



VNIVERSITAT ID VALÈNCIA

TESIS DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Presentado ante la Universidad de Valencia

Departamento de Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

Por

JAVIER LIZAGA VILLARROYA

CINE, DEPORTE Y PROPAGANDA.

DE “OLYMPIA” AL SIMULACRO

Director de tesis

Víctor Silva, Universidad de Zaragoza

Miembros del tribunal

D. Manuel Ángel Vázquez Medel, Universidad de Sevilla

D. Antonio Méndez, Universidad de Valencia

D. ^a Maite Gobantes, Universidad de Zaragoza

Presentado en 2016

Agradecimientos

Mis sinceros agradecimientos a Víctor Silva por sus consejos, sus libros y su paciencia

A mis compañeros de máster

A mi familia por integrar las piezas del puzle que me explica y enseñarme a trabajar duro

A Almu por tener tanta ilusión como para compartirla

A Belén y a Pilar, por estar siempre, sin saberlo

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
- Estado de la cuestión	17
- Objetivos	20
- Resumen	21
METODOLOGÍA	23
- Las películas	26
- ¿Propaganda o verdad?	28
- El “kulturfilm”	33
- Modelos teóricos para el primer análisis	38
PARTE I: UN MUNDO ASUSTADO (TEORÍA)	43
1.1. El fin de la poética. De la mimesis al simulacro	50
1.2. Mercancía frente a fetiche	56
1.3. Valor de uso, valor de cambio, valor de signo	62
1.4. Mirar o actuar. Del idealismo al materialismo y el estructuralismo. El espectáculo como punto medio y el fin de las ideologías en el simulacro	67
1.5. La ilusión entendida como producto en Debord, frente a la ilusión objetiva que plantea Baudrillard	77
1.6. La paralización frente a la disuasión. La expansión frente a la implosión	83
1.7. La autorreferencialidad del espectáculo y el simulacro	89
1.8. Del tiempo cíclico y espectacular al fin del tiempo y del espacio	94
1.9. La objetivación del trabajador (sujeto) y la liberalización del objeto	100
1.10. La inversión de la realidad frente a la inversión de la masa	105
1.11. El mecanismo del simulacro. Fases, tipos y el éxtasis del simulacro	111
1.12. Esquizofrenia, deseo y fantasma	115
1.13. Distraída, alienada y silenciosa: la masa de individuos	122
1.14. Masa y revolución	128
1.15. El fascismo: un mecanismo de defensa que nunca ha dejado de atacar	136
1.16. Las vanguardias: la imagen vacía	146
1.17. El cuerpo	152
1.18. Modos de dominación y de ocultación	158
1.19. ¿Por qué el deporte?	164
1.20. Un método de análisis	170

ANÁLISIS DE TRES EJEMPLOS CONTEMPORÁNEOS DE CINE OLÍMPICO	181
PARTE II: ANÁLISIS DE “16 DAYS OF GLORY”	185
Análisis descriptivo	
2.1. Presentación	186
2.2. Caracterización. Tema, estructura y descripción argumental	188
2.3. Reconstrucción	201
2.4. Códigos propios	205
2.5. Estética	208
2.6. Rasgos comunes con “Olympia”	213
Segundo análisis según herramienta propia	
2.7. El fin de la poética	219
2.8. Mercancía frente a fetiche	220
2.9. Del valor de uso al valor de signo	222
2.10. El fin de las ideologías	223
2.11. Ilusión producida e ilusión objetiva	224
2.12. La explosión frente a la implosión	225
2.13. Autorreferencialidad	227
2.14. El tiempo espectacular	228
2.15. Entre espectador y actor	229
2.16. La inversión de la realidad frente a la inversión de la masa	231
2.17. Las tres fases del simulacro	233
2.18. Esquizofrenia, deseo y fantasma	234
2.19. La masa de individuos	236
2.20. Masa y revolución	238
2.21. Fascismo	239
2.22. Las vanguardias y el fetiche	242
2.23. El cuerpo humano	244
2.24. Modos de dominación y de ocultación	247
PARTE III: ANÁLISIS DE “MARATHON”	253
Análisis descriptivo	
3.1. Presentación	254
3.2. Caracterización. Tema, estructura y descripción argumental	257
3.3. Reconstrucción	267
3.4. Códigos propios	281
3.5. Estética	289
3.6. Rasgos comunes con “Olympia”	294
Segundo análisis según herramienta propia	

3.7. El fin de la poética	301
3.8. Mercancía frente a fetiche	303
3.9. Del valor de uso al valor de signo	305
3.10. El fin de las ideologías	306
3.11. Ilusión como producto frente a la ilusión objetiva	308
3.12. La explosión frente a la implosión	309
3.13. Autorreferencialidad	311
3.14. El tiempo espectacular	313
3.15. Entre espectador y actor	315
3.16. Entre la inversión de la realidad y la inversión de la masa	317
3.17. Las tres fases del simulacro	322
3.18. Esquizofrenia, deseo y fantasma	323
3.19. La masa de individuos	325
3.20. Masa y revolución	326
3.21. Fascismo	329
3.22. Las vanguardias y el fetiche	332
3.23. El cuerpo humano	334
3.24. Modos de dominación y de ocultación	338

PARTE IV: ANÁLISIS DE “FIRST” 347

Análisis descriptivo

4.1. Presentación	348
4.2. Caracterización. Tema, estructura y descripción argumental	352
4.3. Representación	364
4.4. Códigos propios	381
4.5. Estética	391
4.6. Rasgos comunes con “Olympia”	400

Segundo análisis según herramienta propia

4.7. El fin de la poética	407
4.8. Mercancía frente a fetiche	410
4.9. Valor de uso, valor de cambio y valor de signo	413
4.10. El fin de las ideologías	415
4.11. Ilusión como producto frente a ilusión objetiva	417
4.12. La explosión frente a la implosión	420
4.13. Autorreferencialidad del espectáculo y el simulacro	423
4.14. Del tiempo cíclico y espectacular	427
4.15. Entre espectador y actor	430
4.16. Entre la inversión de la realidad y la inversión de la masa	433
4.17. Las fases del simulacro	436
4.18. Esquizofrenia, deseo y fantasma	439

4.19 La masa de individuos	443
4.20 Masa y revolución	446
4.21 El fascismo como mecanismo de defensa	449
4.22 Las vanguardias y el fetiche	454
4.23. El cuerpo, entre la última certeza y el primer simulacro	456
4.24. Modos de dominación y de ocultación	461

PARTE V: “OLYMPIA”, EL LEGADO DE RIEFENSTAHL. 471

Análisis descriptivo

5.1. La historia deportiva	473
5.2. Cine alemán-cine nazi	476
5.3. Leni Riefenstahl	478
5.4 Hitler	481
5.5. La distribución	484
5.6. La película	487
5.7. Estructura y descripción argumental	489
5.8. Representación	503
5.9. Códigos propios: la invención del slow motion	518
5.10. La estética	527
- 5.10.1. El prólogo	
- 5.10.2. El desarrollo de las pruebas	
-5.10.3. El debate en torno a la estética de “Olympia”	
- 5.10.4. El cierre de “Olympia”	
5.11. Propaganda	550
- 5.11.1 La película: elementos de propaganda y ejemplos concretos	
- 5.11.2 ¿“Olympia” es propagandística? La respuesta de los principales teóricos.	
- 5.11.3. La propaganda 75 años después	

Segundo análisis según herramienta propia

5.12 El fin de la poética	579
5.13. Mercancía frente a fetiche	582
5.14. Valor de uso, valor de cambio y valor de signo	584
5.15. El fin de las ideologías	586
5.16. Ilusión subjetiva e ilusión objetiva	590
5.17. Expansión frente implosión	593
5.18. La autorreferencialidad del espectáculo y el simulacro	596
5.19. Del tiempo cíclico y espectacular	598
5.20. Entre espectador y el actor	600
5.21. La inversión de la realidad y la inversión de la masa	606
5.22. Las fases del simulacro	610
5.23. Esquizofrenia, deseo y fantasma	613

5.24. La masa de individuos	616
5.25. Masa y revolución	620
5.26. El fascismo como mecanismo de defensa	622
5.27 Las vanguardias: la imagen vacía	631
5.28. El cuerpo	634
5.29. Modos de ocultación y dominación	640
PARTE VI. CONCLUSIONES FINALES	661
PARTE VII. BIBLIOGRAFÍA	671

INTRODUCCIÓN GENERAL

“Revela que la convención se planeó no sólo como una espectacular manifestación de masas, sino también como un espectacular film de propaganda (...) Lo aparental se revela aquí tan confusamente como las series de imágenes reflejadas en un laberinto de espejos: con la vida real del pueblo se edificó una realidad fingida que fue considerada como verdadera; pero esta realidad bastarda, en lugar de ser un fin en sí misma, sirvió simplemente como decorado para un película que debía luego asumir el carácter de un documental auténtico” (Kracauer, 1985,p. 284)

En ocasiones, la inspiración sólo es la manera de justificar la admiración o, incluso, en un grado avanzado, la fascinación. De todos los libros que leí bajo la amenaza de que tendría que convivir durante 5 años con este proyecto llamado tesis (no imaginaba de qué modo), hubo uno que me fascinó. No era ni la última investigación, ni el último premio de ensayo, ni nada a lo que pudiera aplicársele ese adjetivo de “último” o “primero” que tanto fascina a esta sociedad. A mí me asombró un libro publicado por un filósofo alemán en 1947.

Si comienzo así la explicación de este proyecto es porque me siento deudor y agradecido a Sigfried Kracauer. Leyendo y repasando las notas de su “De Caligari a Hitler” (Kracauer, 1985) descubro que puede que me haya influido más de lo que pienso. Aunque nada lo explica mejor como su rotundidad, cuando en la introducción ya declara que “más que credos explícitos, lo que las películas reflejan son tendencias psicológicas, los estratos profundos de la mentalidad colectiva” (Kracauer, 1985, p.14). Kracauer no sólo hablaba diferente del cine sino que lo hacía simple y claro. Descubro ahora que ya habla de las imágenes como “jeroglíficos visibles” y expone que la popularidad debe medirse no tanto en cuestión de taquilla, como por la repetición de los elementos que coinciden en una y otra película de la misma época (1985, p.15). De este modo, compruebo que la búsqueda de elementos comunes, a partir de conceptos comunes, para trascender a la evidencia de las imágenes, como estrategia, no sólo sirve para resumir la estrategia de esta tesis.

Con todos los matices y limitaciones, Kracauer convertía una de mis pasiones, el cine, en ciencia. El análisis de las películas alemanas de entre guerras le sirve para construir una descripción que, a partir de los planos, las decisiones de dirección, los colores y muchas otras decisiones técnicas y de concepción cinematográfica, habla de la sociedad, la política y la economía de Alemania en ese momento. Cita Kracauer la clasificación de Paul Rotha (1985, p. 12) para evidenciar que es escaso diferenciar en grupos las películas. Hay que buscar continuidades y ahondar en la técnica, el contenido narrativo y la evolución porque allí se encontrará el perfil psicológico que caracteriza al país. Esa “historia psicológica”, como reza el subtítulo de su libro, es el intento de explicar a través del cine, las películas y las imágenes algo que cambió la historia del mundo: el nazismo.

