



Oscar Andrés Treviño Contreras

Lo estético en la distopía fílmica, desde la complejidad y la transdisciplinariedad: estudio de caso

Páginas 114-138

En:

Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana / Nicolás A. Amoroso Boelcke, Olivia Fragoso Susunaga y Alejandra Olvera Rabadán, coordinadores. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2021. 375 páginas.

ISBN 978-607-28-2162-0

Relación: <https://doi.org/10.24275/uama.1242.8980>

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco

<https://www.azc.uam.mx/>



Ciencias y Artes para el Diseño

División de
Ciencias y Artes para el Diseño

<https://www.cyad.online/>



Departamento del
Medio Ambiente

Departamento del
Medio Ambiente

<https://medioambiente.azc.uam.mx/medio-ambiente.html>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como
Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Lo estético en la distopía fílmica, desde la complejidad y la transdisciplinariedad: estudio de caso

Dr. Oscar
Andrés Treviño
Contreras
Universidad
Autónoma de
Nuevo León



114

[Ir al índice](#)

Resumen

De acuerdo con Zavala (2016) la estética del cine es toda reflexión filosófica sobre la naturaleza del cine y sobre la experiencia del espectador de cine. Según Aumont *et al* (1985) la estética del cine es, pues, el estudio del cine como arte y uno de los aspectos que presenta es el análisis de filmes. Para Lotman (1979) el cine contemporáneo incorpora mensajes acústico-visuales y relaciones extratextuales que añaden estructuras de sentidos muy variados, y nos permite definir el cine como un arte polifónico. A partir de las aportaciones de Morin (1994, 1999) y Nicolescu (2009) con la epistemología de la complejidad y la transdisciplinariedad, el análisis del filme *V for Vendetta* (2005), presenta la comprensión de la distopía como un sistema complejo social donde intervienen diferentes niveles de realidad.

Palabras clave: Distopía fílmica, sistema complejo, transdisciplinariedad, complejidad, conflicto dramático.

Abstract

According to Zavala (2016) the aesthetics of cinema is any philosophical reflection on the nature of cinema and on the experience of the film viewer. According to Aumont *et al* (1985) the aesthetics of cinema is the study of cinema as art and one of the aspects it presents is the analysis of films. For Lotman (1979), contemporary cinema incorporates acoustic-visual messages and extra-textual relations that add structures of very varied meaning, and allows us to define cinema as a polyphonic art. Based on the contributions of Morin (1994, 1999) and Nicolescu (2009) with the epistemology of complexity and transdisciplinarity, the analysis of the film *V for Vendetta* (2005), presents the understanding of dystopia as a complex social system where different levels of reality intervene.

Key words: Film dystopia, complex system, transdisciplinarity, complexity, dramatic conflict.

Introducción

En sus inicios, el cine era considerado un dispositivo para el registro de la realidad, o incluso, el medio bastardo del teatro y la fotografía para el entretenimiento o el espectáculo. No fue hasta sus primeros veinte años que surgieron las primeras concepciones del cine como un medio de expresión artística. Ricciotto Canudo fue el primero en preguntarse por el destino y las posibilidades del cine bautizándolo como “Séptimo Arte”, “porque creyó ver en el cine un epicentro y una posible culminación de pintura, arquitectura, escultura, poesía, danza y música” (Alsina & Romaguera, 1993, p. 14).

El objeto de estudio del presente artículo es lo que se conoce en el cine, a partir de los años sesenta, como subgénero de la ciencia ficción: la distopía filmica. Por *distopía*, en oposición al concepto de *eutopía* —“buen lugar”—, se entiende como una utopía negativa, en la cual, su autor pretende que un lector contemporáneo la considere mucho peor que la sociedad en la que vive (Claeys & Sargent, 1999, p. 1).

Para Ronald Bergan (2011), la mayoría de las películas distópicas están situadas en un futuro incierto, bajo un régimen represivo, con referencias explícitas e implícitas a la sociedad contemporánea, y las tramas son cuentos de precaución sobre las posibles consecuencias de nuestras acciones negativas actuales.

Con el análisis del filme *V for Vendetta* (2005) dirigido por James McTeigue, se presenta como objetivo la comprensión de la distopía desde la estética y las epistemologías de la complejidad y la transdisciplinariedad.

Este trabajo está dividido en dos apartados: en el primero que se titula *Lo estético en la distopía filmica*, donde se retoman los movimientos o vanguardias artísticas que más influyeron en el cine, así como algunas problemáticas y temáticas de la estética del cine para abordarlo a partir de una definición compleja.

El segundo apartado, bajo el título *Los niveles de Realidad y la lógica del tercer incluido en las tramas distópicas*, se hace una revisión de las aportaciones teóricas de las epistemologías de la Complejidad por Edgar Morin y la epistemología de la Transdisciplinariedad de Basarab Nicolescu, para identificar los *niveles de Realidad* en estos relatos, a partir de los *niveles del conflicto* y la *lógica del tercero incluido* para explicar la manera cómo opera el paso de un nivel de la realidad a otro.



Lo estético en la distopía fílmica

En sus inicios, el cine —al igual que la fotografía— surge como el medio artístico para satisfacer esa exigencia artística y filosófica del realismo, con la intención de plasmar mediante la obra de arte, las realidades propias del mundo exterior.

El cine nace sobre la dialéctica entre lo real y lo fantástico, por un lado, aparece la “fotografía en movimiento” de los Lumière con vocación realista (Kracauer, 2001) y, por su parte, los “trucos de transformación” de Méliès con su complejo dispositivo expresivo espectacular capaz de articular su propio lenguaje (Morin, 2001a).

De acuerdo con André Bazin (2008), desde 1920 a 1940, se distinguían dos grandes tendencias opuestas: los directores que creen en la imagen y los que creen en la realidad.

Por «imagen» entiendo de manera amplia todo lo que puede añadir a la cosa presentada su *representación* en la pantalla. Esta aportación es algo compleja, pero se puede reducir esencialmente a dos grupos de hechos: la plástica de la imagen y los recursos del montaje (que no es otra cosa que la organización de las imágenes en el tiempo) (Bazin, 2008, p. 82).



116

Ir al índice

Según Jean Mitry (1978) las líneas generales de la estética del cine nacieron en Rusia a partir de los trabajos de Kulechov, Vertov, Pudovkin y Eisenstein, y posteriormente, con las teorías del húngaro Béla Bálazs y el alemán Rudolph Arnheim (1978 p. 1-2).

De acuerdo con Rafael Gómez Alonso (2001:93), el término vanguardia procede de *avant-garde* del lenguaje militar de connotaciones revolucionarias, en este caso, se trata de una propuesta de ruptura que “surge como una reformulación de las convenciones vigentes; se plantea como una transformación y alternativa al arte establecido”.

En su libro *Film... Isms: Understanding Cinema*, Ronald Bergan (2011) abarca una gran gama de “ismos” en los que se encuentran los géneros, los subgéneros, los movimientos artísticos (o vanguardias) y los periodos específicos relacionados con la historia del cine. Junto con otras aportaciones, las tablas siguientes consideran los principales periodos y sus movimientos artísticos más importantes:

Tabla 1. La época silente.

