

LA DIVERSIDAD Y EMERGENCIA DE LOS TÓPICOS NARRATIVOS EN EL CINE

DIVERSITY AND EMERGENCY OF CINEMA'S NARRATIVE TOPICS

Christian Federico Rábago Ramírez*

Artículo recibido: 8-11-2016

Aprobado: 1-12-2016

Resumen

El cine como medio de difusión de contenidos ha sido, desde sus orígenes, receptor y promotor de identidades culturales. Ya en las “vistas” presentadas por los hermanos Lumière podemos presenciar una serie de elementos que nos hablan de quiénes eran esas personas, cómo se comportaban pero, sobre todo, cuáles eran sus intereses.

Es por eso que podemos considerar al cine como un documento complejo que aborda las identidades culturales de la sociedad que le produce, así como de aquella que le consume. Esto va más allá de la intención ideológica abierta, tal vez hasta colonizante: se refiere también a la forma en la que, como especie, hemos establecido a nuestra forma de relacionarnos con el entorno, y de este modo, transformarlo.

Abstract

As a diffusion of contents media, the cinema from its very origin has been receptor and promotor of cultural identities. We have elements such as people and their behavior, but above all, their interests, since the “views” presented by Lumière brothers.

*Coordinador de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación en la Universidad del Valle de Atemajac, Campus León; docente de asignatura en la Universidad Iberoamericana León, y en la Universidad de Guanajuato, México; Doctorante en Cultura y Arte por la Universidad de Guanajuato, México.
fedalebrije@gmail.com

By this fact we can consider cinema as a complex document that approaches to cultural identities of its producing, as well consuming, society. This goes beyond declared ideologies, maybe even with colonial intentions: It refers also to the form we have established in the relationship between humans and social environment, and by this way, transform it.

Palabras clave: Cine, tópicos, identidades narrativas.

Keywords: Cinema, topic, identities storytelling.

Tópico: Palabra que viene del griego τόπος: referente a lugar, un sitio en el espacio. Cuando nos referimos al tópico en realidad estamos acudiendo a una metáfora profundamente arraigada en nuestra cultura, en la que los temas, los motivos, aquello de lo que vamos a hablar es un territorio en el cual podemos desplazarnos, descubriendo rutas, accidentes, paisajes que no son sino variaciones conceptuales de nuestra intención comunicativa: el campo del conocimiento. Gilles Deleuze le llama “civilización del tópico” (Deleuze, 1987).

Así, cuando elegimos un tema a tratar nos estamos disponiendo a realizar una travesía adentrándonos en el terreno conceptual; de esta forma nos convertimos en viajeros de las ideas, y los lugares que visitamos son tan variados como un simple juego de palabras, como una obra maestra de la pintura universal. O una película.

Nos convertimos en viajeros de las ideas, y los lugares que visitamos son tan variados como un simple juego de palabras

La lógica de esta metáfora no es nueva; entre muchos otros teóricos cinematográficos Serge Daney concibe al cine como un “país suplementario” en su artículo *El Travelling de Kapo* (cfr. Daney, 1992). Nada más razonable, si consideramos la forma en la que una película establece una relación con el espectador mediante la estimulación de la mayor parte de sus sentidos, que se concentran en descifrar una realidad virtual especialmente creada, una suerte de portal hacia otra dimensión, a la que nos adentramos gustosos, conociendo y reconociendo elementos que nos son afines, y contrastando aquellos que nos son ajenos. Cada filme es un viaje a un territorio más o menos explorado poblado con elementos culturales fundamentales a nuestra experiencia humana. Las leyes, normas, reglas creadas en expreso para la narración, deberán ser acatadas si decidimos quedarnos a ver la película: la visa necesaria para ingresar a ese país.

En la oscuridad de la sala de cine, o la comodidad de nuestro hogar, el cinematógrafo recupera su función originaria de servir como ventana a un mundo de imágenes que antes hubiésemos

considerado insignificantes, como los trabajadores saliendo de una fábrica; o íntimas, como unos padres dando la merienda a un bebé; o imposibles, como una pared que se derrumba para después reconstruirse por sí sola.