“El triunfo de la voluntad” (1934) es una de las mejores películas de propaganda política de la historia y una de las que aparecen en el libro de Kracauer. Cuando Kracauer la explica recurre

al concepto de “laberinto de espejos” (Kracauer, 1985, p.284), como puede verse en la cita que encabeza esta introducción. Allí expone que la realidad (el congreso de Nuremberg de 1934) y su filmación se convirtió en una especie de juego de espejos. Primero, donde a partir de una intervención, se convirtió a unos 700.000 habitantes en actores. Entonces Nuremberg se transformó en plató y se actuó, en definitiva, sobre la realidad con la finalidad de que fuera grabada. Pero esa realidad construida que, en ese momento, se convirtió en algo palpable y que había ocurrido (real en cuanto sucedido, aunque irreal en cuanto preparado y provocado) en un lugar y un momento concreto, sólo era el escenario. El escenario de otra escenificación, la del congreso del partido nazi, que, ésta sí, era la esencia narrativa de la película. El resultado final, de esta suma de escenificaciones, fue un documental que se autoproclamaba como verdad absoluta, pero ya no sólo sobre el Congreso, sino sobre la adhesión al partido nazi.

La misma contigüidad visual de Kracauer a mí me trasladó automáticamente a los grandes espectáculos deportivos y a su filmación. Del mismo modo que el congreso del partido nazi, cada Superbowl, cada gran partido del Seis Naciones, cada Mundial de fútbol o incluso cada Olimpiada se convierte en una realidad provocada sobre la que se escenifica otra historia primaria y que acaba autoproclamada como relato único y auténtico en el mismo momento en que llega a las pantallas de las televisiones de cada casa particular.

Ya sólo hacía falta acotar un poco más la materia de estudio. A pesar de la pujanza contemporánea de otros deportes, no hay espectáculo mundial como los Juegos Olímpicos. Las olimpiadas son uno de los mejores ejemplos de la exaltación del individuo, del capitalismo, de pugna política, simbología, exposición cultural y que, además, se siguen encapsulando en una película. Los Juegos Olímpicos permiten además viajar a lo largo de la historia del siglo XX. Todo se decidió cuando recordé que el primer ejemplo del subgénero es “Olympia”, una película que me impresionó ya hace años. Volver a visionarla fue descubrir una obra compleja que incorporaba a esta investigación el concepto de propaganda. Había que cuestionar si existía esa línea de continuidad entre el capitalismo y el fascismo. La película de Riefenstahl se considera la base para la definición de los estándares modernos de retransmisión deportiva actuales y, todo teniendo en cuenta que se concibió en los Juegos Olímpicos que se celebraron en Berlín en 1936 bajo la atenta mirada de Hitler.

¿Cómo se leen las imágenes? La pregunta era el gran reto que ha tenido que abordar esta tesis. Primero, ¿cómo legitimar teóricamente la lectura de las imágenes?, después, ¿en torno a qué conceptos estructurar esa lectura? Y, por último, ¿cómo convertirlo en una herramienta y aplicarlo? La respuesta, como la propuesta, no parte de una única teoría sino de varias y no afecta a una época sino casi abarca unos 50 años. Los que van desde Barthes y sus “Mitologías” (2012), publicadas por primera vez en 1957, a “la sociedad de los simulacros” de Perniola (2011). Entre ambos ha discurrido más de medio siglo. La propuesta era recurrir a los teóricos que han defendido y teorizado sobre la capacidad simbólica de las imágenes y no había que elegir uno sino combinar las teorías que cubren casi el recorrido de la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad. Trabajar con una única teoría era incompleto y parcial. Para que el análisis fuera completo había que problematizar cada concepto y mostrar en él la evolución de las propuestas teóricas que han defendido la posibilidad de leer las imágenes.

Un estudio que trata de entender a la sociedad a través de las imágenes tiene que basarse en teorías que explican la relación de la sociedad y la realidad. En otras palabras, las imágenes no pueden agotarse en las meras escenas como algo físico o técnico sino que deben ser consideradas como un elemento que sustenta el sistema. Por eso aquí se pasa del mito de Barthes (2012) y el estructuralismo, al materialismo marxista reformulado en el espectáculo de Debord (1999) y se reúnen las ideas en torno al simulacro de Baudrillard (1978) y Perniola (2011), donde la imagen se independiza. En cualquier caso, no sólo se trata de hablar de imágenes sino que se construye una teoría para entender la sociedad y, por eso, se recurre también a Bordieu, a Pardo, a Judt, a Deleuze y a decenas de autores. El resultado es una teoría propia y una herramienta propia que se elabora en la primera parte y cuyos conceptos servirán después para analizar las películas olímpicas.

En lugar de fijar la mirada en lo que separa a las diversas teorías, la parte teórica busca los conceptos donde convergen el simulacro, los mitos y el espectáculo. Estos conceptos se convierten en ejes a partir de los cuales se explican las diferencias y coincidencias de los diversos autores. Ejes que servirán para analizar después, en la segunda parte, las películas como objeto de estudio y que permitirán, por tanto, bascular hacia una u otra teoría. El resumen teórico se extiende a 18 puntos. Serán después los 18 apartados que tendrá el segundo análisis al que se someten las diferentes cintas analizadas. Antes de someterlas a la teoría, hay un desmontaje de cada una de las películas que las sitúa en la historia, describe su estructura y argumento y define su estilo y recursos.

Como resumen de ese desarrollo teórico, el primer punto constituye la delimitación conceptual de las diferentes teorías, que va de esas imágenes que pierden el aura y encuentran una nueva justificación en su capacidad de ser reproducidas (Benjamin) hasta el simulacro explicado a través de Foucault y su comentario a un cuadro de Magritte (Foucault, 1981). Imágenes donde de la mecanización se ha pasado a la virtualidad, la artificialidad y la hiperrealidad como garantía de verdad. Se trata de abordar un cambio de coordenadas donde ya deja de importar si el discurso es verdad o mentira, hay que repensar qué son la verdad y la mentira, desde el aura de Benjamin a los simulacros que se autoproclaman como ficciones.

La conexión entre las teorías comienza por analizar el papel de la economía en los diversos planteamientos. Lo que en Baudrillard (1996) es un guionista genial, en Debord (1999) es el resultado directo del modo de producción. La economía se sitúa en la base y es uno de los elementos clave en una sociedad gobernada por las imágenes. Una vez planteada la base económica, compartida, de estas teorías (punto 2) se establece la transición del valor de uso al valor de signo (punto 3). Se decreta como superada la sociedad de las necesidades básicas para instaurar la sociedad de la mercancía, donde hay que generar nuevas necesidades (ampliadas) para que el mercado siga girando. El fetiche se convierte en el primer concepto de una convergencia entre Baudrillard, donde remite a la vinculación entre arte y economía, y Debord, donde el fetiche es el nuevo objeto de consumo.

El desarrollo teórico se afana a partir de ahí en establecer unos conceptos que permiten como puntos de conexión vincular las diferentes teorías para generar una nueva. La propuesta se resume en una imagen que funciona como el mito estructuralista. Lo que sucede en este nuevo mito es que la unión del significante y el significado es ahora tanto como un vínculo

entre la realidad y la teoría, lo concreto y la idea. Este nuevo mito visual funcionaría en el centro de un rizoma (Deleuze, Guattari, 1977) que conecta, al mismo tiempo y con el mismo peso, un número ilimitado de realidades y de ideas (punto 4).

La ilusión (punto 5), la auto-referencialidad (punto 7), la desaparición del tiempo y la historia (punto 8), la esquizofrenia (punto 12), la masa de los individuos (punto 13), el fascismo (punto 15), las vanguardias (punto 16) y el concepto de cuerpo (punto 17) son, al mismo tiempo, los principales puntos de encuentro entre unas teorías primarias y las bases de la nueva teoría como herramienta de análisis que propone este trabajo. De este modo, la ilusión gana entonces dos niveles: entre la ensoñación que provoca el consumo (Debord) y la ilusión objetiva que genera el simulacro (Baudrillard). Ambas teorías proclaman a la vez la obra de teatro del presente y la desorientación de un individuo que ya no justifica sus acciones por el acceso futuro a una vida prometida o por su participación en la historia como individuo. El individuo se define ahora en el mercado y en sus actos como consumidor (Debord) o asume incluso el nuevo determinismo y nihilismo que supone retirarse y reconocer la falta de sustancia o trascendencia del mundo como proclama el simulacro.

La esquizofrenia, esto es, la dificultad para pensarse como individuo separado de la realidad, el desdoblamiento entre el deseo y la realidad y el aislamiento del individuo es la dolencia de la imagen. La enfermedad del individuo moderno y, al mismo tiempo, es la conexión entre ese espectáculo que aísla y convierte al individuo en un tirano (conforme consumidor que sostiene el sistema) y entre ese simulacro que convierte a la masa de individuos en un poder amorfo, blando e, incluso, incontrolable que sólo se puede medir mediante las encuestas y que camina hacia la utopía de la implosión como las grandes ciudades (punto 13 y 14). La esquizofrenia remite también al carácter fantasmagórico que hallan los teóricos en la imagen y, en cierto modo, es una nueva aura.

La propuesta teórica no está cerrada. Hay distancias que deben dejarse abiertas como la que separa al individuo convertido en actor por el simulacro, y que ya asume el simulacro porque es parte de él, y el “flaneur” o espectador del espectáculo, que todavía es un elemento pasivo (punto 9). La “performance” de Baudrillard supera al espectáculo de Debord, al tiempo que la incertidumbre de la ciencia se extiende y se hace imposible calcular, a la vez, la realidad y la significación del acontecimiento. Una huída al vacío y a la extrañeza del mundo que converge, al final, con la pérdida de perspectiva que también implica la alienación del sujeto a favor del objeto contemplado, como una reinterpretación de la reificación de Lukacs.

¿Cómo convence el capitalismo a la sociedad para que ceda su poder? La continuidad entre el poder de las imágenes y los objetivos de la propaganda es también la continuidad entre el capitalismo y el fascismo. El fascismo tiene que ser señalado ya como un mecanismo de defensa del capitalismo y en eso coinciden Perniola (2011) y Debord (1999). El fascismo como el recurso al mito político y al poder de las imágenes por parte de quienes ya gobernaban las imágenes que consumía la sociedad (punto 15). Surge así el concepto de fascismo de baja intensidad (Méndez, 2012) como eje que permite hablar de un nuevo fascismo que se apoya en cuatro bases analíticas como la desaparición de lo público, la neutralización de la información, la transformación del otro en invisible y la pobreza a gran escala. Se reivindica ya

en lo teórico una continuidad de objetivos y sujetos (siempre el capital) entre la propaganda fascista y el espectáculo.

Del mismo modo que no se pueden explicar los usos y el desarrollo del concepto de imagen que ha heredado este siglo sin el fascismo, tampoco se puede obviar a las vanguardias (punto 16). Las vanguardias desnudan la operación hasta tal punto que la sociedad las rechaza. En la intención por aniquilar la obra de arte se genera el éxtasis del valor de la imagen que se vacía (Baudrillard) y el grado cero de la imagen, la figuración perfecta. El arte ya no explica sino orienta. Al mismo tiempo, otro concepto clave es el cuerpo (punto 17). Su fragilidad es un elemento de control político. El cuerpo como lugar de comunicación y lugar de deseo, pero también como objeto fílmico. El cuerpo como el primer simulacro, para Baudrillard, y como un lugar donde convergen el fetichismo y el narcisismo (Perniola). El cuerpo mismo convertido en objeto de consumo.

Pero si hay un vínculo teórico clave que une a Barthes, Debord, Baudrillard y Perniola es la idea de que las imágenes se configuran como modos de dominación y ocultación (puntos 18). Detrás de los mitos de Barthes se esconde la sociedad burguesa. Al igual que Debord propugna que la sociedad del espectáculo se funda en el secreto de sociedades secretas, gobiernos interpuestos o lugares que se restringen a la vista. En Baudrillard, el simulacro se antepone a la realidad para esconder, por ejemplo, que el verdadero mundo de fantasía no es Disneyland sino América entera. Esos tres modos de ocultación y dominación (porque detrás está siempre el poder) se proponen ahora como tres niveles diferentes de ocultación que supondrán, al mismo tiempo, tres niveles de lectura diferente en cada una de las películas y que descubrirán la coexistencia de los tres niveles en todas las películas.

