

# Violencia e imaginarios sociales en el cine actual\*

*Gérard Imbert\*\**

El cine es una extraordinaria caja de resonancia de la parte invisible, inconfesable y, en ocasiones, maldita del imaginario social. En el cine de los noventa aparecen una serie de películas cuyo eje es el tema de la violencia. Nos hemos centrado aquí en “los imaginarios del fin”: el temor a la catástrofe, al accidente, como factor de miedo y fascinación a la vez. También se produce una dilución de la amenaza, que trae consigo un desplazamiento de los escenarios violentos: del enemigo exterior al enemigo interior, del cine de acción al cine de emoción, y una evolución de las figuras del mal (“la inminencia del mal”), o la presencia de la muerte como elemento narrativo, que alcanza su máxima manifestación en las *snuff movies*. Paralelamente, emerge un metadiscurso sobre la violencia, en particular en el cine europeo, discurso crítico, en parte deconstructivo, que se interroga sobre el “¿Qué hacer *con, frente y después* de la violencia?”. El trabajo se enmarca dentro de una metodología de corte socio-semiótico, enriquecida por una mirada simbólica, que se pregunta sobre las incidencias de las grandes representaciones colectivas en la conformación de los imaginarios y la construcción de la identidad social.

*Violence and social imaginaries in contemporary cinema.* Cinema is an extraordinary echo chamber of the invisible, shocking and at times cursed part of the social imaginary. In the cinema of the 90's, a great many films centred on violence were made. Here we focus on “imaginaries of the end”: the fear of catastrophe, accident, as a factor of fear and at the same time fascination. There is also a dilution of the threat which produces a displacement in the violent scenes: from an external enemy to an internal

\* Este artículo es una versión ampliada y actualizada de la publicada en el libro colectivo *La mirada que habla. Cine e ideología*, Gloria Camarero (ed.), Akal, Madrid, 2002.

\*\* Doctor por la Universidad de París-Sorbona. Profesor titular de Comunicación Audiovisual en la Universidad Carlos III de Madrid, Departamento de Periodismo y Comunicación Audiovisual. Director del programa Imaginarios y nuevos modos de ver (INMOVE).

one, from action cinema to thriller; and an evolution of the representation of evil (“the imminence of evil”), or the presence of death as a narrative ingredient which finds its most visible manifestation in snuff movies. At the same time there emerges a metadiscourse on violence (especially in European cinema), a critical discourse, partly deconstructive, which poses the question: “What can we do *with, in opposition to* and *after* the violence?” This article, following a socio-semiotic methodology enriched with a symbolic approach, inquires into the impact of collective representations in the formation of imaginaries and the construction of social identity.

Los medios de comunicación tienen una mayor responsabilidad que el contexto social. Y puesto que el cine forma parte de los *mas media*, tiene la obligación de reflexionar sobre sus propios medios, sobre la cuestión de la violencia y sobre la manera en que está representada.

MICHAEL HANEKE<sup>1</sup>

## Introducción

EL PRESENTE ARTÍCULO SE INSCRIBE en la línea teórica abierta por el Colegio de Sociología en torno a Georges Bataille y luego por la antropología social, la sociología de lo cotidiano y el análisis de los imaginarios, de la mano de Gilbert Durand, Georges Balandier, Marc Augé, Jean Baudrillard, Michel Maffesoli, entre otros, y las aportaciones metodológicas de la socio-semiótica, que venimos utilizando como metodología desde hace muchos años. Esta reflexión ha sido aplicada en trabajos anteriores a la producción de la realidad y la construcción de las identidades en el discurso social (Imbert, 1990).

Partiendo de un análisis de la producción social del sentido, la socio-semiótica de corte greimasiano es, para nosotros, el instrumento idóneo para articular la dimensión discursiva (los procesos enunciativos, narrativos) y simbólica (la construcción de grandes representaciones del mundo) y su proyección en los imaginarios colectivos, dentro de una perspectiva comunicativa.

<sup>1</sup> Entrevista con Laurent Rigoulet, *Libération*, 15 de mayo de 1997.

Esta metodología ha sido desarrollada en sendas aportaciones del autor: el capítulo “Construcción de la realidad e imaginarios sociales en los *mass media*: la hipervisibilidad moderna (un acercamiento socio-semiótico)”, publicado en *Análisis de la realidad social. Métodos de investigación en ciencias sociales*, editado por Fernando García Ferrando, Francisco Alvira y Jesús Ibáñez (Alianza Editorial, Madrid, 1986 —3ª edición revisada, 2000); “Por una semiótica figurativa de los discursos sociales. Imágenes/imaginarios de la posmodernidad”, en *Anthropos* Semiología crítica (Barcelona, núm. 186, septiembre/octubre de 1999).

El trabajo que presentamos aquí constituye una aplicación al cine como reflejo de los imaginarios sociales, con sus particulares representaciones de la violencia, centrada básicamente en el cine de los noventa hasta hoy.

### De lo invisible a lo *hipervisible*

El cine actual, tanto en sus contenidos como en sus formas, refleja, más que nunca, las mutaciones que se están produciendo en las representaciones colectivas. Más allá de la consolidación del cine como documento social, que nos informa sobre la realidad social, el cine es hoy una extraordinaria caja de resonancia, no sólo de lo que está pasando en el mundo —lo que *se ve*— sino de lo que *no se ve*, la parte invisible, inconfesable y, en ocasiones, maldita de la realidad social.

Desde esta perspectiva, se puede considerar el cine como un indicador socio-simbólico, que nos informa también acerca del inconsciente colectivo y remite al imaginario social. Entendemos el imaginario social como un depósito de imágenes, fantasmas, ilusiones, fobias, pequeños temores, grandes pánicos, esto es, un conjunto de representaciones más o menos claramente formuladas, más o menos conscientes para el sujeto social, que reenvían a la imagen que el sujeto tiene —y se construye— del mundo, del otro y de sí mismo.

Como en un juego de cajas chinas, el cine es una *representación de representaciones*, y esto también repercute en la cuestión de los efectos. Si se dan efectos directos, explícitos —es su función reproductiva (el cine refleja la sociedad, sus gustos)—, el cine contribuye por otra parte a “construir la realidad” a partir de la conformación de imaginarios colectivos, creando universos de referencia (pautas de comportamiento, modelos estéticos, modas, etcétera),

moldeando el sentir social, alimentando/exacerbando las representaciones colectivas, a veces hasta la obsesión o fomentando el morbo, en particular en los temas referentes al sexo y a la violencia. Es su función productora de realidad: el cine es así productor de una realidad imaginada/imaginaria, en segundo grado, pasada por el filtro de las fantasías colectivas y, en un proceso interactivo, la reenvía al sujeto, que, a su vez, se nutre de este material, lo retroalimenta.

Pero esta influencia opera a varios niveles y aquí nos apartamos de una visión literal de la ideología, que considera el cine como puro reflejo del mundo, modelo de dominación que transmite visiones del mundo. La relación entre la representación y el referente (social, político, económico, cultural) es mucho más compleja y dialéctica. De ahí que el planteamiento que desarrollaremos sea más en términos de imaginarios que de ideología, y tenga en cuenta el extraordinario poder del cine como discurso para cristalizar las obsesiones colectivas, para hacer emerger lo invisible, y para expresar la dimensión latente del discurso social.

