



# Cine posmoderno: una búsqueda conceptual imposible

Luis Enrique Martínez Dueñas

Estudiante Comunicación Social – Facultad de Derecho, Ciencia Políticas y Sociales  
Universidad del Cauca, Popayán, Colombia  
martinezd@unicauca.edu.co





Definir el cine posmoderno es complejo en el sentido de que se puede definir desde tres perspectivas: primero, como un género; pero esto sería ambiguo, porque una de las características del cine posmoderno es el rompimiento de las fronteras genéricas. Segundo, podría decirse que el cine posmoderno es un estilo, sin embargo, no sería el término más adecuado, puesto que el estilo también puede pertenecerle a una persona, escuela o tendencia (Vásquez-Rodríguez, 1993). Por último, y para mí la más acertada, es verlo como un cine que es producido en una época específica y con unas características identificables.

El cine posmoderno también es una respuesta estética contestataria al gran proyecto moderno de la razón ilustrada. Si bien el cine es el uso estético de un desarrollo técnico y científico, lo que fue una nueva tecnología en pro de un arte que fusiona las seis antiguas “bellas artes”, que ya existían desde la antigüedad para el deleite de los sentidos, el cine posmoderno rompe con dicotomías modernas tales como la disputa político-económica entre capitalismo y socialismo, o la división del pensamiento en tradicional y moderno (Fajardo, 2001).

Eventos tales como la guerra de Vietnam (1955-1975), el ascenso de los regímenes totalitarios (siglo XX), la masacre de Tlatelolco (1968), el Mayo francés (1968), el accidente nuclear de Chernóbil (1986), entre otros; fueron formando unas nuevas generaciones desencantadas de la modernidad, con el antecedente de las vanguardias estéticas como el impresionismo, surrealismo, expresionismo, cubismo, futurismo, etcétera; y expresiones

locales de menor alcance como el estridentismo en México o el nadaísmo en Colombia (Jameson, 1999). El cine posmoderno es entonces una reacción más al fallido proyecto modernizador, tanto de estética como de pensamiento, que prevé que la ciencia y la tecnología en algún momento se le van a salir de las manos al hombre. Esto es evidente en películas de Hollywood como *Matrix* (Wachowski, 1999), *Lucy* (Besson, 2014), *Terminator* (Cameron, 1984), la argentina *Moebius* (Mosquera, 1996), la colombiana *El colombian dream* (Aljure, 2006) o la mexicana *Sleep Dealer* (Rivera, 2008). La estética posmoderna es, por un lado, una vuelta a esa estética libre y sin prejuicios de la antigüedad, como también, una apuesta anárquica contemporánea que trasgrede todo parámetro establecido (Cadena-Vargas, 1994), llegando a extremos como la película *Kiss* de Andy Warhol (1963).

Técnicamente, el cine posmoderno también es trasgresor. Por ejemplo, en 1995 un grupo de jóvenes realizadores noruegos fundan el movimiento conocido como *Dogma 95*, el cual buscaba hacer un cine con la menor cantidad de artificios posibles, emergiendo como una respuesta al cine comercial lleno de efectos especiales con una diégesis extremadamente ficticia. Estos rebeldes pretendían volver a la *Nouvelle Vague* de la década de 1950 en Francia. Otro ejemplo de estos nuevos desafíos posmodernos de hacer cine es que hoy en día casi cualquier persona puede hacer una película sin mayor equipo técnico, como en el caso de la galardonada en el Festival de Cine de Sundance *Tangerine* (Baker, 2015), que narra una historia de temática LGBTIQ+, completamente rodada en cámaras de smartphone (Fajardo, 2001).

Si es cierto que en la posmodernidad los conceptos son inestables, cometeré un anacronismo al precisar que el cine posmoderno son todos esos productos fílmicos que se originan después de las resistencias juveniles de la década de 1960 y que, según Lauro Zabala (2007), cumple con las siguientes características: significantes flotantes, intercontextualidad ilimitada, normatividad deslizante, alusividad anacrónica, citación apócrifa, ironía inestable, hibridación genérica, relatividad hermenéutica y referencialidad architextual. Además de otras características que acompañarán, complementarán o harán parte de estas.





