



Tomada de [http://www.dbcovers.com/imagenes/posters/avatar\\_2009//avatar\\_2009\\_6.jpg](http://www.dbcovers.com/imagenes/posters/avatar_2009//avatar_2009_6.jpg)

# La lógica común de los filmes más taquilleros en el nuevo siglo

Omar Ardila\*

## El poderío de la distribución

Los filmes que mayor número de público han logrado convocar en la primera década del siglo XXI responden a una lógica común que podemos inscribir dentro de ciertas variaciones conceptuales, las cuales, a su vez, son el reflejo de complejos procesos económicos y culturales.

El principal interés que parece motivar este tipo de producciones es cómo lograr el más alto ingreso por taquilla, al punto de buscar, ante todo, la forma de superar todos los récords en esta materia, tratando de convencer a la prensa especializada y no especializada, a muchos de los críticos y al gran público inerme ante tanta avalancha publicitaria, de que el mejor criterio para medir su verdadero alcance dentro de la historia cinematográfica es su efectividad en términos de taquilla<sup>1</sup>.

¿Cuántos espectadores ha alcanzado?  
¿Cuánto dinero ha producido? ¿Ha funcionado?

Son las preguntas centrales que inquietan a los productores y a los filmes que más eco alcanzan en la mayoría de escenarios mediáticos. Esto conduce a pensar que la lógica en la que se sustentan este tipo de producciones se enfoca principalmente hacia la generación de un proceso efectivo de distribución, pues es a través de la distribución que se logra el gran cometido de posicionar la película en un lugar privilegiado que posibilite hacerla ver como una obra maestra. En fin, podemos aseverar que la operación fundamental es aquella que produce para distribuir.

Ahora bien, esta aseveración no debería extrañarnos demasiado si volvemos la mirada hacia el proceso cinematográfico y constatamos que el cine es ante todo una industria del espectáculo y como tal se ha sostenido, procurando entretener a numerosos públicos. Sin embargo, es preciso recordar lo que nos advertía Godard

---

\* Valle de Laboyos, 1975. Poeta, ensayista, analista cinematográfico. Obras: Alas del viaje en un instante, Corazón de otoño, Palabras de cine.

1 En el listado de los veinte filmes que han alcanzado mayores recaudaciones en todos los tiempos, solamente cuatro corresponden al siglo XX, los otros dieciséis han sido estrenados en los primeros doce años del presente siglo; lo cual indica el incremento que se le ha venido dando a la búsqueda de grandes taquillas, como una prioridad frente a cualquier otro criterio artístico. Aunque dicho listado puede ser cuestionado si se tienen en cuenta los ajustes pertinentes derivados de la inflación, son los mismos distribuidores quienes procuran no hacer la correspondiente actualización debido al prestigio que representa para ellos figurar como primeros en los listados de taquilla.

sobre la posibilidad que tiene el cine de llevarnos a pensar, incluso, de mejor manera que la filosofía y la literatura, pues según el director francés, el cine no puede ser únicamente lo que nos *permite* ver sino también, y con mayor precisión, lo que nos *enseña* a ver.

## De la imitación a la simulación

En la teorización que realiza Walter Benjamin acerca de la “época de la reproductibilidad técnica”, ubica con claridad la génesis del cine en el periodo de variación económica marcado por el desarrollo industrial y la consolidación de las grandes ciudades, el cual conlleva a una disolución de la tradición artística y a la aparición de nuevas formas de percepción estética, enmarcadas dentro de lo colectivo. Las nuevas prácticas artísticas que surgen (siendo el cine la más importante) se ubican en el cruce entre el espectáculo, la información y la potencia poética deseante. Durante los primeros años, el cine pareciera no desprenderse del carácter técnico-reproductivo que le supone dar a conocer una impresión de realidad, pero una vez incorpora los nuevos dispositivos electrónicos que van surgiendo para manipular los fotogramas, los discursos en torno a la especificidad del arte cinematográfico sufren una enriquecedora variación, abriéndole las puertas hacia nuevas dimensiones del goce y del pensamiento. Esta dinámica de variación permanente se ha sostenido y es la que le ha permitido ver la luz a diferentes movimientos que han buscado retomar lo esencial de la forma o generarle grandes rupturas a la misma. De esta manera, podemos afirmar que la historia del cine no discurre en forma lineal hacia la construcción de un solo lenguaje posible o de una sola verdad, sino que hay en ella una sucesión de expresiones, de “jugeterías” con los medios formales y de interrogación de los mismos.