En el cine actual, en los temas tratados y en su propia estructura narrativa, encontramos rasgos que reflejan este discurso social, en particular en el cine norteamericano de acción que, como cristalización del imaginario occidental, ha sido la matriz cultural de muchas producciones mundiales:

- Inflación espectacular, con una clara tendencia a la dramatización narrativa, que encaja dentro de nuestra “sociedad del espectáculo”, y entronca con una cultura del exceso, basada en una sobresaturación de signos, un *potlach* mediático (Bataille, 1987; Imbert, 1992).
- Presencia de temas relacionados con “referentes fuertes”: sexo, violencia, muerte, con una propensión a cultivar lo íntimo, e incluso lo escabroso.
- Por fin, formalmente, una estética cada vez más cruda y que se adentra en la exploración de los límites mismos de la representación, mediante un modo de ver que puede jugar con la fascinación morbosa e incitar al voyeurismo.

Este aspecto es especialmente sensible en el tema de la violencia, siendo representativo de lo que he llamado “la hipervisibilidad moderna” (Imbert, 2000). Esta hipervisibilidad es característica de un régimen de comunicación que tiene su traducción más exacerbada en la televisión y se traduce por la emergencia de muchos formatos constructores de una realidad *sui generis* (patente en *reality shows*, por ejemplo); realidad de naturaleza híbrida, generada

por el medio mismo y que la película de Peter Weir *El show de Truman* (1998) ha mostrado magníficamente.

En el cine se alcanza un *grado plus de violencia* (Imbert, 1997) mediante un tratamiento de la representación que se puede considerar hiperrealista. El cine de Tarantino es ilustrativo a este respecto, al igual que el cine *gore* —el cine de vísceras— o la producción de violencia de procedencia asiática [los japoneses Takeshi Kitano, en sus primeras películas, Takashi Miike, en *Visitor Q* (2000) y *Audition* (1999), Hideo Nakata, en *The ring* (2002), el surcoreano Park Chan-wook, en *Old boy* (2003), entre otros].

Esta exacerbación en la representación de la realidad expresa sin duda una contaminación de otros lenguajes en cuanto a narratividad, como pueden ser el video-clip o, en el aspecto temático y estético, el lenguaje del cómic —en particular a través del manga japonés—, o los videojuegos. Es sintomático, en todo caso, de una evolución del régimen de visibilidad y de una crisis del realismo como modo de representación de la realidad.

El cine, en términos narrativos, es sin lugar a duda el lenguaje que más explora estos nuevos territorios, ofreciendo un espectro amplio de representaciones: expresiones en ciernes en el cine de los ochenta —incluso con películas precursoras como las de Sam Peckinpah, Martin Scorsese o Stanley Kubrick— pero que van a multiplicarse, hasta crear subgéneros comerciales (*serial killers*, cine *gore*, *hardcore*), pero también generar una reflexión paralela, un metadiscurso sobre la representación misma de la violencia (Wim Wenders, Jim Jarmusch), que culmina con la obra de un Michael Haneke.

El cine recoge el imaginario colectivo, lo condensa, le da forma narrativa y lo inscribe en la cultura cotidiana. En eso cumple una función ritual consistente en plasmar en imágenes la *doxa*, como decía Barthes (1957): las ideas, obsesiones y estereotipos que remiten a los grandes mitos colectivos o, en dimensión más trivial, a las pequeñas mitologías de todos los días. Y lo hace al modo espectacular, dándole la máxima visibilidad al inconsciente colectivo, a las pulsiones más secretas.

## El cine como proyección del imaginario social<sup>2</sup>

Por sus características formales como relato, el cine permite identificaciones primarias a los modelos —narrativos, actanciales— que ofrece, pero fomenta también todo tipo de proyecciones (o identificaciones secundarias) mediante las cuales el espectador se identifica tanto con figuras ideales (modelos positivos) como con figuras revulsivas (modelos negativos). Esta es la clave que explica la fascinación que ejercen las imágenes de violencia y, más genéricamente, la expresión de un sentir negativo (miedo, angustia, horror).

Esta capacidad de producir adhesión a sus contenidos realistas y míticos se debe a diferentes características formales del cine, como son:

- Su gran figuratividad: que le permite convertir lo abstracto en configuraciones de signos, fácilmente identificables y comunicables.
- Su poder de condensación simbólica: el captar temas que “están en el aire” y plasmarlos en relatos, dando así forma a lo informe (el discurso flotante), *visibilizando lo invisible* (las ideologías invisibles, el imaginario colectivo).
- Una estructura narrativa cerrada, no como en la televisión, que obliga a sintetizar al máximo, forzando a veces los trazos, cargando las tintas hasta producir una *hiperrealidad* (rasgo que exagera la televisión en las *sitcom*: las series acerca de profesiones, vida cotidiana).
- Su capacidad de producir identificaciones fuertes: con los objetos representados (la realidad recreada) y con los sujetos (sus héroes).
- Su tendencia a la dramatización, que apela a la emotividad y refuerza la adhesión formal del espectador al relato cinematográfico.

El cine, en la cultura contemporánea, y más genéricamente los discursos audiovisuales, han llegado a crear una verdadera cultura juvenil constitutiva de una amplia *imaginería*, con sus constelaciones de signos, objetos de moda, maneras de vestir, de hablar, sus modos de vida y, por supuesto, sus héroes cinematográficos y televisivos. Tienden así a sustituirse a los tradicionales

<sup>2</sup> Sobre la noción de imaginarios sociales, remito a mis trabajos en torno al discurso de la transición española: *Los discursos del cambio. Imágenes e imaginarios sociales en la España de la transición (1976-1982)*, Akal, Madrid, 1990; y las culturas de la violencia: *La tentación de suicidio. Representaciones de la violencia e imaginarios de muerte en la cultura de la posmodernidad*, Tecnos, Madrid, 2004.

aparatos de mediación social (escuela y familia en particular) y a actuar como mediadores, ofreciendo fuentes de saber y pautas de comportamiento continuamente actualizadas.

La percepción que tiene el niño o el adolescente ya no está fundada tanto en su experiencia personal —inmediata— del mundo (o en la intelección directa de los problemas sociales, con su toma de distancia crítica), como en la mediación que ofrece el cine a través de sus representaciones; éstas funcionan como *discursos flotantes* (Imbert, 1990); esto es, discursos informales que obedecen a un modo de organización temático más que discursivo-narrativo, responden a preocupaciones coyunturales y son constitutivos de una *doxa* —una opinión común—, sin que se les pueda asignar un enunciador estable, fácilmente identificable, ni una intencionalidad particular.

El tema de la violencia, con sus infinitas implicaciones, desde la visibilización del dolor hasta la fascinación por la muerte (las *snuff movies* por ejemplo), pasando por todos los grados de violencia agresiva —verbal, física y psicológica— es, seguramente, el que más cristaliza el imaginario colectivo y mejor recoge las obsesiones de la posmodernidad, porque revela nuevos modos de ver y de sentir la realidad, que reflejan profundas mutaciones en la manera de percibirla y representarla.

Podemos observar aquí una evolución clara en las dos últimas décadas, que indica un cambio global en el régimen de visibilidad moderno: el paso de un cine de acción, marcado por los géneros populares de procedencia norteamericana (western, cine negro, películas de espionaje y de ciencia-ficción y, sobre todo, cine bélico) —que es un cine de personajes objetivos, con una visión “desde fuera”, un cine que suscita identificaciones positivas (a unos héroes que encarnan valores plenos)—, a un *cine de emoción*, un cine de la subjetividad, más volcado en las sensaciones, cine de conflicto interiorizado, con una visión “desde dentro”. El cine de terror (espectacular o psicológico) entraría en esta segunda categoría, pero la ciencia-ficción también juega cada vez más con lo emotivo. Es éste un cine de identificaciones negativas, a menudo revulsivas, construido en torno a personajes las más de las veces ambivalentes. El primero se desenvuelve en lo visible (la acción dramatizada), el segundo más en lo invisible (los efectos de la acción).