LA ÉPOCA SILENTE (1895-1927)		
Estética de las «vistas» (1895)	Los hermanos Lumière desarrollaron, a partir de las sesiones de 1895, una poderosa, aunque efímera industria cinematográfica. Vocación documental; «efecto real»; gusto por la experimentación; atención al movimiento; cámara como testigo; y control de la duración.	Representantes: Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière.
Ilusionismo (1902-1913)	El ilusionismo en el cine no pretende representar la realidad. De hecho, llama la atención sobre su huida del realismo, a menudo con la ayuda de efectos especiales. <i>Stop trick</i> ; cámara rápida; disoluciones de imágenes; múltiples exposiciones; y fotogramas coloreados.	Representante: Georges Méliès.
Impresionismo (1915-1920)	Surge en Francia como respuesta ante la hegemonía Hollywoodense, con una estética enfocada en la expresión de los sentimientos, las emociones y las realidades psicológicas. Una sinfonía visual, ritmo de movimientos combinados exento de personajes. Uso de planos, cortes y fotografía; despliegue de líneas; y montaje rítmico (Gance).	Representantes: Germaine Dulac, Jean Epstein, Abel Gance, Marcel L'Herbier y Louis Delluc.
Expresionismo (1913-1927)	Parte del cine alemán de la República de Weimar que, influido por las artes plásticas y el romanticismo literario, aborda la temática de la angustia, la ausencia o el desdoblamiento. Sus películas influyeron posteriormente en las películas de terror y en el cine negro. Claroscuro; distorsión; fatalismo; Freudismo; ángulos de cámara oblicuos; iluminación contrastada; deformación de la perspectiva de los decorados; maquillaje exagerado; y la gesticulación ostentosa en los intérpretes.	Representantes: Tod Browning, Georg W. Pabst, F. W. Murnau, Fritz Lang, Karl Freund y E. A. Dupont.
Caligarismo (1919-1927)	Con sus estilizados y distorsionados escenarios, su grotesca fotografía en ángulo y su iluminación artificial creando una atmósfera de pesadilla, <i>El gabinete del doctor Caligari</i> (1919) de Robert Wiene se convirtió en una marca registrada del cine alemán en la década de 1920. Artificialidad; distorsión; de ensueño; atmósfera; amenaza; y oscuridad.	Representantes: Robert Wiene, Paul Wegener, Paul Leni, F. W. Murnau, James Whale y Fritz Lang.
Constructivismo; Vanguardia Rusa (1917-1927)	Desde el inicio de la Revolución rusa en 1917, hubo una explosión de creatividad sin precedentes en todas las artes. Los constructivistas buscaron reafirmar la sociedad a través del arte y el cine parecía ideal para tal propósito al crear un efecto revolucionario principalmente a través del montaje. Anti-burgueses; efecto Kuleshov; planos alterados; montaje; formalismo; propaganda; y cine-ojo.	Representantes: Dziga Vertov, Sergei Eisenstein, Lev Kuleshov, Vsévolod Pudovkin.



117

Ir al índice

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores¹.

Noël Burch (1987) sustituye la expresión “lenguaje” por “modo de representación” al adoptar en algunos aspectos la metodología semiológica y formar un sistema complejo y heterogéneo. De acuerdo con Sánchez Noriega (2002), la estética del cine de atracciones — entre 1895 y 1910 aproximadamente— ha sido categorizada por Burch como Modo de Representación Primitivo (MRP):

El MRP ha sido calificado como *cine de atracciones* (Gunning) por cuanto en él predominan los fines espectaculares frente a los narrativos. En el MRP hay tres rasgos básicos que se complementan:

¹ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina & Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

la *autarquía del encuadre*: todo lo profilmico está subordinado a un encuadre fijo; la *no continuidad del montaje*, de forma que hay yuxtaposición y no unión de planos; y la *no clausura del relato* o la falta de autosuficiencia, por la que el texto alcanza su plena significación gracias al conocimiento que supone en el espectador de la historia o a las explicaciones en la proyección (Sánchez Noriega, 2002 p. 240).

Entre 1910 y 1920 se consolida el Modo de Representación Institucional (MRI), conocido también como cine clásico, se instaura en Hollywood y es el modelo estándar narrativo. Se trata en toda una serie de convenciones para asegurar la comprensión de la narratividad por parte del espectador. Parte de una estética de la transparencia, a través de la emoción e identificación del espectador frente a la ilusión de la realidad. El siguiente cuadro comparativo contrasta algunas de las características de los Modos antes mencionados:

Tabla 2. MRP vs. MRI.

Modo de Representación Primitivo (MRP)	Modo de Representación Institucional (MRI)
Posición horizontal y frontal de la cámara	Movimiento y angulaciones de cámara
Plano en conjunto	Escala de planos (PM, PP y PD)
Platitud visual	Mejoras técnicas (luz y objetivos)
Autarquía de planos	Continuidad narrativa
Distancia	Proximidad
Imagen centrífuga	Imagen centrípeta (centrado)
Comentarista en la proyección	Voz del narrador
No-clausura del relato	Clausura del relato

Fuente: Elaboración propia basada en Noël Burch (1987).

En 1927, se presenta en Estados Unidos el primer filme sonoro, *El cantante de jazz*, logrando con esta innovación tecnológica fundamentales consecuencias posteriores. Para 1930, las primeras formulaciones de una estética del cine estaban referidas al cine mudo y posteriormente, se desarrollaría en el cine sonoro (ver Tabla 3) junto con otras aportaciones teóricas que, a través de la historia, se complementarían con los vanguardismos y las corrientes estéticas contemporáneas.



Tabla 3. El cine sonoro y tiempos de guerra.

EL CINE SONORO Y TIEMPOS DE GUERRA (1928-1950)		
El <i>studio system</i> de Hollywood (1920-1950)	Al concentrar la producción en estudios denominados “fábricas de sueños”, y al manejar todos los aspectos del negocio, desde la producción hasta la publicidad y la distribución hasta la exhibición, Hollywood dominaba la economía cinematográfica mundial. Géneros; <i>star system</i> ; inteligibilidad del espacio y del tiempo; narración cerrada; códigos de censura; mensaje estándar; primer plano (PP).	Representantes: Carl Laemmle, Frank Capra, Victor Fleming, Michael Curtiz, John Ford, William Wyler y Irving Thalberg.
Surrealismo (1924-1930)	Vanguardia que promueve la transgresión del orden estético, lógico y moral en la creación artística mediante la liberación de los contenidos del subconsciente y el automatismo psíquico. El cine se convirtió en el medio ideal para aplicar los conceptos y técnicas propias del movimiento artístico y literario surgido en Francia por el poeta André Breton. La <i>escritura automática</i> y asociación libre del montaje; discontinuidad y el <i>non-sense</i> en la sucesión de gestos y espacios.	Representantes: René Clair, Man Ray, Germaine Dulac, Luis Buñuel y Jean Cocteau.
Realismo Poético, Naturalismo Poético o Realismo negro (1934-1940)	Consiste en un grupo de películas francesas, ordinariamente intrigas melodramáticas que, sobre la base realista de los espacios dramáticos (calles empedradas, puertos, brumas, canales...) y de personajes marginales (desertores, rufianes, mujeres víctimas...), propone una mirada a la vez nostálgica y amarga, optimista y crítica. Conjuntos atmosféricos artificiales; personajes marginados; sensibilidad caprichosa; simbolismo sugestivo; y entorno de clase trabajadora.	Representantes: Jacques Feyder, Jean Renoir, Julien Duvivier, Jacques Prévert, Jean Gabin, Pierre Chenal, Alexandre Trauner y Marcel Carné.
Realismo Socialista (1932-1934)	En la Unión Soviética, el eslogan “realismo socialista” se convirtió en una realidad en todas las artes. Afirmó que el arte soviético debe reflejar los valores Bolcheviques, ser comprensible y amado por las masas y, por la representación de la fortaleza y el optimismo, ayudar a construir el socialismo. Plano-secuencia; composición en profundidad; teoría del montaje; simbología líneas y colores.	Representantes: Vsevolod Pudovkin, Alexander Dovzhenko, Sergei Eisenstein, Mark Donskoi, Jin Xie, Leonid Trauberg, Sergei Yutkevich y Grigori Kozintsev
Neorrealismo Italiano (1945-1960)	La estética que atiende a la forma de captar la realidad, y la ética, que concibe esa realidad como verdad con la que ha de estar comprometido el cineasta. Es un realismo funcional que emplea los medios de expresión propios del lenguaje cinematográfico, la ficción filmica, para documentar la existencia histórica. personajes anónimos; actores semidesconocidos; rodaje en exteriores; ausencia de los componentes cinematográficos y la construcción técnica y simbólica de la imagen.	Representantes: Roberto Rossellini, Vittorio de Sica, Cesare Zavattini, Luchino Visconti y Giuseppe de Santis.



