

## EL ESTILO POSTMODERNO

Dr. Laurent Jullier.<sup>1</sup>

Para describir el estilo de muchos de los éxitos de taquilla de los últimos treinta años – especialmente, entre ellos, el género de acción – no hay más remedio que utilizar el adjetivo "posmoderno". Lo cual no es fortuito porque el prefijo "post" evoca a una sucesión de períodos. Lo posmoderno, en esa lógica, vendría después del estilo moderno, sustituyendo al estilo clásico. Nada más lejos de la verdad, ya que las características asociadas a estos tres estilos se encuentran en todas las etapas de la historia del cine. Pero el uso de lo anterior es mayor, y pese a las marcas de sustitución que se han propuesto para evitar esta confusión, no se ha tenido éxito. Vayamos a nuestra discusión.

¿Cuáles son las características asociadas con el estilo post-moderno? Esencialmente el eclecticismo alusivo y la inmersión. El eclecticismo posmoderno da a la película una composición de figuras estilísticas artificiosas tomadas de diferentes géneros estilísticos, a esto le llamo darle un lado *frankesteiniano* a la película. Esto también le confiere una dimensión lúdica, denominada "reconocer y disfrutar", evidentemente si tenemos la posibilidad de reconocer las alusiones, las citas y los pastiches incorporados en la película. Esta pequeña señalización un poco narcisista de los *happy few* - que acepta una película como *Shrek* o un filme de Tarantino – tienen mucho gusto por recibir una pista falsa. En ese sentido, en la película postmoderna está la conciencia de venir después, pero a través de una conciencia lúdica que no se dobla, como en el moderno, el deseo de borrar y cuenta nueva respecto del pasado.

Por otro lado, la inmersión consiste en producir efectos *quasi* psicológicos en los espectadores, independientemente de su cultura y su involucramiento personal con lo que es contado. En primer lugar, la operación consiste en el uso de un cinturón de altavoces mediante el cual se reproduce una banda sonora enfatizando los contrastes dinámicos y frecuencias graves. En segundo lugar, la inmersión utiliza figuras visuales "hipno-genéticas", en su mayoría tomadas con un *travelling* con disparos ante una lente de distancia focal corta. En la industria del *videogame*, notoriamente los juegos hechos para la

inmersión en primera persona, es utilizada también para generalizar una manera "física" de percibir. Por último, lo sonoro y lo visual, se pueden combinar para producir un efecto calmante, a menudo compuesto de un montaje total de conexiones de movimiento donde los puntos de eje caen al tiempo sonoro alto de una música al compás de un metrónomo.

La palabra clave de esta combinación de referencias y la inmersión es: *smart*. En ambos lados de la pantalla, "se debe ser absolutamente inteligente." Por el lado de la producción, los productores hacen comprender que no es su ingenuidad la que les lleva a resistirse ante esta obligación de hacer algo nuevo que separe a la Modernidad de un gran público, pero es más su deseo de (ser) favorecidos. Por otro lado, los espectadores mostraron astucia y facilidad para apreciar fácilmente el mensaje a través de una estructura clásica y también disfrutar de una manera distinta la película a través de los puntos clave de la misma con una estructura moderna. Para decirlo de otra manera, ellos son capaces de disfrutar de una historia "como antes", con los buenos, los villanos, los dragones y las princesas, sin olvidar que ellos están ante imágenes. No es necesario que les recuerden sin cesar el distanciamiento brechtiano obligado, ni su posición como espectadores dentro de una sala cinematográfica. Los guiños y los *travellings* vertiginosos son, en ese sentido, menos radicales: le dan la oportunidad de conocer esto disfrutándolo y sin presionar respecto a que es una práctica posmoderna ligada al juego y a la escucha y visualización penetrantes en el cuerpo. Se olvida que el cerebro tiene una estructura de Modernidad.