Estos conceptos se convierten aquí en herramientas que permiten recorrer casi un siglo de cine olímpico, desde la referencia de "Olympia" (1938) hasta el último ejemplo del subgénero con "First", película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres y casi un ejercicio de marketing. La investigación selecciona cuatro películas: el último ejemplo de cine olímpico con la película de los Juegos de Londres, la película de los únicos Juegos Olímpicos españoles ("Marathon" de Saura), el relato audiovisual de los Juegos Olímpicos que abren esta competición al profesionalismo en Los Ángeles 1984 y, finalmente, uno de los mejores documentales y una referencia para las retransmisiones deportivas modernas como es la obra de Riefenstahl.

La idea es desmontar las cuatro obras audiovisuales en dos movimientos: un primer análisis siguiendo el esquema teórico y que se basa en la descripción de las partes, el argumento, los recursos y la estructura, para después, en un segundo movimiento aplicar los conceptos de la teoría construida entre las mitologías, la sociedad del espectáculo y el simulacro que permite una lectura más amplia y profunda de las imágenes. Esta segunda lectura a su vez conecta las diversas obras a través del uso, por ejemplo, del recurso a la recreación, a través de la propaganda, a través del concepto estético que desarrollan, a través del tratamiento del cuerpo humano o simplemente a partir de las huellas ideológicas presentes. Son ejemplos de algunos de los elementos que permiten un análisis no sólo individual sino comparativo.

Todo con la última intención de plantear una relectura de la obra de Riefenstahl. El punto final de este análisis implica someter también "Olympia" a esos mismos conceptos. La investigación recopila las investigaciones, publicaciones y estudios sobre este documental para, a partir de

ahí, construir una nueva interpretación que incorpore la perspectiva de la comparación con las películas que han sucedido a la película de los Juegos de Berlín de 1936. Ya no se trata sólo de entender la película sino también de comprobar la vigencia de sus herramientas en el relato audiovisual moderno, concretado en las otras tres películas analizadas.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Cuando comenzó esta investigación, incluso para alguien muy interesado en Hitler, el nazismo y la Segunda Guerra Mundial, era muy complicado prever que el Führer fuese a convertirse en un fenómeno editorial y hasta cinematográfico a principios de 2016. Esto ha obligado a la revisión de este apartado. Los 4.000 libros de la reedición de “Mein Kampf”, lanzada por el Instituto de Historia Contemporánea de Múnich, se agotaron este mes de enero en sólo unos días y las reservas subieron a 15.000 (Valero, 2016). Demasiada demanda para un libro de 2.000 páginas y que, en principio, supone una revisión crítica elaborada por historiadores del panfleto-bibliográfico de Hitler.

Para seguir la pista hay que incluir el éxito de “Ha vuelto”, una ficción literaria que se convirtió en best seller en 2013. La novela defiende el argumento de que Hitler volvería a triunfar si apareciese hoy día, según explica el propio escritor (Müller, 2013). La novela hoy convertida en película fue uno de los éxitos que lideró la taquilla de los cines durante varias semanas en Alemania el año pasado.

Hitler está de moda y eso ha abierto la polémica de la peligrosidad de la vigencia de las ideas de un fanático y un asesino, un hecho que muchos atribuyen a estas revisiones. Desde la perspectiva de esta investigación, este éxito es, en cambio, una prueba más de la capacidad para fagocitar símbolos del capitalismo, que igual vende camisetas del Che que banaliza a Hitler. Operan, sin duda, mecanismos como el fetiche, donde Hitler es ya sólo un símbolo del antisemitismo que muchos enarbolan como herramienta de provocación, protesta o reducción, como antes conectó el rock contracultural o juvenil con algunos aspectos del fascismo (Sontag, 1991). También es una muestra de la capacidad de los símbolos para adquirir nuevos significados. En la cultura de la fragmentación, son pocos los símbolos universales y estos son continuamente reciclados y sometidos a nuevas significaciones, desde los discursos políticos a la cultura más banal.

No obstante, el éxito del Hitler banalizado y convertido en sketch para todos los públicos es también una llamada de atención para los investigadores que trabajamos estos temas. Hay interés del público. Hay también referencialidad, reconocimiento y vigencia de temas como Hitler o el nazismo. Los medios de comunicación de masas lo emplean para vender y, desde lo teórico, se debería aprovechar esta oportunidad para explicar las investigaciones y revisar estas obras (como el “Mein Kampf” o “Olympia”) para que vengan acompañadas también de la posibilidad de una lectura profunda. Hay que ser capaces de traducir y llegar al público. Ser capaces de reubicar los lugares de pensamiento para que el público pueda acceder a ellos.

Este análisis aborda la que posiblemente es la otra gran producción intelectual del fascismo alemán: “Olympia” (1938). La película de las Olimpiadas nazis de 1936 es, junto con el documental que elabora también Riefenstahl del Congreso de Nuremberg de 1934, una de las obras que mejor representa el espíritu del nazismo en el cine. A diferencia de “Mein Kampf”, una obra ramplona en calidad literaria, las películas de Riefenstahl están, en cambio, entre los mejores documentales de la historia del cine. Libro y películas comparten, en otra coincidencia, casi 80 años después, una especie de halo de obras malditas y peligrosas.

Esta investigación nace de la convicción de que no hay película o libro peligroso. Es, al contrario, un material valioso para el análisis que puede conectar los intereses del gran público y, sobre todo, permitir ahondar, desde el análisis serio y riguroso, en las herramientas que permitieron hacer influyentes a estas obras. Conocerlas en profundidad ofrece también la posibilidad de descubrir los argumentos y recursos para refutar las ideas que ayudaron a difundir. Lo peligroso es, por tanto, quedarse en ese desconocimiento banal, si se permite el juego de palabras que roza la antinomia. El único inconveniente es que muchas de las ideas o de los recursos usados no están tan descontextualizados como cabría prever. Eso supone también cuestionar elementos y discursos del presente.

Esta investigación, no obstante, no es un estudio de “Olympia”. Ya hay dos obras referenciales como son las de Cooper C. Graham (2001) y Taylor Downing (2012) y alguna antología como “Riefesntahl screened” (Pages, N.C.; Rhiel, M.; Majer-O´Sickey, I., 2008). Todas ellas obras sin traducir en español pero a las que cualquier lector puede acceder con paciencia. Esta investigación no quiere ser una obra monográfica o un resumen de lo ya publicado sino que plantea un nuevo análisis comparativo que introduce dos nuevos factores como son el deporte y el cine.

Ahora ya no se trata de analizar “Olympia” sino de analizar tres nuevos ejemplos del cine olímpico, tan significativos y más recientes, para desde los rasgos y estrategias comunes y actuales revisar “Olympia”. Ya no tanto desde la perspectiva de la descripción histórica, sino del legado y su continuidad en el subgénero del cine olímpico. En esa comparativa, las teorías de Barthes, Baudrillard, Debord y Perniola, como explicaciones desde la imagen, se convierten en la herramienta teórica que permite comparar las tres películas de las olimpiadas de Los Ángeles, Barcelona y Londres con la obra de Riefenstahl.

A modo de referencia deben incluirse ahora los resultados obtenidos en diversas búsquedas en la web del Ministerio de Cultura que reúne las Tesis Doctorales publicadas en España (www.educacion.gob.es/teseo). Previo a la realización de esta investigación se comprobó una información que hoy sigue estando absolutamente vigente y que permite sostener la novedad y originalidad de esta propuesta:

- A día de hoy no se ha publicado ninguna tesis sobre el cine olímpico en España, ni tampoco sobre las películas olímpicas
- Ninguna tesis española aborda tampoco el legado de Leni Riefenstahl ni analiza de modo específico “Olympia”, la película que relató los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936
- No hay tampoco ninguna investigación que aborde de modo exclusivo la propaganda nazi. Si la búsqueda se amplía y se ciñe al término “propaganda” entonces sí que

surgen 74 tesis. Algunas tan dispares como las que abordan el tratamiento del conflicto Chiapas, la inquisición o las campañas electorales. Solo 4 aluden a la propaganda en el cine y son: una sobre el papel de la música en el cine de propaganda de la Guerra Civil española, los documentales italianos sobre la guerra civil española, el cine norteamericano sobre la contienda española y una comparativa entre el cine nazi y el cine franquista. Ninguna referencia a cualquier estudio que relacione la propaganda y el deporte.

- Por último y en cuanto a la herramienta teórica que supone el simulacro. Solo 6 tesis incluyen el término en su título y de ellas, sólo una tiene relación con el cine y aborda desde la posmodernidad y el simulacro el análisis de lo que se llama el “falso documental”.

El deporte puede leerse como una exposición de valores propios pero también un reflejo de la sociedad. Junto a la solidaridad, el trabajo en equipo o tener en cuenta al otro, emergen la lucha, la pugna por el triunfo o el afán por vencer (Rivero, Tamburrini, 2014, p. 22). El análisis concreto de cuatro películas de cine olímpico determina, a la vez, una serie de rasgos comunes y herramientas entre las diferentes películas. La reflexión, no obstante, se pretende más allá de los ejemplos concretos. Este análisis es sólo un ejemplo puntual de la necesidad de replantear el poder del deporte como vía de comunicación. Un cuestionamiento sobre las conexiones del mensaje deportivo con la propaganda fascista y la ideología capitalista. Un ejemplo para pensar sobre la serie de mensajes deportivos que nos inundan a diario y que se han convertido muchas veces en mensajes que se consideran meramente de ocio y despolitizados.

Los sociólogos Dunning y Elías (1992) ya señalan la relación entre el deporte, la religión y la guerra. En cuanto a la guerra, plantean que tiene en común con el deporte que son tipos de conflicto que suponen también la interdependencia, la cooperación y la formación de grupos nosotros-ellos (1992, p. 13). En cuanto a la religión, argumentan que sólo en los países donde desaparecieron las formas de violencia, los enfrentamientos de intereses y la oposición religiosa anidó el deporte como una nueva forma física de enfrentamiento no violento y bajo unas reglas convenidas (1992, p. 39). El deporte lo sitúan así como un elemento socializador. Esta vía que invita a la reflexión sobre el papel del deporte en la sociedad ha sido hasta ahora también muy poco explorada.

Esta investigación debe entenderse en el contexto de una sociedad donde los mensajes sobre el deporte, y el deporte en sí mismo, ocupa un lugar privilegiado en los medios de comunicación y en los intereses de la audiencia, además de ser uno de los mensajes de vigencia global. Todo ello en una sociedad donde la imagen es tan importante como la palabra y supera a ésta incluso en algunos aspectos. Al menos, la imagen es más unívoca y universal. Desde esa perspectiva las teorías de la imagen son una herramienta para analizar ejemplos contemporáneos de cine olímpico. Con la finalidad de releer y compararlos con una de las mejores películas documentales del deporte y la propaganda como “Olympia” (1938).

Desde el lugar privilegiado del deporte y la hegemonía de la imagen, este trabajo plantea, por primera vez, un estudio sobre el cine olímpico. El deporte y el cine permiten conectar también

con la historia, a través de “Olympia”, uno de los documentales de referencia en la historia del cine. La película de los Juegos Olímpicos de Berlín sienta las bases de la retransmisión deportiva moderna pero también es una obra polémica e ideologizada que permite explorar la relación entre el deporte y la propaganda nazi. El análisis, por primera vez, desde la óptica de la universidad española, de películas referenciales del cine olímpico y la relectura de la obra de Riefenstahl son sólo el punto de partida para futuras investigaciones que cuestionen y exploren la trascendencia y herramientas de los mensajes deportivos.