119

Ir al índice

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores².

Uno de los periodos específicos más importantes fue el promovido por el cine de autor. Según Bergan (2011), la palabra *auteur* (autor) fue aplicada por jóvenes críticos del influyente magazín francés *Cahiers du Cinéma*, para aquellos directores de cine cuya obra completa puede verse como una declaración personal en términos de estilo y tema, incluso aquellos que trabajaron dentro del sistema de estudio. Entre los representantes que más influyeron al cine moderno están: D. W.

² Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina & Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

Griffith, John Ford, Carl Dreyer, Orson Welles, Robert Bresson, Alfred Hitchcock, Kenji Mizoguchi e Ingmar Bergman (2011 p. 112-113).

De acuerdo con Sánchez Noriega (2002), la estética del cine moderno surge como una ruptura del cine de los años sesenta, en oposición a la transparencia del cine clásico, se caracteriza por elementos como: “los distintos modos de presencia del autor en el texto fílmico, la causalidad débil, las fisuras del montaje, la combinación de tiempo objetivo y subjetivo o la no resolución de todos los conflictos en la clausura del relato” (2002, p. 714).

En los sesenta, fueron muchos los movimientos influenciados por la Nueva Ola Francesa, sobre todo en Gran Bretaña, Alemania e Italia, que además, tuvieron grandes repercusiones en la Europa del Este —el cine checo, húngaro, polaco y soviético—, y marcó los rasgos globales para un Nuevo Cine Latinoamericano (NCL). Algunos de los movimientos más destacados se presentan en la tabla siguiente.

Tabla 4. El cine moderno.

EL CINE MODERNO (1960-1970s)		
Nouvelle Vague (1958-1962)	Auspiciado por la revista <i>Cahiers du Cinema</i> , fue el movimiento fundador de los nuevos cines de los sesenta. La renovación generacional, el auge del cortometraje, el rechazo al cine de <i>qualité</i> , el rodaje en exteriores con equipos más ligeros y la voluntad de hacer películas más espontáneas. Sus características impactarán los nuevos movimientos. Tratamiento irreverente y no sentimental del personaje; tramas episódicas y narrativas deconstruidas; el uso de cámaras de mano y equipo ligero y pequeño; filmaciones en las calles y sobre todo en lugares reales, evitando los estudios; cortes de saltos, eliminando los de establecimiento habituales, y cortes elípticos que llamaron la atención sobre la relación entre las imágenes y el medio mismo; experimentación con el espacio y el tiempo fílmicos; citas de referencias de literatura y películas favoritas, además de ser auto reflexivo; y una actitud existencial general hacia la sociedad y hacia el comportamiento humano.	Representantes: François Truffaut, Jean-Luc Godard, Jacques Rivette, Éric Rohmer o Claude Chabrol, y Jean Pierre Melville.
Nuevo Cine Italiano (NCL) (1955-1975)	El neorrealismo sufre una recesión y una dispersión frente a la que surgen cineastas de más decidido compromiso político. Desde la revista <i>Cinema Nuovo</i> , el influyente crítico marxista Guido Aristarco impulsa una renovación que será protagonizada básicamente por cineastas de izquierdas que piden un cine más comprometido socialmente. Empaque visual y la puesta en escena sobresalientes; tratamiento dramático de la luz; movimientos coreográficos de masas; planos largos; complejos movimientos de cámara; montaje estilizado; y una concepción operística del cine.	Representante: Pier Paolo Pasolini, Bernardo Bertolucci, Marco Bellocchio, Marco Ferreri, Francesco Rosi, Ettore Scola, Ermanno Olmi y los hermanos Taviani.
Free Cinema (1956-1969)	Movimiento de cineastas británicos que plasman la renovación auspiciada por la revista <i>Sequence</i> , que aboga por un cine de mayor compromiso social y atención a la realidad cotidiana en la tradición de la escuela documental de Grierson y Jennings y dentro de la contestación teatral y literaria de los <i>Angry Young Men</i> (jóvenes airados). Mayor libertad de cámara y rodado en exteriores.	Representantes: Tony Richardson, Karel Reisz, Lindsay Anderson y John Schlesinger.



Nuevo Cine Alemán <i>Neuer Deutscher Film</i> (1962-1980)	El Manifiesto de Oberhausen (1962) propugna la reivindicación de las libertades necesarias para la creación de un Nuevo Cine Alemán. Se trata de autores con personalidades muy diferenciadas. Saltos de eje; tiempos muertos; interrupciones musicales súbitas; y entrevistas con personajes reales incluidas en el relato de ficción.	Representantes: Alexander Kluge, Werner Herzog, Wim Wenders, Peter Fleischmann, Volker Schlöndorff, Jean-Marie Strauss y Rainer Werner Fassbinder.
Cinema Novo (1953-1972)	El Cinema Novo brasileño surge, en el marco de una renovación cultural y artística más amplia, con un triple deseo: testimoniar los problemas sociales y políticos del país; buscar una estética cinematográfica propia, enraizada en la cultura popular; y establecer nuevos medios de producción que superen la alienación existente en el cine comercial. Tratamientos naturalistas y barrocos; ambientaciones urbanas e indígenas; formatos melodramáticos e innovaciones experimentales.	Representantes: Glauber Rocha, Pereira Dos Santos, Ruy Guerra.

Fuente: Elaboración propia basada en varios autores³.

Siguiendo la aceptada distinción de Burch, cabe considerar un Modo de Representación Moderno (MRM) que supone una reflexividad del texto filmico – la crisis de la representación, las rupturas de la narratividad, la preeminencia del discurso sobre la historia, la autoría, etc.– y “la negación del supuesto básico del cine clásico: la transparencia narrativa y la ilusión de la representación” (Sánchez Noriega, 2002, p. 418). Una de las propuestas, que contrasta los convencionalismos del cine clásico es el contracine, formulado por Peter Wollen (Stam, 2001, p. 178) –cuyo mejor ejemplo es el cine de Godard– a partir de siete rasgos binarios:

- *Intransitividad* narrativa frente a *transitividad* narrativa (ruptura sistemática del flujo de la narración).
- *Extrañamiento* frente a *identificación* (mediante técnicas brechtianas de interpretación, disyunción sonido-imagen, interpelación directa al público, etc.).
- *Evidenciación* frente a *transparencia* (atraer sistemáticamente la atención hacia el proceso de construcción del significado).
- *Diégesis múltiple* frente a diégesis única.
- *Apertura* frente a *clausura* (en vez de unificar la visión del autor, abrirse a un territorio intertextual).
- *Displacer* frente a *placer* (la experiencia filmica concebida como un tipo de producción/consumo efectuado en colaboración).
- *Realidad* frente a *ficción* (revelar las mistificaciones que acarrear las ficciones filmicas).

Durante la transición de los años setenta a los ochenta y, frente a los cuestionamientos formulados desde la filosofía y los estudios

³ Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina & Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).



culturales sobre la posmodernidad —como una ruptura revolucionaria a la globalización y a la utopía, o si forma parte constitutiva de la sociedad del espectáculo donde lo real se sustituye por la imagen y esta es suplantada por el simulacro—, Gómez Alonso (2001) designa lo posmoderno de la siguiente manera:

[...]dentro de la estética audiovisual permite plantear un rechazo a la pureza y a la abstracción y optar por la acumulación de citas concibiendo como punto de apoyo a la fragmentación y a la heterogeneidad de contenidos culturales. La posmodernidad, por tanto, se formula como un nuevo prototipo de vanguardia marcado con un estilo y sensibilidad propia que permite concebir nuevos planteamientos en la configuración estética audiovisual (2001, p.77).

