



Bienvenidos a Razón y Palabra.

Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación

www.razonypalabra.org.mx

[Sobre la Revista](#)

[Contribuciones](#)

[Directorio](#)

[Buzón](#)

[Búsqueda](#)

Agosto - Septiembre
2005

Cine Clásico, Moderno y Posmoderno



[Número Actual](#)

[Números Anteriores](#)

[Editorial](#)

[Sitios de Interés](#)

[Libros](#)

Ediciones



Proyecto
Internet

Carr. Lago de
Guadalupe Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

Por Lauro Zavala

Número 46

Del cine clásico al moderno

El objetivo de estas notas es presentar un modelo que permite reconocer, respectivamente, los componentes semióticos del cine narrativo de naturaleza clásica, moderna y posmoderna.

Tal vez debo empezar por señalar que aquí utilizo la expresión cine clásico en un sentido técnico, para referirme al cine que es resultado de utilizar las estrategias cinematográficas establecidas en la tradición norteamericana durante el periodo comprendido entre 1900 y 1960, y cuya naturaleza ha sido estudiada, con mayor profundidad, por David Bordwell y su equipo.

El cine clásico, entonces, es aquel que respeta las convenciones visuales, sonoras, genéricas e ideológicas cuya naturaleza didáctica permite que cualquier espectador reconozca el sentido último de la historia y sus connotaciones. El cine clásico, entonces, establece un sistema de convenciones semióticas que son reconocibles por cualquier espectador de cine narrativo, gracias a la existencia de una fuerte tradición.

En contraste, aquí llamo *cine moderno* al conjunto de películas narrativas que se alejan de las convenciones que definen al cine clásico, y cuya evolución ha establecido ya una fuerte *tradición de ruptura*. Estas formas de cine, entonces, no surgen de la tradición artística, sino de la imaginación de artistas individuales.

Mientras el cine clásico es tradicional, el cine moderno es individual. Mientras el cine clásico está constituido por un sistema de convenciones que a su vez constituyen la tradición cinematográfica, en cambio el cine moderno está formado por las aportaciones de artistas individuales que ofrecen elementos específicos derivados de su visión personal de las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.

El cine clásico se apoya en el respeto a las convenciones en el empleo de los recursos audiovisuales (especialmente en lo relativo al punto de vista, la composición visual, la edición, la relación entre imagen y sonido, y las tradiciones genéricas), mientras que el cine moderno existe gracias a las formas de experimentación de directores con una perspectiva individual, a la que podríamos llamar su propio idiolecto cinematográfico.

En síntesis, el cine clásico siempre es igual a sí mismo, mientras que el cine moderno siempre es distinto de sí mismo.

El cine posmoderno como sistema de paradojas

La utilidad analítica de esta distinción entre cine clásico y moderno es evidente al estudiar algunas de las manifestaciones del cine producido a partir de la segunda mitad de la década de 1960, periodo en el que empieza a surgir lo que algunos han llamado un *cine de la alusión*, es decir, un conjunto de películas construidas a partir del empleo (irónico o no) de las convenciones temáticas y genéricas del cine clásico, es decir, al utilizar estructuras narrativas y arquetipos de personajes característicos de la tradición clásica. Este mecanismo de intertextualidad

genérica es el antecedente más inmediato de lo que podemos llamar un cine posmoderno.

Pero ¿qué es, entonces, el cine posmoderno? Aunque podríamos llegar al extremo de afirmar que no existen textos posmodernos, sino tan sólo lecturas posmodernas de textos, sin embargo es necesario señalar la existencia de un conjunto de rasgos que distinguen a un corpus específico de películas, especialmente a partir de la segunda mitad de la década de 1960.

A partir del reconocimiento de una serie de convenciones narrativas y audiovisuales establecidas en la década de 1940 en el cine estadounidense (conocido como el cine clásico) es posible reconocer también sus respectivos antecedentes y variantes, así como las rupturas a estas convenciones y las formas de experimentación vanguardista (conocidas como cine moderno). La presencia simultánea o alternada de estas convenciones corresponde a lo que conocemos como cine posmoderno.

A continuación se señalan los elementos distintivos de las tendencias semióticas que han definido la experiencia estética de los espectadores de cine durante los últimos cien años al estudiar los diez componentes fundamentales: Inicio, Imagen, Sonido, Puesta en Escena, Edición, Género, Narrativa, Intertexto, Ideología y Final.