Siguiendo en una similar línea reflexiva, podemos identificar otra variación conceptual que va de la *imitación* a la *simulación* en las exitosas (en los ámbitos económico y publicitario) producciones cinematográficas de los recientes años, las cuales se instalan en los nuevos territorios de la realidad virtual, en la que el antiguo paradigma estético que exaltaba la *imitación* de algo preexistente (la realidad) ha virado de intencionalidad para crear una semblanza de realidad (una *simulación*). Es lo que nos ha reiterado constantemente Baudrillard, al afirmar que “lo real no es solo aquello que puede ser reproducido, sino lo que siempre ha estado ya reproducido”<sup>2</sup>. De esta forma, la simulación logra que la realidad de la naturaleza y su reproducción sean dos estratos indiferenciables, de la misma manera que se hace más imperceptible el límite (y en algunos casos desaparece) entre lo interior y lo exterior. Así que la realidad no solo es simulada sino también redoblada, produciendo una inundación de imágenes hiperrealistas que no permiten un tiempo apropiado para asimilarlas.

Esta idea de realidad concuerda con cierta línea de pensamiento *posmodernista* que pretende mostrarnos (en el caso de la estética fílmica) una pantalla definida y delimitada en su totalidad, como queriendo insinuar que es irrelevante preguntarse por su funcionamiento, por sus líneas fundadoras y conectoras, en las cuales (siguiendo rigurosos estudios que convocan al análisis genealógico)<sup>3</sup> encontramos los verdaderos intereses que le dan vida a todas las construcciones sociales y, por supuesto, también a la creación artística. Desde aquella perspectiva (que nos brinda ya todo resuelto) pareciera querer decirnos que ahora no es legítimo preguntarse por lo que hay detrás de esa *pantalla fantasmática* (interrogante que tampoco es el centro de la búsqueda que nos motiva, pues correríamos el riesgo de quedarnos ahí únicamente

2 Baudrillard, Jean, *El intercambio simbólico y la muerte*, Monteávila, Caracas, 1980.

3 Hacemos alusión al método genealógico desarrollado por Foucault, retomando las indagaciones de Nietzsche sobre la *Genealogía de la moral*. La genealogía, según Foucault, indaga en lo oculto, lo vergonzoso, lo cercano, de manera meticulosa, gris y paciente. El centro de interés para la genealogía es eso que está presente en sentimientos, en gestos, en posiciones conceptuales, en expresiones del cuerpo, y que a fuerza de repetirse se ha afianzado para convertirse en coraza (máscara para nosotros mismos e imagen idealizada para los otros).

te) sino, además, para desnudar y controvertir el discurso que sustenta y promueve la nueva realidad simulada.

## El soporte técnico no lo define todo

Permanentemente se nos intenta hacer creer que la renovación en la práctica cinematográfica está dada, fundamentalmente, por la aparición vertiginosa de nuevos y sofisticados soportes técnicos; como buscando dar a entender que el soporte por sí mismo basta para la apertura e indagación en nuevas formas estéticas. Si bien es cierto que los avances tecnológicos tienen mucho que aportar, en tanto que facilitan los procesos de producción y posproducción, no es del todo aceptable que el arte cinematográfico haya variado considerablemente en cuanto a sus fundamentos constitutivos (la imagen, el montaje, la narración, el manejo del espacio y del tiempo, por mencionar solo algunos). Antes bien, consideramos que con algunas de las nuevas tecnologías, se han descuidado algunos de estos aspectos, como veremos más adelante.

Las consideraciones analíticas desde los años cincuenta en el pasado siglo, con Althusser a la cabeza de ellas, sostenían que el cine era ante todo, un aparato ideológico del Estado, al que había que tratar por todos los medios de situar y desentrañar para reconocer los intereses que reproducían. Aunque no es preciso desprenderse del todo de esa argumentación, sí notamos que la misma tomó un viraje importante cuando se empezó a pensar (básicamente en los movimientos de Nueva Ola) que el cineasta tenía ante todo una responsabilidad moral: “construir una imagen”. Con este presupuesto y con el surgimiento de la conceptualización sobre el dispositivo,<sup>4</sup> se amplió el espectro para vincular diversas técnicas y prácticas en la experiencia cinematográfica, tratando de inte-

grarlas todas para darle vida a una nueva forma de pensamiento a través del cine. Así pues, la inclusión de nuevas tecnologías no ha sido el único elemento que le ha permitido al cine renovarse, por el contrario, en muchos casos, aquellas han servido para crear un discurso eufemístico que busca mostrarse como renovador o revolucionario pero que en realidad resulta siendo generador de grandes vacíos y ligerezas, puesto que lo que están promoviendo es una novedosa necesidad de consumo, que pretende homogeneizar toda la producción, apoyándose en la globalización del mercado.