OBJETIVOS

El arranque de esta investigación se hizo de acuerdo al planteamiento de unos objetivos:

- Elaborar una herramienta teórica que permita justificar la lectura y análisis de las imágenes
- Partir de las teorías de Barthes, Debord, Baudrillard y Perniola para explorar los puntos comunes cuando las imágenes se piensan como herramientas del espectáculo, partes activas del simulacro o se les aplica el mecanismo de las mitologías
- Buscar los conceptos comunes para recorrer la distancia entre unas y otras teorías sin preestablecer un análisis lineal. Configurar los conceptos como una red que conecte los materiales analizados
- Configurar un análisis previo al teórico, un desmontaje de las películas objeto de estudio que permita simplemente describir su arquitectura, elementos principales y en consecuencia identifique su estilo y recursos técnicos principales de acuerdo a la teoría del cine. Este desmontaje previo debe servir como punto de partida a posteriores análisis y sería el punto en el que se podrían aplicar otras teorías para explorar otras perspectivas. Es un trabajo previo que se ofrece para cualquiera que quiera volver a enfrentarse al análisis de estas películas o posteriores clasificaciones o estudios.
- Convertir las propias películas en herramientas de análisis mediante la comparación entre ellas, de modo que nunca se consideren entes autónomos y aislados sino elementos relacionados y cuyas coincidencias deben ser exploradas
- Prestar especial atención a la creación de imágenes y la figuración en cintas consideradas documentales, explorar las innovaciones técnicas muy ligadas con la retransmisión deportiva, identificar la estética y las coincidencias visuales
- Una de las líneas de continuidad del análisis se dibuja entre el fascismo y la propaganda. Se trata de contraponer la consideración de las imágenes como modos de ocultación y dominio, impuestos por el poder, frente a la evidencia de la elaboración de “Olympia”, bajo los dictados de la Alemania de Hitler. También de acuerdo al dominio de Riefenstahl, que en “Triumph of the Willens” ya había elaborado uno de los mayores ejemplos de propaganda en el cine. A través de esta contraposición el concepto de propaganda se convierte en nuclear y se trata de identificar si hay coincidencias y conexiones en torno al mismo que exploren algún tipo de resistencia o

pervivencia del viejo fascismo o la vieja propaganda en los modernos materiales audiovisuales.

- Se busca también una relectura de “Olympia”. En lugar de hacer un análisis cronológico, se busca romper la perspectiva lineal para precisamente volver a “Olympia” desde algunas de las referencias modernas del subgénero de cine olímpico.

RESUMEN

La imagen ya no representa, sino que crea la realidad. La sociedad es ahora la sumisión del individuo a la desigualdad, el miedo y su empequeñecimiento ante lo global. Entre la fascinación de la imagen y la búsqueda de referentes en el desamparo, el deporte bajo la apariencia del ocio y la publicidad esconde la compra de identidades, la argumentación ideológica y oculta mensajes. En este marco, este trabajo de investigación pretende analizar cuatro ejemplos del cine olímpico desde las teorías de Barthes, Baudrillard, Perniola y Debord. Desarrolla una investigación descriptiva e interpretativa que aplica un marco metodológico condensado en 18 puntos y que se divide en un análisis doble de cada una de las películas seleccionadas. El estudio está dividido en cinco grandes capítulos. En la primera parte, los conceptos que conectan los mitos, el simulacro y la sociedad del espectáculo convergen en una nueva teoría que configura los 18 puntos que permitirán releer cada una de las películas. La segunda parte supone el análisis de la película de Los Ángeles, “16 days of glory”. La tercera parte aborda la película oficial de las olimpiadas españolas, “Marathon”. La cuarta desmonta primero, e interpreta después, los elementos que constituyen el ejemplo más reciente de cine olímpico, “First”. La quinta parte implica la relectura de “Olympia”, referencia del género y ejemplo más complejo por lo que se incluyen también referencias históricas. Cada uno de los análisis es primero descriptivo y después interpretativo. Se trata de contraponer los ejemplos concretos del cine olímpico como relatos deportivos a la teoría y entre ellos mismos. Las estrategias y herramientas comunes permiten no sólo el análisis individual, sino conectar el deporte con la propaganda y el capitalismo.

METODOLOGÍA

Se ha optado aquí por una metodología cualitativa, de carácter demostrativo, y que podría definirse o encuadrarse en un método interpretativo hermenéutico visual. No se trata, de descubrir qué quiso decir alguien al elaborar un determinado discurso (audiovisual en este caso) sino, como plantea Talens (2010, p. 23), se pretende entablar un diálogo con el texto. Hay que analizar cómo está hecho y cómo funciona lo que se lee. Dos movimientos: reconocimiento y comprensión. Es lo que Jenaro Talens engloba en un primer paso bajo el término de “descripción”:

“La doble capacidad anotada del proceso analítico –reconocimiento y comprensión– conlleva, como corolario, la capacidad de describir la organización global de los elementos (ya reconocidos y comprendidos como partes de un todo) en forma de estructura, y, paralelamente, la interpretación de su significado” (Talens, 2000, p. 16)

Pero ese es solo el primer paso: describir los elementos, recomponer la estructura que forman, normalmente, siguiendo el código al que responden. En este caso, deberemos atender a las normas de la creación cinematográfica. Los elementos analizados son películas y, como tales, su léxico y elementos son fílmicos.

Así bajo el epígrafe “¿Propaganda o verdad?”, a continuación y dentro de este punto, se revisan tres modelos teóricos para proceder al desmontaje analítico de las películas objeto de estudio. La idea es separar la descripción de elementos, la enumeración de técnicas o la identificación de la estructura de la posterior interpretación de dichos elementos. El estudio plantea, por tanto, en cada película dos fases o dos análisis. Por una parte, el primer análisis identificará los rasgos principales, así como los elementos y técnicas constitutivas de dicha obra. Se determina, por tanto, la estructura, la idea estética y los recursos empleados para construir ese relato audiovisual. Dicha primera descripción podría ser usada en posteriores análisis o investigaciones diferentes, o incluso con otros fines, porque tiene meramente un carácter descriptivo y, como tal, se hace de acuerdo a los modelos teóricos que son referencia.

Pero existe un segundo término, además del significado, cabe analizar el sentido de la obra.

“El estímulo que provoca una determinada textura de la imagen, o las asociaciones sensoriales o sentimentales provocadas en un lector por la musicalidad de un verso no serían estrictamente información, puesto que sí provocan una respuesta, pero tampoco significación, por cuanto no hay un código previo compartible hasta ese momento con otros espectadores. Es ese tipo de mensaje lo que defino como sentido” (Talens, 2000, p. 18)

La relación de los elementos individuales con la totalidad ya no depende del código sino que tiene un componente cultural y aprehendido. Esa parte es la que se realiza en este análisis a partir de las teorías posestructuralistas. Las teorías construyen otra teoría que se propone como referencia para decodificar las películas en una segunda lectura que busca no los

elementos sino el sentido de la obra. No se trata solamente de cómo se construyen y significan dos películas que reflejan unos Juegos Olímpicos, sino como colaboran y contribuyen, si es que lo hacen, a generar ese discurso del espectáculo y a la construcción de simulacros.

Esta región entre lo palpable y lo codificable, este espacio intermedio bien podría relacionarse con lo que Foucault teoriza y explica, aplica y expone en su obra "Las palabras y las cosas" (Foucault, 1968):

"Así, entre la mirada ya codificada y el conocimiento reflexivo, existe una región media que entrega el orden en su ser mismo: es allí donde aparece según las culturas y según las épocas, continuo y graduado o cortado y discontinuo, ligado al espacio o constituido en cada momento por el empuje del tiempo, manifiesto en una tabla de variantes o definido por sistemas separados de coherencias, compuesto de semejanzas que se siguen más y más cerca o se corresponden especularmente, organizado en torno a diferencias que se cruzan, etc." (Foucault, 1968, p.6)

Ya se ha citado aquí el recorrido psicológico que Siegfried Kracauer plantea por el cine alemán de entre guerras para explicar el nazismo. Ahora lo que se plantea es la transición hacia los modelos del capitalismo, como el espectáculo y el simulacro, desde la propaganda totalitaria. Para ello, bajo el epígrafe "Un mundo asustado" en la primera parte (la parte teórica) se construye una nueva teoría que sirva de herramienta de análisis secundaria a las películas estudiadas. El sentido de las películas ya no se construye aquí, de acuerdo a un momento o una sociedad, sino con referencia a las teorías del simulacro, el espectáculo y las mitologías. En otras palabras, se busca el sentido de estas obras, desde los conceptos y planteamientos de las teorías de la imagen más importantes del último medio siglo.

Se trata de construir ejes de concordancia que van de Benjamin o Barthes hasta Perniola o Baudrillard. Los conceptos se convierten en puntos de encuentro que permiten expresar los matices simbólicos de las diferentes películas. De este modo, surge una teoría nueva pero que no sólo puede ser una teoría de la imagen sino que parte del dibujo concreto de una sociedad con la ayuda de otras teorías y visiones historiográficas o filosóficas que van de Judt a Pardo. La diferencia es que no es una teoría fija e inmóvil, cerrada y claustrofóbica sino una teoría que tensiona los conceptos para que tengan recorrido y, por ello, en ese espacio se puedan expresar las diferencias entre las obras.

Lo que se trata, por tanto, es de establecer un doble movimiento en esta metodología. Un primer paso, y, de acuerdo a los modelos teóricos de referencia, caracteriza y desmonta las películas objeto de análisis. Un segundo movimiento, partiendo de dicho desmontaje y descripción, somete a las películas a una reconstrucción (toda búsqueda de sentido es una reordenación) y análisis, a partir de la herramienta teórica construida en dicho trabajo. En esta segunda parte, hay ya una elección y las imágenes, elementos, decisiones o signos se convierten en partes de esas mitologías de Barthes, del espectáculo de Debord o del simulacro de Perniola y Debord. Desde ese punto de vista teórico, las películas adquieren nuevo sentido y trascendencia. Se trata ya no de interpretar, de modo subjetivo, las películas, sino de buscar su sentido de acuerdo a la descripción del mundo que plantean las teorías.

LAS PELÍCULAS

Hay que subrayar que, además de un recorrido teórico, se abarca una distancia cinematográfica. Las teorías distan aproximadamente medio siglo, al igual que las películas se separan incluso (la primera y la última) 74 años. En el caso de las películas, hay una distancia que va desde la película que inaugura el olimpismo profesional en Los Ángeles a la aportación española con Barcelona o el último ejemplo del subgénero con Londres.

Suponen también puntos de encuentro que permitirán revisar, desde la actualidad, las estrategias de la pionera de este subgénero olímpico: la película de "Olympia". Esto es, no sólo hay un recorrido sino que hay una relectura de la película que inauguró el género en medio de la Alemania nazi. Por ello, la lectura es a la inversa y el análisis empieza en Los Ángeles, Barcelona y Londres, pero luego regresa a 1938 y a "Olympia". Esto obliga también a partir de la propia delimitación teórica del documental y su situación y descripción dentro del contexto del cine nazi y las funciones que adquirió el documental en este momento histórico. Todas las películas, no obstante, se presentarán también históricamente, sobre todo, con referencia a los propios Juegos Olímpicos que relatan.

