

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES

DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO



“EL HÉROE TRÁGICO POSMODERNO”

Análisis de los Personajes Protagonicos del Filme *Fight Club*

POR:

ALAN GARCÍA HERNÁNDEZ

ASESOR:

M.A. DIANA RAQUEL VALLINES SOLÍS

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE
MASTRÍA EN ARTES CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN EN EL ARTE.**

DICIEMBRE 2008

AGRADECIMIENTOS

Con esta dedicatoria, quiero expresar el más sincero agradecimiento a mis padres por el esfuerzo y apoyo brindado durante estos años de estudio. A todos aquellos maestros que dejaron huella en mi formación. Así como a mi asesora la Mtra. Diana Raquel Vallines Solís por aceptar el reto. Pero muy especialmente al Mtro. Felipe de Jesús López López por esas sesiones filosóficas sobre arte y mujeres, su incondicional apoyo y amistad. Sin su ayuda y contribución, no hubiera sido posible la realización de esta investigación.

Finalement, a toi mon cœur, pour faire ma vie très jolie.

RESUMEN

La presente investigación, se sustentó a través de teóricos especializados en los conceptos Posmodernidad, Cine, Tragedia y Héroe, así como también, especialistas en análisis fílmico, para identificar en el filme *El club de la pelea* (*Fight Club*, David Fincher. 1999), el perfil del Héroe Trágico Posmoderno como un personaje en la narrativa de ficción. En la primera parte del marco contextual, se expusieron las teorías de autores como Habermas, Lyotard, Jameson, entre otros, para fundamentar la concepción y definición de Posmodernidad, así como su contexto socio-cultural, artístico y filosófico. Posteriormente, autores como Nietzsche, Aristóteles y Joseph Campbell, sirvieron como base para definir los conceptos de: Tragedia y Héroe, utilizados para el análisis. Finalmente, en el marco teórico se recurrió a autores como Lauro Zavala, Ramón Carmona, David Bordwell y José Luis Sánchez Noriega, entre otros, para definir las características del cine y su evolución hasta su concepción posmoderna, así como algunos mecanismos utilizados para el análisis fílmico. Una vez comprendidos los conceptos antes mencionados, se compararon las teorías de dichos autores y se aplicaron los métodos que se consideraron más pertinentes para analizar el filme *Fight Club* y descubrir en su personaje co-protagónico Tyler Durden, interpretado por el actor Brad Pitt, las características que pueden definir a un personaje de ficción, con las cualidades del Héroe Trágico Posmoderno.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	I
RESUMEN	II
ÍNDICE	III
ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES.....	IV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. NATURALEZA Y DIMENSIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.	4
1.4. ANTECEDENTES.....	5
1.5. JUSTIFICACIÓN	6
1.6. METODOLOGÍA.....	7
CAPÍTULO 2. MARCO CONTEXTUAL	8
2.1. MODERNIDAD	8
2.2. POSMODERNIDAD	13
2.3. ARTE POSMODERNO.....	16
2.4. TIEMPO Y ESQUIZOFRENIA	19
2.5. LA TRAGEDIA.....	22
2.6. EL HÉROE	30
CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO	39
3.1. CINE INICIAL.....	39
3.2. CINE CLÁSICO	42
3.3. CINE MODERNO	45
3.4. CINE POSMODERNO	47
3.5. ANÁLISIS FÍLMICO	55
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA	59
CAPÍTULO 5. ANÁLISIS Y HALLAZGOS DEL FILME <i>FIGHT CLUB</i>	63
5.1. CONSIDERACIONES PREVIAS DEL FILME <i>FIGHT CLUB</i>	63
5.2. JACK, EL HOMBRE MODERNO	67
5.3. TYLER DURDEN, EL HOMBRE POSMODERNO	73
5.4. EL SACRIFICIO DEL HÉROE POSMODERNO.....	83
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES.....	85
REFERENCIAS.....	87
ANEXOS.....	90

ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES

Ilustraciones

<i>Ilustración 1. Esquema de ojo de buey.....</i>	<i>61</i>
---	-----------

Tablas

<i>Tabla 1. Ficha técnica del Filme Fight Club.</i>	<i>63</i>
--	-----------

INTRODUCCIÓN

Desde los inicios de la tragedia griega, se ha visto la aparición de personajes arquetípicos entre ellos: el *héroe trágico*, que ha sido utilizado desde entonces, hasta su evolución en la cinematografía contemporánea. Es por eso que las características que definen al héroe trágico han ido transformándose a través de los tiempos, en función de los cambios ideológicos a los que se van sometiendo las culturas, a tal grado que la concepción inicial del héroe trágico clásico, que representa los valores y virtudes vigentes de su contexto social, difícilmente podrá mantenerse inmutable; sobre todo porque el Posmodernismo, cuestiona principalmente los aún vigentes valores Modernos. Por esto es oportuno preguntarse: ¿Existe un héroe trágico en la Posmodernidad? ¿Qué sucede si el contexto en el que se desenvuelve cambia, y sus valores heroicos se contraponen a la sociedad actual? Para mostrar la existencia del Héroe trágico posmoderno, se analizó a Tyler Durden, personaje interpretado por Brad Pitt en la película *Fight Club*, basada en la novela de Chuck Palahniuk que fue llevada a la pantalla por la dirección de David Fincher en 1999.

Para sustentar los objetivos de la presente investigación, en el capítulo 1, se estableció el tema de investigación, junto al planteamiento del problema, así como también los objetivos, antecedentes y metodología que permitieron justificar la investigación.

En el Marco Contextual, que corresponde al capítulo 2, se presentaron las teorías y conceptos para contextualizar el tema de investigación y formular un perfil general de los valores que definen a la Posmodernidad y las definiciones de los conceptos Héroe y Tragedia.

En el capítulo 3, conformado por el Marco Teórico, el eje central del estudio fue el cine, que por fines prácticos, se dividió en cuatro etapas: Inicial, clásico, Moderno y Posmoderno.

En el capítulo 4, se propuso la metodología que permitió lograr los objetivos de este estudio, con base en consideraciones razonadas por argumentos que sostienen las lecturas de los capítulos anteriores.

El capítulo 5, denominado Análisis y Hallazgos del Filme *Fight Club*, contiene el análisis de la película a partir de una determinada selección de escenas que permitieron establecer las características del Héroe Trágico Posmoderno en el personaje de Tyler Durden, contraponiéndose a las características Modernas de Jack, todo esto, sustentado bajo las teorías expuestas previamente.

Finalmente, el capítulo 6, que lleva por título Conclusiones, se exponen los resultados obtenidos de la presente investigación, para concluir con las referencias, glosario y filmografía que podrán servir de referencia para futuras investigaciones.

Capítulo 1.

Naturaleza y Dimensión del Tema de Investigación

En este capítulo, se presenta el tema de investigación, el planteamiento del problema, así como también los objetivos, antecedentes y metodología que permiten justificar esta investigación.

1.1. Tema de Investigación

Esta investigación busca determinar a través del análisis, al personaje trágico de ficción con cualidades posmodernas, es decir, demostrar que es posible identificar un personaje que además de representar los valores de la posmodernidad, puede ser arquetípicamente un héroe trágico.

Para exponer el tema de investigación, se optó por analizar al personaje Tyler Durden, de la película *Fight Club*, por considerarlo un ejemplo evidente de la existencia del héroe trágico posmoderno como personaje de ficción.

1.2. Planteamiento del problema

Resulta complicado comprender un concepto tan ambiguo como la Posmodernidad, así como su repercusión en las estructuras dramáticas y los personajes de las narrativas de ficción contemporáneas. De tal forma que poder relacionar modelos de personajes clásicos como el héroe trágico con un personaje con características posmodernas, parecen no ser posible. Por estas razones, se busca mediante el análisis de los personajes protagónicos del filme *Fight Club*, principalmente en Tyler Durden, saber si ambos conceptos pueden homogeneizarse. De lo anterior se desprende la principal interrogante: ¿Se puede hablar de un Héroe Trágico

Posmoderno en los personajes del filme *Fight Club*? Lograr responder a la anterior interrogante, favorecerá la comprensión de las características de la Posmodernidad, así como el análisis y construcción de personajes de ficción en la narrativa contemporánea.

1.3. Objetivos de la Investigación.

A continuación se presentan el objetivo general de la presente investigación, así como sus objetivos particulares.

1.3.1. Objetivo General.

Analizar y determinar si el personaje Tyler Durden del filme *Fight Club*, tiene las características del Héroe Trágico Posmoderno, para favorecer el análisis y construcción de futuros personajes en la ficción contemporánea. Todo esto, a través de los conceptos expuestos en el marco contextual y marco teórico: Héroe trágico, Posmodernidad y cine, aplicados principalmente a través de los métodos: Análisis *Segmentación* y *Estratificación* para su posterior *Recomposición* a través del círculo semántico llamado *Ojo de Buey* de Bordwell.

1.3.2 Objetivos Particulares.

- Definir las características del personaje Moderno.
- Definir las características del héroe trágico Posmoderno.
- Aplicar mecanismos de análisis fílmico que contribuyan al estudio y creación de personajes de ficción.

1.4. Antecedentes

El tema de la Posmodernidad, ha sido tratado desde enfoques artísticos, filosóficos y sociales por diversos autores como: Jürgen Habermas, François Lyotard, y Gianni Vattimo. En sus estudios se debate sobre las características que definen a la Posmodernidad, su relación con la Modernidad y su función histórico-cultural. Aunque el enfoque cinematográfico de la Posmodernidad, le corresponde principalmente a autores como David Bordwell, Lauro Zavala y Jacques Aumont.

Sobre el tema del análisis y construcción de personajes, Nuria Bou y Xavier Pérez en su libro El tiempo del héroe, realizaron un estudio cronológico sobre las características del héroe hollywoodense para identificar los cambios que este modelo de personaje ha sufrido a través de las épocas. Autores como: Cristina Cervantes y Maximiliano Maza en su libro: Guión para medios audiovisuales y Linda Seger, con: Como crear personajes inolvidables, ofrecen una serie de modelos didácticos que permiten identificar la función de cada personaje en la estructura dramática, así como las características que pueden conformarle al momento de su creación. Y más concretamente, sobre el héroe trágico, existen algunos autores como Gastón Baty y Augusto Boal, quienes lo estudian desde su función social dentro de la tragedia ática principalmente.

En el proceso de investigación, no se localizaron estudios que involucraran la unión de los dos conceptos: Héroe trágico y Posmoderno, o bibliografía relacionada específicamente con los valores que conformarían al Héroe trágico posmoderno, los cuales se exponen en las conclusiones de esta tesis.

1.5. Justificación

Las consideraciones para la redacción de guiones y construcción de personajes de ficción van más allá de un perfil psicológico del protagonista e identificar su conflicto o la estructura dramática. De igual forma, para el análisis fílmico, se necesita algo más que ser un cinéfilo. Los textos sobre guionismo y construcción de personajes como los de Cervantes, Maza y Seger, establecen pautas o modelos a seguir basados en la estructura dramática, perfil psicológico del personaje, así como sus conflictos. Estos modelos sirven en primera instancia al estudiante de guionismo, sin embargo, la cinematografía actual, ha roto con los paradigmas establecidos hasta el cine moderno, dando origen a personajes que no siempre concuerdan con los modelos clásicos. Por estas razones, se ha considerado trascendente estudiar un modelo de personaje como el Héroe trágico ubicado en la Posmodernidad, sobre todo porque parecen dos conceptos que no pueden combinarse a primera instancia y por lo tanto, parece no haber sido identificado este personaje en la narrativa contemporánea.

El estudio planteado ayudará a quienes analicen o busquen crear personajes de ficción para la narrativa contemporánea, brindándoles mecanismos de análisis fílmico aplicados específicamente a los personajes, para que descubran otros elementos significativos que incrementen al experiencia en la lectura de un filme y las características que conforman a un personaje, para que pueda ser más enriquecedor tanto para la trama, como para el deleite del espectador.

Por otra parte, al definir al Héroe trágico posmoderno, la investigación contribuirá a identificar cómo los valores de la Modernidad y la Posmodernidad pueden ser identificados y analizados dentro de la cinematografía contemporánea, especialmente la Posmodernidad; concepto que se puede considerar aún vigente y atractivo para el estudio.

La investigación es viable porque permite sustentarse bajo conceptos teóricos y de sumo interés para estudiantes o productores creativos de cualquier género que involucre la narrativa de ficción.

1.6. Metodología

Para la presente investigación de carácter cualitativo, se optó como método de análisis, las herramientas *segmentación*, *estratificación* y *recomposición*, propuestas por Ramón Carmona en su libro: Cómo se comenta un texto fílmico. Esta última herramienta de análisis, se combinó con el *esquema de ojo de buey* propuesto por David Bordwell en su libro: El significado del filme (192) ya que el acomodo de los estratos del filme en campos semánticos facilitó la comprensión de los elementos a analizar. El esquema consiste en acomodar los estratos obtenidos en la *segmentación*, que en este caso, fueron los personajes principales, los cuales se colocaron en el centro del diagrama (núcleo) y los otros estratos que consistieron en la interacción de los protagónicos con los personajes secundarios, fueron colocados en los siguientes círculos (periferia).

También se utilizaron algunos elementos de la guía referencial que propone Lauro Zavala (Elementos del discurso cinematográfico) para identificar partes importantes de un filme, ya que se consideró pertinente comentar algunas escenas y elementos de la película, que aunque no había relación directa con el objetivo específico de la investigación, su valor fue determinado por la aportación que brinda al análisis y creación de algunos de los elementos que conforman la narrativa de ficción cinematográfica, como el título o la utilización de determinados recursos técnicos.

Capítulo 2.

Marco Contextual

En este capítulo, se presentan las teorías y conceptos para contextualizar el tema de investigación y formular un perfil general de los valores que definen a la Posmodernidad y fundamentar la presente investigación desde la visión de diversos autores. Posteriormente se analiza la bibliografía correspondiente para las definiciones de los conceptos Héroe y Tragedia.

2.1. Modernidad

“Ser modernos es estar en un medio que promete aventura, poder, goce, crecimiento, transformación de nosotros mismos y el mundo. Y, al propio tiempo, que amenaza destruir todo lo que tenemos, todo lo que sabemos, todo lo que somos.”

– Berman – (Harvey 25)

Es inevitable tratar el tema de la Posmodernidad sin tener que recurrir previamente a la Modernidad. Esta necesidad, hace más visible esa interrelación entre ambos conceptos, así como la imposibilidad para ser concebidos desde perspectivas totalmente separadas como quizá pudiera hacerse entre otros periodos históricos como la Edad Media y el Renacimiento, por ejemplo. El lazo que une a la Modernidad con la Posmodernidad, va mucho más allá de una simple cronología.

Según Habermas: “La palabra «Moderno» en su forma latina «Modernus» se empleó por primera vez a finales del siglo V para distinguir el presente que se había convertido oficialmente en cristiano, del pasado romano y pagano”. (Picó 87) Pero no es sino hasta el siglo XVII y XVIII, que la Modernidad en su concepción actual sale a relucir con principios fundados

en la ciencia y el saber. Esta noción de renovación inspirada por: la ciencia moderna, el progreso hacia el conocimiento, avance infinito hacia mejoras sociales y morales, son todas ellas características principales de un pensamiento Moderno que aún parece estar vigente en nuestros tiempos. El hombre vuelve a revalorizarse desde una perspectiva más individualista, se deshace de todos esos valores obsoletos propios de la tradición para resurgir como algo nuevo. Esta actitud frente a la vida, Joseph Picó, la define claramente como: “la conciencia de una época que se pone en relación con el pasado de la antigüedad para verse a sí misma como el resultado de una transición de lo viejo a lo nuevo” (88).

Desde la perspectiva de Habermas, no hay duda de que el concepto actual de Modernidad, se puede identificar claramente si se relaciona con los valores filosóficos en *pro* de la amplia difusión del saber, propios de la Ilustración, así como él mismo escribe: “El proyecto de modernidad formulado en el siglo XVIII por los filósofos de la Ilustración consistió en sus esfuerzos para desarrollar una ciencia objetiva, una moralidad y leyes universales, y un arte autónomo acorde con su lógica interna.” (Foster 28) Desde este punto, la Modernidad, que sigue cronológicamente a la Edad Media, se originó en Francia con la Ilustración, y personajes como Descartes, realzaban la razón como la fuente del progreso, el conocimiento a través de la ciencia y acción política como fuentes primordiales de orden social, racionalismo, pretensiones universales y totalizantes a través de macroteorías. Desde el punto de vista social, en la Modernidad ocurre una *ruptura* (concepto fundamental del modernismo) por la apropiación reflexiva del conocimiento que provoca el alejamiento de la tradición formando una estructura lineal y progresista del tiempo y el espacio. “La modernidad se rebela contra las funciones normalizadoras de la tradición; la Modernidad vive de la experiencia de rebelarse contra todo cuanto es normativo” (Foster 22). De esta forma, la modernidad abre el paso a los valores y al conocimiento empírico, que estarán entrelazados para reformular las dimensiones institucionales de la sociedad. En relación al *espacio*, ocurre que los acontecimientos intensifican las

relaciones sociales en todo el mundo; de esta forma existe una relación directa entre los acontecimientos y las localidades que se reconfiguran mediante los relatos. “...los acontecimientos locales están configurados por acontecimientos que ocurren a muchos kilómetros de distancia o viceversa” (Giddens 68).

La concepción de progreso en el ámbito social guarda una estrecha relación con las artes, la estética y el avance cultural porque la obra se vuelve elitista e intelectual, propiciando el surgimiento de *vanguardias* que comienzan a producir tantas como nuevas formas de arte. Precisamente esa forma progresista y renovadora de la Modernidad, puede apreciarse claramente en las artes, y si se considera la siguiente cita: “Su concepción del progreso está basada en una representación lineal y progresiva del tiempo.” (Efland, Freedman y Stuhr 42), puede observarse que esto marca una pauta para la concepción cinematográfica, pero en este tema se profundizará más adelante. De esta concepción lineal y progresista del tiempo, también surge la concepción de individualidad que se manifiesta en el artista como genio capaz de representar la verdad. Foster reitera que la idea de modernidad va unida íntimamente al desarrollo del arte europeo, incluso señala que “Olympia”, pintada en el año de 1863 por Manet, es la obra que da origen al Modernismo: “El comienzo del modernismo en la pintura suele localizarse en la obra de Manet al principio de la década de 1860, en la que la relación de la pintura con sus precedentes histórico-artísticos resultaba atrevidamente obvia.” (Foster 79) Aunque la obra no fue aceptada por los críticos por constituir una parodia de la obra renacentista de 1538 la *Venus de Urbino* de Tiziano sustituyendo a una diosa por una prostituta. Cabe señalar que además del recurso histórico y artístico al que recurre Manet en su obra, la viva referencia con otra obra, la técnica innovadora impresionista y el contexto en que se presenta la nueva obra, aluden a una pintura que no se limitará más a un simple deleite estético y técnico, sino que además, habrá de requerir una reflexión profunda, basada en el conocimiento histórico y la experiencia del presente en que se vive para poder comprender una

obra que en su momento, fue novedosa. Habermas sostiene lo siguiente al referirse a las obras modernas: "La característica de tales obras es «lo nuevo» que será superado y hecho obsoleto por la novedad del próximo estilo". (Picó 88). Posteriormente, el arte comenzó a definir su propio medio de expresión y legitimación buscando una concepción estética única para el arte. La necesidad de crear un discurso y obra artística únicos, dio como resultado la aparición de las vanguardias. Esta actitud o proceso artístico buscaba ser pionera y legitimadora de los valores racionales, científicos, tecnológicos, sociales, económicos, estéticos; repertorio que reincidía en la construcción de una conciencia del futuro, la esperanza del progreso y la trascendencia de la cultura.

La estética modernista, busca formar y perfeccionar el gusto del individuo, la estética y el arte asumen una función educadora de los sentidos y la razón, a través de un discurso originado por el artista creador: "...la estética modernista está de algún modo vinculada orgánicamente a la concepción de un yo y una identidad privada únicos, una sola personalidad e individualidad, de la que puede esperarse que genere su visión única del mundo y forje su estilo único, inconfundible." (Jameson 170). El autor se refiere a la aparición del genio creador como única fuente de creación. Es imposible hoy en día concebir que una sola persona genera tales creaciones o conocimientos sin la necesidad de recurrir o mencionar las fuentes en las cuales se basa, pero en la ética moderna, el mérito, así como el crédito total del valor de la obra, sólo se le atribuye a quien lo presenta, de tal forma, la Modernidad se convierte en un derecho para satisfacer los deseos individuales, por eso, el acto creativo se vuelve hedonista y narcisista, que permite crear un único discurso tan válido y vigente como el momento lo permita. "El logro individual dependía de la innovación del lenguaje y de las formas de representación, lo cual dio como resultado una obra Modernista..." (Harvey 36).

En El discurso filosófico de la Modernidad, Habermas escribe: "...el mundo moderno, se distingue del antiguo por estar abierto al futuro, el inicio que es la nueva época se repite y perpetúa con cada momento de la actualidad que produce de sí algo nuevo" (17). Esta manía por la creación de nuevos valores estéticos, propios de las vanguardias modernistas, implica la destrucción de antiguos valores, que a su vez, serán sustituidos por nuevas vanguardias. David Harvey escribe en La condición de la posmodernidad, dos factores que resultan trascendentes para comprender el sentido Moderno: la destrucción creadora y la destrucción creativa (31). Para poder crear un nuevo mundo, se tiene que destruir al existente, por lo tanto, los artistas, escritores, arquitectos, compositores, poetas, pensadores y filósofos, tenían una nueva visión modernista de ruptura que redefiniera constantemente la estética humana; aunque de manera efímera.

Conforme los discursos artísticos se vuelven más herméticos, la facultad para su validación estética por parte de la crítica especializada, resulta cada vez más difícil. Por lo tanto, los museos o recintos para la exhibición del arte, comienzan a ser insuficientes, y más que una catedral del arte, se va convirtiendo en una especie de *mausoleo* en donde el discurso artístico queda atrapado sin la posibilidad de una interacción total con el espectador. Complementando lo antes expuesto, Douglas Crimp expone en su ensayo Sobre las ruinas del museo, una cita que Theodor W. Adorno, escribe para el Valéry Proust Museum que dice: "Museo y mausoleo son palabras conectadas por algo más que la asociación fonética. Los museos son los sepulcros familiares de las obras de arte." (Foster 75). En su indiscriminada búsqueda por romper con las tradiciones, al arte comienza a romper incluso contra su recinto que es el museo, así como el contexto que le rodea. Y una vez más, la idea progresista, en este caso del arte, volvió a hacer temblar su propio progreso al destruir los pedestales sobre los cuales se sostenía.