Pero, casi de forma inmediata, las funciones de cinematógrafo acercaron al público vistas de lugares lejanos, como las cataratas del Niágara, una corrida de toros en España, o el tren partiendo de la estación de Jerusalén: la audiencia viajó a estos lugares sin siquiera levantarse de su asiento. Estos primeros espectadores pertenecían a una cierta élite de ciudadanos parisinos; sin embargo, el invento de los hermanos Lumière permitió que cualquier persona que pudiese pagar su entrada pudiera realizar estos viajes lo que, de otra forma, les hubiera sido imposible, ya sea por la lejanía de los lugares retratados en las películas, o por su costo prohibitivo. Pero pronto el cine abriría la posibilidad de viajar a un lugar que, si bien constituye una parte fundamental de nuestra humanidad, pocas veces puede ser una experiencia compartida: la fantasía.

Georges Méliès propuso viajes, ya no a Marsella, Nueva York o Estambul, sino a la luna, a los infiernos, al pasado o al futuro. Y al hacerlo transformó las posibilidades del cinematógrafo y definió gran parte de su función narrativa, permitiéndole estructurar relatos capaces de ser contados a partir de imágenes visuales extraordinarias: la gente fue al cine a ver lo que no podría ver de ninguna forma en su realidad. Esto dotó de identidad al nuevo medio pero, al mismo tiempo, comenzó a gestar una crisis fundamental entre los fragmentos de tiempo que supone una película y su relación con la realidad.

Los lugares originarios del cine

A diferencia del kinetoscopio de Edison, el cinematógrafo es un espectáculo compartido, capaz de generar opiniones. Pronto comenzó su viaje por el mundo no sólo para capturar imágenes, sino también para establecerse en sociedades ávidas de retratarse, de encontrar su identidad a partir de verse a sí mismas: el siglo XX está registrado en películas.

Un ejemplo de ello es México, a donde el cine llegó prácticamente desde su nacimiento, en parte debido a las excelentes relaciones internacionales entre Francia y nuestro país, pero también por los atractivos temas fílmicos que los cineastas de finales del siglo XIX esperaban encontrar aquí: paisajes exóticos, personajes bravíos, una vida casi bucólica permeada de una espiritualidad sincrética constituida por un misticismo católico tocado por tradiciones y valores prehispánicos. Todo ello aún atrae a muchos creadores.

Pero lo mismo sucedió en todo el mundo: en la India, en China, en Japón, en Argentina, en Marruecos, en Australia, en Rusia –poco después Unión Soviética–, en Estados Unidos; cada nación fue adquiriendo su propia forma de hacer cine, de acuerdo con los recursos económicos que

**Comenzó a gestar
una crisis fundamental
entre los fragmentos de
tiempo que supone una
película y su relación con
la realidad**

poseía, pero sobre todo con la sensibilidad de cada pueblo. Por eso, no es de extrañar la presencia de paisajes como elemento primordial de los primeros filmes, funcionando como una suerte de *establishing shot* de la película del cine mundial. En palabras de Edgar Morin, “El mundo se refleja en el espejo del cinematógrafo. El cine nos ofrece el reflejo no solamente del mundo, sino del espíritu humano” (Morin, 2011, pág. 179).

Pero al mismo tiempo comenzaban a gestarse otra clase de lugares, locaciones capaces de otorgar un tipo de identidad mucho más profunda, constituida por algo más que el entorno físico de los creadores: los tópicos.

“El mundo se refleja
en el espejo del
cinematógrafo. El cine
nos ofrece el reflejo
no solamente del
mundo, sino del espíritu
humano” (Morin, 2011,
pág. 179)

Los espacios temáticos del inicio

Tomemos como ejemplo lo sucedido en Alemania. En la vorágine de los movimientos vanguardistas de finales del siglo XIX y principios del XX, Europa se cuestionaba no sólo la validez de los estatutos socio-culturales largamente aceptados, sino la forma misma de comprender la realidad. La guerra estallaba y todo se cimbraba. Más allá de los acontecimientos a niveles mundiales, los individuos fueron tocados por la brutalidad y buscaron formas de externar la forma en la que ahora, después de los horrores, veían al mundo. Este es el escenario en el que se gesta el cine expresionista.

Las características formales del cine expresionista son muy claras: el uso de sombras, escenografías estilizadas, vestuarios y maquillajes exagerados, actuaciones afectadas, un intenso contraste entre la luz y la oscuridad; pero nos parece fundamental detenernos en cómo ese claroscuro se extendió más allá de la imagen visual, transformando también la trama de las cintas, las historias que contaban.

