

CINE DE LOS 90 EN LOS ESTADOS UNIDOS: NUEVOS PARADIGMAS 1990s AMERICAN CINEMA: NEW PARADIGMS

Mónica García (m.m.garcia61@hotmail.com)

María Infante (mariainfante08@gmail.com)

Adriana Libonati (superlibonati@gmail.com)

Diana Murad (dianamurad1@gmail.com)

Universidad de Buenos Aires

Resumen

Los años 90 fueron particularmente prolíficos, no sólo en materia cinematográfica, sino también en los aspectos tecnológicos, de tal manera que modificaron sustancialmente las formas de distribución y de consumo de las películas. Abordaremos esta década tomando tres ejes temáticos: la construcción de la realidad; la conspiración y creación del miedo; las cuestiones de género y las convenciones sociales. Sin perder de vista el contexto histórico-social en el que la violencia se impone como constante.

Palabras clave: década del 90; géneros cinematográficos; cambio tecnológico; formas de lo *real*

Abstract

The 90s were particularly prolific, not only in cinematographic matters, but also in the technological aspects, in such a way that they substantially modified the distribution and consumption forms of the films. We will approach this decade taking three thematic axes: the construction of reality; the conspiracy and creation of fear; genres issues and social conventions. Without losing sight of the historical-social context in which violence is imposed as constant.

Key Words: 90s; film genres; technological change; forms of reality

Panorama general de la industria

Mónica García

En la década del 90, los niveles de producción superaron los tres mil films. La cadena Blockbuster, controlaba el 25 por ciento del mercado mundial; posteriormente, la aparición de nuevas plataformas como *Netflix* o *Amazon* la llevó a la bancarrota en el 2004. Con la aparición del DVD, se modificó el consumo de las películas. Lo que no se exhibía en las salas cinematográficas, se podía consumir en la comodidad de la casa, lo cual implicaba una gran circulación de films de bajo presupuesto que no entraban en el circuito comercial,

enriqueciendo además las percepciones estéticas de los espectadores. Estos consumos también afectaron los aspectos económicos de la industria y permitieron el desembarco de cineastas y técnicos de otras nacionalidades a Hollywood.

En estos años comenzó la era de la digitalización. En 1995 Pixar, la empresa creada por Georges Lucas, produjo *Toy Story*, primer largometraje animado por computadora. Esto representó un reto para Disney que comenzó una sistemática creación de películas que abrevaron en el exotismo, los cuentos clásicos resignificados y un cambio en la percepción de los personajes femeninos,

que comenzaron a tomar protagonismo desde un lugar más activo e independiente. Finalmente, en 2006 Disney compró Pixar, que se diversificó en el campo de videojuegos, programas de televisión, software de animación y anuncios comerciales.

En cuanto al cine puramente industrial la realización de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) fue posible gracias a las nuevas formas de tecnología digital. Se utilizaron diseños digitales de los dinosaurios que fueron animados con la técnica del *stop-motion*. La visión del equipo técnico era «retratar a los dinosaurios como animales en vez de como monstruos». Se utilizaron modelos robóticos controlados por medio de simuladores de vuelo.

También asistimos a intercambios y reformulaciones en distintos soportes técnicos. El universo del videojuego empezó a trasladarse al cine, siendo pioneras de esta corriente, *Super Mario Bros* (1993) y *Mortal Kombat* (1995).

La aparición de las “precuelas” de las sagas consagradas generó una lectura disruptiva entre el texto y los dispositivos cinematográficos puestos en juego, alterando los modos de recepción. Un claro ejemplo es *La guerra de las Galaxias* (George Lucas, 1977) donde las últimas realizaciones –que en realidad son las primeras–, alcanzan una sofisticación técnica que no existía en la trilogía original.

Otra característica de esta década son los actores que se convirtieron en cineastas; algunos ejemplos son Kevin Costner (*Danza con lobos*, 1990), Mel Gibson (*Corazón*

valiente, 1995), Jodie Foster (*Mentes que brillan*, 1991), Tim Robbins (*Pena de muerte*, 1995), Al Pacino (*Buscando a Ricardo III*, 1996) y Tom Hanks (*The Wonders*, 1996).

