores no habían dejado de ser puramente ideológicas (discusiones bastante acaloradas), pero si a esto le sumamos que Steve decide desobedecer deliberadamente a los organismos internacionales por salvar la vida de un viejo amigo, Bucky Barnes, y que tras de todo este asunto se esconde la identidad del asesino de los padres de Tony, el enfrentamiento escala dimensiones físicas. Después de una serie de eventos que involucran a un maquiavélico exmilitar (Helmut Zemo), quien también perdió a su familia en la batalla contra Ultron en Sokovia; y de múltiples heridos por bando y bando en una agitada



escaramuza en el aeropuerto de Berlín, encontramos en un búnker siberiano a Steve, Bucky y Tony encarnizados en una pelea cuerpo a cuerpo. Las maniobras son bestiales, los golpes aplastantes, la sangre empieza a brotar, por momentos da la sensación de que cualquiera puede salir vencedor, por momentos parece que la intención de cada contrincante no es únicamente inmovilizar al adversario. El fiero encuentro deja a un Tony yacente, con su armadura inutilizada, un Bucky sin su brazo metálico y a Steve abandonando su arañada adarga de *vibranium*. “Ese escudo no te pertenece, no lo mereces, mi padre fabricó ese escudo”, dice un Stark con la nariz sangrante en lo que le ve alejarse con su amigo desmembrado a cuestas, este último acto es simbólico, y al adicionársele los comentarios de Zemo antes de poner pies en polvorosa, “[...] hay un poco de verde en el azul de sus ojos”, comprendemos que no hubo ganadores de la contienda; en realidad todos perdieron (Los Vengadores se han resquebrajado como grupo) y el personaje de Rogers, sobre todo, ha dejado ver facetas de sí inusitadas y mucho más oscuras como personaje. Ya volveremos a este último evento/caso de estudio.

El esquema ‘Héroe Vs. Héroe’ resulta interesante porque agarra el ideal de justicia construido a través de los años (que lograba congrega a los súper humanos en organizaciones) y los agrieta gravemente, la compenetración entre héroes se interrumpe. Estas roturas nos terminan por exponer a estos seres como entes que muchas veces son incapaces de superar sus pulsiones o ver más allá de metas personales; se empiezan a poner en entredicho los actos de cada luchador y comienzan a tachar como “mala praxis” el método de acción de cada quién.

Se debe resaltar que este tipo de relatos adquieren muchos puntos extras cuando la ideología de cada personaje en choque está tan bien definida, que el espectador no tiene más opción que concederles la razón a ambos.

¿Y cuándo esta imparcialidad no está presente, qué pasa? En 2016 se estrenaron tres propuestas superhéroicas con este tipo de enfrentamientos. La ya tratada *Civil War*, *Batman V Superman* y la segunda temporada de *Daredevil* (*Netfilx*); cada una lo hizo a su manera.

La primera termina por darle la razón al *Vengador de Hierro* cuando vemos todo el desbarajuste que el *Primer Vengador* armó. Sin embargo, esto fue todo lo contrario a una mala jugada por parte del guion. Antes de la pelea campal en el aeropuerto, Tony y Steve habían expuesto muy a su manera (como ya se especificó en cintas previas del MCU) sus puntos de vista sobre libertad y control. Después del enfrentamiento en Siberia se nos per-



mitió ver al Capitán como un ser mucho más imperfecto. Es decir, al darle la razón a uno y ver las imperfecciones en el otro, se le concedió nuevos niveles de tridimensionalidad y crecimiento a un personaje, lo que no es más que plantar nuevas líneas dramáticas que construyen más conflictos y nuevas historias.

La segunda plantea mal, desde el inicio, las desavenencias entre personajes. La dirección le concede toda la razón a una de las facciones (Batman), negando la opción en el proceso que la otra se defienda (Superman). *El Hombre murciélago* tacha de monstruo peligroso al *Último hijo de Krypton* cuando él mismo posee severos problemas psicopáticos, y sus actos de violencia son más que reprobables. Aquí tenemos una jugada tramposa y parcializada que no beneficia a ninguno de los dos personajes, ni al argumento.

La tercera es la que mejor hace su tarea, porque la discordia entre el *Diablo guardián* y *El Castigador* no solo resulta brutal e intensa durante su enfrentamiento callejero (el plano secuencia que desata en las escaleras de emergencia de un edificio es glorioso), sino que el juicio póstumo es polémico, inesperado e intrigante. Al cuestionar la valía del héroe en una sociedad convulsionada y caótica *per se*, y también al debatir en qué punto estos justicieros atropellan los límites de lo ético, incentiva y deja que la audiencia dé el veredicto final.

La valía de estas historias radica en que nos permiten ver a los héroes en escalas de grises, es decir, a la imagen de moralidad en espectros mucho más amplios y complejos. No solo eso, estos nuevos colores dan nuevas capas a la psique de nuestros héroes, les humaniza al llenarles de matices y hacerles más falibles. Ahora son más como nosotros.

Cuando perder es ganar... Inusitadamente

Cuando el MCU apenas estaba edificando su primera fase, los personajes que nos ofreció en sus historias de orígenes eran, en su gran mayoría, bastante simplones. A pesar de que cada uno había afrontado y superado su primera prueba de valor, eran personajes acartonados... usando un eufemismo se podría decir que eran arquetipos y como tales, cumplían funciones simbólicas muy específicas.

Como se había comentado, Linda Serger taxonomiza los diferentes tipos de personajes que pueden escribirse para un guion de cine (o narración general), y los acuña con el término "Personajes no-realistas". Al mismo tiempo, estos los subdivide en múltiples categorías, como lo son "Persona-



jes Simbólicos”, “Personajes Míticos” (ya explicados), “Personajes no-humanos” y “Personajes Fantásticos”; aparte de míticos, la escritora encasilla también a los superhéroes dentro de la categoría simbólica.

Los personajes simbólicos poseen una única dimensión y no se pretende que sean multidimensionales. Encarnan una sola cualidad, generalmente basada en una idea como el amor, la sabiduría, la compasión o la justicia y se adaptan mejor a las historias ficticias, a los mitos, a las fantasías, o incluso a los libros tipo cómic como en el caso de las historias de superhéroes.

Los orígenes del personaje simbólico se remontan a las tragedias griegas y romanas. En aquella época se definía a los dioses y diosas tomando como base un único atributo. Atenea/Minerva era la diosa de la sabiduría; Afrodita/Venus, la del amor; Hades/Plutón, el dios de los infiernos; Poseidón/Neptuno, el dios del mar; Dionisio/Baco, el dios del vino; y Artemisa/Diana, la diosa de la naturaleza agreste y salvaje (Serger, 2000, p. 152).

Durante el desarrollo de las fases y conforme la llegada de Thanos a la tierra se acercaba (*Infinity war* [Russo y Russo, 2018]), esta casa productora se encargaría de ir corrigiendo estas circunstancias; la clave para ello resultaría ser bastante interesante: la pérdida.

Arrebatarnos a los héroes de turno algo de sí, ya fuera de sus logros personales, heroicos o de su vida en general, y hacerles sufrir en el proceso, les atavió de una capa de dolor que los hizo más tridimensionales y con los que la audiencia pudo empatizar más.

Steve Rogers, por ejemplo, comenzó a ser mucho más interesante como personaje, cuando se le sacó de su zona de confort. El atravesar por un estado de *cryostasis* durante cerca de 70 años le hizo despertar en una era con problemáticas sociales distintas, con tecnologías que no entendía, sin sus camaradas, apartado de su convoy y lejos del amor de su vida. El tener que adaptarse a una nueva cultura y volver a hallar su razón de ser y valía en el mundo, fue un duro golpe para sí que le llevó a recalcular sus valores morales y creencias (*Winter soldier* [Russo y Russo, 2014]). Ni qué decir de su reencuentro con *Peggy Carter*, plasmado en una escena capaz de romper el corazón de cualquiera al ver a la valerosa agente tan disminuida, sumergida en un estado de senilidad cáustica y angustiada, tomando por nueva una visita de Steve que ya había ocurrido múltiples veces.



Y el proceso no acabó aquí. Que *Bucky* (su mejor amigo, dado por muerto en un ataque en tren a Hydra) volviera con pérdida de memoria, un brazo protésico y con actitudes violentas implacables, llevó al Capitán a querer regresar a un pasado que ya había dejado atrás y, peor aún, arriesgarlo todo por recuperar, aunque fuese una mínima parte de él. El cénit de esta situación llega cuando el propio Steve decide ir en contra de las indicaciones del gobierno, burlar múltiples esquemas de la seguridad nacional de Europa, y atacar e incapacitar a miembros de las fuerzas armadas solo por salvaguardar la integridad de su amigo. Como se explicó previamente, esto culmina con una pelea salvaje contra Iron Man y con la desintegración formal de los Avengers. Las ‘pizcas de verde en los ojos azules’ que señalaba Zemo no son más que esas melladuras en la moral de Rogers, esas muescas y boquetes que desfiguran ‘la idea arquetípica’ de *Boy Scout* que traía consigo el personaje desde la primera película (*The first Avengers* [Johnston, 2011]). Nos confirman que tiene un lado oscuro que es capaz de dinamitar sus ideales de sacrificio, rectitud, honor y patriotismo.