José Luis Sánchez Noriega (2002) ha caracterizado así este cine, que el *tarantinismo* consagra: “a) la colonización de la violencia espectacular en el cine de acción; b) la heroización del criminal; c) la estetización de la violencia;

d) la agresividad verbal”. Es especialmente perceptible esta evolución en el tratamiento de la violencia, con el paso de una violencia fácilmente localizable —formalmente codificada, con sus escenarios tópicos, sus “campos de batalla” y también sus géneros establecidos— a una violencia difusa, a un “estado natural de violencia” (Mongin, 1999), donde la figura del enemigo ha desaparecido, donde la violencia está por doquier, en forma de violencia urbana, clima de violencia, amenaza latente.

Pasamos así de un cine con una función predominantemente referencial, de intriga ficticia y relato descriptivo, un cine espejo del mundo en su vertiente de cine de acción o cine psicológico (de intrigas interpersonales), a un cine más subliminal, espejo del imaginario; cine fantasmático que, en sus versiones más espectaculares, recoge los imaginarios apocalípticos del fin de siglo: el miedo a la invasión, imaginario procedente de la guerra fría, pero que se reactiva con el tema del *Alien* (Ridley Scott, 1979); el pánico ante las catástrofes (naturales, tecnológicas), el temor a la disolución social, la fascinación por la violencia y el malestar ante la muerte.

Un cine que juega, al fin y al cabo, con todas las figuras de la inseguridad: desde las más visibles (inseguridad ciudadana, accidentes, catástrofes de todo tipo), tratadas al modo espectacular, que ya aparecía en las producciones de los sesenta (*El coloso en llamas*, *La aventura del Poseidón*, etcétera), hasta las más invisibles: miedo al contagio, a la metamorfosis, a la generación espontánea (a la multiplicación del mal mediante figuras monstruosas que se auto-reproducen), temas que exploran hasta la saciedad el cine fantástico y el *gore*, sin olvidar las figuras simbólicas de la inseguridad con el miedo a la vuelta del mal, en forma de satanismo o fuerzas ocultas, sectas, o de pulsiones, actos gratuitos, sadismo, encarnados en personajes diabólicamente malos, con su creación de estereotipos y, dentro de una serialización de contenidos, por su recurrencia mediante las versiones que alimentan o los *remakes* que ocasionan (por ejemplo, en la corriente abierta por las películas de asesinos en serie: *serial killers*, *psicokillers*, *copycat killers*: asesinos imitadores).

Llamaremos a estas producciones cine de la amenaza, en la medida en que juega con *la inminencia del mal* (el mal como principio despojado de toda connotación moral), con la presencia difusa de violencia en la sociedad, en el propio hombre.

Como escribe Olivier Mongin (1999), se está desarrollando un nuevo imaginario de violencia, enraizado en nuevas formas de violencia, dentro de

una crudeza que puede alcanzar su punto álgido en las películas *smuff* (aún cuando sean un puro producto del imaginario social), desde *Hardcore (Un mundo oculto)* de Paul Schrader (1978) hasta *Tesis* de Alejandro Almenábar (1996), que corre el riesgo de convertirse en estética y establecer una relación lúdica con el sadismo, incluso con la perversión, o trivializarse cayendo en la parodia con el *gore*, aunque, inclusive en este caso, juega con una cierta ambivalencia. En todo caso, películas no sólo violentas por sus contenidos, sino por el tratamiento formal, películas envueltas en un clima de violencia, inquietud, zozobra, incertidumbre, donde ronda la muerte y que reactiva viejos mitos (*Desde el infierno* de Allen Hughes, 2001), o que exploran los instintos más negativos del hombre, sin posibilidad de redención (*El experimento* de Oliver Hirschbiegel, 2001).

### Los imaginarios del *fin* o la dilución de la amenaza en el cine norteamericano

La representación de la violencia en el cine reciente ha sufrido sustanciales transformaciones. Del imaginario de la posguerra, dominado por el peso de la historia (encarnado en las figuras del enemigo exterior: el espía es una de ellas), hemos pasado a un imaginario más social, donde el mal es procedente de determinados grupos o segmentos sociales que representan un riesgo para la integridad del grupo; es el “enemigo interior”: delincuentes, asesinos en serie, psicópatas, etcétera. El escenario bélico se va diluyendo y extendiendo al conjunto de la sociedad en forma de amenaza latente.

Dos figuras dominan este imaginario: la invasión y la contaminación. La primera queda patente en las películas de ciencia-ficción que se multiplican en los ochenta, hasta las *pre-figuraciones* del 11 de septiembre, desde *Independence day* de Roland Emmerich (1996) hasta *Armageddon* de Michael Bay (1998) o *Deep impact* de Mimi Leder (1998). La segunda es reflejada en los *serial killers* que alcanzan su clímax en la escenificación de casos extremos y figuras perversas: *Henry, retrato de un asesino* de John Mac Naughton (1986), *El silencio de los corderos* de Jonathan Demme (1991), *Natural born killers* de Oliver Stone (1994). Las tres películas tienden a crear una sensación de miedo, la inseguridad (como en la serie *Pesadilla en Elm Street*). Con estas películas estamos todavía en una estética del terror, dentro de una lógica causal: la reacción de miedo es proporcional

a la actuación del causante de la acción y, una vez descubierto éste, con la eliminación del origen del mal, se puede acabar moral y narrativamente con él (aunque siempre quede la posibilidad de otros episodios pero dentro de una misma serie, es decir, con una estructura narrativa recurrente).

Pero pronto este modelo se va a resquebrajar y la violencia, hoy día, ya no radica únicamente en los objetos representados (violencia de contenido) sino que está también en las formas del relato: el código narrativo y las estéticas que reflejan. La violencia es un elemento envolvente; presente o latente, visible o informulado, está *ahí*; figura como elemento más o menos integrado al relato.

Últimamente se ha dado un paso más en esta representación de la violencia: de la violencia referencial, que relata “hechos” violentos (la clásica y muy ideologizada violencia de *La naranja mecánica*, por ejemplo, muy marcada por el imaginario del 68), hemos pasado a una violencia formal, que recurre a un modo de narrar también violento.

La inaugura *El exorcista* con una banda sonora que recurre a una estimulación subliminal combinando zumbidos de avispas enfurecidas con chillidos de cerdos degollados, rugidos de grandes felinos y gemidos de orgasmo humano, y entrelazando temas que hicieron mella en el imaginario colectivo (el tema satánico, la posesión, la propagación del mal). Van a consagrar estos recursos películas precursoras como *Blade Runner* de Ridley Scott (1982), *Apocalipsis Now* de Francis Ford Coppola (1979) o, más recientemente, *Seven* de David Fincher (1997): la violencia se manifiesta entonces mediante signos exteriores (banda sonora aplastante, ángulos atrevidos, narración trepidante, claroscuros); está presente como código y estética, es decir lenguaje plenamente integrado al discurso cinematográfico.

Más perversas, porque más difíciles de delimitar, son las figuras del mal tal y como aparecen en el cine a finales de los ochenta. Destacan dos figuras, el *Alien* y el asesino en serie, que representan, paradigmáticamente, la primera una amenaza exterior (pero cada vez más interiorizada), la segunda un peligro interior de destrucción y una dilución del mal. Son dos figuras irracionales, de tipo ambivalente, que mezclan rasgos humanos y alienígenas, y que pueden “disfrazarse” de hombre normal: figuras aparentemente humanas, pero con rasgos de monstruos, que encubren la presencia invisible del mal y una amenaza latente de muerte. Marcan el paso de una estética del terror —el mal es exterior, visible, social y moralmente localizable— a una estética del horror, de lo *inminente*, en la que el mal es potencial (acecha por doquier), virtual (se puede

encarnar en cualquiera de nosotros) y evanescente (no tiene una cara única, sus plasmaciones son múltiples, a veces ni siquiera es encarnado: funciona como amenaza, creación de la mente, fantasma).