Los movimientos más importantes de este periodo se describen a continuación:

Tabla 5. *El cine posmoderno.*

EL CINE POSMODERNO (1980-)		
Posmodernismo (1980-)	Aunque no esté claramente codificado, se ha hablado de cine posmoderno para referirse al practicado por ciertos autores. Busca explorar y excitar emociones, temas, situaciones, más allá de las convenciones y la lógica espacio-temporal en la estructura narrativa. Fragmentación del relato; la parodia y la hipérbole; el eclecticismo de estilo; juegos matemáticos; la geometría; los símbolos polisémicos; hibridación genérica; las autocitas; la intertextualidad; tono alusivo y autoconsciente; la inestabilidad narrativa; el reciclaje nostálgico y el pastiche.	Representantes: Peter Greenaway, Leos Carax, Aki Kaurismaki, Joao Botelho, Alan Rudolph, Hal Hartley, Atom Egoyan, Pedro Almodóvar, Ridley Scott, David Lynch, los Coen, los Wachowski y Quentin Tarantino.
Dogme 95 (1995-2005)	Movimiento vanguardista, iniciado en 1995 por los directores daneses Lars von Trier y Thomas Vinterberg, como una reacción al cine comercial y los altos presupuestos. Crearon el Manifiesto del Dogma 95 con 10 reglas que los cineastas deberían acatar para despojar al cine de lo esencial. Montaje que fragmenta la acción en numerosos y breves planos; predominio del movimiento dentro del plano y de la cámara; encuadres rebuscados y desequilibrados; angulaciones y objetivos de focal corta; diverso tratamiento fotográfico (filtros, calidades y cromatismo); banda sonora espectacular.	Representantes: Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Søren Kragh-Jacobsen, Kristian Levring, Jean-Marc Barr, Susanne Bier y Harmony Korine.
Minimalismo (1950s-)	El minimalismo generalmente se refiere a un tipo de cine de vanguardia, ya sea documental o de ficción, que reduce al mínimo el tema, la edición, la técnica cinematográfica y el equipo. Música diegética; tomas largas; edición mínima; sencillez; pequeño equipo; estático.	Representantes: Robert Bresson, Jean-Marie Straub, Danièle Huillet, Béla Tarr, Theo Angelopoulos, Rainer W. Fassbinder, Abbas Kiarostami, Aki Kaurismäki y Carlos Reygadas.



Minimalismo Asiático (1990s-)	Movimiento asiático inspirado en la obra minimalista de Yasujiro Ozu, el gran maestro japonés del <i>shomin-geki</i> (la vida cotidiana de la gente común). ‘Marco vacío; tomas largas; acción silenciada; trama escasa; cámara estática; y actuación discreta.	Representantes: Yasujiro Ozu, Edward Yang, Hou Hsiao Hsien, Tsai Ming-Liang, Hong Sang Soo, Anh Hung Train, Weerasethakul, Kore-Eda, y Zhang Ke Jia.
-------------------------------	--	---

Fuente: Elaboración propia basada en Los autores que se revisaron fueron Costa (1986), Alsina & Romaguera (1993), Gómez Alonso (2001), Sánchez Noriega (2002) y Ronald Bergan (2011).

Lauro Zavala (2007, p. 125) presenta un modelo que permite reconocer, respectivamente, los componentes semióticos del cine narrativo de naturaleza clásica, moderna y posmoderna. Para el autor, el cine clásico 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”. En contraste, llama cine moderno a “las formas de experimentación de directores con una perspectiva individual”, que se alejan de las convenciones clásicas estableciendo una fuerte tradición de ruptura.

Finalmente, concibe al cine posmoderno como un “sistema de paradojas”, “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”, y las formas de experimentación vanguardista del cine moderno (Zavala, 2007, p. 126).



123

[Ir al índice](#)

Tabla 6. Modelo de análisis

	Cine Clásico	Cine Moderno	Cine Posmoderno
Inicio	Narración (de Plano General a Primer Plano). Intriga de Predestinación (Explícita, Implícita o Alusiva)	Descripción (de Primer Plano a Plano General). Ausencia de Intriga de Predestinación	Simultaneidad de Narración y Descripción. Simulacro de Intriga de Predestinación
Imagen	Representacional; Realista	Plano-Secuencia; Prof. de Campo; Expresionismo	Autonomía; Referencial
Sonido	Función Didáctica: Acompaña a la Imagen	Función Asincrónica o Sinestésica: Precede a la Imagen	Función Itinerante: Alternativamente didáctica, asincrónica o sinestésica
Edición	Causal	Expresionista	Itinerante
Escena	El espacio acompaña al personaje	El espacio precede al personaje	Espacio fractal, autónomo frente al personaje
Narrativa	Secuencial; Mitológica; Modal (alética, deontica, epistémica, axiológica)	Anti-Narrativa (fragmentación, lirismo, etc.)	Simulacros de narrativa y metanarrativa
Género	Fórmulas Genéricas (Policíaco, Fantástico, Musical, etc.)	El Director precede al Género	Itinerante, lúdico, fragmentario (fragmentos simultáneos o alternativos de géneros y estilos)

	Cine Clásico	Cine Moderno	Cine Posmoderno
Intertextos	Implícitos	Pretextuales; Parodia; Metaficción	Architextuales; Metaparodia; Metaleipsis
Ideología	Anagnórisis; Teleología; Causalidad; Espectacularidad (<i>Representación</i>) Presupone la existencia de una realidad representada por la película	Indeterminación; Ambigüedad moral; Distanciamiento de las convenciones y de la tradición (<i>Anti-Representación</i>) Relativización del valor representacional de la película	Incertidumbre; Paradojas; Simulacros de lo clásico y moderno (<i>Presentación</i>) Autonomía de la película con sus condiciones de posibilidad
Final	Epifánico: Una verdad resuelve todos los enigmas	Abierto: Neutralización de la resolución	Virtual: Simulacro de epifanía

Fuente: Elaboración propia basada en Lauro Zavala (2007).

Para Dominique Chateau (2010), a finales de 1980, los estudios cinematográficos llevaron a cabo un “giro estético”. En su *Estética del cine*, Chateau enlista doce sentidos de la estética sobre los problemas y temas que le conciernen (Chateau, 2010, p. 11-12):



124

[Ir al índice](#)

- Cierta relación con el mundo dominada por la sensibilidad (o estética, según el término de Paul Valéry).
- Cierta actitud humana (en mayor o menor grado desinteresada) que difiere de las actitudes práctica y cognitiva.
- El sentimiento de placer y displacer.
- El ejercicio del gusto y de la crítica en el sentido general.
- Una manera de glosar obras (inclusive el oficio de crítico).
- El ámbito de aplicación de ciertos valores, entre otros lo bello...
- Una dimensión antropológica, un aspecto de las prácticas sociales.
- Una manera más o menos imprevista de metamorfosis de los fenómenos (estetización).
- Las características recurrentes, estilísticas o temáticas, que manifiesta la obra de un autor o una serie coherente de sus obras.
- Lo artístico: la teoría del arte, su concepto, los artistas y las formas sociales de su manifestación.
- Las características específicas de un arte, tal como las almacena su historia (la estética del teatro, del cine, por ejemplo).
- Por último, *last but not least*, una disciplina que integra tal o cual de las acepciones precedentes.

El autor advierte que no todos los problemas han sido encarados explícitamente por el campo de los estudios cinematográficos y las mejores contribuciones proceden de otros campos como la semiótica.

La estética ha sido estudiada principalmente en relación con la producción artística, de lo que deriva los estudios de la semiótica del arte o de semiótica y estética (Haidar, 2006, p. 89). Para Edgar Morin, el cine es la mayor estética posible (2001 p. 152) y para Deleuze el cine es una semiótica (1993, p. 164).

