



El cine de Mel Brooks:

“Análisis de la parodia en la era de lo sucedáneo”

Tesis para optar al Título de Cineasta con especialidad en

Dirección y Guión

Alumno

Gonzalo Manzo Silva

Profesor guía

Pedro Ayala

Valparaíso –Chile, 5 de marzo del 2009

Índice	Págs.
<i>1.- Introducción.....</i>	3-4
1.1.- Biografía de Mel Brooks.....	5-6
1.2.- Filmografía como director.....	7
1.3.- Relación de Mel Brooks con la comedia.....	8
 <i>2.- Panorama del mundo actual: La era de lo sucedáneo.....</i>	
2.1.- Sobre la posmodernidad y su significado: Un alcance.....	9-10
2.2.- Repetición y serialidad.....	11-24
2.3.- La democratización de las comunicaciones: Suelo fértil para el florecimiento de la parodia.....	25
2.3.1.- Nace la televisión.....	26-27
2.3.2.- Internet: La verdadera democracia ha llegado.....	28-30
 <i>3.- La parodia</i>	
3.1.- La parodia y los diferentes tipos de intertextualidad.....	31-37
3.2.- La parodia en el arte pictórico.....	38-49
3.3.- Los géneros cinematográficos como precursores de la parodia	50-63
 <i>4.- Las parodias de Mel Brooks y su relación con los géneros</i>	
4.1.- El western: Blazing saddles.....	64-67
4.2.- El cine de terror: Frankenstein Jr. y Dracula: Dead and loving it.....	68-72
4.3.- El cine histórico: Historia del mundo parte I.....	73-78
 <i>5.- Conclusión.....</i>	79-80
 <i>6.- Bibliografía.....</i>	81
 <i>7.- Linkografía.....</i>	82-83

1.- Introducción

Muchos se deben haber preguntado, al igual que yo, qué tiene que ver la parodia con el posmodernismo. Más aún, conociendo por adelantado su condición cómica e irónica.

El posmodernismo, supone una nueva era, un nuevo estado de las cosas, un cambio. Pero ¿qué cambios representa exactamente? ¿cómo se relaciona con la parodia? ¿Es esta última, un símbolo de esta era, acaso?

Pienso esto último debido a la incesante ola de películas de Hollywood que parodian a otras películas de Hollywood y la diversa gama de otras parodias que inundan al arte, en especial las que circundan el mundo del arte pictórico. Ahora es posible encontrar copias de todo; ya nada parece ser auténtico o al menos exento de ser reproducido. Aparentemente el camino que ha recorrido la tecnología en tan pocos años es abismante y está creando, creo yo una crisis en el arte, en el sentido de cuestionarse a sí mismo, si ser parte del mismo juego o excluirse de él tratando de recobrar su importancia, que es la de un arte no relacionado con lo industrial en lo más mínimo, pero ¿no es eso imposible si estamos dentro de la misma sociedad, de la misma que otorga los valores y desvalores a los productos culturales, porque es a ella a quienes van dirigidos?; la sociedad es al fin y al cabo quién consume y quién exige estos productos, pero por sobretodo son más culpables quienes los crean y los mantienen rondando en el mercado, repleto de esta repentina marea de copias y repeticiones, de parodias y de series; características que me he dado cuenta que resaltan a la vista actualmente. Por ello, frente a esto, he decidido estudiar el posmodernismo y la parodia, a través de la obra del cineasta estadounidense, Mel Brooks.

Para ello, he estudiado 4 de sus 11 películas, las cuales han sido estudiadas, de forma superficial, ya que de ahí parte su contenido, para poder luego ser comprendido.

Las 4 películas a estudiar son:

Blazing Saddles

Frankenstein Jr.

Dracula: Dead and loving it

Historia del mundo: Parte 1

He elegido estas películas, porque todas comparten una misma sensibilidad, ya que hablan sobre el ser humano y su contexto, y el comportamiento que este tiene frente a él.

Por otro lado, he decidido llamar como subtítulo del estudio de este período posmoderno, era de lo sucedáneo¹, atendiendo al constante reemplazo de los objetos o productos alrededor nuestro, que de un día a otro se convierten en productos prescindibles, ya que existen otros que resultan ser más cómodos, baratos y sobretodo porque reúnen similares características, cumpliendo el mismo objetivo que cumple el objeto real. Lo sucedáneo vendría a ser un tipo de parodia, también cargada de crítica, al cuestionarnos si realmente los elementos reemplazados, como la comida transgénica², o la misma tecnología, nos arreglan de verdad la vida o solamente la empeoran.

Es por eso que, partiendo de esa idea, intentaré descubrir el estado del arte, de los productos de consumo, de la industria y de sus procesos y la función artística que persigue la parodia en esta época posmodernista o de lo sucedáneo, y establecer su impacto.

¹ Adj. Dicho de una sustancia, que, por tener propiedades parecidas a las de otra, puede reemplazarla. (De la Real Academia Española (R.A.E))

² Son todos aquellos que contienen ingredientes o que fueron producidos a partir de un organismo modificado genéticamente.

1.1.- Biografía de Mel Brooks

Melvin Kaminsky, nombre real de Mel Brooks, director, guionista, productor y actor cinematográfico, especialista en el género de la comedia. Es hijo de padres judíos rusos. Nació en Brooklyn, New York, EE.UU el 28 de junio de 1926.

Apenas salió del colegio se alistó en el ejército, sirviendo en la segunda guerra mundial como especialista en la retirada de minas. Extrañamente es allí donde comienza su carrera de comediante, parodiando los mensajes de propaganda nazi que la radio alemana transmitía.

En 1945 trabaja en cabarets como percusionista, y en ferias y la radio como cómico. Además, en la televisión efectuó trabajos de periodista, redactor de anuncios y participó en ciertos espacios televisivos. Desde 1949 hasta 1957 junto a Woody Allen, entre otros, diseñó gags para el célebre cómico Sid Caesar. Ya en 1962 obtuvo su primera candidatura al Oscar por la escritura del guión de un cortometraje titulado *The Critic* von Ernest Pinthoff. Sin embargo, *Los productores* (*The Producers*, 1968), primera película dirigida y escrita por él le significó el Oscar al mejor guión el año siguiente, en 1969.

Durante 1970 y 1980 (al igual que en los 90 y hogaño) ha dirigido una gran cantidad de parodias cinematográficas, logrando hasta ahora la suma de 12 películas, que han significado gran reconocimiento internacional.

Brooks también ha producido películas tales como *El hombre elefante* de David Lynch (1980) y *La mosca* de David Cronenberg (1986), para las cuales tuvo que crear su propia productora *BROOKSFILMS*, debido a que estas películas (como todas las que vinieron posteriormente) al pertenecer a otros géneros y no a la comedia, debían diferenciarse para que la gente no pensara al leer "Mel Brooks presenta" que lo que estaban viendo era una comedia. Sus películas han sido distribuidas a todo el mundo y traducidas en muchos idiomas. Por ello, muchas veces los títulos de sus películas poseen otro nombre distinto al original.

En televisión, Mel Brooks ha sido invitado a participar de la serie *Mad about you*, y también interpretándose a sí mismo en varios episodios de *Curb your enthusiasm*. Mel Brooks, aparte, es uno de los guionistas de la exitosa

producción de la década de los años 60 *El Superagente 86 (Get smart)*, protagonizada por Don Adams y que ahora ha vuelto como largometraje a las salas de cine. Este último ha sido uno de sus mayores éxitos y que lo ha hecho mundialmente conocido. Sin embargo y lamentablemente, su carrera cinematográfica como director, a pesar de ser reconocida por la crítica y el público cinéfilo, sobretodo en EE.UU, para la mayor parte ha pasado sin pena ni gloria. Se añade a que (curiosamente) hasta la fecha no se hayan escrito libros sobre él, sobre su técnica y su vasto conocimiento en el terreno de la parodia, quizá uno de sus mayores estandartes. Sin duda, la cultura y el arte están en deuda con él.

Es de esperar que pronto se reivindique su nombre. Por lo menos, es lo que he intentado al estudiar en este trabajo su obra y su genio.

A continuación, su filmografía.

1.2.- Filmografía como director

- 1.-Los Productores (*The Producers*, 1968) (director y guionista)
- 2.-El misterio de las 12 sillas (*The Twelve Chairs*, 1970) (director, guionista y actor)
- 3.-Sillas de montar calientes (*Blazing Saddles*, 1974) (director, guionista y actor)
- 4.-El jovencito Frankenstein (*The Young Frankenstein*, 1974) (director, guionista)
- 5.-La última locura (*Silent Movie*, 1976) (director, guionista y actor)
- 6.-Maxima Ansiedad (*High Anxiety*, 1978) (director, guionista y actor).
- 7.-La loca historia del Mundo (*History of the World. Part I*, 1981) (director, guionista y actor)
- 8.-La loca historia de las galaxias (*Spaceballs*, 1987) (director, guionista y actor)
- 9.-¡Que asco de vida! (*Life Stinks*, 1991) (director, guionista y actor)
- 10.-Las locas aventuras de Robin Hood (*Robin Hood: Men in Tights*, 1993) (director, guionista y actor)
- 11.-Drácula: muerto pero feliz (*Dracula: Dead and Loving It*, 1995) (director, guionista y actor)
- 12.-Los Productores (*The Producers*, 2006; remake) (director y guionista)

1.3.- Mel Brooks y su relación con la comedia

"¿Quieres saber de dónde viene mi comicidad? Viene de no haber sido besado por una chica hasta después de los dieciséis. Viene de la sensación de no encajar en la sociedad norteamericana y de la certeza de que, aunque seas mejor y más inteligente, nunca encajarás" (Mel Brooks)

Mel Brooks es un cineasta del humor como no hay ninguno. Se arma de la parodia para crear sus mundos, generalmente muy críticos y burlescos sobre la sociedad, el judaísmo (del que es parte) y el propio cine. Es un creador brillante y muy original, que genera en cada película de su factura como director, al igual que como actor y guionista, una distinción de su estilo, de su inventiva y coraje de presentar y desarrollar ideas que cualquier otro desecharía o no haría por falta de coraje.

Considerado el mayor experto judío en bromas sobre Hitler, una vez le preguntaron en Alemania, antes del estreno de una de sus obras, si no creía que la costumbre de burlarse con insistencia de la figura del *führer* podría producir un efecto contrario al deseado. La respuesta de Brooks es un postulado teórico:

"Con las herramientas de la comedia podemos intentar quitar a Hitler, de manera póstuma, poder y mito. De esta forma lo despojamos de la sagrada seriedad de la que siempre estuvo rodeado"

Lamentablemente, no existe un solo libro sobre el cine de Mel Brooks. A pesar de tener gran fama es un autor que no ha sido valorado como se debe dentro de la industria hollywoodense, porque es un cineasta que sabe de lo que habla, que sabe cómo ocupar los elementos que tiene disponibles y que conoce el gran poder y fuerza que el humor, la comedia y principalmente la parodia posee, en esta sociedad posmodernista, propicia para la instauración de tal género, que cada vez más encuentra sus adeptos en las películas que salen continuamente en la gran industria de Hollywood³.

³ A notar: Mel Brooks viene haciendo parodias desde antes del año 1968, año del lanzamiento de su primera película. Se podría decir que es uno de los pioneros de la creación de parodias

2.- Panorama del mundo actual: La era de lo sucedáneo

2.1.- Sobre la posmodernidad y su significado: Un alcance

Definir lo que significa posmodernidad, es una tarea complicada, porque obedece a un período en constante evolución, dado que se sitúa en nuestro presente.

Hasta ahora, ha habido varios teóricos del tema que han abordado las cuestiones del posmodernismo. Unos se han encargado de estudiar los efectos sociopolíticos del mismo, como Jurgen Habermas, Jean Francois Lyotard, Marshall Berman, Raymond Williams entre otros muchos; mientras que algunos, se han encargado de estudiar los efectos en el arte y la cultura. De estos últimos, los más importantes sin duda a destacar son Jean Baudrillard, Umberto Eco, Fredric Jameson, Marshall McLuhan y Gianni Vattimo,

En palabras de este último, el pensamiento postmoderno es una nueva forma de ver la estética, un nuevo orden de interpretar valores, una nueva forma de relacionarse, porque hemos entrado en una especie de *babel informativa*, donde la comunicación y los medios adquieren un carácter central.

En todo caso, para ir describiendo y descubriendo paulatinamente el posmodernismo, podríamos primero que todo y haciendo caso a su nombre, destacar etimológicamente que la posmodernidad es un período “*después de*”, en este caso, “*posterior*” a la modernidad. De esta forma, es posible inferir a priori, que representa o debe representar un cambio y una nueva cosmovisión sobre la vida, la sociedad y la cultura. Luego, debemos reflexionar sobre qué cambios produce, por lo que obligatoriamente necesitamos remitirnos a averiguar qué ocurrió antes de él, por ello la pregunta a formular es: ¿qué sucedió y qué significa el modernismo para nuestra historia?

en la industria estadounidense de Hollywood. Ahora, hay un gran camada de directores y productores que se han encargado de continuar la senda que inició él, quizá desde los 80, y que se detuvo a mediados de los '90 para volver, al inicio del siglo XXI, con la saga de Scary Movie.

El modernismo o lo moderno más ajustadamente, proviene de la palabra *modernus*, que significa “reciente”, “justo ahora”. Esta palabra se usó por primera vez en el siglo V para designar el presente cristiano y diferenciarlo del pasado romano y pagano.

Siglos después se hablaba de modernidad a la época que circundaba al ostensible desarrollo de la navegación y la apertura de nuevos horizontes, como fue el descubrimiento de América en 1492. Sin embargo, no fue sino hasta finales del siglo XVII e inicios del XVIII que la modernidad se instauró de forma definitiva en la sociedad y la cultura como una transición epocal significativa, mucho más que antes, ya que es a causa de la ilustración y la valoración suprema de la razón, la que conlleva al hombre hacia a un desarrollo nunca antes visto, que sería intensificado más tarde en lo que conocemos hasta hoy como revolución industrial⁴.

Hay que destacar que la revolución industrial tuvo dos períodos; el primero que tomó lugar desde el año 1760 a 1840 y el segundo desde 1850 a 1914, y que significó el cambio producido en la historia moderna de Europa, desencadenado por la transición de una economía agraria y artesana a otra dominada por la industria y la mecanización, basado principalmente en una serie de progresos técnicos y científicos que tuvieron un enorme impacto en la estructura productiva y en la organización social de la época.

Esta revolución trajo consigo tres cambios distintivos del proceso como fueron los cambios tecnológicos, socioeconómicos y culturales. Nacen nuevas maquinarias e inventos para el progreso de la sociedad y el trabajo, el que rápidamente se especializa. Estos generan productos en serie, originados en las grandes fábricas; los que son comercializados en los mercados, generados alrededor de las principales ciudades de Europa (especialmente Inglaterra, dónde comienza) De esta manera, empieza el funcionamiento del modelo económico que conocemos hasta hoy como capitalismo, y con él, la oferta y la demanda, y así, la competencia entre los mercados, que ofrecen sus productos; se anuncia un progreso de las grandes ciudades, y en ellos mismos

⁴ Arnold Toynbee fue uno de los primeros en utilizar esta expresión “revolución industrial” en sus “Conferencias sobre la revolución industrial en Inglaterra” publicado en 1884. Sin embargo, los primeros en hablar del concepto de “revolución industrial” fueron John Stuart Mill en sus “Principios de economía política” (1848) y Karl Marx en “El Capital” (Libro Primero, 1867).

el desarrollo paulatino de los grandes centros comerciales y de entretención - *los centros de consumo*-. Esto último significaría una serie de cambios en el comportamiento que la sociedad hasta entonces llevaba, el que más tarde definitivamente conocería su ápice, a través del desarrollo y consecución de una de las más grandes invenciones culturales y tecnológicas de todos los tiempos y objeto de estudio de esta tesis: *el cine*.

Desde aquel momento, la sociedad ya no fue la misma.

Esta época moderna se pensó como una ruptura definitiva con el pasado, logrando generar todo un movimiento intelectual alrededor de él, en un principio filosófico, luego artístico, siempre bajo el alero de la razón y en favor del hombre que se alzaba en este nuevo mundo repleto de cambios.