Continuando por esta vía, también resulta oportuno apoyarnos en Godard, quien nos ha dicho que en el cine “lo importante es lo que se hace y por qué se hace”, no tanto el formato que se use para determinada producción, pues “el cine es un asunto de terreno [en el que] no hay necesidad de tanta técnica”<sup>5</sup>. Asimismo, considera que el formato digital “no ha sido inventado para la producción sino para la difusión”; lo que también concuerda con lo dicho anteriormente sobre la prioridad que se le da a la producción y la distribución en los filmes contemporáneos, y la ligereza con que se abordan aspectos fundamentales constitutivos de la obra. Es el caso de la imagen, que dentro del entorno digital se ha visto comprimida, ha perdido precisión, profun-

**“Lo real no es solo aquello que puede ser reproducido, sino lo que siempre ha estado ya reproducido”.**

4 Siguiendo la misma línea de pensamiento foucaultiano, citamos la explicación dada en torno al dispositivo: “sistema de relaciones [...] minucioso ensamblaje heterogéneo que consiste en discursos, instituciones, formas arquitectónicas, decisiones reguladoras, leyes, medidas administrativas, afirmaciones científicas, proposiciones filosóficas y morales”. Entrevista a Michel Foucault en 1977 por Alain Grosrichar, entrevista que aparece en *Dits et écrits*. Vol. II. París: Editorial Gallimard, 2001.

5 Entrevista con Jean-Luc Godard, realizada por Emmanuel Burdeau y Charles Tesson en Rolle, el 22 de marzo de 2000. Fue publicada en *Cahiers du cinéma*, número especial, *Aux frontières du cinéma*, abril de 2000.



Tomada de <http://img97.imageshack.us/img97/4584/pdc3.jpg>

idad, perspectiva e impresión de luz, y ha llegado a ser apenas una superficie, un esbozo, un terreno donde “todo es borroso y límpido”. En cuanto al espacio, también se ha visto restringido, pues ahora todo está en el *campo*, nada viene de afuera, y por tanto, la percepción se ha hecho más sencilla, menos poética, menos evocadora.

En lo que sí se ha concentrado el mayor esfuerzo es en generar múltiples estrategias para convocar masas de público, como el hecho de volver a mirar la literatura (en especial, la de género fantástico), reviviendo la antigua dependencia del cine con aquella que tan buenos frutos dio desde la segunda década del siglo pasado, pero ahora generando expectativas permanentes y casi que inagotables, adaptando una y otra vez las sagas de moda que han conquistado el éxito literario (*Harry Potter*, *Crepúsculo*, *Millennium*, *El señor de los anillos*, etc.). En estos casos, tampoco se tiene mayor interés en

aportar para la renovación de la forma narrativa, de tal modo que pudiéramos hablar de interesantes aportes a la dinámica del dispositivo cinematográfico, pues los inquietantes discursos propiciados por la narratología —que tantas discusiones y preocupaciones han generado dentro de cierto *cine de autor*— son los grandes ausentes en estos “espectaculares” filmes.

Por otra parte, cuando no hay una base literaria a la cual recurrir, se intenta con la construcción de guiones efectistas que convocan de una manera dudosa a despertar cierta conciencia planetaria ante la inminencia de múltiples catástrofes; es el caso de *2012*, *Matrix*, *Piratas del Caribe: El fin del mundo* y, en especial, *Avatar*, sobre la que nos detendremos brevemente. En este filme de Cameron (el rey Midas del séptimo arte), el planteamiento que nos presenta el relato no es nada novedoso; una vez más es el héroe que proviene del mundo “civilizado”, “desarrollado”, “del cielo”, el que busca “salvar” y hacerles tomar conciencia a los “primitivos” del poderío que pueden llegar a tener si se organizan y luchan para defender sus principios y su territorio. Pero hablarles de organización a culturas milenarias que han logrado vivir en armonía con el entorno —debido, precisamente, a su particular forma organizativa en torno a lo fundamental— no deja de ser una ingenua y prepotente insinuación. Los primitivos, tal como nos los presenta el filme, de nuevo son engañados fácilmente, aprovechando la supuesta ventaja que les da el desarrollo científico a quienes vienen a colonizarlos. Y aunque hay una intención decidida de hacer un acto de contrición, de llevar el arrepentimiento hasta entregar incluso la vida, esto no es suficiente, pues es evidente que ya se ha hecho un daño al planeta, que en muchos casos es irreversible, y que ya todos sabemos quiénes son los autores principales; entonces, la intención que conlleva al *mea culpa* aparece un poco tarde. Además, no hay que olvidar que la acción del colonizador que se alinea a favor de los nativos, hace parte de una realidad simulada, de la cual puede regresar por voluntad de quienes manejan el programa.