Las películas se han seleccionado tanto por la relevancia y complejidad de los Juegos que relatan, como por la calidad del material audiovisual. Sólo Bud Greenspan, director de "16 days of glory", puede igualarse a Riefenstahl. El americano es otra referencia en el relato audiovisual del olimpismo. Popularizó unos documentales cortos sobre hazañas olímpicas, se llevó un Emmy (1976) y es considerado uno de los mejores documentalistas del género. La película de los Juegos de Los Ángeles fue su gran obra. Un largometraje para describir unos Juegos que con su llegada a América se transforman definitivamente para entrar en el mundo del espectáculo. Los Ángeles es el destierro del amateurismo, que había sido una de las señas de identidad del olimpismo, para abrir la puerta, para siempre, al espectáculo y la mercantilización de los Juegos (aquí se vendió hasta el recorrido de la antorcha). Pero también son unos Juegos muy políticos que afrontaron el boicot de 58 países de la órbita soviética que decidieron no asistir al evento.

La película de Barcelona es mucho más que la contribución española al género. El relato se le encarga a un cineasta que ha dirigido más de 40 películas y que acababa de ganar 13 premios Goya (1990). Saura hace una lectura mucho más simbólica y musical del género que contrasta mucho con la mirada individual y de protagonistas de "16 days of glory". Pero además, de Los Ángeles a Barcelona los Juegos han cambiado su concepción como evento. Si los primeros Juegos televisados fueron los americanos, en España es la primera vez que los Juegos se construyen para la televisión, para ser filmados. De las pérdidas, los Juegos pasarán a ser una campaña publicitaria muy rentable y, en 2001, el 85% de los ingresos provendrán ya de la retransmisión. En lo deportivo, es la época de la sombra del dopaje.

Londres implica la mirada más moderna y distante al gran relato que abre "Olympia". De algún modo, la comparación se hace extrema y se parangonan dos películas con 74 años de distancia, algo impensable en otros géneros. Al mismo tiempo, "First" es un material valioso y distintivo en sí mismo. Su directora Caroline Rowland ya no es una famosa realizadora sino que debuta como directora de largometrajes con esta cinta. Su fama, en cambio, se debe a ser la

productora de publicidad que está detrás de las campañas publicitarias de las sedes de los mundiales de Qatar, los Juegos de Sochi, Pekín y la propia carrera olímpica de Londres. Al espectáculo se le suma ahora la vertiente de marketing de los Juegos como nueva rentabilidad del evento. Los de Londres son también los terceros Juegos en la capital de Gran Bretaña y la vuelta a Europa. En lo deportivo, ahora el problema ya no es el amateurismo sino el exceso de profesionalización.

“Olympia” es el punto de partida. Se podría simplemente aludir al modelo que estableció y determinó la película de Riefenstahl. Volver a enfrentar la película de Berlín es tan ambicioso como complicado, no obstante, merece la pena y existe la convicción de que lo que se propone es una nueva lectura, desde la vigencia o no de sus elementos y recursos. La película de Riefenstahl no sólo aporta la referencia, sino también pone en práctica la relación del deporte con la propaganda. Por otra parte, se trata de una revisión que busca, sobre todo, establecer la vigencia y continuidad de las herramientas y recursos de la película de Berlín de 1936. Por ello, la comparación se construye al contrario y “Olympia” es la última en ser leída y analizada. Se trata de que no sea prejuicio y punto de partida sino que, realmente, se busquen los elementos actuales en la primera película del género y no que, al contrario, se fuerce encontrar esos elementos en el presente.

El riesgo de releer “Olympia” desde perspectivas actuales se quiere, ante todo, matizar con el análisis de las obras previas que permiten caracterizar una mirada más amplia que iría de los 80 a nuestros días (de Los Ángeles a Londres). No obstante, es imposible, y debe ser asumido como una limitación, mirar con los ojos que lo hicieron en 1938. Es simplemente una cuestión de educación, en una sociedad muy distinta y con una cultura audiovisual mucho mayor. De este modo, la contaminación quiere convertirse en virtud y lo que se pretende no es una relectura subjetiva e injustificada, sino una relectura de “Olympia”, desde los modelos que suponen las películas que le han seguido a la hora de relatar los Juegos Olímpicos. Es difícil intuir como vieron sus coetáneos la creación de Riefenstahl, aunque se aportan apuntes e interpretaciones históricas en la presentación. La novedad del análisis es poder cuestionar la vigencia de la propaganda hoy en día, igual que buscar ya el origen de la puesta en práctica de los conceptos del simulacro o el espectáculo.

Las limitaciones de la propia hermenéutica interpretativa visual se quieren mitigar estableciendo como referencia los modelos teóricos de análisis, la comparativa entre las películas y, como última referencia, a los teóricos del espectáculo y el simulacro. Hay un esfuerzo especial en desligar la primera descripción y desmontaje, que se hace de cada una de las películas, de cualquier rastro de interpretación. En ese primer momento, simplemente se describen y desmontan las cintas de modo que cualquier otro modelo teórico o estudio podría aprovechar ese trabajo que se hace según dictan las normas y esquemas de los modelos de análisis de Carmona, Sánchez Noriega y Bordwell y Thompson, en obras que son una referencia.

No sólo pesa en el análisis lo que establecen los teóricos sino la propia comparación entre las cuatro películas analizadas que pertenecen a directores diferentes, épocas diferentes (1938, 1984, 1992 y 2012) incluso a países diferentes. No es la apreciación, de este modo, del autor

del análisis, sino los elementos que se repiten y que se consolidan como referenciales los que se convierten en ejes del posterior segundo análisis interpretativo que plantea este estudio.

En tercer lugar, operan como referencia los teóricos capitales de las teorías del espectáculo y del simulacro y sus predecesores, como más destacados, pero entre muchos otros autores. Ante la parcialidad de cualquier teoría, se impone la propuesta de fusionar varias teorías y generar unos ejes de interpretación en torno a conceptos que ayudan a vertebrar una teoría nueva y que uniría los planteamientos teóricos anteriormente señalados. De este modo, el análisis no parte de una teoría sino de los conceptos que unen casi 50 años de teorías y en los que coinciden, como claves, varios autores que quedan descritos en la teoría. Dentro de ese doble movimiento, descriptivo e interpretativo, cada película se trata, por tanto, en referencia a sí misma y respecto al resto, pudiendo tener cada análisis sentido por sí mismo o en referencia con el resto. Así mismo, también se pueden entender como bloque el análisis de las películas más recientes (1984, 1992 y 2012) frente a "Olympia" (1938), que será la película que no sólo se analiza, sino de la cual se propone una relectura, a la vista del análisis de las anteriores.

A continuación, bajo el epígrafe "¿Propaganda o verdad?" se describen los modelos de los teóricos del cine para la primera descripción y desmontaje de las películas. Seguido a este punto, bajo el epígrafe "Un mundo asustado" se describe, en lo que es la primera parte del trabajo, el desarrollo teórico, a partir del simulacro, las mitologías y el espectáculo, que lleva a elaborar una teoría propia que se concentra en 18 puntos que después servirán de herramienta de análisis e interpretación.

¿PROPAGANDA O VERDAD?

"Leer no es tanto un descubrimiento de los significados, ofrecidos a través de un objeto, como manifestación de la supuesta voluntad de un supuesto autor, cuanto un trabajo para producir sentidos a partir del entramado en que aquéllos se inscriben. En una palabra no se trata de transcribir el monólogo que un sujeto (autor) realiza a través suyo, sino de establecer un diálogo con el objeto mismo, en la medida en que es él quien nos habla, en respuesta a nuestros interrogantes" (Talens, 2010, p. 23)

Antes de abordar la película que inaugura el cine deportivo, se trata de situar el género documental y establecer también las pautas para descomponer y analizar una película.

Los manuales clásicos (Pinel, 2009, pp. 108-110) definen al documental apoyándose en sus "múltiples ramificaciones que obedecen" a la diversidad de sus contenidos (información, el aprendizaje, la propaganda...) de sus formas (noticiario, reportaje, película investigación, cine directo...) y de sus escuelas y movimientos (cine-ojo, escuela documentalista británica) y,

finalmente, de sus subgéneros (documento histórico, película de viajes, película deportiva, película de empresa, película de ciencias, película social, película de arte...).

Si se refina la definición anterior se puede caracterizar al documental por una amplitud temática que servirá para distinguir una especie de subgéneros (pueden ser documentales históricos, científicos, de deportes...) y que es usada en muchas ocasiones para clasificar el documental. Es decir, el documental puede tratar cualquier tema, aunque lo mismo pueda decirse del cine de ficción.

También las escuelas, la autoría, de quienes han practicado el documental le cualifican (del cine ojo al cine de dogma) aunque eso tampoco difiera del cine de ficción que se caracteriza también, a veces, por escuelas o estudios (neorrealismo o cine de Hollywood). Tampoco la multitud de formas resulta muy singular. Si bien es cierto que el noticiario, el reportaje, la película de investigación son sólo propias del género documental, la ficción, por su parte, tiene también sus propios formatos. Si se repasa la enumeración es fácil concluir que el documental aborda diversos temas, con diversos formatos y lo han practicado diversas escuelas hasta la actualidad, algo no muy distinto de lo que podría decirse de la ficción.

Por lo dicho hasta ahora es difícil diferenciar una obra de ficción y una obra documental, sin embargo, llama la atención que después de estas caracterizaciones o delimitaciones los autores plantean precisamente la oposición entre la ficción y el documental como algo definitorio: “El documental se configuraría pues como la antítesis de la ficción, Lumiere versus Melies, una contraposición sencilla y cómoda” (Pinel, 2009, p. 108). Es una comparación que plantean otros autores aunque ocurra “sólo con la extensión del largometraje, el star system y el Modo de Representación Institucional de la segunda década del siglo XX la ficción se opone al documental” (Sánchez Noriega, 2006, p. 115).

Esta prefigurada oposición entre ficción y documental es la que ha limitado muchas veces la relación y el análisis del documental. Buscar de manera preestablecida la oposición con la película de ficción ha impedido descubrir que los mecanismos para construir el discurso narrativo son, en muchas ocasiones, los mismos o que están relacionados. Más allá de que los formatos o temas sean distintos o no lo sean. Las películas de ficción pueden partir de un hecho real, como hacerlo de uno inventado. Las películas documentales, del mismo modo, pueden reflejar un hecho real o recortarlo hasta convertirlo en una ficción.

En su diccionario del cine, Fernando Trueba ya plantea (2006, p.145) al hablar de “el padre fundador del documental”, Robert Flaherty, la paradoja de que los mejores trozos de su cine están incluidos dentro de sus colaboraciones con directores de ficción “como las magistrales “Tabú” (codirigida con Murnau) y “White Shadows in the South Seas” (codirigida con W.S. Van Dyke) así como “Elephant Boy” (con Zoltan Korda)”. La anécdota sirve para desvelar la pista de que dominar el documental permite dominar el cine de ficción, pues ambos operan con las mismas herramientas: la luz, el plano, el encuadre, el movimiento y el montaje, entre otras.

Para desmontar la concepción actual del documental hay que profundizar aun más en su constitución. Ramón Carmona (2010, p. 171) sitúa la oposición entre ficcionalidad y no ficcionalidad en el contexto del concepto del “Modo de Representación Institucional”. Un concepto que definió Noel Burch y que parte del momento histórico que inicia Griffith cuando

aplica el montaje. “La explicitación del proceso de producción, su puesta en escena, inserta dentro del discurso mismo una mirada metadiscursiva capaz de discernir en el objeto qué es lo que lo constituye como tal: el ser no un hecho, sino una interpretación” (2010, p. 171). Carmona justifica, por tanto, esa mirada tan extendida que opone documental y ficción pero la sitúa en un momento inicial del cinematógrafo. Es decir, solo desde el momento en que el cine de ficción se constituye como interpretación del mundo, el documental se considera emparentado con ese discurso directo y sin puesta en escena del cine iniciático de los Lumiere.

