

# Los límites ideológicos de la representación realista cinematográfica en el cine digital

*Vicente Castellanos Cerda\**

*Raúl Roydeen García\*\**

El capitalismo es un sistema económico-cultural, organizado económicamente con base en la institución de la propiedad y la producción de mercancías, y fundado culturalmente en el hecho de que las relaciones de intercambio, las de compra y venta, han invadido la mayor parte de la sociedad. La democracia es un sistema sociopolítico en el que la legitimidad reside en el consentimiento de los gobernados, donde la arena política está disponible para diversos grupos en pugna y donde se protegen las libertades fundamentales.

(BELL, 1976:27)

## *Resumen*

El cine digital<sup>1</sup> se halla en el grado cero de su experimentación artística y plástica. Las sorprendentes imágenes construidas por capas que manipulan el espacio y el tiempo en simultaneidad y en secuencia, deberían tener un

\* Profesor e investigador del Departamento de Ciencias de la Comunicación, UAM-Cuajimalpa; [vcastell@correo.cua.uam.mx].

\*\* Técnico académico titular de carrera, Departamento de Ciencias de la Comunicación, UAM-Cuajimalpa; [roydeen@comunidad.unam.mx]

<sup>1</sup> Entendemos aquí por cine digital al que requiere el empleo de las tecnologías computacionales para su creación, no en los procesos de montaje y corrección sino en la constitución de sus imágenes, en combinación o ausencia del metraje de acción real. Por ello, la realidad profílmica es una de las posibilidades en este tipo de cine, sin importar el carácter analógico o digital de los dispositivos empleados para su registro.

correlato ideológico. Consideramos que no es posible aún hallar la intención de dominio o de liberación de una secuencia digital, en comparación con la forma en que se ha hablado de la transparencia en el relato clásico del cine o de la angulación de la cámara. Sin embargo, el cine es una industria cultural de contenidos expresamente ideológicos que son representados en sus imágenes, elementos, personajes y técnicas, que pueden orientarnos en la comprensión de los límites en que el cine digital se mueve paradójicamente entre los valores más normativos de la industria que los produce, Hollywood, y los mitos de liberación que el hombre ha generado a lo largo de su historia.

*Palabras clave:* cine digital, representación, ideología, sujeto, cultura visual.

#### *Abstract*

Digital cinema is in the zero degree of visual and artistic experimentation. The surprising images constructed in layers that manipulate space and time in simultaneously and sequential should have an ideological counterpart. We believe that it is not possible to find intend to domain or release in the digital sequences, compared to the way they talked about the transparency of camera angle in the classic narrative film. However, cinema is explicitly a cultural industry in which the ideological content is represented in images, elements, characters and techniques that can guide us in understanding the limits of digital cinema, paradoxically between the normative values the Hollywood industry and myths of liberation that man has created throughout its history.

*Keywords:* digital cinema, representation, ideology, subject, visual culture.

### **Presencias y ausencias de la representación del cine digital**

El cine digital está modificando el modo en que las cosas y el entorno son representados por el arte cinematográfico. Un arte que en el momento de su aparición, hace más de 100 años, hizo palidecer a otras formas de representación visual, como la pintura, en sus intentos por apegarse a la percepción humana: si la visión del hombre es

en tercera dimensión, entonces, procuremos que una pintura simule profundidad espacial y cambios de escala en los objetos, así esa imagen será más realista en la medida en que representa con mayor precisión el modo en que el ser humano percibe visualmente la realidad.

Esta representación, en el caso del arte cinematográfico, tenía una condición inmanente que provenía del registro: la existencia de la cosa capturada por el mecanismo óptico-químico de la película y de la cámara. “La huella de luz”, como la llamó Dubois (1986) en clara alusión a la relación que Peirce (1974) explicara previamente sobre los signos en función de su referente. Esta relación necesaria, *in situ* podríamos decir, le dio una gran importancia al rodaje como el momento de la conformación plástica de la puesta en escena y de la puesta en cuadro.<sup>2</sup> Pero el cine ha sido secuencia en movimiento, algo que se tenía muy en cuenta en el rodaje y no se filmaba sólo para las coordenadas espacio-temporales que demandaba la escena, sino también tomando en consideración el antes y el después de la imagen en función de su narrativa.

Se podría pensar que este cine del registro limitaba la representación realista al espacio físico, al efecto del transcurso del tiempo sobre las cosas mediante una paradoja: al momificarlo lo hacía vivir para siempre. A la par del registro, el cine de la representación realista del entorno físico trabajó plásticamente con el otro artificio del arte del cine: el montaje. La yuxtaposición de imágenes parece una tarea técnica simple, pero rápidamente reveló una lógica cognitiva que no sólo obligaba al espectador a pensar en tiempos pasados, simultáneos o presentes, sino también a reorganizarlos, a darle otras coherencias más allá de las cronológicas. El montaje nos enseñó un nuevo modo de concebir la relación espacio-tiempo, sin las ataduras propias del registro *in situ*.

Los primeros teóricos cineastas, es decir, aquéllos que sabían hacer cine y reflexionar sobre éste según perspectivas psicológicas (Mitry,

<sup>2</sup> La puesta en escena es todo aquello que se filma, colocado, organizado y jerarquizado previo al rodaje. La puesta en cuadro —o cámara— está compuesta por las decisiones que toma el director en función de la ubicación y dinámica de la cámara justo al momento de la filmación.

1989), artísticas (Balázs, 1978) o filosóficas (Epstein, 1960), afirmaron tempranamente que el cine tiene poco de realidad y, por el contrario, mucho de representación caprichosa de ésta; se revela evidente en su engaño de mostrar lo que captura escondiendo los filtros de la *cinematograficidad*<sup>3</sup> a favor de eso que nos empeñamos en percibir como realidad. Al respecto, el teórico y director impresionista Jean Epstein en 1946 describió con precisión esta idea:

No se ha prestado más que poca o ninguna atención a muchas particularidades de la representación que el film puede dar de las cosas; apenas se ha adivinado que la imagen cinematográfica nos anuncia a un monstruo portador de un veneno sutil que podría corromper todo el orden razonable concebido a duras penas en el destino del universo [...], aunque no sea seguro, y resulte increíble, lo que nos parece una extraña perversidad, un sorprendente no conformismo, una desobediencia y una falta en las imágenes animadas de la pantalla, quizá pueda servir para penetrar un paso más adelante en ese “trasfondo terrible de las cosas” (Epstein, 1960:16).