El cine independiente estadounidense fue revitalizado a finales de los años '80 y principios de los años '90 con una nueva generación de cineastas: Spike Lee, Steven Soderbergh, Kevin Smith y Quentin Tarantino, quienes rodaron títulos como *Haz lo correcto* (1989), *Sexo, mentiras y vídeo* (1989) y *Perros de la calle* (1994). En términos de dirección, guión y edición, estas películas fueron innovadoras utilizando de manera crítica las reglas de juego de Hollywood. Su cruce con la cultura popular potenció el éxito comercial de este cine, que comenzó a influir claramente en la industria. Viendo esta posibilidad, los principales estudios crearon productoras subsidiarias, como *Sony Picture Classic* y *Fox Searchlight Pictures* para viabilizar estos films.

A este panorama podemos sumar nóveles cineastas que modificaron en gran medida aspectos temáticos y estéticos, como por ejemplo Paul Thomas Anderson, quien critica cruelmente el modo de vida americano retratando a personajes marginados que, al intentar integrarse al sistema, ponen en evidencia sus grietas y sus miserias. *Boogie Nights* (1997) es un retrato impiadoso de los trabajadores del porno de los años setenta. En otro tono, *Magnolia* (1999) introduce la forma de película coral interpretada por estrellas consagradas (Tom Cruise, Julianne Moore). Con el lema “te voy a contar un secreto” en su estrategia de marketing, *El sexto sentido*

(1999) de M. Night Shyamalan, estableció un pacto de confidencialidad con el espectador, al que convirtió en cómplice de la historia.

En su film *Academia Rushmore* (1998), Wes Anderson comenzó a esbozar una estética personal trabajando con el concepto de distanciamiento, desarrollado en el tratamiento de los planos y en la forma de abordar el trabajo de los actores. Estos elementos se verán consolidados en la década siguiente con los *Maravillosos Tenenbaum* (2001).

El auge del video digital y del acceso a la videocámara digital permitió una nueva forma de producción a bajo costo. *The Blair Witch Project*, (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999) fue filmada con una cámara de pequeño formato. La publicidad se realizó a través de la web, haciendo referencia a la veracidad de los hechos narrados, lo cual produjo un borramiento entre los límites de la realidad y la ficción. Recaudó 248 millones de dólares y fue el inicio de un nuevo género.

Esta utilización de la web permitió nuevas formas de distribución no convencionales y permitió que muchos productos no comerciales llegaran al público, convirtiéndose en muchos casos en un interesante negocio.

A finales de la década de los ochenta, Ted Turner, dueño de la CNN, adquirió el archivo de películas de la Metro Goldwyn Mayer y decidió, gracias a las nuevas tecnologías, colorear las películas rodadas en blanco y negro. Esta controvertida medida despertó el rechazo de la industria y produjo una pérdida considerable en la calidad de los films.

Felizmente esta aberración fue dejada de lado. En 1994 se lanza *Turner Classic Movies*, canal de cable que transmite películas clásicas de la MGM, Warner Bros. y del catálogo de la RKO.

Mientras tanto comenzó a materializarse en diversas instituciones, oficiales o privadas, la necesidad de mantener y recuperar el patrimonio fílmico del país.

En 1990, Martin Scorsese y varios directores de primer nivel –Kubrick, Coppola, Spielberg, Redford–crean *The film Foundation*, institución especializada en la exhibición, preservación y restauración de films. Desde su inicio, la fundación ha ayudado a salvar más de 600 películas.

Creada por el Congreso de los Estados Unidos la *National Film Preservation Foundation* es una organización independiente, sin fines de lucro, que contribuye a salvar el patrimonio cinematográfico. Comenzó a operar en 1997. Su prioridad es rescatar “películas huérfanas”, que no están protegidas por intereses comerciales y que son poco conocidas por el público. A través de sus programas de becas ha colaborado, con archivos, sociedades históricas y bibliotecas, a preservar las películas y ponerlas a disposición del público. La formación de los aspirantes a cineastas se mantuvo constante y persistentemente desde los años 70, no sólo en las universidades sino también de forma independiente. La escuela de experimentación *Sundance* fue creada en los años 80 por Robert Redford y aún contribuye al desarrollo de cineastas independientes y a la difusión de sus obras,

sumando talleres y seminarios para la formación de los becarios. A partir de 1991, se consolida y se establece el *Sundance Film Festival* en Utah, donde las producciones se ponen a consideración de la crítica y permite la distribución y comercialización de las mismas. A través de los años fue consolidando su prestigio y la atención de la industria y se ha expandido hacia artistas de otras nacionalidades. En la actualidad cuenta con un canal de cable.

La creación de la realidad

Adriana Libonati

Uno de los componentes de este estado histórico –que se extenderá entre 1989 con el derrumbe del muro de Berlín y 2001 con la caída de las Torres Gemelas– fue la instalación de la realidad social como creación socio-estética. Este proceso ha desembocado en los 90' en dos formas sustitutivas de la realidad: 1.- los modelos tecnológicos o virtuales y 2.- los modelos estéticos o de simulacro.