Las películas que señalo a continuación no son representativas de un tipo de cine (clásico, moderno o posmoderno), sino que las he seleccionado únicamente para ejemplificar el empleo de cada uno de los diez componentes estudiados. En otras palabras, la utilidad de establecer la distinción entre estos componentes consiste en mostrar que no existen películas que sean clásicas, modernas o posmodernas (ni mucho menos directores de un tipo u otro), sino que es necesario examinar cada uno de estos componentes en cada momento de cada película, y de acuerdo con la lectura de cada espectador.

Los ejemplos de películas que se indican a continuación, entonces, son sólo indiciales, no son tipológicos. Los he incluido con fines heurísticos, y porque la lectura de cada uno de estos componentes desde la perspectiva señalada está documentada en la historia del análisis cinematográfico. De hecho, cada una de estas películas forma parte del canon y ha merecido al menos un libro dedicado a su estudio sistemático.

	Cine Clásico	Cine Moderno	Cine Posmoderno
Inicio	Narración (de Plano General a Primer Plano) (Psicosis)	Descripción (de Primer Plano a Plano General) (El perro andaluz)	Simultaneidad de Narración y Descripción (Amélie)
Inicio	Intriga de Predestinación (Explícita o Alegórica) (The Big Sleep)	Ausencia de Intriga de Predestinación (Fresas silvestres)	Simulacro de Intriga de Predestinación (Blade Runner)
Imagen	Representacional Realista (Ladrones de bicicletas)	Plano-Secuencia Prof. de Campo (Citizen Kane) Expresionismo (Dr. Caligari)	Autonomía Referencial (India Song, Marienbad)
Sonido	Función Didáctica: Acompaña a la Imagen (Marnie)	Función Asincrónica o Sinestésica: Precede a la Imagen (2001)	Función Itinerante: Alternativamente didáctica, asincrónica o sinestésica (Danzón)
Edición	Causal (Shane)	Expresionista (M, el asesino)	Itinerante (Carne trémula)
Escena	El espacio acompaña al personaje (El tercer hombre)	El espacio precede al personaje (Metrópolis)	Espacio fractal, autónomo frente al personaje (Hannah)
Narrativa	Secuencial Mitológica Modal (alética, deóntica, epistémica,	Anti-Narrativa (fragmentación, lirismo, etc.) (Hiroshima)	Simulacros de narrativa y metanarrativa (Rosenkrantz & Guildenstern)

	axiológica) (High Noon)		
Género	Fórmulas Genéricas (Policíaco, Fantástico, Musical, etc.) (Amor sin barreras)	El Director precede al Género (Touch of Evil)	Itinerante, lúdico, fragmentario (fragmentos simultáneos o alternativos de géneros y estilos) (Terciopelo azul)
Intertextos	Implicitos (The Color Purple)	Pretextuales Parodia Metaficción (1941)	Architextuales Metaparodia Metalepsis (Purple Rose of Cairo)
Ideología	Anagnórisis Teleología Causalidad Espectacularidad (Representación)	Indeterminación Ambigüedad moral Distanciamiento de las convenciones y de la tradición (Anti-Representación)	Incertidumbre Paradojas Simulacros de lo clásico y moderno (Presentación)
Ideología	Presupone la existencia de una realidad representada por la película) (Double Indemnity)	Relativización del valor representacional de la película (Blow Up)	Autonomía de la película con sus condiciones de posibilidad (American Beauty)
Final	Epifánico: Una verdad resuelve todos los enigmas (Intriga internacional)	Abierto: Neutralización de la resolución (Sin aliento)	Virtual: Simulacro de epifanía (Brasil / Zoot Suit)

Examinemos a continuación el perfil de cada una de estas formas de cine a partir de las características de cada uno de los componentes semióticos que lo constituyen.

Cine Clásico: La Narrativa Tradicional

El cine clásico es el cine espectacular por antonomasia, es decir, el cine que convierte cualquier experiencia humana en un espectáculo narrativo audiovisual sometido a las convenciones establecidas por la tradición cinematográfica, en la cual se han incorporado los elementos de diversas tradiciones artísticas producidas y probadas con anterioridad al surgimiento del cine.