Fue éste último en todo caso, el arte, que a principios del siglo XX y de manera decisiva se desarrolló como expresión del modernismo imperante, con máximo auge en período de guerra, específicamente durante la 1era guerra mundial, (también después de la misma y de la segunda guerra) cuando se asomaron las *vanguardias*⁵ para contrarrestar el espíritu bélico y destructivo de ése entonces y generar a través del arte una respuesta ante lo que ocurría. Es allí que se generan distintos movimientos con distintos tipos de respuestas, distintos tipos de puntos de vista frente a la situación. Impresionismo, expresionismo, fauvismo, cubismo, futurismo, dadaísmo, ultraísmo, creacionismo, surrealismo, entre otros, fueron algunos de los movimientos que se crearon. Unos mantenían la preponderancia de la razón característicamente modernista, mientras otros se basaban en el sentimiento y la desilusión. Se podría decir que estos últimos fueron decisivos para el futuro arte y la decisiva institución del posmodernismo. Sin embargo, en este proceso, todas las vanguardias, absolutamente todas conformaron el último hálito, el último estandarte del arte moderno y que es actualmente nuestro pasado más directo, y principal referencia.

⁵ Del francés *avant garde*, término del léxico militar que designa a la parte más adelantada del ejército, la que confrontará antes con el enemigo, la «primera línea» de avanzada en exploración y combate. Metafóricamente, en el terreno artístico la vanguardia es, pues, la «primera línea» de creación, la renovación radical en las formas y contenidos para, al mismo tiempo que se sustituyen las tendencias anteriores, enfrentarse con lo establecido, considerado obsoleto.

Hogaño y desde la década de los 70 del siglo recién pasado se aduce al *concepto de posmodernismo*⁶ para establecer que los límites de lo moderno se han alcanzado, incluso sobrepasado. Sin embargo, cada vez que hablamos de posmodernismo, hablamos del pasado modernista, lo que se puede interpretar como una revisión constante y una referencia estrecha con él mismo.

El posmodernismo vendría a ser, sobretudo un estilo estético inherente a nuestra actual sociedad y período, y una forma de pensar frente a él y al pasado.

Se erige como una crítica del arte modernista y todo el aparato tecnológico que lo circundaba, así como los propios productos que de él se desprendían.

La teoría posmoderna de alguna forma muestra un sentimiento de desilusión y decline de las ideas en el mundo del arte, y de la sociedad en general. Quizá potenciado por el rápido progreso de sobretudo el mundo occidental, rapidez que es muy complicada de abordar. Es un período de *choque del futuro* como Alvin Toffler anunciaba, en gran parte y en gran medida a causa del capitalismo que obliga a la constante evolución, a un sistema de cambio incesante.

Es complicado hablar en todo caso de una posmodernidad universal, porque si hablamos de capitalismo y de macroeconomía, el mundo está dividido y no funciona de la misma forma en todas partes. Por ello podríamos hablar tan sólo de una posmodernidad occidental. Ahora, Internet por sobretudo, los medios masivos de comunicación y la publicidad han estrechado las fronteras y sus diferencias, permitiendo que el posmodernismo se expanda más allá del occidente, llegando hacia algunas partes del oriente y medio oriente en Europa, a los países más ricos de África y a gran parte de Latinoamérica, en todos estos lugares, generalmente a las naciones más tecnológicamente desarrolladas.

Ahora bien, según lo anterior, es necesario detenernos y reflexionar sobre las telecomunicaciones y su poderoso efecto en la cultura, porque ¿No fue sino gracias al desarrollo creciente de las telecomunicaciones que el mundo

⁶ El sociólogo francés Gilles Lipovetsky se dice fue el que acuñó éste término; sin embargo, Según Gianni Vattimo, tiene su origen en el nihilismo moral de Nietzsche en el siglo XIX, y en la crítica a la metafísica de Martin Heidegger, formulada a antes de mediados de los '50 del siglo recién pasado.

empezó a intercomunicarse, para llegar hasta lo que conocemos hoy como “aldea global”⁷?

Así podríamos entonces hablar de un posmodernismo poseuropeo y/o posoccidental, porque Europa fue donde nació la revolución industrial, donde nació el modernismo. En este sentido, no fue sino gracias al desarrollo industrial que se produjo en la vía marítima en tiempos de esta revolución tecnológica comenzada en Inglaterra, que se dobló la capacidad de los barcos para transportar cargas y se redujo el tiempo para cruzar el Atlántico, así abaratando costos y consiguiendo mayor especialización. El año 1838, el *Sirius* y el *Great Western* fueron los primeros barcos de vapor en cruzar el océano. De esta forma, la travesía que en 1820 llevaba unas ocho semanas, 18 años después solo demandaba una. Esto hizo acrecentar las importaciones y exportaciones, lo que trajo consigo mayores ganancias, el enriquecimiento de la economía Inglesa de aquella época y una comunicación más inmediata con otras fronteras.

Otro gran adelanto fue el telégrafo, creado por Samuel Morse quién al idear un código (que lleva su nombre) permitiría en muy poco tiempo, transmitir textos completos a través de un sistema de cables eléctricos, así logrando estrechar las distancias y estableciendo una de las primeras vías de telecomunicación entre personas nunca antes conocida. El año 1866, se instaló un cable telegráfico interoceánico que comunicó Inglaterra y los Estados Unidos. Años más tarde, en Italia, Guglielmo Marconi terminó las investigaciones de Heinrich Hertz acerca de la transmisión telegráfica que se produce a través de las ondas eléctricas de la atmósfera. Así, Marconi concretó la invención del telégrafo inalámbrico.

En 1876, Alexander Graham Bell inventaría una de las invenciones más importantes que trajo consigo la revolución industrial; invención que hasta el día de hoy perdura y se mantiene en constante evolución: *el teléfono*.

⁷ Herbert Marshall McLuhan fue el primer autor en hablar del mundo como una “aldea global” y de la humanidad como una “tribu planetaria”, en base de sus análisis a los medios de comunicación, específicamente de la televisión, en los años sesenta del siglo pasado.

Aunque su difusión fue muy lenta y limitada en un principio, más tarde se definió y esparció masivamente, sobretodo a las principales ciudades europeas, convirtiéndose en el medio de comunicación entre personas preferido, incluso desplazando al telégrafo.

Otros inventos importantes creados en esta revolución industrial, sobretodo en su segundo período son:

El fonógrafo (Thomas Alva Edison, 1877),

El automóvil a gasolina (Karl Benz, 1885),

El gramófono (Emile Berliner 1888)

La radio (Guillermo Marconi, 1895), entre otros muchos otros⁸

Hasta ahora, los inventos mencionados, sobretodo, habían revolucionado el área de las comunicaciones de una manera inusitada, remarcando de gran forma la importancia que significó la industrialización y el desarrollo de la técnica, ya que se tradujo en cambios en demasía útiles para las personas y el desarrollo completo de la sociedad y de los países en que estos ocurrían. Sin embargo, en 1895, se produciría el invento que generó más cambios en la sociedad de la época, no sólo en cuánto a la forma en que ésta se desempeñaba en el diario vivir y cómo ocupaba los elementos y nuevas tecnologías a la mano, sino que la forma cómo transformó de manera completa el paradigma cultural y las pautas de comportamiento frente al divertimento y la entretención a la que la gente estaba acostumbrada. En 1895 nacería el cine, y con él, una nueva sociedad capitalista gobernada por los medios de comunicación, la tecnología y la imagen.

Según Fredric Jameson, el posmodernismo es *la lógica cultural del capitalismo tardío*. Por ello se podría hablar de una sociedad posindustrial a la que podríamos denominar *sociedad de la información* o como Guy Debord llamó más concretamente *sociedad del espectáculo*, acorde con los pensamientos

⁸ Más tarde en 1903, se inventaría el avión, a cargo de los hermanos Wright

frente a la imagen y el sentido de la obra de Jean Baudrillard, en la que hace juicio a que esta sociedad está gobernada bajo la *seducción de la imagen*⁹, de un hiperrealismo que sobrepasa la realidad a la que estamos acostumbrados, transformándola e incluso reemplazándola. Es un argumento certero, al pensar que diariamente nos dejamos regir por estas especies de íconos televisivos y/o multimediáticos, a los que consideramos nuestros dioses a adorar y ejemplos a seguir, así encontrando una sociedad cada vez más alienada de sí misma e inmersa en esta tecnología de la imagen que inunda nuestra actual cultura.

Principalmente lo que ha provocado este período posmodernista, son las transformaciones en la economía, específicamente en sus modos de producción y consumo. De acuerdo al comportamiento de una sociedad en el manejo de los bienes y el dinero, es que se obtiene un acorde tipo de cultura. Y tiene que ver sobretodo esto último con el intervencionismo de los grandes conglomerados bancarios, las inversiones accionarias en la televisión sobretodo, entendida contemporáneamente como la única cultura, una cultura saturada de imágenes y de subproductos como el rating y su divertimento hipnotizante que llena nuestras vidas de sucedáneos a las, otrora, necesidades básicas de las que dependíamos.

Es por eso que los dueños del poder ven en la televisión principalmente, luego el cine (sobretodo el hecho en Hollywood), la radio y los medios masivos en general (diarios, revistas, libros best sellers, etc) y la publicidad (y los productos de consumo que ésta difunde), lugares desde dónde pueden ejercer el control frente a lo que hoy conocemos como *masa*, “una agrupación humana con los rasgos de pérdida de control racional, mayor sugestionabilidad, contagio emocional, imitación, sentimiento de omnipotencia y anonimato para el individuo¹⁰”

De esta forma se erigen tres pilares fundamentales de esta cultura:

Una cultura comercial, una sociedad de consumo y una institución publicitaria;
con características tales como:

⁹ Baudrillard, Jean, *De la seducción*, Ed. Rei, México, 1990.

¹⁰ Gustavo Le Bon (1841-1931), de la escuela positivista, quien publicó en 1901 el libro *Psicología de las multitudes* reavivando el interés por el estudio de la psicología colectiva. Le Bon trata la cuestión desde el punto de vista psico-sociológico, centrándose en el comportamiento de las personas cuando forman parte de un colectivo (masa, muchedumbre o multitud).

- Unidad
- Identidad
- Cohesión
- Totalidad
- Homogeneidad
- Heteronomía (en oposición a autonomía)
- Moldeabilidad y maleabilidad
- Imitación

Por ende, nos podemos dar cuenta que nuestra era contemporánea se basa en la falta de autenticidad. Dejamos de ser nosotros mismos, para pasar a ser parte del resto. Ya nada intenta ser distinto a nada; de hecho cualquier cosa, objeto, obra de arte o incluso persona se parece cada vez a otra. Se produce una suerte de imitación, de copia o de sucedáneo.

De allí que se pueda pensar en más que en un posmodernismo, en una era de lo sucedáneo, donde todo reemplaza a todo y dónde nada pretende ser original. Sin embargo, debemos detenernos ante el uso de esta última palabra, ya que resulta un tanto complejo, porque según la R.A.E, *original* posee muchos significados, dentro de los cuales destacan:

- 1.- Dicho de cualquier objeto: Que ha servido como modelo para hacer otro u otros iguales a él. (por ejemplo, llave original)
- 2.- Objeto, frecuentemente artístico, que sirve de modelo para hacer otro u otros iguales a él.
- 3.- Escrito que sirve de modelo para sacar de él una copia.

Es posible inferir que realmente lo original o la originalidad tampoco obligatoriamente significa algo completamente nuevo; sino que debe remitirse a una referencia, es decir, ejercer la copia o imitación. Así entonces, es posible descubrir que la posmodernidad tampoco es un período nuevo, ni totalmente independiente, porque se basa en el pasado del modernismo, añorándolo y

haciéndolo cada vez más presente, quizá porque éste nunca se fue. Por ello se puede aducir a este capitalismo tardío del que hablaba Jameson, porque el capitalismo creado en el modernismo es el mismo que opera ahora, quizá bajo distintas reglas, pero bajo la misma máscara. Lo sucedáneo vendría a ser el mejor atributo que se pueda otorgar a nuestro tiempo, a nuestro *zeitgeist*¹¹, caracterizado por la inagotable evolución tecnológica y la incesante revisión hacia el pasado.

“Lo que ahora no alcanza la perfección, la alcanzará en un intento posterior o reiterado; nada de lo que abrazó la historia es pasajero, y a través de transformaciones innumerables renace de nuevo en formas siempre más ricas”¹².”

El posmodernismo podríamos definirlo como una época reminiscente, altamente ligada a la copia, la imitación y la crítica de un arte pasado, al cual se hace referencia actualmente, posiblemente como una renovación del mismo, aunque también, como un reemplazo.

La cultura ahora es regida por pautas de consumo, obtenidas desde los tiempos de la revolución industrial y ligadas a los avances tecnológicos cada vez más vertiginosos, así creando una nueva conciencia, una nueva forma de pensar, de sentir y de obrar. El arte es quién más ha sufrido de este cambio, participando activamente de este capitalismo evolucionado, ayudado por los medios masivos de comunicación y que opera desde los lugares más ricos y desarrollados del planeta.

El posmodernismo, es además, una nueva opción estética, caracterizada por el abandono del contenido y preponderantemente preocupada de su forma, más que del contenido. Como dijo Marshall McLuhan, *el medio es el mensaje*; condición causada por el tráfico incesante de información, la excesiva institución del espectáculo y la diversión; la existencia de nuevos mercados no explorados y su necesidad enfermiza de abarcarlos y de sumirlos en el

¹¹ Del alemán, Zeit, tiempo; y Geist, espíritu, es decir, “el espíritu del tiempo o de los tiempos”

¹² Novalis (1772-1801) Friedrich von Hardenberg. Poeta y filósofo alemán.

consumismo, suministrando una amplia gama de necesidades desde los distintos centros de consumo, necesidades que ya no son básicas ni responden a una lógica cultural de subsistencia, sino que de abundancia y perplejidad en una lógica cultural capitalista.

Se ha gestado un nuevo dios, nuestro nuevo modelo a seguir, una nueva forma de vida, nuestro más nuevo modernismo, una época poco original, ya que se desprende de la anterior, pero que sin embargo encuentra en la copia y la imitación de la misma, un escape y una nueva vía para la implantación de nuevos ideales, que gira en torno al progreso tecnológico y de lo que de éste se desprenda.

El arte lamentablemente, se ve aquejado y es el afectado más ostensible, pero aún así logra sobrevivir, incluso jugando el mismo juego del que todos estamos prendados. El arte, ha encontrado en esta nueva visión y estética, una forma de autocrítica, una revisión de su estado, y quizá un autodiagnóstico de una crisis que se venía contemplando desde los tiempos en que la reproductibilidad se hizo pública, en que la cultura y el arte se convirtió en una democracia, dónde todos pueden meter sus manos y generar sus propios productos culturales, bajo el amparo de la tecnología y la informática, para así ser capaces de instituir su propia visión del estado de las cosas, en este conflictivo y tumultuoso actual período.

2.2.- Repetición y serialidad

Sin duda, estamos siendo testigos de una nueva estética. Eco ya la anunciaba a través de su análisis en torno a las ideas de serie, repetición, redundancia y formalismo.

Para él, la producción en serie es la que maneja los hilos de la diferenciación entre modernidad y la estética o arte posmoderno y premoderno. Infiere que la repetición y la modulación son características muy presentes en la historia de la cultura occidental, más aún incluso que la noción de novedad.

Esta nueva estética, propia de la producción cultural de masas, posee una impronta representacional o figurativa, es decir, preocupada por la forma y no que muestra ningún interés por el contenido, información o su significado.

Es sobretodo a causa de la reproductibilidad tecnológica, ya sea mecánica (cómo fue en un principio) o la actual electrónica, que la idea de la repetición se ve sustentada. A este tipo de repetición se le conoce como *réplica*, es decir, la copia de una obra artística que reproduce con igualdad la original.

Este fenómeno fue estudiado por Walter Benjamin, en su texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Con sus palabras:

“Lo que los hombres habían hecho, podía ser imitado por los hombres. Los alumnos han hecho copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras, y finalmente copian también terceros ansiosos de ganancias. Frente a todo ello, la reproducción técnica de la obra de arte es algo nuevo que se impone en la historia intermitentemente, a empellones muy distantes unos de otros, pero con intensidad creciente¹³”

Así, Benjamin había predicho ya en el año 1936 el futuro del arte, dónde ahora y desde hace muchos años ya, es posible encontrar reproducciones de las más variadas obras pictóricas, copias de los distintos libros que salen periódicamente al mercado, al igual que revistas y otros medios escritos, etc. En el ámbito cinematográfico y también televisivo, podemos ser testigos de una clase distinta de serialidad y repetición; se trata de lo que se conoce como

¹³ Benjamin, Walter , *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, 1936, capítulo 1, pág 2.

sagas o simple y sencillamente seriales, que, volviendo al pensamiento de Benjamin, como obra pierden su valor único.