2.2. Posmodernidad

“Lo importante en un texto no es lo que significa, sino lo que hace e incita a hacer.”

– Lyotard – (Quevedo 140)

El nacimiento de la Posmodernidad, no puede ser definido tan estrictamente como la Modernidad, ya que para algunos, dicho periodo ni siquiera existe por tratarse simplemente de una especie de modernidad avanzada. El término *Posmodernidad*, surge en Francia en los años 60 con autores como: Foucault, Derridá, Deleuze-Guattari, Lyotard, Baudrillard, Rorty y Vattimo. Entre las premisas de dichos autores, destaca el rechazo a la Ilustración, no identidad ni unidad, sólo diferencias, multiplicidad, fragmentación cultural, crítica de la representación, perspectivismo, crítica a las instituciones de poder, niega la causalidad por la multiplicidad, arte con pluralidad de estilos y juegos. En la Posmodernidad se rompe con la teoría y los métodos modernos totalizantes y universalizantes.

Según Huyssen, uno de los primeros críticos que teorizó del paso del Modernismo al Posmodernismo, fue Irving Howe y posteriormente Harry Levin utilizó el concepto de lo posmoderno para designar lo que él veía como: “...un «mar de fondo antiintelectual» que amenazaba al humanismo y al apego a los valores ilustrados tan característicos de cultura del modernismo”. (Picó 142).

Así como a Manet le es atribuido el inicio de la Modernidad en las artes plásticas, algunos teóricos señalan a Duchamp y Andy Warhol como principales exponentes del arte Posmoderno. Si el crecimiento desacelerado de la Modernidad desemboca en una sociedad consumista y propensa a los discursos de las culturas dominantes, la obra de Duchamp y Warhol, critica principalmente a las instituciones y la producción en masa, atentando claramente

contra los valores modernos. Si se señala la *razón* como característica fundamental de la Modernidad, entonces su contraparte, podrá ser un punto de partida interesante para acercarse a otros autores que también pueden ser considerados como percursores de la Posmodernidad una vez más, por ir en contra de los valores modernos. Según la postura de diversos autores como Quevedo, existen motivos por los cuales Nietzsche y Heidegger podrían ser considerados como precursores de la Posmodernidad; sobre todo si se considera que para Nietzsche, la razón es una pervertida voluntad de dominio. Tanto para Nietzsche como para Heidegger, desaparece la idea de fundamento, ambos se mueven en la idea del nihilismo, rechazan la historia como proceso unitario y la ausencia de fundamentos o realidades superiores estables; todos ellos, rasgos fundamentales de la Posmodernidad. También Vattimo escribe sobre el *pensamiento débil* que es una contraposición a los metarrelatos y al pensamiento metafísico, poniendo un fin a la historia desde la concepción moderna. Berciano en el Debate en torno a la posmodernidad, retoma a Vattimo destacando características positivas de la Posmodernidad. Una de ellas depende precisamente de la ruptura con la historia, pues al ser rota, existe la posibilidad de «vivir» cualquier momento cronológico. “...la vuelta al pasado y la recuperación de lo transmitido, inspirada en la idea heideggeriana de recuerdo o recuperación de las tradiciones.” (100).

Si lo que la Modernidad pretendía era formular conocimiento y realidades absolutas, lo Postmoderno puede ser definido como la incredulidad con respecto a los metarrelatos; entonces, el inicio de la Posmodernidad puede ser fundado en el momento en el que surgieron las primeras conciencias en contra de los valores modernos. ¿Será entonces la posmodernidad una antimodernidad? Aunque todo pareciera indicar que de esto se trata, habrá autores como Modesto Berciano que sostengan lo contrario. La transición que surge de la Edad Media hacia la Ilustración, pretendía acabar, a través del conocimiento y la razón, con las supersticiones propias de la época, construyendo una nueva y absoluta realidad histórica, pero la modernidad

acabó siendo un cuento inconcluso y refutable para la Posmodernidad. Tal como Berciano señala al citar a Lyotard, uno de los principales teóricos de la Posmodernidad: “Lyotard rechaza todo tipo de metarrelato, afirmando que los grandes relatos han fracasado y con ellos el proyecto moderno.” (106).

El sentido antimodernista de la Posmodernidad puede apreciarse desde principios del siglo XX ya que con la aparición de las vanguardias, comienzan a acentuarse algunos conflictos con la modernidad, específicamente en el arte. Ante una pluralidad de estilos surgidos durante la Modernidad, no puede desarrollarse una teoría estética que valide a todas como se pretendía hacer en el proyecto moderno. Con el surgimiento de las vanguardias, se pierden las normas estéticas, se establece un punto de quiebra ya profetizado con el cual el modernismo comienza a chocar consigo mismo. Aunque para algunos autores, las vanguardias forman parte de la Modernidad, para David Roberts, las Vanguardias son la antesala de la Posmodernidad, las vanguardias sirvieron de lazo, como puentes entre la inmensa brecha imaginaria que separa la Modernidad de la Postmodernidad.

Para Hal Foster “El término «posmodernidad» se utiliza en crítica de arte de un modo un tanto promiscuo, a menudo como una mera indicación de lo no-moderno o como sinónimo de pluralismo” (Wallis et al. 198) Antimodernidad o modernidad tardía, ambos conceptos son tema de discusión para sentar las bases de la posmodernidad y su relación con el periodo inmediato anterior. Lyotard y Derridá deconstruyen la lógica modernizadora, Habermas y Berman, reconstruyen la modernidad seleccionando algunos elementos rescatables. Habermas desde una crítica a los posmodernos, sostiene que “La postmodernidad se presenta claramente como antimodernidad” (Picó 87) Para algunos otros autores como Modesto Berciano, la posmodernidad es simplemente el resultado de las acciones de la modernidad. “Pero estas características de la posmodernidad no son antimodernas. Más bien son resultado de la

modernidad y esto en diferentes sentidos.” (29) Independientemente de la visión que tengan los diversos autores para sustentar sus hipótesis, resulta casi imposible no reducir la definición de la posmodernidad a una «antimodernidad» si consideramos que en la actualidad predomina una especie de actitud en la cual, no puede aspirarse a crear nuevos valores y universalizarlos, en vez de eso, se ve la necesidad de recurrir a modelos anteriores para su libre aplicación. “La posmodernidad en el mundo del arte ha conducido así, en los años más recientes, a un rechazo de los términos y condiciones del modernismo, a un repudio de la ideología del progreso y la originalidad”. (Picó 35) Igualmente, para Andreas Huyssen, la Posmodernidad se encuentra en un abismo debatiéndose entre la tradición y la innovación, entre la conservación y la renovación, entre la cultura de masas y el arte de élite. De cualquier forma, la Posmodernidad habrá de contraponerse a los valores de la Modernidad si en sus discursos predomina, aunque sea de manera parcial, ese espíritu no racional e incoherente.

2.3. Arte Posmoderno

“A partir de la década de los sesenta, el propósito principal de la producción artística y la crítica de arte ha sido dismantelar el monolítico mito de la modernidad y romper su opresiva cadena de genialidades y maestros”

(Wallis XI)

Para hablar de arte Posmoderno, habrá primeramente que desviarse de las categorías estéticas modernas, ya que éste no se puede traducir convencionalmente, por lo tanto, la crítica tradicional no puede sustentarlo del todo. En segundo lugar, se tienen que revisar las posturas con respecto a la Posmodernidad, ya que éstas, suelen ser dicotómicas, pues por una parte, se ve el factor destructivo con respecto a lo moderno, y por otra parte, claramente podría ser sólo una vanguardia tardía. Estas dicotomías que son propias del arte Posmoderno, hacen que su

comprensión global resulte casi tan diversa como sus propios discursos. Existen tres características que permiten tener una concepción general del arte posmodernista: 1) Los artistas posmodernos recurren a la ironía y la ambigüedad reinterpretando la tradición. 2) La idea de genio creador como único autor, desaparece para dar pie a los colectivos. Se entiende que el signo no es estable, por lo tanto, las obras posmodernas no son obras «firmadas» por el autor original con una sola significación, sino más bien algo que puede ser leído e interpretado de muchas formas. Es por eso que para el posmoderno, el artista muere. “...el artista manipula signos antiguos mediante una lógica nueva...” (Wallis et al. 195). 3) Se atenta contra los grandes discursos y las instituciones como mecanismos de control social. Aunque con esto, el arte Posmoderno pretende atacar al arte elitista, el problema de la diversidad y validez de discursos sólo puede abordarse mediante un bagaje cultural más amplio para poder comprender las obras de arte desde distintas posturas. Sin embargo, esto volvería a convertir al arte en elitista nuevamente, al menos hasta cierto punto, ya que en el arte Posmoderno, la validez de la obra radica en la lectura personal de cada espectador.

Para los años 60 el arte contaba con una diversidad de discursos que aspiraban a ser validados por las instituciones, porque de eso dependía el éxito artístico: “Todos y cada uno de los artistas buscaban cambiar los fundamentos del juicio estético con el único fin de vender su producto” (Harvey 38). De esta forma, el arte comenzó a convertirse en un artículo más de consumo de masas y comercialización descarada, “...a medida que el mundo del arte se fue despojando gradualmente tanto de sus principios idealistas como de su vocación marginal y empezó a adentrarse en la industria del arte” (Wallis et al. 48). El Posmodernismo despegó en la primera mitad de los 60 con el *pop art* y Andy Warhol como su principal exponente, pues en su obra, se ve reflejada la crítica a la imagen y consumo de masas, cuando logra a través de imágenes de consumo cotidiano como su célebre lata de sopa, una comercialización artística que radica en el absurdo de la imagen, pero en contexto irónico y crítico propios de la

Posmodernidad. Es a través del *pop art* y su crítica al modernismo, que se desprende una de las características más importantes de la Posmodernidad que es el *pastiche*. "El *pastiche* es, como la parodia, la imitación de una mueca determinada, un discurso que habla una lengua muerta; pero se trata de la repetición neutral de esa mímica, carente de los motivos de fondo de la parodia, desligada del impulso satírico, desprovista de hilaridad y ajena a la convicción de que, junto a la lengua anormal que se toma prestada provisionalmente, subsiste aún una saludable normalidad lingüística." (Jameson 44). Al romperse la noción lineal del tiempo y perder toda esperanza de progreso, es común ver en la obra posmoderna un ir y venir a los estilos del pasado, pues al artista sólo le resta jugar con los elementos con los que contaba y es por eso que el *pastiche* se convierte en un recurso indispensable del arte posmoderno.

Según Gregory L. Ulmer otro recurso característico de la obra posmoderna es el *collage*. Que consta de la sobre-imposición indiscriminada de materiales y recursos técnicos para conformar una obra a partir de diversos elementos: "...el *collage* es la innovación formal más revolucionaria en la representación artística que ha tenido lugar en nuestro siglo. Aunque la técnica en sí es antigua, el *collage* fue introducido en las «Artes Superiores» (como es bien sabido) por Braque y Picasso, como una solución a los problemas planteados por el cubismo analítico, solución que finalmente proporcionó una alternativa al «ilusionismo» de la perspectiva que había dominado la pintura occidental desde los inicios del Renacimiento." (Foster 126). El *collage* es transferir objetos de un contexto a otro; mediante el *collage* se crea el efecto de lo simultáneo entre el espacio y el tiempo, aceptando lo efímero e irracional de las composiciones. Entonces, ante la irrealidad de la imagen artística, y sentir los límites del arte, al parecer sólo queda experimentar con la mayor combinación posible de elementos del *pastiche* y el *collage*. ¿Pero que se puede esperar del arte posmoderno? ¿En qué va a desembocar? Quizá la cita que Picó agrega a su compilación sea una respuesta aunque no sea nada alentadora. "Ya no habrá otra ruptura estilística, ni otro salto radical en la forma. Hemos llegado al límite del arte.

En la medida en que consideramos que cualquier cosa es arte la innovación ya no es posible. Post-modernismo en el arte es la pérdida de fe en las corrientes estilísticas. El artista es libre para expresarse a sí mismo en cualquier forma que él desee". (35).

2.4. Tiempo y Esquizofrenia

Existen otras dos características de la Posmodernidad que cabe mencionar a continuación porque son de suma importancia para el análisis del cine posmoderno y el objeto central de este estudio. La primera de ellas es la ruptura del tiempo histórico lineal propio de la concepción moderna, y la otra es la relación del carácter posmoderno con la esquizofrenia a la que hace referencia Frederic Jameson.

El panorama que Amalia Quevedo muestra de los distintos autores posmodernos en su libro De Foucault a Derrida, permite tener una noción general de sus teorías. Y es a través de Foucault que expresa la estrecha relación del lenguaje como elemento de poder para someter a través de la razón. En el caso del psicoanálisis, la locura queda condenada por ser anti-razón. Freud, por ejemplo, hace hablar al perturbado, pero sigue siendo autoridad sobre el neurótico a través de la razón, a través del lenguaje. Deleuze y Guattari, a través de la lectura que Amalia Quevedo hace del *anti Edipo*, habla de la propuesta de ambos autores sobre el deseo como agente creador y conector del mundo a diferencia del psicoanálisis. Para ellos, toda sociedad regula la producción del deseo, que simplemente, será encausado de otra forma. El *anti Edipo*, es precisamente una crítica al psicoanálisis y a la idea de racionalizar la psique. Existe una relación en la forma de constituirse la historia y el psicoanálisis, es mediante el lenguaje y la razón que el psicoanálisis se dirige a la psique con poder de sometimiento al igual que la historia se conforma por un lenguaje y una razón dominante. Para Huysen, los postmodernistas alegan que la historia no existe más que sólo como texto, por lo tanto:

“Lógicamente si el «referente» de la historiografía, aquello sobre lo que los historiadores escriben, es eliminado, entonces la historia está ciertamente predispuesta para sufrir «malas interpretaciones». (Picó 155). En este sentido, los relatos deberán ser entendidos de igual forma, como simples metarrelatos en el que la postura del espectador será la que determine el verdadero significado de las cosas. Con la Posmodernidad se deja de pensar el tiempo como extensión lineal de sucesos. En vez de eso, se representa como un espacio multidimensional donde no existe unión entre un acontecimiento y otro. Al perderse la fe en el progreso lineal, en las verdades absolutas y la concepción elitista del arte, es cuando comienza a surgir una contrademanda antimodernista.

Al romperse la temporalidad normalizadora, la relación de los significantes también se rompe y se produce una especie de esquizofrenia; es decir, se producen distintos significantes sin relación entre ellos. Tal como lo describe Fredric Jameson: “Cuando somos incapaces de unificar el pasado, el presente y el futuro de la frase, también somos igualmente incapaces de unificar el pasado, el presente y el futuro de nuestra propia experiencia biográfica de la vida psíquica.” (64.). La desaparición de un sentido lineal de la historia ha empezado a hacer que poco a poco se pierda la noción de pasado y se viva en un eterno presente. Jameson, retomando a Lacan, dice que la esquizofrenia es esencialmente un desorden del lenguaje. “Para Lacan, la experiencia de la temporalidad, el tiempo humano, el pasado, el presente, la memoria, la persistencia de la identidad personal a lo largo de meses y años, esta sensación existencial o experiencial del tiempo mismo, es también un efecto del lenguaje” (Foster 177). Entonces si el lenguaje tiene un pasado y un futuro, el lenguaje da también una experiencia de tiempo vivencial. Con la Modernidad se buscaba la idea de progreso hacia un mejor futuro, pero en la Posmodernidad, esto no existe. Una relación semejante sucede con el *collage*, la libre composición entre materiales descontextualizados, es semejante a la relación con el tiempo por parte del esquizofrénico. Según Harvey, para Derrida, el collage – montaje, es la forma primaria

del discurso posmoderno: "... el productor cultural crea meras materias primas (fragmentos y elementos), y deja a los consumidores la posibilidad de recombinar aquellos elementos a su manera" (69). Por estas razones, los artistas posmodernos se preocupan más por los significantes (*performance* y *happening*) que por un objeto artístico definido y terminado. "El efecto de esta ruptura de la cadena significativa es reducir la experiencia a «una serie de presentes puros y desvinculados en el tiempo» (Harvey 71). Es por eso que el espectáculo surge y cobra su mayor apogeo durante las décadas de ruptura con la Modernidad, ya que el arte y los espectáculos se convierten en pura experiencia efímera y presente. La mezcla entre las múltiples formas que permite este ir y venir, hace que se acentúe la subjetividad, la sexualidad, las clases, géneros, la imagen y la virtualidad como prueba de cómo la realidad es tan falsa que puede manipularse o construirse, lo que postula una vez más a la Posmodernidad como una antimodernidad.

Si se resumen los valores de la Modernidad en: la experiencia, el progreso histórico lineal, la industrialización, racionalización, artículos de consumo, arte moderno, la técnica, individualización y autonomía de los saberes; la Posmodernidad habrá de conformarse de dicotomías con respecto a la Modernidad, *pastiche*, *collage*, *esquizofrenia*, ruptura con la concepción lineal del tiempo, arte en contexto, significados ambiguos, relación entre arte y cultura, nuevas concepciones de tiempo y espacio, multiplicidad de lecturas y humanización tecnológica.

Para definir al hombre Posmoderno, habría que considerar que la concepción como individuo único, desaparece en función de la virtualidad de vivencias y experiencias de la posmodernidad tal como lo señala Jameson: "... exploramos todos la noción de que esa clase de individualismo e identidad personal es una cosa del pasado; que el antiguo individuo o sujeto

individualista ha «muerto»; y que incluso podríamos describir el concepto del individuo único y la base teórica del individualismo como ideológicos." (170).

2.5. La Tragedia

Una vez comprendidas las características que conforman a la Posmodernidad, en este apartado se muestra la concepción griega del héroe trágico a fin de buscar unificar ambos conceptos.

2.5.1. Orígenes. Para Baty y Chavace, hablar de tragedia, es remontarse a los antiguos ritos prehistóricos. El hombre en contacto con la naturaleza, animales y plantas, que al pintarlos en sus cavernas, traerían más abundancia a sus tribus. "Más si en lugar de una imagen inmóvil se ofrece a las almas de los animales que se pretende cazar, el cebo de una imagen animada, se dejarán atrapar más fácilmente." (9) Así los hombres comienzan a dramatizar revistiéndose con pieles de animales imitando los movimientos y sonidos de los animales en conjunto con los ritos de cacería. Desde este contexto, la figura del sacerdote, se convierte en el "primer actor" (Baty y Chavance 11) porque el sacerdote interpreta el papel del dios para representar su historia o los designios de los dioses, lo que lleva a vislumbrar las raíces del teatro. En conjunto, también sería necesario relatar los sucesos de la cacería en donde indudablemente habría algunos héroes que con su valor y acciones destacaban de los demás, y entonces había que interpretar tanto las acciones de la tribu como la de los animales para lo cual era necesario incluir más actores. Así a través de los tiempos, las diferentes culturas han demostrado vestigios del arte teatral; desde la India con las fábulas del dios Krishna "...héroe joven y brillante, bien amado de las pastoras y vencedor de los demonios." (Baty y Chavance 15) hasta Egipto con las leyendas de Osiris muerte, entierro y resurrección. Posteriormente el culto a Dionisos se establece en Atenas importado de Egipto. Con personificaciones del Dios y sátiros empuñando tirsos con la frente coronada de hojas, vestidos con pieles de animales con

antorchas y frenéticos evocando las edades más primitivas del humano, posteriormente se fueron integrando el canto, la danza, el poema, el vestuario y una modesta escenografía, dándole a su teatro una identidad.

“Después de cantar alabanzas a los inmortales, los corodidáscalos se dedicaron a glorificar a los héroes que las fábulas de las rapsodas habían hecho familiares.” (Baty y Chavance 22) El espectador se fue apasionando en el espectáculo, fueron sacando sus problemas y aflicciones personales. La afición al arte dramático superó el culto que había sido destinado a los dioses. “hemos visto al hombre inventar el disfraz y la mímica para una ceremonia mágica; luego, descubrir la danza, el canto, y el poema en sus plegarias religiosas. La liturgia le condujo en seguida a establecer el diálogo, la acción y el decorado. El teatro alcanzó así todos sus medios de expresión.” (Baty y Chavance 23)

2.5.2. *Tragedia Griega*. “Tragedia”, viene de la palabra griega *τράγος* “trágos” es decir, macho cabrío, apelativo del dios Dionisos. Aunque la tragedia nació como tal en Grecia con las obras de Tespis y Frinico en los años 536 a. de C aproximadamente, se consolidó con los tres grandes de la tragedia ática: Esquilo, Sófocles y Eurípides.

El ditirambo, que originalmente era improvisado, evoluciona hasta originarse desde una forma preestablecida. El corifeo, comienza a dialogar con el coro, convirtiéndose en personaje. Después ocurre un diálogo con un corifeo que contesta el cual se convierte en un actor. Así el ditirambo se transforma en teatro. Durante las festividades Dionisiacas, se realizaban los concursos de tragedias, que se supone, tenían fines morales y políticos por representar virtudes heroicas y fallas que conllevaban a un destino trágico irremediable. “El héroe trágico surge cuando el Estado empieza a utilizar el teatro para fines políticos de coerción al pueblo” (Boal 139) De los tres grandes exponentes de la tragedia, Esquilo es quien fijó las reglas

fundamentales del drama trágico. Se le atribuye la introducción de máscaras y el segundo actor. Sófocles, introdujo a un tercer actor, los personajes, son siempre héroes; casi todos tienen características superiores a las humanas. Y Eurípides, buscaba la experimentación técnica, y sus héroes eran más humanos y atormentados.

La tragedia al igual que muchas de las manifestaciones artísticas, se vio en decadencia, según Baty y Chavance, a raíz de la llegada de extranjeros y el comercio, la tragedia fue perdiendo su auge. “A finales del siglo IV desaparecen las leneas, y las grandes fiestas dionisiacas se espacian, disminuyen, mueren.” (44) Posteriormente, otro tipo de espectáculos ocupa la atención de los atenienses como los adivinos, bailarinas, músicos ambulantes y marionetas importadas de Egipto.