Todas estas características están reunidas desde 1977. *Star Wars* (George Lucas, 1977) fue distribuida en multipista Dolby, una mezcla del efecto serial y el *space opera*, conteniendo alusiones, notablemente a *The searchers* <*Centauros del desierto*> (John Ford, 1956), y termina con una secuencia de inmersión: el bombardeo de la Estrella de la Muerte. George Lucas se presentó como un creador *smart*: no fue ninguna ignorancia la que lo ha llevado a una historia *old fashioned* de una princesa para admitir los bonos de un parentesco revelados ante la ocasión de una exhibición. Conscientemente él decidió continuar por este camino, ya que continuó su carrera con cortometrajes experimentales influenciados por Bruce Baillie.

Lo mismo se observa en la literatura: algunos comentaristas contemporáneos consideran *Le Capitaine Fracasse* (1863) la novela precursora de la posmodernidad literaria porque las figuras de princesa descritas y las relaciones de parentesco reveladas, ya viejas en 1863, aparecen como recién descubiertas. Ellas hacen la obra de Théophile Gautier un autor que ha demostrado aparentemente que él podría encajar en el proceso de novación obligada (especialmente en su prefacio a *Mademoiselle de Maupin*, casi 30 años antes).

Lo anterior no significa que el estilo postmoderno es la solución mágica a la "crisis" que regularmente agita al cine convencional y que al igual que en otras artes narrativas, se recurre a él para agitar a un público cansado de ver lo mismo. En particular, se exhiben las películas como trampas que evitan a su manera el estilo clásico y el estilo moderno, y con ello la auto-reflexión – sobre la trampa de las "imágenes de imágenes". Por un lado, se evita el estilo clásico haciendo uso excesivo de huellas y nos muestra brevemente, por ejemplo, los números que sus autores son capaces de realizar, como si se tratara de un escenario o de las bandejas de TV. De esta manera, rastrear las imágenes deviene en "reflejos diferidos", como dijo André Bazin cuando las sobreestimaba y afirmaba que ellas mostraban el mundo y, por lo tanto, no habría necesidad de ir a ver en el escenario o el set donde se creaba. El estilo moderno se evita conjuntamente gracias a las puestas en abismo: el autor nos muestra la cámara, por ejemplo, el equipo técnico, el aplauso (de Godard a Julio Bressane) cuando no cita directamente. Estos procesos reflexivos nos dicen "algo" acerca de la situación, incluso la visión cinematográfica y el dispositivo en general. Pero la imaginería posmoderna está radicalmente plegada sobre sí misma. Sus imágenes se relacionan con otras imágenes, las cuales a menudo se refieren a las imágenes anteriores: damos la vuelta para ver el otro lado y el mundo se ausenta.

Este fenómeno no es exclusivo del cine y ya ha dado lugar a una abundante literatura. Podemos volver a la publicación, quizá la primera de tantas de artistas contemporáneos: *Curso de Lingüística General* de Ferdinand de Saussure, donde se plantea la idea de la circularidad de la lengua. Esta idea es muy simple: basta con abrir un diccionario para constatar que la definición de una palabra es dada a través de la ayuda de otras palabras, mismas que están definidas a través de otras, etc. Se puede permanecer atrapado en un

diccionario sin ver el mundo apuntalado sin designar cómo uno puede permanecer atrapado delante de una pantalla sin ningún conocimiento del mundo que el cine haya sin embargo tratado de conservar (aunque comprenda efectos especiales: aún Méliès mostraba los cuerpos de su tiempo).

Una mirada a *Shrek 3* (2010, Mike Mitchell) o *Death Proof* (2007, Quentin Tarantino), ejemplifica la sensación de ir rápidamente en los círculos. No sólo desde la película ultra-alusiva; también desde algunos usos de la imagen digital que conducen a ella rápidamente. Un ejemplo interesante de esto es *Panic room* (2002), dirigida por David Fincher. Primeramente, muestra su título genérico y los nombres de los contribuyentes a flotar entre los edificios de Manhattan, en consonancia con sus fachadas de vidrio. Por la gracia de la incrustación y trazado de rayos, cada letra está fuera del edificio, dejando su sombra. ¿Cómo debo considerar esto? ¿Hay alguna palabra de diez toneladas levitando entre la esquina de la calle 42 y Madison? Resulta difícil aceptarlo, sobre todo desde la película *Panic room*, la cual no es ciencia ficción. Veo las imágenes. Yo no estoy en un helicóptero que vuela sobre Manhattan, contemplo píxeles que indistintamente se refieren a cosas que existen y a otras que no. Es la misma impresión más adelante en la película cuando la "cámara" entra por la cerradura, o pasa a través del mango de la cafetera, las comillas son útiles para describir este tipo de planos sintéticos creados desde una computadora. ¿Quién supone que exista el tamaño de ser humano de este tamaño? ¿Qué ser humano puede vivir en este tipo de zonas inhabitables? Está claro que el tema "clásico", de que la cámara cinematográfica está a la altura del humano ya no tiene lugar de ser. Una vez más, se trata de los píxeles que tenemos frente a nuestros ojos.