“El monstruo cinematográfico corrompió las cosas para penetrar en su trasfondo.” He aquí lo que el cine hizo en su origen y a lo largo de más de 100 años tan sólo lo ha perfeccionado. ¿Cómo? Al acostumbrarnos a una representación realista y paradójica de las cosas: “lo vi en una película”, sigue siendo una afirmación con fuerza de testimonio pero, contradictoriamente, esta expresión puede tener el sentido de que mirar a través del cine es falsear la realidad. En este juego de presencias y ausencias de realidad es en el que nos movemos para considerar al documental como un cine que revela una verdad, o el pensar un filme de ciencia ficción como una fantasía altamente realista.

En la década de 1950 el pensador francés Edgar Morin (2001) escribe la crónica del paso del cinematógrafo al cine, que se caracteriza por una profunda transformación de la “cosa filmada” en

<sup>3</sup> La esencia del arte cinematográfico, que consiste en la manipulación del espacio y del tiempo como materias amorfas que sólo cobran sentido al filmarlas, estructurarlas y exhibirlas bajo principios propios del cine.

“imagen”. El cine se concibe como una imagen de lo real y de ahí que los primeros espectadores se vean tentados a llenar espacios de exhibición improvisados en cafeterías, carpas de ferias y locales cerrados. Mientras que el cinematógrafo captura “la cosa”, el cine construye imágenes cuya verdad se revela en una pantalla de cosas ausentes pero convertidas en símbolos visuales con cargas diversas de significado. En palabras de Morin, el cine obliga a la vida a salir de su indiferencia.

El cine es el arte objetivo de la subjetividad pues, a la vez que se constituye de imágenes sobre lo real, lo real está ausente. Estas imágenes son dobles de la realidad y, por tanto, transportan una intención, un tratamiento y una opinión acerca de lo real que ha registrado el aparato de cine. También se podría explicar esta transformación del cine en cinematógrafo en términos discursivos, pues el referente físico de los signos visuales tan sólo es el punto de partida para la construcción de un discurso acerca de la realidad. El sujeto social interpreta las imágenes a partir de una valoración subjetiva de una representación objetiva posible gracias al cine. Las dimensiones culturales y psíquicas se unen para hacer posible el fenómeno de la significación y de la imaginación.

El cine es, pues, el mundo, pero medio asimilado por el espíritu humano. Es el espíritu humano, pero proyectado igualmente en el mundo, en su trabajo de elaboración y transformación, de cambio y de asimilación. Su doble y sincrética naturaleza, objetiva y subjetiva, desvela su esencia secreta; es decir, la función y funcionamiento del espíritu humano (Morin, 2001:182).

El cine digital expandió el juego de presencias y ausencias de la realidad a tal grado que la condición primaria de un cine dependiente de la cosa filmada es ahora una opción y no más una necesidad obligatoria. La imagen y el sonido cinematográficos ganaron en cuanto a plasticidad artística. Cámaras “obscenas” que lo ven todo en cualquier perspectiva, velocidad, dirección, trayectoria y frecuencia; procesos de posproducción que van del montaje simultáneo del encuadre por capas al montaje secuencial por yuxtaposición; trata-

mientos nostálgicos frente a otros nunca antes vistos de los objetos puestos en pantalla son algunos de los recursos de manipulación técnica y creativa posibles en el cine digital. Esta nueva plasticidad nos lleva a un estadio superior del arte cinematográfico que abandona la representación realista por contigüidad de la cosa, por el de una representación inventada gracias a la informatización de textos, imágenes y sonidos cuyo límite es la imaginación:

el hecho de que la imagen digital manipule sustancias no físicas significa que los nuevos directores no están más obligados a la conexión existencial entre un referente específico y su significante, que provea al objeto de un irrefutable carácter testimonial de la existencia real de un referente (Rosen, en Giralt, 2010:3).

Ahora bien, ¿cómo ha afectado la nueva condición del cine digital al sujeto y a la representación de lo real? Detengámonos un momento en el sujeto. Lo primero que conviene delimitar es que este sujeto convertido en espectador o consumidor de imágenes se halla en pleno cambio de régimen escópico, pues los filtros culturales por los cuales se entendía el mundo natural y social se están transformando por el paso ya no del cinematógrafo al cine, sino del cine al cine digital. La suma de la computadora a las tecnologías previamente existentes de lo audiovisual ha sido un punto de inflexión en la construcción del discurso visual acerca de la realidad.

Es posible suponer, en consecuencia, que las posturas teórico-analíticas para abordar las cuestiones relacionadas con el sujeto, o mejor con la multiplicidad de los sujetos involucrados en un filme, se encuentran también en proceso de mutación. Recordemos que para las convenciones académicas tradicionales, la cámara es el “aparato de base” en el cine, por ejemplo para Baudry (1969), al posibilitar que la visión del *otro* sea a su vez la visión del espectador quien, obligado a relacionarse con la acción desde la perspectiva de la lente, sigue las sugerencias del realizador para construir su relación lógica y emocional con los sujetos de la representación.

En el contexto del cine digital y ante la participación opcional de la cámara en una construcción discursiva que incluye: seres que si

bien antropomorfos no son humanos; ambientes que no pertenecen al mundo vivencial del espectador; interacciones entre el metraje de acción real y la imagen verosímil que deben su existencia a las articulaciones de los bits que les dan forma;<sup>4</sup> el proceso doble de la identificación sigue teniendo lugar, lo que nos lleva a seguir la idea de Morin según la cual

entre todas las posibles estéticas y visiones del mundo, los filmes eligen y determinan las que están determinadas por las necesidades humanas actuales. Se desprende una visión dominante, un complejo de lo irreal y de lo real. La antropología nos lleva insensiblemente a la historia (Morin, 2001:152).

Esta visita a la historia es, a su vez, necesaria e irremediable si precisamos plantear los supuestos procesos nuevos o modificados en lo relativo al sujeto y su toma de posición con respecto a las creaciones del cine digital. Si asumimos que el espectador no sólo toma para él mismo aquello del autor y de los personajes que se vuelve realidad en el filme, sino que también deposita las cargas de su existencia para darle soporte al mecanismo especular, es prudente cuestionarnos cuáles son las emociones que lo atraviesan en el contexto en que le toca vivir y, por tanto, significarse. Es por ello que pondremos en relación las líneas generales del momento histórico propio del cine digital y cómo éste, a partir de los discursos que lo articulan desde la ideología, pone en juego la subjetividad de sus espectadores. Todo ello sin perder de vista una pregunta central: si es verdad que las técnicas del cine son provocaciones, aceleraciones e intensificaciones del proceso de proyección-identificación, cuya inicial descripción la realizara en la década de 1970 el filmolingüista francés Christian Metz (2001), ¿el uso de lo digital es partícipe de este proceso a partir de las modificaciones formales que introduce en la representación fílmica?