La desesperación y los miedos de las trincheras poco a poco se vieron reflejados en filmes que abordaban temáticas oscuras, llenas de incertidumbre. *Nosferatu*, la primera versión cinematográfica del *Drácula* de Bram Stoker, es un caso paradigmático (Murnau, 1922). El director F.W. Murnau hace de la oscuridad uno de sus principales recursos narrativos, así como la lentitud de los movimientos de los actores, en particular de Max Schrek quien encarna al conde Orlock. Las sombras se ciernen sobre los personajes y las habitaciones parecen cobrar vida ante la trémula luz del proyector porque, en palabras de Jacques Rancière: “Al cine le cuesta disipar las sombras. Su especialidad, por el contrario, es darles consistencia, es constituir las en objetos de amor y fascinación de los que no nos liberamos más que por milagro o por la fuerza” (Rancière, 2005, pág. 53).

El vampiro busca la sangre como símbolo de la vida que extrae poco a poco a sus víctimas, de la misma forma que la guerra fue desmoralizando no sólo a los soldados sino a la sociedad europea; esa sombra del no-muerto que no puede tampoco vivir plenamente, y que necesita marchitar la vitalidad a su alrededor para subsistir precariamente, en la oscuridad, lejos del sol, como una metáfora de una mentira que no puede salir a la luz: las verdaderas razones detrás de los conflictos bélicos.

Ellen, la heroína del relato, ha de acercarse a la muerte para poder vencerla. Orlock se lanza sobre ella, estrujando su corazón y bebiendo su sangre, posesión que evoca el deseo y la sensualidad a las

cuales ha renunciado de la misma forma que a la luz; y así, embelesado ante la mujer que yace junto a él, olvida la inminente llegada de su mortal enemigo: el sol. El vampiro perece con el canto del gallo, disolviéndose en los luminosos rayos que entran por la ventana. Si bien no es el final de la obra literaria de origen, sí representa la necesidad de los creadores por llevar la luz a una realidad dominada por la oscuridad.

La realidad resulta tan dura que debe ficcionarse para poder comprenderla. Paisajes físicos y emocionales desolados

Ante la ciega obediencia, aparece *El Golem* de Carl Boese y Paul Wagner (Boese, 1920); en la incertidumbre económica y laboral, la *Metrópolis* de Fritz Lang (1927); frente a la desolación espiritual, *La Pasión de Juana de Arco*, de Carl Dreyer (1928); y cuando todo a nuestro alrededor comienza a perder sentido, *El Gabinete del Doctor Caligari*, de Robert Wiene (1920), filme que rompe la cuarta pared del espectador no en forma, sino en tópico, llevándonos junto al protagonista al territorio de la locura.

Algo similar pudo apreciarse años más tarde con la aparición de la corriente neorrealista italiana, producto de los horrores sociales de la segunda guerra mundial, en donde el elemento territorial es tan importante que aparece desde el título: *Roma*, *Ciudad Abierta*, y *Alemania, Año Cero*, ambas de Roberto Rossellini (1945, 1948), son ejemplo de ello: ciudades devastadas, y sus habitantes sobreviviendo. La realidad resulta tan dura que debe ficcionarse para poder comprenderla. Paisajes físicos y emocionales desolados.

Las temáticas de las películas, esos lugares que nos presentan, pueden otorgar el bálsamo de la evasión, mostrando sitios de ensueño

El cine refleja en sus tópicos la experiencia social de la audiencia, así como sus inquietudes. Las temáticas de las películas, esos lugares que nos presentan, pueden otorgar el bálsamo de la evasión, mostrando sitios de ensueño, donde la música, el baile y hasta el color lo llenan todo, como en *El Mago de Oz*, de Victor Fleming (1939); o nos guían hacia la oscuridad, los claroscuros y la sordidez habitada por anti-héroes, personajes de cuestionable probidad moral, en situaciones donde nadie puede salir bien librado, como en *El Tercer Hombre*, de Carol Reed (1949). La divergencia de la época en la cual surge el cine propende al cuestionamiento de las temáticas universales, llevándoles paradójicamente, al territorio de lo individual. Así, los musicales y las comedias románticas, las caricaturas y las historias familiares se confrontan en una misma sala con el cine negro, las producciones de terror, así como los experimentos del cine abstracto, y el de autor.

De pronto, se presentaron los tópicos revolucionarios emanados, no de entes institucionales, sino de la juventud.