El primero, de mejor prensa, procedente de lo científico y lo tecnológico, tiene su exponente máximo en la tecnorealidad, superpoblada hoy de computadoras, terminales, infografías y, por supuesto, también realidades virtuales. Y el otro surge del urbanismo y las imágenes de difusión planetaria. Ambos modelos se encuentran en expansión y, simultáneamente en lucha por los recursos económicos: lo científico –por conservar los postulados de universalidad– y lo tecnológico, ufanándose de sus condicionantes privadas. Y, respecto al segundo modelo, son los aspectos socio-

simbólicos los que se juntan desesperadamente con la ciencia, la filosofía y la estética, mientras se defienden de los ataques de formaciones premodernas reactivadas, como ser las sectas, religiones y fundamentalismos.

En medio de tales batallas, la realidad cotidiana se va convirtiendo en mercancía y, por lo tanto, mensajes y modelos de todo tipo, se ponen en venta. Los modelos 1 y 2 de la realidad resignificados desarrollaron distintas variantes de sujetos sociales tecno consumistas. Son poseedores de una máscara bifronte /Hybris/hacha de doble cabeza, que va alcanzando a las cambiantes comunidades y se caen certezas, valores y leyes, lo que obliga a analizar la sociedad en sus contradicciones. Algunas son tan enormes que el sujeto aún no ha tomado conciencia de que su realidad ha pasado de ser un “bien de uso” para convertirse en un “bien de cambio”.

Hemos elegido algunos films para ejemplificar la creación de la realidad que poseen dos elementos fundamentales para el eje propuesto: -el fin de la privacidad y -el anuncio de los *reality show*. Ellos son *Mentiras que matan* (Barry Levinson, 1997), *The Truman Show* (Peter Weir, 1998) y *Matrix* (hnas. Wachowski, 1999).

En *Mentiras que matan* se presenta un problema político interno –un delito sexual del presidente que desataría una catástrofe electoral–, frente a lo cual se inventa una guerra contra un país extranjero como “pantalla mediática” para protegerlo. Se desvía entonces la atención pública sobre la

crisis interna hacia una ficticia acción externa, mostrando mediáticamente la construcción de esa invención. Es decir, se pone de manifiesto –tanto en el aspecto admonitorio como en el despliegue de poderío– que el dispositivo tecnológico es de tal magnitud, que se podría concretar realmente esa mentira.

Sabemos que la clave de cualquier sistema es la reformulación de sus requerimientos funcionales, traducidos generalmente en la forma de conductas. Entonces para conseguir el éxito del sistema es preciso que los individuos quieran hacer lo que el sistema “necesita” que hagan; en este caso, cambiar la dirección de la atención del problema interno al temor externo. Algunos de los elementos que se utilizan para la inducción a la creación de la realidad son de fácil construcción: tomemos un ejemplo evidente como en el film *Perfume de mujer* (Martin Brest, 1992), donde el protagonista (Al Pacino) baila el tango *Por una cabeza* de Carlos Gardel. En el film *Mentiras que matan* ese mismo tango es bailado por el protagonista (Dustin Hoffman). Ambos actores son “equivalentes para la industria”, porque ambos representan la entrada al podio de la actuación masculina fuera de los cánones clásicos. Se homologan de esta manera para las recepciones, las semánticas de un film al otro, potenciando significaciones.

Los *Reality Show* se construyen en torno a variadas temáticas o vertientes de intereses catalogados, en espacios abiertos o cerrados, con pautas temporales determinadas o no y sobre todo, con una altísima capacidad de asimilación y reformulación con las emisiones

mediáticas (Bardi-Libonati: 2013) y resultan altamente redituables porque la introducción de las fantasías de la gente común, aligera las contrataciones de actrices y actores y aumenta la fragmentación mediática.

The Truman Show integra junto a *Matrix* los films de culto en lo que hace a la *creación de la realidad*. El primero mostrando la vida de alguien, desde su nacimiento hasta el estado adulto, como espectáculo masivo y afirmando la satisfacción de espiar sin culpa. Recaudó 265 millones de dólares en la taquilla internacional y se convirtió en un acontecimiento a escala global de la cultura masiva. Tanto es así que, cuando comienzan a llegar las noticias de la Caída de las Torres Gemelas en 2001, muchísimos individuos en diversas partes del mundo, descreyeron del atentado y lo consideraron un producto para la televisión. El segundo –*Matrix*– postulando que todos vivimos en una realidad creada mediante la mostración de los tránsitos entre los espacios reales y virtuales.