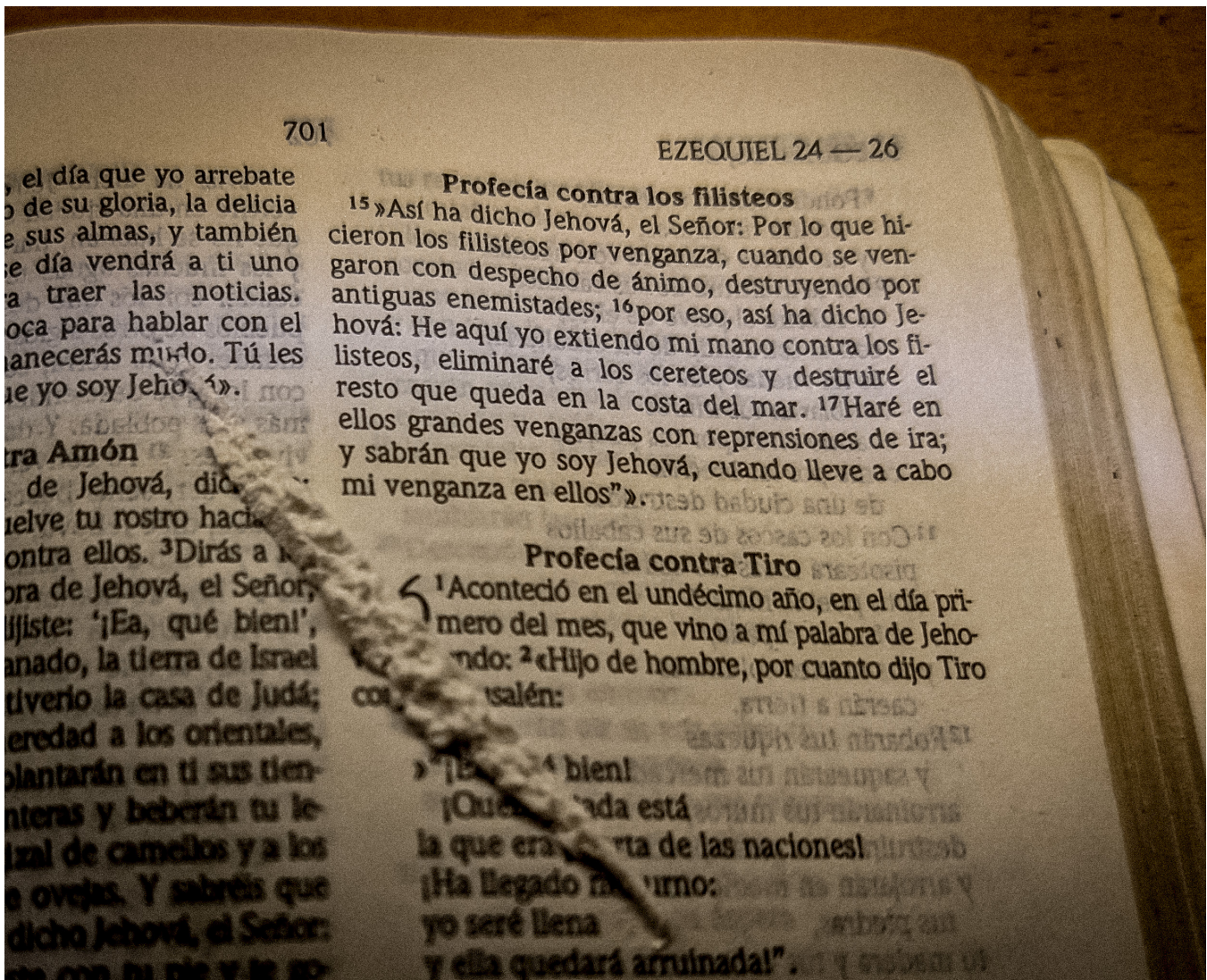


## Significantes flotantes

Muchas de las puestas en escena de las situaciones narradas en el cine posmoderno son referencias a otras películas, que toman un significado propio según el contexto, historia y narrativa de cada película. Un caso evidente de ello es la cita que hace del versículo bíblico Ezequiel 25,17 el personaje de Samuel Jackson en *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994). El guionista de la película hace uso de un pasaje religioso para darle un significado que solo tiene verosimilitud dentro de la diégesis de la historia. Estos significantes flotantes son signos lingüísticos sin significado expreso

o definido, por el contrario, tienen un mensaje ambiguo y abierto a la interpretación. La misma cita bíblica usada por Quentin Tarantino para hacer ver interesante la forma como se le perdona la vida a un ladrón, puede ser usada por un predicador cristiano de una manera completamente diferente.