Es un cine cargado de imaginarios apocalípticos, enraizados en mitos arcaicos, en el que se diluyen todas las fronteras: las físicas, territoriales (el aquí y el “más allá”), las simbólicas (el bien y el mal) y hasta las naturales (la vida y la muerte). Es revelador, a este respecto, el desarrollo de un cine del contagio, prolongación del miedo a la invasión, que internaliza éste en miedo difuso, sospecha hacia la propia naturaleza humana, temor a que la muerte se extienda, a que los muertos vuelvan y desalojen a los propios vivos.

Román Gubern (1989), refiriéndose a *La noche de los muertos vivientes*, ha destacado el carácter matricial de estas películas:

Los muertos resucitados por unas pocas convincentes radiaciones del espacio combinaban, en realidad, las características de tres viejos mitos clásicos, a saber, las del vampiro (aunque en vez de alimentarse de sangre, lo hiciesen de carne viva), de la Momia y del Zombi, que son figuras malignas también fugadas de sus tumbas. En este sentido, lo que hizo *La noche de los muertos vivientes* fue reactualizar los temas vampíricos del contagio y de la epidemia, en la fase de declive de Drácula. Fue percibido como novedad el tema del canibalismo, porque el tabú canibal, al igual que el tabú del incesto, figuran inscritos en el capítulo de las Grandes Prohibiciones eternas, al margen de que la comunión cristiana constituya un simulacro de liturgia canibal.

Cuanto más difícil de delimitar, más posibilidad tiene el mal de extenderse y de “terminar” globalmente con la colectividad. Planea entonces sobre lo social una amenaza de desaparición que refleja un *imaginario del fin*, un fantasma de muerte. El asesino en serie es una figuración literal de este peligro de exterminación producido por la sociedad misma, una sociedad que “engendra monstruos”. El extraterrestre es en cambio, como la proyección del imaginario posmoderno, la pesadilla de una ciencia que siempre va más lejos en los avances tecnológicos y en el descubrimiento de otros mundos, hasta toparse con la figura de la alteridad absoluta. El monstruo, el zombi, el demonio, son otras tantas figuras que cuestionan la racionalidad humana y hacen peligrar el equilibrio social, encarnan un principio de desorden, que perturba el orden establecido y amenaza con poner fin a un estado armónico.

El imaginario del fin no es, pues, exclusivamente figurativo (inventor de encarnaciones del mal) sino también de orden simbólico. Es exploración de los límites de lo humano en el sentido tanto literal (humano  $\times$  extraterrestre) como físico (normal  $\times$  monstruoso) o moral (humano  $\times$  inhumano: barbarie, sadismo) y también límites de lo representable, lo que plantea una pregunta de orden ético: ¿hasta dónde se puede llegar en la ventilación del horror?

### ***La inminencia del mal:***

#### **figuras del mal e imaginarios de muerte en el cine actual**

Hoy día la muerte como figura máxima del desorden ocupa un lugar destacado en la economía narrativa del cine: la muerte como elemento dramático, y lo que podríamos llamar la muerte virtual (la amenaza de muerte, en sentido tanto figurativo —asesinatos— como simbólico, la muerte como peligro de desintegración).

Tras todo ello se puede vislumbrar el retorno (¿o la permanencia?) de figuras arcaicas y/o la inversión/perversión de las figuras del bien y su conversión en figuras demoniacas. Se produce de esta manera una interiorización del mal como figura difusa, que diluye no sólo la frontera entre lo interno y lo externo: el mal puede estar dentro de nosotros, ya no es un atributo exclusivo del *otro*, el “malo de la película”, el monstruo o el extraterrestre. Pero diluye también la frontera entre principios: entre el bien y el mal, mediante la utilización de la violencia, por ejemplo, con fines positivos; este es un recurso trillado en los video-juegos, siendo éstos como la caricatura narrativa y moral de las películas de serie B, su versión semi-privada, casi íntima, reservada al cara a cara con la máquina. Esta victoria —o por lo menos omnipresencia— del mal se traduce por otra parte, por lo que Gubern llama la “persistencia de la amenaza”, más allá del final, como negación del *happy end* o abriendo la posibilidad narrativa de una continuación o de otra serie.

El tema de la bajada a los infiernos (literal o figurada) es revelador de un imaginario del mal, de una sensación de que está por doquier, omnipresente como amenaza virtual, en particular en el entorno urbano: es la *inminencia del mal* como fuente de desorden social, peligro de desintegración del sujeto, patente, por ejemplo, en películas que escenifican un recorrido iniciático en que el héroe tiene que pasar por un descubrimiento/aprendizaje del mal para redimirse o

morir. Desde *Taxi driver* (1976) y *Jo, qué noche* (*After hours*, 1985), de Martín Scorsese, hasta *El club de la lucha* de David Fincher (1999), cuyos combates rituales y sangrientos se desarrollan en el sótano de un bar; pasando por *The Brave* de Johnny Depp (1998) donde el héroe, un indio marginado, se sacrifica a sí mismo, para salvar a su familia, actuando en una *snuff movie* y descubriendo este submundo; o *Eyes wide shut* de Stanley Kubrick (1999), donde el personaje masculino explora la cara oculta del sexo, la parte maldita de lo social (el secretismo de las sectas, esto es, sociedades paralelas a la organización social), rozando esta otra amenaza de castigo como es el sida, mediante un juego maléfico con la casualidad, la posibilidad de toparse con la muerte.

Esta película, sin duda la más iconoclasta de Kubrick (a pesar de la pirueta final “políticamente correcta”), representa una exploración sistemática de los límites, dentro de un juego magistral con lo invisible, la cara oscura, oculta del ser, al borde de la tentación de suicidio: un tocar los límites, un llegar al punto de no-retorno, el punto en el que uno infringe la prohibición, el interdicto —consistente, en términos simbólicos, en ver “la escena prohibida”, la maldad en estado puro, ¿o el supremo placer?— y supera las dicotomías entre el hacer y el no poder-hacer; manera, ésta, de igualarse a dios (¿o al diablo?), de estar por encima del bien y del mal. En *La novena puerta* (1999), Roman Polanski también ha jugado con la figura del secreto, de lo no-dicho, con los límites de lo representable (la Cábala).

El fin ya no está materializado como posible destrucción, es de índole simbólica: estriba en la exploración de los límites del ser (individual) y del hacer (social) y también del decir; está en la presencia, dentro de uno, de una pulsión ambivalente, entre la pulsión de vida y la pulsión de muerte, un *entre-deux* turbio que Kubrick ha explorado magníficamente a lo largo de toda sus obras, en algunas a través de sus expresiones sociales (violencia, guerra), en otras mediante las tentaciones del sexo, la llamada sin fondo del deseo (en *Lolita*). Sólo en su última película realiza la síntesis de ambas: sexo y muerte son las dos caras de una misma figura.