A partir de las propuestas de varios autores, se ha planteado una definición operativa de estética del cine conformada por las siguientes premisas:

- La estética del cine es toda *reflexión filosófica* sobre la naturaleza del cine y sobre la experiencia del espectador de cine (Zavala).
- Es una reflexión sistemática sobre lo que distingue al cine de otras formas de arte y comunicación (Zavala).
- Es el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos (Aumont).
- Es comprender el lenguaje de un film, el primer paso hacia la comprensión de la función artística e ideológica del cine (Lotman).
- Se interesa por las reacciones psicológicas y emocionales, del espectador ante la película, y en cómo la película, en tanto que obra de arte, provoca estas reacciones a través de su contenido, su técnica y sus elementos formales (Konigsberg).
- Descubre un espacio inédito en el que confluyen la objetividad y la subjetividad, la imagen material y la imagen virtual (Català).
- Se sitúa en la confluencia donde se entrefecundan los dos pensamientos, el mítico y el racional, los dos universos, el real y el imaginario (Morin).
- Desde la complejidad, debe romper la estructura superficial de las representaciones audiovisuales y poner de relieve las constelaciones que se encuentran al interior y al exterior (Català).

Análisis estético del filme *V for Vendetta* (2005)

Esta *ucronía*⁴ tiene un comienzo narrativo clásico, lo cual permite sistemáticamente analizar el filme confrontando la secuencia inicial con la secuencia final (Aumont, p. 119). La imagen es realista y tratada en tonos sepia alusivos al recuerdo del pasado. La música extradiegética caracteriza el heroísmo en el momento de la batalla y después enmudece. Además, cuenta con un prólogo, una *voz en off* de



125

[Ir al índice](#)

⁴ "relato basado en un supuesto cambio producido en la historia para producir una realidad alternativa" (Serrano, 2010:462).

una joven mujer que presenta una alusiva intriga de predestinación⁵ sobre la trama y su resolución.



“Yo he visto el poder de las ideas. He visto a gente matar en su nombre... y morir defendiéndolas. Pero uno no puede besar una idea. No puede tocarla ni abrazarla. Las ideas no sangran, no sienten dolor. No aman. Yo no extraño una idea si no a un hombre. Un hombre que me hizo recordar el 5 de noviembre”.

Figura 1. Inicio clásico de Plano General (PG) a Primer Plano (PP). Fuente: V for Vendetta, 2005.



126

Ir al índice

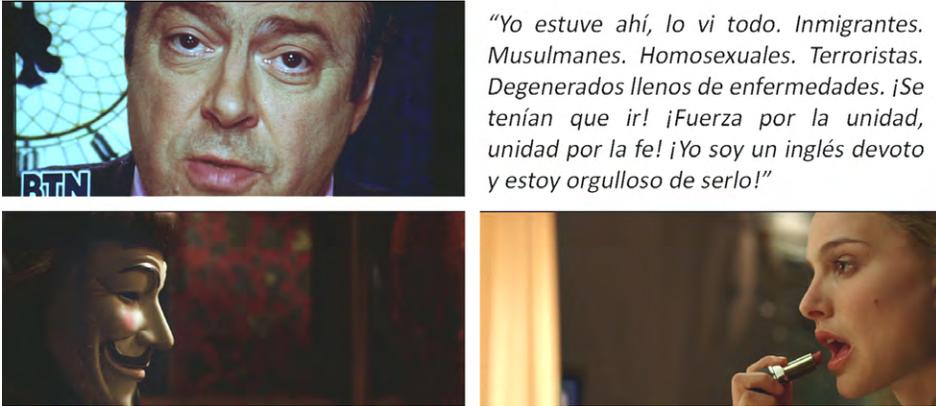
Nos presenta la idea principal, ¿Quién era realmente Guy Fawkes?, que en 1605 trató de volar la Casa del Parlamento. Para cerrar la secuencia se presenta un símbolo creado por llamaradas de fuego, una “V” circulada muy similar al símbolo de anarquía (invertido), cuyos colores rojo y negro serán utilizados repetitivamente para confirmar esta idea. El título del filme “V for Vendetta” que hace alusión a uno de los personajes (“V”) y su objeto del deseo (la venganza).



Figura 2. V de Venganza. Fuente: V for Vendetta, 2005; <http://pixabay.com>, 9 de marzo de 2019.

Posteriormente, la continuidad del relato es descriptiva, tenemos en PP a un predicador exaltado en el televisor con un discurso contextual y enseguida un montaje alternado (Metz), para situar inicialmente la dicotomía oscuridad/luz, y el desarrollo entre las acciones de los protagonistas que se suceden simultáneamente pero en espacios diferentes para finalmente coincidir.

⁵“La intriga de predestinación consiste en dar, en los primeros minutos del filme, lo esencial de la intriga y su resolución, o al menos la resolución esperada” (Aumont et al., 1985:125).



“Yo estuve ahí, lo vi todo. Inmigrantes. Musulmanes. Homosexuales. Terroristas. Degenerados llenos de enfermedades. ¡Se tenían que ir! ¡Fuerza por la unidad, unidad por la fe! ¡Yo soy un inglés devoto y estoy orgulloso de serlo!”

Figura 3. Primer plano y montaje alternado entre “V” y Evey. Fuente: *V for Vendetta*, 2005.

La iluminación expresionista, la simetría, los encuadres y los primeros planos son una constante estilística en el desarrollo del filme. La influencia del cine negro está presente en la construcción del enigma, el suspenso y la actividad del inspector que representa la ley y la justicia. Aunque Evey está en desacuerdo con el plan de “V” (ver Figura 4), desea tener la fuerza de voluntad para realizar algo significativo para su sociedad.



Figura 4. Los cuatro objetivos de la corrupción: medios masivos, religión, salud y el poder judicial. Fuente: *V for Vendetta*, 2005.

Muchas son las referencias intertextuales característica posmoderna en el relato, donde se establecen relaciones históricas –como el caso de Guy Fawkes y la conspiración de la pólvora⁶–, genéricas –referencias a la distopía orwelliana– e ideológicas que se pueden identificar en las siguientes figuras:

⁶ Para más información visita: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-41835673>.



Figura 5. El gran hermano, Anonymous y la coalición de la voluntad, al poder. Fuente: V for Vendetta, 2005; Nineteen Eighty-Four, 1984; <https://imagenes.milenio.com> y <https://wartimeline.com>, 9 de marzo de 2019.



128

Ir al índice

Para la secuencia final, “V” afianza su venganza bajo el arquetipo de antihéroe mesiánico, que acepta el sacrificio como destino al enamorarse de una Evey transformada (ver Figura 6) y que representa la esperanza. Le advierte que no será el quien tire de la palanca porque ese mundo, del que él es parte y ayudó a forjar, se acabará esa noche y amanecerá un nuevo mundo, forjado por otra gente, y de esta forma “V” le transfiere el destino de la revolución a Evey.

Como cierre, se repite el montaje alternado configurando dos espacios –interior/exterior–, y dos eventos simultáneos que serán clave para el logro esperado del plan y que corresponde a otro nivel de realidad⁷. En el interior, el inspector Finch encuentra las vías y detiene a Evey que se encuentra junto al cuerpo de “V”, justo antes de tirar de la palanca. En el exterior, las autoridades observan cómo una multitud de enmascarados se acercan al Parlamento y se preparan para abrir fuego esperando sólo la señal.



Figura 6. Inicio del montaje alternado. Fuente: V for Vendetta, 2005.

⁷ Ver el siguiente apartado.

El montaje dispone una serie de imágenes *dicisignos*⁸, pues implican la percepción de una percepción (juego de miradas), y que, en el dominio del realismo, establecerán un espacio-tiempo determinado en el cual los personajes reaccionan y actúan.

Ante una posible hecatombe, la apacibilidad de Evey en el espacio interior y el movimiento de los enmascarados hacia los militares —con el intercalado de planos generales que nos permite ver la situación, la profundidad de campo y los *travelling* de seguimiento que nos permite involucrarnos en la acción y en los afectos de los soldados—, crean la tensión y la angustia del suspenso.



Figura 7. Un par de decisiones.
Fuente: *V for Vendetta*, 2005.

Las primeras dos imágenes corresponden a dos *binomios* delezianos pues significan el duelo entre dos personajes. Los eventos, o decisiones clave para el desenlace esperado, se producen en las imágenes posteriores cuando los militares deciden no abrir fuego y que permitirá el paso de los enmascarados; y, por otro lado, cuando Evey decide finalmente tirar de la palanca.