El cine posmoderno también brilla por la ausencia de moralejas y la dicotomía bueno-malo (Fajardo, 2001), mostrando diferentes facetas de los personajes donde no es necesario que el protagonista sea “bueno” ni el antagonista “malo”, ¿o cómo explicar hoy en día que un personaje que se dedica al crimen tenga actitudes benevolentes en otras etapas de su vida? Alejandro González Iñárritu, en su ópera prima del año 2000, *Amores perros*, nunca intenta dar un mensaje moralizante, enfatizando más en las pasiones humanas que en la conducta de sus personajes. Conductas que desde una mirada moral podrían ser reprochables, en la película son mostradas como situaciones circunstanciales que obedecen a un contexto específico.



Significante Flotante / Luis Enrique Martínez, 2022.





## La intercontextualidad ilimitada

Es interconectar textos aun cuando la conexión parezca absurda. Esta relación no solo se da entre textos cinematográficos, también se da con otros como los literarios o los históricos. Un ejemplo de ello es la guerra de Vietnam, que se presenta de manera diferente en *Apocalypse Now* (Coppola, 1979), *Full Metal Jacket* (Kubrick, 1987) o *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994). Un caso específico es el casco del protagonista de *Full Metal Jacket*, quien lleva escrita la frase *Nacido para matar*, lo anterior tiene

similitud con el casco de *Forrest Gump* quien lo usa para cargar objetos personales. En ambas películas se está haciendo referencia al mismo hecho histórico y al mismo objeto, pero de manera diferente. Este es un típico caso de hipertexto, hay un texto que nos lleva a otro texto, pero lo importante no es ello sino la forma libre y sin límites como se hace, sin haber unos parámetros estrictos para hacerlo. En *Amores perros* podemos observar una hipertextualidad al interior de la película con varias historias que se cruzan dentro de la misma, y que están conectadas por un evento en particular. Estrategia narrativa que es visible también en posteriores filmes de González Iñárritu como *21 gramos* (2003) o *Babel* (2006). Este tipo de *storytelling* también ha estado presente en otras películas como *Morir (o no)*, del director catalán Ventura Pons (2000), y *Crash* de Paul Haggis (2004), que entrecruzan varias historias independientes que luego toman una sola unidad narrativa alrededor de un evento particular.



La intercontextualidad ilimitada / Luis Enrique Martínez, 2022.



## Normatividad deslizante

Otra característica de la posmodernidad en el arte cinematográfico es el uso morboso y sin censura de actos exagerados o moralmente incorrectos. Normatividad deslizante, es decir, lo provocador o desagradable, es un insumo para atraer espectadores y despertar la controversia (Berman, 1988). En *Belleza americana* (Mendes, 1999), la actitud de un

hombre de más de cuarenta años que decide abandonar el trabajo sin dejar de recibir sueldo con chantajes, consumir marihuana y responderle de manera grosera a su esposa después de años de sumiso silencio es mostrada como un acto de valentía, pudiendo despertar malestar en los espectadores más conservadores. En cuanto a la película *Amores perros*, no tiene el más mínimo pudor a la hora de exponer imágenes de sexo, violencia y criminalidad con un lenguaje coloquial mexicano que en cualquier otro contexto podría ser interpretado como vulgar o grotesco, pero en esta narración solo hace parte de una ilustración del entorno barrial de Ciudad de México conocido como cultura chilanga.



Normatividad deslizante / Luis Enrique Martínez, 2022.