Para considerar la presencia simultánea de prácticamente todos los componentes del cine clásico podríamos pensar, en términos muy generales, en películas como *M el maldito* (Fritz Lang, 1932), *Sucedió una noche* (Frank Capra, 1934) y *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1962).

El inicio en el cine clásico corresponde a lo que los formalistas rusos llamaron *narración*, es decir, el paso de un plano general a un plano de detalle. Esta convención proviene directamente de la novela decimonónica, que es el género narrativo más complejo hasta la segunda mitad del siglo XIX. Este inicio cumple la función de anunciar, de manera implícita, la conclusión de la narración, cumpliendo así lo que Roland Barthes ha llamado *intriga de predestinación*, la cual a su vez puede ser explícita o alegórica.

La composición de las imágenes cumple una función representacional, es decir, es consecuencia del supuesto de que la narración es la representación de una realidad pre-existente, y que esta representación es fiel a la naturaleza de esa realidad (Linda Hutcheon: *The Politics of Postmodernism*). Por eso mismo, la composición visual es estable (horizontal, omnisciente, selectiva y desde la perspectiva de un espectador adulto). Responde de manera puntual a lo que Rudolf Arnheim ha llamado, al referirse a la pintura renacentista, *El poder del centro*.

El sonido cumple una función didáctica, de tal manera que acompaña a la imagen y refuerza, intensifica y corrobora su sentido evidente, en ocasiones anunciando algún sentido que el personaje ignora en ese momento, pero que está definido por las

reglas del género al que pertenece la historia. En otras palabras, el uso del sonido crea consonancias simultáneas o resonancias diferidas con el sentido que tienen las imágenes visuales.

La sucesión de imágenes es causal, es decir, sigue una lógica en la que a toda causa le sigue un efecto único y necesario. En ese sentido, la edición es metonímica, es decir, el sentido de cada imagen se confirma al establecer la relación que ocupa con las demás, y sigue un orden hipotáctico, es decir, un orden que no puede ser fragmentado o suspendido, pues de este orden sucesivo depende la consistencia unitaria de la narración.

La puesta en escena está sometida a las necesidades dramáticas de la narración, de tal manera que el espacio acompaña al personaje. Esta preeminencia del personaje sobre la puesta en escena otorga unidad dramática a cada secuencia, y propone una lógica fácilmente reconocible por el espectador, al reproducir las convenciones de los arquetipos del héroe, su antagonista y los demás personajes.

La estructura narrativa está organizada secuencialmente, de tal manera que la historia y el discurso coinciden puntualmente. Y esta secuencia corresponde, en la mayor parte de los casos, a las doce unidades estructurales de la narrativa mítica, precisamente en la secuencia estudiada por la antropología cultural: presentación del mundo ordinario, llamado a la aventura, aparición del sabio anciano, presentación del mundo especial, adiestramiento del candidato, las primeras heridas, visita al oráculo, descenso a los infiernos, desaparición del sabio anciano, salida de los infiernos, prueba suprema, y regreso al hogar.

Las fórmulas genéricas, especialmente aquellas que adquirieron una estructura más elaborada y estable a partir de la década de 1940 en el cine norteamericano, tienen preeminencia sobre la naturaleza de cada personaje, de tal manera que cada uno de los personajes cumple una función precisa en la lógica del género al que pertenece la película.

Los mecanismos de intertextualidad, inevitables en toda forma de arte surgida a partir del siglo XX, son utilizados aquí de manera implícita, a menos que el tema de la historia sea precisamente la puesta en escena de una producción cinematográfica.

El final narrativo es epifánico, es decir, es totalmente concluyente y relativamente sorpresivo para el espectador, de acuerdo con la estructura propia del cuento clásico. Esta estructura consiste en la presencia simultánea de dos historias, una de las cuales es evidente y la otra está oculta. La revelación del sentido se encuentra en la historia implícita, que se hará explícita al final de la película. A esta revelación de la verdad narrativa la llamamos *epifanía*, y su presencia se apoya en el principio de *inevitabilidad en retrospectiva*, de tal manera que, al resolver todos los enigmas, parece inevitable y necesario.

La ideología que da consistencia a todos estos componentes es de carácter teleológico, es decir, el presupuesto de que todo lo que se narra lleva necesariamente a una conclusión única e inevitable. Por lo tanto, la visión del mundo propuesta en el cine clásico es la de llevar al protagonista a la anagnórisis (el reconocimiento de su verdadera y hasta entonces oculta identidad) a partir de una lógica causal y presentada como natural.