Para responder en parte a esta pregunta, nos apoyamos en la noción de sujeto que da el teórico de cine David Bordwell:

<sup>4</sup> Sujeto ausente en la representación, sujeto modificado formalmente y, en última instancia, ausencia del sujeto digital.

El sujeto no es ni una persona individual ni una sensación inmediata de identidad ni una individualidad experimentada por alguien. Es una categoría del saber que se define por su relación con los objetos y los otros sujetos. La subjetividad no es ni la identidad ni la personalidad propia de cada ser humano; es inevitablemente social. No es una conciencia dada previamente, sino que se adquiere. La subjetividad se construye a través de sistemas de representación (Machado, 2009:118).

El cine digital construye, mediante un sistema de representación particular, caracterizado por presencias y ausencias no dependientes de los referentes filmados sino de los imaginarios posibles trasladados a la pantalla con un alto grado de realismo, un nuevo tipo de sujeto consciente de que se están transformando los filtros visuales mediante los cuales se ha aprehendido al mundo gracias al desarrollo histórico del cine. En este cambio de régimen, algunas presencias y ausencias permanecen y otras se suman para dar como resultado nuevas formas de representar y expresar el entorno capturado y, ahora podríamos decir, reconfigurado e inventado por una de las máquinas más productivas de la imaginación humana.

### Política e ideología de la representación

Si las ataduras con la cosa han desaparecido y si ahora todo se puede filmar, o bien, “si lo puedes imaginar, lo puedes filmar”, entonces, ¿por qué los directores hollywoodenses, aquéllos que hacen de esta frase un principio de su quehacer profesional, no han filmado el fin del capitalismo?<sup>5</sup> Una primera explicación nos dice que no se ha filmado porque la representación cinematográfica, además de su condición tecnológica y artística, posee delimitaciones ideológicas y políticas propias del momento histórico y de la sociedad que sustenta determinada forma de ver el mundo y de representarlo.

<sup>5</sup> Sugerente pregunta de un colega y a partir de la cual pretendemos reflexionar acerca de los límites políticos e ideológicos del cine digital, así como de su dimensión individual en el proceso de posicionamiento del sujeto.

Un ejemplo muy claro en la historia del cine lo explica Kristen Daly (2010) a partir de la obra de Gilles Deleuze (1983 y 1986), desarrollada en sus dos tomos dedicados al cine. Esta novel investigadora afirma que la imagen-movimiento responde a un régimen racional y estable de representación en el que el mundo parecía moverse en el sentido de la modernidad ética y política, el hombre se construía en un entorno de progreso. Sin embargo, el fin de la Segunda Guerra Mundial deriva en una imagen-tiempo representada en secuencias aparentemente irracionales, en una cámara y personajes que deambulan como redescubriendo y revalorando el mundo. No coincidimos con Daly en que el nuevo régimen digital de la representación sea resultado de la sociedad en red ni de la interactividad. Más bien, se propone aquí que como toda expresión ideológica y política, el cine digital a la vez que muestra con excesos lo imposible, oculta algunos aspectos de lo posible, como podría ser un nuevo contrato social sin la idea de la propiedad privada. Lo oculto no se refiere a una especie de complot de los poderosos contra la humanidad, sino a todo aquello que se muestra naturalizado (función ideológica) sin posibilidad de ser cuestionado o de llevar a debate social.

Podemos mencionar algunos temas cuya problematización social ha sido cubierta por un halo ideológico que obstaculiza el pensarlos en una dimensión conflictiva. Por ejemplo, no se discuten en la pantalla del cine digital las consecuencias económicas que trae consigo la defensa de la propiedad privada y que deriva en un orden mundial en el que unos países controlan a otros; o bien, el hecho de que unas sociedades consumen más combustibles fósiles que otras pero todos somos igualmente responsables del calentamiento global. También se puede citar la discriminación contra los pueblos originales por su salvajismo primigenio aunque bien intencionados, pero se dice poco del modo en que la civilización Occidental puede derivar en un salvajismo peligroso para la Tierra en su conjunto. En suma, se puede proponer una larga lista en la que los temas se presentan como principios universales de la “sociedad o del hombre o de la humanidad tal cual es”, pero cuyo elemento en común es la naturalización de lo histórico y de lo social.

El nuevo estadio del capitalismo interconectado en redes y de economías volátiles sigue conservando mucho de los regímenes ideológicos de la representación predigital. Es como si el arte cinematográfico aún se hallara en un momento de pureza formal que todavía no se contamina. Pureza formal, aunque no de contenido, como revisaremos a continuación, pero antes es necesario aclarar los motivos por los cuales aquí se analiza el cine digital hollywoodense: en primer lugar, es el que recurre prácticamente en su totalidad al moderno montaje informatizado en secuencia y en cuadro, digamos que ha canonizado una nueva forma de visualización del mundo a partir de la imagen y el sonido digital; en segundo, porque, al ser el cine que más se consume en todo el mundo, sigue difundiendo algunas veces de modo difuso, y otras en franco descaro, formas de ser y de existencia no sólo apegadas a un modelo de ciudadano idealizado, resultado del capitalismo contemporáneo, sino políticamente correcto en sus valores y comportamientos respecto a las instituciones de ordenamiento de la realidad: el Estado, la familia, los partidos políticos o la religión, entre otras. Las películas a las que recurrimos, como ejemplo, son bien conocidas: *Avatar* (James Cameron, 2009, Estados Unidos), *Inception* (Christopher Nolan, Estados Unidos-Reino Unido, 2010), *Sin City* (Frank Miller, Robert Rodríguez, Quentin Tarantino, 2005, Estados Unidos) *The Watchmen* (Zack Snyder, 2009, Estados Unidos).

Nos adherimos a Casetti y Di Chio (1991) en su caracterización de la representación en dos sentidos aparentemente opuestos. El más común es el que la entiende como la conjunción y jerarquización de todos aquellos mecanismos lingüísticos, visuales, artísticos e institucionales que nos muestran el mundo sin ningún tipo de reflexión metacognitiva sobre los fundamentos culturales y de percepción en los que se asienta la representación y que se traducen en lo que percibimos como realidad. Para el segundo sentido, el cine representa al mundo porque a la vez que lo muestra, queda claro que lo construye. No es un volver a presentar algo conocido y reconocible, sino de aceptar esa construcción que remite al mundo tal cual es o tal cual puede ser. Lo cierto es que estos opuestos se contaminan mutuamente y borran las marcas de su enunciación, de ahí su relevancia ideológica.