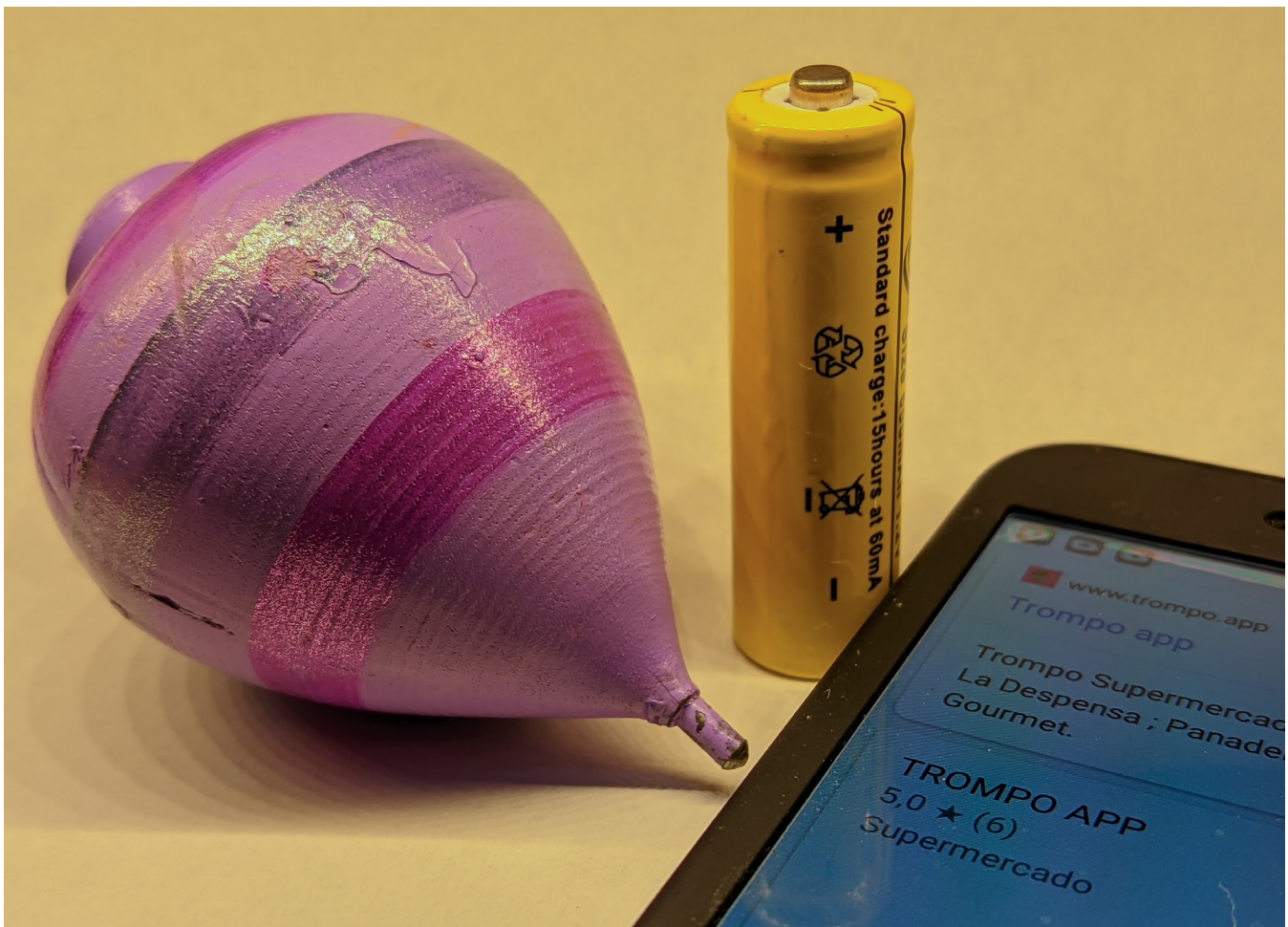
## La alusividad anacrónica

Es mostrar diversos contextos de manera simultánea, introduciendo al espectador en un estado de caos expositivo en el que es difícil diferenciar un contexto de otro. Por ejemplo, en *Abre los ojos* (Amenábar, 1997), en un momento es difícil diferenciar el sueño de la realidad, y la realidad real de la realidad virtual. No es casualidad que la película se llame *Abre los ojos* e inicie y termine con la frase “abre los ojos”, que funciona como un despertador, pudiendo despertar cada vez en una realidad completamente diferente, que puede ser un sueño o una pesadilla. La realidad se convierte en una superrealidad. La simultaneidad de diversas historias es común

en el cine posmoderno; en el caso de *Amores perros* se puede observar cómo al mismo tiempo suceden historias que un principio parecen inconexas, pero que luego resultan teniendo una importante relación narrativa. Por su parte, *Morir (o no)* expone la posibilidad de diferentes realidades contrafactuales.