Los espacios temáticos de final de siglo XX

Ante la sombra de la guerra nuclear, el cine comercial migró hacia sitios que, si bien habían sido recorridos y estudiados por la literatura ahora, con nuevo instrumental, presentaban paisajes nunca antes vistos. La ciencia ficción, los desastres producidos por catástrofes radiactivas, terremotos,

incendios, hundimientos, erupciones volcánicas, todo fotografiado y presentado en pantalla gigante y a todo color, recordándole a la audiencia los peligros que están en el mundo, y al mismo tiempo enfatizando la seguridad en la cual se encontraban.

El *daikajū* Gojira no es sólo un lagarto marino gigante: se trata de una representación de los peligros del uso indiscriminado de la energía nuclear, producto directo de los bombardeos estadounidenses en Hiroshima y Nagasaki. La bestia gigante destruye a su paso ciudades enteras, sin ninguna clase de miramiento ante las tragedias personales que suceden bajo sus pisadas. La película dirigida en 1954 por Ishirō Honda estableció el terreno donde se edificaría la tradición japonesa del *kajū*, o monstruo gigante, permitiendo a los espectadores observar de forma material su propio temor hacia algo menos tangible y más siniestro: la guerra atómica.

De forma sutil al principio, muchos cineastas comenzaron a cuestionar en sus películas la aparente tranquilidad del paisaje cotidiano de los ciudadanos, así como los valores e instituciones consideradas sólidos pilares de las sociedades. La nueva ola francesa, con François Truffaut y Jean-Luc Godard a la cabeza, cuestionó incluso el orden cronológico y la duración de las imágenes en la pantalla, estableciendo una nueva vía de tránsito entre las temáticas y sus interpretantes. Después de *Los Cuatrocientos Golpes* (Truffaut, 1959) el territorio de la infancia se ve de manera distinta.

El daikajū Gojira no es sólo un lagarto marino gigante: se trata de una representación de los peligros del uso indiscriminado de la energía nuclear

Los melodramas familiares en las películas estadounidenses intentaron al principio evidenciar el carácter subversivo de las protestas juveniles, consistentes en cambios en la forma de vestir o en la música que escuchaban; sin embargo, poco a poco el cine comenzó también a denunciar una sociedad que, lejos de ser el ideal mediático del *american way of life*, estaba sustentada en injusticias y atentados contra la más básica dignidad humana: discriminación, corrupción, abuso de poder, impunidad. *Adivina Quién Viene a Cenar*, de Stanley Kramer (1967) es un ejemplo de cómo el melodrama familiar comienza a cambiar sus tópicos.

El cine de desastres atendía al sentimiento generalizado de desazón provocado por las crisis políticas y bélicas de finales de la década de los sesenta. Parecía habitar un espacio de incertidumbre, de decepción, donde los valores perdían valor. De modo que jóvenes cineastas se lanzaron a la conquista de nuevos territorios con las herramientas básicas de exploración: el retorno de las formas narrativas tradicionales aplicadas a la espectacularidad de la pantalla.

El evento de transición: *Tiburón*, de Steven Spielberg (1975), una película sustentada en la incontenible fuerza natural, pero contada en la tradición del relato épico, el hombre contra la irracionalidad del caos, representado por un escualo gigante. Las actuaciones, la música, el lenguaje visual, todo es de alguna forma anticuado; sin embargo, el espectáculo sitúa al público en medio del mar, sintiéndose acosado por barriles amarillos que flotan alrededor de un bote ruinoso. El resultado, la primera película en rebasar los cien millones de dólares en ganancias. Y la responsable en vaciar las playas de los Estados Unidos.

Dos años antes, William Friedkin había propuesto un nuevo tópico en el cine de terror con *El Exorcista* (1973), cinta en la que el elemento malévolo reside en una niña inocente y que lleva al espectador a un nuevo lugar: la inocencia no es escudo contra la maldad. Esto, aunado a uno de los rituales más oscuros de la tradición católica, y aderezado con una serie de imágenes visuales y sonoras estremecedoras llevaron a la película a ser una de las más aterradoras de la historia.

El resultado, la primera película en rebasar los cien millones de dólares en ganancias. Y la responsable en vaciar las playas de los Estados Unidos

Así que los lugares cinematográficos estaban listos para dejar el planeta Tierra junto a George Lucas y su *Guerra de las Galaxias* (1977) encontrando los elementos arquetípicos de los relatos en todas las culturas¹. Esto es recibido de forma entusiasta por una generación de jóvenes ansiosos de creer en algo moralmente sólido: la *Fuerza*. Los valores de producción se convirtieron prácticamente en los planos básicos de cualquier película que se construiría en ese nuevo vecindario llamado *blockbusters*, en el que el filme es lo de menos, también hay que considerar juguetes, pósters, artículos promocionales y, por supuesto, el naciente mercado del video.