Frente a la inminencia del mal —que traduce paradigmáticamente el fantasma moderno de desaparición de lo social, el “fin de la historia” — emergen figuras redentoras, cuyas encarnaciones han evolucionado con el tiempo. Si en la década de los setenta, eran héroes positivos (representantes sin ambigüedad del bien: “justicieros”), personajes con un peso institucional (representantes de la Ley, siendo el policía su exponente más directo), hoy día, estas figuras se diluyen. Lo mismo

que el mal se vuelve difuso —el asesino en serie como ciudadano anónimo—, el redentor puede ser cualquiera con tal de que se haya “topado” con el mal.

El héroe de *El Cuervo* es representativo a este respecto: le toca asumir este papel de redentor de pura casualidad, porque se ha visto involucrado involuntariamente en una riña en la que ha perecido su hijo; el héroe se “robotiza” entonces, se torna encarnación de una especie de “robocop” ciudadano. Este anonimato del mal es obvio también en *Seven* de David Fincher, donde el asesino en serie, hasta en su nombre, es un Don Nadie que puede ser cualquiera de nosotros, que actúa en la sombra, sin dejar literalmente ninguna huella (ha borrado sus huellas dactilares, no tiene identidad). Incluso la ciudad puede ser “cualquier ciudad” y el policía es un estereotipo de joven poli recién salido de la Academia; lo mismo que en *Eyes wide shut*, el héroe es una parodia del perfecto ejecutivo, perteneciente a la *beautiful people*, feliz en el matrimonio, representado por un Tom Cruise que parece además parodiarse a sí mismo...

Se puede vislumbrar aquí una objetivación del mal, como si fuera una figura fatal, ineluctable, que el malo “cumple” como una suerte de deber maléfico y que al final hace cumplir también, de manera perversa y diabólicamente ritual, al policía, un domingo, día del Señor. La referencia al Antiguo Testamento, con la construcción de una serie de crímenes en torno a los siete pecados capitales (el mal humano en toda su diversidad), refuerza esta lectura: estamos ante una perversión de la figura de la redención que se convierte en castigo diabólico y culmina en otras películas con encarnaciones directamente maléficas o incluso satánicas.

### **El metadiscurso sobre la violencia**

Al margen de las producciones que escenifican la violencia como producto de consumo espectacular, integrado a la economía narrativa, emergen en la década de los noventa una serie de películas que se enfrentan con la violencia desde una perspectiva analítica, reflexiva e incluso metadiscursiva, sin *a priori* moralizantes, con el riesgo de chocar, pero con una preocupación ética en la mayoría de los casos y una intención a menudo deconstructivista: desde la mirada realista, con visos neo-costumbristas, sobre el mundo de la droga de un Larry Clark (*Kids* 1995) o Bertrand Tavernier (*L 627*, 1992; *La carnaza*, 1995), hasta la mirada frontal, incisiva, deliberadamente distanciada, de Michael Haneke en *El video de*

*Benny* (1992), *Funny games* (1997) y *Código desconocido* (2000), o Gus van Sant en *Elephant* (2003), pasando por tres grandes “maestros” de la violencia: Takeshi Kitano en *Hana-bi* (*Flores de fuego*), 1997, David Cronenberg en *Una historia de violencia* (2005) y Michael Haneke en *Caché* (*Excondido*, 2005); con un lugar particular ocupado por Jim Jarmusch y su visión muy interiorizada, casi intimista de la violencia en *Ghost dog* (1999). Son producciones o coproducciones en gran parte europeas, que combinan acción, introspección y mirada social.

### *La violencia frontal*

Tanto Clark como Tavernier describen los territorios prohibidos (delincuencia, droga, sida, sadismo), entrando en el mundo del otro y acompañándolo en su exploración, de manera muy cruda en *Kids*. No es una mirada complaciente, ni mitológica, ni tampoco desprovista de humor; aunque no es el humor feroz y bastante *trash*, que podía haber en *Maldita generación* (*Doom generation*) de Gregg Araki (1995) o, todavía más, en *Trainspotting* de Danny Boyle (1996). Es la mirada de un entomólogo, aunque tras la frialdad está el interés por entender el enigma del otro.

El mayor distanciamiento, lo alcanza Gus van Sant en *Elephant*. El film es paradójicamente un ejercicio de acercamiento progresivo a la violencia, lento e inexorable, mediante rodeos, desde la distancia del relato falsamente documental: una violencia inexplicable —que escapa a la racionalidad, pero también a las motivaciones socio-económicas— del orden de lo imaginario (el universo fantasmático que se han creado los dos protagonistas, alimentado por los mitos guerreros y las ficciones de los video-juegos); una violencia aparentemente gratuita, *a-normal* —al margen de todas las normas—, inscrita en la cotidianidad, en la banalidad de un día cualquiera —cualquier día— de clase, en una escuela —cualquier escuela— de Denver (Colorado).

Distancia enunciativa, multifocalización, cámara al hombro, ayudan a enfocar la barbarie violenta como un acto imprevisible, que puede estallar en cualquier momento y desembocar en lo impensable. Las razones aquí no son visibles: todo —escuela, familia, compañeros— inspira calma y paz; son del orden de lo invisible y hay que buscarlas en la parte oscura de estos chicos (una sexualidad reprimida, una falta de auto-estima), dentro de unas familias demasiado *acomodadas*, cuyo nivel de comodidad oculta el vacío existencial y

relacional. Esta violencia refleja la *parte maldita* de toda sociedad avanzada y el *mal estar* derivado de esta situación.

*“¿Qué hacer frente a la violencia?” o “¿Cómo deshacerse de ella?”*

Hay varios grados en el distanciamiento. Wim Wenders, en *El final de la violencia* (1997), sabe estar al mismo tiempo en la violencia *contada* y en la *representada* y *reflexionada*. Entramos en la película como si fuera una historia más de violencia —hecha de peripecias llenas de acción, de personajes arquetípicos de relatos de serie B, con nombres a lo Tarantino— pero pronto se inicia otro relato paralelo, de corte metadiscursivo, desde y sobre el protagonista-víctima de esta violencia. Esta película, transicional en la obra de Wenders, es como una respuesta al cómo reaccionar ante la sed de violencia del cine americano.

“El tema de la película, declaraba Wenders (*Le Nouvel Observateur*, 7-13 mayo 1997), es la violencia; sobre todo la violencia tal y como la presentan el cine y la televisión como productos de consumo. Es una película que habla de la violencia sin mostrarla. Hay acciones violentas pero no se ven”. “El problema, sigue Wenders, es encontrar una nueva forma de narrar”. Y, citando *Taxi driver* de Scorsese y Tarantino, que ha cambiado las reglas del juego, introduciendo el humor, añadía: “Se puede ir todavía más lejos, en este desapego”.

La película se desenvuelve en el metadiscurso: un discurso *sobre* el discurso *de* la violencia, pero no *desde* la violencia. Más bien desde los “no-lugares” (Marc Augé, 1995) de una gran urbe norteamericana, Los Ángeles, que el autor describe así: “Los Ángeles es una ciudad desesperada donde nadie se siente parte de una comunidad y todos pasamos el día en oficinas, restaurantes y carreteras”. Película escrita también desde el aislamiento, la soledad, con un planteamiento que desemboca en el tema del libre-albedrío: “¿Se puede hacer algo *frente* a la violencia?”. Esta pregunta está omnipresente en *Sonatine* (1993) y *Hana-bi* (*Flores de fuego*), la historia de un ex “yakuza”, pero que escapa a las leyes del género, ya que renuncia a la violencia de la mafia, pero antes debe saldar sus deudas con su pasado: el “profesional” y el personal, íntimo (su historia de pareja y de amistad). También la tenemos, en clave más humorística, al límite del pastiche, pero no por ello menos trágica, en *Ghost dog* de Jarmusch, la historia de un peculiar Samurai —negro, algo rapero, amigo de los débiles y

marginados, y lector empedernido de *Hagakure* (“El camino del Samurai”, que contiene los 30 preceptos del perfecto Samurai)—, quien intenta salir de la violencia pero, como en *Hana-bi*, tiene que pagar un precio, y no cualquiera.