La serialidad, en este caso de las sagas y las series de televisión, se puede entender como un concepto cercano al de género, pero con sutiles diferencias. Por un lado, el género es un grupo o categoría de películas que comparten una serie de elementos formales y temáticos que lo definen. En cambio, la saga o serie, es dividida en episodios, capítulos, actos y/o volúmenes, que se circunscriben a una novela, historieta, película o serie de televisión, la cual repite elementos formales y temáticos inherentes a su propia narración y que forman parte de un género. Por ejemplo, de forma independiente, "Star Wars" es una película de género de ciencia ficción, pero también una película serial, ya que posee 6 volúmenes, está dividida en 6 partes.

En todo caso, es en el arte donde la repetición es una característica mayormente observable, porque generalmente quien hace la obra de arte, presenta una tendencia a repetir que es posible de ver por medio de lo que conocemos como *estilo*. Así se dio cuenta Elmyr de Hory, falsificador de una infinidad de obras de arte pictórico de diversos artistas tales como Picasso, Vlaminck, Derain, Matisse, Degas, Dufy, Cézanne, Corot, Léger, Renoir, entre muchos otros grandes. Con sólo conocer (previo estudio) los trazos de estos artistas, el *estilo* de la forma de pintar de cada uno, es que conformó innumerables falsificaciones, imitaciones que incluso pudo vender en los más refinados y doctos museos del mundo. Aún más, se dio el gusto y antojo tanto de crear obras que ciertos artistas nunca hicieron, haciéndolas pasar por auténticas, como también hacer una y otra vez en pocos minutos las más hermosas y distinguidas pinturas para después quemarlas¹⁴.

En la sociedad posmoderna, el sistema de producción y reproducción de la cultura se organiza de acuerdo con criterios de tipo industrial. El artista ya depende de, única y directamente, de los vínculos que sostenga con el mercado artístico. De esta forma, los autores de las obras se transforman en dependientes del mercado y de las retribuciones económicas que de sus

¹⁴ Ver la película "F for Fake" de Orson Welles, donde aparece la historia de este falsificador, de origen Húngaro que murió en 1976.

propias invenciones se desprenden. Por ende, se transforman en una parte más del proceso industrial comercial; un eslabón más en la cadena.

Es entonces, gracias a la serialidad de los productos de la industria cultural, es decir, su puesta en serie y masificación, es que los destinatarios, es decir, los consumidores, pueden disfrutar de la obra del artista, dedicando el mismo interés que dedican a los bienes de consumo y a las modas. Se produce una retroalimentación necesaria para la subsistencia de ambos polos, el que vende y el que compra. De todos modos, el arte ya es una parte más del modelo industrial-capitalista posmodernista.

La cultura de masas está saturada de estereotipos, de clichés.

Las formas, que se expresan a través de la práctica del estereotipo, propenden al imaginario colectivo, a lugares comunes y conocidos, los que ayudan a entrar en relación y en mutua interacción entre emisor y receptor.

De esta forma es, cómo precisamente gracias a los estereotipos usados, que la prensa y la televisión han sido capaces de difundirse a gran escala y permitir el tráfico de sus productos de la serialidad y la repetición, una suerte de socialización con el espectador que de otro modo hubiese sido nula e irrealizable.

En todo caso, la comunicación publicitaria, antes de lograr este cometido, debe saber reconocer los hábitos socio-psicológicos del individuo, para poder apelar a sus constructos mentales y emotivos e imponer en la sensibilidad del gusto colectivo, la estética de la repetición.

Con respecto las series o seriales que podemos ver en la televisión y el cine, cabe destacar una característica inherente e ineludible al modelo. Se trata de la diferencia. Por medio de ésta, lo que realmente importa es no cuán parecido es un ejemplar frente al otro, sino las diferencias que estos tienen entre sí. Así se constituye lo que podemos llamar *la diferencia en la repetición*. Por ejemplo, en cada capítulo de una serie, observamos semana a semana, a los mismos personajes, las mismas locaciones archiconocidas, pero con nuevos sucesos, historias diferentes, progresiones dentro de la trama, lo que generan una

tensión en el público y atracción por ver y no perder ni un solo capítulo de la misma. Este es un mecanismo propio de la sociedad de consumo, dónde la acumulación de estas obras a través del ejercicio del espectador fiel, tanto de forma intangible e intelectual (el visionado), como más tarde de forma consciente, a través de la compra de estas series, de estos productos, ya sea en el ya escaso VHS, en DVD o en el nuevo formato del Blu – Ray.

Por otro lado, podemos dar cuenta de la existencia de un enemigo de la serialidad que es la saturación, y que es justamente provocada por la gran aglutinación de material, el inmenso tráfico de información, el uso excesivo y confianza plena en el consumo tanto por vía convencional, cara a cara, como por vía Internet. Es este último, quién con sus canales de visionado de materiales, como también sus servidores de descarga, han producido que nuestra sociedad y la cultura misma esté repleta hasta más no poder de las más variadas obras, las que muchas veces son obtenidas electrónicamente a través del ya mencionado Internet. Nótese que no hay un sentimiento de desagradecimiento frente a esta realidad, sino que un aprecio y también, un cuestionamiento, por ende una confusión, ya que por primera vez es posible acceder a toda la información, a una gran cantidad de obras culturales, que jamás en el pasado moderno se habría pensado que podía existir, por ello surge de inmediato la pregunta ¿somos capaces de saber aprovechar esta infinita cantidad de información? ¿qué hacemos con ella? ¿qué ocurre una vez que pasa por nuestras manos? ¿qué cambios produce en nuestro quehacer diario y en nuestra forma de pensar?

Podríamos responder que, al trasladarse este consumo de información hacia los hogares; los computadores habitan las casas con mayor frecuencia que antes, como también los computadores personales portátiles (notebooks o laptops) cobrando mayor posicionamiento sobretodo ante la buena nueva de la red wi fi, que permite la conexión a la Internet desde donde sea que estemos. Por consiguiente, se crea cada vez más competencia en el mercado de la cultura de masas. El mercado está que colapsa de clientes cada vez más deseosos de los beneficios que acarrea la informática. Por otro lado, a los “antiguos” medios de comunicación masivos en pugna con el nuevo monstruo

de la Internet, les cuesta cada vez más idear nuevos productos o nuevas formas para venderse a sí mismos y ocupar un lugar y espacio en la vida de las personas. Es un caso que ha afectado, por ejemplo, de sobremanera al cine de Hollywood, síntoma ostensible en sus actuales guiones e historias. Ya casi no salen ideas originales, que no sean sacadas desde libros, best sellers, o de obras de teatro de la antigüedad ahora actualizadas, o de las mismas películas del pasado. Existe una especial fijación por la rehechura de películas anteriormente exitosas; hay un miedo al fracaso o quizá más bien un miedo a lo nuevo.

La eterna repetición de lo mismo regula también la relación con el pasado, y su dependencia. La novedad de la cultura de masas y su estética posmoderna se basa en la exclusión de lo nuevo. Los cineastas y el cine de masas de Hollywood, están considerando como más seguro el uso de fórmulas confiables. El ritmo de producción y reproducción mecánica acelerado, garantiza que nada cambie, que no surja nada sorprendente. Las experimentaciones y todo lo que se salga a tal esquema, son demasiado arriesgadas para asegurar una estabilidad del modelo ante un eventual fracaso. Los derroteros de las empresas culturales, ya están preestablecidos; su modelo es comúnmente aceptado, tanto entre quienes lo han creado, como quienes creen en él: los espectadores. Estos también son un modelo, porque su paradigma también ha sido moldeado. De esta manera existe una fe ciega en el material disponible, y una desconfianza abismante contra cualquier diferencia o discrepancia. El plan es objetivo, es único y se debe seguir al pie de la letra; es una regla, una máxima propia de un sistema capitalista, donde sobresale la ganancia por medio de la masificación de sus productos; mientras estos lleguen a mayor cantidad de personas, se asume que el modelo funciona y debe seguir funcionando de esa manera.

Si existen innovaciones, éstas deben efectuarse en beneficio de los mejoramientos de la reproducción en masa. Por esto es que cada vez más a los consumidores les preocupa menos el contenido que el *envoltorio* del mismo; la forma se transforma en lo valorable, en el centro de atención. Es por ello que gradualmente y continuando la idea anterior, hay una preocupación

frenética en el desarrollo de nuevos artificios, de nuevos *efectos pirotécnicos* que permitan la subsistencia del producto. Como es el caso de las películas taquilleras o blockbusters, que enfatizan tanto su (falso) contenido como su publicidad en base a un uso de la técnica adecuada, acorde con las exigencias del público, y cada vez más a la vanguardia, mostrando majaderamente múltiples progresos en el sonido, efectos especiales y digitalización, puras demostraciones superficiales, vacuas, sin contenido, pero altamente elegantes y espectaculares. El estereotipo una vez más sobresale y se erige como dominador de esta cultura, como también se confirma esta idea de hiperrealidad de la que Baudrillard habla: *“En un mundo sin referencias, la referencia del deseo, o incluso la confusión del principio de realidad y del principio de deseo, son menos peligrosas que la contagiosa hiperrealidad”¹⁵*

Finalmente, la resistencia y mantención de este tipo de mercado sólo será lograda si el mismo es capaz de promover sus tendencias y principales características que lo definen. Así la potencia de la serialidad y la repetición obedecerá constantemente a la unidad que tenga con las necesidades que produce, por lo que deberá propender a la incesante mecanización y desarrollo de su forma, para así seguir persuadiendo a una gran cantidad de personas; porque realmente su fuerza reside en ella y no debe cambiar.

Se sabe muy bien que, el ritmo de esta estética es un ritmo monótono e invariable; tal como el ritmo de vida del hombre posmoderno, el que, sometido al sistema de producción y de trabajo propio de la era, lo único que desea es un cercano encuentro con el placer y la dispersión, encontrados en los productos culturales multimediáticos, los que (convenientemente) lo sumen en este juego, permitiéndole ese momento de relajo del cual necesita, un momento donde el placer no cuesta esfuerzos, donde el espectador es transportado hacia el mágico mundo de los efectos especiales, donde todo, absolutamente todo trabajo intelectual complejo sea evitado y se reemplace por el bondadoso y agradable aparato de la seducción.

¹⁵ Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Ed. Kairós, Barcelona, 1978, pág. 47

2.3.- La democratización de las comunicaciones: Suelo fértil para el florecimiento de la parodia

Marshall McLuhan sostenía que los antiguos medios de comunicación se transforman en obligado contenido de nuevos medios. El término remediación precisamente designa tal fenómeno. Con la llegada del telégrafo, por primera vez en la historia, el tiempo de la comunicación fue más rápido que el tiempo del transporte. De esta forma, ahora en la actualidad, Internet es quién debe ser considerado como remediación del telégrafo.

Por ejemplo, la televisión, en principio una tecnología sin aparente destino, ha demostrado a lo largo de su historia, ser objeto de importantes remediaciones. La incorporación de determinadas tecnologías fue la que provocó el desarrollo mundial de la industria televisiva. Entre ellas destacan: el paso del blanco y negro al color, el desarrollo de enlaces satelitales, la incorporación de sistemas VCR, la televisión por cable, el desarrollo de la industria de los videojuegos, la introducción del control remoto y la inminente cultura del zapping. Ahora, la pronta introducción de la televisión digital y la alta definición (HDTV)

Por otro lado, tenemos que reconocer el hecho de que Internet, prolonga a los medios de comunicación convencionales. Progresivamente, y teniendo en cuenta los cambios anteriormente mencionados, la televisión ha logrado uno de sus cambios más radicales y decisivos: es el que ha obtenido gracias a la Internet. A través de este cambio, sin duda, que la cultura toda ha cambiado y transformando principalmente el hábito del espectador y su actual posición, otorgándole un poder que nunca antes tuvo, el poder de recopilar mucha más información, incluso de generarla. Antes de explicar este impacto, es necesario agregar un poco de historia.

2.3.1.- Nace la televisión

En Inglaterra, en sus comienzos, la televisión fue considerada como una avanzada tecnología de dudosa utilidad, cuyo desarrollo implicaría considerables inversiones. Sin embargo, el 2 de noviembre de 1936 - diez años después de la primera demostración de un aparato televisivo-, mil televisores pudieron captar las primeras transmisiones de la British Broadcasting Corporation (BBC) Nació la televisión.

La televisión, inesperadamente, comenzó a quitarle audiencia y auspiciadores a la radio, así desestimando los prejuicios que a ella se le hicieron, a la vez que modificando el tiempo libre de millones de personas en el mundo, entregando una nueva forma de diversión y convirtiéndose en una vía más de consumo.

Al correr de los años, este nuevo medio fue cada vez más fuertemente juzgado, respondiendo, más tarde a los cuestionamientos que, por ejemplo, hacía McLuhan, al decir que *“la televisión es un medio frío, dónde la información que se proporciona debe ser completada por el espectador, ya que como la baja definición de la televisión asegura un elevado grado de implicación de la audiencia, los programas más efectivos son los que presentan situaciones que consisten en algún proceso que se ha de completar¹⁶”*. Por ende, por un lado apelaba a la vacuidad del nuevo invento y el sentimiento de desorientación que producía en quién la veía. Sobretudo, porque se suponía que los medios de comunicación son los que deben entregar la mayor cantidad de información al lector, auditor o televidente en este caso; ocurría que la televisión no lo hacía, ya que sumía al espectador en un sopor, en una pasividad completa. De todas formas, la publicidad, los productos de consumo de las grandes empresas y la misma televisión y sus consorcios, explotarían esta faceta y la controlarían a través del *rating*¹⁷. Además, se generaba otra modalidad, que ningún medio masivo antes había considerado; la identificación. Así, la relación entre espectador y la pantalla era cada vez más fuerte y cada vez menos distante. El

¹⁶ McLuhan, Marshall, Comprender a los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano, Paidós Comunicación, Barcelona, 1996

¹⁷ El rating o cuota de pantalla es una cifra que indica el porcentaje de hogares o espectadores que están viendo un programa de televisión sobre el total que durante la emisión tiene encendido su televisor.

televisor, la *visión a distancia*, contradictoriamente identificaba y acercaba cada vez más al espectador, a través de sus programas, de sus estrellas (tal como lo hacen las del cine), sus animadores y comerciales (y slogans). De allí el nacimiento de las series de televisión, las telenovelas, los noticieros, los programas de conversación, hasta llegar a la actualidad con los reality shows. Era tan alto el poder de identificación que la gente descubría frente a la pantalla del televisor, que fue imprescindible generar esta ola de nuevos programas y de nuevas formas de acercar definitivamente y de una vez por todas al espectador. Este aparato venía para quedarse; la tan llamada *caja tonta*, tenía a todo el mundo a sus pies, hipnotizados ante las imágenes producidas por el aparato. Aparentemente, esta caja no era tan tonta como parecía.

Hasta hace pocos años, la televisión no tenía competencia alguna; aún no se inventaba un medio de comunicación más interactivo y complejamente desarrollado para la creación de un espectador pasivo, interno en el sistema de la falsa democracia del control remoto.

2.3.2.- Internet: la verdadera democracia ha llegado.

La existencia de Internet implica de cierta forma el dejar de pensar en la televisión. Toda la información que queramos, está alojada en Internet. Toda la entretención que queramos, se encuentra en ella. Desde las noticias, eventos deportivos, series de televisión, películas, transmisiones radiales, diarios y periódicos en línea; todo se encuentra electrónicamente alojado en la archiconocida W.W.W (World Wide Web) Además, contiene portales de entretención, de conversación, de llamadas telefónicas, correo electrónico, tiendas virtuales para comprar: TODO ESTÁ EN LA INTERNET.

Esta última no tiene competencia; los años dorados de la televisión han disminuido notoriamente. No obstante, no podemos decir que se han acabado en todo caso, porque resulta que nuestra actual cultura converge incesantemente a través de la recuperación o remediación de la que antes hablábamos; una renovación de los sistemas imperantes de comunicación, en vista de los progresos tecnológicos, y la constante comparación de unos, con los más avanzados (en este caso con el más avanzado que es la Internet)

De este modo, surge una competencia, mucho más mordaz quizá, ya que Internet ha disminuido el nivel de atención que la televisión solió tener y el espacio que todo medio osó alguna vez ocupar. Además, la televisión debe reinventarse constantemente para no morir. De allí que el nuevo proyecto sea la televisión digital, que ya en varios países de Europa y del resto del mundo, como EE.UU, se supone estará disponible desde el 19 de febrero del 2009.