Los Spielberg y los Lucas dominaron la década de los ochenta porque definieron los tópicos del cine comercial, estableciendo la fantasía y la aventura, así como la familia como potentes elementos de cohesión social, en una época dominada por las posturas políticas conservadoras y el creciente desencanto de las promesas socialistas. Desde una trinchera independiente, poco a poco se posicionaron como industrias personales, marcas registradas a las cuales otros directores pudieron suscribirse o, cuando menos, contrastarse.

Peros los años noventa encontraron una divergencia importante: la era digital frente a la protesta juvenil. Terminator vs. el Grunge.

Era digital

En 1992 vimos a un robot hecho de mercurio, y un año después presenciamos el retorno de los dinosaurios, caminando junto a los humanos en un parque selvático. Entonces las cosas cambiaron radicalmente. A partir de ese momento la pregunta sobre el cómo comenzó a desaparecer, y todo en realidad se sustentó en el qué. De esa manera, la forma abrumó a los contenidos, recuperando audiencias en los novedosos complejos cinematográficos, experiencia THX incluida, al mismo tiempo que escapó de la circunscripción de las salas y se adentró en la cotidianeidad de los espectadores. Más que las cámaras de la *distopía* orwelliana, fueron las pantallas las que lo invadieron todo. Gilles Lipovetzky y Jean Serroy sentencian: “El individuo actual y de mañana, conectado permanentemente, mediante el móvil y el portátil, con el conjunto de las pantallas, está en el centro de un tejido

¹ Joseph Campbell, autor de “El Héroe de las Mil Caras”, ha declarado públicamente que su alumno más aventajado es George Lucas.

reticulado cuya amplitud determina los actos de su vida cotidiana” (Lipovetzky & Serroy, 2009, pág. 269). El camino del Cine-Mundo.

Fue tal el impacto de las nuevas experiencias cinematográficas que las sociedades comenzaron a apropiarse de las concepciones propuestas por las películas; nuevas formas de entender no sólo los acontecimientos políticos, sino incluso las relaciones interpersonales. Esto, por supuesto, fue algo paulatino, pero es cuando las computadoras pudieron generar imágenes fotorrealistas que nos percatamos de que la línea entre lo tangible y lo virtual radicaba sólo en la convención de tal. Si los dinosaurios pueden volver a la vida, yo puedo ser lo que yo quiera.

Ángel Quintana anuncia: “El cine [...] ha pasado de ser un sistema de reproducción de la realidad a convertirse en un sistema de representación que vive un extraño proceso de hibridación. Este hecho parecía condenar a lo real a un lugar secundario frente a una imagen que se convertía en subsidiaria de la animación y que buscaba quiméricos horizontes de fotorrealismo” (Quintana, 2011, pág. 192).

Al final de esa década la realidad vuelve a ser cuestionada desde los parámetros establecidos por *Caligari* en 1920: los hermanos Wachowski producen *Matrix* (1999) filme de acción con todos los elementos necesarios para triunfar en las taquillas, pero cuya premisa es fundamental: ¿qué es lo real?

La emergencia de los lugares

Cuando las torres del World Trade Center en Nueva York cayeron en los atentados del 11 de septiembre de 2001 las personas que lo vimos en la televisión no podíamos dejar de sentir que presenciábamos una película. No fuimos conscientes de la magnitud real de los acontecimientos hasta mucho tiempo después. De pronto nos convertimos en personajes de una gran producción de Hollywood, en la que sólo necesitaríamos aguardar a que algún héroe de acción pusiera las cosas en su lugar. Esto nunca pasó. No obstante, narrativas conspiratorias se sostienen aún ahora, como si de pronto hubiesen surgido guionistas dispuestos a entrelazar una red de complejas tramas, relaciones e intereses. La visión que tenemos actualmente de la realidad está mediada por el lenguaje cinematográfico.

Jean-Claude Carrière es consciente de este hecho: “La ficción histórica acabará imponiéndose. Se quiera o no, se apruebe o se rechace, nuestra visión del pasado y quizá también nuestro sentido de la historia pasan principalmente hoy en día por el cine. No podemos escapar a ello. Las imágenes cinematográficas se inscriben en nosotros incluso a nuestro pesar, como una máscara sobre el rostro de los siglos pasados” (Carrière, 1997, pág. 51).