A pesar de que Serger en su libro, ya mencionado, no tiene visiones muy optimistas (o tridimensionales) sobre lo que los súper guardianes pueden consagrar con su personalidad en algunas historias, es oportuno traer a colación uno de sus parafraseos a Joseph Campbell (*The power of the myth* [*El poder del mito*]) para resaltar las virtudes que subyacen al atribuirles falibilidad de los personajes.

La única forma de describir fielmente a un ser humano consiste en describir sus imperfecciones. El ser humano perfecto no tiene ningún interés. Solo podemos amar las imperfecciones de la vida, la perfección es aburrida e inhumana. El punto umbilical, la humanidad, lo que te convierte en un ser humano y no en un ser sobrenatural e inmortal... la imperfección en todas sus formas, la lucha, la supervivencia, eso es lo que amamos (Campbell y Moyers, 2000, p. 47).

Serger también aprovecha para dar unos cuantos apuntes sobre imperfecciones en actantes:

...teniendo en cuenta la naturaleza humana, un personaje es algo más que un conjunto de coherencias. Las personas son ilógicas e imprevisibles. Hacen cosas que nos sorprenden, que nos sobresaltan y que cambian todas las ideas preconcebidas que teníamos de ellas [...]. Son detalles que no resultan evidentes enseguida, pero que nos parecen especialmente



irresistibles y nos hacen sentir una cierta atracción hacia determinadas personas (p. 40).

A través de la evolución de Rogers como personaje, podemos encapsular la idea de este apartado; entender por qué se es necesario que los ideales y el trato que muchos héroes dan a estos deban fluir junto a la evolución de la sociedad. La imagen del Capitán como símbolo patriótico, como ente bélico que impone el afán imperialista e invasor del país que le respalda (el de las franjas y estrellas) sin chistar, resulta hoy polvoriento y desfasado. Proponer al Primer Vengador como alguien que ahora se rebela ante las órdenes de sus mayores y como agente crítico de lo que su amada nación hace o hizo en el pasado, le eleva como persona en el aspecto ético, le vuelve racional (podrá ser el producto de un experimento, mas no es un autómatas) y le actualiza como mito. El psicoanálisis del mito del héroe que realiza Campbell (1997) respalda esta idea:

Obviamente, este trabajo (el traer luz al mundo) no podrá realizarse dando la espalda o apartándose de lo que ha sido alcanzado por la revolución moderna, porque el problema pierde todo su contenido si no concede significación espiritual al mundo moderno -o mejor dicho (para expresarlo de otro modo), no existe si no hace posible para los hombres y las mujeres alcanzar la madurez humana íntegra a través de las condiciones de la vida contemporánea. Pues estas condiciones en sí mismas son las que han convertido estas fórmulas antiguas en cosas poco efectivas, equívocas y hasta perniciosas. La comunidad actual, el planeta y no la nación con fronteras. De aquí que los patrones de la agresión proyectada que anteriormente servían para coordinar el grupo ahora solo sirvan para dividirlo en partidos. La idea nacional, con una bandera como tótem, es hoy un amplificador el ego infantil, no el aniquilador de una situación infantil [...]. La tarea del héroe es vencerlos (p. 342).

Bueno, pero ¿qué pasa entonces cuando la pérdida no es de principios, sino de elementos externos que terminan por afectar el sector más hondo del guardián de turno? ¿Qué tanto puede llegar a afectarles?

Thor Odinson es otro ejemplo fascinante del enriquecer a partir del quitar. Su primera prueba (Branagh, 2011) consistió en justificar si era digno, o no, del Trono de Asgard; y tras esta lección de humildad las pruebas siguieron llegando de una u otra manera. Como el dios del trueno, Thor es cons-



tantemente puesto a prueba por “el destino” (y sus avatares fortuitos), y las pruebas no son solo físicas (*Hella*, *Malekith*, *Surtur*); muchas veces debe discernir ante alternativas que ponen en riesgo la vida de todos aquellos que están bajo su protección (su gente o los nueve mundos). A pesar del tono desenfadado y burlesco de sus entregas (*Thor 2: Dark World* [Taylor, 2013] raya directamente con la estupidez dentro de la construcción de su trama; y *Thor 3: Ragnarok* [Waititi, 2017] es incapaz de tomarse en serio a su héroe, que se encuentra *ad- portas* del mismísimo apocalipsis), el dios nórdico del trueno se controvierde a sí mismo todo el rato... no sabe si es o será capaz de ser un buen rey.

Sus tareas heroicas le irán arrebatando elementos de sí mismo paulatinamente (se podría decir que sus aventuras son una especie de tragicomedia, dado el tono): su madre; su padre; su novia; su cabellera (signo de su identidad); *el mjolnir* (el martillo que cataliza su poder eléctrico), situación que le deja menos eficiente ante el combate; su ojo derecho; y su tierra o territorio en el que habitaba con su pueblo.

La pérdida máxima, que transforma al personaje en 180° llega con la tercera y cuarta entrega de *Avengers (Infinity war* [Russo y Russo, 2018] y *Endgame* [Russo y Russo, 2019]), donde el rubio paladín es despojado de todo lo que aún le quedaba. Tras ser atacado por Thanos y su titánica nave, pierde a la mitad de su gente y luego a su hermano (*Loki*, con quien al fin había podido hacer las paces). No siendo ya suficiente, pierde la batalla contra el Titán Loco y su revancha termina por ser vacía. Apuntar a la cabeza, ni siquiera fue suficiente. Cinco años después, y en un Planeta tierra desolado, se le ve andrajoso, fofo y paupérrimo como eremita en un desvinculado *Nuevo Asgard*; ahora ya no tiene fuerza de voluntad o física. *Thor Odinson* es taladrado en cada uno de sus aspectos (mental, espiritual y emocional), casi anulado a completud como ser. De nuevo, estas pérdidas generan compasión y empatía de la audiencia, y el hecho de que toda esa desazón suprema la tome con guasa (y optimismo), conlleva que no sea denso visualizar sus tragedias.

Natasha Romanoff (Black Widow/ Viuda Negra) es un caso similar al previo, sin embargo, explotan su potencial de pérdida en *Endgame*, donde, al igual que Thor, sufre de depresión. No obstante, su modo de encararla es mucho más afligido. Tras la derrota en *Wakanda* y la mitad de la humanidad convertida en ceniza, busca (así sea de forma forzosa) un propósito que dé sentido a su vida ya que el que sostuvo como Vengadora también se esfumó. Ver frágiles a los personajes, sobre todo si en el pasado los vimos tan rudos y bravos, es otra característica indispensable a la hora de volverlos



más cercanos. La imagen de Natasha con los ojos enlagunados mientras come de mala gana un sándwich simplón enmarca una situación de vulnerabilidad total.

Hablando de todo un poco, a lo mejor el personaje de *Carol Danvers (Capitana Marvel)*, funcionaría mejor y habría tenido mejor acogida, si en sus trasegares la expusieran más íntima a nivel emocional. Quizá es demasiado pronto para juzgarla, a lo mejor la heroína tendrá la posibilidad de escalar otros picos dramáticos y ataviarse con más capas psicológicas en futuras entregas de su saga (justo como ocurrió con muchos otros de sus compañeros).

James 'Logan' Howlett lleva a un extremo absoluto el tema de la pérdida y lo enclava en el dolor físico y afectivo más descarnado. He aquí un personaje cuyo principal don mutante reside en la regeneración, esto impide que envejezca a niveles regulares o que laceraciones (de cualquier tipo) le maten; pero no se libra del dolor que se reimprime sobre su piel. El haber tenido una vida que parece interminable, el haber pasado por tantas guerras, batallas y amores, le ha ataviado de costras nuevas sobre cicatrices viejas: es un gran nervio expuesto. La tortura existencial de *Wolverine* (su alias) es expresada visualmente de forma excepcional en *Logan*, gracias a James Mangold, su director. Al ser una película calificada +18, no hay contención a la hora de mostrar las vísceras, perforaciones y profundos tajos de las cuchillas triples que se expelen de cada una de las manos del personaje, toda esa gran carnicería exterior (que infringe o le infringen) no termina siendo más que un espejo de la destrucción anímica del protagonista, quien se siente atribulado, vacío y ya está cansado de una existencia que solo le trae más duelo y pérdida inacabable. Es una esponja de suplicio. Ya hablando del argumento, en *Logan* (Mangold, 2017), la aventura final del mutante con esqueleto de *adamantium*, el héroe se abre paso por un terreno tan árido/reseco como su piel o su corazón, y se retuerce por sobrevivir en cada nuevo enfrentamiento solo para darse cuenta que ya no es la máquina de matar del pasado, se ha oxidado (literal y metafóricamente, el color de la herrumbre tiene cierta reminiscencia a la sangre de la herida abierta). Este personaje tan animalesco alcanza cuotas desoladoramente humanas en su período de senectud.

Que nuestras heroínas y héroes atraviesen por este tipo de circunstancias, que les desnudan ante el mundo y les conducen al sufrimiento, no solo hacen más humildes sus corazones, sino que los vuelve más indefensos que aquellos mortales a los que juraron proteger. Permitir que los (semi)dioses pierdan, envejecan o cambien, les solidifica como personajes; ¡ganan a fin de cuentas!