Esta trampa de la auto-reflexividad de las imágenes posmoderna es una bendición para la literatura catastrófica. Se dice que es el fin del cine, el fin de las imágenes y el fin de la historia, todo está en ruinas. La versión al respecto que dio Jean Baudrillard es bien conocida: estas imágenes no hacen que creando imágenes de la hiperrealidad, un mundo de signos puros que con el tiempo terminará por tomar el lugar del mundo real. Por lo tanto, algo que no tiene imagen no existe: es por eso que "la guerra del Golfo no tuvo

lugar" (título de un libro de Baudrillard, es decir, que esta guerra no sucedió porque "no fue filmada). O por qué la gente promedio está dispuesta a ser humillada en la "televisión *basura*" para poder "existir". La idea es atractiva y va muy bien en los medios de comunicación, pero de ahí a tomarlo en serio... Prudentemente, Baudrillard mandó esa idea a segundo término, y por desgracia continúan las repeticiones como una especie de apocalíptico serio (podemos estudiar a Virilio, Debray, y otros como Stiegler), mismos que deben retomarse de manera cautelosa. Por otra parte, para volver a *Panic room*, he seleccionado dos momentos de rareza posmoderna de una película que también funcionaría como una historia clásica.

En lugar de Jean Baudrillard y su concepto de hiperrealidad, tomemos como marco el trabajo de Zygmunt Bauman y su noción de "hiper-literalidad". Por supuesto que esto perderá su diversión, porque no nos sumiremos en la complejidad de una palabra, sino en la eficacia de esta y, por ende, en su simplicidad. Desde la invención de la escritura, los seres humanos tenemos la capacidad de contemplar nuestro propio idioma. Esto se llama la literalidad. Los miembros de una sociedad sin escritura, basados en la tradición oral, no tienen esta capacidad de "ver las palabras", es decir, de darse cuenta de que los signos están dis-asociados del objeto al que se refieren, lo cual pueden separar de lo inicialmente designado. En esta lógica, la hiper-literalidad es simplemente el sentido de esta disociación. No hay necesidad de gritar que se trata del Apocalipsis. Como soporte conceptual, uno también hubiera podido elegir (en caso de que no fuera tan complicado) la noción de *Différance* de Jacques Derrida, la cual no se presta para el pesimismo, y Derrida consideraba esta fuga perpetua del referente de los signos como un buen pretexto para hacernos discutir aún con los demás.

Digamos que el cine posmoderno está confrontado al reto de lo emblemático de la hiper-literalidad. Si la pantalla es más fuerte que el sentimiento por el hecho de ver sólo los píxeles de color, el espectador se encuentra en la posición de la bailarina sobre un escenario donde en el fondo se proyecta un espectáculo de luces. Por ende, él ha pagado para sentarse y escuchar una historia y no sólo para ser sumergido en un audiovisual desconectado de

toda beldad narrativa. Así, en los últimos años, el cine posmoderno ha encontrado dos sitios ante esta crisis, el *efecto-veejay* y la figura de *Run'd Gun*.