Al referirnos a un lenguaje mediático y artístico a la vez, es pertinente, para clarificar el tema de la representación en el cine, recurrir a la semiótica del danés Louis Hjelmslev (1974) y a su productiva distinción entre el plano de la expresión y el plano de contenido. El cine construye sus procesos de significación a partir de elementos heterogéneos al estar conformado por varias materias de expresión articuladas en complejos sistemas de relaciones textuales, visuales y sonoras.

Los planos de la expresión y del contenido del cine, en general, pueden entenderse de la siguiente manera:

|                       |   |  |
|-----------------------|---|--|
| Plano del contenido   | <b>Sustancia del contenido:</b> pensamiento, ideología y cultura, previos a toda película.                                    | <b>Forma del contenido:</b> conformación específica del significado: plasticidad de la imagen, el sonido y el montaje. |
| Plano de la expresión | <b>Sustancia de la expresión:</b> masa visual, sonora y en sucesión. Sustancias ligadas a los soportes tecnológicos del cine. | <b>Forma de la expresión:</b> estructuración de la sustancia de la expresión: los mensajes en sí.                      |

De acuerdo con estas ideas, la representación en el cine consiste en un punto de confluencia de la herencia cultural de una sociedad que ha conformado sistemas de significación diversos cuyo soporte tecnológico define la especificidad y alcances del mensaje, a la vez que estructura contenidos que reproducen o renuevan la cultura visual de nuestros días.

Una digresión acerca del carácter político de la representación cinematográfica se hace necesaria. Así como la principal función ideológica es la de naturalizar lo histórico, lo político constituye un campo de interacción de fuerzas desiguales y de luchas simbólicas por el poder, cuyas intenciones siempre se muestran con un alto grado de ambigüedad. El campo de lo político está siempre en disputa y no existen las concesiones de buena voluntad. No interesa en este trabajo hacer referencia al poderío económico de Hollywood sobre

las cinematografías nacionales ni tampoco cómo se distribuye la desigual taquilla en todo el orbe, más bien, interesa identificar en las películas esa relación de fuerzas opuestas que entran en franco proceso de negociación o conflicto. No creemos que el poder de las películas, por más reveladoras de una verdad “incómoda” o denunciante de un abuso en el ejercicio público del poder, produzca cambios importantes en el mundo. De ser así, el estadounidense Michael Moore, ganador de Cannes en 2004 con la película *Fahrenheit 9/11*, hubiera logrado que George Bush no se reeligiera cuatro años más en la presidencia de Estados Unidos. Sin embargo, se puede objetar que uno de los personajes insignes de la ciencia ficción cinematográfica ha gobernado una región que por sí sola representa una de las economías más importantes del mundo. Arnold Schwarzenegger de alguna manera inició su campaña electoral en las marquesinas de los cines de California.

Lo expuesto hasta ahora permite proponer una hipótesis de trabajo acerca de los límites políticos e ideológicos de la representación realista del cine digital:

1. No está en crisis el modelo realista, por el contrario y siguiendo a Manovich (2005) y a Darley (2002), el cine digital muestra lo imposible con altos grados de realismo.
2. La forma artística cinematográfica digital o el plano de la expresión digital no se ha utilizado con fines de reforzamiento o de mitigación ideológica como lo ha sido la estructura transparente del relato o la angulación de la cámara en el cine clásico. Así como no hay intención ideológica en el color rojo *per se* o en las figuras geométricas en su utilización matemática, tampoco existe en el tratamiento digital del movimiento de cámara, del *ralenti*, del acelerado o de la trayectoria.
3. Por tanto, los límites políticos e ideológicos de la representación realista del cine digital están en el plano del contenido, en la relación película y entorno social.

Esta hipótesis orienta las siguientes reflexiones que nos permiten ubicar aquello naturalizado en el campo ideológico, comprendido

como un conjunto de ideas sobre lo social y sus modos de funcionamiento, para trasladarlo a la dimensión política e histórica que le corresponde. Más adelante volveremos a la cuestión del sujeto, quien además de estar inserto en los sistemas de lo social y poseer un conocimiento de base sobre las relaciones de poder que configuran su entorno, toman posturas sobre su participación en estos sistemas que unas veces lo limitan y otras le marcan estándares de conducta y estilo de vida como expectativas deseables sobre él.

### El plano del contenido ideológico

Distinguimos en el plano del contenido los siguientes elementos que reciben, por su condición misma, algún tipo de tratamiento ideológico. El primero de éstos es el *tema* de la película, por lo regular resumido en el título. La elección de un tema lleva consigo el filtro a través del cual se le mira, no es lo mismo una película hollywoodense sobre Latinoamérica que una película latinoamericana sobre alguno de los países que la conforman y no tanto porque una responda a una lógica del control imperialista y otra a la de la resistencia, sino porque el hecho mismo de los localismos y regionalismos *versus* la globalización cultural las hace distintas al estructurarlas sobre sistemas de significación con formaciones sociales muy diferentes.

El segundo elemento se refiere al responsable creativo de una película, que es quien orienta su tratamiento ideológico. El *director* es algo más que un artista, es una persona que controla a un amplio grupo en una dirección ideológica determinada. Existen directores totalmente asumidos al modo de producción dominante que responde a factores extracinematográficos como lo es el mercado, el gobierno, el partido político (Leni Riefenstahl, James Cameron); otros se hallan en el punto intermedio, procuran no tomar partido, describen realidades manteniéndose al margen, son de alguna forma directores principalmente constatativos (Clint Eastwood). En contraste, la militancia de muchos cineastas es lo que el público valora en ellos, esa lucha permanente por exhibir, a veces hasta la obsesión, realidades ficcionalizadas, documentalizadas o hibridizadas, para mostrar el ca-

rácter político e histórico de los acontecimientos; se distinguen por ser directores comprometidos con la causa (Michael Moore). Los más fascinantes, sin duda, son los directores que sin caer en la corrección política ellos mismos son la esencia del *zôon politikón*, saben revelar mediante la descripción verdades profundas, han aprendido a no comprometerse con ningún poder y no los limita ninguna condicionante ideológica en sus temas (Costa-Gavras).