Interludio

La comedia como mecanismo para acercar a los ídolos



El uso de la comedia y su propensión a disolver por completo la seriedad e imponentia de algunas escenas (o del guion en general), ha sido uno de los puntos a criticar más incisivamente hacia Marvel.

Y realmente es un detalle que no puede negarse, dentro del historial del estudio se han dado episodios en los que se desboca del todo el humor, y lo que pudo ser un comentario ingenioso o una gracia oportuna para aligerar la tensión, termina por arruinar la potencia con la que venían algunos personajes; los giros de tuerca se vuelven burdos y los argumentos se ensucian íntegramente.

Véase el caso de *Iron-Man 3* (Feige, 2013), justo al final del acto 2, donde se da a conocer la verdadera identidad del Mandarin. De terrorista incendiario pasa a ser un actor maloliente en cuestión de segundos, un títere lánguido que, engalanado con ropajes y anillos, funge de cortina del auténtico villano. Es terriblemente desilusionante que un némesis que desde el inicio se pintó tan destructivo y tan capaz de violentar cualquier barrera de protección (canales de televisión o las propias armaduras de Tony), sea un ser tan mínimo. El problema también radica en que el auténtico oponente, Aldrich Killian, no es tan carismático ni tan portentoso como su fachada.

Otro ejemplo de mal uso de la comedia, que termina por desbaratar personajes y el interés hacia ellos, viene cerca del epílogo de *Captain Marvel*



(Boden y Fleck, 2019). La batalla final ya culminó y *Carol Danvers* tacleó con sus impulsos cósmicos a *Yon-Rogg*, ahora un *Nick Fury* mucho más lozano acaricia y juguetea con *Goose* el gato (en realidad es un *flerken*), y este último le avienta un zarpazo súbito que trazan tres líneas paralelas sobre su ojo izquierdo. Minutos más adelante se nos revelaría, de la forma más desenfadada posible, que estos cortes le harían perder su vista, llevándole a usar su tan célebre parche negro. Es así como una característica tan vital del espía de S.H.I.E.L.D, una herida de guerra que permitía intuir aventuras peligrosas más que convulsas, termina por ser simplificada a un error coyuntural y anecdótico. De nuevo, ¡Marvel concede un trasfondo desencantado y plano a detalles que desde la superficie se veían ricos e interesantes! Más que subvertir expectativas, es desaprovechar material y en cierto sentido insultar al público (vale la pena recordar que tal ojo dañado salvó la vida de la humanidad al permitir la desactivación de los *Helicarrier* en *Winter Soldier* [Russo y Russo, 2014]; es decir, poseía una connotación heroica tras de sí que merecía cierta justicia).

Un último caso de comedia desbordada recae en *Ragnarok* (Waititi, 2017), donde el apocalipsis del dios nórdico, su tarea más titánica y épica, es despojado de cualquier gramo de solemnidad o seriedad. Irónicamente, esta decisión creativa no despoja del todo de épica al filme y tampoco ocasiona que sea insulso o tedioso, más el conflicto pierde emotividad y seriedad cuando la necesidad de imponer las risas no deja ver bien las cantidades de pena o angustia que afectan (o deberían afectar) al Dios del rayo. Simplemente, todo se vuelve vulgar y las preocupaciones son inexistentes o están dirigidas hacia algo más ordinario.

Esta situación no afecta a producciones que, desde antes de su gestación, ya se habían planificado desde lo absurdo o el ridículo (*Guardianes de la galaxia* [Gunn, 2014], que se tratará más adelante).

Ahora bien, ya se vio el lado medio vacío, toca explorar la parte positiva; la buena dosificación del humor ha traído resultados sumamente positivos para la empresa y a sus producciones.

El *Agente Coulson* pidiendo autógrafos a sus héroes, aprovechando las “charlas de pasillo” para darles un cumplido en *Avengers* (Whedon, 2012), retrata de una forma supremamente dulce cómo reaccionaría cualquier mortal al estar cara a cara frente a estos dioses, estos fenómenos de masas. Ellos son nuestros salvadores, ellos son nuestro modelo para seguir, que el UCM se tome el tiempo de exponer estas pequeñas muestras de afecto en pantalla, hacen que todo este universo se sienta muchísimo más auténtico.



El Agente, termina funcionando como una proyección o avatar de la audiencia.

De igual manera, escenas como la fiesta por el triunfo ante Hydra en *Age of Ultron* (Whedon, 2015), donde los héroes departen jovialmente en una sala de estar, acercan a estos dioses a imágenes más mundanas. En este punto, no solo se les pinta como a nosotros, sino que es una perfecta oportunidad por parte del director, Joss Whedon, para desarrollar a los personajes y fortalecer las relaciones que tienen entre sí... estos héroes también ríen, coquetean entre ellos, juegan, son confidentes.

La ya tan criticada *Ragnarok* tiene un muy interesante apunte respecto a la admiración, y la naturalidad con la que se reaccionaría en un mundo inundado por defensores. Cuando *Thor* está a punto de tener su primer enfrentamiento en la Arena de Sakaar y *Hulk* irrumpe violentamente con su entrada, la primera reacción del dios del trueno a diferencia del público aterrado es festejar y gritar: “*Es un amigo del trabajo*” (en referencia a sus antiguas batallas en la alineación de *Los Vengadores*). En esta misma obra podemos contemplar al principio como un par de transeúntes detienen su caminar y el fluir de la escena, solo para tomarse una selfie con *Thor* y preguntarle por su ahora ex novia, Jane Foster. ¿Quién no anhelaría una fotografía con estos titanes? Son famosos, son estrellas en muchos sentidos.

Dentro del MCU el impacto cultural de los héroes sobre el mundo que cuidan, así como la recepción de las masas ante ellos, ha sido mayoritariamente positivo y optimista. La comedia justamente ha marcado la actitud a la hora de manejar las circunstancias. Y es importante tener en cuenta esto, sobre todo cuando se le compara con la competencia (la última interpretación del *Hijo de Kriptón*, en DC, es tachada de “Falso dios”); o con propuestas como *Marvels* (célebre novela gráfica de Alex Ross y Kurt Busiek alabada por visitar historias clásicas desde la perspectiva del ciudadano de a pie), donde existe una sensación de impotencia colectiva, un choque directo con el surgimiento de los paladines (llegando a ponerse en tela de juicio, incluso, la xenofobia latente del País de las franjas y estrellas). Es evidente que en el Universo Cinematográfico de Marvel también ha habido casos de reproche ante los salvadores, pero puestos en un balance, se sienten como sucesos aislados y menores: las críticas suelen venir de organizaciones gubernamentales o exmilitares con síndrome de estrés post-traumático. Solo se pueden apreciar dos casos específicos: la madre afrodescendiente (Miriam Sharpe) que increpa a Tony por sus desastres desproporcionados (Civil War) que mataron a su hijo; y la pareja de casados que le tendió una emboscada a *Jessica Jones* (serie homónima



2015 - 2019), culpándola por los desastres y las muertes del “Incidente” protagonizado por *Los Vengadores* y los *Chitauri*. De nuevo, hay un asunto de venganza y ojeriza hacia los héroes por parte de los civiles, una coyuntura causa-efecto; en *Marvels* se planteaba por ejemplo con su protagonista, *Phil Sheldon*, algo más ligado a la desconfianza embrionaria.

Puede que el uso de la comedia por parte de Marvel en múltiples ocasiones se desborde, pero lo cierto es que, gracias a ella, también ha logrado grandes puntazos para con sus consumidores. Aplicado correctamente, invita a que sintamos su universo más terrenal (más allá de las batallas), a concebirnos a nosotros mismos dentro de él (cómo se convulsionaría nuestra cotidianidad) y a figurarnos las mismas dudas que llevaron a Kurt Busiek a escribir sobre los orígenes de *Marvels*, por allá en 1994:

...yo me preguntaba cuántos millones de chicas adolescentes tendrían en las paredes de sus habitaciones posters de Johnny Storm [La antorcha humana] vistiendo nada más que unos jeans; si la Asociación de Padres se opondría a un dibujo animado de Iron Man, por pensar que le están dando dinero a las Industrias Stark, si a las cadenas de tv les interesaría incluir a un superhéroe en alguna de las series de más éxito (Busiek, 2018).

Vida vs. Muerte

Anteriormente se venía hablando de las historias que estudiaban a sus personajes a través de la pérdida. Pues bien, en cierto sentido, una de las facetas de perder radica en el morir, con esto se le abre la puerta a ‘La defunción del héroe’.

La sola idea genera choque. ¿Qué no eran dioses?, ¿no se suponía que, en su condición extraordinaria, estaban exentos de algo tan mundano como la muerte? Este tipo de historias comienzan a asegurarnos que no, que al final de los días, también pueden convertirse en polvo, justo como nosotros.