## Citación apócrifa

Se refiere a una alusión o referencia a algo inexistente como si fuese real. En *Abre los ojos*, cuando el dueño de la compañía explica a César (protagonista) que está en una realidad virtual, dice que afuera de la simulación están en el año 2145, como si realmente se estuviera hablando de algo real; otro ejemplo es cuando César menciona la criogenización de Walt Disney como algo cierto que no ha sido posible comprobar más allá de rumores de la prensa. Mientras tanto, *Amores perros* relaciona la insurrección política con el debilitamiento y transformación psicológica de un rebelde que abandona su familia para hacer la revolución.



Citación apócrifa / Luis Enrique Martínez, 2022.

## La ironía inestable

Es aquella sátira que puede ser interpretada como tal o no por el espectador debido a que su significado es inestable y, por lo tanto, relativo; lo que puede significar para un espectador para otro, no. Por ejemplo, la película Belleza americana puede ser interpretada como homofóbica y promotora del consumo de drogas o, por el contrario, puede ser interpretada como una película que promueve la diversidad sexual y de pensamiento. En Amores perros ubicarse a favor o en contra de alguno de los personajes es algo tan subjetivo que no es posible interpretar si el director y el guionista intentan persuadir al espectador para que haga algún tipo de reflexión ética, dejando la posibilidad de hacer un sinnúmero de interpretaciones, no siendo ninguna la correcta.



La ironía inestable / Luis Enrique Martínez, 2022.





## La hibridación genérica

Hace referencia a la combinación de géneros, estéticas y estilos (Fajardo, 2001) en una sola película, haciendo casi imposible poder catalogar un filme posmoderno dentro de un género del cine moderno. Por ejemplo, *Abre los ojos* es a la vez ciencia ficción, drama y thriller, sin nombrar otros subgéneros de los que

también tiene características como el psicotriller o el ciberpunk. *Amores perros* podrían ser tres películas de tres géneros de drama diferentes, pero también podría ser cine negro o un thriller policiaco, siendo todas estas categorizaciones correctas e incorrectas al mismo tiempo.



Hibridación genérica / Luis Enrique Martínez, 2022.

## La relatividad hermenéutica

Como ya lo había mencionado, el cine posmoderno no tiene una sola forma de verse o interpretarse, e incluso las nuevas formas de ver y decidir (Berman, 1988) sobre las películas amplía esta posibilidad. Es el caso de la película de ciencia ficción futurista *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018) en la cual se puede decidir sobre el destino de sus protagonistas, dando la posibilidad de ponerlos en diferentes situaciones, cada una con un final diferente dependiendo de la interpretación y decisión del espectador, quien pasa a tomar el lugar del personaje; algo similar a la sensación que produce un videojuego de rol.





La relatividad hermenéutica / Luis Enrique Martínez, 2022.

### La referencialidad architextual

Es la forma como el cine posmoderno toma reglas de un género y las sigue solo con el objetivo de mezclarlas, romperlas e incluso ridiculizarlas al tiempo; por ejemplo, en *Pulp Fiction* vemos la mayor parte de la película responde a los cánones del cine negro, pero a su vez los rompe y los mezcla con otros géneros como el musical, el drama, la aventura, el cine de artes marciales, entre otros. Además, les da un vital protagonismo a los diálogos y al color saturado, algo que no era posible hacer en el cine negro clásico puro. *Amores perros*, aunque cambia de tonalidad en cada una de sus tres partes para ambientar la atmósfera, presenta una constante: la ausencia de pedestal de cámara o estabiliza-

dor, además de un perceptible ruido en la imagen al parecer producto de una alta sensibilidad en el ISO del celuloide.

Otra característica del cine posmoderno es la ausencia de personajes heroicos con protagonismo insuperable, pues en el cine posmoderno importan más las situaciones, el contexto y la estética, que el destino mismo del personaje, por eso muchas veces este tipo de películas terminan con un final abierto en el que no se sabe qué pasó con los personajes centrales de la narración. Como muestra de lo anterior se encuentra que en *Pulp Fiction* los personajes no sufren prácticamente ninguna transformación, pero se hace una

descripción minuciosa de su carácter, pasiones, fortalezas y debilidades; además de que se hace una exaltación descarada del contexto criminal en el que se desenvuelven, dándole más importancia al ritmo veloz, la provocadora violencia, los encuadres no ortodoxos y color supersaturado de la imagen, que a la evolución misma de los personajes, la cual es casi inexistente.

Algo recurrente en el cine posmoderno es también la nostalgia por el pasado. En *Belleza Americana*, por ejemplo, se ve cómo el personaje principal vuelve a la época de su juventud teniendo más de cuarenta años, compra el carro que siempre deseó cuando era adolescente y pone



la estridente música de rock and roll que escuchaba cuando joven (Jameson, 1999).