La *estructura narrativa* como un conjunto de elementos organizados, según diversas lógicas que favorecen la comprensión de la anécdota, o por el contrario, la obstaculizan, es el tercer elemento del plano de contenido. Basta recordar los debates entre los directores rusos Lev Kuleshov (1947) y Sergei Eisenstein (1994) acerca de la función social y pedagógica del cine, con una defensa, en el caso del primero, del naciente cine estadounidense cuya obra máxima al servicio del arte cinematográfico estaba en David Wark Griffith en 1915 con *El nacimiento de una nación*, mientras que para Eisenstein el cine conjuntaba una especie de dialéctica visual mediante el montaje de choque, obligando a la naciente sociedad de masas de la posrevolución a educarse no sólo en la historia y sus acontecimientos, sino también en el fundamento mismo del pensamiento marxista.

Existe un consenso poco debatido acerca de que los temas en sí mismos no conllevan una carga ideológica, la cual estaría ubicada, más bien, en el *tratamiento* y en el momento de la enunciación en el que un tema aparece coyunturalmente. Algo de cierto hay en esto y es notorio en los premios de las películas, por ejemplo, el Oscar. Hay una constante de que las películas premiadas cada año en las categorías narrativas y temáticas (película, director, guión) corresponden con el ambiente político-cultural de los intereses estadounidenses. Si se trata de mirar al mundo, entonces se premian películas del Oriente o latinoamericanas; si se trata de excusar asuntos internos, entonces los negros o las minorías sexuales son reivindicadas; también se puede dar el caso de valorar la cibercultura como un nuevo estadio de la ciberdemocracia y de las ciberlibertades, tal es el momento coyuntural actual. La misma subclasificación con la que se hizo referencia a los directores se puede aplicar al tratamiento ideológico de los temas. Para comprender mejor esta idea, en el siguiente cuadro se presenta

el subtexto y un ejemplo de las películas que nos interesan en este trabajo.

| <i>Tratamiento</i>    | <i>Subtexto</i> | <i>Ejemplo</i>             |
|-----------------------|-----------------|----------------------------|
| Oculto                | Lo ideológico   | <i>Avatar</i>              |
| Denuncia              | Lo social       | <i>Sin City, Inception</i> |
| Constatativo          | El acontecer    | <i>Watchmen</i>            |
| Militante             | Lo político     | —                          |
| <i>Zôon politikón</i> | Lo histórico    | —                          |

Resalta la falta de ejemplo en los cines militante y *zôon politikón*, debido a que este tipo de cinematografías en Estados Unidos se hallan fuera de los circuitos de producción, circulación y exhibición de las grandes compañías productoras. Asimismo, es importante aclarar que los ejemplos deben considerarse como tipos ideales, pues más bien son películas bastantes irregulares y contaminadas en su tratamiento pero, en el texto cinematográfico que soportan, existen evidencias congruentes que apuntan al tratamiento ideológico identificado. Respecto a los subtextos, es importante concebirlos como la base conceptual más profunda sobre la cual el tratamiento, y a su vez el tema, se hallan ubicados y funcionan para orientar la intención del director.

### ¿Filmar el fin del capitalismo? Sí y no, a la vez

El cine hollywoodense no es única y excesivamente obvio, como diría David Bordwell (1997), sino también es contradictorio y, algunas veces, más complejo de lo que en la superficie muestra. El fin del capitalismo no se ha filmado como tal, es decir, no conocemos secuencias en las que —por este motivo— las grandes corporaciones se colapsen, Estados Unidos y los países europeos cedan el control político y en las que los militares desactiven o destruyan sus armas, para que en el horizonte aparezca a contraluz la figura de los nuevos hombres y mujeres. Esas imágenes las hemos visto, pero no con la

intención expresa de observar la caída, como en su momento ocurrió en 1989 con la destrucción simbólica del socialismo, que implicó la desaparición del muro de Berlín –del orden imperial del capital–. No hemos visto el fin del capitalismo por las razones y los mecanismos que lo sostienen y reproducen, como pueden ser las propias libertades de este sistema económico-cultural: el mercado, la democracia o la defensa de los derechos humanos.

Sin embargo, cuando se ha tomado a la parte por el todo, Hollywood ha filmado un sinnúmero de ocasiones el fin del capitalismo. Recurriendo a una especie de sinécdoque en la que se toma el capitalismo como el todo, y la Tierra, la naturaleza, la humanidad como la parte, se ha llegado a la fórmula de que la única manera de que el capitalismo termine es cuando desaparezca la especie humana y con ella el oxígeno social que permite la interacción de unos con otros: la cultura.

Se distinguen entonces dos formas ideológicas de presentación de esta sinécdoque, una que reproduce el sistema capitalista y otra que lo transgrede en el terreno cultural. Se pueden presentar en una misma secuencia o a lo largo de un filme. Para soportar esta idea, recurrimos a Daniel Bell (1976) en una obra ya clásica, en la que afirma que el proceso continuo de construcción de identidades coherentes con estilos de vida, estéticas personales y de grupo, así como con comportamientos morales o correctos que distinguen a unos seres humanos de otros, se muestra, en la era del capitalismo tardío, difusa y contradictoria. Frente a una normalidad impuesta por las prácticas e instituciones de ordenamiento de la realidad, se encuentran en franco desafío los estilos de vida hedonistas, vanguardistas o transgresores propios del arte y de las minorías que no se sienten identificadas con la cultura dominante. Hollywood ha incorporado elementos transgresores en sus películas, que lejos de reproducir un orden vigente, lo cuestionan y transforman.

En los últimos cien años se ha presenciado el esfuerzo de la cultura antiburguesa por lograr autonomía con respecto a la estructura social, primero, negando los valores burgueses en la esfera del arte, y segundo, creando enclaves donde el bohemio y el vanguardista pudieran vivir un

estilo contrario de vida [...]. Tanto en la doctrina como en el estilo de vida, lo antiburgués triunfó. Este triunfo significó que predominó en la cultura lo antinómico y el antiinstitucionalismo (Bell, 1976:62).

Un cine que tiene mucho de industria y mucho de vanguardia artística y tecnológica. Ésta es la base de su doble condición, al ser un cine hegemónico a nivel mundial y, a la par, transgresor al incorporar una especie de ética anticapitalista en sus temas, los cuales los sostiene debido a un fundamento retórico de paradojas, pastiches y, obviamente, sinécdoques, que le permite soportar la contradicción de mostrar y no mostrar el fin del capitalismo.