Carmona sitúa (2010, p. 171) además la construcción del concepto de documental como opuesto a la ficción en los años 20 cuando es necesario explicar el tipo de films que siguen con “Nanook of the North” (Robert Flaherty, 1922) y que muchos señalan como primer documental de la historia del cine. Sin embargo, Carmona (2010, p. 171) relata la experiencia del cineasta canadiense, Claude Massot que intentó reconstruir el proceso de elaboración del film de Flaherty 60 años después. El resultado es “Saumialuk, le grand gaucher” (1980) “donde si algo queda claro es, precisamente, el enorme trabajo de ficcionalización que el realizador hubo de llevar a cabo para poder producir un efecto aceptable de realidad” (2010, p. 171). Flaherty convirtió a su esposa en actriz, reprodujo medio iglú para que se pudiera filmar con comodidad y colocar luces y, después, contó una historia con humor, a tono con la diversión que suponía la filmación para él y los inuit.

Carmona plantea entonces la evidencia de que “no existe film sin montaje, ya sea intencional en términos de puesta en serie, o de mise-en-scene” (2010, p. 172) y aun así mantiene que existen diferencias “evidentes” (2010, p. 172) entre el film documental y de ficción. Para Carmona se trata no tanto de un “presupuesto anterior y externo como un producto discursivo, nos conduce inevitablemente a hablar no del referente (con existencia autónoma fuera del discurso), sino de un efecto referencial (producido), cuando buscamos un elemento de validación analítica” (2010, p. 73). En otras palabras no se trata tanto de que exista una realidad, o unos hechos que justifiquen la película (pues también hay obras de ficción basadas en hechos originales) sino más bien de una operación, de un efecto, que simula siempre una referencia externa (pueden ser unos hechos) al relato del documental.

“¿Basta, pues afirmar que todo es ficción? No, en la medida en que hacerlo de manera muy radical puede llegar a ocultar que documental y ficción pueden distinguirse, no en relación con sus referentes, sino en tanto estrategias diferenciadas de producción de sentido.

Si todo film puede considerarse como un acto de hacer parecer verdad, que solicita que el espectador crea verdad a partir de un contrato de veridicción que se establece de manera implícita entre autor y espectador sobre la base de la verosimilitud de la propuesta, documental y ficción se presentan como estrategias alternativas, como prácticas diversas dirigidas a persuadir” (Carmona, 2010, p. 37)

Oponer ficción a documental es un error, cabe concluir, porque al final todo film de ficción documental, se inspira o aprovecha referencias (aunque sea como representación o teatralización) a un hecho que ha sucedido. Del mismo modo, todo documental tiene que dramatizar una realidad para transformarla a los códigos del montaje y el cine. La clave está en que el contrato que firman con los espectadores es diferente. Una obra de ficción se

compromete a presentar como reales unos actos que podrían ser verdad, una fabulación. Un documental se compromete a presentar como reales unos actos que han sucedido en un lugar y una fecha (aunque los interprete al presentarlos). En su extremo, como plantea Carmona, un documental siempre, al menos, simula una referencia externa, siempre se justifica en virtud a una referencia.

De este modo, se entiende que haya películas que se inspiren en la realidad, aunque su compromiso no será contar una historia sino lo que pudiera haber sido, y documentales que hablen de cómo se ha construido una película o una obra de ficción o que los documentales seleccionen, en el sentido que opera un informativo o una noticia de prensa, con el compromiso (luego habrá que juzgar si se cumple) de que no afectan a la descripción básica del suceso acontecido. Este punto de partida es fundamental para un trabajo que cuestiona la contribución de los mecanismos de la primera película del llamado cine olímpico (con su carga de propaganda) al cine que le siguió, particularmente el cine documental deportivo.

La idea del paralelismo entre el cine de ficción y el documental (el hecho de que compartan recursos) debe ocupar el lugar del prejuicio que estipulaba la oposición entre ficción y documental. Es imprescindible para comprender la permutabilidad de mecanismos entre ambos cines. Esto es, documental y ficción establecen compromisos, contratos diferentes con el espectador pero ambos necesitan por igual de unas estrategias de verosimilitud, de unas estrategias narrativas y de unas estrategias de significación. Es decir, manteniendo compromisos diversos, el cine de ficción y el cine documental se construyen con muchas herramientas comunes.

A la hora de construir el término de propaganda, se prefieren los matices que han dejado casi un siglo de definiciones. El publicista americano Bernays subraya que la propaganda está relacionada con la “práctica de crear circunstancias e imágenes en la mente de millones de personas” (Huici, 2010, p.29), esto es, ya introduce la simulación. Domenach destaca en cambio que la propaganda “influye en la actitud fundamental del ser humano” (Huici, 2010, p. 30). A esa capacidad transformadora que está en la finalidad debe sumarse al doble proceso de persuasión e información que anota Pizarroso (Huici, 2010, p. 31). Por último, más que la relación directa de la propaganda con el Estado que preconiza Pizarroso, permite una definición más amplia anotar la presencia del poder, que quiere lograrse o mantenerse, ubicado en la génesis de la propaganda, como sostiene Mario Herreros (Huici, 2010, p. 31).

Como referencia podría citarse la definición de propaganda que da Pineda en su “Elementos para una teoría comunicacional de la propaganda” (2006) que convierte el poder en el eje: “la propaganda es la forma natural de comunicación del poder, del mismo modo que la fuerza es una de sus formas físicas de legitimación” (2006, p. 127). Otra referencia es la obra “Guerra y propaganda en el siglo XXI” de Adrián Huici¹. Ambos autores colaboran en una obra colectiva

¹ Aunque se escapa de la intención y marco teórico de esta obra, cabe destacar la compilación que realiza Adrián Huici donde revisa las definiciones de Edward Bernays, Harold Lasswell, Jean-Marie Domenach, Alejandro Pizarroso, Mario Herreros o incluso Teun van Dijk para delimitar el término de propaganda. Aun resulta más interesante, según mi opinión, la explicación de operaciones semánticas, recursos de la propaganda o de fenómenos como la disonancia cognitiva entre el deseo y la realidad, el punto ciego o la vía periférica para entender cómo opera la propaganda. Recoge además las tipologías de Pizarroso (propaganda negra, blanca y gris) Mario Herreros (propaganda manifiesta y encubierta) o la

donde actualizan y ponen en práctica el análisis de ejemplos modernos de la propaganda con referencia, entre otros, al rock o al fútbol (Huici; Pineda, 2004). Una obra que precisamente sitúan en la versatilidad y la capacidad polimorfa de la propaganda citando a Jean-Marie Domenach (Huici; Pineda, 2004, p. 10). Es precisamente esa variedad de formas y recursos la que lleva a plantear desde este estudio si debe abandonarse la concepción de la propaganda como un modo concreto (aunque variado temáticamente, en recursos y fines) de comunicación para, en cambio, hablar de recursos propagandísticos incorporados y presentes en todos los registros comunicativos actuales. Se trataría de la desaparición de la propaganda como forma comunicativa cerrada y esa propaganda pura habría desaparecido.

La perspectiva se completa desde la Teoría del Emplazamiento de Manuel Ángel Vázquez Medel (Vázquez, 2004, pp. 13-30). Señala a ese individuo consciente de su yo comunitario y que descubre su aquí y ahora en el mundo que no es sino ese “estar-emplazados” como “ocupar en cada instante un espacio (tanto real como simbólico), estar insertos en una red compleja de relaciones que nos constituye (en el sentido de que no hay realidad humana fuera o al margen de esa red relacional” (Vázquez, 2004, p. 23). Esta teoría sirve para diferenciar, por ejemplo, y, de modo rotundo, la propaganda de la interacción publicitaria: donde la propaganda va más allá del hacer saber, hacer creer, hacer querer o hacer hacer. Para ese individuo que se define por el plexo que habita, como lugar construido por un conjunto de relaciones, la propaganda se distingue por “querer hacer ser”, es decir, por querer “tocar la estructura interna de aquellos a quienes se dirige” (Vázquez, 2004, pp. 23-25). En otras palabras, uno de los rasgos propios y distintivos de la propaganda es su deseo de afectar a los pensamientos y creencias del individuo en su fuero más interno. Supone, por tanto, ir incluso más allá de la persuasión o la convicción para afectar a la memoria, el entendimiento o incluso la voluntad (Vázquez, 2004, p.26)².

distinción de propaganda sociológica y política que hace Jacques Ellul, clasificaciones que en cualquier caso coinciden y demuestran en sí mismas la complejidad y amplitud de lo que históricamente se ha comprendido incluido en el término de propaganda.

² Desde la teoría del Emplazamiento no sólo queda clara la distinción de la propaganda por su afección a la esencia del individuo sino que le permite explicar que la propaganda es una dinámica de desplazamiento. Esto es, más allá de persuadir o convencer, se trata de arrastrar y de conducir al individuo, por ello, plantea Vázquez Medel, que no es casual que términos como Führer o Duce remitan semánticamente a esa capacidad de conducción. Al sujeto se le marca una meta, la doctrina es su combustible y siempre hay quien le controle. Se plantea entonces una descripción de la propaganda: una propaganda que no es idea sino creencia, que requiere un líder, que busca difundir las ideas, implanta una lógica y que constituye un sistema para intervenir en la mente de los individuos. Siguiendo la lógica de la teoría de Emplazamiento es fácil entender que si el individuo se define por sus vínculos y relaciones, una práctica como la propaganda que rompe esas relaciones transforma al individuo pero también le desplaza a un nuevo lugar: la secta, el partido y allí no cabe la neutralidad ni es sencillo cambiar de opinión porque se ha interiorizado una nueva lógica.

EL “KULTURFILM”

“Si bien antes de la primera guerra mundial el documental pretendía ser una herramienta de apoyo a la enseñanza en las escuelas y perseguía formar también a los adultos con filmes didácticos, después de ésta, y con la creación de la Kulturabteilung (departamento de cultura), el tipo de documental que más se generalizó fue la variante popular del Kulturfilm (el populärwissenschaftlicher film) mecanismo impulsado por el mercado y muchas veces con meras funciones ideológicas.” (Sandoval, 2005, p.156)

Para centrar aun más la caracterización hay que hacer historia del documental de propaganda nazi y hay que referirse al llamado “Kulturfilm”, según indica Teresa Sandoval (2005) en el tercer capítulo de su “Historia del cine documental alemán”. El concepto surge en 1918 un poco como reivindicación del papel cultural y elevado del cine, frente a quienes veían en el nuevo arte un enemigo de las artes elevadas como la literatura. En ese germen del Kulturfilm se acaba insertando una versión más popular e ideologizada.

Estas primeras Kulturfilm se dedicaban a la medicina, la biología o los animales y aplicaban las mejoras en técnicas como el teleobjetivo o la aceleración de imagen. Se trataba de contar, por ejemplo, cómo se organizan las hormigas. Sandoval (2005, p.161) las describe como películas de unos 15 minutos de duración y de dos actos, aunque empiezan ya a producirse las películas de una hora y hasta cinco actos. Pone como ejemplo el documental “Wege zu Kraft und Schönheit”, de Wilhelm Prager y Nicholas Kaufmann. Un film sobre deporte, gimnasia y danza que “se remontaba desde la actualidad hasta la antigüedad griega, para exaltar sus ideales antropométricos, higiénicos, atléticos y estéticos” (2005, p. 161). Como señala Román Gubern, a pesar de su valor “higienista” y gimnástico, “en su exaltación pagana del cuerpo disciplinado pudo detectarse cierto aliento protonazi” (Sandoval, 2005, p. 161). La película es un gran éxito en 1925 y ayuda a definir el género.