Sin embargo, a pesar de la nueva inventiva para recuperar el sitio que ocupó por tantos años la televisión¹⁸, *YouTube* representa el principal referente de la nueva televisión en Internet. Por esa sencilla razón, en octubre del año pasado, *Google* concretó la adquisición de *YouTube* mediante una operación millonaria. Vieron en aquella página, tal potencial, poder y masificación, que *YouTube* se

¹⁸ Y que siempre ha compartido con el cine, a pesar de su distinta difusión y periodicidad. De hecho, la televisión, desde que comenzó a reproducir películas en su programación, intentó quitarle el sitio ganado en las salas de cine. Sin embargo y contradictoriamente, lo único que hizo fue ampliar los espacios para el cine y otorgarle otra vía de difusión alternativa.

ha convertido en uno de los negocios más seguros que existen en este momento.

A través de esta página, la gente alrededor de todo el mundo, ha descubierto una nueva forma de comunicarse, pero sobretodo de expresarse.

Al existir una cantidad inmensa, innumerable de archivos de video disponibles para su reproducción, la gente es capaz de obtener al alcance de su mano, desde sus videos musicales favoritos, cortometrajes cinematográficos, extractos de series de televisión, de películas, hasta videos caseros de personas en todo el mundo de las cosas que menos uno se imagina y espera. Sobretodo esta última tendencia, la curiosidad y el alto grado de ingenio, ha provocado que la gente se atreva a usar sus cámaras de video caseras¹⁹, incluso a través de sus teléfonos celulares, para la fabricación de sus propios videos, pero más aún, ha instalado la opción y posibilidad de poder convertirse en pequeños cineastas amateurs, que imitan, copian y en definitiva, parodian sus películas favoritas. Además cuentan con la difusión masiva y gratuita de sus propias parodias, para que cualquier persona en cualquier rincón del mundo pueda apreciarlas y criticarlas, ya sea desde YouTube u otras páginas similares. Así, las posibilidades expresivas que subyacen en la llamada televisión del mañana suponen la introducción de nuevas reglas en los sistemas de producción y distribución de contenidos.

El televidente pasivo de la televisión abierta puede acceder a la condición de activo gestor de información y conocimientos en la televisión por Internet. Mientras los medios de difusión convencionales promueven la pasividad dirigida, Internet posibilita la interactividad y el acercamiento hacia el poder de decisión de sectores históricamente marginados del imaginario de los medios de comunicación convencionales. Los contenidos están ahora a disposición de todos; somos nuestros propios censores. Tenemos el poder de elegir lo que nos plazca, cuándo queramos, cómo queramos.

¹⁹ Las primeras cámaras de video caseras datan del año 1965, cuando la compañía Sony, junto a otras menos conocidas como Norelco y Concord, las lanzaron oficialmente al mercado para disponibilidad del público en general. Con ella, nacía también un nuevo tipo de arte, el Video Arte. Fue el primer acercamiento de artistas de toda índole hacia el nuevo invento. Sin embargo, la gente común y corriente no vio en ella el potencial que posee hoy. La usaban más que nada para retratar sucesos familiares.

La publicidad se aprovecha de este medio y de los portales de Internet más visitados y famosos. Allí, generan todo su aparataje comercial, a través de los famosos *banners*²⁰. Incluso, últimamente, hasta la clase política se ha adueñado de los canales de la Internet, como ha ocurrido los últimos años en EE.UU con las transmisiones en línea de los debates de los candidatos presidenciales, incluso con posibilidad del público de hacer sus comentarios y preguntas. También es un buen lugar para promocionar las nuevas películas que saldrán en la pantalla grande con sus trailers, así como toda información pertinente a la información de útil conocimiento (como las noticias que se encuentran en páginas de inicio de cuentas de correo *e-mail*.)

En la televisión por Internet, la audiencia asume roles protagónicos en la producción de contenidos. Avanzamos paulatinamente, y sin siquiera percatarnos, de la llamada *edad de la televisión* a una *sociedad de la información y el conocimiento*, mucho más completa que la antigua, debido al rapidísimo desarrollo de Internet, que se funde con el resto de la tecnología actual en una irreversible convergencia tecnológica.

Podemos decir, que por primera vez, los medios de comunicación masivos y los contenidos que ellos emiten, están en el poder del pueblo, de la gente, que puede elegirlos, logrando esta nueva forma de ver la sociedad, en una real democracia de la que estuvimos esperando hace mucho rato. La cultura ya no es una elite, ni menos propiedad de empresas y bolsillos llenos de dinero. Ahora el mundo de las ideas comunicacionales, está a un clic de distancia, en las manos de la gente. La alta cultura, conoce a la baja cultura y entre ellas, hay una comunicación y un intercambio de ideas jamás visto antes.

Estamos siendo partícipes y testigos presenciales de la revolución de las comunicaciones, de un futuro que no está más allá, sino que más acá. El futuro del arte, es un bien propio. Es de todos.

²⁰ Un banner es un formato publicitario en Internet. Esta forma de publicidad online consiste en incluir una pieza publicitaria dentro de una página web. Prácticamente en la totalidad de los casos, su objetivo es atraer tráfico hacia el sitio web del anunciante que paga por su inclusión.

3.- La parodia

3.1.- La parodia y los diferentes tipos de intertextualidad

La humanidad, desde tiempos remotos, ha intentado representar la realidad de la manera más fiel posible a través de lo que conocemos como arte. Por ejemplo, los hombres de las cavernas en la prehistoria solían dibujar y/o pintar sobre piedras dibujos de los animales que veían en la naturaleza, como los que podemos encontrar en la cueva de Altamira en España y en un sinnúmero de lugares alrededor del globo. Más tarde esta forma de representación (denominada como arte o pintura rupestre) fue mejorada, derivando en un desarrollo impresionante del arte, que provocó que éste por primera vez dejara de ser una mera representación y se convirtiera en un espejo de la realidad, una imitación de la vida, sobretodo con las pinturas de corrientes realistas e hiperrealistas que vendrían a posicionarse en el futuro. Sin embargo, un invento provocaría la mayor revolución cultural de todas en cuanto a esta búsqueda de la realidad: el cine.

El cine, arte audiovisual por antonomasia, desde sus inicios ha intentado representar la realidad de la forma más fiel posible, del mismo modo que lo hizo el arte (facto) fotográfico antes que él, quién ya había reemplazado a la pintura en este afán.

Ya sea a través de los experimentos documentales efectuados por los hermanos Lumiere, como los que se hicieron antes de ellos, así como también el cine de ficción y el cine de Hollywood actual, el cine, desde su comienzo en 1895, ha buscado la manera de entender la realidad, su propio mecanismo y la relación intrincada y dependiente que tiene con la copia y el afán de representar la realidad de la forma más idéntica posible.

Actualmente, el increíble desarrollo de las cámaras digitales y por sobretodo las tecnologías computacionales, como la tecnología 3D, han acercado al cine a la consecución de esta pretensión; sin embargo, ésta queda atascada, ya que el cine está imposibilitado de generar toda la dimensión espacio temporal que posee la realidad. Al igual que esta, el cine posee sus propios códigos, los cuáles permiten esta imitación, al mismo tiempo que constituyéndolo en un discurso. Y es a causa de esos códigos, que suplen las faltas que sufre este

arte, incluso creando formas propias de ver la realidad, diferenciadas de esta. La realidad vendría a ser un discurso distinto al cinematográfico, y viceversa

Por poner un caso: los truenos y relámpagos. En la realidad, siempre vemos primero el relámpago y segundos más tarde escuchamos el trueno. En el cine, como código propio, se ha instaurado que el trueno y el relámpago lo escuchamos y vemos al mismo tiempo, así perteneciendo a un código propio y reconocido por todos.

Así, estaríamos siendo espectadores de lo que podríamos llamar una parodia de la realidad. Pero antes de apresurarnos a catalogar de esta forma a este fenómeno, debemos saber bien de qué estamos hablando, por ello la pregunta es ¿a qué llamamos realmente parodia? ¿de dónde se origina?

Para poder explicarla y entenderla de buena forma, antes debemos comprender un término que encierra a la parodia y otros géneros que comparten ciertas características en común. Hablo de la intertextualidad.

La intertextualidad es la relación necesaria entre cualquier expresión con otras expresiones.

Para Kristeva y Bakhtin, todo texto forma un *mosaico de citas*, dónde otros textos pueden ser leídos. Esto quiere decir que en un mismo texto pueden haber otros textos formando parte:

“[...] la palabra (el texto) es un cruce de palabras (de textos) en que se lee al menos otra palabra (texto). En Bakhtín, además, esos dos ejes, que denomina respectivamente diálogo y ambivalencia, no aparecen claramente diferenciados. Pero esta falta de rigor es más bien un descubrimiento que es Bakhtín el primero en introducir en la teoría literaria: todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee al menos como doble²¹.”

²¹ Kristeva, Julia, *Semiótica 1*, Madrid, 1981, 2ª ed, p. 190

En otras palabras, todo texto, todo acto cultural y por lo tanto todo acto humano puede ser estudiado en términos de la red de significación a la que pertenece. El estudio de la intertextualidad tiene entonces, necesariamente, un carácter transdisciplinario.

Cuando leemos un texto cualquiera, sabemos que a ese preceden otros textos y que otros surgirán a partir de él. Un buen ejemplo, es el de justamente la manufacturación de esta tesis, donde es necesario citar a otras fuentes y/o autores para denotar conocimiento en el texto, garantizando la competencia del autor. Así, la intertextualidad, es la demostración de una concepción del mundo por parte del hablante o autor, que convive al mismo tiempo con otra concepción, que se encuentra ausente, pero participa en el diálogo.

La plusvalía de un texto será mayor si es capaz de producir cambios que propendan a estimular nuevas relaciones de diálogo. Esa es la forma en como la cultura se transmite, un intercambio y/o retroalimentación constante de contenidos y de textos, entre una y otra persona o entre una y otro tipo de cultura e incluso lenguaje.

El mundo de la cultura es construido hereditariamente con el pasado. No podemos pretender que lo que ahora pensamos y que pertenece al actual mundo de las ideas, tiene que ver con un fenómeno puramente nuevo e independiente. La cultura, es una cuestión de hábito y tradición. No hay nada que no haya sido pensado o inventado. De hecho, la intertextualidad (no con ése nombre) ya existe desde el siglo XVII, al ser perpetrada por Don Miguel de Cervantes y Saavedra, en su célebre novela *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, la que es una contracción de toda la historia de los libros de caballería, convertida en la historia de un zaparrastroso y lunático caballero acompañado de su fiel corcel y acompañante, Sancho Panza.

Ojo con confundir la intertextualidad con lo que se conoce como *influencia*. La influencia se refiere a elementos generales externos que pertenecen a la formación intelectual previa en la producción artística de un autor. De ninguna forma se trata de una relación entre otras obras y la obra personal de un autor.

Para aclarar de todas formas y evitar confusiones, es preciso nombrar las distintas formas de intertextualidad existentes y entender sus similitudes y diferencias.

Transtextualidad: Todo lo que pone a un texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos.

La presencia dinámica de un texto en otro y a la interferencia de cuantos más textos en uno.

Paratextualidad: Denominamos "paratexto" al título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página, finales; epígrafes, ilustraciones; fajas, sobrecubierta, y otras señales accesorias, autógrafas o alógrafas (distintas formas o grafías en las que se puede representar cada una de las letras del alfabeto)

Todas ellas procuran un entorno variable al texto y, a veces, pueden incluso proporcionarle un comentario oficial u oficioso del que el lector no siempre puede disponer. La paratextualidad es, sobre todo, una relación con otros textos, menos explícita y más distante que la intertextualidad.

Metatextualidad: Consideramos metatexto al comentario que une un texto a otro sin citarlo, convocarlo e incluso sin nombrarlo. Se denomina metatextualidad a la relación crítica por excelencia.

Architextualidad: Los fenómenos architextuales constituyen un caso más abstracto que implícito. La determinación del estatuto genérico de un texto no es asunto suyo, sino del lector, del crítico y del público, ya que todos ellos están en su derecho de rechazar el mensaje o estatuto paratextual. Por tanto, la percepción genérica orienta y determina el horizonte de expectativas del lector y, por supuesto, de la recepción del mensaje.

Por ejemplo: la lengua en la que está escrita un texto, la forma de éste, las llamadas de atención, etc. constituirían el architexto

Hipertextualidad: Es toda relación que enlaza un texto (B) con un texto anterior (A) en el que se injerta de una manera que no es el comentario.

Dicho de otro modo: la noción general de texto en segundo grado o, lo que es lo mismo, un texto derivado de otro que ya existía previamente. Esta derivación puede ser del orden descriptivo o intelectual, en el que un metatexto habla de un texto. Puede ser de orden distinto: que B no hable en absoluto de A, pero sin A no podría existir B; que B resulte al término de una "transformación" de A, al que evoca de forma más o menos explícita aunque no hable de él ni lo cite. Por ejemplo: la metáfora.

Los textos relacionados se denominarían: *B = Hipertexto A = Hipotexto*.

Influencia: Imitación inconsciente de un modelo. Generalmente es temática, aunque puede ser estilística, pero sobretodo forma parte del bagaje intelectual del autor. Todo lo que ha aprendido en el pasado, sus estudios, experiencias culturales, etc.

Alusión. Referencia, explícita o implícita a un pre-texto específico. De esta forma, un enunciado para ser entendido, depende de la percepción de una relación entre el texto y otro al que necesariamente se remite.

Apropiación. Copias deliberadas pero en otra técnica.

Por ejemplo: Jasper Jones a partir de la bandera norteamericana (Del Conde).

Plagio: Imitación consciente de un modelo sin indicar la fuente de referencia. Puede ser temático y estilístico. No existe la creatividad.

Copia. Reproducción de una obra con finalidades no ligadas al engaño (fines religiosos, pedagógicos o estéticos). En la tradición clásica, la calidad es más importante que la autenticidad.

Pastiche: El pastiche, consistente en la imitación de diversos textos, estilos o autores en una misma obra. El término procede del francés, que a su vez lo tomó del italiano pasticcio, y en su origen se refería a las imitaciones de obras pictóricas tan bien hechas que podían pasar por auténticas.

Es una imitación estilística sin intención irónica.

Ahora, habiendo explicado los distintos tipos de intertextualidad, es posible ingresar a la definición de parodia, para conocer las diferencias con las anteriores y dar cuenta de su especialidad.

La parodia, es una obra que transforma irónicamente un texto anterior mofándose de éste mediante todo tipo de efectos cómicos. Sin embargo, erróneamente a menudo es llamada pastiche o apropiación. Lo que hace a la parodia distinta de ambos tipos de textos, es, por un lado, al poseer el elemento humorístico, crea un distanciamiento del objeto, la relación deja de tornarse seria para convertirse en burlesca, irónica. En palabras de Linda Hutcheon, estudiosa de la parodia: *“La parodia postmodernista es una forma problematizadora de los valores, desnaturalizadora, de reconocer la historia (y mediante la ironía, la política) de las representaciones”*²²

Esto no quiere decir que la parodia rehuya a la historia, ya que de hecho, lo que hace es reivindicar como las representaciones pasadas se pueden convertir en representaciones presentes, a través de la diferencia, basada en el humor crítico.

Se constituye de esta forma, como un texto crítico, a diferencia del pastiche que al imitar un estilo (ajeno), renuncia a su propia creatividad, otorgando el poder a lo antiguo, a lo ya hecho sin siquiera juzgarlo. Su uso, se transforma así en un tributo.

Para Linda Hutcheon, le resulta interesante que pocos teóricos, estudiosos de esta era posmoderna, ocupen el término parodia. Ella lo atribuye a que todavía existe un prejuicio frente a ella, a causa de sus características ridiculizantes y satíricas.

“La parodia postmoderna es una especie de revisión impugnadora o de relectura del pasado que confirma y subvierte a la vez el poder de las representaciones de la historia. Esta paradójica convicción que se tiene de la

²² Hutcheon, Linda, La política de la parodia posmoderna, ed. *Criterios*, La Habana, edición especial de homenaje a Bakhtin, julio 1993, pág. 2

lejanía del pasado y de la necesidad de tratar con él en el presente, ha sido llamada por Craig Owens el impulso alegórico del postmodernismo. Yo simplemente la llamaría parodia²³”

En definitiva, la parodia transforma al arte, con arte. Cambia el punto de vista de sí mismo, haciendo una revisión de sus formas, también generando otras. De todas formas, mientras el mundo gira constantemente, nosotros también giramos. Lamentablemente, en el pasado, el arte era estático; ahora gracias a los medios de comunicación, su tecnología y la inherente globalización, el arte se mueve constantemente de un lado hacia otro, quién sabe si quizá voluntariamente o no; pero de todas formas, se mueve.