Esta situación se suma al hecho que los humanos nos encontramos en estado de mutación. Vamos de un sujeto activo e independiente propio de un primer individualismo, hacia un sujeto sospechante que desconfía de todo, pero que no investiga lo que sospecha, solo repite la sospecha y la conecta con otras sospechas de su imaginario. Esta condición, podría llevar a las ciudadanías a no poder distinguir la simulación de lo genuino. Puede adicionarse a esta confusión lo que se ha dado en llamar el cambio en el concepto de “razón” y también de lo conocido como “sentido común”, porque

las grandes nociones de la actualidad adoptan sus formas respecto a las realidades exteriores y es, con ese material, que se conciben las ideas, se concretan las percepciones y se diseñan las acciones a seguir.

Matrix fue estrenada en los Estados Unidos el 31 de marzo de 1999, siendo la primera entrega de la trilogía homónima de la que se derivan –dado su éxito–, una serie de videojuegos, cortos animados y cómics. La película fue reconocida por la Academia con cuatro Premios Óscar (Mejor Montaje, Mejor Sonido, Mejor Edición de Sonido y Mejores Efectos Visuales). Si bien se ha vuelto una película de culto, en su argumento se establecen paralelismos con conceptos religiosos, filosóficos e ideológicos y marcó un antes y un después en los efectos visuales de la época. De entre los que se destaca el «tiempo bala» (*bullet time*), técnica que consiste en aparentar que se congela la acción mientras la cámara sigue moviéndose alrededor de la escena. Aunque es un efecto muy revolucionario no fue la primera vez que hacía su aparición en el cine (anteriormente fue usado en películas como *Jumanji*, entre otras), pero fue con este film innovador cuando surgió un gran interés por este efecto. Thomas A. Anderson (Keanu Reeves) es programador informático de día y un hacker llamado "Neo" de noche. Lleva toda su vida intuyendo que hay algo más, que hay algo que falla y esa duda se ve reafirmada con un mensaje recibido en su ordenador: «Despierta, Neo. Matrix te posee. Sigue al conejo blanco. Toctoc, Neo». Esta última línea

imita el sonido de alguien llamando a una puerta.

Así, Neo comienza la búsqueda desesperada de una persona de la que solo ha oído hablar: otro hacker llamado Morfeo (Laurence Fishburne), alguien que puede dar la respuesta a las preguntas que tanto le atormentan: ¿qué es Matrix? y ¿por qué lo posee?

¿Qué es Matrix?

Es un mundo virtual para ocultar la verdad. Neo descubre que el mundo en el que creía vivir no es más que una simulación virtual a la que se encuentra conectado mediante un cable enchufado en su cerebro. Es una metáfora del modelo de la creación de la realidad y en otra interpretación posible, la Matrix estaría anunciando la comunicación en redes. Los miles de millones de personas que viven (conectadas) a su alrededor, están siendo cultivadas del mismo modo para poder dar energía a las máquinas. Esta ilusión colectiva (o simulación interactiva) es conocida como Matrix (la matriz). Poéticamente consignado en una de las secuencias iniciales en la que aparece en la computadora de Neo, el mensaje "Sigue al conejo blanco..." una referencia o guiño al espectador, al Conejo Blanco de *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*, donde Alicia sigue hasta adentrarse en un mundo extraordinario, inconcebible y totalmente desconocido.

Matrix produjo que una multitud de personas de diversas tendencias se preguntaran acerca de la naturaleza de la realidad. El escenario

representado en la película está exagerado: cerebros humanos mantenidos en tanques por las máquinas inteligentes y dominantes, con la sola función de producir energía. Ese ámbito plausible formula una línea seria de razonamiento que nos lleva desde la posibilidad de este escenario a una conclusión sorprendente acerca del mundo en el que vivimos. Se induce desde el film el tema real de la simulación o la creación de simulacros. En ese caso hay muchas posibilidades que determinadas nociones o mensajes se implanten en las conciencias, pasando por encima de condicionantes históricos e identitarios, que no pueden diferenciar si el mensaje es real o ficcional.

Teorías conspirativas

María Infante

Una de las derivaciones acerca de la “creación de la realidad”, es el eje de las teorías conspirativas, fenómeno que se incrementó notablemente en esta década.

La hipótesis general de las teorías conspirativas es que sucesos importantes en la Historia han sido controlados por manipuladores que organizan los acontecimientos desde “detrás de escena” y con motivos nefastos.