Por otra parte, el cine clásico presupone que antes de la existencia de la narración pre-existe una realidad que puede ser narrada de manera idónea, y que puede ser representada con los recursos cinematográficos. Esta representación tiene como finalidad espectacularizar el relato, de tal manera que se resaltan los elementos más importantes de acuerdo con una economía narrativa derivada de las convenciones genéricas e ideológicas previamente elegidas.

En síntesis, el cine clásico tiene un inicio narrativo con intriga de predestinación, imágenes con una composición estable, sonido didáctico, edición causal, puesta en escena que acompaña a los personajes, organización narrativa de carácter secuencial con un sustrato mítico que se atiene a las fórmulas genéricas, su intertextualidad es implícita, y el final es epifánico. Todo ello es consistente con una ideología teleológica y espectacular, donde se presupone la existencia de una realidad que es representada por la película.

El cine clásico, al tener una naturaleza espectacular y didáctica, puede ser disfrutado por cualquier espectador, independientemente de su experiencia personal y cinematográfica, y se apoya en los elementos específicos de la tradición genérica y cultural. Su lector implícito es cualquier espectador que desea ver una narración audiovisual de carácter tradicional, espectacular y efectiva.

El cine clásico puede ser explicado desde la perspectiva de la filosofía del lenguaje de Emmanuel Kant, para quien el lenguaje es una herramienta convencional que nos permite experimentar la realidad a través de las mismas convenciones que le dan sentido. El cine clásico reproduce las convenciones que dan sentido a una realidad que es presentada precisamente a través de las convenciones del lenguaje cinematográfico.

Cine Moderno: La Tradición de Ruptura

El cine moderno es lo opuesto del cine clásico. Cada película moderna surge de la visión particular de un artista individual, y su naturaleza consiste en la ruptura con la tradición anterior, así sea la tradición de ruptura del mismo cine moderno. Por definición, no puede haber ninguna regla para la creación de una película moderna, aunque pueden reconocerse algunas formas de ruptura que llegan a coincidir en algún momento de la historia del cine (como el Neorrealismo Italiano en la década de 1940, la Nueva Ola Francesa en la década de 1960, el Nuevo Cine Alemán en la década de 1970 o el Nuevo Cine Mexicano a principios del siglo XXI). Evidentemente, el cine moderno se define por su novedad contextual, la cual termina siendo necesariamente contingente.

Algunas películas donde están presentes casi todos los componentes que llamamos modernos podemos considerar *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1942), *El perro andaluz* (Luis Buñuel, 1927) y *Mulholland Dr.* (David Lynch, 1998).

El inicio en el cine moderno tiende a corresponder a lo que los formalistas rusos llamaron un inicio descriptivo, que es definido por ellos como el inicio en un plano muy cerrado para después pasar a un plano más abierto. Este inicio puede ser desconcertante y confuso para el espectador, lo cual intensifica la sensación de estar entrando a un espacio caótico en el cual no existe necesariamente un orden secuencial. Este inicio, en consecuencia, carece totalmente de intriga de predestinación, por lo que no necesariamente tiene relación con el final.

Los recursos visuales del cine moderno, en la historia del cine, han sido una neutralización de la instancia editorial con el empleo sistemático del plano-secuencia, el incremento de la polisemia visual al emplear una gran profundidad de campo, y el empleo de técnicas expresionistas, surrealistas o cualquier otra forma de ruptura de las convenciones objetivistas del cine tradicional.

El sonido cumple una función asincrónica o sinestésica, es decir, precede a la imagen o tiene total autonomía frente a ella. Así ocurre, por ejemplo, en secuencias que son editadas para coincidir con la duración de un formato musical previo. También ocurre cuando la imagen no corresponde deliberadamente con la banda sonora o cuando hay otras formas de asincronía, todo lo cual neutraliza el posible sentido dramático de la imagen. En otras palabras, el uso del sonido tiene la intención de crear disonancias simultáneas o resonancias sinestésicas en relación con

las imágenes visuales. Este empleo, alejado de la función didáctica que cumple el sonido en el cine clásico, puede ser considerado como un uso dialéctico (resonancias) o dialógico (disonancias) del sonido en relación con la imagen.