²³ Ídem, pág. 3

3.2.- La parodia en el arte pictórico

Ya sabiendo lo que anunció en 1936 Walter Benjamin sobre la obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica, es obvio el estado del arte y sobretodo de la pintura, se convierte, de arte a mero objeto mercantil.

El arte de alguna forma ha perdido su valor único, y la pintura ha perdido su carácter docto, quizá desde los tiempos de Warhol y el arte pop; quién sabe. Lo más probable es que el arte estaba destinado a ser copiado y mil veces manipulado.

La democracia obtenida a cargo de la tecnología, y la factibilidad para reproducir las obras pictóricas en este caso, tampoco puede ser mal visto ya que a cambio ha obtenido más gente, más público. Éste se ha acercado y ha roto la barrera que lo alejaba de este arte.

Se ha hablado de una muerte del arte. Hegel la ha anunciado, ¿realmente será así? ¿realmente el arte ya no es arte?

En primer lugar, la respuesta parece ser que sí, ya que se ha constituido, definitivamente, a causa de la tan nombrada democratización del arte, en un producto comercial para la cultura de masas. Se ha convertido de obra, en mero arreglo y adorno. Se ha querido ver en la concepción hegeliana de la *muerte del arte* un sentido de conclusión definitiva. El arte, pensaba Hegel, es la manifestación sensible de la idea absoluta a través de un medio material (piedra, pigmento). La tarea del artista es la de expresar la idea, pero entonces ¿hay que dejar de expresarla apenas se convierte en masiva? ¿no es sino el arte un fin y un bien común? Y más aún si es una necesidad vital del artista o de quien sienta una idea en su interior y desee comunicarla. Ahora gracias a la tecnología es mucho más fácil, es mucho más probable de que el mensaje se repita miles de veces a través de cientos, miles de emisores distintos, emisores que comparten esta aldea global, esta sociedad de la información, información común y necesariamente transferible para que de hecho, se pueda convertir en cultura; porque la cultura se supone no es estática, ya que viaja en cada uno de nosotros, y por lo mismo, ¿por qué no permitir tal viaje?

Si bien, el arte (pictórico) se ha constituido como una disciplina exclusiva a través de la tradición, es ahora que esa exclusividad ha dejado de existir y el

arte ha abrazado una nueva forma de comunicarse; de hecho, nunca antes la imagen pictórica, bien pintada, bien impresa, nunca fue de tan alto flujo.

Es por eso que ahora es posible denotar una saturación de información, pero por sobretodo y siendo positivos, un nuevo canal de transmisión.

El arte docto, la alta cultura se encuentra con la baja cultura, el artista academicista se encuentra con el callejero; el pintor con el graffitero, el pintor de brocha fina con el de brocha gorda.

Y así también se encuentran las obras, con sus complementos e imitaciones.

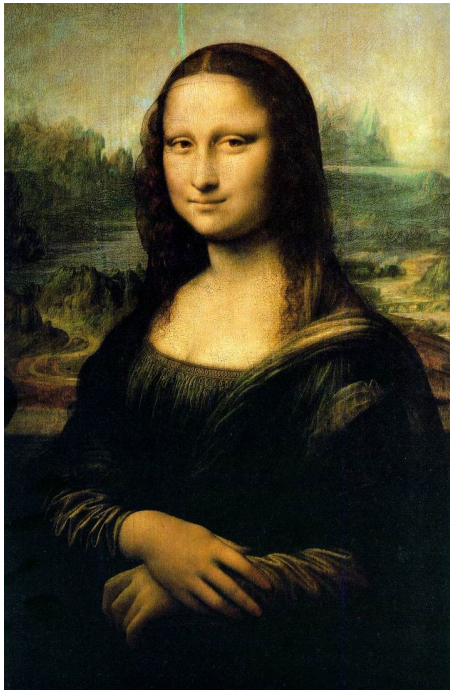
El arte pictórico, es el arte que mayormente y de forma más fácil ha logrado ser parte de la parodia posmodernista. Es bueno este encuentro en la medida que uno aprenda del otro y haya una retroalimentación.

A continuación, una serie de imágenes que contienen las obras pictóricas más célebres y que han sido objeto de la parodia, a cargo de gente común y corriente, gente que se ha querido acercar al arte pictórico para plantear un punto de vista sobre él y generar una nueva idea en la actualidad.

Al investigar, he descubierto las siguientes obras como las obras más versionadas: *La Gioconda*, de Leonardo da Vinci, *El grito*, de Edvard Munch, *Gótico Americano* de Grant Wood, *El hombre de Vitruvio* de Leonardo da Vinci²⁴

²⁴ Otras: La creación de Adán, de Miguel Ángel, La última cena, de Leonardo da Vinci, David, de Miguel Ángel.

“La Gioconda” de Leonardo da Vinci



La Gioconda (Original)



La Gioconda con el rostro de Dalí



La Gioconda en el arte callejero
(stencil)



La Gioconda con cirugía plástica



La Gioconda por la carrera Espacial



La Gioconda, si hubiese sido pintada por Botero.



Según Los Simpsons



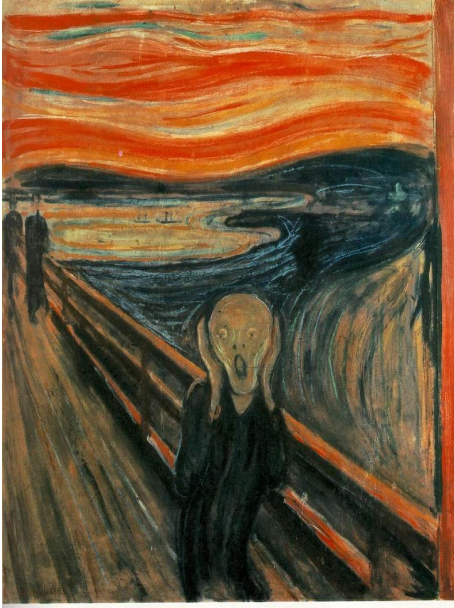
Si hubiese sido serigrafiada por Andy Warhol



La Gioconda más exquisita de todas:

Hecha con mermelada (izquierda) y crema de maní (derecha)

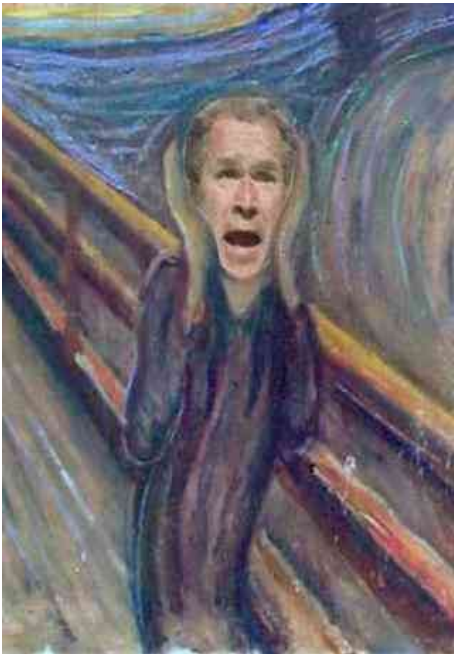
“El grito” de Edvard Munch



El grito (original)



Ilustración cómica



El grito de George W. Bush



Versión felina



FreakingNews.com

Asistiendo a una carrera de autos Suicida



Peluche

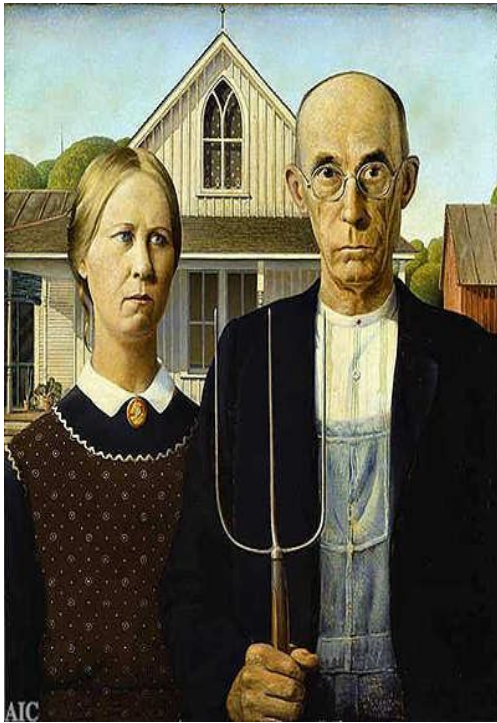


Fumador

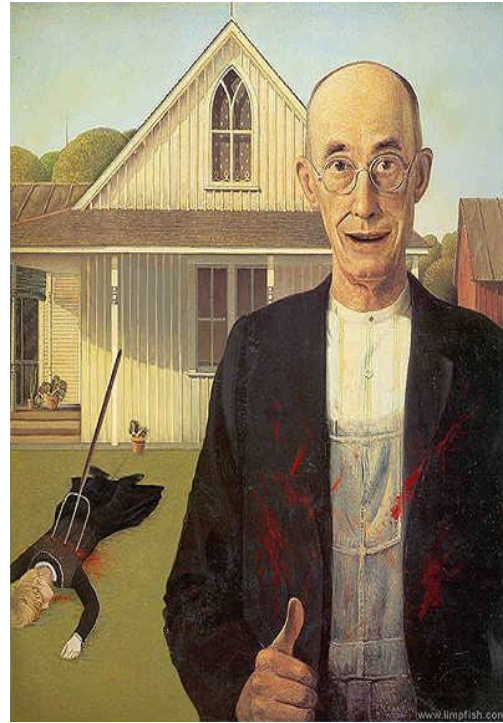


A lo Che Guevara

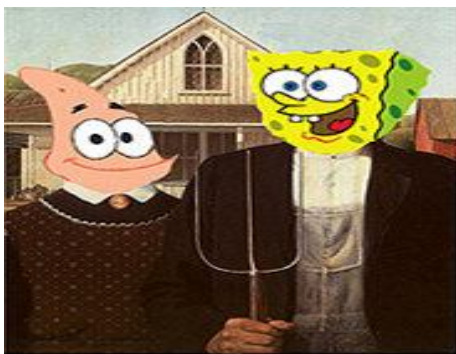
“Gótico Americano” de Grant Wood



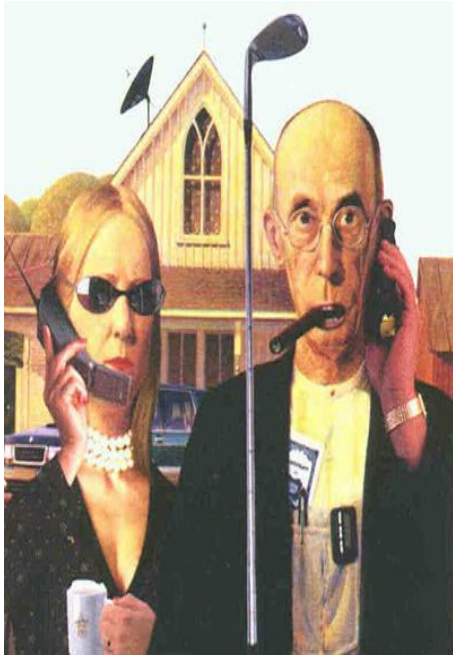
Gótico Americano (original)



Más que gótico, psicótico



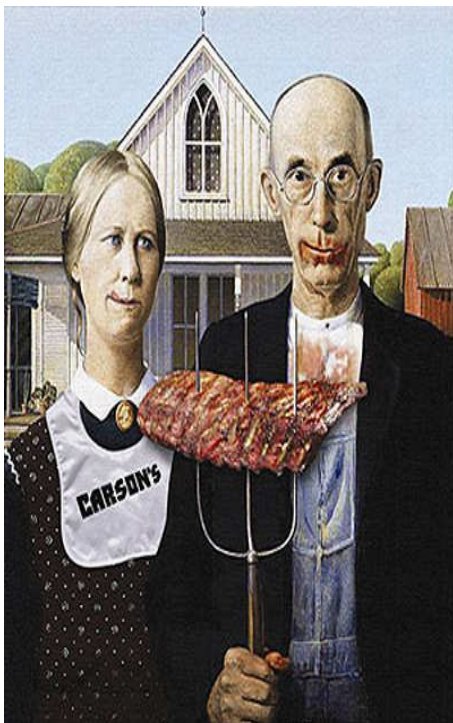
Versiones Pop



Versión hedonista



El gótico americano conoce a la Gioconda

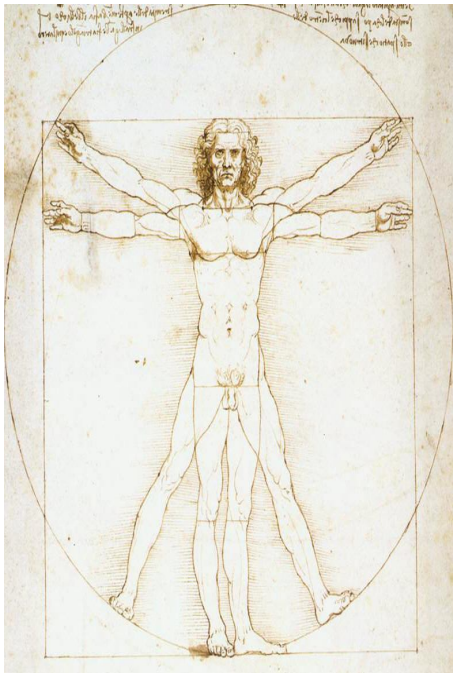


Para algo más servía la trilla...

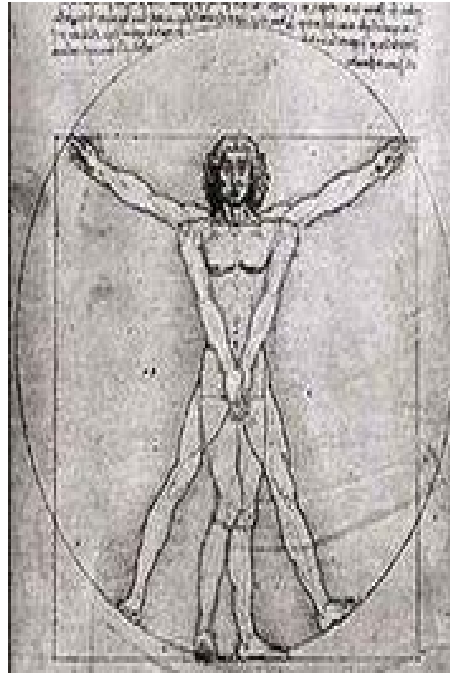


Barbie y Ken
(No se venden por separado)

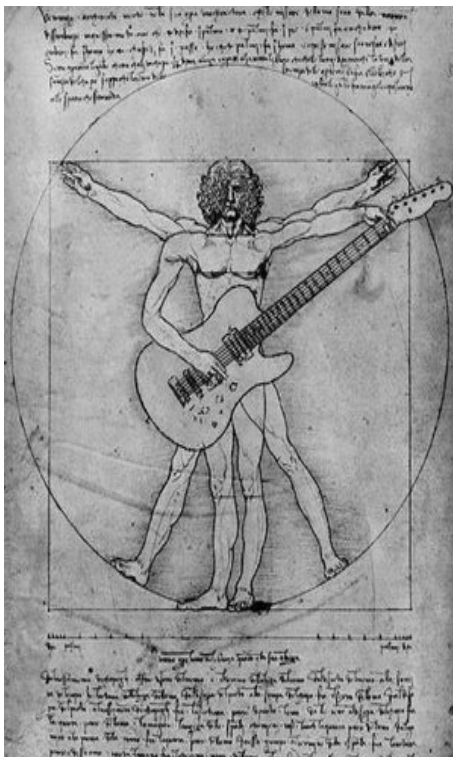
El hombre de Vitruvio



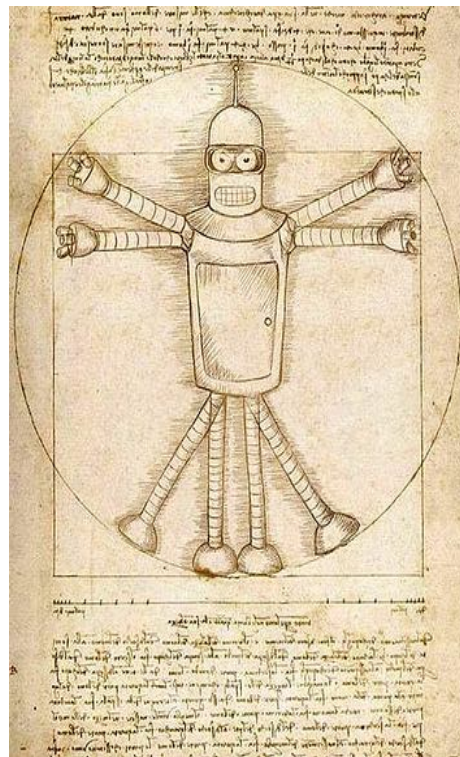
Hombre de Vitruvio (original)



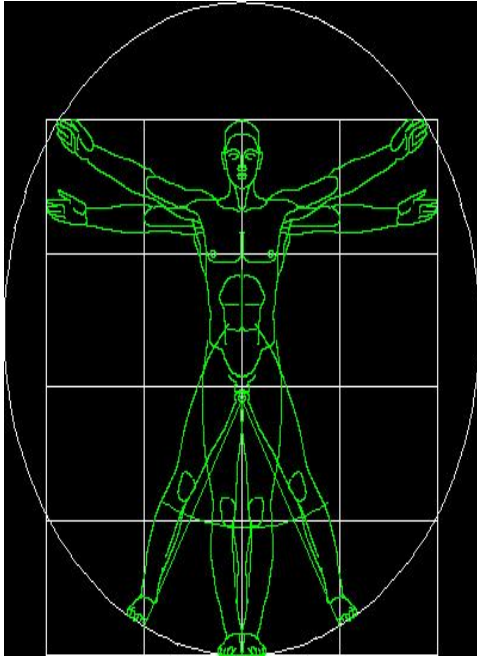
Avergonzado



Vitruvio rock city!!