Consecuentemente con el auge de las teorías conspirativas, aparece el ya mencionado “sujeto sospechante” que es el individuo común, sometido al bombardeo de informaciones de la más variada índole.

Dado su potencial dramático, las conspiraciones son un tema popular en novelas y películas. Una historia que encaja

en el verosímil de los espectadores y se constituye también como obra moral en la que hay malvados y héroes que los vencen. Un aspecto importante de las teorías conspirativas las equipara a las historias de misterio: la búsqueda de un posible motivo escondido. Y, justamente es el “sujeto sospechante” quien descubre esa amenaza siniestra, por lo que es perseguido por esas fuerzas ocultas, ya sean foráneas o del propio gobierno.

La atracción por las teorías de la conspiración y la paranoia es un tema presente en la cultura norteamericana. La desconfianza hacia un poder de grandes dimensiones, como el norteamericano, siempre ha chocado con el individualismo liberal de su población, que es uno de los elementos fundacionales de su sociedad.

En este sentido, encontramos un antecedente muy interesante en una película de 1987:

They live dirigida por John Carpenter es un film de ciencia ficción basada en un relato de Ray Nelson. En *They Live*, un trabajador encuentra fortuitamente unos anteojos que permiten ver a las personas en su aspecto auténtico, así descubrirá que importantes personajes de la vida política y social son, en realidad, extraterrestres. Durante su particular descubrimiento podrá observar cómo esta raza alienígena ha llenado el mundo de mensajes subliminales que pretenden convertir a los humanos en una especie esclava.

El film puede leerse connotativamente como una metáfora sobre un trasfondo social, que pone en evidencia los temores a una recesión

económica, situación que vivían los estadounidenses en la década de 1980, siendo una sociedad fuertemente basada en el consumo.

Durante la década de los noventa hubo una proliferación de series y de films sobre conspiraciones gubernamentales y de grandes corporaciones.

The X-Files es una popular serie de televisión emitida durante la década de 90 y los primeros años de la década de 2000, que presenta las investigaciones de dos agentes del FBI, Fox Mulder y Dana Scully, quienes en ocasiones son ayudados por un grupo de teóricos conspirativos conocidos como 'Los pistoleros solitarios'. Muchos de los episodios tratan de un complot de colonización extraterrestre supervisada por el Gobierno de Estados Unidos. El famoso eslogan de la serie es: "la verdad está ahí afuera".

Otro aspecto a tener en cuenta es el tema del "miedo", vinculado muchas veces a la teoría conspirativa y al sujeto sospechante y valiente que se enfrenta a una organización superior. En ese sentido, destacamos el film *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) que es considerada como una película de culto. La historia ha sido descrita como una distopía más allá de lo humano. Se considera que la historia de *Gattaca* alberga un razonable parecido a la novela *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, en lo referente a la manipulación genética, creando individuos válidos e inválidos, a los que se les preasigna un trabajo u otro según su condición genética.

El título de la película es una secuencia de ADN (Guanina, Adenina, Timina, Timina,

Adenina, Citosina, Adenina). La simbología genética es omnipresente, y podemos encontrarla en la escalera espiral del apartamento del protagonista que remite como símil arquitectónico a la cadena de ADN.

La trama de la película sigue los postulados de la Ciencia-Ficción y plantea un futuro donde las actuales preocupaciones: medio ambiente, contaminación, enfermedades, han sido controladas. Pero la clave pasa por un debate ético y moral con respecto a la manipulación genética que posibilita el equilibrio en ese mundo de apariencia perfecta, con individuos ordenados que viven de acuerdo a lo asignado por una organización superior. En esta sociedad "armónica", donde se ha desterrado la violencia y otros males de nuestra época, la carga genética determinará la ubicación social y laboral de los individuos. Los engendrados de forma natural serán marginados por sus imperfecciones. El precio a pagar por tanta seguridad, será la falta de emociones, de humanidad. El film es una lectura de Huxley que categoriza a los seres humanos por la emocionalidad que cargan.

Los hombres y mujeres de *Gattaca* son más sanos, más fuertes, viven mejor. La película permite una discusión acerca del mundo que vendrá y cuál es el lugar destinado a la ciencia.

Gattaca es también un ejercicio estético gracias a la fotografía impecable de Slawomir Idziak: líneas puras de hormigón cruzan la pantalla de lado a lado. Los exteriores muestran edificios de líneas geométricas. El

vidrio y el cemento elaboran una arquitectura racional y funcional donde los personajes aparecen como una máquina más, efecto reforzado por el vestuario que borra cualquier rasgo de individualidad.