La edición es expresionista, de tal manera que no respeta las convenciones de la lógica causal, y suele ser paratáctica. En ese sentido, cada unidad narrativa puede tener autonomía en relación con las demás unidades del discurso cinematográfico.

En la puesta en escena, el espacio precede al personaje, y llega a tener autonomía o una total preeminencia sobre éste. El caso extremo en la historia del cine ha sido precisamente el expresionismo alemán de la década de 1910 a 1920, donde la actuación propiamente dicha se reduce al mínimo, y es desplazada por la puesta en escena, que adquiere una fuerza dramática muy persuasiva gracias a la naturaleza hiperbólica del escenario, el vestuario, la iluminación y la caracterización física de los personajes.

La estructura del cine experimental está sometida a una lógica anti-narrativa, por lo cual tiende a alterar la sucesión del tiempo cronológico y la estructura de naturaleza causal. La sucesión lógica y cronológica son sustituidas por la fragmentación o la iteración extremas, la dilatación hiperbólica de un instante o la trivialización de momentos dramáticos.

En el cine moderno el director tiene mayor peso que las tradiciones genéricas, de tal manera que no existe ningún antecedente de lo que un director individual puede hacer con los recursos audiovisuales. Este fenómeno llevó a los críticos franceses, en la década de 1950, a hablar ya de un cine de autor, que no está sometido a las convenciones del cine tradicional, sino únicamente a sus propias necesidades expresivas de carácter individual, irreplicable e intransferible.

Las estrategias intertextuales características de toda estética de ruptura son la parodia y la metaficción. La primera tiene una naturaleza irónica y suele ser irreverente, y la segunda pone en evidencia las fronteras entre la realidad y las convenciones de toda representación. También encontramos diversas estrategias de citación, alusión o pastiche de textos o estilos específicos, pues el nuevo texto se contrapone a textos anteriores por medio de mecanismos de saqueo, ironización o implicación.

El final en el cine moderno es abierto, es decir, en él se neutraliza la resolución de los conflictos. Esta clase de final resulta de un rechazo a las convenciones epifánicas, es decir, a todo final que propone una respuesta definitiva a los enigmas que plantea la historia narrada.

La ideología que define al cine moderno se deriva de un distanciamiento de las convenciones de la tradición narrativa, y por ello se sustenta en una permanente ambigüedad moral de los personajes, una indeterminación del sentido último del relato, y una relativización del valor representacional de la película.

En síntesis, el cine moderno tiene un inicio descriptivo con ausencia de intriga de predestinación, la edición y la composición de las imágenes son expresionistas, el sonido es asincrónico o sinestésico, la puesta en escena tiene más importancia que el personaje, la organización estructural es anti-narrativa, la visión del director tiene preeminencia sobre las convenciones genéricas, los recursos intertextuales juegan con textos individuales y se manifiestan en forma de metaficción o parodia, y el final es abierto. Todo ello es consistente con una ideología de la indeterminación, que relativiza el valor representacional del arte.

El cine moderno, al tener una naturaleza irreplicable y autosuficiente, es resultado de una visión individual. Cada película moderna está dirigida sólo a un determinado tipo de espectador o a ningún espectador en particular. El lector implícito es aquel que está dispuesto a conocer la propuesta específica del

director, y espera la presencia de ninguna genérica o incluso cultural. En ese sentido es que toda película moderna forma parte de un proyecto artístico de naturaleza anti-espectacular.

El cine moderno puede ser explicado a partir de la filosofía empirista propuesta por Karl Popper, para quien el lenguaje es una ventana que permite ver realidades que, de otra manera, no podrían ser conocidas. El cine es así un instrumento semiótico para el conocimiento de diversas dimensiones de la realidad que no son evidentes en la experiencia cotidiana.

Cine Posmoderno: Juegos de Simultaneidad e Itinerancia

El cine posmoderno surge de una integración de los elementos tradicionales del cine clásico y algunos componentes específicos provenientes del proyecto moderno.

Algunas películas en las que es posible reconocer prácticamente todos los componentes del cine posmoderno podrían ser *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y *Danzón* (María Novaro, 1982).

El inicio en el cine posmoderno consiste en una superposición de estrategias de carácter narrativo (de plano general a primer plano) y estrategias de carácter descriptivo (de primer plano a plano general). Esta simultaneidad o sucesión de estrategias puede depender precisamente de la perspectiva de interpretación que adopte el espectador al observar este inicio en relación con el resto de la película. Por ello mismo, una película puede ser considerada como posmoderna cuando su inicio contiene un simulacro de intriga de predestinación.