Umberto Eco señala dentro de sus *Apocalípticos e Integrados* (1984) que los héroes modernos rompen con la fórmula del mito tradicional porque el devenir, los avatares fortuitos de la vida, constantemente imprimen un cambio sobre ellos, a diferencia de aquellas divinidades clásicas (imágenes religiosas) a las que se les ha anclado una permanencia absoluta (sus historias siempre se repiten y siempre son/serán las mismas):

El mito tiene una condición de moraleja que el personaje debe representar, por lo que no puede adjudicarse demasiadas sorpresas; la novela [estructura narrativa en la que se ha



cimentado el cómic dada la época de su nacimiento], por su lado, representa al humano, y como tal se torna imprevisible y variable. A grandes rasgos, el personaje del comic es sometido a un proceso de cambio y desarrollo, acto que no pasa dentro del mito (Eco, 1984, pp. 359-362).

Esta misma circunstancia trae, a nivel conceptual, grandes conflictos de identidad para estos semidioses contemporáneos (y sus escritores); una especie de limbo existencial donde choca su naturaleza supraceleste (facultades superiores), con la necesidad de consumación de su cuerpo y alma (aquello que los ancla a nosotros). Estos personajes deben desprenderse del proceso de la inmortalidad y someterse al desgaste y la consumación, de lo contrario el público no conectaría tan bien con ellos, no se proyectaría en sus trajes.

El primer ejemplo para examinar aquí no podría ser otro que *Infinity War* (Russo y Russo, 2018). El final de este metraje shockea y quita el aliento al exponer a todos aquellos salvadores que hemos seguido durante 20 películas, volviéndose ceniza ante nuestros ojos. Lo peor del asunto es que nadie puede rescatarlos de su condición, sus compañeros no pueden hacer más que contemplar su partida con una rotunda ineptitud. En uno de los planos finales podemos ver al Capitán América, en una clara referencia a La Pietà (Miguel Ángel), sosteniendo a un inerte *Visión*, y mientras uno de sus camaradas le pregunta horrorizado qué es lo que acaba de pasar, *El Primer Vengador* se muestra incapaz de prorrumper las palabras que se acumulan en la boca, como si expresarlas en voz alta hiciera existente la pesadilla por la que acaban de pasar: “Hemos perdido”.

Las muertes en la tercera entrega de *Los Vengadores* impactan por su cantidad y por mezclar entre ellas personajes secundarios y principales con bastante popularidad en el público. También porque *Thanos* (nombre proveniente originalmente del término griego ‘Thanatos’) es una alegoría clara sobre ‘lo inevitable’ que es la muerte; no importa cuántos sean o cuántas batallas fieras se libren... el final es invariable, como si del cumplimiento de un orden natural se tratase (es por eso que para lograr vencerlo en *Endgame* [Russo y Russo, 2019], hay que subvertir y partir la lógica de la realidad).

Ahora bien, venimos hablando de una muerte prácticamente instantánea, de la velocidad de un chasquido. ¿Qué pasa cuando el proceso se dilata y el camino para fenecer está relleno de más baches y procesos?

Es entonces cuando volteamos la vista a producciones que se adentran en el terreno de la senectud y el deterioro. *The incredibles* (Bird, 2005), *Logan*



(Whedon, 2017) y *Spider-Man: Into the Spider-verse* (Persichetti, 2018) son los ejemplos ideales. En estas historias apreciamos a los héroes perdiendo su capacidad invulnerable, los dolores son generados por su propio cuerpo (cansancio inherente) y el exceso de batallas ha dejado traumas y lesiones. Su motricidad se atasca al realizar movimientos demasiado rápidos (el traqueteo de una vértebra o una garra que se queda a medio camino de ser desenfundada); sus sentidos se ven desorientados; el sobrepeso estropea la proporción apolínea de sus figuras atléticas. Algo tan común en el mundo real cómo usar lentes a causa del desprendimiento de retina es algo que también termina por afectarles (desgaste muscular). Enfermedades corrosivas como el Alzheimer adquieren múltiples niveles de gravedad extra



cuando afectan a poderosas mentes mutantes como la del *Profesor Xavier* (gran telepático), y vemos como le deshacen y le vuelven una sombra parca de lo que fue.

Logan y *The Incredibles* plantean en sus personajes principales un sometimiento hacia la rutina más aburrida, cuadrículada y poco estimulante, incluso con trabajos que rayan con la humillación y la pérdida de la dignidad teniendo en cuenta los grandes logros que consolidaron en su pasado; raro no es entonces que en producciones como la de Pixar, *Mr. Incredible* busque retornar a viejas glorias (situación que también conecta con una crisis de la mediana edad, algo impensado para un semidios).

La necesidad de dejar un legado aparece y se instaura en las historias.

Y es por ello que en *Spiderverse*, *Endgame* y *Logan* (sí, de nuevo) vemos al súper hombre, que durante tanto tiempo dirigió la batuta de sus enfrentamientos, pasando su manto a una versión de sí mismo más joven y rozagante, permitiéndole a su sucesor (más que un reemplazo) enarbolar su identidad como salvador y los valores que en su lucha profesó. *Peter Parker*, *Logan* y *Steve Rogers* han muerto, pero su ideal prevalece en corazones más nuevos como los de *Miles Morales*, *Laura* y *Sam Wilson* (respectivamente), y recordemos que las ideas son a prueba de balas.

Queda por mencionar a aquellos defensores que encararon a la muerte, la miraron a sus vacías cuencas y, a pesar de las implicaciones, decidieron abrazarla como si se tratase de una vieja amiga. *Endgame* es una pieza que ilustra magníficamente esta condición; aquí *Black Widow* e *Iron Man* se sacrifican por sus compañeros, la humanidad, el universo completo, y lo hacen en función de aquello para lo que siempre fueron buenos: luchando. Consagran una vida y muerte en cumplimiento del deber, consagrándose como leyendas. Con sus actos finales abarcan todo lo que significa ser un superhéroe: el renunciar a sus privilegios y felicidad personal, utilizando sus dotes en virtud del bien de los más necesitados y desamparados.

El peso de la ética. Atlas sosteniendo la moral sobre sus hombros

En estas circunstancias es cuando se comienza a evaluar el peso de la moralidad en estos seres, y si su super fuerza o resistencia puede soportar tal carga; y recordemos que las coyunturas por las que estos atraviesan suelen estar al límite. Christopher Robichaud diserta alrededor de las categorías de moral en los héroes, en un texto denominado “Un gran poder conlleva



una gran responsabilidad: sobre los deberes morales de los superhéroes y superpoderosos” y que hace parte del compilado de ensayos que podemos encontrar en *Los superhéroes y la filosofía* (en Morris, et al., 2010).

Robichaud presenta diferentes opciones de contemplar la ética justiciera; eso sí, ninguna de ella es tomada como la respuesta correcta a la hora de actuar. Algunas de estas opciones son más humanas y plausible, mientras que otras más divinas e ideales.

Primeramente, habla del ‘Utilitarismo’, que a grandes rasgos evalúa las acciones morales dependiendo su resultado, si el acto en cuestión realizado por algún superhéroe/superheroína hace un bien mayor (general) y de peso a los civiles, o simplemente trae daños y represalias. Señala Robichaud:

Esto pone de relieve que, si el utilitarismo es correcto, debemos estar preparados para llevar a cabo sacrificios personales difíciles con tal de cumplir con nuestros deberes morales. Los utilitaristas no sostienen que tengamos el deber de hacer cosas imposibles para nosotros, pero sí que nos imponen exigencias importantes (en Morris, et al., 2010, p. 276).

En el papel lo mencionado suena bastante bien, pero perpetrar actos de este estilo muchas veces acercaría al paladín de turno a circunstancias drásticas o mortales para sí mismo. De ser así, si la fatalidad propia resulta siendo condición de acción, entonces se estaría vulnerando el “instinto de auto-conservación”, yendo en contra de las “creencias morales anteriores a la teoría” con las que todos cargamos. Además, ¿quién asegura que la entrega absoluta a la muerte por parte del (la) justiciero(a) no significará a futuro problemas y padecimientos para la gente del común que logró sobrevivir?, después de todo, ya no tendrán al héroe para que les siga salvando.

Pero también entran a juego las “Teorías no consecuencialistas”, es decir, aquellas que no reparan en los resultados de la labor ética.

El gran filósofo Immanuel Kant sostenía que nuestro deber fundamental es actuar de forma que satisfagamos lo que él llama «imperativo categórico», uno de cuyos principios afirma que siempre tenemos que tratar a las personas como fines en sí mismos y no como meros medios [...]. En esta concepción, por tanto, nuestras intenciones son imprescindibles para el valor moral de lo que hacemos [...]. Pero Kant también hizo hincapié en que realizar una acción ajustada al imperativo categórico no basta para convertirla en una acción buena. Un



rasgo crucial es que la acción debe hacerse, además, por las razones correctas, es decir, uno debe hacerlo precisamente porque tiene el deber de hacerlo (Morris, et al., 2010, p. 282).

La dicotomía vuelve nuevamente a tomar forma, ya que el juego entre el deber actuar con intenciones positivas y deber actuar con intenciones negativas adquiere connotaciones relativas cuando, por ejemplo, con tal de salvar dos vidas, se está vulnerando la integridad de una tercera. Es decir, se pone en balanza la existencia de una persona sobre la de otra. Sí, pueden existir buenas pretensiones a la hora de ayudar a alguien, pero si en el proceso se lastima a alguien más, allí habría una pretensión negativa, acto que anularía todo lo demás. “Los no consecuencialistas no priman una acción por encima de otra si resulta que no es posible realizar las dos”.