“La tragedia es, pues, la imitación de una acción elevada y completa, de cierta amplitud, realizada por medio de un lenguaje enriquecido con todos los recursos ornamentales, cada uno usado separadamente en las distintas partes de la obra; imitación que se efectúa con personajes que obran, y no narrativamente, y que, con el recurso a la piedad y el terror, logra la expurgación de tales pasiones. “

(Aristóteles 29)

De los afanes humanos individuales por buscar la felicidad y su choque con las circunstancias, es que se originan los dramas, ya que ambos fenómenos representan la historia del hombre enfrentado a la evolución social. Según Aristóteles, existen tres tipos de felicidad: la de los placeres materiales, la de la gloria y la de la virtud. Pero sólo a través de la virtud, es que se alcanza la felicidad máxima. Aunque además de ser virtuoso, el héroe trágico debería sufrir un radical cambio en su destino, de la felicidad a la adversidad, por un error o debilidad que se vuelve conciente para el héroe, quien acepta su castigo. (Boal 133) Por lo anterior,

Aristóteles enfatiza la gran diferencia entre la tragedia y la comedia, ya que la primera dramatiza a personas virtuosas y la segunda a personas viciosas. (22)

Aristóteles divide la tragedia en: *prólogo*, *episodio*, *éxodo*, y *coro*, que a su vez, se divide en *párodo* y *estásimo*. Según Aristóteles, el *prólogo*, es lo que antecede a la entrada del coro. En él, se da una introducción y contexto de la tragedia. Posteriormente siguen los *Párodos*: que son los primeros cantos del coro. En los *Episodios* hay diálogos entre el coro y los personajes, es el contenido de la tragedia donde se expresa el pensamiento e ideas del personaje y los *agones*, que son pasajes en los que el protagonista sufre. *Estásimo* es la parte del coro donde el autor expresa sus ideas políticas, filosóficas, religiosas, además de separar los episodios. Finalmente, en el *Éxodo*, a través de cantos líricos y dramáticos, el héroe reconoce su falla y es castigado, mostrando así, la enseñanza moral.

Augusto Boal en el Teatro del oprimido, describe tres etapas en el desarrollo de las acciones dramáticas en la tragedia. La primera etapa, se desarrolla el estímulo de la *hamartia*; o error trágico, que es donde el personaje sigue un camino ascendente hacia la felicidad, acompañado con empatía por el espectador. Es importante esta primera etapa ya que es necesario que el espectador se identifique con el héroe para que juntos hagan ese recorrido desde la felicidad, hasta el error trágico. En la segunda etapa, el personaje habrá de reconocer su error (*anagnórisis*). Y finalmente en la tercera etapa, es donde ocurre la catástrofe y será castigado por sus fallas, orgullo y/o soberbias (*hybris*) que estimularon la *hamartia*. “El personaje sufre las consecuencias de su error, de forma violenta, con su propia muerte o con la muerte de seres que le son queridos.” (Boal 143) En este punto final, es donde ocurre la *catarsis*, que para Boal es donde: “El espectador, aterrorizado por el espectáculo de la catástrofe, se purifica de su *hamartia*.” (143) Es indispensable que ocurra una identificación con los personajes por parte del espectador para que pueda sentir como suyas, las vivencias del

actor, en la tragedia griega, es a través de la *hamartia* que comete el protagonista, que el público experimenta la catarsis, temiendo un destino similar y a su vez, compadeciéndolo por sentir que no merece semejante castigo. Aristóteles la define como una sensación de temor y compasión al mismo tiempo. Boal, también escribe que la tragedia purga a la mente de estas dos emociones a través de la catarsis, hasta una medida soportable; lo que le permitiría remover elementos dolorosos o perturbadores. (136) Habiendo experimentado fuertemente estas dos emociones, las vive durante la obra, pero se purifican y terminan cuando termina la ficción.

Sobre la estructura de la tragedia, Alatorre destaca algo de suma importancia para el presente análisis. Los héroes trágicos, reciben su castigo por orden divino o social, pero las consecuencias de sus actos, pueden quedar como una autodestrucción, o bien, como una sublimación; pero sobre todo existe un cambio en el orden social por las acciones de los personajes. En la tragedia, el protagonista se ve obligado a transgredir alguna ley de los hombres, que según Alatorre, pueden ser desde un orden cósmico como: filosofía, ideología, ciencia, historia, cultura, religión, concepto ético individual, etc. O desde el orden humano: valores políticos, económicos, morales, sociales. “La tragedia siempre va a mostrar las múltiples consecuencias de la transgresión individual”. (36)

Alatorre distingue dos tipos de héroes trágicos: Carácter trágico con error trágico y Carácter trágico con virtud trágica. El primero de ellos, antepone sus intereses personales a los colectivos (*Edipo*), por lo general su *hybris* le lleva a la autodestrucción, y el segundo antepone a la colectividad sobre su interés (*Prometeo encadenado*) lo que le conlleva a una sublimación. Desde la postura Nietzscheana, todas sus acciones mostrarán la lucha entre los deseos y afanes del individuo (instinto) y el respeto a las leyes que generalmente le prohíben satisfacerlos (razón). La lucha entre la razón y el instinto es la causal del movimiento trágico.

Finalmente, el castigo será el ser derrotado por los dioses o la estructura social lo cual le hará morir, perder algo amado, quedar ciego o enloquecer. Ya que el peor castigo sobre la tierra es la ausencia de la realidad por ser una amenaza social o divina.

La Tragedia ha sido interpretada de diversas formas, tales como: espectáculo con fines políticos y culturales, ya que buscaba modelos a seguir y ejemplos de consecuencias a los actos viciosos. Desde la postura de Schmidhuber, “La tragedia intenta explorar de qué modo las torpezas humanas se disfrazan de destino” (56) Esta concepción, condena las acciones de los héroes sin embargo, destaca que el hombre es responsable de su propio destino, en contraposición a la tragedia en donde los personajes son como marionetas víctimas del humor de sus dioses. Para Nietzsche, los dioses atormentan a los personajes, el destino conlleva siempre a fines trágicos, pero el héroe es consciente de ello y por consiguiente, sus acciones son virtuosas. El juego de los dioses y el infortunio sobre las personas eran evidentes en el *Edipo Rey* de Sófocles cuando el corifeo hace su cierre con la moraleja: “Así que deben ponerse los ojos en el último día y no proclamarse feliz a ningún mortal, antes de llegar al término de su vida sin haber sufrido desgracia alguna.” (Sófocles 101)

Nietzsche escribe en El origen de la tragedia, que los griegos fueron una civilización tan plena, que fueron los únicos capaces de enfrentar los horrores de la existencia; y lo hicieron principalmente con la tragedia por considerarla el arte por excelencia al unir la facultad de las dos deidades artísticas: Apolo y Dionisio. “el desarrollo del arte está ligado a la duplicidad de lo apolíneo y lo dionisiaco: de modo similar a como la generación depende de la dualidad de los sexos, entre los cuales la lucha es constante y la reconciliación se efectúa sólo periódicamente.” (41) Dionisio, dios del vino y la música, representa los ideales nietzscheanos anticristianos, valoración artística desenfrenada, vida embriagadora. Apolo, dios del arte figurativo, representa también el mundo onírico por la necesidad natural del hombre hacia estas fuerzas.

Para Nietzsche: “La vida es, pues, el comienzo de la muerte, pero la muerte es la condición de nueva vida”. (20) Lo inevitable que resulta el destino y la fatalidad, el darse cuenta de esto es pensar trágicamente. Por consiguiente, es la afirmación de la vida y de la muerte que va más allá del nihilismo. El heleno, fue parte de una sociedad que sintió una sobre plenitud que lo llevó a buscar dignos rivales para poner a prueba su fuerza y es por eso que fue capaz de enfrentarse a los máximos temores del hombre a través de sus tragedias. (Nietzsche 26) Los dramaturgos, desde los orígenes de la tragedia, han escrito y descrito las historias de hombres tan cercanos a todos, que crearon puentes que permiten vivir a través de sus hazañas y a los espectadores a través de sus obras. Finalmente, para Nietzsche la tragedia es un coro dionisiaco que se descarga en un mundo apolíneo de imágenes. (87)

2.5.3. *Influencia de la Tragedia Griega en el Teatro.* A partir de la decadencia de la tragedia griega, el teatro sufrió una serie de cambios que lo condujeron hasta los estilos dramáticos que imperan en el teatro actual. La cronología del teatro puede ser brevemente descrita de la siguiente manera:

El teatro romano, nace del teatro decadente de Grecia. Sólo que en Roma, la comedia es más importante que la tragedia, aunque nunca el arte dramático alcanza la valoración de la tragedia Ática. Plauto (254 – 184 a. C) destacó como uno de los dramaturgos más representativos de la comedia romana. En la Edad Media, el teatro se pone al servicio de la iglesia como instrumento político. Estas representaciones serán conocidas posteriormente como *Misterios*. En la Edad Media, se rompe el margen del tiempo y el espacio de la obra teatral lo que permitirá estilos mucho más renovados.

Posteriormente, durante el *Renacimiento*, se sugiere al hombre como centro organizador del mundo. Técnicamente, dio lugar a un gran enriquecimiento de la escenografía,

permitiendo la simultaneidad de lugares en un mismo espacio. En España surge una gran actividad literaria denominada *Teatro del Siglo de Oro Español* donde se destaca la exaltación del honor en los personajes. Algunos autores como Miguel de Cervantes, Lope de Vega, Calderón de la Barca, entre otros, destacan en este periodo. Posteriormente surge el *teatro Isabelino*, donde se afianza la nobleza y decae la influencia de la iglesia. William Shakespeare, es quizá su más célebre representante.

El teatro de oriente, como: Tíbet, China o Japón, siempre ha tenido matices que resultan extraños para occidente pues predomina el uso de máscaras, gestos y ademanes antinaturales, maquillaje y escenarios extravagantes. Por el contrario, en el periodo *Barroco*, se parte de la idea que el arte es diversión e imitación, y en el teatro alcanza su plenitud. Se reestablecen unidades dramáticas precisas sometidas por la métrica y la metáfora, hasta la aparición de Molière. Después, con el *teatro de la revolución industrial*, surge un optimismo generalizado llamado Ilustración donde se exalta la confianza y el optimismo. “El teatro de la ilustración muestra preocupación por los aspectos realistas de la puesta, tanto en la escenografía como en la interpretación de los actores.” (Ravassi y Tello 61) Posteriormente, el *romanticismo alemán*, surge relativamente del *teatro de la ilustración*, pero con anhelos de libertad política y nacionalismo. Entre los más destacados están Friedrich Schiller y Johann Goethe.

El teatro realista, se centra en la aparición de las nuevas clases sociales. En la interpretación se buscan estilos más naturales. Destacan los alemanes Kart Georg Büchner y Friedrich Hebbel. Si el realismo buscaba representar la vida cotidiana, el *naturalismo*, (movimiento posterior) recurre a una reproducción exacta de la vida. Para esto se recurre a escenarios naturales para las puestas.

En el arte teatral del siglo XX predomina la aparición de las vanguardias en donde se cuestionan los tipos de producción e introducen nuevas estructuras. Además, se exalta aún más la figura del director de escena. Destacan autores como Antón Pavlovich Chejov, el ruso Konstantín Stanislavski, también los dramaturgos Antonin Artaud, Bertolt Brecht, Samuel Beckett, entre otros. Dio origen a manifestaciones artísticas como el *happening* y el *performance*. Actualmente, el teatro es una mezcla heterogénea de elementos que se incorporan a la experiencia teatral. La puesta en escena incorpora micrófonos, video, escenografía virtual etc.

2.6. El Héroe

El personaje de ficción con cualidades heroicas, es un modelo frecuentemente utilizado en todo tipo de ficción. En el presente apartado, se presenta al héroe desde la visión mítica, hasta la cinematográfica.

2.6.1. El Mito del Héroe. Si se retoman los términos que se consideraron para dar un inicio histórico del teatro, se recordará que según Boal, desde la era de las cavernas, el hombre se vio en la necesidad de dramatizar sus acciones, independientemente de los fines religiosos o culturales, de entre las historias, comenzaron a destacar hombres que por sus acciones, sobrepasaron a los demás convirtiéndose en “héroes”.

El concepto «héroe» conlleva una infinidad de acepciones, sobre todo al considerar que en la posmodernidad, el término puede haber cambiado drásticamente, aunque sin duda alguna, conservará sus reminiscencias por tratarse de un arquetipo de comportamiento humano. Desde la psicología, el héroe, como ya se había comentado, tiende a formar parte de lo que Jung llamaba inconsciente colectivo. “He elegido la expresión “colectivo” porque este

inconsciente no es de naturaleza individual sino *universal*... En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre.” (Arquetipos e inconsciente colectivo 10) Dentro del inconsciente colectivo, existen patrones de comportamiento *a priori*, que se verán manifiestos a lo largo de la historia del hombre. “...a los contenidos del inconsciente colectivo los denominamos arquetipos.” (Arquetipos e inconsciente colectivo 10) Con *arquetipos*, Jung se refiere a las imágenes primordiales propias del factor anímico. Estos patrones de comportamiento, Jung los estudió desde la mitología, para tomarlos como base para analizar la psique humana.

En la mitología, el héroe es un personaje con valores de acuerdo a su cultura que comúnmente posee habilidades sobrehumanas que le ayudarán en sus aventuras. En El héroe de las mil caras, Campbell escribe sobre el camino que ha de seguir el héroe antes de consagrarse como tal. En síntesis, el héroe habrá de ver trastornada la tranquilidad de su entorno, lo que le hará acudir al llamado de la aventura, el cual, generalmente atiende con dudas y miedo. El héroe sufre un rito de iniciación en el cual Jung agrega: “Tiene que estar dispuesto a sufrir esa prueba sin esperanza de triunfo.” (El hombre y sus símbolos 129) El héroe habrá de encontrar a un mentor o algún tipo de ayuda sobrenatural que le preparará para el desafío. “...otra característica importante del mito del héroe nos proporciona una clave. En muchas de esas historias, la primitiva debilidad del héroe está contrapesada con la aparición de fuertes figuras «tutelares» –o guardianes – que le facilitan realizar las tareas sobrehumanas que él no podría llevar a cabo sin ayuda.” (El hombre y sus símbolos 110) El héroe abandona su hogar y comienza con las pruebas en que encontrará aliados y enemigos. “Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas, ésta es la fase favorita de la aventura mítica (Campbell 94). Específicamente en la ficción, en esta fase es

donde se centra el contenido de toda narrativa, ya que de aquí se desprenden los antagonistas que son las figuras que obstaculizarán los objetivos del héroe. En su travesía conocerá la derrota y habrá de sobreponerse, aplicar lo aprendido durante su aventura para vencer la adversidad. Finalmente regresa a casa con el «elixir» o la prueba y recompensa de su victoria en beneficio de su pueblo. Aunque el libro de Campbell enfatiza su análisis a la mitología, la figura del héroe como arquetípica, muestra características similares desde cualquier enfoque posible. Además de estas fases por las que pasa el héroe según Campbell, existen otras reincidencias como sus nacimientos inusuales generalmente atribuidos a orígenes sobrenaturales. Como el origen de *Jesús de Nazareth*, el icono del cristianismo, que ya desde las antiguas culturas egipcias, se repetía el mismo patrón de nacimiento como con *Horus* por ejemplo.

El mito del héroe es el más común y conocido del mundo, acabar con enemigos o adversidades en beneficio de la sociedad, es su razón de ser; es emblema de los valores que rigen en su cultura de origen. También es sinónimo de grandes cambios y órdenes, aquella figura que hará resurgir lo nuevo. “Sólo el nacimiento puede conquistar a la muerte, el nacimiento, no de algo viejo, sino de algo nuevo” (Campbell 23) De ahí, que las figuras de los héroes, sean representados comúnmente como hombres o mujeres jóvenes. Entonces, es indispensable que el héroe provoque un cambio drástico en los personajes y entorno en el que se desenvuelve debido a sus acciones. Generalmente las leyendas de los héroes, parten de pueblos en opresión o bajo algún tipo de sometimiento, lo que lleva a estos personajes a dejar de ser personas ordinarias, y hacer la diferencia que los convertirá en personas extraordinarias, cambiando la opresión por libertad. Históricamente se tienen héroes libertadores como William Wallace en Escocia, Miguel Hidalgo en México, Gandhi en la India, etc. “El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones

históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales.” (Campbell 26)

2.6.2. *El Héroe en la Tragedia*. De las definiciones que se hicieron del héroe, lo único que le diferencia del héroe trágico, es la catástrofe en la que desencadenan sus acciones. El final del héroe mítico o clásico por llamarlo de una forma estandarizada, será la gloria obtenida por sus sacrificios, para él y su gente; en la tragedia, el castigo, será necesario para consumar el ritual. Aristóteles exige que la tragedia tenga un final terrible al que llama precisamente *catástrofe* “No se permite el *happy-end*, aunque no sea la destrucción física del personaje.” (Boal 142) En algunas ocasiones, ese castigo no es necesariamente la muerte, por ejemplo, Prometeo encadenado de Esquilo, el héroe no es castigado con la muerte pues para un dios, la humillación será su peor castigo. Prometeo es condenado a vivir prisionero y torturado por brindar los secretos de los dioses a los mortales. “¿Y qué puede temer aquel que está decretado que no muera?” (106) Su *hamartia* podría ser la vanidad por el reconocimiento de los hombres o la soberbia por contradecir a los Dioses, sin embargo para los hombres es un héroe por saber del castigo al que sería acreedor en sacrificio del bienestar de la humanidad. En Edipo Rey, el castigo consiste en perder el principal de los sentidos, la vista. El Rey Lear de Shakespeare termina con la locura de su protagonista, pero el castigo más común del héroe trágico es la muerte, como Antígona de Sófocles. Las características de valentía, sacrificio, y valores, estarán también presentes en sus actos, la gente habrá de reconocerle sus acciones, pero habrá de sufrir las consecuencias para acrecentar el valor de su aventura. La muerte del héroe deberá ser siempre una consecuencia de sus pasiones lo que le llevará a dos interpretaciones: la primera habrá de escarmentar al espectador a no cometer los mismos errores, Y la segunda, lo llevará a consagrarle aún más como héroe por parte del espectador, llevándolo a tomar a esta figura como ideal. Cabe acentuar que para esta última interpretación, será necesario que el personaje muera para “renacer” como héroe. Para que su cometido

tenga el efecto deseado, será necesario su sacrificio como símbolo de su valentía, y para el espectador, será de suma importancia la identificación con el héroe y que se produzca la catarsis como ya se había comentado para que el impacto sea el adecuado en el espectador. “El héroe acepta su error, esperando que con empatía, el espectador acepte también como mala su propia *hamartia*.” (Boal 142)

Los patrones del héroe trágico griego en el teatro posterior prevalecen casi inmutables, por lo general atienden a problemas que dependen del momento histórico representado y los valores que se encuentran vigentes. En resumen, el héroe puede ser virtuoso pero un defecto le lleva a cometer algún tipo de sacrilegio por lo cual es castigado. Por otro lado, está el héroe que su virtud misma le conduce hacia su trágico final. De cualquier forma, su muerte o castigo, hará posible la profecía de morir en *pro* de sus pasiones y así, la grandeza y trascendencia de sus acciones, le harán renacer como héroe. Lo anterior puede evidenciarse principalmente con el simbolismo de la resurrección de *Jesús de Nazareth*, un patrón que será repetido por los héroes a través de la historia.

2.6.3. *El Héroe en el Cine*. El héroe tiende a responder a los llamados de injusticia, maldad, muerte (pues él en sí es lo nuevo, la vida) siempre en sacrificio de su entorno, su hogar y/o la gente que ama. Pero si en la Modernidad, el individuo se vuelve más egocéntrico, posteriormente, en la posmodernidad se vuelve nihilista y sus dragones se encuentran en su mente... ¿A quién o a qué va a salvar?

A diferencia de los héroes mitológicos, el cine norteamericano, el cual será eje para definir al héroe cinematográfico, tiene a retratar más a personas normales en situaciones extraordinarias. Durante los primeros años del cine, predominaron ficciones donde los héroes realizaban todo tipo de aventuras llenas de despliegues físicos y acrobáticos. El motivo para

iniciar la aventura de estos héroes, generalmente era una heroína en peligro. “Douglas Fairbanks y simbolizó, como ningún otro en la pantalla, el arquetipo del americano saludable, dinámico y entusiasta.” (Zavala, Castro – Villacañas y Martínez 22) Otro actor contemporáneo de Fairbanks, fue Búster Keaton que en *El colegial* (College, 1927) representa a un héroe atleta que al rescatar a su amada, gana el derecho a disfrutar de su amor.

Para estos primeros héroes, la mujer será presentada como la portadora de las características y valores aprobados por la sociedad, y su rescate representa el premio al uso correcto de las buenas virtudes. Aunque esta concepción ha ido variando con el tiempo, durante años, éste ha sido un eje central en muchas películas. En películas posteriores como *Taxi Driver* (1976) el concepto de mujer virtuosa y los motivos que la llevan al rescate darán un giro drástico. El protagonista se ve conmovido por una joven prostituta, Iris (Jodie Foster), a quien trata de salvar. Y tal como sugiere Mongin, el rescate alude a un repudio a todos los que la obligan a prostituirse y de todos aquellos que hicieron que la imagen que él concibe de una mujer, sea el de una película pornográfica. De cualquier forma, la figura del héroe tendrá como antagonista el tiempo para realizar el rescate “Si el movimiento significa conducta heroica, la ausencia de este movimiento – la pasividad –, equivaldrá directamente a cobardía.” (Bou y Pérez 27) Así el personaje de un vengador, soldado y hombre de hogar, habrá de convertirse en héroe al atender esas ansias de ponerse en movimiento.

En El tiempo del héroe se señala que el héroe cinematográfico tiende a buscar la aventura, pero a huir de la cotidianidad de una vida común. *El increíble hombre menguante* (1957) de Richard Matheson, describe al héroe que se ve atormentado simbólicamente por la vida de familia y la tranquilidad del hogar al disminuir su tamaño real a 10 centímetros. “El increíble hombre menguante sólo se hace héroe desde el momento que, a consecuencia de su progresiva pérdida de tamaño, se distancia definitivamente de su esposa y de la vida marital.”