Finalmente, la Figura 8 presenta una síntesis visual del resto de la secuencia donde se puede apreciar la explosión del Parlamento y la reacción de las personas transformándose en un montaje vertiginoso de varias *imágenes-afcción* alternadas de las personas y los fuegos artificiales y explosiones como *iconos*⁹, al ritmo y cadencia de la música —la Obertura 1812 de Chaikovski— que acompaña la secuencia.

Finch pregunta: ¿Quién era él?, a lo que Evey responde finalmente, “era todos nosotros”.

⁸ Para Gilles Deleuze (1984) se trata de una percepción *dentro* del cuadro de otra percepción.

⁹ El afecto en cuanto expresado por un rostro, o por un equivalente de rostro (Deleuze, 1984, p. 302).



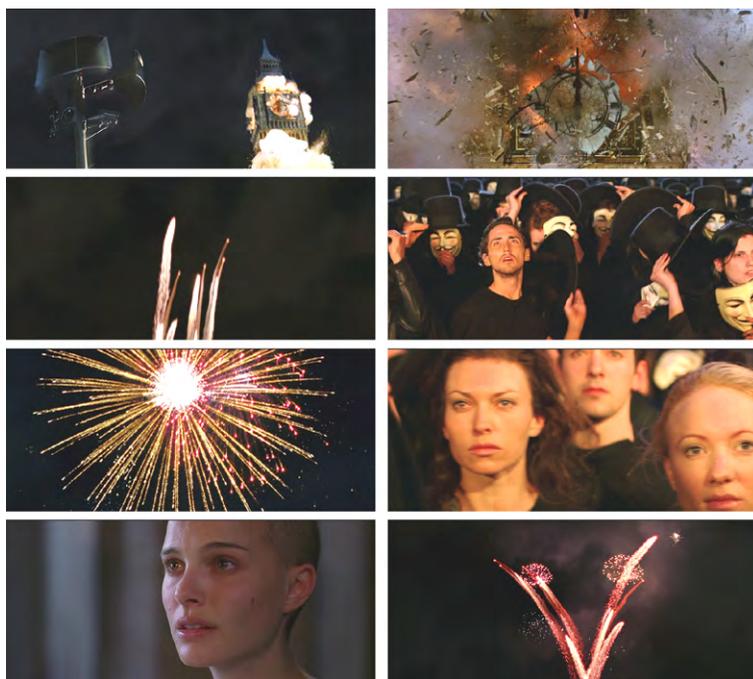


Figura 8. Era todos nosotros. Fuente: V for Vendetta, 2005.



130

Ir al índice

Los niveles de Realidad y la lógica del tercer incluido en las tramas distópicas.

Nicolescu (1996), a manera de fortalecer el diálogo entre las disciplinas y los estudios multidisciplinarios e interdisciplinarios, propone la transdisciplinariedad.

La *transdisciplinariedad* comprende, como el prefijo “trans” lo indica, lo que está, a la vez, *entre* las disciplinas, *a través* de las diferentes disciplinas y *más allá* de toda disciplina. Su finalidad es la *comprensión del mundo presente*, y uno de sus imperativos es la *unidad del conocimiento* (Nicolescu, 1996, p. 37).

El pensamiento clásico trabaja sobre una realidad, por el contrario, la transdisciplinariedad se interesa por varios *niveles de realidad*: “El mayor impacto cultural de la *física cuántica* es sin duda el haber cuestionado el dogma filosófico contemporáneo sobre la existencia de un *único nivel de realidad*” (Nicolescu, 2000, p. 1).

Esta nueva visión asume la pluralidad, la multidimensionalidad y multireferencialidad de la *Realidad*¹⁰, como una dinámica compleja, donde a partir del caos se producen procesos de organización. La metodología de la investigación transdisciplinaria, propuesta por

¹⁰ Con R mayúscula tal como la usa Nicolescu para referirse al concepto y a los niveles.

Nicolescu (1996), está determinada por tres pilares de la transdisciplinariedad: los *niveles de Realidad*, la *lógica del tercero incluido* y la *complejidad* (1996: 38).

De acuerdo con Morin (2005) “Conocer es producir una traducción de las realidades del mundo exterior”, desde su punto de vista, “somos coproductores del objeto que conocemos” (2005:154). Lo que el pensamiento complejo busca es el *cómo* de la interpretación de un modo de percibir el mundo, dentro de otros posibles. Interpretar el mundo significa vivenciarlo en su complejidad. Desde la perspectiva anterior puede entenderse la *complejidad* como:

[...] es un tejido (*complexus*: lo que está tejido en conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple. Al mirar con más atención, la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico (Morin, 2005, p. 32).

Por *Realidad*, Nicolescu entiende: “lo que resiste a nuestras experiencias, representaciones, descripciones, imágenes o formalizaciones matemáticas” (Nicolescu, 1996, p. 23). Por supuesto, asiste Nicolescu, se debe distinguir entre *Real* y *Realidad*: *Real* significa “lo que es”; por su parte, la *Realidad* está relacionada con la resistencia de nuestra experiencia humana (2014, p. 105).

Para el autor, lo real está siempre oculto, mientras que la realidad está disponible para nuestro conocimiento. Asimismo, existen diferentes *niveles de Realidad* y, respectivamente, diferentes *niveles de Percepción*.

Hablar de varios *niveles de Realidad* significa que son diferentes y el paso de uno a otro implica una ruptura de leyes y conceptos fundamentales como la causalidad (*sistemas naturales*) o de reglas generales y normas como las que rigen la vida espiritual (*sistemas sociales*). Ambos sistemas pueden ser estudiados de la siguiente manera (Nicolescu, 2007, p. 148):

En los *sistemas naturales*, pueden aparecer los siguientes *niveles de Realidad*: el nivel macrofísico, el nivel microfísico, el nivel ciberespacio-tiempo y el nivel de supercuerdas;

En los *sistemas sociales*, podemos hablar sobre el nivel individual, el nivel de comunidad geográfica e histórica (familia, nación), el nivel de comunidad ciber-espacio-tiempo y el nivel planetario.

La vida posee una realidad compleja y como un *todo complejo* dependerá de la perspectiva, o, en términos de Nicolescu, del *nivel de Percepción*: “Estos niveles de Percepción permiten una visión cada



vez más general, unificada, abarcadora de la realidad, sin agotarla por completo.” (Nicolescu, 2011, p. 23).

De acuerdo Nicolescu (1996), la *lógica del tercero incluido* es una lógica de la complejidad que busca incorporar al “tercero excluido” aristotélico en un nivel de realidad incluyente, “una verdadera lógica, formalizable y formalizada, multivalente (de tres valores: A, no-A y T)” y no-contradictoria:

[...] para obtener una imagen clara del sentido del tercero incluido, representemos los tres términos de la nueva lógica —A, no-A y T— y sus dinanismos asociados por un triángulo del que uno de sus vértices se sitúa a un nivel de Realidad y los otros dos vértices en otro nivel de Realidad (1996, p. 28).



132

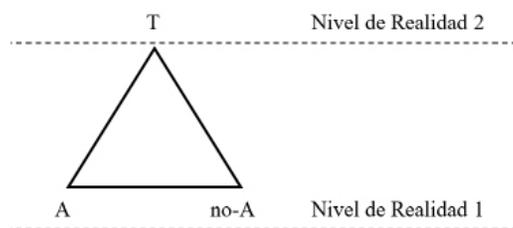


Figura 9. La lógica del tercer incluido.
Fuente: Elaboración propia con base en Nicolescu (1996).

Ir al índice

La figura anterior permite observar que dos elementos, que en un mismo *nivel de Realidad* son antagónicos (contrarios), en otro nivel pueden ser complementarios. En los relatos filmicos, se pueden identificar estos elementos como sujetos en conflicto en diferentes niveles o sistemas sociales, como se identificó anteriormente, la realidad de un sujeto es diferente al de la sociedad, pero se encuentran en una relación compleja. Para poder comprender esta dinámica dentro de los sistemas sociales, y la función del tercer incluido —como la estrategia para la superación de las amenazas a los sistemas—, se proseguirá con la incorporación de la teoría del conflicto.