En lo que respecta al público masivo, la siguiente película desarrolla minuciosamente un hecho histórico que no ha sido aclarado satisfactoriamente hasta ahora.

JFK (Oliver Stone, 1991). Algunos consideran que la muerte de Kennedy es literalmente "la madre de todas las teorías de conspiración", dado su poder y el número de dudas que persisten cada vez que alguien escribe un nuevo libro o nuevos textos respecto al tema. Utilizando como base para el guión el libro del fiscal Jim Garrison, Oliver Stone también acudió a un autor destacado de los fans "conspiranoicos", el periodista estadounidense Jim Marrs. Así se destacaron los "errores" de la Comisión Warren –el equipo del Congreso encargado de investigar el magnicidio–, la "bala mágica" –un proyectil que, según los informes oficiales, hizo un recorrido imposible–, las conexiones del presunto asesino de Kennedy, Lee Harvey Oswald, con el mundo clandestino de los aparatos de seguridad y el oscuro papel del entonces vicepresidente, Lyndon B. Johnson, son recogidos en esta película que se ha convertido por derecho propio, en un clásico. No hubo un tirador solitario, motivado por resentimientos personales, sino una conspiración que involucraba a los más altos niveles de decisión política del país. Ésta es la conclusión a la que llega Oliver Stone en su obra.

La violencia

La creación de la realidad y las teorías conspirativas, determinan como reacción cierto grado de violencia que se plasma en muchas películas donde el individuo común asiste angustiado a diversos sucesos que no puede decodificar ni le permiten reaccionar de acuerdo a los mandatos sociales recibidos.

En ese sentido, *Un día de furia* (*Falling Down*, Joel Schumacher, 1993), retrata la vida estresante de la gente ordinaria en las grandes ciudades, sujeta a continuas frustraciones y maltrato. En casos extremos, esas presiones desatan episodios de violencia difíciles de contener.

William Foster (Michael Douglas), un ex empleado de una importante firma de defensa, padece un desequilibrio mental oculto. Él quiere visitar a su hija el día de su cumpleaños a pesar de la negativa de su ex esposa. Al quedar atrapado en un embotellamiento, decide caminar por las calles de Los Ángeles. Se van sucediendo episodios donde la violencia va in crescendo de forma manifiesta. Asistimos a una sociedad caracterizada por su individualismo exacerbado, donde cada uno quiere sacar ventajas del otro, explotarlo, superarlo, generando la airada reacción del protagonista que, abrumado, no puede elaborar estrategias para superar su frustración, descargando su ira con los extranjeros, los negros, latinos y otras minorías, convencido de que hay un complot en su contra.

Tiempos violentos o Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994) desarrolla tres historias

intercaladas (con un prólogo y un epílogo), donde campea el humor negro y la violencia. En la primera un gánster pasea a la mujer de su jefe, pero tiene prohibido tocarla; la situación se complica cuando la mujer ingiere una dosis excesiva de droga. En la siguiente historia, a dos hampones les encargan asesinar a tres muchachos. Matan a dos, dejando uno como rehén, pero lo matan accidentalmente dentro del auto y se encuentran con el problema de cómo limpiar las manchas de sangre. La última historia es acerca de un púgil venido a menos a quien le pagan para perder una pelea. Sorpresivamente decide ganarla y llevarse el dinero de las apuestas.

Es considerada una de las películas más representativas de Tarantino, debido a sus diálogos, su combinación irónica de humor y violencia y sus múltiples referencias a la cultura pop, que influyó significativamente en films posteriores.

La normatividad puesta en jaque

Diana Murad

Las películas que abordan los 'quiebres de las convenciones sociales' y los 'problemas de género' se enfrentan a las normativas surgidas al final de la Segunda Guerra Mundial. Con diferentes matices, se vislumbran los temores a la homosexualidad, asunto que, para muchos subvertía el orden social y familiar, o el silencioso y devastador avance del SIDA. Bajo otra mirada, tenemos la insatisfacción de muchas mujeres, con la sensación de estar presas en relaciones que, tradicionalmente, sólo debería colmarlas de

felicidad. En ellas se desnuda la hipocresía y los problemas, esbozados en los 60, alcanzan mucha mayor visibilidad en los 90. Un ejemplo de esta situación es *Thelma y Louise*.