Con la llegada de Hitler al poder las circunstancias cambian. Tres años antes el partido nazi (NSDAP) ya tenía una oficina propia para producir películas. El noticiario y la película cultural reciben entonces “una misión propagandística y son promovidas con firmeza” (Sandoval, 2005, p. 183). Se convierten en una obligación gracias al decreto de la Cámara del cine del Reich del 17 de julio de 1934 (Sandoval, 2005, p. 183) por el que se exigía a los propietarios de las salas de cine la exhibición de, al menos, una película cultural, que hubiera recibido determinadas calificaciones otorgadas por los órganos de censura cinematográficos y que tuviera un mínimo de 250 metros de largo.

El otro gran elemento del artefacto de propaganda del cine nazi era la censura previa. El 1 de agosto de 1940 el gobierno crea una oficina central para la película cultural (Sandoval, 2005, p. 187) y no sólo se ejercía una censura previa al revisar cada proyecto, sino que se asume un papel de dirección central para la totalidad de la producción de esos Kulturfilm. Junto a este instrumento se crea en el seno del Ministerio de Propaganda el Deutsche Film-Nachrichtenbüro (Agencia alemana de noticias cinematográficas) (Sandoval, 2005, p. 195). Los

nazis buscaban así hacerse con el monopolio del noticiario. Las películas de los noticiarios pasaron de tener una vigencia de 8 semanas a 4 semanas. Se coordinaban los estrenos para que se produjesen en todas las salas del país y se desplegaron también cines rurales para hacer llegar las noticias a los pueblos (Sandoval, 2005, p. 197).

“Olympia” (Riefesntahl, 1938) debe entenderse como una heredera de esta tradición del Kulturfilm y de los noticiarios alemanes. La vocación propagandística se concilia con una voluntad de ser internacionales y educativos, más que nacionales y dictatoriales. La carga ideológica queda siempre en un segundo plano, aunque evidentemente exista. El documental alemán realmente se construye en oposición a la experimentación y los preceptos del arte por el arte o el liberalismo o incluso los preceptos comerciales. Hay que entender, y ésta es la otra idea clave, que el verdadero éxito de la propaganda nazi está en el desarrollo de todo un sistema en el que se insertan y quedan desdibujados los mensajes de propaganda directa:

“En una única sesión de tarde de cine, el público llegaba a ver, primeramente una serie de planos fijos –diapositivas- o anuncios publicitarios, seguidamente, un noticiario que podría ir desde ser claramente ideológico hasta estar prácticamente libre de intencionalidad, luego en ocasiones, en los teatros se ofrecía un show en vivo y, posteriormente, un documental corto sobre un tema (un Kulturfilm o película cultural) para, al final, proyectar un largometraje. El cine de ficción y el de no ficción estaban en más de una ocasión perfectamente articulados para conseguir el efecto deseado” (Sandoval, 2005, pp. 99-101)

Ficción y realidad, ilusión y propaganda, diversión y dictado convivían en la misma sala de cine. Los temas banales servían para ganar audiencia y existía la voluntad de crear incluso un star-system al estilo de Hollywood. Los nazis sabían bien que de nada servía un mensaje por muy perfecto que fuese, si las salas no estaban llenas de espectadores. El cine de ficción es tan necesario como la propaganda, la ilusión aumentará incluso con la guerra pues permitirá evadirse de la realidad y las derrotas.

La idea más extendida y la que ha calado en el público en general sigue siendo, no obstante, la que plantea José Luis Sánchez Noriega cuando define en su Diccionario de cine al cine elaborado bajo el nazismo:

“Al margen de biografías de héroes nacionales y de episodios bélicos, en el cine alemán de la época nazi –el llamado cine de Goebbels- hay filmes de exaltación nacionalista que promueven el caudillismo y el militarismo (El triunfo de la voluntad, El Flecha Quex, Bajo palabra de honor), obras de propaganda bélica y justificaciones de determinadas políticas (Forja de héroes, Heimkehr), películas antisemitas (El judío Suss, Der ewige Jude) y algunos filmes anticomunistas (Lucha contra la muerte roja, Terror, GPU, Hans Westmar)” (Sánchez Noriega, 2004, p. 376)

No se puede negar que las películas que enumera Sánchez Noriega formen parte activa del llamado cine nazi o que, de algún modo, sean el elemento más singular, en tanto diferenciador, de aquella época. No obstante, nunca se puede caracterizar por estas obras al conjunto de todo el periodo que iría desde el ascenso de Hitler al final de la II Guerra Mundial

(1933-1945). ¿Por qué? Sencillamente por títulos como “Lucky Kids” (1936) que ejemplifican que el cine banal y de ficción fue tan importante como el propagandístico y militarizado.

“Lucky kids” nació como un remake de “It happened one night” de Frank Capra (1934), “El trío de la fortuna”, se llamó en España, o “Gluckskinder” se llamó en su país de procedencia, Alemania. Pero, sobre todo, fue conocida como “Lucky kids” (1936) y alcanzó suficiente altura como para que todavía hoy en día sea considerada una de las 10 mejores comedias de toda la historia del cine alemán. Los críticos citan siempre los diálogos y algunas panorámicas o incluso la pareja actoral protagonista. Suele pasar desapercibido que el film dirigido por Paul Martin se estrenó apenas tres años antes de que comenzase la II Guerra Mundial y tres años después de que Hitler llegase al poder.

La película es un ejemplo escogido para llamar la atención sobre una idea reduccionista y equivocada pero muy extendida acerca del cine alemán durante el periodo del nacionalsocialismo. En lugar de panfletos y películas antisemitas lo que produjo mayoritariamente el cine alemán entre 1933 y 1945 y bajo la supervisión del ministerio de propaganda fueron películas ligeras. Muchos revisionistas, plantea Teresa Sandoval (2005, p.97), hacen hoy hincapié en que “la mayor parte de las películas producidas bajo el dictado de Goebbels casi no contienen huellas de elementos ideológicos o de indicios de intervención estatal. La mayoría de los filmes alemanes no mostraban emblemas nazis, ni saludos a Hitler, tampoco proclamaban eslóganes del partido...”.

En 1933, sin la mediación de ningún Ministerio de Propaganda, en Alemania se estrenaron 64 películas americanas sobre un total de 206 (Rentschler, 1996, p.105). No sólo se trata de reivindicar la herencia de Lubistch, Murnau, Lang y Pabst, sino que hay que recordar que la industria europea del cine era tan importante como la americana y en Europa los estrenos de películas estadounidenses eran minoría frente a las películas europeas. Goebbels redundó después en la idea y sabía que lo que hacía falta era llenar las salas de cine. El Ministerio de Propaganda ejercía la censura previa y controlaba lo que se emitía. Al mismo tiempo, se procuró generar todo un star system al modo americano, se emuló la narrativa de Hollywood, se promovieron las grandes epopeyas y ficciones que hicieran olvidar la realidad y se aprovecharon las dinámicas de la masa que ya estaban en el cine americano. Sobre todo, se le dio un papel crucial al entretenimiento, que se alejaba de cualquier símbolo directo o mención del nazismo (Rentschler, 1996, p. 19-25).

Rentschler (1996, p. 107) cita a Hans Dieter Schafer para referir que la Alemania de Hitler era la sede también de un descarado americanismo que daba forma a los hábitos de consumo y afectaba a los hábitos diarios, a menudo tan fuerte como la doctrina del partido. Configura entonces el concepto de “esquizofrenia” entre la cultura oficial representativa y la cultura popular. “Lucky Kids” y su historia de cuento de hadas forma parte de esa dualidad entre la realidad y la ficción, entre lo que ocurría, y lo que se proyectaba en la pantalla. Los sacrificios necesitaban de alguna gratificación. Al mismo tiempo, no hay que olvidar que no hay nada más conservador y que mejor refleje los convencionalismos que los cuentos de hadas. Con las comedias y este cine ligero, lo que el nazismo se está ganando es el corazón de la nación (Rentschler, 1996, p. 122).

“Nazi films’ political effect, then, is not just the simple function of explicit propaganda transmitted by dialogue, what critics often refer to as the “message” or “manifest meaning”. What is far more crucial is the polyphonic way in which Nazi films channel perception and render reality, how images and sounds work in a variety of modalities to account for the entire spectrum of human experience, presenting a world view that literally seeks to encompass –and control- everything” (Rentschler, 1996, p. 21)

Como Rentschler plantea en la cita anterior, el gran logro de los Nazis es configurar un sistema polifónico. Su cine no sólo permite conocer el avance de la guerra, aprender de ciencia o divertirse, sino que todo junto se convierte en una representación y un resumen que abarca todas las facetas y se convierte, por tanto, en el único discurso necesario o, al menos, un discurso totalizador. No consiste en decirte lo que tienes que pensar sino en convertirse en la principal vía de información, formación y diversión. De este modo, son los que te suministran la manera de percibir la realidad y el material para pensarla después. El verdadero logro es constituir un sistema orquestado y organizado, donde conviven el ocio y la ilusión con la propaganda, los hechos históricos, la información de actualidad o la ciencia.

La convivencia entre ilusión y propaganda forma parte de un sistema que Rentschler caracteriza con varias premisas (1996, pp.16-24):

- El cine totalitario debe entenderse como el intento estatal de crear toda una industria al servicio del engaño de la sociedad. La distracción y la emoción se orquestan y mecanizan para rehacer la cultura y la ideología de la nación. Los nazis controlaban desde el guión hasta la publicidad, las risas o los aplausos en el cine. El cine nazi ofrece una guía para comprender y expresar el pasado y el presente desde el punto de vista del partido.
- El entretenimiento juega un papel clave en el sistema, más allá de su apariencia como elementos escapistas o inocentes recreaciones, funcionan dentro de un sistema mucho más amplio. Generan un reconocimiento de la calidad, publicidad, pueden ser emisarios exteriores, despistan, afectan a las emociones y muestran una realidad, incluso permiten experimentar otra realidad.
- Funciona como una orquesta. Cada instrumento tiene un sonido pero juntos forman una sinfonía. Al final, los filmes de propaganda y los de entretenimiento pugnaban en las listas de éxitos. No es casual que el estreno del “Jew Suss” (1940) una película sobre un judío rico, sátiro que acaba violando a una joven, fuera precedido de la emisión de una película corta que alababa la juventud y los niños como el futuro (“Unsere Kinder- Unsere Zukunft”), un cortometraje insulso y sin más trascendencia por sí sólo pero que multiplicaba el odio y el significado de la película sobre el “Judío Suss”. Pero además la radio entró en la mayoría de hogares, se desarrolló la televisión y se configuraron los actos militares como grandes oportunidades visuales. Es la polifonía.
- No puede separarse la estética del sistema comunicativo del Nacional Socialismo. No sólo es el cine de Riefenstahl, son las grandes estatuas, los grandes edificios o los grandes desfiles. El cuerpo se convierte algo etéreo, el orden en un placer. No sólo es algo impuesto sino que se consigue que las masas interioricen esa sensación. El papel de la masa ha sido a menudo subestimado. No sólo era una cuestión estética, sino que

en la vida diaria, en el cine, la radio, los musicales, los anuncios o la oferta turística había una intención de considerarse e integrarse en la masa. La masa nazi está emulando al concepto de sociedad americana.

- La crítica condena a menudo el arte nazi como una abominación. Lo tachan de degeneración y de deformación. Lo presentan como provinciano, un panfleto, una hagiografía del líder o escapismo frívolo. En esa calificación se olvida que el cine nazi depende y se mimetiza con el cine americano. Primero usan el mismo esquema narrativo a pesar de que difieran en la estética o las funciones históricas. Cada vez más hay que matizar y estudiar con cuidado la relación entre la política y el entretenimiento sin caer en los extremos de la propaganda deleznable o el entretenimiento estúpido. La herencia de la cultura nazi es cada vez más alargada.