La teoría del conflicto y sus diferentes niveles

El estudio del *conflicto narrativo* ha ocupado esencialmente el interés de los teóricos literarios y del cine; sin embargo, ha sido tratado por otras teorías de la narrativa como la teoría psicoanalítica y la teoría sociológica o marxista con su conflicto de clases.

Como señala Sánchez-Escalonilla (2014), el *conflicto* se halla en el núcleo de toda historia, es ante todo un problema que resolver. El *conflicto* puede definirse como la “confrontación entre fuerzas o actantes opuestos de la acción narrativa que la hace encaminarse a un determinado desenlace” (Álamo & Valles, 2002, p. 272). Para Seger (1991, p. 181), el conflicto “se produce cuando dos personajes comparten al

mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente. Un personaje tiene que ganar y el otro tiene que perder”.

En un relato clásico, el protagonista tiene un conflicto con fuerzas externas antagónicas que lo obligarán a moverse fuera de su “mundo ordinario”, en la persecución de su deseo. Para Mckee (2009), dentro de la jerarquía de las luchas humanas de la historia, existen diferentes *niveles de conflicto*:

El nivel de conflicto es la dimensión humana [...] Las fuerzas políticas, económicas, ideológicas, biológicas y psicológicas de la sociedad, independientemente de hasta qué punto sean externas, como en instituciones, o internas, en el nivel de los individuos, dan forma a los acontecimientos (2009, p. 95).

A continuación, se presentarán de manera sintética las propuestas de varios autores, con la finalidad de construir un modelo que incluya los diferentes niveles de realidad de los sistemas sociales, y para cada nivel, los tipos de conflicto que le correspondan.

Tabla 7. Los niveles de conflicto del sujeto-protagonista

Syd Field (2006)	Conflicto interno Conflicto externo	Lisa Dethridge (2003)	Reino de la acción Reino de la psicología
Jessica Morrell (2009)	Hombre vs. Hombre Hombre vs. La Naturaleza Hombre vs. Lo Sobrenatural Hombre vs. Él Mismo Hombre vs. El Destino Hombre vs. La Sociedad Hombre vs. La Máquina Hombre vs. Dios	Carme Font (2009)	Conflicto religioso Conflicto político o ideológico Conflicto histórico Conflicto con el poder Conflicto con la esfera privada Conflicto de género y sexual Conflicto amoroso Conflicto social y cultural El «yo» enemigo.
Linda Seger (1991)	Interior De relación Social De situación Cósmico	Ronald B. Tobías (1993)	Tramas del cuerpo (<i>forza</i>) Tramas de la mente (<i>forda</i>)

Fuente: Elaboración propia con base a varios autores¹¹.

Finalmente, con Robert Mckee (2009), podemos imaginar el mundo de un personaje como “una serie de figuras concéntricas que rodean a un núcleo de identidad pura o de conciencia, figuras que marcan los niveles de conflicto en la vida de un personaje” (2009:183). En su propuesta, Mckee distingue tres niveles, ubicando en el nivel interno, el “yo” más personal y los conflictos que surgen de los elementos de su naturaleza: la mente, el cuerpo, las emociones y sentimientos. Para el segundo nivel, incluye las relaciones personales y las uniones desempeñadas por función social. Y por último el tercer nivel, que corresponde a “todas las fuentes de antagonismo que se encuentran

¹¹ Los autores que se revisaron fueron Linda Seger (1991), Ronald B. Tobías (1993), Lisa Dethridge (2003), Syd Field (2006), Carme Font (2009) y Jessica Morrell (2009).



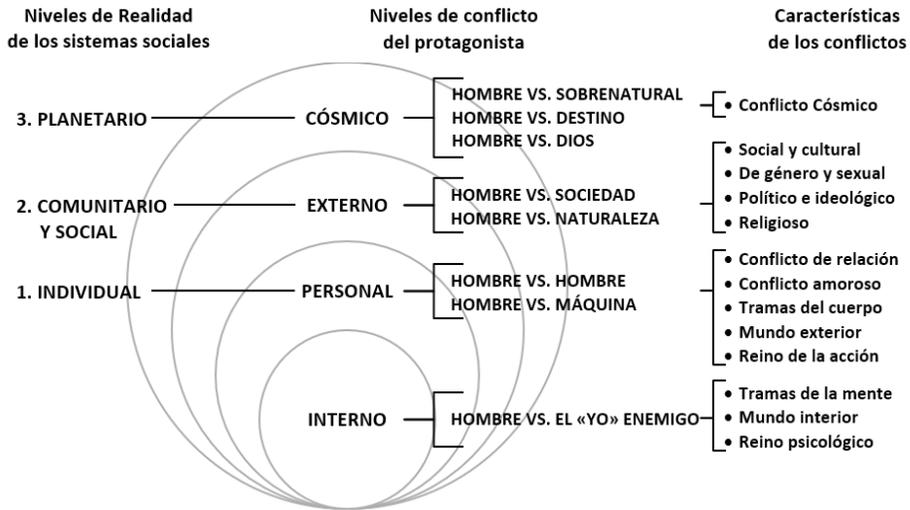
fuera de lo personal”): conflictos entre las instituciones sociales y las personas; los conflictos con personas; y los conflictos con los entornos tanto artificiales como naturales (2009, p. 184).

A partir de estas aportaciones anteriores, el siguiente modelo presenta los *niveles de conflicto* del sujeto-protagonista en articulación con los *niveles de Realidad* de los sistemas sociales:



134

Ir al índice



Fuente: Elaboración propia con base en varios autores¹².

A continuación, se utilizará el modelo anterior para comprender cuáles son los conflictos y la dinámica interna de los niveles de realidad, que intervienen en el filme. Para una mejor comprensión de la aplicación, se acudirá inicialmente a la figura desarrollada y, posteriormente, a la explicación de la dinámica entre los *niveles de conflicto* y los *niveles de Realidad*.

Figura 10. Modelo operativo de los niveles de Realidad y los niveles de conflicto.

¹² Los autores que se revisaron fueron Basarab Nicolescu (1996), Robert Mckee (2009), Jessica Morrell (2009), Linda Seger (1991), Ronald B. Tobias (1993), Lisa Dethridge (2003) y Syd Field (2006).

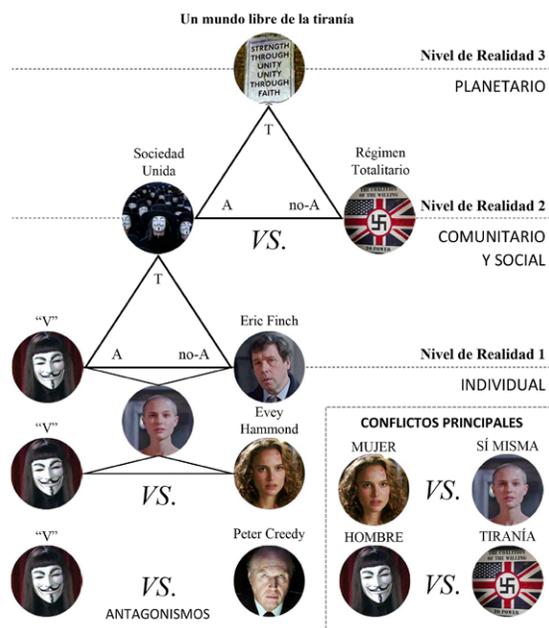


Figura 11. Comprensión de la transdisciplinariedad en V for Vendetta. Fuente: Elaboración propia. Imágenes adaptadas de V for Vendetta, 2005.



La Figura 11 debe leerse a partir de las dos tramas principales y sus conflictos con las que cuenta el relato. En primer lugar, se encuentra la trama de fondo que es la venganza de “V” para derrocar al gobierno opresor —HOMBRE VS. TIRANÍA—, por otro lado, se encuentra el conflicto interno y la transformación de Evey —MUJER VS. SÍ MISMA—, que sucede justo después de expresarle a “V” la inconformidad de sí misma, y el deseo de cambiar como una nueva persona, con la fortaleza suficiente y hacer algo por un mundo mejor.