Es entonces cuando la idea de los “Actos superogatorios” (“aquellos cuya acción sería buena, pero su omisión no es mala”) toma forma basado en otra interpretación “No consecuencialista”. Bajo esta lupa, a los guardianes se les permite ser más autónomos de su propia vida, tener la capacidad de optar en qué punto deberse a la gente y en cuál a ellos mismos, siempre y cuando guarden tras todas intenciones positivas en su proceder (Tony Stark puede decidir en qué momento ser un padre de familia responsable, y en cuál ser el Vengador de Hierro y lanzarse en una loca/suicida aventura a través del espacio-tiempo). Mirándolo desde esta perspectiva, una mucho más humana, altruista de hecho, se puede entender que no se trata del poder que tienen entre manos, sino del trato que dan a él, de la decisión de todos estos Prometeos de no quemar por completo al mundo cuando fácilmente sostienen el fuego divino en sus manos.

A fin de cuentas, pensamos que parte de lo que hace heroicos a los superhéroes es que no tienen que hacer, por obligación, lo que hacen. Pueden vivir una vida corriente, es algo permisible. El hecho de que elijan hacer lo contrario es lo que otorga mucho más mérito a sus acciones (Morris, et al., 2010, p. 285).

Para finiquitar con este apartado, Stephen Layman (que comparte espacio en el mismo libro que Robichaud) brinda un apunte excepcional a una de las frases más icónicas del mundo de los cómics y de uno de sus superhéroes más representativos (Spider-Man). A partir de esta reflexión, permite vislumbrar por qué para estos titanes, en su función de super (de estar por encima de la media), sus cargas y decisiones poseen implicaciones más trascendentales.



Un gran poder conlleva una gran responsabilidad, (dice el Tío Ben, tío de Peter Parker [A.K.A Spider-Man]), Dada la reflexión del tío Ben sobre el poder y la responsabilidad, se trata, desde luego, de una pregunta cargada. Para ser un superhéroe, uno debería ser superresponsable, es decir, debería adoptar responsabilidades proporcionales a la ampliación de los poderes ¿Sería racional asumir toda esa responsabilidad? (en Morris, et al., 2010, p. 313).

Otras torceduras

- Quedan en la punta de la pluma un considerable número de propuesta superheróicas que desafían al esquema más tradicional de este género (y lo hacen satisfactoriamente). Lo interesante de estas propuestas es que muchas de ellas utilizan como soporte narrativo a ciertos géneros específicos del cine, y sobre este entablado desarrollan y potencian sus odiseas.
- Los dos volúmenes de *Guardianes de la Galaxia* (Gunn, 2014 y 2017), dirigidos por James Gunn, presentan a un grupo de forajidos y desadaptados (antihéroes en cierta medida) apropiándose del protagonismo y salvando el día. Con una moralidad cuestionable y un sentido del humor arrabalero, estos variopintos personajes se mueven a través de un cosmos sobresaturado (tanto a nivel cromático como en habitantes) y se enzarzan con oponentes aún más estafalarios que ellos mismos. Al final, obtenemos por resultado aventuras efervescentes enmarcadas en una *Space opera* que exuda deliberadamente kitsch y que, al mismo tiempo, rinde homenaje a la era de los 80. Y bueno, el uso de la banda sonora, inteligentísimo con su juego constante entre lo diegético y lo extradiegético, hace pensar por momentos que nos encontramos frente a un *musical*.
- De nuevo, James Gunn aparece con *Super* (2010), que muy por la lógica *Kick-ass* expone al ciudadano del común queriendo volverse un héroe de historietas; sin embargo, ahora se hace énfasis en una locura bastante patente que circunda a todos los personajes (porque hay que tener algo mal en la cabeza, para lanzarse a la calle a propinar golpes sin pensar en las retaliaciones subsecuentes). Gunn termina por sazonar toda la producción con un final amarguísimo que se ancla en la garganta, como unas ganas de llorar retenidas.
- *Ant-man* (2015) y su respectiva secuela (*Ant-man and the Wasp* [2018]), ambas comandadas por Peyton Reed. Si bien no son obras muy bri-



llantes y que buscan imitar (sin éxito) el humor de directores más capaces (Edgar Wright), tienen cierto sabor especial al esquematizarse en la narrativa de las películas de atracos (*Heist movies*). La idea de robar no es muy ética bajo los estándares clásicos de los héroes de capa, que ahora se ejecute por joviales y rapaces personajes en pos de un bien mayor y que, además, su desenvolvimiento sea en un mundo diminuto (microscópico) trae situaciones a la mesa bastante creativas. Hablando de todo un poco, se puede decir que Ant-man en cierto sentido está ligado sí o sí al atraco (véase *Endgame*, donde el equipo *Steve-Tony-Scott* se ve obligado a viajar a en el tiempo a los años 70s, donde deben ‘robar’ Partículas *Pimp* de una base militar).

- La realidad es vista como finas capas de vidrio, y termina por ser vehementemente destrozada por el *Dr. Strange* (película homónima, 2016) de Scott Derrickson. Sí, el personaje principal está fundamentado fuertemente en la figura ya exitosa de Iron Man; no obstante, el componente místico y la lógica del trabajo duro y académico como formación indispensable del héroe le da puntos nuevos. Y bueno, el desenvolvimiento estético, epiléptico y caleidoscópico como él solo, le conceden personalidad y frescura.
- Ryan Coogler realiza una revisión de las películas de superhéroes a través de la raza en *Black Panther* (2018): una cultura segregada y vilipendiada a lo largo de la historia (la etnia afro) ahora es enaltecida y restituida a su estado de grandeza dentro de un conflicto monárquico y tecnológico. Más que una historia de orígenes, observamos en su lugar una profundización dentro de un personaje que ya había sido perfectamente dibujado en *Civil War*; y al relacionarlo directamente (a él y a todo el nuevo pliego de seres que trae consigo) con una sociedad como Wakanda, donde las tradiciones tribales coexisten con la modernidad, constantemente se le cuestiona sobre su actuar ante situaciones moralmente sensibles, villanos mejor definidos y responsabilidades más densas de lo habitual. Curiosamente hallamos más solemnidad en esta obra, que en toda la trilogía de Thor junta.
- Al igual que Scott Derrickson, el director de *Shazam!* (2019), David F. Sandberg, viene del terreno del horror a abonar el mundo heroico. Claro, esta película no se enfoca directamente hacia el miedo, pero sí da unas acertadas pinceladas en ciertas escenas que recargan de potencia esotérica al trasfondo mágico. Por lo demás, esta producción es capaz de resaltar considerablemente por la pureza que emana, por ejemplificar la capacidad inextinguible de asombro en la infancia. Sí, es una



película de origen algo común, pero el proceso de descubrimiento de las habilidades extraordinarias, así como su uso irresponsable o torpe, tiene un brillo de admiración y sorpresa que generan ternura. Ocurre lo mismo que el caso ya mencionado de *Chronicle*; de estar en los zapatos de Freddy o Billy, repetiríamos sus acciones.

- *Lego Batman Movie* (2017) utiliza el medio de la animación para rendir un tributo constante, y muy creativo, a uno de los personajes más emblemáticos jamás creados de la cultura pop: Batman. A través de piecitas cúbicas multicolores que se arman y se desarman, el metraje se bambolea entre el vituperio y el panegírico de forma inteligente, juguetona y sincera; habla de todas esas revisiones (interpretaciones) que el hombre murciélago ha tenido con los años (específicamente en el mundo audiovisual). Tras ver al personaje como un todo, con sus tropos - aciertos - escándalos - fallos a lo largo de las décadas, nos hace reevaluar su crecimiento más allá de su medio original y su importancia e impacto para las distintas audiencias ante las que se ha manifestado. Vale la pena mencionar que Chris McKay, el director, construye una historia de un rango tonal infantil, y que por eso mismo resulta estimulantemente creativa porque las escenas se arman como si un niño con sus cajas de juguetes llevara la batuta; es decir, no hay un esquema narrativo tan tradicional y las lógicas del universo donde todo puede acontecer, se expanden insospechada y sorpresivamente.
- *Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance* (2014); más que utilizar a los superhéroes como su centro de atención, enfoque y desarrollo, los utiliza como excusa para abonar un comentario que va más allá de la ficción, que examina la industria que han conformado desde fuera. El director mexicano, Alejandro González Iñárritu (experto de los dramas hiperrealistas), expresa a través de planos secuencias y planos largos, la tragedia del espectáculo, al actor encasillado en un papel, que busca desesperadamente volver a ser relevante y dar prueba de que sus habilidades histriónicas van mucho más allá de lo que el personaje que originalmente interpretó le permitió mostrar. No es en vano que a los papeles importantes de esta película les den cara actrices y actores que, de una u otra forma en el pasado, estuvieron relacionados con el mundo superheróico (Emma Stone fue *Gwen Stacy*, en *The Amazing Spiderman* [2012]; Michael Keaton fue *Batman*, en [1989 y 1992] - Edward Norton fue *Hulk*, en *The Incredible Hulk* [Leterrier, 2008]).