Thelma y Louise (Ridley Scott, 1991) es una *road movie* donde las protagonistas van a ser las heroínas por poco tiempo; estarán fuera de la ley, transgrediendo todos los mandatos. En este despertar de la autodeterminación como mujeres, ellas son en principio víctimas, luego victimarias y por último, nuevamente víctimas. En su recorrido, que va tomando un ritmo cada vez más peligroso y vertiginoso, el deseo de no estar sujetas a condicionamientos las lleva a tener más ansias de libertad. Pocas veces en las películas, las mujeres sin poder fueron las estrellas o heroínas. Aquí hay una inversión de roles, ellas deciden y sus decisiones, no son las socialmente aceptables. Es la historia de dos mujeres cuyas vidas, relativamente simples, da un brusco giro y pasan a representarse como las vengadoras de todas las mujeres ultrajadas, que han sufrido la violencia de género, con la valentía de sobreponerse y actuar hasta las últimas consecuencias. El desierto, como fondo, hace que no haya elementos adicionales que distraigan; la acción se reduce a ellas y a lo que determinan hacer; y uno parece estar invitado a recorrer ese camino, que en algún aspecto pareciera marcar un km. 0, desde donde pretenden construir una nueva vida, siguiendo sus propias reglas; quizás como rebeldes con causa, pero sin futuro; unas James Dean femeninas.

A partir del momento en que empuñan y utilizan las armas, queda sellada su suerte, como sucedía anteriormente en las películas protagonizadas por hombres, pero que más adelante, podían salir indemnes de sus fechorías. En este caso, estas mujeres decidieron su propio destino, aunque no tenían mucha escapatoria. El grado de intensidad de la película, que guía la trama hacia la trágica decisión final, provoca un gran respeto por parte de la audiencia.

El argumento fue escrito por una mujer Callie Khoury y Ridley Scott, quien ya había dirigido un rol protagónico femenino en *Alien*, fue quien se animó a filmarla. La temática espantó a varios productores y directores. La insatisfacción femenina no era un tema convocante, más aún si se teñía de un aura vengativa contra actitudes machistas. Paradójicamente, Callie Khoury obtiene un Oscar en el rubro 'guión original'.

Filadelfia, (Jonathan Demme, 1993) protagonizada por Tom Hanks, es una película informativa, sobre lo que se debe saber acerca del SIDA, en un momento en que se había desatado una gran paranoia. Al abordar este tema afloran además otros tópicos íntimamente relacionados como el de los derechos humanos y la discriminación que sufrían las minorías; pero lo fundamental era poner en primer plano la agenda gay, con una normalidad gay.

No es casual que todo esto se desarrolle en Filadelfia, ciudad tradicionalista si la hay. Su elección no fue al azar, sino que se trata del lugar en que se ha gestado y enarbolado el espíritu de independencia y los derechos de

los ciudadanos a expresarse, y que va a ser cuestionada desde los derechos humanos y la discriminación en esta película. La campana de la libertad en el respeto de las libertades individuales en este caso, se pone en entredicho y toda la situación provoca para los que en él intervienen, una gran incomodidad. En un mundo aparentemente ideal, los obstáculos con los que se enfrenta el protagonista, un joven abogado de un bufete prestigioso que es despedido y el abogado que contrata para defenderlo, son la clara manifestación de un estado de gran intolerancia, marginación y miedo.

El drama se intensifica porque el juicio dura demasiado, y el abogado litigante debe concluir sin su defendido, que está hospitalizado. Pero al fin, en este deseo moralizante donde el bien tiene una victoria amarga, se logra ganar el juicio. Casi al mismo tiempo, y de manera paralela, el protagonista luego de una agonía en el hospital y de escenas conmovedoras de despedida, muere. La película concluye con el funeral y con un repaso de lo que fue su vida, la de un niño común y corriente, que crece feliz dentro de una familia amorosa.

Sin duda, *Filadelfia* constituye una película normativa e informativa. Es casi un manual porque alude a todos los tipos de conflictos a los que debe enfrentar la homosexualidad y los portadores del Sida, con problemáticas de orden discriminatorio, médico, legal, social, desnudando realidades y ahondando en temores que llevan a formas de ocultamiento y encubrimiento. Pero a la vez hay un objetivo claro que es mostrar una realidad hasta el

momento desatendida y es el de solicitar por parte de la comunidad espectadora un cambio.