Este particular Samurai, en una aplicación literal del código del honor Samurai, le dará la vuelta a la ley del hampa, inmolándose en vez de matar a su contrincante, que resulta ser su antiguo maestro, el que le salvó la vida pero, al mismo tiempo, le inició a la violencia. La cuestión central es ¿cómo deshacerse de la violencia, del lastre histórico y existencial que constituye?

Las dos películas se saldan con un sacrificio, como si hubiera imposibilidad de contestar a la violencia, como si la única respuesta —que no fuera por la violencia— fuese la inmolación. Planea una terrible fatalidad: frente a la violencia, sólo cabe la muerte. No se puede salir impune, ni tampoco indemne, de la violencia. Es cuestión de integridad —moral y física—, incluso, de vida o muerte. El final de estas películas lo dice claramente; en eso, es moral, ética y narrativamente hablando.

Kitano retoma el dilema en forma de fábula en *Zatoichi* (2003), magnífica y mágica reescritura del tema del Samurai que utiliza la violencia —y también el lenguaje— de manera parsimoniosa. Hay aquí una auténtica *ecología de la violencia*, que pasa por una cierta estetización, poética, nada complaciente como la de Tarantino, por ejemplo en *Kill Bill* (2003), especie de simétrico de la película de Kitano. Este tratamiento, típico del universo de Kitano, parte de una saturación de violencia —cuando Tarantino se recrea lúdicamente en ella—, para llegar a una suerte de *estadio zen de la violencia*: el control, narrativo y simbólico, de la violencia *desde* la violencia, la no violencia *dentro* de la violencia.

Hay, en Kitano, una poética de la inacción que, gracias a la mezcla de violencia y dulzura, brutalidad y lirismo, transforma el género de yakuza en auténtica meditación —existencial y metafísica— sobre la muerte, crea como un tiempo en suspenso, en espera del acto fatal: la muerte del otro o la inmolación de uno (no hay más alternativa). Esto hace de sus películas obras atípicas, híbridas, verdaderos poemas musicales y visuales (cariz acentuado por la incorporación de sus propias pinturas), entre exaltación de una obcecación vital y ópera fúnebre, resignación al sacrificio.

“¿Qué hacer con la violencia?”, “¿Cómo conjurarla?”

¿Qué hacer *con* la violencia?, tal podría ser la otra pregunta que subyace a la película *Ghost dog*. La respuesta, entre pastiche de película de Samuráis, manga, balada rapera e historias extrañas de amistad entre gente que no habla el mismo idioma pero se entiende, es una meditación, entre poética y filosófica, sobre los límites de la violencia y la necesidad de interrumpir la cadena, de poner fin a la *reproducción* de la violencia. Si lo que motiva la acción del protagonista es ambivalente (luchar contra la violencia desde la violencia, hasta anularse como sujeto violento), la respuesta es una iniciación a un *después de la violencia*, entiéndase la desaparición, la muerte: respuesta escalofriante, pero en la que cabe la esperanza, mediante el gesto de *transmisión* final: el libro del Samurai que regala a la niña, sus pertenencias que entrega a su “colega” vendedor de helados, la pistola que le quita y descarga para evitar la reproducción de la violencia.

La violencia envolvente, la violencia del otro, la propia violencia sobre sí mismo, saturan la película de Jarmusch. Como en *Dead man* (1995), estamos ante un ritual de iniciación: no a la vida, sino a la muerte. La respuesta no puede ser más rotunda: *con* la violencia no se puede vivir.

William Bill Blake, el protagonista de *Dead man* es incapaz de plantarle cara, ni siquiera de defenderse. Indefenso ante la violencia de ese oeste tardío al que llega desde la ciudad moderna, es asistido por Xebeche (“el que habla alto sin decir nada”), alias Nobody, un indio culto (cree que el otro es la reencarnación del poeta maldito), un indio salido de otro tiempo, de otros territorios, más allá de lo real, que va a hacer de *passeur*, de acompañante en el último viaje de William Blake por el Aquerón.

De acuerdo con la filosofía india, la muerte no es aquí ruptura, sino tránsito natural, verdadera travesía de los espejos, invitación a pasar *al otro lado*, sin que sea la nada ni el aniquilamiento del individuo, porque individuo y naturaleza son uno solo, vida y muerte coexisten pacíficamente. Hay, incluso, cierta dulzura en esta iniciación, lo mismo que en el lado opuesto —la vida real—, hay una cierta dureza (la lucha por la supervivencia). El principio, muy occidental, de no-contradicción no impera aquí.

Algo hay de esta filosofía en la película dirigida por Johnny Depp, *The Brave* (1998), en la que el protagonista —un indio que no puede mantener a su familia— se inmola, entregándose al rodaje de una *snuff movie*. No hay respuesta vital, aquí tampoco, a la violencia del mundo; en cambio, hay una

salida simbólica, enraizada en una visión arcaica: de la muerte (del individuo) puede resurgir la vida (para la familia, para la comunidad). “Suicidio altruista”, llamaba Durkheim a este tipo de sacrificio...

En *Relámpago sobre el agua* (1980), Wenders llevó hasta su extremo la meditación vital sobre la muerte, poniendo en escena los últimos momentos de Nicholas Ray, con la colaboración activa de éste. Es una evocación donde la mirada documental se mezcla con la reflexión existencial, el diario íntimo con la ficción dentro de la ficción; sólo que, en este caso, la ficción es real e irrepetible: la muerte del director mítico, en vida mentor de Wenders, y el artificio —el de la cámara: cinematográfica, video— omnipresente, introduciendo aquí también un nivel metadiscursivo, amén del desfase introducido por la sobreactuación del propio Ray. Acaba siendo un acto de conjura, en el que la última respuesta —cuando se han acabado los recursos humanos—, es el simulacro que es el cine, que *desplaza* la muerte, desrealizándola.

En otro contexto cultural, las películas del mexicano Alejandro González Iñárritu (*Amores perros*, 2000, y *21 gramos*, 2003) describen, dentro de una economía de supervivencia saturada de violencia, la necesidad de utilizar la violencia como medio, aunque sea para defenderse, para no ser devorado por el otro.

Por fin, en el ámbito norteamericano, es interesante la deconstrucción del *american way of life*, mediante una visión ultra-violenta, en la radical *American X History* de Tony Kaye (1998), *Happiness* de Todd Solondz (1999), *American beauty* de Sam Mendes (1999) y *American psycho*, de Mary Harron (2000).

### “Después de la violencia, ¿qué?”

En Haneke el planteamiento es deliberadamente posmoderno. En su visión, la violencia ha llegado a formar parte de la cultura cotidiana: está inscrita en los hábitos de consumo de imágenes, multiplicadas por la tecnología. Tanto en *El video de Benny* como en *Funny games*, la pantalla —video, televisiva— ocupa un lugar central en la vida del individuo, de la familia, y destila su flujo ininterrumpido de violencia.