Al capitalismo postindustrial de Bell (1976), le corresponde la posmodernidad cultural de Jameson (1995), es decir, a los procesos acelerados de tipo económico y tecnológico, les atañe un ambiente cultural y artístico caracterizado por la emergencia de nuevos rasgos contradictorios formales y temáticos: “las paradojas de la posmodernidad nos han instruido en las deficiencias de los sistemas totalizantes y ha fijado sus límites institucionales (epistémicos y ontológicos)” (Hutcheon, 1988:224). La contradicción juega a nuestro favor al contaminar los sistemas con paradojas, parodias, pastiches, autorreferencialidades e intertextualidades. He aquí donde es posible percibir el detalle fino de tipo cultural que ayuda a comprender los límites de la representación realista del cine digital.

El cine es un fenómeno más de una transformación que abarca en su conjunto al ambiente cultural de una época. Asistimos a la emergencia de la diversidad cultural y a la defensa de otras formas de vida que se han traducido en nuevas agendas sociales que giran en torno de:

1. El cuestionamiento de la supremacía de la raza blanca.
2. La revaloración de la naturaleza respecto a los actos *civilizatorios* destructivos.
3. La ubicación de polos de desarrollo en un nuevo mapa geopolítico (Brasil, China).
4. La visibilidad de diversidades sexuales, raciales e identitarias ya no sostenidas por cierto proyecto hegemónico del Estado-Nación, sino por preferencias, gustos y estilos de vida.

5. La heterogeneidad en las formas y contenidos del arte: de lo tradicional a lo electrónico, de la pintura figurativa a la psicodelia y del teatro clásico al *performance* multimedia.
6. El borramiento de las fronteras entre ficción y realidad.
7. En suma, a un estado de ánimo generalizado de que las cosas no son como solían ser y que se constituye en el contexto social del cambio del régimen escópico propio el cine digital.

En el terreno propiamente del cine, esta heterogeneidad de formas y contenidos posmodernos de la sociedad alienta, otra vez en palabras de Epstein, al monstruo cinematográfico para ir al transfondo de las cosas, ahora con mejores herramientas.

### ¿Y el sujeto? Otra sinécdoque

Ante los planteamientos de la sección anterior sería lógico aceptar que el sujeto se ve a sí mismo en la encrucijada propia del mundo hipermoderno descrito por Lipovetsky y Serroy (2009), en la que la aceptación de las diferencias vuelve a los sujetos capaces de comprenderse e incluso aceptar que su individuación los asemeja. La variedad de la oferta mundial cinematográfica posibilita que cada quien pueda sentirse feliz aun cuando la película que prefiera trate sobre sus deseos insatisfechos o, por el contrario, sobre la satisfacción de sus filias. Sin embargo, en el seno del cine hollywoodense no ocurre lo mismo, un cine que sigue la lógica de consumo y sustenta, por un lado, la economía y la nación de la que surge, proyecta, por el otro, extremo el estilo de vida americano, en el que el individuo obtiene siempre lo deseado y se siente orgulloso por ello, fuera de toda culpa.

Siguiendo a Morin no quedaría más remedio que asumir que “la ideología no se pega sobre el filme. No le es exterior, y las imágenes no son pretexto. La ideología parece nacer y renacer incesantemente en el espectador, cuya generosidad y amor se ven obligados a tomar sus responsabilidades intelectuales” (Morin, 2001:165). Sin más remedio que caer en la contradicción entre la satisfacción del deseo individual y la inclusión de las nuevas agendas de las que forma parte

sinécdoquica del total ideologizante, en el cine contemporáneo aparecen nuevas figuras complejas revestidas muchas veces de las capas de lo digital, con su carácter de irrealidad a cuestas. Entonces las nuevas agendas sociales obligarían al lector a tomar nuevas responsabilidades intelectuales que poseen además una nueva representación visual.

Creemos que la localización más obvia de estas figuras se encuentra en los personajes, que comparten la sensibilidad del público y se encuentran en una lucha propia de la dimensión ética, esto no resulta novedoso si ponemos en perspectiva la historia del drama en la ficción fílmica, pero quizá sea posible cambiar de idea si llevamos la discusión al plano de las relaciones entre el contenido y la expresión.

Lo siguiente tiene un corolario en las cintas seleccionadas que conviene explicar. En *Inception* el personaje principal, Cobb, se redime al transformar la realidad de la vigilia de Fisher durante el sueño: una sinécdoque del fin del capitalismo al nivel del sujeto (la disolución de la empresa) termina por hacerlo feliz al renovar el conocimiento sobre su padre. Finalmente satisface su deseo individual al reencontrarse con sus hijos tras el éxito de su misión, que representa en principio el aumento en la riqueza de un tercero.

En la parte inicial de *Avatar*, al protagonista no le importa la sustitución de su gemelo y la extracción de información, sin chistar en el fin del mundo conocido por otros sujetos, para la obtención del deseo personal: caminar de nuevo. Sin embargo, al realizar lo imposible en el plano físico –transfiriendo su personalidad a un cuerpo sustituto, de apariencia y funcionamiento distinto al ideal– se “humaniza”. No sólo salva a un planeta y a sus habitantes, sino que logra evitar la explotación energética, capaz de aplastar a las comunidades primigenias.

En *Sin City* un sujeto egoísta desea que su hijo (monstruo social) sea padre, al ser antiético y experimentar para otorgarle la posibilidad de la fertilidad, termina por convertirlo también en un monstruo, transmutación del ente que evidencia la maldad del ser ante la mirada del mundo. Por otro lado, el personaje de Willis tiene un recorrido entre el heroísmo, el deseo insatisfecho y la redención social y de las culpas personales a través de la muerte.

*Cine digital, sujeto e ideología en el mundo hipermoderno*

|                       |  |  |
|-----------------------|--|--|
| Plano del contenido   | <b>Sustancia del contenido:</b><br>Nuevas agendas por el bienestar común en la aceptación de las diferencias. Ética. Sujetos complejos que luchan entre lo social y la satisfacción del deseo. | <b>Forma del contenido:</b><br>Conformación específica del significado: plasticidad de la imagen, el sonido y el montaje.<br>Capas de realidades co-presentes. Exposición del contenido mental. Evolución de la sensibilidad del sujeto. |
| Plano de la expresión | <b>Sustancia de la expresión:</b><br>Masa visual y sonora en sucesión y en copresencia (capas). Sustancias ligadas a los soportes tecnológicos del cine en lo digital.                         | <b>Forma de la expresión:</b> Estructuración de la sustancia de la expresión: los mensajes en sí.<br>Cambio físico del sujeto de la representación.  |

Por su parte, doctor Manhattan de *Watchmen* es un personaje sobrenatural capaz de controlar el tiempo, de transformar la materia y de manipular cuanto elemento exista, todo ese poder lo asemeja a un dios, pero más preocupado por encontrar, como monje budista, su sentido de la vida, y menos por la paz y felicidad de la humanidad. Una especie de dios envidioso que, aun cuando tiene todo para transformar el mundo, prefiere transformarse él mismo. En este filme, Rorschach, psicópata declarado, juega al interior del sistema para salvar su vida y la de sus amigos, se trata del enfermo mental más psicológicamente congruente entre su pensar y su sentido de realidad. De ahí que represente esa fina caricatura entre los límites del loco y la normalidad obligatoria a la que debe someterse toda persona en esta sociedad si quiere ser aceptado como ciudadano en ejercicio de sus derechos.