Fue tal el impacto de las nuevas experiencias cinematográficas que las sociedades comenzaron a apropiarse de las concepciones propuestas por las películas

Nos convertimos en personajes de una gran producción de Hollywood, en la que sólo necesitaríamos aguardar a que algún héroe de acción pusiera las cosas en su lugar

Pero esto no es cine en el sentido tradicional del concepto: no hay proyección de luces y sombras, ni se precisa de una pantalla. Los hechos suceden a nuestro alrededor, podemos acercarnos y tocarlos. Sin embargo, tantos años de educación cinematográfica han conducido a las sociedades a entender su entorno a partir de cortes, encuadres, personajes principales y secundarios, nudos actanciales, objetos de deseo, etcétera. La nueva forma de entender la realidad aún no tiene nombre, a pesar de que las herramientas cinematográficas son las que más han probado funcionar para poder estudiarle. Y esto inevitablemente conduce a un nuevo lugar, al que Henry Jenkins denomina la Convergencia (Jenkins, 2008), en el que los espectadores son a su vez productores y consumidores ya no de productos cinematográficos, sino de su propia realidad.

En esta coyuntura, se puede observar cómo las películas comparten temáticas comunes, aparentemente de forma accidental, pero obedeciendo a las inquietudes de las sociedades que las producen y las consumen. Tomemos como ejemplo las películas más promovidas del año 2010: *El Cisne Negro*, de Darren Aronofsky; *La Isla Siniestra*, de Martin Scorsese; *Tron, El Legado*, de Josep Kosinski; *El Origen*, de Christopher Nolan; *Alicia en el País de las Maravillas*, de Tim Burton. En todas ellas los protagonistas evaden una dolorosa realidad mediante un viaje a otra realidad, aparentemente más manejable. Ya sea ir a un espacio físico determinado o encerrarse en el interior de su mente, estos personajes llevan consigo elementos de su mundo original y con ellos a los espectadores.

Es evidente que ante una seria crisis de certezas en el mundo real, el mundo cinematográfico vuelve a ofrecer esa ventana que permite contemplar lugares nunca antes vistos y que terminan incidiendo de manera profunda en nuestras vidas. Una vía de escape de la cotidianeidad, pero al mismo tiempo el receptáculo de nuestros deseos, el lugar a donde van las cosas perdidas de nuestra cultura, pero que inciden en la forma en la ejercemos nuestras relaciones. El cine como el inconsciente colectivo. En ese sentido, el filósofo y psicoanalista Slavoj Žižek (2006) dice en la introducción de su documental *La Guía del Cine para el Perverso*: “El problema para nosotros no consiste en si nuestros deseos están o no satisfechos. El problema es: ¿cómo sabemos qué desear? No hay nada espontáneo, nada natural en el deseo humano. Nuestros deseos son artificiales, hay que enseñarnos a desear. El cine es la más perversa de las artes: no te da qué desear, te dice cómo desear.”

La migración en la nueva era

¿Qué pasa ahora con los tópicos cinematográficos? Si bien la aparición del video significó un cambio en la forma como vemos el cine, actualmente la innovación es la desaparición paulatina de las plataformas físicas, que ceden su espacio a los servicios de *streaming*, en los que no sólo se pueden ver películas, sino toda clase de contenidos audiovisuales. Así mismo, los lenguajes del cine ahora han invadido a la televisión, en este auge inusitado de series con gran calidad y contenidos extraordinarios, que abren las puertas a territorios antes vedados a la divulgación masiva, como lo son el narcotráfico, las intrigas políticas o la lucha por la sobrevivencia en mundos devastados; temas que, por cierto, siempre habían sido territorio cinematográfico.

Los lenguajes del cine
ahora han invadido
a la televisión, en
este auge inusitado
de series con gran
calidad y contenidos
extraordinarios, que
abren las puertas
a territorios antes
vedados a la divulgación
masiva

Lev Manovich, quien ha seguido de cerca el desarrollo de los nuevos medios, y sus lenguajes, opina sobre las transformaciones que se han venido gestando en los últimos años: “Las tecnologías culturales de una sociedad industrial -el cine y la moda- nos pedían que nos identificáramos con la imagen corporal de otra persona. Los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos con la estructura mental de otra persona. Si el espectador cinematográfico, hombre o mujer, codiciaba y trataba de emular el cuerpo de la estrella de cine, al usuario de ordenador se le pide que siga la trayectoria mental del diseñador de nuevos medios” (Manovich, 2005, pág. 109).