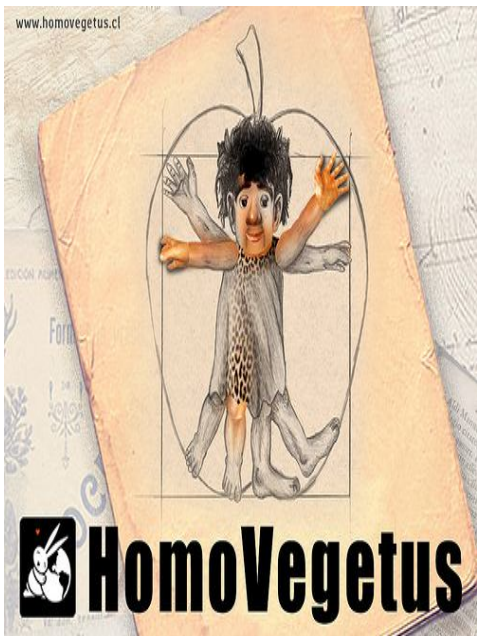
Versión "Bender", de la serie de dibujos animados, Futurama



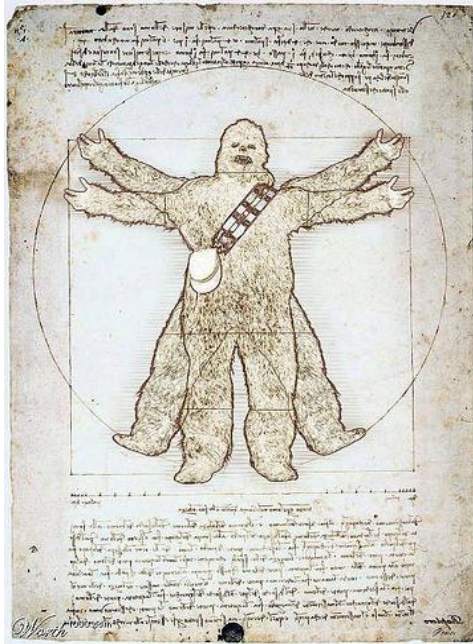
Versión computacional



¿La vaca de Vitruvio?



Homovegetus



Chewbacca (de Star Wars)

3.3- Los géneros cinematográficos como precursores de la parodia

Filmes que hablan sobre otros filmes. Es en la actualidad la premisa básica que podemos encontrar en la meca de la industria hollywoodense.

El cine de *Hollywood*²⁵ está en crisis y es sobretodo por su estructura industrial que ha pasado por diversos procesos, cambios, distintos modelos.

Como acontece en lingüística, el cine emplea el metacine²⁶ o el metadiscurso a veces sin darse cuenta. Cualquier actividad codificada padece este hecho, es decir, no es raro contemplar como un filme emplea ciertos códigos usados por otro. Es normal ver en el director novel el uso de la función metadiscursiva, como lo es observar en el niño referencias constantes al código que utiliza cuando aprende a hablar. La cuestión primordial es desvelar brevemente esas referencias.

En primer lugar, el cine en sus inicios, utilizó las herramientas de la literatura, catalogadas como recursos discursivos y reflexivos (estos últimos en el sentido etimológico del término, es decir, "de vuelta hacia atrás"). Los primeros, que versarían sobre la construcción y nacimiento del relato cinematográfico son bien conocidos y gozan de una amplia bibliografía, sobre todo referente a la genealogía del séptimo arte, que los demuestran. Sobre los segundos, es decir, los concernientes a la génesis del metacine, existe un mayor desconocimiento. Así, la causa de la aparición del fenómeno en el cine, tan tempranamente, sólo puede explicarse por necesidad, por motivos de fuerza mayor. Lógicamente, la capacitación narrativa del filme a través de la novela acortó un proceso que hubiese demorado mucho. De hecho, es gracias a las herramientas que de la literatura tomó prestadas el cine, es que este avanzó y comenzó a consolidarse y establecer su propio lenguaje, conforme pasaba el tiempo.

²⁵ Vamos a hablar de él, porque es el que más tradición tiene, agregado a que su cine es industrial, lo que responde a los esquemas del posmodernismo que aquí se estudian. Por otro lado no se puede hablar de cine sudamericano en crisis, por ejemplo, porque para alcanzar una crisis, primer se debe alcanzar un auge, un tope, y nuestro cine, como otros más, están recién tomando vuelo, no se puede hablar de una crisis de las ideas. Estas recién se están estructurando.

²⁶ Cine autorreferencial; cine que habla de cine.

El cine de Hollywood de principios del siglo XX, contrató a varios escritores reconocidos, literatos. El problema fue que el lenguaje de la literatura se fue transformando en complejo de seguir abordando, sobretodo ante la llegada del sonido. El cine se tuvo que reinventar.

Actualmente, se habla (ingenuamente) de un cine nuevo, pero ¿hasta qué punto es nuevo?

Se usa la expresión de *nuevo Hollywood, cine posclásico* (quizá más apropiado y similar a la noción de cine posmoderno)

Quizá la única razón que existe para llamar a la industria, *un nuevo Hollywood*, es a causa del desarrollo de las nuevas corporaciones multimedia y de los tan nombrados lugares de exhibición y consumo. Pero más que estos últimos dos, las pautas que se generan dentro de ellos. Es un hecho, de que si las pautas del cine cambia, el espectador también lo hace. Es un movimiento conjunto. El cine no existe sin los espectadores; ellos son en definitiva quiénes operan de manera subliminal al mercado. Cómo ya decía anteriormente, son parte de la nueva democratización de las comunicaciones.

Lo que vino a cambiar esta concepción de pasar de un cine clásico y/ o moderno al posclásico o posmoderno actual, fue la ingeniosa idea de interactuar con los géneros. Los géneros cinematográficos son quiénes sintetizan en sólo dos palabras cuál es el canon, cuál es la distinción del cine de Hollywood. Desde que éste empezó, se ha conformado en base a géneros; de hecho, la forma en que las películas se venden a sí mismas en el marco de la industria cultural, responden a sus géneros, a sus distinciones.

Sobretodo lo que vino a cambiar este nuevo estado del cine de Hollywood ha sido la *hibridación de géneros*. Durante los años setenta y ochenta fue que por primera vez se pudo hacer un diagnóstico y estudio de los pros y contras de la industria: saber el fenómeno de las segundas y terceras partes de las películas, los pastiches de géneros y la consiguiente aparición de subgéneros, de estas hibridaciones.

Sin embargo, un primer intento de subgéneros había tomado parte mucho antes; es decir, marcó el comienzo de lo que pasaría después.

“En el nivel estético, el vínculo más obvio se hace evidente a través del tan citado reciclaje genérico del pasado cinematográfico que puede hallarse en el cine de Hollywood de la posguerra²⁷”

El cine de la posguerra fue en definitiva el que trajo esta nueva inquietud y sin duda, cambio a la forma en que se renovaba la industria, en que buscaba nuevos caminos para la narración y por sobretodo, la masificación de las películas a través de los medios de entretenimiento y consumo.

Más tarde, el cine no sabía que tendría competencia. Llegaría la televisión para competir con el cine. Esto fue en los años 50, década en que se estaba produciendo una revolución cultural y tecnológica. El tiempo para el ocio era el mejor, era el adecuado. La nueva forma de vida que imperaba, hacía fácil el camino para el avance del cine; pero tendría que luchar contra la televisión, que se estaba posicionando. Por ello Hollywood debió entrar en una revolución ideológica, la que encontraría su mayor ápice en la generación de los cineastas posguerra de Vietnam; me refiero a Coppola, De Palma, Scorsese, Bogdanovich, Spielberg, Lucas, etc; una camada nueva de directores que venían con una influencia sobretodo traída desde Europa, del cine arte y por otro lado, de las implicancias de la llegada de la televisión y el espectáculo. Se caracterizaría sobretodo esta generación por un estilo muy distintivo y muy crítico, con un espíritu lleno de una necesidad de alejarse de los modelos establecidos; era una generación joven, que clamaba su independencia del clasicismo de la industria. Era un mercado que se entendía como contracultural, en el sentido en que rompía con todo lo establecido, e influía nuevas ideas; como es el caso de Spielberg y Lucas, que tomaron las riendas del cine más comercial, de acción, suspenso, de ciencia ficción. Habían nuevas inquietudes.

No obstante, en ellos había una preocupación igualitaria de rescatar los elementos del pasado clásico, del viejo Hollywood. Tenían muy en claro ciertos elementos que a ellos los habían marcado, para reutilizarlos y generar algo nuevo. *“Se indica que el uso continuado de los géneros y la conciencia del*

²⁷ Curran, James; Morley, David; Walkerdine Valerie, Estudios culturales y comunicación: análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo, Ed. Paidós comunicación, Barcelona, 1998, pág. 326

pasado cinematográfico de Hollywood vinculan los productos del nuevo Hollywood a dicho pasado²⁸”

Por otro lado, hay un problema que se asoma, donde *“la película que efectúa la referencia puede contemplarse como una aspiración de alcanzar un reconocimiento similar: los virtuales remakes que De palma ha realizado al cine de Hitchcock (...) puedan excluir a la audiencia²⁹”*

En aquella época de los 70, es que, como ya vengo diciendo, que comenzaron a proliferar las hibridaciones genéricas. Cabe destacar, como dato a tener en cuenta, que fuera de la industria, se generaba otro tipo de cine, cine generalmente de bajo presupuesto. Este era llamado cine B, para diferenciarlo del cine de Hollywood, que por ende fue el A.

El cine B que se hacía, la mayoría era tan desastroso, que hoy en día ocupan el sitio de películas paródicas, al contener un alto grado de humorismo; además de una crítica inconsciente al modelo de producción de Hollywood, al tratar de imitarlo (a sabiendas del bajo presupuesto) dejándole en claro, el artificio que significaba este cine de grandes estudios. Por eso es que, tomando gran iniciativa e influenciados por el cine B, es que estos nuevos cineastas, como Scorsese, comenzaron a rodar en la calle, sin permiso alguno, fuera de las leyes de la industria y saliendo de los estudios, como ya era típico desde los años 50, 60 (el inicio del cine posclásico)

A continuación, haré un compendio de los géneros cinematográficos en que ha trabajado Mel Brooks para el desarrollo de sus películas. Sin embargo, el objeto de estudio de análisis serán sólo 4 películas, es decir, 4 géneros distintos.

²⁸ Ídem, pág.338

²⁹ Íbidem, pág, 338.

Los géneros

En la historia del cine han existido líneas temáticas, que reciben un tratamiento narrativo y forma similar (llamados géneros, por la analogía con la literatura).

Las películas pertenecientes a cierto género se caracterizan por estar dentro de un modelo anterior, ya sea literario, fílmico o teatral.

Han demostrado una flexibilidad que los hace adaptarse a la evolución estética e ideológica de la sociedad occidental en el siglo XX.

La aparición y desarrollo de los géneros estuvo relacionado a la política de las productoras americanas en los años 30. Se comenzaron a elaborar formulas tomadas del cine anterior, pero se llegó al acuerdo con respecto a los contenidos:

- Diseño de la escenografía y del vestuario.
- Caracterización de los personajes.
- Empleo de esquemas narrativos.

La estandarización de la puesta en escena abarató los costos de producción y se le entregaba a los espectadores códigos fáciles de reconocer y entender.

A continuación se presentan algunos de los tantos géneros cinematográficos; principalmente los utilizados por Mel Brooks en sus películas.

El western

La expansión de Estados Unidos hacia el oeste y los conflictos que aparecieron en la colonización de estas tierras (2da mitad del siglo XIX), son el núcleo del género western.

Se convirtió en paradigma de la mentalidad, y del cine, de los norteamericanos. Sus orígenes están muy ligados a los comienzos del cine, incluso en cine mudo.

En la época del cine clásico alcanzó su momento de esplendor, con grandes maestros como John Ford.

Durante los años 50 se enriqueció con una profundización en la psicología y el ambiente social. En los 60's apareció el western crepuscular que mostraba la

decadencia y el fin del mundo a través de personajes ambiguos y tenia un tratamiento más realista que idealista. Dio la entrada a grandes explosiones de violencia. Se cuestionaron algunos valores y esquemas.

El cine europeo se incorporó al genero de la mano de Sergio Leone, quien dirigió los spaghetti-westerns más importantes, con relatos simples y personajes estilizados (spaghetti porque los dineros provenían de Italia)

A pesar de representar el momento de un país (E.E.U.U.) ha creado una mitología de aceptación universal.

El personaje prototípico es el cow-boy o vaquero, que al lomo de su caballo reúne los rasgos intemporales del caballero andante: heroico, fuerte, valiente, aventurero, dinámico, generoso y siempre victorioso sobre el mal. Además de rasgos propios dado el contexto histórico: libre, desarraigado, solitario y en permanente contacto con la naturaleza virgen.

- La mujer representa ternura y pasión.
- El amigo leal.
- El indio salvaje que se mueve con violencia incontrolada.
- El forajido cruel.
- El borrachín irónico y cómico.

Los ámbitos en que se localiza la acción se constituyen de paisajes sin límites, naturaleza virgen, interiores cargados de tensión como el saloon.

El enfrentamiento del héroe con su antagonista se ritualiza en el duelo, que siempre ocurrirá en la calle principal del pueblo.

La persecución es una de las situaciones más típicas y recurrentes del género, se formaliza a través de la cabalgada y cargada de balazos

El cine de terror

El cine Terror se basó en un principio en la novela gótica (fuente literaria), producto de una sensibilidad romántica atraída por lo sobrenatural, la muerte y lo tenebroso.

Como cine fantástico se rige por la irracionalidad y el antinaturalismo. Fenómenos y seres malignos y monstruosos, tanto en su aspecto físico como en su dimensión moral, se unen para transmitir al espectador el miedo.

En los mecanismos utilizados se manifiestan algunas de las parcelas más oscuras y profundas del subconsciente individual y colectivo.

El terror se ajusta perfectamente al esquema narrativo de todo género:

- Presentación de un orden establecido.
- Ruptura por la introducción de un elemento extraño (y perverso).
- Recuperación de la estabilidad.

En el conflicto que se produce del enfrentamiento entre lo terrorífico y lo cotidiano termina necesariamente con la destrucción de uno de ellos por incompatibilidad, y no siempre triunfa lo racional (en este tipo de desenlace se crea una mayor inquietud en el espectador y deja la vía libre para la prolongación del tema en otras películas)

La temática es amplia y variada, pero todos tienen en común su situación al límite de las normas del orden, proporción y lógica de la realidad natural:

- La metamorfosis a lo monstruoso, lo animal o lo híbrido.
- La animación de lo inanimado, ya sean zombis, maquinas o muñecos.
- Lo bestial, generalmente hipertrofiado.
- Lo demoníaco.
- Los fenómenos extra-naturales.
- El vampirismo.
- La doble personalidad.
- La locura.