La imagen en el cine posmoderno tiene autonomía referencial, es decir, no pretende representar una realidad exterior ni tampoco una realidad subjetiva (o no solamente), sino construir una realidad que sólo existe en el contexto de la película misma. Esto es evidente al emplear ciertos recursos de realidad virtual, pero también puede lograrse simplemente manipulando las imágenes con el fin de hacer evidente su naturaleza cinematográfica.

El sonido en el cine posmoderno cumple una función itinerante, es decir, puede ser alternativamente didáctica, asincrónica o sinestésica. Esta simultaneidad de registros propicia que la película pueda ser disfrutada por muy distintos tipos de espectadores, cada uno con expectativas y experiencias estéticas radicalmente distintas entre sí.

La edición es itinerante, es decir, puede alternar o simular estrategias causales o expresionistas, de tal manera que puede adoptar parcialmente una lógica secuencial para inmediatamente después configurar una lógica expresionista.

La puesta en escena puede ser llamada fractal, lo cual significa que es autónoma frente al personaje y no está sometida a la naturaleza de éste, con el cual establece un diálogo en el que adquiere una importancia similar a la suya, definida por el concepto global de la película.

La estructura narrativa está organizada como un sistema de simulacros de narrativa y metanarrativa, de tal manera que cada secuencia tiene no sólo un sentido literal, sino que también puede ser leída como una reflexión acerca de la película misma.

La lógica genérica tiene una naturaleza itinerante, y por lo tanto es lúdica y fragmentaria, lo cual significa que alterna fragmentos simultáneos o alternativos de diversos géneros y estilos.

La naturaleza intertextual adopta estrategias como metalepsis y metaparodia, es decir, parodias simultáneas a más de un género o estilo (como en el caso de *Shrek*), y yuxtaposición de niveles narrativos (*La amante del teniente francés*, *La rosa púrpura de El Cairo*, *Fiebre latina*). Además, se adoptan estrategias de citación,

alusión o referencia a reglas genéricas (lo que se conoce como architextualidad).

El final suele contener un simulacro de epifanía, por lo que puede ser considerado como virtual. Esto significa que, como ocurre en el resto de los componentes, el sentido del final depende del contexto de cada interpretación proyectada por cada espectador particular.

La ideología que subyace en el cine posmoderno se deriva de una estética de la incertidumbre, construida a partir de un sistema de paradojas. Esta visión del cine supone que cada película construye un universo autónomo frente a la realidad exterior, y por lo tanto puede ser considerado como un ejercicio de *presentación* artística (en lugar de aspirar a la representación o a la anti-representación).

En síntesis, el cine posmoderno tiene un inicio simultáneamente narrativo y descriptivo acompañado por un simulacro de intriga de predestinación, la imagen tiene cierta autonomía referencial, el sonido cumple una función alternativamente didáctica, sincrónica o sinestésica, la edición es itinerante, la puesta en escena tiende a ser autónoma frente al personaje, la estructura narrativa ofrece simulacros de metanarrativa, el empleo de las convenciones genéricas y estilísticas es itinerante y lúdico, los intertextos son genéricos con algunos recursos de metaparodia y metalepsis, y el final contiene un simulacro de epifanía. Todo ello es consistente con una ideología de la incertidumbre, organizado a partir de un sistema de paradojas.

El cine posmoderno puede ser explicado a partir de la filosofía del lenguaje del último Wittgenstein, para quien el lenguaje construye una realidad autónoma frente a la realidad que perciben nuestros sentidos. El cine es así un instrumento para construir realidades que no necesariamente tienen un referente en la realidad externa al espacio de proyección.

Estrategias del Cine Posmoderno

La estética posmoderna surge de dos posibles mecanismos de superposición: simultaneidad y alternancia. Es decir, una película es posmoderna ya sea cuando contiene simultáneamente elementos del cine clásico y elementos del cine moderno, o bien cuando algún componente semiótico o algún segmento de la película son, alternativamente, de naturaleza clásica o moderna.