Extrapolando el planteamiento de la película podemos aseverar que este se inscribe den-

tro del discurso del *multiculturalismo*, entendido como la forma ideal del capitalismo global, a través de la cual se generan y sustentan argumentaciones que, sobre la base de promover la aceptación de grupos diversos, finalmente, terminan reviviendo y reproduciendo la convicción de los colonizadores de ser superiores. Según esta perspectiva de análisis, los grupos diversos se “estudian” y “respetan” pero no dejan de ser otros, y adquieren su equilibrio existencial no por su autoafirmación sino por el reconocimiento que pueda venirle del afuera (de un gran Otro). En esta visión multiculturalista, a pesar de lo que quiere insinuar su conceptualización, se sigue manteniendo la distancia –teniendo como vehículo “el respeto”– que obedece a la siguiente lógica: los respeto por diferentes pero no los considero iguales.

Finalmente, no queremos dejar la impresión de que estamos en contra del universo digital y de su aplicación en las artes visuales. Solo queremos llamar la atención sobre el uso que se le ha venido dando y sobre algunos discursos nebulosos que propenden por mostrarlo como revolucionario, definitivo y excluyente, remitiéndose únicamente a considerar su componente tecnológico. De ninguna manera desconocemos que el surgimiento de la tecnología digital reviste una inmensa importancia en diversos órdenes culturales. Tal como nos lo ha advertido Badiou, con ella estamos volviendo de nuevo a la hipótesis de Pitágoras: “el mundo sensible es números”. En su momento, esta arriesgada consideración fue combatida y prontamente relegada, cuando se descubrieron ciertos números inconmensurables (irracionales) por parte de Euclides, tras observar que en la diagonal del cuadrado abría nuevas dimensiones difíciles de considerar desde la lógica previsible de los números reales (la racionalidad de los pitagóricos), y que esta apertura estaba conduciendo hacia la visión de un nuevo orden del mundo: el orden geométrico. Este descubrimiento de la matemática serviría más adelante para propiciar

la experimentación en torno a la perspectiva, cuando Descartes revive la teoría euclidiana y se piensa el espacio desde tres dimensiones constitutivas del plano. Sin embargo, con la posterior aparición de la teoría de la relatividad y más exactamente de la mecánica cuántica, se revierte el proceso lineal del espacio-tiempo continuo y se concibe el mundo como la integración de pequeñas partículas de materia-energía. Esto indica que se ha pasado de lo *continuo* a lo *discreto*, y allí es donde Badiou observa el regreso de lo numérico de Pitágoras<sup>6</sup>. En efecto, la nueva geometría creada por la electrónica y el digital, está sustentada en la lógica binaria de dos dígitos (el uno y el cero). La nueva imagen digital tiene como sustento los números; donde el número es la virtualidad de esa imagen, pues la imagen no es el número sino la realización del número, la actualización del número y, al mismo tiempo, la alteración del número.

Por tal motivo y para cerrar estas reflexiones, retomamos un poco lo del principio para argumentar que lo digital ha replanteado la relación entre apariencia y realidad, y que es allí donde consideramos oportuno concentrar la mirada para ver cómo es que puede enriquecerse el dispositivo cinematográfico, pues hay que tener en cuenta que el cine ya no es plano y que ya no se filma la acción real. Con la tridimensionalidad virtual que nos proveen los nuevos medios, hoy no solamente podemos filmar la realidad física, sino que también podemos generar una realidad simulada en un computador, por ejemplo. El uso del 3D permite darle vida a nuevas situaciones fotorrealistas, únicamente con el uso de animaciones, que permiten cortar, pegar, estirar, dar diversos matices de colores, etcétera. En fin, cada vez es más provocativa la idea de que el espectador pueda interactuar y ayudar a construir y definir los parámetros de la historia. Sin duda, estas serán las nuevas exigencias que marcarán el futuro próximo de la *comunicación multimediática*.

---

6 Badiou, Alain. “Arte, matemática y filosofía”, ensayo publicado en *Pensar el cine 2 – cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*. Comp. Gerardo Yoel. Buenos Aires: Ediciones Manantial SRL, 2004. ■