Los escenarios suelen ser: interiores misteriosos, claustrofóbicos y sobredimensionados (casas deshabitadas, castillos, etc), o exteriores aparentemente tranquilos donde se oculta la amenaza destructora.

Los fenómenos de la naturaleza refuerzan la hostilidad del ambiente y la indefensión de la víctima.

Cine histórico

Entre el cine y la historia existen múltiples relaciones.

Todo film es un documento histórico en el que se reflejan la cultura y la ideología de la sociedad de la que proviene. El cine tiene una gran influencia como medio de comunicación lo que posibilita que sea utilizado como arma ideológica y se convierta en agente de la historia.

El género histórico reconstruye ciertos hechos o situaciones del pasado.

La elección de los temas y de las épocas ha estado sometido a gustos y modas, y la fidelidad con respecto a lo narrado depende del guionista y del director.

Desde el cine mudo este género ha tenido gran aceptación. Una de las variantes de mayor éxito es la de romanos o peplum, con acciones ambientadas en la antigüedad clásica, tratadas en clave épica, y una gran despliegue de masas y decorados.

También ha interesado las biografías por la personalidad del individuo, o por su carácter representativo de todo un pueblo.

Otra opción es la evocación de un momento auroral, de la historia lejana o de la más reciente.

Cine de aventuras

El cine de aventuras y melodrama es un macrogénero. Son un grupo conjunto.

El cine de aventura o de acción era un concepto muy difuso, no era del momento presente sino del pasado de un héroe que se enfrenta a algún poder.

Dentro de este concepto teatral se encuentran muchos subgéneros:

- Capa y espada
- Piratas

- Imperios coloniales
- Aventuras en busca de fortuna

Estas películas agrupan muchos géneros: películas bélicas, westerns, ciencia ficción, épico o histórico, cine negro, etc.

Estas películas tan diferentes tienen 6 características comunes:

- El tratamiento del conflicto es intrascendente
- Personajes estereotipados (maniqueos, opuestos, antitéticos)
- Final feliz, consiguen el objetivo.
- Los protagonistas se transforman a lo largo de la historia.
- Los lugares de la acción son simbólicos o tópicos.

Cine de ciencia ficción

“El cine de ciencia ficción es un género cinematográfico que hace énfasis en la ciencia actual, extrapolable o especulativa y el método empírico, relacionándose con un contexto social que está menos enfatizado, pero aún presente, trascendentalismo de la magia y la religión, en un intento de reconciliar al hombre con lo desconocido³⁰”

El estilo visual del género de ciencia ficción se puede caracterizar por un choque entre imágenes extrañas y familiares

El cine de ciencia ficción se ha utilizado en ocasiones para comentarios críticos de aspectos políticos o sociales, y la exploración de cuestiones filosóficas como la definición de ser humano. Incluyen elementos clave de apoyo de la ciencia y tecnología. Sin embargo, la mayoría de las veces, se utiliza la ciencia en el género cinematográfico puede ser considerada como seudociencia, dependiendo principalmente de una atmósfera y fantasía artística cuasicientífica más que en hechos y teorías científicas convencionales.

La definición también puede variar dependiendo del punto de vista del observador: lo que puede parecer una película de ciencia ficción para un espectador se puede considerar fantasía para otro y viceversa.

³⁰ Vivian Sobchack, teórica estadounidense, preocupada del estudio del cine, los medios y la cultura.

Géneros cinematográficos como los westerns o el cine bélico están atados a una zona o periodo de tiempo particular. Esto no ocurre en el género de ciencia ficción, aunque existen elementos visuales que son comunes en el género, como el uso de naves y estaciones espaciales, planetas alienígenas o extraterrestres, robots y artilugios futuristas. Otras claves visuales más sutiles pueden ser cambios en la forma humana a través de modificaciones de su apariencia, forma o conducta.

Cine Clásico

Cine que es resultado de utilizar las estrategias cinematográficas establecidas en la tradición norteamericana durante el periodo comprendido entre 1900 y 1960, y cuya naturaleza ha sido estudiada, con mayor profundidad, por David Bordwell y su equipo.

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

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

El cine clásico reproduce las convenciones que dan sentido a una realidad que es presentada precisamente a través de las convenciones del lenguaje cinematográfico.

Cine musical

En 1927, con la llegada del sonido al cine, es que nace este género, que se caracteriza por contener interrupciones en su desarrollo para dar un breve receso por medio de un fragmento musical cantado o acompañados de una coreografía.

En los comienzos de este género, el fragmento tenía como objetivo impresionar sin mantener mucha conexión con el desarrollo narrativo. Sin embargo, al alcanzar su madurez, se estiliza el género y los números (de baile) dan coherencia a la historia.

Ningún otro género cinematográfico (ni siquiera el western) es tan inequívocamente americano como el musical. El concepto del espectáculo que impera en todos los aspectos de la sociedad de EE.UU alcanza uno de sus máximos exponentes en el cine y, dentro de él, en las elaboradas coreografías, las melodías inolvidables y las obras maestras que ha dado el musical.

Cine de suspenso (thriller)

La película de suspenso o thriller³¹ es una historia de intriga que se caracteriza porque todos los elementos propios de un guión (personaje, antagonista, meta, conflicto, ritmo, etc.) están al servicio de una intriga, es decir al servicio de una acción que se

El maestro de este género es Sir Alfred Hitchcock, quién instituyó una técnica de desviación de la atención del espectador conocido como McGuffin. Consiste en una excusa argumental que motiva a los personajes y al desarrollo de una historia, y que en realidad carece de relevancia por sí misma, ya que esta se destruye o bien no genera cambios al interior del relato ni al interior del o los personajes. Desde el punto de vista del espectador, el McGuffin no es lo importante de la historia narrada.

³¹ Del inglés "to thrill", emocionar

Así como la función del género de terror es provocar un interés a través de emociones fuertes que ponen en estado de *alerta* al público; el género de thriller quiere provocar un interés a través de la emoción, pero al mismo tiempo suma un interés de carácter mental; entonces un thriller funciona en la medida de que emociona e interesa cognitivamente al espectador.

Los thrillers frecuentemente suceden completa o parcialmente en lugares exóticos tales como ciudades extranjeras, desiertos, regiones polares o en altamar. Los héroes en la mayoría de los thrillers son frecuentemente *tipos duros* acostumbrados al peligro, oficiales de policía, espías, soldados, marineros o pilotos. De todos modos, también pueden ser ciudadanos ordinarios arrastrados al peligro por accidente. Aunque tales héroes son tradicionalmente hombres, las mujeres están siendo cada vez más frecuentes.

En un thriller, el héroe debe frustrar los planes de un enemigo, en lugar de descubrir un crimen que ya ha sucedido. Los thrillers también suceden a una escala mucho mayor: los crímenes que deben ser prevenidos son asesinatos seriales o masivos, terrorismo o derrocamiento de gobiernos. Peligro y confrontaciones violentas son elementos estándar en el argumento. Mientras un misterio alcanza el clímax cuando el misterio es resuelto, un thriller alcanza el clímax cuando el héroe finalmente vence al villano, salvando su propia vida y frecuentemente las vidas de otros.

A continuación, un breve resumen de los principales textos intertextuales ocupados en la industria cinematográfica y que son parte importante dentro de la interacción con los géneros y los productos que generó la hibridación genérica en el cine industrial de Hollywood.

Pastiche: Imitación estilística sin intención irónica. Estrategia característica del cine contemporáneo, que da lugar a los estilos y géneros narrativos de carácter híbrido, y a diversas formas de intercodicidad fragmentaria, como un modelo para armar por cada espectador.

Precuela: Narración producida con posterioridad a otra, en la que se relata un fragmento cronológicamente anterior a lo narrado en aquélla.

Remake: Iteración estructural de un texto narrativo, generalmente cinematográfico, con frecuencia a partir de un texto literario. Nuevas versiones en las que se respeta la estructura narrativa original.

Retake: Secuencia en la que se alude a una toma o secuencia específicas de una película anterior, generalmente perteneciente al canon.

Revival: Conjunto de textos (generalmente cinematográficos) en los que se retoma un estilo o un interés temático específicos de otro contexto histórico.

Secuela: Narración en la que se continúa la historia iniciada en un texto autónomo anterior.

Estos son algunos de los lenguajes e intertextos que más utiliza la industria del cine para la creación de sus productos culturales - cinematográficos y que responden a las nuevas inquietudes, que comenzaron hace más de 3 décadas y que ahora ya no responden a una noción de novedad o búsqueda de ella; ahora se conforman como elementos de supervivencia y política del agotamiento de los recursos y las hibridaciones que se puedan hacer entre estos y los géneros. Esta es una práctica común, observable en un gran cúmulo de películas ocupadas tanto de la recuperación del pasado y la crítica del mismo, como otros encargados de retribuir el agradecimiento hacia las antiguas obras, generando un tributo. La diferencia esencial entre parodia y pastiche, quizá dos de los textos más fáciles de confundir y que ocupan el vocabulario colectivo de quienes forman parte de la cultura de masas, tanto como los que se encargan del estudio de ella.

4.- Las parodias de Mel Brooks y su relación con los géneros

A seguir, analizaré 4 de las películas de Mel Brooks, sometiéndome a analizar sólo un elemento paródico dominante. Esto es, porque cada película corresponde a un género en específico, dónde las parodias de Brooks generalmente se centran en un elemento, situación, personaje o película (parodiada). Los otros elementos que circundan a la historia, son los propios de la comedia. Es por esa razón, que no sirve analizarla completamente, porque la parodia no se encuentra nunca en toda la película, sino que como elementos significantes, en pequeños detalles que representan el sentido de lo que la parodia quiere decir.

He elegido estas 4 películas, reitero, porque cumplen con una crítica hacia la misma sociedad y era posmoderna de la que se hace estudio acá.

En cada análisis, se incluye la sinopsis de la película, como el ya mencionado elemento paródico dominante, más imágenes que detallarán la importancia y permanencia de ese elemento en toda la película.

4.1.- El western

Blazing saddles

Sinopsis

El avaricioso gobernador Lepetomane (Mel Brooks) y su malvado ayudante Hedley Lamarr, quieren que los habitantes de Rock Ridge abandonen la ciudad, para vender los terrenos a una compañía de ferrocarril. Para facilitar sus maquiavélicos planes, nombran sheriff a Bart, un negro condenado a la horca, que asegure el desorden y la anarquía en la ciudad.

Elemento paródico dominante

La diferencia racial del esclavo negro frente a las otras personas que no son de color. Incluso, frente a un "indio".



1



2

En esta escena, al principio de la película, se reconocen ambos bandos.

Por un lado, el líder de los blancos (el hombre al centro de la fotografía 1) un hombre notoriamente racista, se mofa de los negros, obligándolos a cantar una “canción de negros”

El grupo de los negros decide qué canción cantar, hasta que lo hacen. Entre todos, aunque liderados por el hombre del centro de la fotografía 2, comienzan a cantar una bella canción de los años 50’, una mezcla de gospel y rythm and blues, música característica de la población negra, que la define culturalmente.

Por su parte, los blancos, después de escuchar a los negros les dicen que cantan muy lindo (en verdad) pero que quieren algo más animado, algo más como el country, por lo que se ponen a cantar muy fuerte y a moverse alrededor del lugar, bailando.



3



4

En la fotografía 3, el personaje de Brooks le informa a Bart, que lo van a transformar en Sheriff del condado de Rock Ridge.

Este es un momento importante, tanto en la historia de la película (ya que de allí en adelante, comienza el plan malévolo de Lepetomane y Lamarr) como en la historia del cine western. En la imagen 4, es primera vez que se ve montado a caballo a un negro usando un traje de sheriff. Se supone que los negros no pueden llegar a ser sheriffs, porque ellos se suponen que nacieron para ser esclavos. Este pensamiento es bien importante, porque no sólo se cuestiona el asunto racial en la sociedad, sino que también cuestiona al aparato cinematográfico, al establecer éste como código propio del género, la supremacía de los blancos sobre la gente de color, en el caso general, contra los indios. La pura imagen que vemos en la imagen 4, nos dicta un cambio de paradigma en el género, y una crítica a la industria de Hollywood, haciéndoles ver el nivel de racismo que subliminalmente posicionan en el inconsciente colectivo.



5



6

El nuevo Sheriff, ante la estupefacción del público que esperaba ver a un sheriff blanco, va hasta el estrado y baja la bandera con el anuncio de “bienvenido sheriff” Sigue sonriendo, sube para recibir la cordial bienvenida; saca un papel desde su pantalón, para leer (el discurso) a lo que la gentes se espanta, pensando que iba a sacar una pistola. Bart, comienza a recitar el discurso, cuando de pronto la gente comienza a apuntarlo con sus rifles, como si fuera un criminal (bueno, lo era) No confían en él; a lo que Bart decide hacerse el “loco” el esquizofrénico, comportándose como si tuviese una doble personalidad, y dice: “si no bajan las armas, mato al negro” A lo que se responde a sí mismo “Hagan lo que dice”. Bart juega con el elemento de

racismo con el mismo. Para salir de un embrollo, la única solución es denigrarse a sí mismo, para lograr una escapatoria. No le queda más que convertirse en racista también.



Unos indios llegan a asaltar una carroza, donde viaja una familia de gente negra, El indio se sorprende y los deja ir, a todo esto, hablando en hebreo (el tema judío que caracteriza a Brooks, está presente)

Cuando se va la familia, el jefe Indio, les comenta a sus acompañantes. “pero si son más

negros que nosotros”

7

Los mismos indios también son racistas; cumplen el papel de hombre blanco.



8



9

En esta escena, hay una fila para buscar trabajo para matar a los negros. Dentro de toda la gente (cow boys, mexicanos, árabes) hay 2 grupos bien particulares. Por un lado, en la imagen 8, los nazi y en la 9, el Ku Klux klan. Es obvio por qué están allí...no hay más qué decir. Dos de los grupos racistas más feroces de la historia.

4.2.- El cine de terror:

Frankenstein Jr

Sinopsis

Todo comienza cuando el joven doctor Frankenstein tiene que acudir al castillo que su abuelo posee en Transilvania para hacerse cargo de la “extraordinaria” mansión. No tardará en descubrir un extraño manual científico en el que se explica paso a paso como devolverle la vida a un cadáver. Ayudado por el jorobado Igor y por Inga crea un monstruo cuyo único propósito consiste en ser amado.

Elemento paródico dominante

La humanización del monstruo y la conversión en un agente más de la sociedad, al decidir insertarse en su sistema.

Por un lado, el título de la película es distinto, al poseer la denominación Jr. Es un elemento, que aunque pequeño, guarda relación con la parodia, ya que Frankenstein es el nombre del científico loco, pero en este caso Frankenstein Jr, es su invención, el monstruo. Por otro lado, siguiendo con el nombre, en la película de Brooks el Doctor se hace llamar Fronkonsteen, en vez de Frankenstein. Se puede entender, que la película, desde un principio, hace sobresalir los lazos familiares y de conexión entre el padre (el Dr.) y su creación (Frankenstein Jr.) El padre, inserta solícitamente, a la criatura en su vida, para permitirle ser parte de ella y acostumbrarse.



10

En esta escena, una de las grandes diferencias a la película original, el Dr. Fronkonsteen y su “hijo”, bailando vodevil en un salón lleno de público.

En la película original, el Dr. presenta a su invención frente a todos los otros científicos. En esta película, también hace la presentación, pero a través de un musical, para acercar a los científicos presentes al llamado monstruo hacia ellos y no crear alejamiento.

Este baile representa otro momento grandioso de humanidad, donde se denota que bien, este ser resucitado es una especie de monstruo, disfruta de la calidad de ser humano y compartir una característica de esa calidad. Es el momento en que se puede ver que después de todo no es un monstruo, sino un humano (un tanto extraño) que disfruta de serlo.



11 Estas imágenes representan dos

momentos distintos del final de la película. Por un lado, la imagen 11, representa a la criatura, todavía ocupando el cerebro fallido, después de tener sexo con la esposa del Dr. Fronkonsteen. Acá ya presenta unas ganas tremendas y satisfacción enormes de realizar las actividades propias del ser humano (a pesar de que alguna vez lo fue; quizá recuerda lo que se sentía) En la imagen 12, después del transplante entre su “padre” y él, teniendo una vida normal de humano (y de casado), con cerebro nuevo, por eso que lee el diario.

Es una nueva persona, mucho más civilizada, y mucho más parte de la sociedad.