(Bou y Pérez 51) Las batallas que vemos que libra el personaje de esta película, es verse superado en tamaño por los elementos de una vida en un típico hogar y enfrentarse a ellos. Posteriormente, el modelo de héroe, no sólo sirvió como modelo ético, sino también físico. “En el centro mismo de Hollywood, los prototipos de una masculinidad heroica centrada en la desnudez fundamentan uno de los fetiches más populares de la cultura cinematográfica de la primera mitad del siglo.” (Bou y Pérez 53) Por estas épocas, fueron llevadas a la pantalla películas como *Tarzán* de la novela de Edgar Rice Burroughs, (*Tarzán de los monos*, 1918). Más adelante, con Charlton Heston, destacó un estilo de héroe recio, incapaz de mostrar abiertamente sus sentimientos. Por el contrario, cada motivo para llorar, era utilizado como motivo de sus acciones heroicas. “Cada vez que una lágrima tenía que aparecer, era sustituida por una acción, o era el trampolín que la justificaba.” (Bou y Pérez 63) A pesar de ser una película posterior a estos modelos de héroes, *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977) muestra a un héroe del modelo de cine clásico en Han Solo (Harrison Ford) Él es la réplica clásica que reúne la mayor parte de las características antes descritas, su aventura se consuma a través de sus habilidades físicas y acrobacias, Es él, en su dinamismo, quien acabará rescatando y materializando la historia de amor con la princesa Leia, pero dejando la parte del héroe mítico en la figura de Luke Skywalker (Mark Hamill)” (Bou y Pérez 83)

Durante la cinematografía moderna, se comenzará a experimentar cambios que le serán determinados por el contexto social, por la definición de nuevos géneros cinematográficos y el cambio de antagonistas, Personajes como James Bond, que serán representantes de habilidades acrobáticas, de virilidad pero sobre todo, capaces de enfrentar a enemigos que representan al villano típico. “Bond representa indudablemente belleza y virilidad frente al malo que se presenta, en contraste, como monstruoso e impotente. La monstruosidad del malo es un dato constante...” (Barthes et al. 78)

James Dean, da inicio a los personajes que confiesan sus males, verbalizan sus problemas, que no contienen sus emociones, que llora y malvive su existencia. El cine negro o *film noir* con Humphrey Bogart como su principal exponente, contrasta en gran medida con el modelo anteriormente descrito pues los detectives son interpretados como hombres duros que no dejan entrever cierta sentimentalidad. Predomina la inmovilidad facial y el cigarrillo como prótesis de su cuerpo inerte. Este estilo de héroe predominará con John Wayne y el cine *Western*

La esencia del héroe hasta antes de la posmodernidad, queda inalterable. A final de cuentas, mientras se sigan los valores imperantes de la sociedad, la estructura de su travesía o los motivos de su aventura, pueden cambiar. ¿Pero qué pasa si los valores se ven destruidos por el espíritu posmoderno? ¿Qué sucede cuando el “bien” resulta tan ambiguo para el héroe? Definitivamente, los héroes en la posmodernidad, habrán de ser observados desde una perspectiva más amplia. “Los héroes de la pantalla se atienen hoy día – no obstante – a una variante maquiavélica, según la cual el bien y el mal son relativos.” (Cano 27) Gracias a esto, personajes como *Hannibal Lecter* o *Terminador*, le caen bien al público.

El héroe tradicional, desaparece en el cine posmoderno pues en un mundo donde los antiguos valores son relativos, el personaje heroico ya no puede seguir un ideal de comportamiento para una sociedad en general. Antihéroes se define como aquel personaje de ficción que atenta contra los valores vigentes de un determinado contexto social. Desde el momento que es el protagonista del filme, es decir, desde el momento en que el conflicto central de la trama, recae en el personaje, esto lo convierte en el protagonista, por lo tanto, su heroísmo se verá justificado en la medida que como protagonista, conquiste las aventuras a las que será sometido. Si héroe es aquél que está dispuesto a sacrificarse en pos de sus pasiones, en contra de las adversidades para redefinir su entorno, venciendo sus obstáculos, y la

posmodernidad busca superar... vencer, a la modernidad... Entonces el héroe contemporáneo, verá a las instituciones, las opresiones morales y culturales, la histeria del progreso y las grandes metrópolis, como sus principales enemigos. ¿Entonces no es el antihéroe el verdadero héroe posmoderno? El héroe posmoderno conserva sus estructuras de comportamiento, aunque también puede ser una ente virtual como el propio Tyler Durden, por lo ambigua que puede ser la existencia dentro de la posmodernidad, sin embargo cambian los medios para lograr sus fines, al ser la propia existencia y la cultura sus obstáculos, se vuelve un enemigo público, lo que le convierte en un antihéroe y finalmente esa heroína que ha de rescatar, es su propia existencia, cambiando así también, los motivos de sus acciones.

Lord Byron acerca por primera vez al antihéroe en su poema Las peregrinaciones de Childe Harold (Childe Harold's Pilgrimage, 1818). El antihéroe puede ser torpe, antisocial, cruel, u ordinario. Además, vive bajo sus propias reglas morales. Aunque sus acciones sean finalmente heroicas, difícilmente obtendrá el reconocimiento público. Su comportamiento autocrítico e introspectivo, le definen; con un fuerte desagrado por las instituciones y las normas sociales, generalmente con pasados tormentosos, sarcásticos y por lo general autodestructivos. En el cine posmoderno, tenemos personajes como Alex de *La naranja mecánica* (Clockwork orange, 1971) En donde se demuestra que la violencia al no ser socialmente aceptada, se vuelve un medio de comportamiento típico en los personajes y héroes posmodernos.

Desde un análisis posmoderno, el antihéroe no debería existir como tal, pues desde su universo y moral posmoderna, sus acciones están justificadas. Si héroe es quien actúa virtuosamente según los valores vigentes en su contexto, y la posmodernidad cuestiona cualquier tipo de metarrelato o institución o valor que rija su entorno, entonces la lucha del antihéroe sería posmodernamente justificada. Es por esto que para el presente análisis, el antihéroe será esencial para identificar al héroe posmoderno.

Capítulo 3.

Marco Teórico

A través de las décadas, desde que Thomas A. Edison y los hermanos Lumière comenzaron con sus pequeñas proyecciones de imágenes en movimiento, la evolución del cine ha desembocado en un estilo peculiar denominado Posmoderno. Para fines concretos de la investigación, se optó por dividir en cuatro etapas la historia del cine en: Inicial, clásico, Moderno y Posmoderno. De las cuales las primeras tres etapas conformadas por el cine Inicial, Clásico y Moderno, serán mencionadas brevemente sólo para tener el contexto del cine Posmoderno, el cual es objeto central de la presente investigación.

3.1. Cine Inicial

Algunos autores le denominan simplemente *cine mudo* o *cine primitivo*; en el presente escrito, se denomina cine inicial a la etapa comprendida desde las primeras proyecciones cinematográficas, hasta la aparición del cine sonoro y las primeras convenciones de estilo fílmico que predominan hasta la actualidad.

Los intentos por representar el movimiento son muy antiguos. Tal como describe Sánchez, el cine es posible gracias a la unión de la fotografía, el fenómeno de la persistencia retiniana, la proyección en pantalla, y el sonido. (328) Este fenómeno permite que surjan los primeros juguetes ópticos como la *linterna mágica* inventada por Athanasius Kircher en 1645, que consistía en una proyección de imágenes transparente a través de una lente. Pero el cine nace hasta que Thomas Alva Edison, crea el kinetoscopio, lo que le permite a Antoine Lumière inspirarse para crear el cinematógrafo. A partir de la evolución que vive el cine con la película (Eastman), la perforación de la película (Reynaud, Edison), la proyección (linterna mágica), la

síntesis del movimiento (Edison), hasta las proyecciones públicas cobrando entrada (Latham, Skladanowsky); Los hermanos Louis y Auguste Lumière, tal como lo señalara Jacques Aumont, “combinan felizmente descubrimientos anteriores” (Cit. en Sánchez 331) y dan vida al *cinematógrafo*. La primera proyección documentada, se realizó en el Salón Indio del Gran Café del Boulevard de los Capuchinos No 14 de París, el 28 de diciembre de 1895 con una exhibición de 12 películas con una duración total de media hora. (Sánchez 331) La rápida popularidad del invento, motivó a que las realizaciones y proyecciones se hicieran en varios países más. Las cintas de estos tiempos, especialmente las de los Lumière, proyectan acontecimientos cotidianos con énfasis al movimiento como novedad y simplemente suplanta la mirada del espectador, volviéndolo omnipresente de sucesos que transcurren en otro tiempo y en otro lugar, durante 50 segundos aproximadamente. Durante la primera década del siglo XX, los filmes eran de pocos minutos, trataban temas simples, la producción era barata, como no había sonido, las funciones se acompañaban con un piano y un relator que ayudaba a que el público comprendiera la trama.

El cine pasa de ser una simple atracción de feria, cuando el francés Georges Méliès, demostró las grandes posibilidades que el invento ofrecía al reflejar no sólo la imagen en movimiento, sino todo un mundo creativo lleno de magia y efectos especiales como se aprecia en su obra más conocida: *Viaje a la Luna* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902). Así como Méliès, otros precursores comienzan a experimentar con las posibilidades del cine como el inglés George Albert Smith (1864 – 1959) que comenzó a hacer sobre-imposiciones e introdujo el montaje con justificación narrativa. En Alemania destacan los hermanos Max y Oskar Messter y en Estados Unidos, David Wark Griffith a quien se le atribuye el lenguaje cinematográfico como tal por introducir el montaje paralelo como en *The Lonely Villa* (1909)

Los primeros cineastas hacían teatro filmado; escenarios simples y una cámara fija. Con el tiempo, los realizadores aprendieron las técnicas que se emplean en nuestros tiempos como los desplazamientos, cambios de encuadres y montaje. También los escenarios pasaron de ser bidimensionales a ser tridimensionales e incluso a utilizar las locaciones. Películas como *Quo vadis?* (1951, Mervyn LeRoy) o *Cabiria* (1914 Giovanni Pastroneen) en Italia, Sergei Eisenstein en la Unión Soviética con películas claves como *El acorazado Potemkin* (1925) u *Octubre* (1927), entre otras. Por su parte, en Norte América, Thomas Alva Edison intentó tomar el control de los derechos sobre la explotación del cinematógrafo. Como consecuencia, los productores independientes emigraron desde Nueva York, a un pequeño poblado donde encontraron condiciones ideales para rodar. Así fue como nació Hollywood.

El cine comenzó a tener un atractivo popular tan grande, que los gobiernos no dudaron en aprovecharlo para fines políticos y culturales. La Unión Soviética fomentó un tipo de cine que ensalzaba la patria. En Italia, el régimen fascista de Mussolini ordenó que las películas sirvieran para ensalzar la antigua grandeza romana. En Alemania, se rodaron numerosos documentales ensalzando a los nazis. A su vez el cine reaccionó a los sucesos mundiales como las guerras al igual que las artes, destacaron las corrientes como El Expresionismo con la película *El gabinete del doctor Caligari* (1919) y *Nosferatu el vampiro* (1922) por ejemplo. También, en paralelo al movimiento surrealista en pintura y literatura, surgió un cine surrealista, cuyo exponente más célebre es *Un perro andaluz* de Buñuel y Dalí. (*A chien Andalou*, 1929)

El gran atractivo que el cine alcanzó, favoreció su evolución hasta lograr incorporar el sonido en vez de los narradores o pianistas que se requerían en la sala de proyección. *El cantante de jazz*, (*The Jazz singer*, 1927) se convirtió en la primera película con diálogos sonoros abriendo las nuevas posibilidades al cine como el surgimiento de la banda sonora. La aparición del cine sonoro perjudicó a muchos actores y directores que no pudieron adaptarse a

los cambios, sólo algunos pocos como: Charles Chaplin, con *Tiempos modernos* (1936) y *El gran dictador* (1940), supieron adaptarse. En Japón el sonoro llega hasta 1936 para eliminar el individualismo y exaltar el patriotismo destacando en occidente Akira Kurosawa con reflexiones sobre el poder y la ética “sus héroes son tenaces en la lucha contra la adversidad, quijotes que se crecen en el conflicto y logran mayor justicia para la humanidad.” (Sánchez 432)

Aunque desde sus orígenes, el cine no ha dejado de evolucionar, aún mantiene una esencia desde su comienzo, tan simple como lo resume Benet: “...el cine de ficción se centra en contar una historia conducida por personajes.” (Benet 81) La diferencia y éxito del cine, en contraposición a otras formas narrativas, se debe a las convenciones que se van formando entre la obra y el espectador. “Lo que define al cine es el lugar de la mirada, la posibilidad de variarla, y de hacerla patente” (Wallis et al. 376) Con la cita anterior se observa que el cine se trata de relatos o narraciones que encontraron sus propios medios de expresión desde al menos tres puntos de vista: el de la cámara, el del espectador y el de los personajes. Lo que va haciendo más complejo al cine, son las convenciones a las cuales se tiene que adaptar el espectador conforme los elementos del discurso cinematográfico aumenten.

3.2. Cine Clásico

En pocas palabras, el cine clásico es aquel donde el espectador está contextualizado con la historia y la trama. Tal como define Sánchez, el cine clásico es lineal porque todos los acontecimientos se suceden cronológicamente, (50) La sucesión de las imágenes va en función de la narrativa, de tal forma que la preocupación técnica principal es que se entienda la historia, En el sonido, recae la función didáctica, enfatizando la imagen y brindándole una sucesión lógica. Existe una representación casi arquetípica entre los héroes y los villanos de las historias quedando plasmadas en la pantalla casi siempre, la eterna lucha entre el bien y el mal

en donde la verdad y el bien siempre salen victoriosos en un *happy ending* totalmente concluyente. Para Lauro Zavala en su libro Elementos del discurso cinematográfico, el cine clásico, queda abarcado durante los años de 1915 a 1945 en donde predominan los melodramas y la exaltación nacional.

Un rasgo evidente de la etapa clásica del cine, es la aparición de los géneros cinematográficos. Por una parte, la aparición de la televisión le quitó rentabilidad al cine por lo que tuvieron que hacer algo que la televisión no podría realizar: el género épico. Filmes como *El manto sagrado*, (*The Robe*, 1953) realizados con la reciente tecnología, cinemascope y la aparición del cine a color. Aunque cabe destacar que los géneros cinematográficos ya mostraban algunos indicios desde los inicios con el cine documental y cotidiano de los Lumière, o el cómico con *El regador regado* (1886). En la década de 1930 los géneros se redefinen para dar origen al género épico, como ya se había mencionado, el cine de gánsters y el cine negro, que tenía influencia del expresionismo europeo sobre todo en la iluminación. Quizás el actor más asociado con el género es Humphrey Bogart, con clásicos como *Casablanca* (1942), El cine fantástico y de ciencia ficción de Méliès, se hace presente en *Metrópolis*, de Fritz Lang (1927) También en los 30's impera el cine de terror, con clásicos como *Drácula* (con Bela Lugosi, 1931), o el *Frankenstein* de James Whale, con Boris Karloff (1931) La llegada del sonido permitió también el desarrollo de la comedia musical, El gran clásico del género es *Cantando bajo la lluvia* (1952). El Western de los 50's con cineastas como John Ford y el actor John Wayne otorgaron un estilo particular en Estados Unidos. En cuanto a la comedia, su edad de oro comenzó con los Keystone Cops, los alocados cortos con policías de Mack Sennett.

En general, los personajes del cine clásico, eran individuos normales, en una situación extraordinaria. Como en el cine negro, donde predominaban los detectives honestos en un mundo corrupto. Personajes bien definidos lo que permitía identificar al protagonista quien

siempre representaba el bien dentro de la historia, y sus antagonistas con los típicos villanos. A través de estos personajes que en un futuro se convertirían en *clichés*, es que se fueron forjando ideales culturales de personalidad y comportamiento. En el cine clásico, a sabiendas del poder que ejercía sobre las masas, destacan los valores del bien que prevalecen sobre los del mal: “El atractivo o el encanto de una estrella de cine masculina no es, pues, el de un objeto erótico de la mirada, sino el del ego ideal más perfecto, completo y potente concebido en el momento original de reconocimiento frente al espejo.” (Wallis et al. 371) En el cine moderno, esto se irá desvaneciendo poco a poco pues el relato moderno dará más énfasis al discurso a diferencia de la continuidad narrativa del cine clásico.

El montaje que se aplicaba durante el cine clásico, era técnico y sólo en función del ritmo y tiempo para ubicar al espectador en la trama. Hoy en día se sobreentiende la capacidad para entender películas que van en un orden alternado de narración o incluso totalmente a la inversa como la película *Amnesia* de Christopher Nolan. (Memento, 2000) sin embargo, para el cine clásico aún era imposible concebir esas convenciones de narrativa. “La función fundamental del montaje, como he venido planteando, afecta a la construcción del universo de ficción o diegético en la medida en que sirve para establecer conexiones espaciales y temporales.” (Benet 246) El cine tuvo que aprender a conversar para poder explicarse.

Posiblemente el parte-aguas del lenguaje cinematográfico que quizá permitió el paso del cine clásico al moderno, fue el filme, *Ciudadano Kane*, de Orson Welles. (Citizen Kane, 1941) Fue una película muy polémica, pero actualmente es considerada como una de las mejores de todos los tiempos. Supo aplicar magistralmente las técnicas del cine hasta ese entonces utilizadas, alteró el orden del relato, pero también contribuyó a destacar el papel del director como un artista que quiere contar una historia a su manera.

Finalmente, Lauro Zavala establece algunas características del cine clásico que vale la pena destacar. Como ya se había mencionado, el cine clásico es representación, tradicional y de géneros. Con una narrativa que durante la trama mantiene oculto un secreto que al final deja resueltos todos los enigmas. “El suspenso es el elemento retórico crucial que define el poder de seducción de toda narración clásica.” (Elementos del discurso cinematográfico 32)

3.3. Cine Moderno

Uno de los primeros síntomas que provocó la transición de un cine clásico a un cine moderno, es porque el espectador joven comienza a dejar de sentirse identificado con los antiguos personajes del cine clásico pues sus realidades están muy lejanas de la que están presentadas en pantalla. Todo aquel personaje del cine clásico en donde el virtuoso se desenvuelve en un mundo en donde la felicidad se consigue por el bien en sí, deja de ser creíble después de la guerra. En el Hollywood de los 50's aparecieron nuevos héroes como James Dean y Marlon Brando que resultaban ser más realistas, más humanos, más intensos, que encajaron a la perfección con los jóvenes de la post guerra.

Una vez cambiados los personajes arquetípicos del clásico, los lenguajes y discursos en el cine fueron llevados a infinitas posibilidades. Gran parte de la actividad intelectual en torno al cine reivindicaba la mirada artística y personal del director, por encima de las exigencias comerciales. Esto le abrió las puertas a cineastas con propuestas tan personales como revolucionarias para la época, especialmente porque se permitían muchas libertades sexuales que anteriormente no eran permitidas por la censura. En Estados Unidos, directores como Woody Allen, Martin Scorsese, contribuyeron al paso moderno del cine americano, pero sin alcanzar los límites que alcanzaron algunos cineastas europeos como Pier Paolo Pasolini en Italia por ejemplo. En la época de oro del cine mexicano, destacaron directores como Emilio 'El

Indio' Fernández, Luis Buñuel, que aunque es español, cuenta con películas como *Los olvidados* (1950), *Él* (1953) y *Nazarín* (1959), por mencionar algunas, realizadas en México. Akira Kurosawa en Japón, destacó como genio creador por la carga estética lograda en sus filmes debido a elementos muy particulares de su estilo como los decorados y vestuarios. Los nombres de Steven Spielberg y George Lucas son asociados al cine comercial, sin embargo, sus contribuciones técnicas a la cinematografía, los posiciona como dos exponentes más del cine moderno.

Como en el cine moderno se exalta la individualidad del cineasta creador, las convenciones y reglas para la realización comienzan a cambiar constantemente en función del discurso y la novedad imperante. Por ejemplo el sonido, que en el cine clásico enfatizaba la imagen, en el cine moderno se vuelve en ocasiones autónomo a la imagen. Lo mismo puede suceder con cada elemento que conforma una película (decorado, vestuario, movimientos de cámara), todo en virtud de que cada elemento pueda ser comprendido por la razón. La gran variedad de discursos en distintas técnicas cinematográficas conllevó a la aparición de las vanguardias cinematográficas. La cineasta Germaine Dulac utilizaba el término «vanguardia» para designar aquellas películas «cuyas técnicas, empleadas con la idea de renovar la expresividad de la imagen y el sonido, rompen con las tradiciones establecidas para buscar, en el reino estrictamente visual y auditivo, nuevas armonías espirituales» (Wallis et al. 59) De manera similar, Wallis define: "... las películas de vanguardia son aquellas que socavan, niegan o reinventan las convenciones de las películas narrativas, documentales o animadas." (60) Conforme las vanguardias tomaron auge, se fueron agudizando los lenguajes personales de cada realizador, definiendo como las principales características del cine moderno, la ruptura con las convenciones y la aparición del director como artista creador.

Dentro de las nuevas ideas filmicas que comenzaron a mostrarse a la par de las vanguardias artísticas, quizá una de las más destacadas fue el Neorrealismo, que surgió en la Europa posterior a la Segunda Guerra Mundial. El Neorrealismo nace en Italia buscando la naturalidad, como reacción al cine fascista del régimen de Mussolini, Sus temáticas eran de fuerte crítica social con actores no profesionales, iluminación natural. Para muchos autores, *Ladrón de bicicletas* de Vittorio de Sica (*Ladri di biciclette* 1948) es la obra más emblemática. También en la década de los cincuentas, en Francia, François Truffaut le dio el definitivo empuje a la *nouvelle vague*, que respondía con libertad técnica a las estructuras del cine francés con filmes como *Los cuatrocientos golpes* (*Les Quatre Cents Coups* 1959). El fenómeno pasó a Latinoamérica, con el *cinema novo de Brasil*, que retrataba la realidad social del país.