El *efecto veejay* consiste en manipular el desplazamiento de los fotogramas, es decir, acelerar la película cuando no haya gran cosa para echarle un vistazo o reducir la velocidad cuando la acción amerita ser observada a detalle. Esta operación difiere de la utilización usual de reducir la velocidad como lo aplican diversos realizadores, entre ellos Arthur Penn (*Bonnie & Clyde*, 1967) o Sam Peckinpah (*Junior Bonner*, 1972), ya que no está en su intención, sino en los cortes de edición, pues el trabajo editorial de aquel momento no correspondía al de la era de la informática; recuérdese que el V. J. (video jockey) es quien jugaba con la velocidad de las imágenes como el D. J. juega con la de la música. Entonces, ¿qué *efecto veejay* lidia (irónicamente) con los píxeles? ¿Será una incapacidad nuestra y la obligación de volver a la ciencia, específicamente a la cronofotografía, para comprender este antepasado respetable del cinematógrafo? Hacer más lenta la velocidad del mundo para comprenderlo mejor, descomponer la acción para saber exactamente cómo se desarrolla: suscitó de los encantos de la imagen y su huella. Popularizado por Zack Snyder (*300*, 2006), el *efecto-veejay* fue especialmente relevante en el contexto de las escenas de lucha, y que incluso, un director tan lejos del espíritu de Snyder, Michel Gondry utilizó en *Green Hornet* (2011).

El *Run'd Gun* o también conocido como *shaky cam* o *weasel cam* (cámara inestable o cámara entrometida) lleva el mundo real sobre la pantalla, pero introduciendo la figura del operador. Humano, vulnerable y torpe, el operador de *Run'd Gun* tiembla cuando el tiranosaurio pasa cerca de él y sobresalta cuando el héroe está a punto de ser alcanzado por su mandíbula, corre apresuradamente buscando un refugio y también se lanza cuando la bestia lo come (Cloverfield, 2008. Dir. Matt Reeves). Al igual que el *travelling* que muestra delante de la pantalla las alusiones a una figura que ya existe (como en la secuencia de la batalla de bolas de nieve en la película *Napoléon* (1927) de Abel Gance), pero que en su sistematización es nueva haciendo que el aspecto sea diferente. Sucede incluso con la última película de Harry Potter (2011).

De acuerdo con la tradición posmoderna, es una figura que solicita al cuerpo del espectador. La figura devuelve el estómago, incluso en las salas cinematográficas, como los casos de *Cloverfield* y *The Bourne Ultimatum* (2007) que salieron en Estados Unidos con el siguiente aviso: "Esta película puede provocar mareo". No es casualidad que estas condiciones se encuentren en las consolas de juego haciendo una solicitud directa del cuerpo: una serie de invenciones que se iniciaron en 1997 con los controladores de vibración para PlayStation (que simula a la experiencia cinematográfica donde en cada disparo la cámara tiembla y es inestable ante cada golpe que el jugador ejecuta con el puño), y que culmina con las consolas ante las cuales es necesario moverse completamente, como es el caso de la Wii (una solicitud inaccesible en el caso del cine, en donde estamos condenados a la "motricidad residual" de nuestros pequeños sobresaltos ante la rigurosidad de permanecer en nuestros sillones).

No sólo el Run'd Gun sumerge, también se refiere, en este caso, a las imágenes inestables. La cámara lucha contra la hiperrealidad, es decir, contra la impresión deprimente de ver nada en una pantalla que simula a un enjambre de píxeles desconectada del mundo, lo cual nos obliga a acudir a la figura de *lo-fi* (baja fidelidad). Es decir, de una imagen "herida" por un aficionado con una cámara de mala calidad o por un periodista empujado por una multitud, el plano *lo-fi* es un plano técnicamente sucio pero que nos dice verdad. En la lógica posmoderna, si es "sucio, es real", respecto con la escala de grados de iconicidad, como el plan de *steadycam* (literalmente de la cámara estable) y, por supuesto, las imágenes de síntesis perfectamente limpias y pulidas, las cuales están reducidas a rayas brillantes, como los monstruos de *Cloverfield*, o los horrores de [REC](2007) para ser creíble, mientras que el perfecto *Godzilla* (1998), hábilmente programado por Patrick Tatopoulos y sabiamente dirigido por Roland Emmerich da una idea de píxeles.

Atrás quedó la hyperlitérarité, no más *différance*: gracias al *effet-veejay* y al *shaky cam*, el enlace que amenaza con romper los signos y sus referentes, cuestión que vuelve a estar presente en nuestra discusión. Decididamente muy *smart* estos posmodernos.

---

<sup>1</sup> Université Paris III, La Sorbonne, France. Traducción a cargo de Areli Adriana Castañeda Díaz.