El futuro



Pensar en qué nuevo camino optará este tipo de cine a lo largo de los próximos años resulta más complejo de lo que en realidad parece. Tanta pirotecnia, tanto pandemonium, tanta magnitud en la destrucción y las batallas malacostumbra al público que siempre es ávido por más y mejor. ¿Cómo seguir sorprendiendo después de tanto devaneo entre los géneros?

También está claro se corre el riesgo de generar una sobresaturación dentro del mercado. Vivimos en una época que ofrece de ocho a nueve películas anuales de este tipo (eso sin contar su desenvolvimiento en otros medios), por lo que las audiencias pueden cansarse o perder interés; esto último podría llevarlos a mudarse de lleno a otros géneros o apelar al rescate de historias más contenidas, íntimas y sencillas, lejos de la rimbombancia de las casas mayores.



Ahora bien (desde lo positivo), si durante estas dos décadas los superhéroes nos han mostrado un periódico crecimiento y dinamismo gracias a una necesidad de innovación, nos queda pensar en aquellas historias propias de los cómics en las que aún no se exploran (o sea, que no han pasado por una transmediación). Entonces, si ya vivimos un boom de orígenes; una época de crossovers y enfrentamientos entre héroes; y una fase relacionada con la muerte y el relevo; lo que queda es la exploración de los *What if*, *Spin-offs* o los multiversos, lo que no es más que ver a estos semidioses (y al público *per se*) encontrándose con distintas versiones de sí mismos, procedentes de otras líneas temporales o dimensiones (*Into the Spider-verse* [Persichetti, 2018] es una gran exponente). Aquí se abre la puerta a estudiar a estos seres míticos ya aprehendidos en el consciente cultural, a partir de interpretaciones mucho más experimentales (drásticas a veces), y a pasajes de índole más distópicas o postapocalípticas. Y bueno, este recurso también podría ser la clave para vincular personajes pertenecientes a distintas empresas (o competencias); es decir, los *X-Men* o los *4 Fantásticos* confluyendo con los *Vengadores*.

La posibilidad de imponer una nueva camada de héroes mucho más juveniles, aprovechándose del relevo generacional que acaba de suceder (los fans que vieron por primera vez Iron man hace 11 años, como es lógico, han crecido), sigue vigente, y una tendencia hacia la inclusividad nos asegura paladines muchísimo más representativos dentro de una sociedad más globalizada. ¿Quién sabe? Quizá aparezca la oportunidad de explorar en la figura del ayudante del héroe o patiño, que realmente ha sido ignorada por el cine después de desastrosos resultados (*Batman forever* [Schumacher, 1995]; *Batman & Robin* [Schumacher, 1997]; *The green hornet* [Schumacher, 2011]). Está bien podría ser una excusa para precisamente incluir a un reparto más joven y delegar la capa.

También está la posibilidad de explorar todos estos mitos y la heroicidad misma desde la contraparte antagonica, dándole al mal tiempo para narrar su versión de los hechos; *Split* (Shyamala, 2016) y *Joker* (Phillips, 2019) bien han demostrado que los resultados pueden ser más que exitosos y morbosamente apetitosos/placenteros de visualizar. Lo particular de estos 2 metrajes es que no muestran al villano como una simple versión corrompida del justiciero (o sea, ideales venidos a menos o retorcidos dadas las circunstancias), sino que, al tener tanto tiempo en pantalla para su desarrollo, su perspectiva de la vida es mucho más redonda y con panoramas más propios (no es la otra cara de la moneda, es una moneda única).



Aunque el horizonte resulta considerablemente incierto, el interés todavía se mantiene y aún hay suficiente gasolina en el tanque como para promover otros 10 años de material (mínimo). Este tipo de cine no está exento de tener una faceta crepuscular, o sea, de revisar sus tropos llegado un momento de saturación o empobrecimiento de tramas, y claro está, puede tener un *revival* tras unos años de muerte o estancamiento. Su naturaleza ecléctica le permite renacer y reinventarse; y sus personajes son nuestra mitología moderna, son nuestra representación de la moral, simplemente no pueden desaparecer.

Conclusión. El porqué del gran amor a los superhéroes

Los paladines de la justicia no son más que reflejos de nuestras virtudes potenciadas (super yo) pero, al unísono, son capaces de contener (en esa misma lógica magnificada) nuestras conductas más decadentes y limitaciones más frustrantes. Estos seres divinos están en una dicotomía perenne: se sitúan por encima de nosotros gracias a sus habilidades insólitas, pero su tendencia natural al fallo los pone a nuestro nivel o les hace aún más humanos. En ellos rescatamos lo mejor que podemos brindar a la sociedad y al prójimo, así como detectar nuestras imperfecciones y fragilidades más patéticas.

A pesar de que en párrafos pasados ya se había dejado en claro que determinar a los súperguardianes como “personajes míticos” no es más que un encajonamiento anacrónico, sirve retomar algunas perspectivas de Serger, tan mencionada en este capítulo, sobre esa cualidad que tienen estos relatos modernos de quedarse con nosotros y trascender en nosotros con un peso representativo:

Cuando terminamos de leer o ver una historia mítica [...] añadimos a la experiencia un proceso reflexivo. La escena o el personaje vuelven para cazarnos y no nos deja escapar. Un relato mítico representa el significado de nuestras propias vidas; transmite una historia que puede ayudarnos a entender mejor nuestra propia existencia, nuestros valores, nuestros anhelos. Muchos de nosotros, mientras vemos una película o leemos una novela, proyectamos nuestra historia personal sobre la que se está narrando. En ocasiones, los mitos y los personajes míticos nos animan, nos motivan o influyen en nuestro comportamiento o en nuestra manera de ver las co-



sas. En cierto sentido, adquirimos fuerza al identificarnos con el heroísmo de los personajes míticos (2000 p. 159).

A lo largo de estas dos décadas el cine ha recorrido estas historias, ha divagado con estos personajes y ha explotado a través de sus poderes, reinenciones, viajes en el tiempo, tonos y otros géneros. Los superhéroes al encarnar el polifacetismo humano acumulan dentro de sí un centenar de referentes, tantos, que por momentos da la sensación de que todos los conflictos se arrojan bajo sus ondeantes capas.

A partir de la reflexión y la crítica hemos visto cómo estos filmes *blockbusters* (porque nunca hay que olvidar que apuntan a un público amplio) han explorado temas como la relación con el poder, dios, la tecnología, la sociedad, la familia, la muerte, el miedo, la vejez, la risa, la identidad, el sacrificio. Todo ha sido un proceso orgánico que, partiendo al igual que en los cómics de un arquetipo absoluto como *Superman*, nos ha hecho balancearnos hacia variaciones y roturas de la fórmula; a aventuras de complejidades atómicas y astronómicas; a corredores donde lo ético se pone a prueba y el símbolo se tarja.



Gustamos del cine de Superhéroes porque, más allá (en el núcleo) de los trajes coloridos y los lances pirotécnicos, encontramos aquello que nos inspira a ser mejores, que nos da sosiego al permitirnos soñar con mundos menos dañinos o grises; porque localizamos detrás de las máscaras aquello que nos habla de lo que somos, o de lo que siempre quisimos ser, ya sea una



ayuda al homónimo o, simplemente, alguien que cruza los cielos con una toalla amarrada del cuello.

No hay muchos como él en las calles [como El hombre araña], volando de un lado para otro, salvando a ancianas como yo. Y dios sabe que los ‘Henrys’ (su pequeño vecino) necesitan un héroe. Gente valiente que se sacrifique, poniendo el ejemplo a todos. Todo el mundo ama a un héroe; se forman para verlos, aclamarlos, gritar su nombre. Y con los años relatan cómo soportaron horas de lluvia, solo para ver al que les enseñó a resistir un segundo más. Me parece que hay un héroe en todos nosotros: nos da fuerza, nos hace nobles, nos mantiene honestos y al final nos permite morir con orgullo, aunque a veces haya que ser firmes y renunciar a aquello que más queremos, hasta a nuestros sueños (Discurso de la Tía May a Peter, cuando este la visita y le ayuda a empacar a causa del desahucio en: *Spider-Man 2*, [Raimi, 2004]).

Filmografía esencial. Esta es una lista de filmes que se recomiendan como obligatorios para conocer el género: *Avengers* (Whedon, 2012), *Avengers: Endgame* (Russo & Russo, 2019) *Avengers: Infinity War* (Russo & Russo, 2018), *Batman* (Burton, 1989), *Batman V Superman: Dawn of Justice* (Snyder, 2016), *Birdman* (Iñárritu, 2014), *Black Panther* (Coogler, 2018), *Captain America: Civil War* (Russo & Russo, 2016), *Captain America: The Winter Soldier* (Russo & Russo, 2014), *Chronicle* (Trank, 2012), *Deadpool* (Miller, 2016), *Deadpool 2* (Leitch, 2018), *Dr. Strange* (Derrickson, 2016), *Guardians of the galaxy* (Gunn, 2014), *Iron Man* (Favreau, 2008), *Kick-ass* (Vaughn, 2010), *Logan* (Mangold, 2017), *Spider-Man* (Raimi, 2002), *Spider-Man 2* (Raimi, 2004), *Spider-Man: Into the Spider-verse* (Persichetti, Ramsey & Rothman, 2018), *Superman* (Donner, 1978), *The Dark Knight* (Nolan, 2008), *The Incredibles* (Bird, 2005), *Unbreakable* (Shyamalan, 2000), *Watchmen* (Snyder, 2009), *Wonder Woman* (Jenkins, 2017), *X-Men* (Singer, 2000).