Después de este recuento podemos concluir que los tópicos cinematográficos obedecen no sólo al gusto de los creadores o de los espectadores, sino a una compleja red de acontecimientos sociales que establecen el sentido de las historias que se proyectan en la pantalla grande, y que a su vez inciden de forma decisiva en la manera en la cual los ciudadanos reflexionan sobre su propia realidad, frente a las aventuras y desventuras de esos personajes con los que se han identificado.

Así, el cine puede ayudarnos a comprender nuestra realidad actual, no solamente por los éxitos comerciales o los temas populares: presenta la oportunidad de conocernos a nosotros mismos y reconocernos en una estructura que permite la materialización de nuestros pensamientos y deseos, mediante un lenguaje que nos es tan personal, tan íntimo, como los sueños, ese territorio tan difícil de explorar dentro de nosotros, que constantemente nos invita a visitarle.

Los tópicos
cinematográficos
obedecen no sólo al
gusto de los creadores o
de los espectadores, sino
a una compleja red de
acontecimientos sociales
que establecen el
sentido de las historias

Referencias

Aronofsky, Darren (2010). *The Black Swan* (película color). EE. UU.: Fox Searchlight Pictures.

Boese, Carl, Wagner, Paul (1920). *Der Golem, wie er in die Welt kam* (película blanco y negro). Alemania: Projektions-AG Union.

Burton, Tim (2010). *Alice in Wonderland* (película color). EE. UU.: Walt Disney Pictures.

Carrière, J.-C. (1997). *La película que no se ve*. Barcelona: Paidós.

Cosinski, Joseph (2010). *Tron Legacy* (película color). EE. UU.: Walt Disney Pictures.

- Daney, Serge (1992). "Le Travelling de Kapo" en revista *Trafic*, núm. 4, otoño de 1992, Francia.
- Deleuze, G. (1987). *La Imagen-Tiempo. Estudios sobre el cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2009). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- Dreyer, Carl (1928). *La Passion de Jeanne d'Arc* (película blanco y negro). Francia: Sociéte générale des films.
- Fiennes, Sophie (2006). *The Pervert's Guide to Cinema* (documental color/blanco y negro). Reino Unido: Amoeba Film.
- Fleming, Victor (1939). *The Wizard of Oz* (película color). EE. UU.: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Friedkin, William (1973). *The Exorcist* (película color). EE.UU.: Warner Brothers.
- Honda, Ishirō (1954). *Gojira* (película blanco y negro). Japón: Tōhō.
- Jenkins, H. (2008). *La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kramer, Stanley (1967). *Guess Who's Coming to Dinner* (película color). EE. UU.: Columbia Pictures.
- Lang, Fritz (1927). *Metropolis* (película blanco y negro). Alemania: Universum Film.
- Lipovetzky, G., & Serroy, J. (2009). *La Pantalla Global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lucas, George (1977). *Star Wars* (película color). EE. UU.: 20th Century Fox.
- Manovich, L. (2005). *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Morin, Edgar (2011). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Murnau, Friederich (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (película blanco y negro). Alemania: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal.
- Nolan, Christopher (2010). *Inception* (película color). EE.UU.: Warner Brothers.
- Quintana, Á. (2011). *Después del Cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Rancière, J. (2005). *La Fábula Cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Reed, Carol (1949). *The Third Man* (película blanco y negro). Inglaterra: London Films.
- Rossellini, Roberto (1945). *Roma città aperta* (película blanco y negro). Italia: Excelsa Film.
- Rossellini, Roberto (1948). *Germania, Anno Zero* (película blanco y negro). Italia: Tevere Film.

Scorsese, Martin (2010). *Shutter Island* (película color). EE. UU.: Paramount Pictures.

Spielberg, Steven (1975). *Jaws* (película color). EE.UU.: Universal.

Truffaut, François (1959). *Les quatre cents coups* (película blanco y negro). Francia: Les Films du Carrosse.

Wachowsky, Andy y Larry (1999). *The Matrix* (película color). EE. UU.: Warner Brothers.

Wiene, Robert (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* (película blanco y negro). Alemania: Decla-Bioscop AG.