Entre la diversidad de estilos cinematográficos, cabe destacar el *Cine experimental* que rompió con toda convención narrativa y el *video arte*, que a grandes rasgos, pretende involucrar los medios de comunicación masiva con fines artísticos. Estas dos vanguardias, tendrán un valor significativo para el cine posmoderno que será descrito más adelante.

3.4. Cine Posmoderno

Es impreciso establecer una fecha para determinar la aparición del cine Posmoderno en la historia. En el Manual de análisis narrativo, Lauro Zavala se atreve a fechar el inicio del cine posmoderno a partir de 1975. (27) Aunque las características de lo que se denomina cine posmoderno se manifiestan desde la aparición de las vanguardias, sobre todo en las cuestiones técnicas del montaje y ruptura narrativa, será preciso establecer la década de los 70's como una fecha aproximada para la aparición del cine posmoderno, pues en estas fechas, de forma paralela con la aparición de la modernidad sus propios discursos empezaron a descentralizarse y encontraron que las periferias y las minorías también tenían peso y que en ocasiones, los

cines realizados desde los márgenes del sistema, tenían mucho más que decir. Sin embargo, el cine posmoderno realmente nace en el momento en que nacen las lecturas posmoderna como señala Zavala.

Las temáticas del cine posmoderno son más personales, biográficas con críticas al autoritarismo y la represión, aparecen las minorías (feministas, homosexuales) etc. Para Sánchez, el cine posmoderno implica la vigencia de la razón moderna, que conlleva a desbaratar cualquier estética desde una visión muy particular. “La película sería la expresión del mundo personal, de las obsesiones y preocupaciones, de la ideología y de la cosmovisión de un autor que se muestra a lo largo de una filmografía.” (268) El nihilismo y pensamiento débil (anti metarrelatos) caracteriza las temáticas posmodernas. Desde la perspectiva anti modernista, se pierde la fe en el progreso y la construcción de un mundo más humano según los ideales ilustrados, escepticismo, lenguaje ambiguo, valores de acuerdo al perspectivismo, desmitificación, etc. Pero a final de cuentas, el cine posmoderno sólo existe desde el contexto del espectador. Siempre dependerá de los supuestos personales ya que la línea que le distingue es muy ambigua.

La visión del cine posmoderno comienza a conformarse bajo las características del cine experimental y el cine de vanguardia con sus valores artísticos, políticos y de contracultura. Para Zavala, existe un juego implícito entre el autor y el espectador, los géneros se vuelven híbridos pero sobre todo, intertextuales. Toda narrativa posmoderna, está caracterizada, según Zavala, por estrategias neobarrocas por revestirse en un sin fin de estilos, géneros y elementos, se intensifica la metaficción, la ironía, la fragmentación hipotáctica (donde el fragmento desplaza a la totalidad) y la combinación irónica de discursos. “La propuesta central de este modelo consiste en reconocer que el cine posmoderno es neobarroco (en el plano estético) y es lúdico y en ocasiones violento (en el plano ético).” (Elementos del discurso cinematográfico 41)

Existen una gran variedad de características que podrían definir el cine posmoderno, sin embargo, para fines prácticos del presente análisis, se habrá de concretizar en cuatro principales características: el tiempo (fragmentación), intertexto, *pastiche* y personajes.

3.4.1. *Tiempo*. El cine posmoderno se construye a partir de muchos de los opuestos del cine clásico y moderno, pero a su vez, recurren a estos elementos pero de forma descontextualizada. Es por eso que la ruptura de la estructura del relato como tiempo, la acentuación de los intertextos, las parodias o *pastiche* y *collages*, predominan como características relevantes del cine posmoderno con claras evidencias de antimodernidad.

Con respecto a la ruptura del tiempo, en la Posmodernidad desaparece el sentido lineal de la historia, lo que conduce a vivir en un eterno presente. Esa fragmentación de la totalidad del tiempo lineal, permanecerá como una de las características más imperantes del cine posmoderno, principalmente en cuestiones de montaje. El montaje en el relato posmoderno, se convierte en un discurso desorganizado y tan apático como el nihilismo. Si las convenciones cinematográficas comenzaban a predisponer al espectador otorgándole una cierta tranquilidad al estar frente una pantalla, durante la modernidad, esas convenciones comienzan a cambiar constantemente hasta llegar a la posmodernidad, donde todo parece un conjunto de acciones inconexas y atemporales lo cual produce una sensación esquizofrénica. Si en la modernidad existía la historicidad o un ideal de progreso, en el relato posmoderno se manifiesta como una fragmentación como señala Benet: "Se descompuso la unidad espacial y temporal de la escena, se multiplicaron los puntos de vista, los espacios posibles y las transiciones temporales y se exigió del espectador un trabajo de atención, un sometimiento a las nuevas normas y convenciones que acababan por sumergirle en el universo del relato." (77) En suma, se trata de un cine construido a partir de fragmentos de todo tipo, (técnicos, retóricos) lo cual ofrece al espectador la posibilidad de interpretar la película desde sus referencias más personales.

Al cambiar la estructura del relato, se requiere por consecuencia, que el espectador evolucione a la par de los discursos cinematográficos. Es por eso que Sánchez escribe sobre la evidente renovación en el público, que se vuelve mucho más especializado y de mayor nivel cultural (264). Pues él considera que el filme, además de contar una historia, produce una experiencia al espectador para la cual, debe haber un mutuo crecimiento entre el lenguaje de ambos. Aunque a final de cuentas se narran acciones a través de personajes, la ficción posmoderna adhiere otros elementos que permiten una lectura mucho más diversa y colocan al cine como una realidad virtual esquizofrénica, como un fenómeno ajeno e irrepetible.

3.4.2. *Intertexto*. La segunda característica que cabe resaltar del cine posmoderno, es su diversidad de referentes o intertextos. De entre la diversidad de valores modernos que se presentaron en el tema de posmodernidad, cabe resaltar que uno de los más importantes, es el de los metarrelatos. Si durante la modernidad, predominó la idea de una única verdad que cinematográficamente hablando, se refiere al discurso del realizador, la idea de una sola interpretación queda terminada en la posmodernidad, la obra ya no puede ser vista como el resultado del autor, sino como resultante de toda la cultura en la que el espectador también forma parte esencial de la obra misma. En el cine posmoderno, y más aún, en la cultura cinematográfica actual, todo discurso, es un discurso reemplazable como reincidente. Por lo tanto, las estrategias contemporáneas generan textos cinematográficos cuya significación depende, cada vez en mayor medida, del contexto de lectura del espectador en contraposición de los metarrelatos propios de la modernidad.

Si el discurso cinematográfico no proviene de una única fuente creadora, comienza a haber reincidencias a su vez, en muchos otros discursos y elementos retóricos, lo que lleva a enfatizar la intertextualidad en los filmes posmodernos, a grandes rasgos, este concepto significa que todo texto está relacionado con otros textos. “La intertextualidad no es algo que

dependa exclusivamente del texto o de su autor, sino también, y principalmente, de quien observa el texto y descubre en él una red de relaciones que lo hacen posible como materia significativa desde una determinada perspectiva: precisamente la perspectiva del observador.” (Zavala, Manual de análisis narrativo 29) La intertextualidad, es necesaria tanto para el realizador como el espectador, ya que el lenguaje cinematográfico se diversifica aún más en símbolos, lo que a final de cuentas hace más interesante su lectura por la infinidad de posibilidades que presenta, lo cual, deja una película abierta a un espectador que colabora más con la obra para reflexionar y hacer su propia interpretación. “Por lo tanto, en la estética posmoderna puede haber muchas posibles interpretaciones de un mismo texto, y cada una de ellas es verdadera en su contexto de enunciación.” (Zavala, Elementos del discurso cinematográfico 97)

Finalmente, algunas características antimodernas en el cine posmoderno que se manifestarán en la técnica y / o en las temáticas, podrían ser: tramas de índole anticapitalista y modernista como *Un día de furia* (*Falling Down*, 1993) mostrando el estrés que ocasiona las grandes ciudades y la vida moderna. La crítica a los metarrelatos como en *El cuarto poder*. (*Mad City*, 1997) en donde queda evidenciada la falsedad de la información y las consecuencias en la cultura de masas. Fragmentadas temporalmente y discontinuos como *Irreversible*, (*Irréversible*, 2002) También los collages de estilos y géneros como *Terciopelo Azul*, (*Blue Velvet*, 1986) o *Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, 1994)

3.4.3. *Pastiche – Collage*. El cine actual tiene una reinención temática y técnica por parte de los autores, que aunque aún tratan de innovar y crear un estilo propio como los modernos, la originalidad de su discurso se compone de la mezcla heterogénea de géneros y estilos a manera de *collage*, lo que a simple vista parece indecodificable, como sucede en las

películas alternativas. En estas formas de expresión diversa, es que las minorías o los temas ocultos, encontraron su vertiente como medios de expresión.

El discurso Posmoderno, se conforma de relatos clásicos y antimodernos a manera de *collage*, provocando un efecto simultáneo entre el espacio y el tiempo aceptando lo efímero e irracional de las composiciones. En consecuencia a esa sobre imposición indiscriminada de materiales y recursos técnicos del *collage*, se desprende una de las características más importantes de la Posmodernidad que es el *pastiche*. Según Zavala, el *collage* es una estrategia del *pastiche*. El *pastiche* es la utilización de elementos formales provenientes de distintos géneros y formaciones discursivas. (Manual de análisis narrativo 53) A la definición de Zavala, Jameson agrega el factor lúdico del concepto, una especie de juego, burla o crítica al recurrir al material. "El *pastiche* es, como la parodia, la imitación de una mueca determinada, un discurso que habla una lengua muerta; pero se trata de la repetición neutral de esa mímica, carente de los motivos de fondo de la parodia, desligada del impulso satírico, desprovista de hilaridad y ajena a la convicción de que, junto a la lengua anormal que se toma prestada provisionalmente, subsiste aún una saludable normalidad lingüística." (44).

Quizá por esta característica es que el cine posmoderno resulta difícil de definir o identificar, ya que comúnmente se ven narrativas de estilo clásico, pero con antihéroes que desencajan con los arquetipos más habituales; también se puede observar un relato totalmente lineal, pero con un sin fin de elementos antimodernos; en fin, las combinaciones pueden ser muy variadas, pero lo que determina al cine posmoderno, es la lectura que se haga de él. El *pastiche*, permite valorar la infinidad de intertextos y referentes que se pueden tener en cuenta al momento de analizar un film; igualmente, la fragmentación del relato.

3.4.4. *Personajes*. Si la ficción, clásica, moderna o posmoderna, se trata de acciones narradas por personajes, y ya se habló que los elementos técnicos y narrativos se redefinieron en la posmodernidad, los personajes también sufren una reconfiguración. Lo primero que cambia para los personajes posmodernos, son los conflictos a los que se enfrentan. Al repasar las características que definen el cine posmoderno, se puede determinar que los personajes de las películas posmodernas, ya no tienen antagonistas típicos, como en el caso de *El club de la pelea* (Fight Club, 1999) que será analizada más adelante. Sus batallas ya no se libran contra un enemigo sino con uno mismo, en ocasiones, se presentan como personajes atormentados y desencajados con su contexto histórico. Esto motiva a cuestionarse: ¿Cuál es el antagonista de Travis, el taxista interpretado por Robert de Niro en la película *Taxi Driver?* (1976) Seguramente no son sólo los proxenetas que martirizan a la prostituta de la cual siente afecto, sino el perro que ladra durante la noche y no le deja dormir, el ruido y la gente misma de la ciudad hacen que el protagonista desencadene los conflictos originados por sí mismo a causa de su insomnio. “La guerra ya no se hace contra un mundo enemigo, no se despliega ya contra un adversario declarado y determinado, se oculta, puesto que el oponente se halla en todas partes.” (Mongin 31) Tal como escribe Mongin, las guerras ahora se libran interiormente. La pregunta a contestar sería: ¿Cómo mostrar la violencia cuando ya no se hace la guerra sobre un campo de batalla, y cuando ésta se despliega en el enemigo que se vuelve interior?. Mongin responde claramente con los ejemplos de la película *Asesinos por naturaleza* (Natural Born Killers, 1994) y Hanibal Lecter en *El silencio de los inocentes*, (*The Silence of the Lambs* , 1991) por ejemplo. “La violencia puede ser cosa de psicópatas que hacen la guerra a su propio cuerpo (guerra interior); (34) De lo anterior, el caso más claro es cuando el personaje de Jack interpretado por el actor Edward Norton, en *Fight Club*, al no encontrar sentido a sus conflictos, canaliza su angustia consigo mismo, comienza a agredirse físicamente lo que posteriormente le lleva a fundar un club de pelea. Es verdad que una característica predominante en los personajes posmodernos, es la violencia. Para Mongin, el cine actual es un medio para canalizar

emociones, y contrario a lo que se creería, el cine no promueve lo que muestra sino todo lo contrario, proyecta lo que desea desechar. “Si la violencia proyectada es cada vez más enloquecida, infinita, desenfrenada, es porque se soporta cada vez menos la que nos rodea. De ahí esa voluntad de encerrarla en la pantalla” (133)

Los valores del personaje posmoderno, cambian dando vida a los “antihéroes” que son personajes culturalmente malos, pero que desde su perspectiva, son héroes. Con esto se regresaría al tema de los metarrelatos, ¿Qué es realmente bueno? ¿Según quién? Estos antihéroes, se convierten en los nuevos protagonistas de las películas al igual que personajes con antivalores. Ahora, el asesino es culturalmente bueno. Películas como *Pulp Fiction* o *Kill Bill* (2004), dan la impresión de parodiar diferentes géneros cinematográficos y de evocar filmes cultos, pero van concediendo un rol periférico al despliegue de violencia y personajes antiheroicos. Con el cine posmoderno, desaparecen los géneros, se diversifican las convenciones técnicas y narrativas con un evidente reciclaje de la violencia de la sociedad.

Finalmente, algunos ejemplos de cine posmoderno, puede verse en películas, como las que ya se han comentado, de directores como Quentin Tarantino por la fragmentación del cuerpo narrativo y la relativización de los patrones morales. “Quentin Tarantino... Recogió de Godard el gusto por unos guiones partidos y fragmentados que después lograba encajar con una extraña habilidad.” (Zavala, Castro – Villacañas y Martínez 260) Otros ejemplos por la mezcla de elementos a manera de collage son: *Blade Runner* (Ridley Scout, 1982) y *Brazil* (Ferry William, 1985). Cabe agregar la película *Ocurrió cerca de su casa* (*C'est arrivé près de chez vous*, 1992), en donde Benoît Poelvoorde interpretando a Ben, un asesino y ladrón que es grabado día y noche a manera de documental por un reducido grupo de jóvenes cineastas interesados en su *modus operandi*. Ben representa a un asesino serial, pero de los valores modernos. Él mismo es un antimodernista en su comportamiento, pues al igual que un

vagabundo, es un ser no productivo, incluso destructivo el cual se ve inmerso en una especie *reality shows* de su vida como asesino. Sin embargo su propio espectáculo se ve derrumbado cuando todo se sale de control y terminan consumiéndose por su propia obra.

Es evidente el dominio cultural de las películas americanas, especialmente las de Hollywood. Pero también cabe señalar, que si se recurre con mayor frecuencia a referencias de cine norteamericano para sustentar el presente escrito es por que al igual que considera Zavala, el cine americano, muestra características más evidentes para describir al Héroe trágico posmoderno. “En cuanto al cine norteamericano , se trata tal vez de la manifestación narrativa más característica de la posmodernidad, por la integración de elementos retrospectivos, especialmente en relación con las décadas de 1950 y 1960, y por la recurrencia genérica al *film noir* de la década de 1940 y la ciencia ficción surgida durante la década siguiente.” (Elementos del discurso cinematográfico 40).

3.5. Análisis Fílmico

Existen diversas perspectivas desde dónde se puede analizar un filme, por ejemplo como un relato, desde su banda sonora o mediante un enfoque psicoanalítico, donde la película es tratada como un discurso psicoanalizable. De los enfoques analíticos, el psicoanalítico, es quizá el más recurrente al momento de tratar un filme, mismo que será el eje central en el análisis de *Fight Club*. Existen dos perspectivas del enfoque psicoanalítico según Aumont: a) El *biopsicoanálisis* que busca un diagnóstico del autor, y b) la *lectura psicoanalítica* que busca caracterizar a éste o aquel personaje como representante de tal o cual neurosis. Es una construcción rigurosa más o menos coherente determinada por el relato y sus acciones. Aunque las *lecturas psicoanalíticas* también dependerán de las teorías aplicadas, es quizá la freudiana

una de las más aplicadas. “el psicoanálisis freudo-lacaniano se interesa por la producción de sentido en su relación con el sujeto parlante y pensante...” (Aumont y Marie 227)

Sobre el enfoque analítico de un filme, Sánchez y Aumont establecen pautas para definir posibles líneas de análisis que dependerán a su vez, del interés del investigador y sus referencias teóricas. Los instrumentos para realizar el análisis fílmico pueden variar según los teóricos especializados, lo que permite conjuntar los mecanismos y teorías, a fin de ampliar el acto analítico. Si se considera el filme como obra de arte, se estaría permitiendo aplicar toda la experiencia estética e intelectual posible, lo que brindaría un sin fin de interpretaciones, experiencias y nuevos conocimientos a partir de la obra, ya que a diferencia de la crítica y el comentario, que se centran en un juicio estético, el análisis pretende profundizar reflexivamente en el cine.

Ramón Carmona en su libro Cómo se comenta un texto fílmico, señala que la *segmentación*, *estratificación* y *recomposición*, son algunos de los principales mecanismos para analizar un filme. (Incluso el concepto de *découpage* que menciona Aumont en Análisis del Film comparte similitud con los conceptos de Carmona) Para Ramón Carmona la *segmentación*, es el proceso de dividir la película en secuencias para el análisis. La selección y duración de las escenas a analizar, depende totalmente del enfoque que se le quiera dar a la investigación o de la localización de los elementos que se consideren significativos dentro del filme. Posteriormente, la *estratificación* consiste en identificar y delimitar las diversas partes y elementos que componen un filme (75) La tercer herramienta de análisis, Carmona la define de la siguiente manera: “La *recomposición* consiste en reorganizar los elementos provenientes de la descomposición para ofrecer una lógica que explique el funcionamiento del conjunto entendido a la manera de un todo orgánico.” (76) A grandes rasgos, estratificar es el acto analítico y su resultante.

Existe gran similitud entre los conceptos *segmentación* y *estratificación* propuestos por Carmona, con el *découpage*, concepto mencionado por Aumont. Para Aumont, el *découpage*, atiende más a la necesidad de identificación y selección de los elementos que se van a analizar dentro de la *segmentación*, y la *segmentación* es el acto de “cortar” el filme. Algunos parámetros para realizar el *découpage* pueden ser la duración de planos, montaje, movimientos de cámara o artísticos, banda sonora, y relaciones entre sonido – imagen. “Un *découpage*... es un instrumento prácticamente indispensable si se quiere realizar el análisis de un film en su totalidad, y si lo que nos interesa es la narración o el montaje de este film.” (Aumont y Marie 57) Aunque los conceptos tengan similitudes, lo importante es que el acto de seccionar la película, se vuelve un instrumento esencial para el estudio fílmico.

Esta división en unidades que se hace del filme, puede comenzar a analizarse desde distintas teorías, sin embargo, hay que enfatizar la necesidad de un análisis semiótico de los fragmentos obtenidos. Los realizadores cinematográficos y los críticos siempre han llevado a cabo intentos de teorizar el cine. Pensadores tan diversos como Panofsky, Kracauer, Bazin y Pasolini destacan al cine como un “arte de realidad” e incluso Metz, en su trabajo temprano, contrastó el signo lingüístico “arbitrario” e “inmotivado” con la imagen fotográfica “análoga” y “motivada”. (Stam 213) Los semióticos han preferido hablar no de películas sino de textos. El concepto de texto (etimológicamente “red”, “haz”) tendía a enfatizar el cine no como imitación de la realidad sino más bien como un artefacto, un constructo. El término tuvo el efecto corolario de un ascenso cultural para el cine; mediante un único golpe etimológico, el-cine-como-texto llegó a tener todo el prestigio de la literatura. (Stam 219)

De la cita anterior, particularmente en el cine, la imagen visual es un discurso por sí mismo, es texto abordado como tema, por lo tanto una propuesta semiótica de estudiarlo, puede ser a través de las formas no narrativas que propone Bordwell en su libro *El arte*

cinematográfico. Bordwell menciona cuatro formas no narrativas: sistemas formales *categoricos, retóricos, abstractos y asociativos*. (Bordwell y Thompson 102) a) *Categorico* como su nombre lo dice, consiste en identificar y separar el filme por categorías evidentes; b) querer convencer al público sobre determinada propuesta con argumentos y pruebas, entonces sería un sistema *retórico*; c) la *abstracta* aplica un realce a las cualidades visuales, sonoras, técnicas para afectar la reacción del público ante la escena completa; d) finalmente, la *asociativa* busca producir atmósferas en el espectador, a través de asociación de imágenes.

Si la imagen fílmica se compone de un conjunto de significantes que pueden ser interpretados a través de distintos métodos semióticos que permitirán otorgar un significado a los signos de la película. Este tipo de análisis semiótico de la imagen fílmica, se centra en aspectos percibidos por el espectador, dejando de lado la pretensión del autor. No se concibe al autor como el origen de la obra, por el contrario, la imagen es un texto autónomo que se proyecta al exterior, mostrándose como una imagen estética y llena de significación.

Capítulo 4.

Metodología

Según su etimología, a la forma correcta de hacer algo se le denomina método. El método empleado en el presente estudio corresponde al de la investigación cualitativa, la cual busca, según sostiene Martínez en su libro Ciencia y arte en la metodología cualitativa, identificar el patrón estructural que caracteriza el objeto de estudio. Como parte de las investigaciones de orden cualitativo este trabajo está situado dentro del estudio de caso, tal forma de estudio, según Martínez, intenta descubrir la estructura compleja o el sistema de relaciones que conforman una realidad social humana porque es la estructura lo que da sentido y significado a cada elemento o constituyente y la función que lleva a cabo. En este sentido la interpretación es una parte fundamental para otorgar significado a lo observado de forma propositiva y sustentable en base a consideraciones razonadas por argumentos teóricos.