La violencia representada condiciona la violencia vivida, insensibiliza la violencia protagonizada: mediante el deslizamiento imperceptible del recreo al crimen sádico, sin conciencia de ello, protagonizado incluso como acto

relacional, por Benny; o recreándose bestialmente en él, como si fuera un juego —un acto inocente—, cualquier juego informático, en el caso de los dos psicópatas, Peter y Paul, de *Funny games*. Es una violencia naturalizada, integrada a la relación con el mundo y con el otro, donde lo lúdico ha desalojado toda emoción que no sea la del vértigo del juego, donde el goce inmediato y regresivo impide todo sentimentalismo; mundo primario que vuelve a un estadio pre-social: ceremonia macabra, donde el ritual se ha despojado de toda dimensión simbólica, para limitarse a un puro juego, en su máxima gratuidad, en el que ya no cabe ninguna posibilidad de sentido.

Mucho más compleja es la visión de la violencia en *Código desconocido* (2000). La violencia es anecdótica, está a la vuelta de la esquina, nos puede pillar en cualquier momento: se *desencadena* fácilmente porque las relaciones sociales inducen a ello, los vínculos se han distendido, se ha perdido el sentido de lo relacional; porque todo es discontinuo —a imagen de la narración de la película—, porque no entendemos el código del otro, porque el mundo todo es un *estado de violencia*, donde se han diluido los escenarios de la violencia: la violencia se ha vuelto consuetudinaria.

Pero la mayor inteligencia de las películas de Haneke es el metadiscursos sobre la propia narración, esa manera muy suya de preguntar de sopetón sobre el “¿Qué estamos viendo?” Ojo con lo que vemos: también hay violencia —atracción, fascinación, morbo— en nuestra mirada. Haneke tiene esta capacidad de interrumpir el estatus de veridicción —de romper nuestra adhesión a lo que vemos—, que le permite escapar a cualquier tentación de voyeurismo. Su manera de filmar es una lucha contra las imágenes, con vistas a provocar una reacción revulsiva, que cuestione la pulsión escópica (Lacan), todo lo contrario de una visión espectacular.

Su visión es frontal, mostración más que narración, sin efecto de dramatización. Pero, al mismo tiempo, no muestra el acto violento, utilizando el fuera de campo. Lo sugiere mediante la sinécdoque en *Funny games*: los gritos, la pantalla de televisión; interrumpe el flujo de imágenes con reflexiones directas, miradas fijas de Peter y Paul a la cámara, que nos interpelan, como diciendo: “Esto no es más que una representación, pero ojo con la identificación”; o jugando con lo verosímil en *Código desconocido*, en un juego de *mise en abyme* (cajas chinas). En las dos secuencias de representación dentro de la representación —la del *casting* y la del doblaje—, nos coloca dentro y fuera de la representación, como para *descolocarnos*, generar angustia (¿y si esto *fuera*

*verdad!*) y, a la par, provocar un distanciamiento metadiscursivo: sólo es teatro o cine, pero ojo con no tomárselo al pie de la letra...

Con esto introduce bruscamente una distancia enunciativa, rompiendo con el pacto de verosimilitud, todo encaminado a desestabilizarnos como espectadores complacientes, voyeuristas, proclives a la identificación.

*Crash* (1996) y *Una historia de violencia* (2005) de David Cronenberg, *Caché* (*Escondido*, 2005), de Michael Haneke, son tres películas escritas *después* de la violencia: una vez cometido *lo irreparable* —el accidente que deja *huellas*, físicas y psicológicas, un pasado oscuro, una torpeza de juventud—, ¿qué hacer para reparar, superar la falta?

En estas películas, no queda más remedio que vivir *con* la violencia, asumirla, mirarla a la cara. En *Crash*, disfrutando fatal y perversamente de ella, volviendo de manera obsesiva sobre el accidente: sobre su lugar real y fantasmático: la secta que reconstituye accidentes históricos, como el de James Dean, y hace de ello un espectáculo morboso; en *Una historia de violencia*, teniendo que volver al lugar del origen de la violencia: el hermano olvidado o, en *Caché*, al pasado, al casi hermano de la infancia.

Imposible *esconder* —escamotear— la violencia. El mundo está *marcado* por ella, sus huellas, reales o imaginarias, son indelebles —otra versión de la fatalidad de la violencia—, pero lejos de toda visión judeo-cristiana, a espaldas incluso de la noción de culpa, aunque no excluye la culpa colectiva. A este respecto, hay en *Caché* una extraordinaria metáfora sobre el sentimiento de culpa a raíz de la terrible represión de la manifestación de los nacionalistas argelinos en París el 17 de octubre de 1961, cuya responsabilidad *encarna* literal y paradigmáticamente Georges, el protagonista, y que aflora del pasado como una vuelta de lo reprimido.

Tanto Cronenberg como Haneke desplazan el planteamiento: de la culpa al perdón en *Una historia de violencia* y a la reparación en *Caché*. En ambos casos se trata de un acto de duelo: *faire le deuil* (el trabajo de duelo) es enfrentarse a la violencia de uno —aunque el origen sea *otro* o la culpa de otro—, es mirarla a la cara, verbalizarla, visualizarla. La violencia es ineludible. *Una historia de violencia* es cualquier historia (cualquier familia, cualquier individuo tiene su parte secreta), contiene todas las historias de violencia. La familia de *Caché* es la historia de una familia con visibilidad social (estatus, reconocimiento, lujo), que tiene su parte invisible, tanto más escandalosa cuanto que es ostensible

su prosperidad (el espectáculo de su éxito, prosperidad, felicidad). Haneke sabe poner el dedo donde duele, donde menos se espera...

Estas nuevas representaciones, reflexiones sobre la violencia, escenifican una *violencia invisible* del orden de lo no dicho, que ya no está en las acciones, sino en las conciencias, pero también en la misma representación que me hago de la violencia, en la interiorización de ésta en forma de herida abierta, no cicatrizada. Es la violencia endémica de una sociedad que ha querido tacharla, eliminarla de su economía social, pero la violencia se ha refugiado en su economía narrativa. Es la vuelta de lo simbólicamente reprimido, de la parte maldita.

En otra película, muy mal entendida, *El club de la lucha* (1999) de David Fincher, tenemos una respuesta paradójica y desesperada: la construcción de una violencia revulsiva, como última respuesta a la violencia institucional, dentro de una dialéctica maestro-discípulo que no deja de recordar las filosofías orientales, aunque aquí en un registro claramente posmoderno, con connotaciones apocalípticas: contra la blandura del mundo del consumo (el “universo Ikea” de Jack), es una llamada a volver al mundo del sentir primitivo (el de Tyler), pero tanto una forma como otra se excluyen, contradiciéndose, para situarnos en un “imperio de en medio” y hacernos ver la necesidad de una completud, que oscila entre lo masculino y lo femenino, oposición que figura aquí como el *yin* y el *yang* que vertebraba la película.

### **Conclusión: cine, *mass media* e imaginarios sociales. Entre lo eufórico y lo *disfórico***

La exaltación de la representación de la violencia en el cine actual es una de las dos caras de la oferta de realidad de los medios, dentro de los procesos de espectacularización. La realidad construida por los medios de comunicación se mueve, en efecto, entre dos polos, dentro de una representación hiperrealista: una visión *eufórica* —y en ocasiones histriónica— ilustrada fundamentalmente por la televisión, la publicidad, con su tendencia a establecer una relación lúdica con el mundo representado, y una visión *disfórica*, donde violencia, horror, muerte, vuelven constantemente como una especie de “retorno de lo prohibido”, objetos que rechaza la racionalidad dominante (la que todavía impera en gran parte de los medios escritos), y que reactivan los medios audiovisuales, creando escenarios de violencia, integrando ésta a su economía narrativa.