En el primer *nivel de Realidad*, surgen los “ANTAGONISMOS INDIVIDUALES”, donde se pueden identificar tres oposiciones: “V” vs. Peter Creedy, “V” vs. Eric Finch y “V” vs. Evey Hammond. El primer conflicto es el inicio de la trama de búsqueda y venganza realizada por “V”. Así, como Bacon se refería a la justicia salvaje, hay momentos en que la ley no puede impartir la justicia adecuadamente, por lo que el hombre prefiere tomar el asunto por sus propias manos (Tobías, 1993, p. 99).

El segundo conflicto es la distinción entre los puntos de vista de “V” y Evey Hammond, sobre la situación en Londres. Al principio, Evey no estaba de acuerdo con el plan de la destrucción del Parlamento y, sobre todo, del uso de violencia por parte de “V” para lograr ese fin —“La violencia puede servir al bien”—; sin embargo, Evey accede a realizar lo que sea necesario para mejorar su mundo y es sometida a una prueba donde supera todo conflicto interno logrando así su transformación y reconciliación (tercer incluido) con “V”.

Posteriormente, se encuentra la oposición de “V” (la anarquía) vs. Eric Finch (la Ley), donde este último se encuentra en la búsqueda de “V” haciendo su función de asegurar el orden de la sociedad y que, al final de la historia —y tras la resolución irreconciliable del conflicto “V” vs. Creedy—, deja de ser un obstáculo para los planes de “V” gracias a la intervención de una nueva Evey. Por último, es el logro de los planes de “V” —“El pueblo no debe temerle a su Gobierno. El Gobierno debe temerle a su pueblo”—, una sociedad unida (nivel de Realidad 2) y sin miedo al Gobierno, puede tener efectos en un nivel de Realidad 3, hacia un mundo libre.

Conclusiones

El filme es una adaptación al cine de la novela gráfica *V for Vendetta* (1980-2000) escrita por Alan Moore e ilustrada por David Lloyd. Aunque la versión cinematográfica ha tenido críticas encontradas tanto de los fans como de sus creadores —por condensar y omitir varias historias secundarias, referencias directas a la ideología anarquista de “V” y los cambios de personajes protagónicos—, ha sido bien recibida como una “actualización” de la historia, además de mantener algunas referencias estéticas *noir* de la novela.



136

[Ir al índice](#)

Sin embargo, como resultado del análisis estético del filme, se comprobó que los relatos filmicos contemporáneos no pueden clasificarse dentro de la historia del cine, o relacionarse a una vanguardia en específico, sino que cuenta con características heredadas de la misma evolución histórica-estética del cine. Por su parte, la revisión teórico-metodológica, y su aplicación considerando las epistemologías de la complejidad y la transdisciplinariedad, permite la comprensión de la distopía filmica como un sistema social complejo.

Además, recurriendo a la teoría del conflicto a partir de varios autores, se logró articular un modelo considerando los pilares de la transdisciplinariedad, para comprender las transformaciones y el paso entre *niveles de Realidad* en esta historia.

La distopía en el cine presenta mundos posibles negativos, una realidad alterna basada en los mitos culturales y las problemáticas sociopolíticas, psicológicas y de impacto ambiental. A partir del presente estudio se pudo inferir que, su premisa principal, es el conflicto entre el orden/desorden existente y el orden futuro por construir, impredecible.

De acuerdo con Lotman y Morin, el cine de ficción —como obra de arte— nos permite confrontar lo imaginario con lo real, un experimento mental que nos lleva a reflexionar sobre la realización de lo imposible (utopía) ante un escenario de libertad restringida.

Fuentes de información

- Álamo, F., & Valles, J. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Alhulia.
- Alsina, H., & Romaguera, J. (Eds.). (1993). *Textos y Manifiestos del Cine*. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones. Madrid: Cátedra.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Marc, V. (1985). *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* (8ª. Ed.). Madrid: Rialp.
- Bergan, R. (2011). *Film... Isms: Understanding Cinema*. New York: Universe.
- Burch, N. (1987). *El Tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Català, J. M. (2005). *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Servei de Publicacions.
- (2008). *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: UOC.
 - (2012). Narración y cognición. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura* [en línea], N° 1 Extra, 5-18. <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/252601> [Consulta: 07-10-2017].
- Claeys, G., & Sargent, L. T. (1999). *The utopia reader*. NYU Press.
- Chateau, D. (2010). *Estética del cine*. Buenos Aires: La marca.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- Dethridge, L. (2003). *Writing your screenplay*. Sydney: Allen & Unwin.
- Field, S. (2006). Conflict and the Circle of Being, *The Screenwriter's Workbook* (Revised Edition). New York: Delta, pp. 113-116.
- Font, C. (2009). *Cómo diseñar el conflicto narrativo. Claves para comprender y encauzar la tensión literaria*. Barcelona: Alba.
- Freud, S. (1992). El creador literario y el fantaseo (1908). *Obras completas*, Tomo IX. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 123-136.
- Gómez Alonso, R. (2001). *Análisis de la Imagen. Estética audiovisual*. Madrid: Del Laberinto.
- Haidar, J. (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino pasional de los argumentos*. México: UNAM.
- Kracauer, S. (2001). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Akal.
- Lotman, Yuri M. (1979). *Estética y Semiótica del Cine*. Barcelona: Gustavo Gili.
- (1999). *Cultura y Explosión*. Barcelona: Gedisa.



137

Ir al índice

Mitry, J. (1978). *Estética y psicología del cine. 1. Las Estructuras*. México, D. F.: Siglo XXI Editores.

Morin, E. (1999). *El Método III. El conocimiento del conocimiento*. Madrid: Cátedra.

– (2001a). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós Ibérica.

– (2001b). *El Método I. La naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

– (2001c). *El Método 5. La humanidad de la humanidad*. Madrid: Cátedra.

– (2005). *Introducción al pensamiento complejo* (8ª Reimpresión). Barcelona: Gedisa.

– (2010). *Pensar la complejidad. Crisis y metamorfosis*. Valencia: Universidad de València.

Morrell, J. P. (2009). *Thanks, but this isn't for us: a (sort of) compassionate guide to why your writing is being*. New York: Penguin Group.

Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Hermosillo: Multiversidad Mundo Real Edgar Morin.

– (2000). Transdisciplinariedad y Complejidad: Los niveles de la realidad como fuente de la indeterminación. *Bulletin Interactif du Centre International de Recherches et Études Transdisciplinaires*, N° 15. <http://perso.club-internet.fr/nicol/ciret/> [Consulta: 05.11.2018].

– (2007). Transdisciplinarity - past, present and future. *Moving Worldviews: Reshaping sciences, policies and practices for endogenous sustainable development*. Netherlands: Compas Editions, pp. 142-166.

– (2014). *From modernity to cosmodernity: science, culture, and spirituality*. Albany: State University of New York Press.

– (2016). *The Hidden Third*. New York: Quantum Prose.

Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico: El proceso de creación de una historia*. Barcelona: Planeta.

Sánchez Noriega, J. L. (2002). *Historia del Cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.

Segeer, L. (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: Rialp.

Serrano, F. (2010). *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós.

Tobías, R. B. (1993). *20 Master Plots (and How to Build Them)*. Ohio: Writer's Digest Books.

Zavala, L. (2007). *La ficción posmoderna como espacio fronterizo. Teoría y análisis de la narrativa en literatura y en cine hispanoamericanos*. Ciudad de México: Colegio de México.

– (2016). De qué hablamos al decir «estética del cine». *Desde el Sur* (8), N° 1, Lima: Universidad Científica del Sur, pp. 85-100, DOI: 10.21142/DES-0801-2016-85-100 [Consulta: 09.02.2019].



138

Ir al índice