## Los límites: a manera de conclusión

Retomemos la idea de que los límites políticos e ideológicos de la representación realista del cine digital están en el plano del contenido, en la relación película y entorno social, y pasemos a exponer una serie de conclusiones agrupadas en cuatro categorías: representación (fotográfica o cinegráfica),<sup>6</sup> contradicciones, poder y visibilidad textual. Con esto pretendemos exponer el trabajo realizado con las películas que evidencia, mediante el análisis, la estructura de contenido de cada una de éstas y que deriva en ciertos alcances formales para explicar lo que aquí se ha mencionado como cine digital y su relación con la ideología y el poder. Remitimos al lector a observar los detalles del análisis realizado (Anexo), donde se destacan las presencias y ausencias de las películas elegidas.

*Representación.* El tratamiento de la imagen informatizada tiene diversos niveles de uso de lo digital, uno puede ser sólo con fines de corrección o de complemento en la composición de una secuencia (agregar una muchedumbre virtual, por ejemplo); el uso más avanzado está en la hibridación de elementos, técnicas y medios, de tal forma que en la imagen generada convergen tecnologías y aspectos culturales más cercanos a la fantasía que a la realidad física. *Inception* y *Sin City* son resultado de este último tratamiento, de ahí la posibilidad que tiene el espectador de tener una experiencia cinematográfica muy intensa sobre la idea de capas de sueños superpuestas o una sensación de vivir entre el mundo de una película, el propio y el de un cómic.

Este tratamiento plástico-tecnológico de la imagen, en ocasiones, fortalece o contradice los contenidos ideológicos y políticos que transporta una secuencia determinada. Por ejemplo, en el caso de *Avatar* es la transcorporización digital del personaje principal lo que lo obliga a sentir y pensar la relación primitiva entre otros seres pensantes y la naturaleza. Es tan intensa la experiencia, como inevitable

<sup>6</sup> Según Manovich (2005), una representación de la imagen digital, construida de modo híbrido por el registro fotográfico parcial *in situ* más un tratamiento de posproducción digital según los principios del cine de animación y el diseño gráfico.

su conversión a los valores de eso que se muestra como una comunidad mágico-primitiva en el filme. Sin embargo, queda intacto el mito del héroe voluntario y solitario capaz de salvar a la humanidad, construcción ideológica proveniente de los estadounidenses en su papel autoasumido de policías del mundo. El caso de *Sin City*, por influencia del cine negro en el que las secuencias oscurecidas son altamente simbólicas, el uso digital sirve tanto para emular la estética del cómic como para elaborar una alegoría visual de la decadencia de una sociedad corrupta.

*Contradicciones.* Una de las características de la sociedad posmoderna consiste en que las dicotomías se suavizan, se vuelven más borrosas en sus fronteras, el negro y el blanco se contaminan con una amplia gama de grises. Por suerte, el cine es un medio muy sensible a los cambios culturales.

Más que hallar la cita o la referencia erudita y artística al propio arte cinematográfico (por ejemplo, *Watchmen* y su deuda con el cine de superhéroes o *Inception* y su deuda con la teoría del montaje), aquí nos interesa comprender el modo en que estos filmes muestran la contradicción de principios ideológicos, encarnados en personajes o mostrados en secuencias visuales, bajo la lógica de diversas estrategias que van desde la paradoja de la heroína de *Avatar*, financiada por un poder con intereses económicos para conocer a fondo los procesos de interacción entre una comunidad de seres vivientes y su entorno natural inmediato, hasta esa especie de obsesión del cine hipermoderno por referirse a sus propios procesos de creación, esa imagen-distancia<sup>7</sup> propia de *Inception* y construida gracias a los mecanismos del montaje secuencial y simultáneo que emula la cognición humana.

*Poder.* Otra contradicción más de la posmodernidad. Mientras algunas fuerzas dispersan, otras constriñen. Los transgresores, caso de los cuatro filmes, juegan en los límites de lo normativo y si bien lo violentan, es para reforzarlo. El caso más obvio es *Avatar*, en el que el protagonista aprovecha sus conocimientos y habilidades de soldado

<sup>7</sup> “Cine dentro del cine, cine sobre el cine, autocine, pericine, metacine” (Lipovetsky y Serroy, 2009:70).

para defender una situación particular y no para cambiar el sistema económico y de sometimiento hegemónico en general. Por su parte, en *Watchmen* encontramos la inestabilidad (control casi universal del mundo físico y pretensiones egoístas) del Dr. Manhattan: el poder, el desequilibrio, la conciencia ciudadana y la búsqueda de la totalidad individual se entrecruzan.

*Visibilidad textual.* Confirmamos la idea de que la imagen digital aún se halla en un periodo de neta experimentación artística, reiteramos que así como no podemos atribuirle por sí mismo al color rojo una intención ideológica, tampoco se puede concebir que la imagen construida por múltiples capas que muestran en simultaneidad objetos en las más diversas direcciones, velocidades y frecuencias, tenga una intención, por ejemplo, de dominio de las conciencias de los espectadores. Esto se demuestra en que la visibilidad textual de las cuatro películas sigue estando en el plano del contenido movilizado por los personajes. Las personas expresan sus formas de pensar, sus prejuicios, su condición sociocultural, las cosas no.

Si bien nos hallamos en el grado cero de la imagen digital, esto no limita a que como industria cultural, el cine pensado y realizado gracias a la informatización de imágenes, textos y sonidos, no continúe con su hegemonía ideológica en el mundo. En últimas instancias, todas las películas aquí estudiadas, se caracterizan por visiones normativas de la sociedad en las que la existencia del bien y del mal constituye el motor del cambio y de la felicidad. No existen más que planteos milenarios con tecnologías del presente, para representar un mundo que en esencia no cambia en cuanto a desigualdad y control.