Estas estrategias pueden ser visualizadas de manera más precisa:

Estrategias del cine posmoderno

Simultaneidad e Incertidumbre

--- Narrativa clásica con elementos de narrativa moderna

Matrix (modernidad: alteración del tiempo narrativo)

Harry Potter (quidditch intertextual, metalepsis pictórica)

Delicatessen (imágenes expresionistas)

Amnesia (secuencias causales organizadas asincrónicamente)

--- Cine moderno con elementos de narrativa clásica

El espejo (Tarkovski): Cine poético con escenas causales

--- Hibridación genérica

Cool World, *Roger Rabbit*, *Looney Tunes* (convivencia y transformación de humanos y toons)

--- Hibridación estilística

Blade Runner (film noir y ciencia ficción)

Itinerancia e indeterminación

--- Narrativa clásica con momentos de narrativa moderna
Spellbound (secuencia onírica diseñada por Dalí)
Siempre la misma canción (en general, el cine musical)

--- Cine moderno con momentos de narrativa clásica
Citizen Kane (fragmentos de cada relato)

--- Alusión genérica
Serial Mom

--- Alusión a película anterior (pastiche, metaparodia, remake)
Los siete magníficos (remake de *Los siete samurai*)
Nos amábamos tanto (secuencia de escalinatas de Odessa)

Más Allá de las Tipologías: La Experiencia de Recepción

Al final de este recorrido podemos recordar que cada película es distinta a todas las demás, incluso cuando pretende asimilar y reproducir las convenciones de la tradición genérica a la que pertenece. Estas diferencias no sólo dependen del texto, sino también del contexto de cada lectura hecha por cada espectador en cada proyección. Pero además, cada uno de los componentes puede pertenecer a distintos regímenes semióticos en distintos momentos de una misma película. Esa diversidad es uno de los factores que nos llevan a ver la película siguiente, con la seguridad de que será una experiencia distinta de cualquier experiencia anterior. La película es distinta, pero también nosotros somos distintos al momento de verla por primera ocasión o al verla de nuevo.

De acuerdo con la lógica de la recepción, sabemos que no existen películas clásicas, modernas ni posmodernas, sino tan sólo lecturas contextuales de películas, en las que se reconocen determinados componentes de acuerdo con el contrato simbólico de lectura y las negociaciones que cada espectador realiza antes, durante y después de ver cada película. Ese proceso es siempre distinto de sí mismo, y este hecho nos recuerda que el cine, como fenómeno semiótico, es inevitablemente moderno.

Referencias:

- ARMES, Roy: *Panorama histórico del cine (Film and Reality)*. Barcelona, Fundamentos, 1976 (1974)
- BORDWELL, David: "El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960" (3-96) y David Bordwell y Janet Steiger: "Implicaciones históricas del cine clásico de Hollywood" (411-432) en David Bordwell, Janet Steiger y Kristin Thompson: *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona, Paidós, 1997 (1985), 547 p.
- BORDWELL, David: "From Stylistic History to The matic Criticism" en *On the History of Film Style*. Cambridge University Press, 1997, 75-82
- CAPARRÓS LERA, José María: *Historia del cine europeo. De Lumière a Lars von Trier*. Madrid, Libros de Cine, RIALP, 2003
- CONNER, Steven: *Postmodernist Culture. An Introduction to the Theories of the Contemporary*. Basil Blackwell, Oxford, 1989
- DENZIN, Norman: *Images of Postmodern Society. Social Theory and Contemporary Cinema*. London, Sage, 1993
- FONT, Domenec: *Países de la modernidad. Cine europeo, 1960-1980*. Barcelona, Paidós
- HEREDERO, Carlos F. y José Enrique Monterde (edición): *En torno a la nouvelle vague. Rupturas y horizontes de la modernidad*. Festival Internacional de Cine de Gijón / Ediciones de la Filmoteca, 2003
- LASH, Scott: "Cine: de la representación a la realidad" en *Sociología del posmodernismo*. Buenos Aires, Amorrortu, 1990, 232-241.
- MONTERDE, José Enrique; Esteve Rimbau y Casimiro Torreiro: *Los "nuevos cines" europeos, 1955 / 1970*. Barcelona, Lerna, 1987
- ROSENAU, Pauline Marie: *Post-Modernism and the Social Sciences*. Insights, Inroads and Princeton University Press

Dr. Lauro Zavala

Profesor-investigador del Departamento de Educación y Comunicación de la