Previo al análisis de los personajes, se agregó un apartado recurriendo a algunos de los puntos del cuadro propuesto por Lauro Zavala en su libro: Elementos del discurso cinematográfico, (23) en donde señala algunos elementos importantes a considerar al momento de hacer el análisis fílmico. Lo anterior permitió descubrir algunos otros elementos significativos que complementaron el propósito de la presente tesis. De igual forma, el estilo de análisis biográfico y contextual del film, quedó casi soslayado.

Es eje central del análisis evidenciar la dualidad del personaje que interpreta el actor Edward Norton: "Jack", con el personaje interpretado por el actor Brad Pitt: "Tyler Durden". Se buscó diferenciar a cada uno de ellos como representantes de los valores modernos y posmodernos respectivamente. De esta forma, el sacrificio de Tyler Durden le convertirá en el Héroe trágico posmoderno. Cabe señalar que aunque el personaje que interpreta Norton

aparece en los créditos como “narrador” utilizaremos el nombre “Jack” por ser el seudónimo que utiliza en el filme y para fines prácticos.

La Metodología para el análisis de la película *Fight Club*, consistió primeramente en aplicar como estrategia la forma no narrativa *categorica* propuesta por Bordwell, ya que en el filme, se buscó mostrar el tópico de la crítica a la modernidad. Recordemos que el análisis de orden *Categorico* como su nombre lo dice, consiste en identificar y separar el filme por categorías evidentes, en este caso, la crítica al modo de vida Moderno.

Posteriormente, se procedió a utilizar tres herramientas de análisis propuestas por Carmona: *Segmentación* al momento de seleccionar las escenas que evidenciaran los tópicos con características Modernas y Posmodernas en los personajes, de lo anterior se hizo una tabla con base en el Código de Tiempo (TC) para pasar a la *Estratificación*, en donde se identificaron los elementos significativos para el análisis de cada personaje. Estos elementos fueron: diálogos, acciones y vestuarios principalmente. Lo anterior, permitió definir en Jack los valores Modernos y en contraposición, los valores Posmodernos en Tyler, así como su destino trágico como héroe. Cabe mencionarse que durante esta fase del análisis se emplearon mecanismos de la *lectura psicoanalítica* propuestos Aumont para definir como un *síntoma* de la psique de Jack sus características modernas, y principalmente, el arquetipo de Héroe trágico Posmoderno en Tyler. Para facilitar el análisis individual de cada personaje para su posterior *Recomposición*, se recurrió al *esquema de ojo de buey* propuesto por David Bordwell en su libro El significado del filme, (192) ya que el uso de los campos semánticos para abordar el análisis particular de los personajes, resultó más apropiado. El esquema consiste en colocar a los personajes principales en el centro del diagrama (núcleo) y su interacción con los personajes o elementos significativos del filme (periferia). En este caso particular, Tyler y Jack, aparecerán juntos en un núcleo (Ver Ilustración 1). Ambos personajes serán analizados independientemente aún cuando

en el filme, se trate de un mismo personaje. En una primera periferia se analizarán a los personajes más relevantes con los que tienen contacto durante la historia y finalmente en el último círculo, se identificarán los elementos que determinan el comportamiento del personaje como lugares y situaciones concretas.

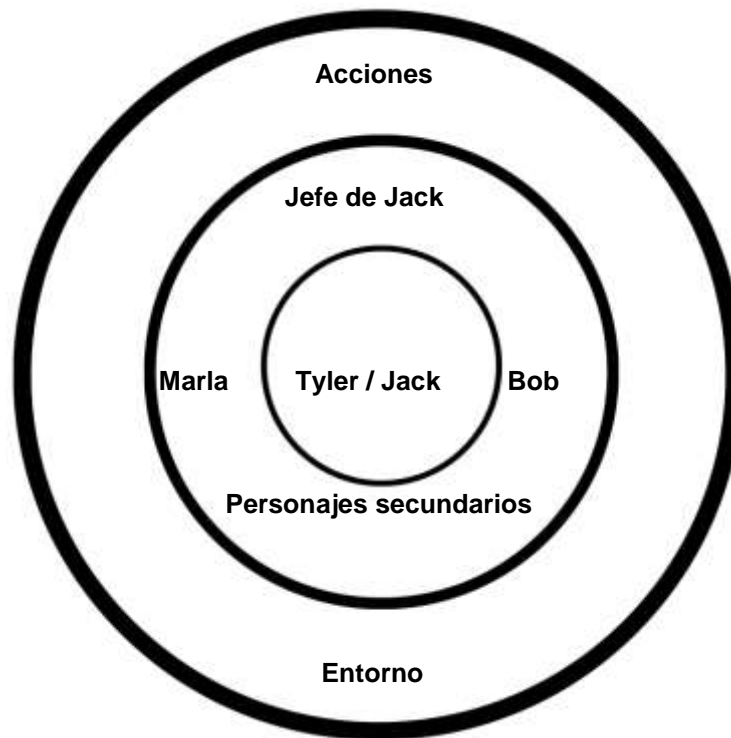


Ilustración 1. Esquema de ojo de buey.

Los campos semánticos originalmente propuestos en el libro de Bordwell, incluyen a los personajes y acciones en el núcleo, después el mundo diegético en el segundo círculo, y finalmente, las representaciones no diegéticas en el último. Para el presente análisis, se optó por colocar a los personajes en el núcleo, los personajes secundarios con los que interactúan en el segundo y las acciones junto al entorno en el tercero.

Una vez obtenido el análisis de la *estratificación*, se procedió a la *recomposición*, tercera herramienta de análisis propuesta por Carmona: “La *recomposición* consiste en reorganizar los elementos provenientes de la descomposición para ofrecer una lógica que explique el funcionamiento del conjunto entendido a la manera de un todo orgánico” (76). Gracias a esta última parte, es que se puede llegar a las conclusiones y probar la pregunta de investigación para poder hablar del Héroe trágico posmoderno.

Capítulo 5.

Análisis y Hallazgos del Filme *Fight Club*

En este apartado se realizó el análisis del filme *Fight Club* a partir de una determinada selección de escenas que permitieron establecer las características del Héroe Trágico Posmoderno en el personaje de Tyler Durden, contraponiéndose a las características Modernas de Jack, todo esto, sustentado bajo las teorías expuestas previamente.

5.1. Consideraciones Previas del Filme *Fight Club*

Tabla 1. Ficha técnica del Filme *Fight Club*.

TÍTULO	Fight Club
DIRECCIÓN	David Fincher
PRODUCCIÓN	Arnon Milchan
GUIÓN	Chuck Palahniuk (novela) Jim Uhls (libreto)
MÚSICA	The Dust Brothers
R E P A R T O	
BRAD PITT	Tyler Durden
EDWARD NORTON	Narrador / Jack
HELENA BONHAM CARTER	Marla Singer
MEAT LOAF	Robert "Bob" Paulsen
ZACH GRENIER	Richard Chesler
JARED LETO	Angelface
ESTADOS UNIDOS 1999	
DURACIÓN 139 minutos.	

En este primer acercamiento al filme, se hará referencia a algunos elementos que se han considerado significativos, aunque el eje central del análisis sean los personajes.

Basándose en el teórico del guionismo Syd Field, Maximiliano Maza y Cristina Cervantes en su libro Guión para medios audiovisuales, mencionan que un guión puede dividirse en 3 paradigmas: *personaje, asunto y estructura dramática*. A su vez, la *estructura dramática* se puede dividir principalmente en tres partes: *Establecimiento de la acción, conflicto y resolución del conflicto*.

En *Fight Club*, el *establecimiento de la acción*, es la escena de inicio donde Jack habrá de narrar las acciones que lo llevaron a estar en un edificio abandonado, encañonado por la pistola de Tyler. Aristóteles definió la *diégesis* como el mundo de ficción construido conjuntamente por la historia y el espectador, en este caso la historia es la película contada por alguien más, por lo tanto se vuelve un relato contado por Jack, quien se convierte en un Narrador *homodiegético* porque es la *voz en off* en primera persona que narra su propia historia.

Los acontecimientos están contados al gusto del narrador articulándose sobre anacronías, que según Carmona pueden ser de dos tipos: *Flashback* y *flashforward* (acontecimientos pasados o futuros de la historia), por lo tanto, la película justifica el uso de un montaje alternado y con un orden temporal fragmentado. El discurso de Jack se rompe constantemente para regresar a contar sucesos anteriores a su estado de conciencia presente, es por esto que el *establecimiento de la acción*, está determinado por un *Flashback* del protagonista en donde se presenta a sí mismo, como un oficinista de 30 años que está cansado y aburrido de su monótona vida lo que le hace padecer de insomnio. Cabe destacar que incluso

la narrativa fragmentada posmoderna, está justificada desde la forma en que Jack estructura su historia como un esquizoide.

El *paradigma del asunto*, va en función del conflicto que el protagonista de una historia busca resolver. En este caso, su conflicto principal, su búsqueda, es solucionar sus problemas existenciales. Jack emprende una búsqueda de sentido a la vida y escape a su agobiante vida moderna, aunque su búsqueda esté disfrazada de insomnio, peleas, vandalismo y Tyler Durden. De esta forma, el punto de conflicto se establece cuando su departamento explota haciéndole romper su monotonía e impidiéndole dar marcha atrás a su búsqueda, lo que le lleva a establecer amistad con Tyler Durden. Tyler representa todo lo que Jack quisiera ser, pero no se atreve. En su búsqueda, se deja influenciar por Tyler hasta el punto en que siente que las cosas se salen de control para finalmente darse cuenta que Tyler y él, son la misma persona. Esto da origen al punto de resolución, teniendo como clímax, el momento donde Jack descubre que la solución a su problema no es inventar personalidades que solucionen sus problemas sino tomar las riendas de la vida por sí mismo, dando motivos para el sacrificio del héroe trágico, Tyler.

De acuerdo al texto de Lauro Zavala, (Elementos del discurso cinematográfico 23) el primer elemento significativo para el análisis de un film, es su título. Sánchez destaca lo siguiente: “El relato tiene un título que sirve para nombrarlo y proporciona una primera aproximación a su contenido o marca alguna pauta acerca de la lectura a la que invita” (46) Aunque los títulos se valen de metáforas, hipérbolos metonimias y juegos de palabras que hacen del relato más atractivo, *Fight Club*, no alude a alguno de estos recursos para hacer atractiva la trama, pero sí ubica al espectador en el tema central que es el club de peleas clandestinas que fundan los protagonistas. La simple palabra “pelea” predispone a la violencia y lo vuelve atractivo en sí. En la actualidad, existe una tendencia a canalizar el espíritu natural

bélico de formas socialmente aceptadas como en los deportes o en el cine, en el título de esta película en particular, se expone algo más que la trama, se expone también de forma metafórica el mensaje del film, mostrando la lucha interior que el hombre libra consigo mismo y como la exterioriza. De esta forma el “club” es la inscripción social de esa batalla ante la aprobación de un selecto grupo de personas con inquietudes similares, que al ser marginados y minorías, lo vuelve una temática posmoderna, ya que como se ha dicho, la aparición del arte de periferias y minorías, (como el feminismo) son características de la Posmodernidad que pueden ser relacionadas directamente.

Otro elemento significativo del cuadro de Zavala, es la *Escena*. En *Fight Club*, es muy peculiar que tratándose de cuestiones del inconsciente, existan muchos escenarios en sótanos, principalmente cuando Jack está junto a Tyler. La arquitectura juega un papel muy importante en el filme, ya que refuerza estas cuestiones del inconsciente de Jack como por ejemplo: el sótano donde se lleva a cabo el club de la pelea (del cual curiosamente no se habla, no se lleva a la razón). El sótano de la casa de Tyler, es desde donde casualmente, Tyler aconseja a Jack en el momento en que discute con Marla, o el sótano donde Jack pelea contra Tyler, su “amigo imaginario”. Y la contraparte es el piso más alto del edificio abandonado en donde Jack se sobre impone a Tyler.

La imagen y el sonido van en función del género y estilo de filme posmoderno de humor negro, que en algunos momentos, recuerda al *cine Noir* por la función detectivesca de Jack por encontrar a Tyler. El sonido apoya principalmente en los momentos de ruptura diegética y le da dinamismo al filme, que al final, pretende mostrar una posmoderna versión de la autorrealización del ser, del antihéroe o mejor dicho, héroe posmoderno, al igual que en su insomne antecesor Travis Bickle de *Taxi Driver*, o su sucesor Trevor Reznik de *The Machinst*.

En la Poética de Aristóteles, dice que en la tragedia, cuando el telón se cierra, el espectador queda ensimismado, reflexionando. A esto, Aristóteles lo denomina: *Dictamen*. Como se puede observar, la película *Fight Club*, se basa constantemente en las rupturas diegéticas, para que el espectador no elabore su dictamen solo durante el espectáculo escénico, sino que lo lleve más allá de la ficción, que lo lleve a su vida misma, que abra los ojos como sucedió con el propio Jack. La imagen final del filme, la figura del pene, es una de las imágenes pornográficas que el mismo Tyler utilizaba dentro del filme para “despertar” al público del cine. De la misma forma, el filme se dirige directamente a los espectadores, rompiendo los márgenes de la ficción y la realidad, haciendo un vínculo aún más profundo entre la obra y el espectador.

5.2. Jack, El Hombre Moderno

Para poder definir a Tyler como hombre posmoderno, se tendrá que partir de la premisa de Habermas: “La postmodernidad se presenta claramente como antimodernidad” (cit. en Picó 87). De esta forma, si Jack representa el estilo de vida que Tyler critica, por lo tanto, Jack es un hombre Moderno. Hay que destacar que el perfil de Jack irá cambiando gradualmente de Moderno a Posmoderno por seguir las enseñanzas de Tyler. Cabe mencionar que la descripción de escenas (TC) que se mencionarán, es producto de la *segmentación*, la *estratificación* se estará realizando con base en el *esquema de ojo de Buey* que aparece en la Metodología (Ver Ilustración 1), para poder hacer la *recomposición* gracias a las herramientas de análisis propuestas anteriormente.

La escena inicial de los créditos, (TC. 00:00:37:00) transforma un inicio de película clásica, con una melodía instrumental, a un corte drástico (disco rayado) dando inicio al primer *track* de música electrónica que describe la travesía de la cámara cinematográfica desde el

interior del cerebro de Jack, hasta el exterior, saliendo de su boca abierta por la pistola que Tyler empuña. Cabe destacar, que existe una relación entre el color y transiciones de los créditos, con la energía que parece desprender el cerebro. Este viaje desde el interior, anticipa que el origen de la trama y sus conflictos, viene desde el interior de su mente. Al igual que como escribe Mongin, refiriéndose a los personajes contemporáneos: “La guerra ya no se hace contra un mundo enemigo, no se despliega ya contra un adversario declarado y determinado, se oculta, puesto que el oponente se halla en todas partes.” (31) Este enemigo puede ser el inconsciente mismo, como le ocurre a Jack.

La escena de inicio donde se ve ese micromundo de la psique de Jack, será una característica que habrá de repetirse más adelante en la escena del basurero. (TC. 00:04:11:00) El énfasis a los *Tigh shot*, se manifiesta como una evidencia de la existencia e importancia de esos micromundos que están pero no son perceptibles a simple vista, y que no por eso no existen, se manifiestan de todas formas al igual que la psique. En *Terciopelo Azul* de David Lynch (Blue Velvet, 1986), se observa la metáfora de ese mundo interior, escondido que el hecho de no poder verlo, no es suficiente para negar su existencia. Después de que el papá de Jeffrey sufre la embolia, la cámara se adentra a un mundo oculto de la superficie hasta llegar a un grupo de insectos que parecen pelear. La metáfora sirve como referente de los males que están por acechar a los personajes, pero también, de la relación directa del mundo de maldad que se encuentra oculta en el pueblo tranquilo de Lumbertown pero que niega la existencia de esta maldad, la evade, se ciega a sí misma. Jack se ciega a sí mismo, se niega a ver sus problemas y reconocer a Tyler como a sí mismo. Él representa a esa sociedad moderna inconsciente, que niega los problemas internos, que al no verlos, cree que no existen. Sus problemas “reales” son canalizados de forma superficial, buscando someterlos bajo el trabajo compulsivo y problemas de adaptación social.

El síntoma principal a estos problemas existenciales de Jack, es la falta de sueño, lo que le hace pensar que en otras soluciones a su verdadero problema, el mismo síntoma, lo manifiestan los personajes Travis y Trevor de *Taxi driver* y el *Maquinista* respectivamente. En el caso de Jack, la mirada compulsiva del hombre Moderno está siempre hacia arriba, hacia el progreso, hacia el éxito social, es por eso deja de atender sus problemas internos. El momento en que Jack intenta narrar las razones que le llevaron a terminar con una pistola en la boca, se describe como una persona con características que corresponden a una actitud modernista a la vida. Jack recibe una presión constante que aturde a su inconsciente, llevándolo a que sus mecanismos de defensa psicológicos, proyecten su salvación a través de un personaje ideal, un héroe que los salve y le ayude a sobrellevar sus angustias, Tyler Durden. Cabe destacar, que su insomnio, no es la raíz de su problema, el insomnio es más bien, un síntoma en que canaliza sus verdaderos problemas.

En la secuencia del *flashback* donde Jack comienza describir su vida antes de conocer a Tyler, (TC. 00:03:52:00) decide enfatizar en su insomnio. ¿Qué es el sueño para Jack? Un hombre Moderno, es una persona activa y productiva para la sociedad, y el sueño es un periodo de descanso tras una jornada de actividad. Si la vida diurna es lo que determina la vida, ¿Qué pasa si lo que se denomina vida, no satisface? ¿Qué pasa si al terminar el día, se siente que realmente no se vive y que se estuvo como muertos? De esta forma, cuando llega la noche, Jack no puede dormir, pues la vida diurna no está completa. Jack no se siente vivo, está inmerso en su letargo, y Tyler será el héroe que habrá de rescatarlo, haciéndole “abrir los ojos”. En el discurso que Tyler hace en el club (01:09:46:00) “Working jobs we hate so we can buy shit we don’t need “ (*Hacemos trabajos que odiamos para poder comprar mierda que no necesitamos*) Al trabajar para comprar cosas inútiles, el trabajo no tiene sentido pues se es presa del consumismo, y si en la vida Moderna el trabajo es la vida, entonces la vida no tendría sentido. En esto radica una de las principales frustraciones de Jack que provocan su insomnio.

El origen de su insomnio, hace suponer que sufre de algún vacío o necesidad en su vida que no le permite conciliar el sueño. Al recordar la película *The Machinist*, Trevor pierde el sueño debido a un sentimiento de culpa tras haber matado a un niño. Pero de manera más similar, Travis de *Taxi driver*, parece padecer del mismo vacío existencial el cual de igual forma, le hace perder el sueño. Las similitudes entre estos tres personajes radican en que el origen de sus conflictos, es una cuestión emocional, ya no física que se manifiesta con insomnio. En el caso particular de Jack, las cosas que su trabajo le permite comprar, son cosas que falsamente lo llevan a llenar ese vacío existencial, pero el insomnio no desaparece.

Retomando el momento en que Jack describe su vida antes de conocer a Tyler, (TC. 00:03:52:00) Jack habla sobre su empleo como oficinista de una gran empresa, de hecho, el vestuario de Jack, es el uniforme del oficinista típico: camisa blanca, corbata y pantalón de vestir. Incluso Tyler llama a uno de los asistentes al club que viste de forma similar, como “Esclavos de cuello blanco” Continuando con el vestuario, Jack hace énfasis en la corbata de su jefe, para relacionarlo con un símbolo opresor del cual se libera más adelante. El diálogo de Jack: “I didn’t wear a tie to work anymore.” (*Ya no usaba corbata para trabajar*) La corbata, es como el sello del oficinista, símbolo de la soga al cuello que lo mantiene atado a su trabajo y al borde del suicidio. Los colores en su vestuario son tonos opacos, oscuros y grises, que funcionan prácticamente como íconos representantes de su oscura y grisácea vida.

Retomando el capítulo sobre Posmodernidad, la crítica a la modernidad se ve manifestada con el *pop art* y Andy Warhol como su principal exponente, ya que las premisas de su obra son: la crítica a la imagen y el consumo de masas. Estas dos características, definen el perfil y la situación del personaje de Jack. Al hablar de consumismo, Harvey señala que: “Todos y cada uno de los artistas buscaban cambiar los fundamentos del juicio estético con el único fin de vender su producto” (38). El consumismo es una resultante de esa búsqueda

obstinada por la originalidad, los discursos que conducen a una especie de modernidad en declive orientada al consumismo y preocupaciones superficiales por la imagen, impuestas por las masas dominantes. "Is that what a man looks like?" que podría traducirse como: *¿Es así como debe lucir un hombre?*" es la frase que Jack dice a Tyler cuando suben al autobús y critican la imagen publicitaria de un modelo de ropa interior. (TC. 00:44:53:00) Los modelos de imagen del hombre ideal que se observa en la publicidad, es similar al estilo de vida de apariencias que Jack llevaba antes de conocer a Tyler. Es por eso que poco a poco comienza a seguir la filosofía de Tyler que consiste en criticar el modelo de hombre Moderno, estilo de vida, del cual Jack quiere salir. En la escena donde está en su departamento, Jack se muestra como claro ejemplo de un consumidor compulsivo, comprando desde un catálogo. El consumismo al que es presa Jack, le convierte a su vez, en parte de otro síntoma que es el sublimar sus necesidades de autorrealización como hombre. El instinto del hombre y del ser humano comienza a redireccionarse a otras formas socialmente aceptadas. El instinto bélico, el sexo y la masculinidad, son suprimidos por el consumismo, lo que convierte a Jack en un hombre con problemas para establecer una relación amorosa. Prefiere comprar compulsivamente artículos para el hogar que pocas veces habita.

Tras no encontrar solución a su insomnio, busca una cura médica a su "dolor", el doctor le sugiere que vaya al grupo de ayuda para hombres con cáncer testicular donde conoce a Bob, su amigo al que casualmente le crecieron senos por consumir esteroides. De esta forma, Jack transforma su dolencia emocional en dolencia física y es a través del llanto que consuela su dolor encontrando una "cura" momentánea. Esa cura, radica en una especie de regresión a un estadio infantil, ya que lo sugestivo de estas secuencias, induce a lecturas freudianas de esta situación. Por una parte, tenemos a los hombres castrados del centro de ayuda en el que curiosamente más se identifica Jack. Él se siente como un hombre incompleto, castrado y en Bob, encuentra el símbolo de la madre a la que se abraza como niño y llora esperando ser

consolado por su sufrimiento. También en los centros de ayuda, realiza una especie de regresión a una cueva, su lugar seguro, que parece simular el útero materno en donde su “animal de poder” le anticipa la filosofía de Tyler al escuchar que el pingüino le dice: “Slide”, que parece ser un consejo para que deje de ser rígido en su vida.