American beauty, (1999), o Belleza americana, se estrena al filo del inicio del nuevo milenio. Esta película, dirigida por Sam Mendes y escrita por Alan Ball, con una ácida crítica a un estilo de vida que pareciera cristalizar el sueño americano, pero que a la vez desnuda los problemas. Nos muestra una familia aparentemente típica, pero que es disfuncional donde cada miembro, madre, padre e hija, sólo comparten la casa donde viven. Ya la presentación en primera persona del personaje de Lester, protagonizado por Kevin Spacey, en un tono entre jocoso y dramático, avisa que en poco tiempo va a estar muerto y nos hace un guiño que nos lleva a William Holden en *Sunset Boulevard*, quien también refiere desde el inicio su propio fin.

El relato, entre satírico y ácido, describe el carácter superficial y materialista de sus vidas y donde todos los personajes que aparecen están aislados y amargados con vidas grises y monótonas. Todo desnuda la hipocresía y la intolerancia no sólo de su vida familiar, sino también en el ámbito laboral y por extensión a la sociedad en general en la que viven. La cámara, que se detiene en fotos viejas, remitiría a un pasado más feliz, también evocado por el personaje de Lester. Las relaciones de los adultos quedan reducidas a pocas personas en el trabajo y a los vecinos próximos, entre los cuales se encuentran una pareja gay y los nuevos vecinos, una familia más disfuncional que la protagónica,

integrada por un matrimonio y un hijo, cuyos comportamientos son más estructurados, rígidos y decididamente bizarros.

El vacío de sus vidas es reflejado en algunas tomas, como en la escena que muestra a los personajes aislados aun cuando comparten la mesa en la cena o, en el trabajo, cuando se lo muestra empequeñecido a la hora de ser despedido. Lester está vencido, resignado, a los 42 años, "sólo soy un tipo ordinario que no tiene nada que perder" y todas esas frustraciones se traducen sobre todo en ensoñaciones eróticas, cuyas imágenes son de una gran belleza. Él no puede ocultar la atracción, casi incestuosa, hacia la compañera adolescente de su hija.

Las reflexiones interesantes provienen de los jóvenes. Las chicas sobre la sexualidad o el muchacho cuando habla sobre la belleza en la muerte. Ahí el tono de la película adquiere un vuelo poético acompañado por una fotografía que da rienda suelta a una expresión puramente estética.

El trabajo de opuestos en los personajes no garantiza en ninguno de ellos una vida mejor: la rigidez del vecino ex-militar y la manera despreocupada en que Lester decide tomar su vida luego de ser despedido, o las dos esposas en los extremos de la sociabilidad. La película es inteligente en la composición de los caracteres, aunque algunos sean muy estereotipados; es atrapante en sus diálogos, en su crítica hacia un sistema de vida que ya no conforma, en la banda musical que subraya los climas emocionales, en una fotografía muy cuidada y en cantidad de elementos sutiles que se develan en esta

búsqueda de la belleza, a pesar de una realidad que la refrena permanentemente.

En este panorama acotado de lo que fue la filmografía en la década del '90, podemos encontrar que varios de los ejes trabajados se convierten en líneas temáticas que continuarán desarrollándose después del 2000. Estos derroteros, muchas veces se revelarán en forma de nuevos géneros que van a adquirir su propia autonomía o, en el peor de los casos, convirtiéndose en repeticiones sostenidas.

De las películas analizadas, muchas se convirtieron en clásicos y algunos de estos films, continúan con una importante sobrevida gracias a las reiteradas emisiones por canales de cable.

Referencias

- Bardi, M. y Libonati, A. (2013). *La Audioimagen. Estética de Semánticas Múltiples*, Buenos Aires: Ricardo Vergara Ediciones.
- Hobsbsawm, E. (1995). *Historia del Siglo XX 1914- 1991*, Barcelona: Grijalbo Mondadori.
- Jameson F. y Zizec, S. (1998). *Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo*, Buenos Aires. Editorial Paidòs
- Zunzunegui, S. (1994). *Paisajes de la forma. Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid: Ediciones Càtedra

Filmografía citada

Mentiras que matan (1997). Barry Levinson, New Line Cinema.

The Truman Show (1998). Peter Weir, Scott Rudin Production.

Matrix (1999). Hnas. Wachowski, Warner Bros.

Gattaca (1997). Andrew Niccol, Columbia Picture.

JFK (1991). Oliver Stone, Warner Bros.

Un día de furia (1993). Joel Schumacher, Arcor Films.

Pulp Fiction (1994). Quentin Tarantino, A Band Apart, Jersey Films.

Thelma y Louise (1991). Ridley Scott, Pathè.

Filadelfia (1993). Jonathan Demme, Tristar Picture.

American beauty (1999). Sam Mendes, DreamWorks.

Artículo recibido: 12 de marzo de 2019

Artículo aceptado: 28 de junio de 2019