Referencias

- Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Busiek, K. & Ross, A. (2018). *La Colección Definitiva de Novelas Gráficas Marvel: Marvels*. Barcelona: Editorial Salvat, S.L.
- Campbell, J. & Moyers, B. (2000). *The power of the myth*. Nueva York: Doubleday. Disponible en: http://ebooksbeus.weebly.com/uploads/6/3/0/8/6308108/the_power_of_myth_-_joseph_campbell.pdf
- Campbell, J. (1997). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. D.F. México: Fondo de cultura económica.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1998). *Como analizar un filme*. Barcelona: Paidós.
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Madrid: Lumen.
- Gómez-Tarín, F. J. (2006). *El análisis del texto filmico*. Berna (Suiza): Universidad Berna Interior. Disponible en: bocc.ubi.pt/pag/tarin-francisco-el-analisis-del-texto-filmico.pdf
- Morris, M. & et al. (2010). *Los superhéroes y la filosofía. La verdad, la justicia y el modo socrático*. Barcelona: Blackie Books.
- Serger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en el cine, televisión, publicidad novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós.

Filmografía

- Ayer, D. (Director). Roven, C.; Snyder, Z. & Suckle, R. (Productores). (2016). *Suicide Squad*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Atlas Entertainment / DC Entertainment / RatPac-Dune Entertainment.
- Barton, T. (Director). Guber, P.; et al. (Productores). (1989). *Batman*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: PolyGram Filmed Entertainment / The Cuber-Petrs Company.
- Berg, P. (Director). Goldsman, A.; e. al. (2008). *Hancock*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Berlanti, G.; Guggenheim, M. & Kreisher, A. (Creadores). Bamford, J.; et al. (Productores). (2012 - 2020). *Arrow*. [Serie Televisiva]. Estados Unidos: Berlanti Productions / DC Entertainment / Warner Bros. Television.
- Bird, B. (Director). Walker, J. (Productor). (2005). *The Incredibles*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures.
- Black, S. (Director). Feige, K. (Productores). (2013). *Iron Man 3*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Boden, A. & Fleck, R. (Directores). Feige, K. (Productor). (2019). *Captain Marvel*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.



- Branagh, K. (Director). Feige, K. (Productor). (2011). *Thor*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Coogler, R. (Director). Feige, K. (Productor). (2018). *Black Panther*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studio.
- Del Toro, G. (Director). Gordon, L.; Levin, L. & Richardson, M. (Productores). (2004). *Hellboy*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lawrence Gordon Productions / Revolution Studios / Starlite Films.
- Derrickson, S. (Director). Feige, K. (Productor). (2016). *Dr. Strange*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Donner, R. & Lester, R. (Directores). Spengler, P. (Productor). (1980). *Superman II*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Dovemead Ltd. / Film Export A.G. / International Film Production.
- Donner, R. (Director). Greenlaw, C.F.; et al. (Productores). (1978). *Superman: The movie*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Dovemead / Film Export A.G. / International Film Productions.
- Favreau, J. (Director). Arad, A. & Feige, K. (Productores). (2008). *Iron Man*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Favreau, J. (Director). Feige, K. (Productor). (2010). *Iron Man 2*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Fleischer, R. (Director). Arad, A.; Tolmach, M. & Pascal, A. (Productores). (2018). *Venom*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures, et al.
- Goddard, D. (Creador). Johnston, K. (Productor). (2015 - 2018) *Marvel's Daredevil*. [Serie Televisiva]. Estados Unidos: ABC Studios, et al.
- Gondry, M. (Director). Moritz, N. H. (Productor). (2011). *The Green Hornet*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures / Original Film.
- Gunn, J. (Director). Bailey, M. & Hope, T. (Productores). (2010). *Super*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Ambush Entertainment / HanWay Films / This Is That Productions.
- Gunn, J. (Director). Feige, K. (Productor). (2014). *Guardians of the Galaxy*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Gunn, J. (Director). Feige, K. (Productor). (2017). *Guardians of the Galaxy Vol. 2*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Iñárritu, A. G. (Director). Iñárritu, A. G.; et al. (Productores). (2014). *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Le Grisbi Productions, et al.
- Jenkins, P. (Directora). Berg, J.; et al. (Productores). (2017). *Wonder Woman*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Atlas Entertainment, et al.
- Johnson, M. S. (Director). Arad, A.; et al. (Productores). (2007). *Ghost Rider*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Crystal Sky Pictures, et al.



- Johnson, M. S. (Director). Arad, A.; Foster, G. & Milchan, A. (Productores). (2003). *Daredevil*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Horseshoe Bay Productions / Marvel Enterprises / Regency Enterprises.
- Johnston, J. (Director). Feige, K. (Productor). (2011). *Captain America: The First Avenger*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Lawrence, F. (Director). Adler, G. & Aguilar, M. (Productores). (2005). *Constantine*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Alemania: Warner Bros.
- Leitch, D. (Director). Donner, L.; et al. (Productores). (2018). *Deadpool 2*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox, et al.
- Letterier, L. (Director). Arad, A.; Feige, K. & Hurd, G.A. (Productores). (2008). *The Incredible Hulk*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Mangold, J. (Director). Donner, L.S.; Kinberg, S. & Parker, H. (Productores). (2017). *Logan*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox, et al.
- McKay, C. (Director). Lee, R.; et al. (Productores). (2017). *The Lego Batman Movie*. [Cinta cinematográfica]. Australia / Dinamarca / Estados Unidos: DC Entertainment, et al.
- Miller, T. (Director). Donner, L.; et al. (2016). *Deadpool*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox, et al.
- Nolan, C. (Director). Franco, L.; Roven, C. & Thomas, E. (Productores). (2005). *Batman Begins*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: U.K: Legendary Pictures / Patalex III Productions / Syncopy Films.
- Nolan, C. (Director). Nolan, C.; Roven, C. & Thomas, E. (Productores). (2008). *The Dark Knight*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Legendary Pictures / Syncopy Films.
- Nolan, C. (Director). Nolan, C.; Roven, C. & Thomas, E. (Productores). (2012). *The Dark Knight Rises*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Legendary Pictures / Syncopy Films.
- Perichetti, B.; et al. (Directores). Allegra, W.; et al. (Productores). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Sony Pictures Animation, et al.
- Phillips, T. (Director). Cooper, B.; Koskoff, E.T. & Phillips, T. (Productores). (2019). *Joker*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Bron Creative, et al.
- Raimi, S. (Director). Bryce, I. & Ziskin, L. (Productores). (2002). *Spider-Man*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Entertainment.
- Raimi, S. (Director). Arad, A.; & Ziskin, L. (Productores). (2004). *Spider-Man 2*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures / Sony Pictures Entertainment.



- Ratner, B. (Director). Arad, A.; Donner, L.S. & Winter, R. (Productores). (2006). *X-Men: The Last Stand*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Dune Entertainment, et al.
- Reed, P. (Director). Feige, K. (Productor). (2015). *Ant-man*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Reed, P. (Director). Feige, K. (Productor). (2018). *Ant-man and the Wasp*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Rosenberg, M. (Creadora). Iacofano, T. (Productor). (2015 - 2019) *Marvel's Jessica Jones*. [Serie Televisiva]. Estados Unidos: ABC Studios / Marvel Television / Tall Girls Productions.
- Russo, A. & Russo, J. (Directores). Feige, K. (Productor). (2014). *Captain America: The Winter Soldier*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studio.
- Russo, A. & Russo, J. (Directores). Feige, K. (Productor). (2016). *Captain America: Civil War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Russo, A. & Russo, J. (Directores). Feige, K. (Productor). (2018). *Avengers: Infinity War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studio.
- Russo, A. & Russo, J. (Directores). Feige, K. (Productor). (2019). *Avengers: Endgame*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studio.
- Sandberg, D. F. (Director). Hamada, W. & Johns, G. (Productores). (2019). *Shazam!* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: DC Films / Mad Ghost Productions / New Line Cinema / The Safran Company.
- Schumacher, J. (Director). Burton, T. & MacGregor-Scott, P. (Productores). (1995) *Batman Forever*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Schumacher, J. (Director). MacGregor-Scott, P. (Productor). (1997) *Batman & Robin*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Shyamalan, M. N. (Director). Shyamalan, M. N.; Mendel, B. & Mercer, S. (Productores). (2000). *Unbreakable*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Barry Mendel Productions, et al.
- Shyamalan, M. N. (Director). Bienstock, M.; Blum, J. & Shyamalan, M.N. (Productores). (2016). *Split*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Blinding Edge Pictures / Blumhouse Productions.
- Singer, B. (Director). Donner, L.S.; Donner, R. & Winter, R. (Productores). (2000). *X-Men*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Bad Hat Harry Productions / Marvel Entertainment / The Donners' Company.
- Singer, B. (Director). Donner, L.S. & Winter, R. (Productores). (2003). *X2*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Bad Hat Harry Productions / Marvel Entertainment / The Donners' Company.
- Snyder, Z. & Whedon, J. (Directores). Berg, J.; Johns, G. & Snyder, D. (Productores). (2017). *Justice League*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Access Entertainment, et al.