Marla Singer aparece para terminar con la ilusión de estabilidad que tenía Jack en los centros de ayuda. Marla es como “Eva” en el paraíso, es el objeto de deseo, sin embargo, él la odia en un principio porque le arrebató su fantasía, su edén. Ella le demuestra su propia falsedad, le descubre que la cura que recibe en los centros de ayuda, es tan falsa como las enfermedades que no padece. Por consiguiente, su placebo ya no funciona y regresa a su estado inicial, que es el insomnio. Sin embargo, Marla también es esa personificación femenina de sí mismo, como su *ánima*. “El *ánima* es una personificación de todas las tendencias psicológicas femeninas en la psique de un hombre,” (Jung, El hombre y sus símbolos 180) Según Jung, por lo general adopta la forma de la madre. Esta imagen del *ánima*, se manifiesta ligeramente, también en la creación mental de Jack, Tyler. Según Jung, algunos problemas en la psique pueden ser por una falta de equilibrio con la parte femenina en la psique del hombre, en este caso el *ánima*. En la concepción ideal que Jack tiene de Tyler, parece haber un equilibrio entre la masculinidad y el *ánima*. Esta característica podemos verla esencialmente en la vestimenta de plumas que frecuentan tanto Tyler como Marla, que en ocasiones comparten ciertas características físicas y comportamientos que parecen fusionarse.

¿Qué le impide a Jack sobrellevar una relación con una mujer o en específico, Marla? Es preciso recordar que anteriormente se mencionó que Jack está sublimando su sexualidad, está castrado por su condición de hombre moderno, además, su estado de regresión infantil al sentirse más seguro en los senos de Bob, le provocan un rechazo a la sexualidad femenina que

le amenaza con retirarle esa falsa inocencia. Finalmente, el personaje de Jack, envidia la actitud desafiante de Marla hacia la vida, la cual, él no tiene el valor para enfrentar.

Jack llega a un punto de agobio que le provoca una esquizofrenia, propiciando la manifestación final de Tyler, a pesar de que Tyler se manifiesta subliminalmente a Jack antes de conocerlo. La esquizofrenia que manifiesta Jack, por su ruptura con la realidad a causa de su insomnio, es el resultado de esta presión a la que es sometida el individuo a través de la linealidad del tiempo, bajo la presión de un éxito social antepuesto a su éxito personal. A su vez, Tyler es producto de esa esquizofrenia.

Jack es un hombre moderno en la medida que representa claramente los valores o características de la modernidad por ser: el oficinista presa compulsivo de su trabajo que lo conlleva a un orden ascendente y progresista sin aparente final; también es civilizado y consumista. Su estilo de vida le permite satisfacer sus deseos individuales de una forma hedonista y narcisista, y por eso su contraparte, será un nihilista autodestructivo. Aquí es donde inicia la tarea de Tyler como héroe.

5.3. Tyler Durden, El Hombre Posmoderno

“You are not your job. You’re not how much money you have in the bank. You’re not the car you drive. You’re not the contents of your wallet. You’re not your fucking khakis. You are the all-singing, all-dancing crap of the world.”

(No eres tu trabajo. No eres la cantidad de dinero que tienes en el banco. No eres el carro que conduces. No eres el contenido de tu cartera. No eres tus jodidos pantalones deportivos. Eres la mierda cantante y danzante del mundo.)

– Tyler Durden –

Tyler Durden se convertirá en un héroe trágico posmoderno, por su virtud de ayuda y sacrificio, contraponiéndose a la forma de vida Moderna de Jack, aunque sus métodos sean poco convencionales, y tanto en sus diálogos, como en sus acciones, se verán manifiestas las características que lo definen como hombre Posmoderno, primeramente por representar su propia existencia, la virtualidad de la realidad, ya que al ser imaginario, es prueba de lo ambiguo que es el relato mismo, así como la multiplicidad de interpretaciones de un evento, dependiendo el punto de vista . En segundo lugar, por criticar y contraponerse a los valores Modernos de Jack. Y finalmente por representar las características del antihéroe, que como ya se había descrito en el apartado del héroe, antihéroe es igual a héroe posmoderno.

Tyler Durden, este personaje virtual, creación de la psique de Jack, aparece subliminalmente en cinco ocasiones, anticipando su llegada. Primeramente mientras Jack saca copias en su trabajo (TC 00:04:09:00), después cuando está con el médico (TC 00:06:21:00), cuando está en el centro de ayuda para hombres con cáncer testicular (00:07:35:00), al ver alejarse a Marla de uno de los centros de ayuda (TC 00:12:37:00), y finalmente cuando Jack ve el video de bienvenida del hotel (TC. 00:20:19:00). Pero no es sino hasta que Jack llega a su punto máximo de esquizofrenia, que Tyler Durden interactúa directamente con él.

En la secuencia de descripción que Jack hace de Tyler, describe la función de los cuadros de pornografía insertados en la película infantil. De igual forma, los insertos subliminales de la imagen de Tyler durante la película, refleja ese estado de ensimismamiento que el espectador cinematográfico adquiere al ver una película, al grado tal, que es incapaz de observar y analizar el verdadero sentido del filme, de una obra artística. El espectador común, es víctima de sus pasiones al ver la obra y si lo vemos platónicamente, esto impide una reflexión más profunda de la obra. Es como si el espectador viviera el filme, pero cuando éste termina, todo vuelve a la normalidad. La misión de Tyler para con Jack, busca trascender más

allá de este mundo de ficción creado en el cine, y es por eso que Tyler juega con el espectador produciéndole rupturas brechtianas de la ficción, rompiendo el mundo diegético con el espectador para hacerle ver que la ficción de la película los ha sobrepasado, los ha envuelto y es tiempo de “abrir los ojos”. Como se comentó al inicio del capítulo, la imagen del pene al final, es prueba que el ensimismamiento no está permitido, el filme no pretende engañar haciendo creer que es realidad, se muestra lúdicamente en todo momento como ficción, pero también hace evidente que los espectadores, son parte de esa ficción, pero concientes de ello.

De igual forma esta aparición subliminal de cuadros insertados de Tyler, son para evidenciar la ceguera del espectador para ver tanto en la ficción del cine, como en su vida real como le ocurre a Jack, estas “realidades existenciales” que a veces evitamos ver. En todo momento de la película, se avisa que Tyler y Jack son la misma persona; el personaje Tyler, trasciende las barreras del filme y rompiendo el mundo diegético, su mensaje atraviesa la cuarta pared llegando hasta el espectador de una forma que va más allá de una simple moraleja.

Para continuar con la definición de Tyler como personaje Posmoderno, es conveniente mostrar lo que dice Picó: “La posmodernidad en el mundo del arte ha conducido así, en los años más recientes, a un rechazo de los términos y condiciones del modernismo, a un repudio de la ideología del progreso y la originalidad”. (35) En la escena donde Jack conoce a Tyler en el avión, Tyler se muestra en este primer acercamiento, como una persona despreocupada y con una peculiar interpretación del mundo. Se necesita recordar que el *collage* es transferir objetos de un contexto a otro y es una característica imprescindible de la Posmodernidad, desde el vestuario, el personaje de Tyler se muestra como un *collage* viviente al portar una chaqueta de cuero con camisa, pants deportivos y zapatos, peinado y barba informal, también por ser la unión de todas las características ideales de hombre, todo esto como el primer contraste con la imagen de oficinista de Jack.

La primera conversación que tienen en el avión, es sobre la incredibilidad que Tyler tiene sobre los sistemas de seguridad, esta personalidad nihilista, le otorga una sarcástica visión del mundo. Por el contrario, el rostro de Jack ante Tyler es de fascinación inmediata, lo ve como un empresario libre, que se dedica a lo que gusta, carismático y sobre todo, sin complejos sexuales. La puerta a su inconsciente queda abierta, y la invitación para dejar fluir a Tyler queda manifestada con la tarjeta de presentación que Tyler entrega a Jack.

La siguiente escena que es determinante para definir a Tyler como Posmoderno, es donde Jack se reúne con Tyler en Lou's Bar después de que su departamento explota (TC. 00:29:09:00). La conversación que sostienen, es un claro ejemplo de las contraposturas a la modernidad. Por un lado, Jack lamenta la reciente pérdida material de su departamento y Tyler comienza a criticar el estilo de vida moderno y les denomina: "Consumidores". Las pertenencias, producto del consumo de masas, sólo resuelven un estilo de vida que es defectuoso, y le obligan a seguir consumiendo. Tyler dice: "I say never be complete. I say stop being perfect. I say let's evolve." (*Yo digo que nunca hay que estar completos. Yo digo que hay que dejar de volverse perfectos. Yo digo que evolucionemos*). Las cosas materiales que Jack pierde, son necesidades que él mismo se creó. Por lo tanto, retomando una de las definiciones de héroe trágico que se encuentra en el marco contextual y dice: "El héroe trágico tiene efectivamente un objetivo, pero éste le es dictado por su *pasión*, por una desmesura interna, por su fuerza y su debilidad espirituales." (Vanoye 54) Tyler comienza su función como héroe, desde el momento en que fue creado. Jack busca en Tyler la salvación, busca que lo rescate de la vida moderna. De este modo, la primer misión de Tyler, es desaparecer todas las posesiones materiales inútiles de Jack, pero sobretodo, comienza a enseñarle a resignarse al respecto con la frase: "You did lose a lot of versatile solutions for modern living." (*Perdiste un montón de soluciones versátiles para la vida moderna*). La descripción que Jack hace del estilo de vida de Tyler, resulta todo lo contrario a su estilo de vida anterior. Incluso la casa de Tyler,

se limita a un espacio amplio, libre de muebles y en completo deterioro, aislado. Parte de esa renuncia a las pertenencias y comodidades materiales, le llevan a habitar en un lugar antimoderno. La casa de Tyler es todo lo contrario al departamento de Jack, quien comienza a sentirse mejor con este nuevo estilo de vida diciendo que después del primer mes, ya no extraña la televisión. En casa de Tyler es donde Jack comienza a sentir su verdadera identidad, y es que no por algo, jamás se revela su nombre, hasta cuando descubre las lecturas de órganos en primera persona de donde toma su seudónimo "Jack" (TC 00:38:45:00)

Entonces, si la misión de Tyler es rescatar a Jack de la vida moderna, es por eso que debe mostrarse despectivo a los valores de la modernidad, por consiguiente, su objetivo de salvar a Jack, mostrará métodos bastante cuestionables, (como los del antihéroe) aún a costa de su propio sacrificio. Al igual que sucede en *Taxidriver*, en donde el ruido de la ciudad se convierte en un antagonista al evitar que Travis concilie el sueño, los antagonistas en *Fight Club* serán cualquier tipo de personajes o situaciones que representen a la modernidad, por más ambiguos que resulten.

La Posmodernidad habrá de contraponerse a los valores de la Modernidad si en sus discursos predomina ese espíritu no racional e incoherente aunque sea de manera parcial, al igual que el favor que Tyler le pide a Jack, que es precisamente una contraposición a la vida racional (TC. 00:31:22:00). Cuando Tyler pide a Jack que lo golpee tan fuerte como pueda, está pidiéndole algo, que al igual que la ruptura diegética, le hace salir de su cotidianeidad, de su ensimismamiento, de su letargo. Una pelea en primera instancia, no es propio de un hombre moderno como Jack quien se muestra amanerado y débil al soltar el primer golpe; la violencia no es de un hombre de progreso racional. Jack siente por primera vez el dolor físico al recibir el contra golpe de Tyler, rompiendo con la vida hedonista de Jack. La sorpresa de lo inesperado, le permite sentir la adrenalina y la emoción que lo hace sentir vivo y despierto.

Aunque las acciones que Tyler toma no son propiamente de héroe sino de antihéroe, desde su perspectiva, los medios que utiliza para lograr sus objetivos están justificados, pues al igual que el héroe trágico, él es movido por sus virtudes y pasiones; por eso es visto como héroe posmoderno. Retomando lo anterior, precisamente en la descripción que Jack hace de Tyler, por sus acciones, denota características infantiles, con un comportamiento travieso y lúdico ante la vida adulta. La selección de trabajos que tiene Tyler, le permite criticar mediante un terrorismo lúdico, lo que para él seguramente son antivalores modernos. En el cine, inserta cuadros de pornografía en películas infantiles como escape brusco de ese ensimismamiento ante la ficción y la vida misma, la venta de jabón, que se abordará más adelante, y el terrorismo en los alimentos como crítica a la comida chatarra, y la pérdida del humanismo ante los alimentos. "He was the guerrilla terrorist of the food service industry." (*Era el terrorista de la guerrilla del servicio industrial de comida*). Tyler mira con nostalgia hacia el pasado, como si la evolución moderna, alejara al hombre de su esencia primitiva. Un acto de carácter familiar como la comida, se pierde o se vuelve frío al permitir que extraños cocinen para ti. Una actividad que desde la postura de Tyler, debería ser primitiva y personal, pues antes se cazaba el alimento, ahora se compra. Incluso en la escena donde Jack se recupera después del choque en auto, Tyler expone su visión del mundo, que al parecer, es una especie de involución ya que visualiza a las personas viviendo como en antiguas tribus vistiendo ropa de cuero que durará toda la vida y cazando ciervos.

Cuando sus peleas involucran a otras personas convirtiéndose en un club, comienzan a surgir dos vertientes, por una parte, se manifiesta la búsqueda de la salvación a través del dolor, el despertar del ensimismamiento y romper con el estilo de vida narcisista y hedonista del hombre moderno como Jack. Pero por otra parte, todos los miembros que repudian a las instituciones y comienzan a ser partidarios de la filosofía de Tyler, que lo convierten en una institución y otra vez se vuelve a viciar todo.

Del club, curiosamente destaca que sus dos primeras reglas son: “Do you not talk about Figh Club” (*No se habla del club de la pelea*). El no hablar del club, es que no se racionalizará a través del lenguaje que lleva a la razón, se reprime todo lo que sucede en ese club, que casualmente se desarrolla en un sótano. El acto de racionalizar las acciones, amenaza con destruir el mundo conformado por Jack a través de Tyler, aunque su misión final, será la de superar y sobrellevar la vida sin el engaño. Tyler justifica su existencia, señalando que la gente se produce ilusiones para sobrellevar la realidad, lo hacen todo el tiempo. Se hablan a sí mismos, se ven como quieren ser. Sólo que Jack lo lleva a un nivel más alto.

Siguiendo con la ruptura narcisista y hedonista que el club ofrece, recordemos escenas importantes que refuerzan estas hipótesis. Poco a poco, la tarea de Tyler comienza a surgir efecto. La actitud de Jack comienza a cambiar como sucede en la escena del autobús (TC. 00:44:53:00) Tyler critica la falsa ilusión de belleza que ofrecen los productos de consumo, los falsos ideales de belleza propuestos por las masas dominantes. Jack comprende esta situación cuando se cepilla los dientes y pierde una muela. (TC. 00:46:47:00) Tyler interviene diciendo muy despreocupado: “Hey, even the Mona Lisa’s falling apart.” (*Hey, hasta la Mona Lisa se cae a pedazos*). Jack tira la muela por el resumidero sin mostrar ningún tipo de preocupación, es el momento en que su imagen deja de ser importante pues la ilusión narcisista del físico, es un factor social y es parte del cambio que busca Tyler.

La fabricación de jabón de Tyler, oculta un sentido mucho más profundo que la limpieza física, es también el símbolo de la purificación del espíritu. Se justifica la producción de jabón, que además de facilitar la fabricación de explosivos, su origen se debe a la muerte de los héroes ancestrales, el primer jabón fue hecho con las cenizas de un héroe. Tyler se identifica con el origen del jabón, ya que gracias a la muerte de un héroe, a su sacrificio, es que el mundo conoció el jabón. Con esta leyenda, anticipa el verdadero sentido de su búsqueda: “The first

soap was made from ashes of heroes, like the first monkey shot into space. Without pain or sacrifice, we would have nothing.” (*El primer jabón fue hecho de cenizas de héroes, como el primer mono lanzado al espacio. Sin dolor o sacrificio, tendríamos nada*). Estas frases las dice Tyler mientras rocía el abrasivo químico a Jack, quien finalmente acepta las frases de Tyler, cuando éste le muestra que ya pasó por esa prueba mostrando la cicatriz en su mano. Tyler es reconocido por Jack, como si se tratara de Virgilio en *La divina comedia* en quien confiará y le guiará a las profundidades de su mente. Lo que en un principio parecía simple anarquía y juego sin sentido, se convierte en un camino que conlleva al ideal de “felicidad” que busca Tyler: “First, you have to give up. First, you have to know, not fear, know that some day, you’re gonna die.” “It’s only after we’ve lost everything that we’re free to do anything.” (*Primero tienes que rendirte. Primero, tienes que saber, no temer, saber que algún día, vas a morir*). “Es sólo después de que perdemos todo que somos libres de hacer cualquier cosa). Esta renuncia, es algo más que la concepción occidental del budismo sobre renunciar a lo material, aquí está sugerida la facultad de la posmodernidad para destruir los metarrelatos como: antiguos ideales incluyendo la figura de Dios, y la de los padres. Incluso cuando Tyler platica sobre su padre, se limita a describirlo como una institución de ley sin sentido que legisla la vida de su hijo. Es por eso que Jack necesita superar esa imagen de autoridad opresora que visualiza en su trabajo y su jefe, el símbolo de la liberación, comienza cuando Jack deja de usar corbata en su trabajo como síntoma de su rebeldía a las instituciones paternalistas y a la figura del padre reflejada en su jefe de trabajo, a quien posteriormente enfrentará para derrocar la imagen autoritaria. La visión de renuncia y aceptación de la muerte, se anticipa también en la escena con Rymond, el empleado de la tienda de conveniencia, quien sirve de ejemplo como reflejo del empleado que es liberado y se le permite tener una segunda oportunidad de hacer lo que realmente quería en la vida, que sólo hasta que siente la muerte cerca, decide realizar su sueño. En resumen, el hedonismo y el narcisismo de Jack, oprimen y ciegan su verdadera búsqueda, cuando se rompen, quedan a la vista sus conflictos reales.

El error trágico de Tyler, o su *hamartia*, misma que lo relaciona directamente con la concepción griega del héroe trágico, recae precisamente en que al criticar al modernismo y proponer su visión, la *hamartia* se va alimentando de su ambición de cambio que va más allá de su persona (*Hybris*), él mismo se convierte en una institución que habrán de seguir como ovejas, todos los demás miembros del club incluyendo a Jack quien para este momento es muy dependiente de Tyler. Tyler comienza a exteriorizar su misión involucrando a más gente en su club, induciéndoles a seguirle. El discurso que da a los miembros en el sótano (TC. 01:09:46:00), critica principalmente al consumismo pero señala algo muy importante al final: “Advertising has us chasing cars and clothes. Working jobs we hate so we can buy shit we don’t need... No purpose or place. We have no great war. No Great Depression. Our great war is a spiritual war. Our great depression is our lives”. (*Los anuncios nos hacen desear tener coches y ropas. Hacemos trabajos que odiamos para que podamos comprar mierda que no necesitamos. Sin propósito o lugar. No tenemos gran guerra. O gran depresión. Nuestra gran guerra es espiritual. Nuestra gran depresión son nuestras vidas*). Tyler enfatiza en que la guerra es espiritual, pero finalmente todos sus seguidores terminan convirtiéndole en una figura de autoridad, donde el derrumbamiento de las instituciones modernas, termina por convertirlo en una. Tyler se da cuenta de su error (Anagnórisis) cuando Jack es tan dependiente de él, aunque Jack se comportaba al inicio como un discípulo, posteriormente amenaza con convertirse en una oveja más de su propio rebaño, sin darse cuenta que la filosofía de Tyler es por naturaleza, efímera. Tyler utilizará su propia *Hamartia* para consumir su misión: sacrificarse a sí mismo, derrocando su propia institución.

Un punto más que vale la pena mencionar de los discursos de Tyler, es cuando se le ve nuevamente desde el sótano de su casa (TC. 01:24:22:00): “You are not your job. You’re not how much money you have in the bank. You’re not the car you drive. You’re not the contents of your wallet. You’re not your fucking khakis. You are the all-singing, all-dancing crap

of the world.” (*No eres tú trabajo. No eres la cantidad de dinero que tienes en el banco. No eres el coche que conduces. No eres el contenido de tu cartera. No eres tus pantalones deportivos. Eres la mierda cantante y danzante de este mundo*). La escena comienza con un *Dolly in* hacia el rostro de Tyler quien en primera instancia parece hablar a sí mismo, pero conforme la toma llega a su rostro, su mirada se centra directamente a la cámara provocando la ruptura diegética dirigiéndose enfáticamente al espectador rompiendo la barrera de la ficción. Para lograr ese impacto y efecto dramático en el espectador, se recurre al *close up* ya que como señala Aumont: “...el primer plano es el aumento de nuestra experiencia sensible, de toda nuestra experiencia, incluido el tiempo.” (105)

Los últimos puntos antes de la resolución final del conflicto, es la relación de Tyler con Marla. Tyler es un hombre que no muestra las dificultades para sobrellevar una relación con el sexo opuesto como le sucede a Jack. Tyler se relaciona con Marla sin involucrar sentimientos y a su vez, protege a Jack porque Marla amenaza con descubrir prematuramente su engaño. Como cuando Jack es cuestionado por Marla (TC. 01:26:00:00) Tyler vuelve a dictarle las palabras que debe decir (nuevamente desde el sótano de la casa) protegiendo una vez más el secreto. Los celos que Jack comienza a sentir por el triángulo amoroso entre él, Tyler y Marla, lo mantiene al borde de una homosexualidad latente. La pelea que sostiene con el personaje de Angelface, interpretado por Jared Leto, es producto de la envidia que siente al verse desplazado por Tyler. Jack se siente amenazado y no quiere compartir a Tyler con los demás, y al sentirse agredido por esta figura masculina, la destruye, destruye su belleza amenazadora.