En ambos casos, estamos ante nuevos rituales comunicativos que actúan mediante una exacerbación del sentir, dentro de un código de lo *hipervisible*: tanto en la expresión del sentir positivo (emoción, sentimiento, amor), como el sentir negativo (miedo, dolor, horror, pánico). La cultura de la Imagen es propensa a este tipo de figuratividad, patente en el tratamiento de la violencia.

Inflación espectacular, saturación signica, redundancia y recurrencia comunicativa, trivialización/serialización de los contenidos, son —todos— rasgos omnipresentes en la cultura audiovisual, en especial en la representación de la violencia y del conflicto, que generan a su vez una violencia simbólica (ligada a las formas de la representación): en la moderna representación de la violencia, hay también una *violencia de la representación*. El cine ha traspasado esta frontera, que es la frontera misma de lo visible: de lo social y éticamente aceptable, de lo simbólicamente (re)presentable y está cada vez más del lado de lo *distórico*, de lo que interrumpe el equilibrio, es factor de desorden, introduce incertidumbre.

*Obscenidad*: así es como Jean Baudrillard (1991) calificaba a este régimen de sobrepuja de signos, a la hiperrrealidad mediática, a ese grado plus de violencia en el cine. La obscenidad consagra un modo de representación en el que se producen “transgresiones sin interdictos” (Desbarats, 1999), esto es una violencia sin límites, de tipo pornográfico.

El cine de finales del siglo XX y comienzos del XXI es un cine que se recrea (y nos recrea) en lo anómico, lo *distórico*, en la visibilización del mal y la escenificación de héroes negativos, y se sitúa a menudo en las fronteras de lo irrepresentable, juega con ellas, o las sobrepasa.

Carole Desbarats describe de esta manera este franquear la frontera, que “naturaliza” la violencia, la vuelve aceptable:

Esta frontera, pues, si evoluciona al filo de la historia del cine, se dibuja siempre con nitidez: por un lado los directores que filman el tumulto fundamental para llegar a la claridad de la conciencia: Pier Paolo Pasolini y Abel Ferrara por ejemplo [...] Del otro lado de esta línea de división, los que, al amparo del realismo de hemoglobina, hacen caso omiso de lo que permitiría no dar a la violencia la condición de una inexorable fatalidad. Al presentar la carnicería como algo obvio, estos directores apuestan por un nihilismo sin verdaderos riesgos: al afirmar que la realidad excede lo que el cine puede mostrar, se permiten abyecciones a la par que eluden cuidadosamente toda responsabilidad ética.

Ejemplos extremos de esta hipervisibilidad sería, dentro del cine *gore*, el cine *slasher* que emerge a mitad de los setenta (de *slash*: dar cuchilladas o tajos; cine “de laceración”, con su secuela de variantes); o los *stalker films* (de *stalk*: cazar, acosar), cine de persecución sádica, desde el clásico *La noche de Halloween* de John Carpenter (1972) hasta *Scream*, cine cuya audiencia, según Gubert (1989), es preferentemente preadolescente (entre 12 y 17 años) y femenina (en un 50%), o, más recientemente, las películas de procedencia asiática en la línea de las que hemos citado.

En estas películas se produce —aunque degradada— una estetización de la violencia, es decir un código de representación que convierte el espectáculo de la violencia en ritual, en ceremonia colectiva, siendo la estética una representación basada en un sentir común, un compartir la misma emoción. El otro avatar sería el uso lúdico de la violencia. Ambos han sido magistralmente denunciados por Michael Haneke, a niveles diferentes (individual y social) en *La pianista* y *Funny games* respectivamente.

¿Nueva forma de catarsis? ¿“Necrofilia barroca” (Benjamín Stora)? ¿Forma de placer perverso, como lo describe David Cronenberg en *Crash*, con su ceremonia del dolor, su ritual de carne y acero, de sexo y chapas destrozadas de coche, de prótesis y onanismo, metáfora sobre la forma (estética, erótica) y la *deformación* (su perversión), que algunos han comparado con el universo de Francis Bacon? El cine plantea, de manera acuciante, el lugar de la mirada en la cultura de masas, con su enorme carga fantasmática, una complejidad enunciativa que reenvía al voyeurismo mismo que es el acto de filmar y que ilustran algunas películas, desde la clásica *El fotógrafo del pánico* de Michael Powell (1956) hasta la experimental y moderna *Arrebato* de Iván Zulueta (1978).

Si la cultura masiva está contribuyendo a instaurar nuevos modos de ver y de seducir, el cine no escapa a esta tendencia, pero de tanta saturación podemos correr el riesgo de diluir los contenidos, de anular la dimensión simbólica de objetos irreductibles, como el sexo, la violencia, la muerte y, en el caso de la violencia, de facilitar su *desrealización*, diluyendo la frontera entre realidad y ficción. Es lo que ocurre el 11 de septiembre donde se produce un cruce entre la realidad y la ficción: entre un hecho *extra-ordinario* y la acumulación de representaciones cinematográficas que lo han escenificado, contribuyendo a asentar un verdadero imaginario apocalíptico, hasta desrealizarlo. El acontecimiento —incluso el más increíble, el más inimaginable— despierta una sensación de “*déjà vu*”, de algo ya visto en la ficción, aunque no vivido todavía

en la realidad, como si ya existiera en lo que podríamos llamar la memoria mediática. El imaginario se ha hecho realidad...

## Bibliografía

- Augé, Marc (1995), *Los no-lugares. Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona.
- Barthes, Roland (1957), *Mitologías Siglo XXI*, México, 1980.
- Bataille, Georges (1949), *La parte maldita*, Icaria, Barcelona, 1987.
- Baudrillard, Jean (1991), *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*, Anagrama, Barcelona.
- Desbarats, Carole (1995), "La frontière", *Trafic*, núm. 13, París.
- Durand, Gilbert (1982), *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, Taurus, Madrid.
- Gubern, Román (1989), *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, Akal, Madrid.
- Imbert, Gérard (1990), *Los discursos del cambio. Imágenes/imaginarios del cambio en el discurso social de la Transición española*, Akal/Comunicación, Madrid.
- (1992), *Los escenarios de la violencia*, Icaria, Barcelona.
- (1997), "Violencia y representación. De la crisis del Valor al valor de la Crisis en el cine actual", *Semiosfera*, núm. 6/7, Instituto de Humanidades y Comunicación Miguel de Unamuno, Universidad Carlos III, Madrid.
- (1999), "Por una semiótica figurativa de los discursos sociales. Imágenes/imaginarios de la posmodernidad", *Anthropos*, Semiología crítica, Barcelona, núm. 186, septiembre/octubre de 1999.
- (1986), "Construcción de la realidad e imaginarios sociales en los mass medias: la hipervisibilidad moderna (un acercamiento socio-semiótico)", en *Análisis de la realidad social. Métodos de investigación en ciencias sociales*, García Ferrando, Fernando; Alvira, Francisco y Jesús Ibáñez (eds.), Alianza Editorial, Madrid, 2000.
- (2000), "Mass media e identidad: hacia una estética de lo hipervisible", *Miradas y voces de fin de siglo*, vol. II, Asociación Española de Semiótica, Granada.
- (2004), *La tentación de suicidio. Representaciones de la violencia e imaginarios de muerte en la cultura de la posmodernidad*, Tecnos, Madrid.
- Mongin, Olivier (1999), *Violencia y cine contemporáneo*, Paidós, Barcelona.
- Sánchez Noriega, José Luis (2002), "La violencia en el cine: de la representación de conflictos a la estetización fascinante", VVAA, *Realidad y representación de la violencia*, Olga Barrios (comp.), Publicaciones de la Universidad de Salamanca.
- Stora, Benjamin (1996), *Imaginaires de la peur*, Editions La découverte, París.