- Snyder, Z. (Director). Levin, L.I.; et al. (Productores). (2009). *Watchmen*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Legendary Pictures, et al.
- Snyder, Z. (Director). Nolan, C.; et al. (Productores). (2013). *Man of Steel*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Cruel and Unusual Films, et al.
- Snyder, Z. (Director). Roven, C. & Snyder, D. (Productores). (2016). *Batman v Superman: Dawn of Justice*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Atlas Entertainment, et al.
- Tarantino, Q. (Director). Bender, L. (Productor). (2004). *Kill Bill Vol. 2*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: A Band Apart.
- Taylor, A. (Director). Feige, K. & Black, S. (Productores). (2013). *Thor: The Dark World*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Trank, J. (Director). Davis, J. & Schroeder, A. (Productores). (2012). *Chronicle*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Davis Entertainment.
- Vaughn, M. (Director). Bohling, A.; et al. (Productores). (2010). *Kick-ass*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: Marv Films / Plan B Entertainment.
- Vaughn, M. (Director). Donner, L.S.; et al. (Productores). (2011). *X-Men: First Class*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos / Reino Unido: 20th Century Fox, et al.
- Waititi, T. (Director). Feige, K. (Productor). (2017). *Thor: Ragnarok*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Wan, J. (Director). Cowan, R.; Safran, P. & Wan, J. (Productores). (2018). *Aquaman*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Atomic Monster Production, et al.
- Watts, J. (Director). Feige, K. & Pascal, A. (Productores). (2017). *Spider-Man: Homecoming*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures, Marvel Studios / Pascal Pictures.
- Watts, J. (Director). Feige, K. & Pascal, A. (Productores). (2019). *Spider-Man: Far from home*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures / Marvel Studios / Sony Pictures.
- Whedon, J. (Director). Feige, K. (Productor). (2012). *Marvel's The Avengers*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Watts, J. (Director). Feige, K. (Productor). (2015). *Avengers: Age of Ultron*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Yarovesk, D. (Director). Gunn, J.; et al. (2019). *Brightburn*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Screen Gema, et al.





A manera de conclusión.

Intercambios socio-cinemáticos

Carlos Fernando Alvarado Duque

Este esfuerzo investigativo colectivo tuvo un punto de partida, podría decirse, de gran espectro, que derivó, posteriormente, en búsquedas concretas por parte de los investigadores que participamos en él. Nos convocó el trabajo sobre el impacto que el cine ha tenido en nuestras sociedades, lo cual, sabemos, ha sido objeto de estudio desde casi la aparición del séptimo arte. Nos dedicamos a construir puentes entre las formas estéticas de la industria cinematográfica, el trabajo autoral de los cineastas o incluso un filme en solitario con el presente que habitamos que, no cabe duda, se ha decantado por una ecología digital.

En tal medida, el horizonte investigativo compartido por los autores siempre estuvo claro. Nos interesó pensar las formas filmicas en relación con cambios sociales concretos. Por eso pudimos revisar la capacidad que tuvo el cine en términos de reforma de los productos culturales, tomando distancia de la idea peyorativa de industria cultural, en especial en el universo digital; pudimos vitalizar la presencia de técnicas y formas cinemáticas al interior de la escena teatral del nuevo milenio, modificando el tradicional trabajo en tablas de la mano de nuevas tecnologías; pudimos reconocer el aprendizaje y tránsito que caracteriza al cine actual a razón de los lenguajes electrónicos, de las múltiples pantallas, de las narrativas digitales; pudimos revisar una película fundacional para una región y sus impactos durante casi un siglo hasta determinar las potencias del séptimo arte la provincia; pudimos revisar una tendencia (más que un género) que ha hecho hegemónica la figura del superhéroe, lo cual ha generado un fenómeno globalizado que supone una cultura sin fronteras.

Se nos podría acusar de falta de unidad en este esfuerzo. No obstante, creemos que la línea que articula estos trabajos es tanto temática como investigativa. Al interior de las líneas de investigación: *Estudios sobre cine y Narrativas y lenguaje* del Grupo de Investigaciones de la Comunicación, todos los autores tenemos un interés genuino por el séptimo arte en términos



de un dispositivo que ha modificado y modifica nuestra realidad social. El trabajo metodológico se ha decantado por la exégesis hermenéutica que reconoce, en cada caso, la singularidad del territorio que es objeto de análisis. Todo, ello, además, siempre al servicio de la revisión del tipo de modificaciones que ha sufrido la sociedad con la presencia del cine. Podemos, tras el recorrido, aventurar algunas ideas. Por ejemplo, potenciar el cine en términos de industria cultural revela cómo es posible valorar el papel de un filme como *“Madre”* más allá de sus valores artísticos, los cuales, con seguridad, no son lo esencial en el presente. Revitalizar su presencia en términos de efectos en la sociedad se justifica al no reducir al cine a una simple mercancía.

En una línea similar, la discusión sobre las múltiples pantallas (sobre la pantalla que se ha fractalizado) permite comprender cómo el cine se adapta a nuevas técnicas de enunciación hasta modificar sus propias formas estético-narrativas. Esto permite enfatizar que las sociedades actuales, conectadas a las pantallas en calidad de prótesis, interpretan sus dinámicas cotidianas en términos cinematográficos y que el cine siempre sabe mutar para seguir el ritmo del entorno digital. Entender las modificaciones de la tecno-escena teatral, gracias a las obras estudiadas, amplifica la hipótesis de base en la idea de las múltiples pantallas como entorno transmedial. Como hemos insistido, la ecología digital ha supuesto un cambio tanto para los modos de producción de la industria cinematográfica, como nuevas formas de consumo derivadas de los entrecruzamientos entre sistemas de enunciación en que la técnica del bit se hace presente. Si hemos querido pensar en el impacto que el cine genera en nuestras sociedades, el recorrido investigativo por el cine superheróico revela, finalmente, las claves de la ficción que tanto emocionan al público y que, sin duda, hacen referencia al modo en que nuestras identidades construyen su propio registro imaginario. Esto, también lo hizo *“Madre”*, *“Searching”* o *“¡Hail, Caesar!”* (por mencionar algunos filmes objeto de estudio) y sus ecos nos reafirman que las imágenes en movimiento no logran deslindarse del espacio social que rodea las pantallas.

Finalmente, este recorrido que, esperamos, nutra tanto las líneas de investigación en las cuales estamos inscritos al igual que los modos de comprensión de las relaciones entre cine y sociedad, no desea establecer todos los puentes posibles entre las discusiones internas, sino solamente sugerir algunas líneas para que cada lector explore a su antojo. Nos quedamos con la satisfacción, quizás simple, pero no por ello menos valiosa, de hacer una contribución al estudio de una relación irreductible que se modifica con el



paso del tiempo. Y sabemos que nuestro aporte únicamente es posible gracias al análisis de los casos concretos: un filme, unos cuantos o muchos. Lo importante es la singularidad que, acompañada de una mirada exegética, luego propicia las líneas generales que permiten puntos de encuentro para continuar el trabajo investigativo.



Los últimos decenios revelan la fuerza que las prácticas estéticas tienen en el seno de la vida social. Esto, claro, parece una verdad de Perogrullo. No existe vida en comunidad, lazos entre hombres, sin superficies sensibles que permitan el contacto. Sin embargo, el valor de la estética ha sido redimido más allá de cualquier idea ornamental. Su rol, por decirlo con simpleza, siempre ha sido central para que cualquier tipo de contrato político tenga lugar así solo en los últimos años esto sea una verdad meridiana. El cine, interés del presente libro, supone una nueva estética colectiva que se vincula con el mundo social como una suerte de espacio testimonial. A pesar de decantarse por historias de ficción, el séptimo arte siempre es espejo de su época y ofrece una imagen de lo que cada sociedad considera relevante. En calidad de resultados de investigación, los trabajos reunidos en esta obra estudian diversas aristas de la atrayente tensión entre estética y sociedad en el marco de la gran pantalla. Así, tenemos cinco grandes campos de reflexión. Primero, se revisan los cambios en el modo de construcción del arte cuando la sociedad que consume cine es de cuño masivo; segundo, se analizan las implicaciones de las tecnologías cinemáticas en el territorio del teatro como si se tratase de una nueva política estética; tercero, se estudia el impacto de las nuevas pantallas y formas narrativas producto de la sociedad digital en el modo de contar historias del cine; cuarto, se muestra la fuerza de un filme fundacional para una sociedad provincial; quinto, se ausculta la fuerza de una tendencia narrativa, el cine de superhéroes, que ha modificado la experiencia del cine para grandes públicos. Para el grupo de *Investigaciones de la Comunicación*, a través de las líneas *Estudios Sobre Cine y Narrativas y Lenguaje*, de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, es un placer dar a conocer los resultados de estos esfuerzos investigativos que hacen del cine un centro de gravedad de total vigencia en la actualidad.