Para este punto, Jack comienza a sentirse excluido por Tyler pues en su última fase de la misión como héroe, debe comenzar a ayudar a Jack a tomar las riendas de su propia vida, tiene que dejar de depender de Tyler. En la escena del coche donde van a estrellarse (TC. 01:38:38:00), Tyler comienza a tratar de terminar la dependencia que Jack siente, la dualidad y

el conflicto de las dos personalidades se observa en las manos que sujetan el volante. La mano izquierda de Tyler se aferra al volante para mantenerlo en la dirección contraria a la que Jack quiere ir y la mano derecha de Jack lucha por enderezar el volante e ir con la corriente.

Cuando Tyler desaparece, las cosas salen de control y Jack habrá de tomar las riendas de la situación ya que los miembros del club se comportan como robots, y Bob muere. Con la muerte de su amigo, Jack pierde el último lazo que lo ataba a su vida moderna, y con ello se propiciará el enfrentamiento final entre el discurso de la Modernidad y la Posmodernidad. Jack justifica esa ilusión de estabilidad mientras que Tyler lo lleva a cuestionarse, intenta concientizar a Jack de su entorno, aceptar las consecuencias de sus creaciones como le dirá en la escena final del edificio. Tyler lo arrastra hacia el extremo opuesto de su hedonismo y narcisismo a través del nihilismo, provocando el equilibrio.

5.4. El Sacrificio del Héroe Posmoderno

Retomando el concepto teatral de la tragedia donde el héroe sigue un camino de felicidad y el espectador se identifica. El error trágico de Tyler, radica en la visión particular que tiene del mundo y los medios que necesita para transformar a Jack y su entorno, aún sabiendo que al convertirse en institución, debe autodestruirse para servir como ejemplo de su obra y permitir que Jack tome el control de su vida. Si él desde un principio proclama la destrucción de las autoridades, sabe que tarde o temprano, la prueba final de Jack, será destruir a su propio mentor. En contraposición al héroe trágico con error trágico, Tyler representa al héroe trágico con virtud trágica pues como menciona Alatorre, este héroe antepone a la colectividad sobre sus intereses, ya que su deseo es solucionar la vida de Jack y su entorno. En *Fight Club*, la catarsis no ocurre de forma tradicional, es decir, purgar el alma al ver el espectáculo, lo que

pretende el filme, es trascender aún más allá del espacio diegético, de la sala de cine para que exista un cambio en el orden social fuera de la pantalla, gracias a las acciones del héroe.

Tyler se convierte en héroe trágico por el sacrificio que hace en pos de Jack y su entorno, acepta su destino al saber que su causa, requiere de su muerte al igual que el héroe de los jabones o el primer mono que fue al espacio. El enfrentamiento final, es la Modernidad cuestionando las acciones de la Posmodernidad y viceversa, en este enfrentamiento, Tyler le va ayudando a Jack a decidir lo que realmente quiere. Finalmente cuando Jack coloca la pistola en su cabeza, por fin controla sus acciones y demuestra que no necesita más de Tyler, quien espera pasivamente su destino, no suplica por su "vida" aún cuando en la secuencia anterior desarma fácilmente a Jack, en ese momento espera paciente su final pues sabe que sólo a través de su sacrificio, su obra estará terminada. Ese momento, es cuando Jack dice: "My eyes are open." (*"Mis ojos están abiertos"*)

Cuando Tyler desaparece, Jack se muestra como un nuevo ser que ha superado ambas etapas (moderno y posmoderno), encontrando un equilibrio en todos los sentidos, incluso ante Marla, a quien le habla tranquilamente para dejarse escuchar decir por primera vez que todo está bien. En la toma final, Jack se dispone a contemplar finalmente su obra de la mano de Marla en una imagen que se vuelve homogénea entre ambos personajes. Jack y Marla, parecen una misma persona, denotando el equilibrio con el *ánima* jungiana pero sin evidenciar un final feliz, evitando un *dictamen* efímero, pero abierto a múltiples interpretaciones. La vida de Jack parece cobrar sentido y se convierte en un artista que contempla su propia obra.

Capítulo 6.

Conclusiones

La presente investigación sustentó bajo las teorías de diversos autores relacionados con el estudio del análisis fílmico y los conceptos “posmodernidad” y “héroe trágico”, lo que permitió determinar que el personaje Tyler Durden del filme *Fight Club*, tiene las características que representan al Héroe Trágico Posmoderno en la narrativa contemporánea. Lo anterior quedó comprobado y sustentado bajo las teorías y análisis antes expuestos, gracias a la definición de Jack como un personaje Moderno y la contraposición con las características de Tyler que le definieron como personaje Posmoderno.

Aunque principalmente son aplicados para cuestiones del montaje, las herramientas y mecanismos utilizados para el análisis fílmico, favorecieron el análisis particular de los personajes y por consiguiente, pueden ser utilizadas para la construcción de personajes de ficción, ya que además de los elementos psicológicos y contextuales, el uso de tópicos, elementos no narrativos y el no discriminar ningún tipo de teoría para sustentar los análisis y creaciones, permitirá personajes mucho más completos y contextualizados. También se destacó la importancia de una adecuada selección de elementos significativos a través de la *segmentación, estratificación*, ordenada bajo el *Esquema de ojo de buey* para su posterior *recomposición*.

Jack se identificó como Moderno al representar al oficinista inmerso en un mundo de consumismo, hedonismo, trabajo y progreso desmedido y sometido a los valores predominantes (metarrelatos) de su cultura Moderna. Y por el contrario, Tyler Durden representó el carácter esquizoide, lúdico y nihilista que cuestiona y critica los metarrelatos de la Modernidad. El trabajo en Jack representa sumisión, es internarse en el sistema moderno, volverse racional y

predecible. Para entender a un personaje posmoderno como Tyler, hay que entender a un personaje tan imperfecto como espontáneo pero intuitivo, que vive inocente, pero con conocimiento de causa.

Por último, cabe señalar que aunque no era el objetivo central de la tesis, se descubrió que existe una gran similitud entre la forma en que lidian los conceptos de Modernidad y Posmodernidad, con los personajes analizados Jack y Tyler Durden. Tyler es un héroe trágico que está dispuesto a evidenciar mediante las contrapartes, los errores de la Modernidad, al igual que en Jack, y en su sacrificio, la modernidad habrá de retomar sus valores y terminar ese proyecto inconcluso como señala Habermas, para que el hombre pueda encontrar por fin su equilibrio entre los opuestos de ambos conceptos, entre la objetividad y la subjetividad, entre lo material y lo espiritual de la existencia. Posmodernidad es antimodernidad, pero en su crítica, parece evidenciarse un poco de optimismo a ese proyecto llamado Modernidad. Entonces la Posmodernidad se presentará como un teatro donde el mundo diegético es relevado por una serie de espejos que revelan al espectador mismo mirando su propia fantasía, su propia falsedad, provocando la autocrítica. La verdadera función de la Posmodernidad, radicará en abrirle los ojos a la Modernidad al igual que como lo hizo Tyler, proponiéndonos otras visiones artísticas, filosóficas, sociales, etc. Tal como señala Foster, su misión no es destruir, sino reconstruir. (10)

La existencia de un Héroe trágico Posmoderno, dependerá de la visión particular de cada analista, ya que como escribe Zavala: “Se ha dicho que es más frecuente encontrar la existencia de miradas posmodernas dirigidas a los textos que encontrar textos propiamente posmodernos.” (Elementos del discurso cinematográfico 43) Es por esto, que filmes como *Fight Club* son obras que permiten justificar una infinidad de lecturas, abrir un mundo de posibilidades, incluso dar una mirada inocente al futuro.

REFERENCIAS

- Acevedo Latorre, E. et al. Historia del Teatro. Tomo 1. España: UTEHA, 1980.
- Alatorre, Claudia Cecilia. Análisis del Drama. 3ª ed. México: Escenología AC, 1999.
- Aumont, Jacques. El rostro en el cine. Barcelona: Paidós, 1998.
- Aumont, Jacques y Michel Marie. Análisis del film. Barcelona: Paidós, 1990.
- Aristóteles. Poética. 5ª ed. Barcelona: Icaria, 2000.
- Baecque, Antoine de. et al. Nuevos cines, nueva crítica. Barcelona: Paidós, 2006.
- Barthes, Roland. et al. Análisis estructural del relato. México: Coyoacán, 2004.
- Baty, Gaston y René Chavance. El Arte Teatral. 2ª ed. México: FCE, 1955.
- Benet, Vicente J. La cultura del cine. Barcelona: Paidós, 2004.
- Berciano, Modesto. Debate en torno a la Posmodernidad. Madrid: Síntesis, 1998.
- Boal, Augusto. Teatro del oprimido. México: Nueva imagen, 1980.
- Bordwell, David y Kristin Thompson. El arte cinematográfico. Barcelona: Paidós, 1995.
- Bordwell, David. El Significado del filme. Barcelona: Paidós, 1995.
- Bou, Nuria y Xavier Pérez. El tiempo del héroe. Barcelona: Paidós, 2000.
- Campbell, Joseph. El héroe de las mil caras. México: FCE, 2006.
- Cano, Pedro L. De Aristóteles a Woody Allen. España: Gedisa, 1999.
- Carmona, Ramón. Cómo se comenta un texto fílmico. 6ª ed. Madrid: Cátedra, 2005.
- Cervantes, Cristina y Maximiliano Maza. Guión para medios audiovisuales. México: Longman, 1994.
- Cherchi, Paolo Usai. La muerte del cine. Barcelona: Laertes, 2005.
- De Toro, Fernando. Semiótica del teatro. 2ª ed. Buenos Aires: Galerna, 1989.
- Efland, A, K Freedman y P Sthur. La educación en el arte postmoderno. Barcelona: Paidós, 2003.
- Esquilo. Pometeo encadenado. México: Tomo, 2007.
- Foster, Hal, Comp. La posmodernidad. 6 ed. Barcelona: Kairós, 2006.

- Freud, Sigmund. La interpretación de los sueños. Madrid: Alianza, 2007.
- Giddens, Anthony. Consecuencias de la Modernidad. Madrid: Alianza, 2002.
- Gubert, Román. Cine contemporáneo. Barcelona: Salvat Editores, 1973.
- Habermas, J. El discurso filosófico de la modernidad. Argentina: Alfaguara, 1989.
- Harvey, David. La condición de la Posmodernidad. Buenos Aires: Amorrortu, 1998.
- Jameson, Fredric. El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Barcelona: Paidós, 1991.
- Jung, Carl G. (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- - - . El hombre y sus símbolos. 7ª ed. Barcelona: Biblioteca Universal Caralt, 2002.
- Lacalle, Charo. David Lynch Terciopelo Azul. Barcelona: Paidós, 1998.
- Magny, Joel. Vocabularios del Cine. Barcelona: Paidós, 2005
- Mongin, Olivier. Violencia y cine contemporáneo. Barcelona: Paidós, 1999.
- Martínez, M. Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México: Trillas, 2004.
- Nietzsche, Friedrich. El nacimiento de la tragedia. Madrid: Alianza, 2007.
- Picó, J. Comp. Modernidad y Postmodernidad. España, Madrid: Alianza, 1988.
- Quevedo, A. De Foucault a Derrida. España: Ed. Universidad de Navarra España, 2001.
- Ravassi, Alejandro y Nerio Tello. Historia del teatro para principiantes. Buenos Aires: Era Naciente, 2006.
- Sánchez Noriega, José Luis. Historia del cine. Madrid: Alianza, 2002.
- Seger, Linda. Como crear personajes inolvidables. Barcelona: Paidós, 2000.
- Schmidhuber, Guillermo. Teatro e historia. México: El mono gramático, 1992.
- Sófocles. Edipo Rey. Bogotá: Panamericana, 2003.
- Stam, Robert, R. B.-L.. Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós, 1999.
- Vanoye, Francis. Guiones modelo y modelos de Guión. Barcelona: Paidós, 1996.
- Vilches, Lorenzo. La lectura de la imagen. 9ª ed. Barcelona: Paidós, 1984.
- Wallis, Brian. et al. Arte después de la Modernidad. Madrid: Akal, 2001.

Zavala, Juan. Elio Castro-Villacañas y Antonio C Martínez. El cine contado con sencillez. 5ª ed. España: Maeva, 2005.

Zavala, Lauro. Elementos del discurso cinematográfico. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2005.

- - -. Manual de análisis narrativo. México: Trillas, 2007.

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de Selección de Escenas.

No	Time Code In	Time Code out.	Descripción
1	00:00:37:00:	00:02:15:00	Inicio con créditos, hasta la pistola de Tyler.
2	00:04:11:00	00:04:24:00	Micro mundo desde el basurero.
3	00:03:52:00	00:05:44:00	Descripción de Jack
4	00:44:53:00	00:45:23:00	Crítica desde el autobús a modelo masculino
5	00:04:09:00		1 Aparición subliminal de Tyler (copias)
6	00:06:21:00		2 Aparición subliminal de Tyler (doctor)
7	00:29:09:00	00:31:22:00	Plática con Tyler en el Bar de Lou
8	00:07:35:00		3 Aparición subliminal de Tyler (terapia)
9	00:06:30:00	00:11:23:00	Centros de ayuda hasta Marla Singer
10	00:11:23:00	00:12:26:00	Aparece Marla Singer
11	00:12:37:00		4 Aparición subliminal de Tyler (con Marla)
12	01:09:46:00	01:11:23:00	Discurso de Tyler en el club.
13	00:20:19:00		5 Aparición subliminal de Tyler. (hotel)
14	00:21:54:00	00:24:35	Jack conoce a Tyler en avión.
15	00:31:22:00	00:35:47:00	Afuera del bar con Tyler.
16	00:39:29:00	00:40:28:00	En el baño hablando de su papá.
17	00:42:38:00	00:43:39:00	Las reglas de fight club.
18	00:46:47:00	00:47:17:00	La mona lisa se cae a pedazos
19	00:48:36:00	00:48:54:00	Sexo con Marla.

20	01:01:45:00	01:04:27:00	La marca en la mano.
21	01:15:44:00	01:18:45:00	Pelea con su jefe
22	01:21:26:00	01:24:11:00	Raymond es iluminado
23	01:24:22:00	01:24:49:00	Discurso anti diegético
24	01:26:00:00	01:27:21:00	Discusión con Marla. Tyler se impone.
25	01:35:32:00	01:37:11:00	Masacre de Angelface.
26	01:38:38:00	01:42:18:00	Accidente de carro y discurso primitivo de T.
27	01:51:15:00	01:55:00:00	Revelación de Tyler
28	01:57:44:00	01:59:28:00	Plática con Marla
29	02:09:30:00	02:20:00:00	Final con Tyler Marla, hasta los créditos.

Anexo 2. Filmografía.

Blade Runner (1982. Ridley Scott. Con: Harrison Ford)

Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986. David Lynch.)

Brazil (1985. Terry Gilliam)

Casablanca. (1942. Michael Curtiz. Con: Humphrey Bogart)

Cabiria (1914. Giovanni Pastrone)

C'est arrivé près de chez vous. (Ocurrió cerca de su casa, 1992. Rémy Belvaux. Con: Benoît Poelvoorde)

Citizen Kane. (El ciudadano Kane, 1941. Orson Welles)

Clockwork orange. (La naranja mecánica, 1971. Stanley Kubrick.)

College. (El colegial, 1927. Jamees W. Home y Buster Keaton)

Drácula. (1931. Tod Browning. Con: Bela Lugosi)

EI. (1953. Luis Buñuel.)

El acorazado Potemkin (1925. Sergei M. Eisenstein.)

El gabinete del doctor Caligari. (1920. Robert Wiene)

Falling Down. (Un día de furia, 1993. Joel Schumacher. Con: Michael Douglas)

Fight Club. (El club de la pelea, 1999. David Fincher. Con: Edward Norton, Brad Pitt)

Frankenstein. (1931. James Whale. Con: Boris Karloff)

Irréversible (Irreversible, 2002. Gaspar Noé. Con: Monica Bellucci, Vincent Cassel)

Kill Bill (2004. Quentin Tarantino)

Ladri di biciclette. (Ladrón de Bicicletas, 1948. Vittorio de Sica)

Le Voyage dans la lune. (Viaje a la Luna, 1902. Georges Méliés)

Les Quatre cents coups. (Los 400 golpes, 1959. Francois Truffaut)

Los olvidados. (1950. Luis Buñuel.)

Mad City. (El cuarto poder, 1997. Costa Gavras. Con: Dustin Hoffman, John Travolta)

Memento. (Amnesia, 2000. Christopher Nolan. Con: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss)

Metropolis. (1927. Fritz Lang)

Modern Times. (1936. Charles Chaplin)

Nazarín. (1959. Luis Buñuel.)

Nosferatu (1922. F.W. Murnau)

Octubre (1928. Sergei M. Eisenstein.)

Quo Vadis (1951. Mervyn LeRoy)

Pulp Fiction. (Tiempos Violentos, 1994. Quentin Tarantino. Con John Travolta, Samuel L. Jackson)

Singin in the rain. (Cantando bajo la lluvia, 1952. Stanley Donen y Gene Kelly)

Star Wars (La guerra de las galaxias, 1977. George Lucas.)

Tarzan of the apes. (Tarzán de los monos, 1918. Scott Sidney)

Taxi Driver. (Taxista, 1976. Martin Scorsese. Con: Robert de Niro)

The great Dictator. (1940. Charles Chaplin)

The incredible shrinking man. (El increíble hombre menguante, 1957. Guión de Richard Matherson)

The Jazz singer. (1927, Alan Crosland)

The lonely Villa. (1909. David Wark Griffith)

The Machinist (El maquinista, 2004. Brad Anderson. Con: Christian Bale.)

The Robe (El manto sagrado, 1953. Henry Koster)

The silence of the lambs. (El silencio de los inocentes, 1991. Jonathan Demme. Con: Anthony Hopkins, Jodie Foster)

Un chien andalou (Un perro Andaluz, 1929. Luis Buñuel.)

Anexo 3. Glosario.

Agones: Son los momentos en que el héroe trágico sufre.

Anagnórisis: Es el reconocimiento del error por parte del personaje trágico.

Ánima: Representación de la parte femenina en la psique del hombre.

Antagonista: Elemento narrativo que se opone a las necesidades del personaje protagónico.

Apolíneo: Referente a la deidad del arte figurativo Apolo. Concepto que sobrevalora la exaltación por las imágenes y el ensueño.

Arquetipo: Según Jung, elemento del inconciente colectivo. Modelo representativo de comportamiento humano.

Cine noir: Género cinematográfico americano de los años 40's y 50's con temáticas de delincuencia o detectivesca, con imágenes en claro – oscuro y carácter expresionista.

Close up: Técnica cinematográfica que consiste en encuadrar solo el rostro del personaje.

Collage: Según Zavala, es la superposición sintagmática de fragmentos provenientes de discursos, textos y códigos distintos entre sí, con o sin una intención específica.

Coro: Elemento de la tragedia con fines diegéticas, que dialoga y cuestiona a los personajes.

Corifeo: Dirigente del coro trágico.

Corodidáscalos: Ayudante del director teatral y maestro del coro.

Diégesis: Mundo de ficción construido entre el espectador y los elementos fílmicos.

Dionisiaco: Referente al dios del vino y la música Dionisio. Exaltación de los sentidos ante la razón.

Ditirambo: Cánticos para venerar a la deidad Dionisio. Posteriormente evoluciona hasta la tragedia.

Episodio: Tercera parte de la estructura trágica. Contiene los diálogos entre personajes y coro.

Estásimo: Subdivisión del coro trágico en donde el autor expone su postura moralista.

Éxodo: Momento de la estructura trágica donde el personaje reconoce su falla y es castigado.

Flashback: Recurso de la narrativa que permite evocar acontecimientos que ya ocurrieron desde una instancia narrativa en particular.

Flashforward: También denominado *prolepsis*, permite evocar acontecimientos que ocurrirán en el futuro desde una instancia narrativa.

Hamartia: Error que comete el personaje trágico. Generalmente va determinado por la *hybris*.

Héroe: Personaje arquetípico que con sus acciones extraordinarias, provoca un cambio en el orden social de la historia.

Hybris: Se le denomina así al “orgullo” del personaje que provoca el error trágico (*hamartia*)

Ilustración: Corriente intelectual europea del siglo XVII que buscaba el progreso social a través del conocimiento y la razón.

Intertexto: Conjunto de textos asociados a un texto específico.

Liturgia: rituales de una determinada práctica religiosa

Macroteoría: Se utiliza para determinar teorías de carácter universal, absolutas e incuestionables.

Metaficción: Propone tomar conciencia de las convenciones de la ficción.

Metarelato: Son discursos de carácter totalizante que pretenden dar respuesta y soluciones absolutas.

Modernidad: Concepto artístico, filosófico y social inspirada en los valores de la Ilustración, tales como: razón, ciencia y progreso.

Neorrealismo italiano: Género cinematográfico italiano posterior a la segunda guerra mundial.

Nihilismo: Negación de todo principio ético o de autoridad, de ideas vitalistas y lúdicas.

Párido: Subdivisión del coro trágico. Contiene los primeros cánticos del coro.

Pastiche: Es utilizar distintos elementos, géneros y formas discursivas. Utiliza al collage como estrategia.

Pensamiento débil: Concepto de Gianni Vattimo que consiste en dar libre interpretación frente a los metarrelatos.

Posmodernidad: Concepto artístico, filosófico y social que reincorpora elementos de la tradición, anteponiéndose al sentido modernista de ruptura y progreso.

Prólogo: Primera parte de la estructura trágica. En ella se da la introducción y contexto de la historia.

Protagonista: Personaje de ficción que determina el *asunto*, es decir, de lo que trata el filme.

Tigh Shot: Recurso fílmico que consiste en encuadrar un detalle muy específico de un personaje u objeto.

Time Code: (código de tiempo) Unidad de medición numérica de la señal de video conformada por cuadros, segundos, minutos y horas.

Tragedia: Género teatral que implica a un personaje que comete un error (*hamartia*) originado por su *Hybris* que desencadena en un castigo con final trágico.

Vanguardia: Del francés *Avant – garde*, término militar que significa “primera línea” se utilizó para designar los movimientos artísticos de principios del siglo XX, que buscaban la innovación a través de las reglas estéticas establecidas.