En conclusión, el cine posmoderno no es un género definido que responda a una receta o unos parámetros definidos; por el contrario, busca alejarse de los límites explorando con el rompimiento de las

reglas semánticas o estéticas. El cine posmoderno no responde preguntas o cierra historias con finales felices, sino que hace lo inverso, pone en cuestión todo lo establecido y correspondiente al *statu quo*, dejando un montón de preguntas que jamás se responden en un final abierto. Sin embargo, esto último no es una regla absoluta, porque en la posmoderni-

dad también hay cine con final feliz y cerrado que responde a unas dinámicas de mercado, aludiendo en numerosas ocasiones a puestas en escena de antiguas formas de narrar de otras épocas. Es el caso de las películas de Marvel que no hacen más que un pastiche mimético audiovisual de antiguas novelas gráficas (Vásquez-Rodríguez, 1993).

## Referencias

- Berman, M. (1988). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. Siglo XXI Editores.
- Cadena-Vargas, E. (1994). El cine posmoderno. *La Colmena*, (1), 9-11. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6148379.pdf>
- Fajardo, C. (2001). *Estética y Posmodernidad. Nuevos contextos y sensibilidades*. Ediciones Abya-Yala.
- Jameson, F. (1999). *El giro cultural*. Buenos aires: MANANTIAL.
- Vásquez-Rodríguez, F. (1993). Las premisas de Frankenstein 30 fragmentos para entender la postmodernidad. *Signo y pensamiento*, 12(23), 97-105. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3455>
- Zabala, L. (2007). *La ficción posmoderna como espacio fronterizo*. Centro de estudios Lingüísticos y Literarios El Colegio de México.

## Referencias Cinematográficas

- Baker, S. (Productor y director). (2015). *Tangerine* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: Duplass Brothers Productions.
- Bender, L. (Productor) y Tarantino, Q. (Director). (1994). *Pulp Fiction* [Cinta cinematográfica]. EU.: Jersey Films.
- Cohen, B. (Productor) y Mendes, S. (Director). (1999). *Belleza americana* [Cinta cinematográfica]. EU.: DreamWorks.
- Coppola, F. (Productor y director). (1979). *Apocalypse Now* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: Zoetrope Studios.
- Cuerda, L. (Productor) y Amenábar, A. (Director). (1997). *Abre los ojos* [Cinta cinematográfica]. Sogecine.
- Finrerman, W. (Productora) y Zemeckis, R. (Director). (1994). *Forrest Gump* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: Paramount Pictures.
- Golin, S. (Productor); González, A. (Director). (2006). *Babel* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: Central Films
- González, A. (Productor y director). (2003). *21 gramos* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: This is that corporation.
- González, A. (Productor y director). (2000). *Amores perros* [Cinta cinematográfica]. México: Zeta Films.
- Haggis, P. (Productor y director). (2004). *Crash* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: ApolloProScreen GmbH & Co
- Hurd, A. (Productor) y Cameron, J. (Director). (1984). *Terminator* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: Metro Goldwyn Mayer





- Kubrick, S. (Productor y director). (1987). *Full Metal Jacket* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: Hawk Films
- McLean, R. (Productor) y Slade, D. (Director). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: Netflix.
- Mosquera, G. (Productor y director). (1996). *Moebius* [Cinta cinematográfica]. Argentina: Universidad del Cine.
- Pons, V. (Productor y director). (2000). *Morir (o no)* [Cinta cinematográfica]. España: Els Films de la Rambla S.A.
- Rivera, A. (Productor y director). (2008). *Sleep Dealer* [Cinta cinematográfica]. México: Likely Story, This is That, Maya Entertainment.
- Samper, C. (Productora) y Aljure, F. (Director). (2006). *El colombiano dream* [Cinta cinematográfica]. Colombia: CINEMPRESA.COM EU.
- Silla, V. (Productora) y Besson, L. (Director). (2014). *Lucy* [Cinta cinematográfica]. Francia.: Europacorp.
- Silver, J. (Productor) y Wachowski, L., Wachowski, L (Directoras). (1999). *Matrix* [Cinta cinematográfica]. E.U.U.: Warner Bros. Pictures.
- Warbol, A. (Productor y director). (1963). *Kiss* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: The Factory.