Nos planteábamos en los primeros párrafos que si las técnicas del cine en verdad son provocaciones, aceleraciones e intensificaciones del proceso de proyección-identificación, realizado por el sujeto al interpretar un filme, sería lógico pensar que las modificaciones formales introducidas por lo digital también lo fueran. El análisis indica que a la fecha su función es más la de acentuar, como lo hacen las variaciones en la música de un filme, la visibilidad de los factores que construyen la subjetividad: normas sociales que delimitan las actitudes dignas de un castigo o una recompensa en función de regímenes históricos de poder.

La puesta en pantalla del inconsciente de los personajes o sus modificaciones físicas son elementos temáticos desarrollados de formas diversas en la etapa predigital del cine, que ahora se facilitan, pero no constituyen *per se* una posibilidad de cambio en las formas en que los sujetos se perciben entre sí y a sí mismos.

A la par, exhibir y trabajar con las contradicciones nos habla de una postura crítica frente a ideas totalizantes de la realidad. En nuestros días, incluso los poderes más autoritarios no pueden dejar de lado la representación de la diversidad cultural y la heterogeneidad en las relaciones políticas entre individuos y gobierno, o cualquier forma institucionalizada del poder simbólico. Se ha pasado del *impasse* de la primera posmodernidad del no saber qué cambia, cómo cambia y por qué cambia, a una posmodernidad que afirma el sí a la continuidad de la historia de la humanidad y que requiere de una toma de conciencia permanente, vigilante. Esta vigilancia consciente permite reflexionar sobre las convenciones y las construcciones de la realidad que hacemos sobre el mundo y sobre nosotros mismos, con el objeto de contradecirnos seriamente y hallar, en este juego de paradojas y pastiches, la verdad del prejuicio y de la ideología que reforzamos; y nos somete al ubicar en el plano social la responsabilidad de las nuevas agendas del sujeto que se produce y se reproduce en el proceso de transformación de un cambio de régimen escópico.

## Bibliografía

- Balázs, Béla (1978), *El film: Béla Balázs: evolución y esencia de un arte nuevo*, Gustavo Gili, Barcelona.
- Baudry, Jean Louis (1969), “Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base”, *Cinéthique*, núm. 7-8, París.
- Bell, Daniel (1976), *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza, México.
- Bordwell, David, Janet Staiger y Kristin Thompson (1997), *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Paidós, Barcelona.
- Casetti, Francesco y Federico di Chio (1991), *Cómo analizar un film*, Paidós, Barcelona.

- Darley, Andrew (2002), *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.
- Daly, Kristen (2010), "Cinema 3.0: the Interactive-Image", *Cinema Journal*, 50, núm. 1, Fall, University of Texas Press, Estados Unidos.
- Deleuze, Gilles (1983), *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine 1*, Paidós, Barcelona.
- \_\_\_\_\_ (1986), *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, Paidós, Barcelona.
- Dubois, Philippe (1986), *El acto fotográfico y otros ensayos*, Paidós, Barcelona.
- Eisenstein, Sergei (1994), *El sentido del cine*, Siglo XXI, México.
- Epstein, Jean (1960), *La inteligencia de una máquina*, Nueva Visión, Argentina.
- Giralt, Gabriel (2010), "Realism and Realistic Representation in the Digital Age", *Journal of Film and Video*, vol. 62, núm. 3.
- Hjelmslev, Louis (1974), *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*, Gredos, Madrid.
- Hutcheon, Linda (1988), *A Poetics of Postmodernism, History, Theory, Fiction*, Routledge, Nueva York / Londres.
- Jameson, Fredric (1995), *La estética geopolítica*, Paidós, Barcelona.
- Kuleshov, Lev (1947), *Tratado de realización cinematográfica*, Editorial Futura, Buenos Aires.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy (2009), *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona.
- Machado, Arlindo (2009), *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*, Gedisa, Barcelona.
- Manovich, Lev (2005), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.
- Metz, Christian (2001), *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*, Paidós, Barcelona.
- Mitry, Jean (1989), *Estética y psicología del cine*, tomos I-II, Siglo XXI, Madrid.
- Morin, Edgar (2001), *El cine o el hombre imaginario*, Paidós, Barcelona.
- Peirce, Charles S. (1974), *La ciencia de la semiótica*, Nueva Visión, Buenos Aires.

Recibido: 1º de octubre de 2012

Aprobado: 20 de mayo de 2013

## Anexo

|                     | Secuencia   | <i>Watchmen</i>                        |  | <i>Avatar</i>                          |                                | <i>Inception</i>                       |   | <i>Sin City</i>                   |            |
|---------------------|-------------|--|--|--|--------------------------------|--|---|-----------------------------------|------------|
| Película            | Subtexto    | De héroe normativo a héroe transgresor | De psicópata individual a terapeuta social | De héroe normativo a héroe transgresor | Heroína políticamente correcta | Personaje víctima de su propio trabajo | Representación simbólica de la corrupción mediante secuencias muy oscuras | Manipulación plástica del montaje |            |
|                     |             | Personajes                             | Dr. Manhattan                              | Rorschach                              | Dr. Grace Augustine            |  |   |                                   | James Cobb |
| Visibilidad textual | Montaje     |  |  |  |                                | xxx                                    | xxx   | xxx                               |            |
|                     | Encuadre    |  |  |  |                                | Capas de sueño                         | xxx   |                                   |            |
| Poder               | Transgresor | xxx                                    | xxx  | xxx                                    | xxx                            |  | xxx   | xxx                               | xxx        |
|                     | Reproductor | xxx                                    |  | xxx                                    | xxx                            |  | xxx   |                                   |            |

| Secuencia       |                      | Watchmen |     | Avatar |     | Inception |     | Sin City |     |
|-----------------|----------------------|----------|-----|--------|-----|-----------|-----|----------|-----|
| Contradicciones | Inter-textualidad    |          |     |        |     |           |     | xxx      | xxx |
|                 | Autorreferencialidad |          |     |        | xxx |           |     |          |     |
|                 | Pastiches            |          |     | xxx    |     |           |     |          |     |
|                 | Parodias             | xxx      | xxx |        |     |           |     |          |     |
|                 | Paradojas            |          |     |        |     | xxx       |     | xxx      |     |
|                 | Cinegráfica          | xxx      | xxx | xxx    | xxx | xxx       | xxx | xxx      | xxx |
| Representación  | Fotográfica          |          |     | xxx    | xxx |           | xxx |          |     |