12

El monstruo en definitiva, se (re) humaniza, logra poseer una vida normal. Él es parte de la sociedad ahora y practica sus mismos comportamientos, como leer el diario (con lentes incluidos), tener una casa propia, una cama matrimonial, un trabajo quizá, etc.

Dracula: Dead and loving it

Sinopsis

Drácula abandona su sofisticado castillo en Transilvania para trasladarse a Londres en busca de sangre fresca. Su apetito se ha despertado tras la visita de un joven notario y se centrará posteriormente en la prometida de éste y su hermana.

Elemento paródico dominante

El personaje de Drácula interpretado por Leslie Nielsen. Esta es sin duda, una de las películas más pobres de Brooks, ya que se basa en el personaje principal de drácula y su parecido. Lo único que lo potencia, es la compañía que tiene con Reinfield, el que es muy extraño; pero aún así, no forma parte tan importante en la parodia. Por ello, la parodia casi es nula en esta película, salvo que tiene elementos de comedia muy buenos por momentos.



13

14

Quizá uno de los elementos que más se recuerden de esta película de Brooks, sea el cabello. La forma del peinado, es bastante parecida a la de Dracula de F.F. Coppola (im. 13), aunque mucho más ridícula. Es una peluca que se coloca a veces por las noches.



15

Sin duda, esta es la imagen que más revuelo y risas causa. La sombra de Drácula que luce atormentada, e incluso se golpea la cabeza sin querer (sin siquiera que el dracula “físico” lo haga”)

Es además, uno de los (pocos) cuestionamientos más fuertes de la película, al declamar la presencia de la sombra del vampiro como una dualidad, como otro yo. Tiene estrecha relación con la tradición vampiresca del no reflejo (frente a los espejos), del no estar allí. Por eso, es que la sombra, pasa inadvertida del cuerpo físico de quién la crea, así tropezando y golpeándose la cabeza. Es una cualidad inadvertida del vampiro y que representa de gran forma, la maldición de la vida eterna, en una sombra obligada a existir “a la sombra” del vampiro para siempre.

4.3.- El cine histórico:

Historia del mundo parte I

Sinopsis

Historia del mundo: parte I es una visión irreverente de la evolución de la historia, desde la aparición del primer hombre hasta la Revolución Francesa. La Última Cena es captada a través de los ojos de un atormentado camarero. El Imperio Romano es más alocadamente corrupto, más de lo que DeMille jamás pudiera soñar.

Elemento paródico dominante

La característica de lo propiamente humano, de lo trivial y lo cotidiano, que trasciende épocas, sin importar el contexto. Son códigos que nos representan de forma distintiva. Se puede aducir a la condición humana como premisa.



16



17

El nacimiento del hombre: A la izquierda, la película de Brooks; a la derecha, Space Odyssey de Stanley Kubrick. La gran parodia es que cuando los monos, salen en la película de Kubrick, gritan, saltan y muestran sus mandíbulas entre manadas, en son de pelea. Los monos en la película de Brooks, se masturban...junto con algunos que se lanzan al suelo a follar con él. Unos descubren su naturaleza salvaje y los otros también descubren su naturaleza salvaje...y algo más. La parodia por lo tanto, reside en quitar el momento solemne en que se encuentran frente al ocaso, descubriéndose como homínidos, como seres que sienten y que necesitan saciar sus necesidades de alguna forma; y la logran resolver. Sobretudo, salen de la curiosidad.



18



19

El hombre cavernícola ante la muerte:

En la imagen 18, un cavernícola que estaba bailando frente a su tribu, de repente es engullido por un tiranosaurus rex, por lo que muere. El cadáver queda más tarde en el piso, ante lo que todos se preguntan qué hacer. De repente, al unísono lo agarran entre todos y lo lanzan por el barranco. Los cavernícolas han descubierto el funeral (o quizá más bien el servicio funerario) En adición, resuelven un problema, un dilema: a la vez tan humano como la muerte y tan complejo, como qué es lo que se hace con el cuerpo del fallecido. Esta escena representa un suceso cualquiera de la vida diaria del ser humano.



20



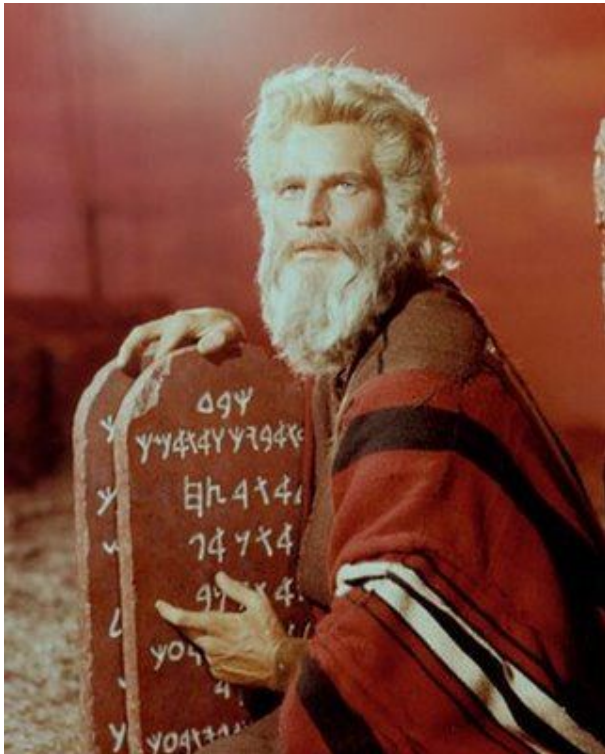
21

El antiguo testamento:

Moisés aparece con "15" tablas de la ley. Viene cargándolas muy cuidadosamente para proclamarlas en nombre de Dios, cuando de repente...se convierten en los 10 mandamientos. (Imagen 21)

La túnica, la locación, la caracterización de Moisés y la escena toda, corresponde a una película de Cecil B. de Mille, llamada justamente *Los 10 mandamientos*. A primera apariencia, el texto sería un pastiche, ya que rinde un tributo a una película, imitando la misma técnica y estilo. Sin embargo, el hecho de que se le haya caído una de las tablas y se le haya roto, para anunciar definitivamente que son 10 mandamientos y no 15, se define como parodia, al ironizar con una escena tan sagrada e importante, momento clave en la historia del cristianismo. Además, nos muestra a un hombre que se equivoca, que erra al igual que todos; un personaje envuelto en una situación común, muy cotidiana y que tiene que solucionar. Por ello, apenas se ve con una tabla menos, decide raudamente proclamar no los 15, sino los 10 mandamientos.

El suceso bíblico, en definitiva, se desmitifica y se trivializa, para quitarle la seriedad que en las escrituras de la biblia se ha instituido.



22

Imagen original de la película de Cecil B. de Mille, los 10 mandamientos



23



24

La antigua roma:

En esta secuencia, en la calle, afuera del palacio del César, se produce una relación atemporal entre los personajes del ciego a la izquierda y el hombre negro escuchando su estéreo. Producen la sensación de modernidad y atemporalidad; sin embargo por sobretodo, tiene que ver con un aspecto cultural; un hombre cargando su estéreo y un ciego pidiendo limosna, son Características inherentes a la calle y a la vida diaria en general

Ambos usan elementos atemporales a la escena, pero de todas formas, como la clave es de comedia y se trata de una parodia, es que no provoca extrañeza sino que un sentimiento de acercamiento, una vez que se ve la escena y se piensa en la vida moderna, en un gran imperio como lo fue Roma y que no tiene nada que envidiar al urbanismo actual y desarrollo.



25



26

La idea anterior se sostiene aún más, acerca del aspecto de metropoli actual que posee el imperio Romano. El gladiador que se encuentra en la imagen 26, se encuentra en la aseguradora de desempleo, consiguiendo un poco de dinero. La mujer le pregunta :

”¿Mataste a alguien hoy?

Gladiador: “No”

Mujer: ¿La semana pasada?

Gladiador: “No”;

Mujer: ¿Lo intentaste?

Gladiador: “Si”;

Mujer: Está bien allí tienes tu dinero.

Es una sociedad de bienestar, de mutua relación entre el trabajo y el hombre; además que tiene relación con todas las facilidades que los gobiernos entregan ante los casos de cesantía o desempleo. Escena muy hilarante.



26



28

Se mantiene el pensamiento anterior en estas dos escenas. Por un lado, a la izquierda, un hombre vende columnas y ofrece de todos los tipos, dóricas, jónicas, etc. Ese chiste habla de la impresión que tenemos de la Roma antigua; apenas pensamos en Roma (con Grecia pasa lo mismo) pensamos en columnas de cemento. Es una relación por identificación.

Por otro lado, en la imagen 28, podemos observar un mensaje común en los automóviles actuales, y es el de los avisos sobre los frenos que el mismo auto tiene y su apropiada advertencia. En este dice:

“Precaución: Frenamos por jabalíes salvajes”, justo atrás del carruaje de la esposa del César, que cargan los guardias imperiales.



29

En esta imagen, justo afuera del palacio del César, en la entrada hay un lienzo que invita a entrar al templo de Eros, donde se anuncia la orgía anual y buffet. Tal cual se hace actualmente; Brooks quizá nos hace relacionarnos con mensajes cotidianos que apelen a nuestra conciencia sobre nuestra actual sociedad, haciéndonos pensar que Roma es sólo como cualquier otra ciudad urbana, donde pasa exactamente lo mismo. A través de tal parodia nos acerca a la historia y nos hace identificarnos como nunca antes lo habíamos hecho, dando cuenta, nuevamente, de la normalidad y familiaridad del lugar. Además, denota humorísticamente, la característica de Eros, el dios del amor, pero de forma exacerbada, al igual con los banquetes que se solían comer en aquella época, relacionando ambos conceptos con la gula.



30



31

Moisés abre las aguas para que escapen los personajes principales de la historia del capítulo del Imperio Romano. Después de cometido el milagro, es

asaltado por un encapuchado, quién le roba el saco con dinero que mantenía atado a su cintura. En todas partes pasa que a alguien le roban, hasta en Roma. El personaje del ladrón, denota por otra parte nuevamente, la solución de un problema (el no tener dinero), por lo que debe robar para poder subsistir. Apela por un lado al modelo aplicado al capital, al dinero; y por otro, a la condición humana, de aprovecharse de las circunstancias, como en este caso, Moisés estaba con los brazos en alto (en posición ajustada, para padecer un robo)

5.- Conclusión

Habiendo comprendido el funcionamiento de la actual era, es que he dado cuenta de la inevitabilidad del consumismo y el alto grado de evolución industrial de la cual somos parte. No podemos evitar el actual ritmo de consumo, porque este tampoco se puede evitar a sí mismo, ya que el consumismo es un sistema recíproco entre vendedor y consumidor, entre emisor y receptor. Mientras uno no se detenga, el flujo de información sigue funcionando.

Por otra parte, hay una nueva relación entre artista y público. Ahora, el artista deja en manos de la técnica, de la multiplicación, copia o serialidad que sus obras se desprendan de ellos, para pasar a ser parte del mercado y más tarde del público; la comunicación con él se logrará a través de nuevos canales, como Internet (por sobretodo) y de los nuevos sistemas computacionales, cada vez más avanzados, que logran cada vez más estar conectado con otras partes del mundo para compartir y poder transmitir la cultura.

En esta época, es muy importante lo que el público hace con las obras de los artistas, como las aprovecha y utiliza. Por sobretodo, y en ese sentido, la llegada de las tecnologías a los hogares ha provocado que las parodias a las obras artísticas ya no sean parte única y exclusiva del mercado en su juego de reproducción. Cada vez es más fácil hacer las propias versiones de otras obras y generar otras nuevas. Existe un reemplazo; cada cual puede jugar a ser un gran artista, a imitar. Esta facultad cada vez más se potencia e incita.

El posmodernismo es finalmente, más que una época, una estética del consumismo, ligada a los productos y subproductos del mercado, tal como es el caso de los productos artísticos.

Es imposible que podamos pensar en una independencia del arte frente al consumismo, sobretodo bajo la existencia de tanto tráfico de información, en una bien llamada sociedad de la información, una sociedad que vive bajo la costumbre del reemplazo, de la constante transformación, cita, pastiche, intertexto, etc, pero sobretodo de una parodia, que critica el momento en el que vivimos, al arte, al pasado y a los productos que hemos obtenido fruto de esta interacción.

Además, el estudio de la parodia en el cine de Mel Brooks, ayudó a comprender la forma en que se genera una nueva idea y una crítica a través de ideología sobre el arte cinematográfico. No creo que de ninguna forma su uso, como también el de otros intertextos, sugiera un problema para el arte contemporáneo, ni menos un retroceso o una daño. Siempre, el arte ha dado cuenta de su época, y pertenecerá siempre al contexto de su época y de los elementos que se encuentren en ella.

La copia y la repetición en el arte son una nueva búsqueda dentro del mismo arte. Le proponen buscar una salida y una nueva forma de verse a sí mismo en el mundo y en el inconsciente colectivo de la gente. La cultura que se genera de la interacción del mismo arte con la repetición, es un bien común y un objeto de estudio importante para la progresión del arte.

No creo que el arte esté muerto como anunció Hegel; el arte, mientras se comunique con su público y con su propia cultura, nunca morirá. El arte está más vivo que nunca, se ha vuelto público y se ha masificado, saliendo de los museos, para estar en las casas, en las calles y en cada lugar donde exista una motivación para crearlo.

Ha nacido un nuevo arte

6.- Bibliografía

Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Ed. Kairós, Barcelona, 1978

Baudrillard, Jean, *De la seducción*, Ed. Rei, México, 1990

Curran, James; Morley, David; Walkerdine, Valerie, *Estudios culturales y comunicación: Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de la identidad y el posmodernismo*, Ed. Paidós, Barcelona, 1998

Darley, Andrew, *Cultura visual digital*, Ed. Paidós comunicación, Barcelona, 2002

Hutcheon, Linda, *La política de la parodia posmoderna*, ed. *Criterios*, La Habana, Cuba edición especial de homenaje a Bakhtin, julio 1993

Kristeva, Julia, *Semiótica 1*, Madrid, 1981, 2ª ed

Mckee, Robert, *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Ed. Alba, Barcelona, 2005

Mcluhan, Marshall, *Comprender a los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1996

Stam, Robert; Burgoyne, Robert; Flitterman –Lewis, Sandy, *Nuevos conceptos de la teoría del cine: Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, Ed. Paidós, Barcelona, 1999.

7.- Linkografía

Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.*

www.udp.cl/humanidades/pensamiento/docs/03/obradearte.pdf

Universidad Diego Portales

Intertextualidad

<http://elies.rediris.es/elies15/cap323.html>

ISSN: 1139-8736

Depósito Legal: B-35784-2001

Copyright: © Alexandra Álvarez Muro

Estructuras, figuras y categorías en el arte de Fin de Siglo - La estética de la repetición

Artículo creado por Carlos Fajardo Fajardo. Extraído de:

http://www.ucm.es/info/especulo/numero11/est_figu.html

24 de Agosto de 2006

http://www.wikilearning.com/articulo/estructuras_figuras_y_categorias_en_el_arte_de_fin_de_siglo-la_estetica_de_la_repeticion/17216-2

Glosario de teoría cinematográfica

http://cecad.xoc.uam.mx/librosenlinea/zavala/40teo_glo.pdf

El género cinematográfico

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/capitulo3.pdf

Diccionario de la Real Academia Española

<http://www.rae.es/rae.html>

Imágenes parodias pictóricas

<http://www.pasadizo.com/> (en línea)

<http://www.pasadizo.com/foros/viewtopic.php?t=7876>

<http://www.taringa.net/> (en línea)

<http://www.taringa.net/posts/imagenes/1123453/Parodias-al-Americano-G%C3%B3tico.html>

<http://cookieface.com.ar> (en línea)

<http://cookieface.com.ar/2008/07/21/obras-mas-versionadas-marilyn-de-warhol-el-hombre-de-vitruvio-y-el-grito-de-munch/>

<http://aviary.com> (en línea)

<http://aviary.com/blog/posts/if-other-artists-drew-the-mona-lisa>

<http://www.flickr.com/> (en línea)

<http://www.flickr.com/photos/28701693@N07/sets/72157606299414673/>

http://www.flickr.com (en línea)

<http://www.flickr.com/photos/28800892@N02/sets/72157606297207014/>

<http://www.flickr.com/> (en línea)

<http://www.flickr.com/photos/28800892@N02/sets/72157606367729600/>

<http://pinchukfund.org>

http://pinchukfund.org/storage/se-news/210/mid_double_monalisa.jpg