Rentschler plantea estas premisas antes de abordar el análisis de 9 films estrenados entre 1932 y 1943 y recogidos en su libro "The ministry of illusion" (1996). Estas mismas consideraciones también sirven ahora antes de abordar el análisis de uno de los mejores documentales de la historia, obra que ha establecido gran parte de los estándares de la retransmisión deportiva y obra culmen de la propaganda nazi: "Olympia". En "Olympia" la sucesión de pruebas se convierten en actos míticos que exaltan el cuerpo humano con un componente además de deseo.

Por primera vez, se elabora una especie de historia y el atleta se convierte en actor. El deporte se ha convertido así en melodrama e imagen que está por encima de lo individual y lo corporal y encarna lo ideológico. La manera de mostrar un acto y una competición tan individualizada es tan exagerada (en tanto recursos artísticos propios de la ficción aplicados) que ya no se puede explicar en sí misma, ahora cabe pensar que es la réplica de algo más importante. La argumentación es de Georg Seeslen (2008, p. 18) quien en una de las obras más modernas sobre Riefenstahl es uno de los primeros en establecer vínculos entre el actual sistema narrativo y el cine de Riefenstahl.

Cuenta Seeslen (2008, p. 17- 25) que la estética del Riefenstahl es casi una antecesora de la estética Pop no sólo por sus estrategias a la hora de crear una marca, intertextualidad, trivialidad en los contenidos, arbitrariedad, temporalidad, accesibilidad en el mensaje, sino por la mitificación, la mezcla con el deseo y, sobre todo, por la amoralidad declarada del arte. Por eso, mientras "Olympia" ha quedado condenada como un film nazi y de propaganda sus huellas, sin embargo, aparecen en "En busca del arca perdida" (1980) de Spielberg, en las batallas y grandes planos de "Star Wars" (1977) de George Lucas y tampoco extraña que Wagner, que inspiró la música para Riefenstahl, fuera empleado de nuevo en "Apocalypse now" (1979) por Coppola. En la música, le han homenajeado Jagger con "Sympathy for the devil" o Ramstein con un video para "Stripped" (1998) que reordena secuencias de "Olympia".

Esa huella y esos pequeños homenajes que ha hallado Seeslen (2008) en la cinematografía moderna es la que muestra de que ya hay autores que creen y plantean ese vínculo entre nazismo y modernidad que ahora se va a explorar en la relación entre la propaganda y el cine olímpico, como paradigma del cine deportivo y la retransmisión deportiva moderna. Riefenstahl recogió la herencia de ese Kulturfilm alemán entre lo didáctico y lo pedagógico que antes había bebido de los primeros documentales. Pero, al mismo tiempo, Riefenstahl se

convirtió en una referencia para los directores que vinieron después. Para comprender la innovación de la directora alemana hay que mirar su obra y los documentales deportivos que vinieron después. Contemplarlo desde la construcción de historias y escrutar los recursos que usan para reconstruir, dramatizar, hacer atractivo y transmitir lo que ocurre en unos Juegos Olímpicos.

MODELOS TEÓRICOS DEL PRIMER ANÁLISIS. DESMONTAR LAS IMÁGENES.

Delimitado el concepto de documental, en concreto, el concepto histórico de documental en Alemania y planteadas las premisas que cabe hacer a cualquier análisis del cine nazi, hay que plantear la estructura del análisis básico de las películas en cuanto descripción de elementos. Se recurre a autores de referencia para mostrar las coincidencias entre sus guiones y propuestas a la hora de analizar una película. En este caso, tres son los autores seleccionados y tres los esquemas propuestos:

ESQUEMA A. Ramón Carmona en “¿Cómo se comenta un texto fílmico?” (2010)

Para Ramón Carmona (2010, p. 81) una película se compone de signos, fórmulas y procedimientos articulados según una serie de reglas sintácticas, lo que permite entenderlo como un lenguaje desde el punto de vista semiótico y abordar su análisis desde tres grandes bloques: a) las materias de la expresión o significantes, b) su manifestación en una tipología de signos y c) la forma de articulación de acuerdo a unos códigos operantes.

- a) Los signos serían la fotografía, la perspectiva, los tipos de planos, encuadre y altura de la cámara, la iluminación, el color, el sonido y el montaje
- b) La puesta en escena (representación en un tiempo y lugar) se analiza con el escenario, el vestuario, el maquillaje, la iluminación, el reparto y la dirección de actores.
- c) La puesta en serie (unión de las imágenes y resignificación) requiere analizar la temporalidad, la espacialidad, la manera de organizar la información (narrador) y si son filmes no narrativos las estrategias categóricas, retóricas, abstracta o asociativa.

Para más detalle hay que consultar a Carmona (2010, pp. 81-247)

ESQUEMA B. José Luis Sánchez Noriega en “Historia del cine” (2006).

Para Sánchez Noriega el proceso de análisis de una película consta de recogida de datos, análisis de los elementos formales, de la temática y de una interpretación intersubjetiva (2006, p. 61).

- a) El contexto deber repasar la ideología, cultura, filmografía, género de la obra. Se trata además de plantear el argumento y la segmentación de la obra
- b) Le siguen la descripción de los elementos formales en tanto códigos visuales, códigos sonoros y sintácticos.
- c) Los elementos formales del relato implican el punto de vista, el tiempo, la estructura y los personajes.
- d) La temática debe revisar los temas, motivos y argumentos. Los temas narrativos como temas que vertebran la trama, los catálogos temáticos, su presencia en el texto y las dimensiones.
- e) Por último, queda la parte de hermenéutica, crítica y recepción lugar donde tienen cabida los juicios particulares, juicios de valor y la visión global.

El procedimiento queda descrito con mayor detalle por Sánchez Noriega (2006, pp.61-66)

ESQUEMA C. El análisis de estilo según David Bordwell y Kristin Thompson en “El arte cinematográfico” (1995).

Para Bordwell y Thompson (1995, pp. 335-338) se trata de:

- a) Determinar la estructura organizativa de la película, su sistema formal narrativo o no narrativo
- b) Identificar las técnicas más destacadas que se utilizan
- c) Localizar patrones de las técnicas dentro de toda la película
- d) Proponer funciones para las técnicas destacadas y los patrones que forman

Bordwell y Thompson (1995, p. 144) entienden que bajo el concepto de forma fílmica (una película) se encuentra no sólo un modelo narrativo o no narrativo (estos son los modelos categórico, retórico, abstracto o asociativo) sino además un sistema estilístico que integran el rodaje, la fotografía, el montaje y el sonido. El uso en un determinado sentido de las técnicas es lo que configura un estilo cinematográfico.

Aunque las enumeraciones o el número de apartados puedan hacer aumentar las diferencias y la distancia entre las propuestas de análisis, se trata más de un asunto que afecta a la presentación que al fondo. Los tres esquemas plantean que las películas tienen algo que contar (narrativamente o no) y, en consecuencia, hacen una elección técnica. Esto es, como en el caso de las palabras, se trata de unir significado y significante siendo mucho más complejo el significado y existiendo múltiples caminos y elementos para significar en el cine. Estos son los elementos a los que Carmona se refiere como signos y que se ordenan en la puesta en escena, Sánchez Noriega los llama códigos y elementos formales del relato y para Bordwell y Thompson son las diferentes técnicas.

Para entender cómo se organizarán esos elementos es clave la identificación de una estructura y un tema que permitirán, como plantea Carmona, la puesta en serie de esos elementos que ha elegido la película para contar algo. El resultado de una narración y la elección de unas técnicas dan lugar a un texto fílmico que, como los textos formados por palabras, tiene una personalidad, unas características y un sentido global, que es lo que unos llaman estilo y forma fílmica, la apertura a la hermenéutica de Sánchez Noriega o lo que Ramón Carmona llama

sentido. Es decir, todos coinciden en tres fases que serían, en lo general, la elección de unos elementos, su ordenación y la consecución de un sentido que va más allá de la individualidad de los elementos para constituirse como un sentido que emerge de la suma de los elementos.

Si se han referido aquí estas propuestas metodológicas previo a la realización del análisis es porque en una primera parte hay que desmembrar las películas a analizar. Esto es, este estudio abordará las películas en un doble análisis: por un lado, se trata de ofrecer un análisis clásico (según los esquemas aquí referidos) y que permitirá identificar los elementos y desmontar y montar la obra de estudio. Es decir, se describirán las claves de las películas analizadas. De modo que, a partir de esa descripción, cualquier otro estudioso del cine podría plantear elementos teóricos de referencia distintos. La primera fase es una fase descriptiva que sólo pretende exponer y desmontar las películas.

A partir de las coincidencias de estos modelos teóricos se plantea un primer análisis descriptivo que constará de las siguientes partes:

- Breve presentación que incluye una introducción histórica de las peculiaridades y principales personajes de los Juegos Olímpicos que recoge la cinta. Junto a estos datos que permitirán después comparar el relato de las crónicas deportivas y el relato de la película, se recogen los datos más genéricos en cuanto metraje, nombre director y pequeña reseña de contexto. Esta parte incluye además una breve descripción argumental.
- La primera descripción aborda los elementos ficcionados. Es decir, planos, escenas y recursos que se han provocado y que no se hubieran producido si no fuese por la película. Escenas que se han repetido, planos que se grabaron durante entrenamientos y que se incluyen después como si fuesen parte de la narración, escenas que se han recreado o simples recursos y entrevistas que sólo tienen sentido dentro de la película. Lo que se ha hecho aquí es separar estos recursos del resto de recursos y técnicas por la especial importancia que tienen dentro de las teorías del simulacro y espectáculo. Son los recursos que más permiten evidenciar esa redefinición de lo verdadero y lo falso que opera el espectáculo y el simulacro.
- La descripción continúa por el resto de códigos propios. Es decir, se refleja la preferencia por una serie de decisiones técnicas como puede ser usar el zoom, los primeros planos, los ralentizados o los planos al hombro y que caracterizarán el relato que establece la película. Como plantean los autores citados anteriormente, se trata no sólo de identificar estos rasgos técnicos sino de establecer también las funciones que realizan. En otras palabras, señalar si los primeros planos sirven para dar emoción o como elemento que hace avanzar la acción.
- Dentro de esta descripción del estilo como el uso de las técnicas en un determinado sentido y dentro de un sistema que engloba el rodaje, el montaje, la fotografía y el montaje dentro de un sistema, se le dedica un apartado propio a la estética. Es decir, a la preocupación por la belleza y la definición de la belleza que plantea cada una de las películas. Desde "Olympia" todas las películas deportivas muestran una preocupación por no sólo relatar los acontecimientos o emocionar sino por la estética a la que aquí se le presta atención especial y que servirá para explorar la parte más artística del cine.

- Por último, se plantea en todos los análisis un punto en el que se buscan las continuidades o coincidencias visuales, o de cualquier tipo, con la obra de Riefenstahl. Se trata de proceder a la inversa para releer después la película de los Juegos Olímpicos de Berlín desde las estrategias que han prevalecido más allá de Berlín y que han sido desarrolladas y perfeccionadas por el subgénero del cine olímpico. Pero se trata en esta primera etapa de una comparación superficial que sólo determina continuidades en lo visual. Será en el último apartado cuando se profundiza en el análisis de "Olympia" cuando se reordenan las piezas y se aborda también la coincidencia en técnicas y funciones.

Como ya se ha planteado, estos puntos configuran sólo la primera parte del análisis. La parte de la descripción de los elementos y rasgos que configuran cada una de las películas analizadas. Pero dentro de los objetivos del estudio está también realizar un análisis propio no desde las teorías y estudios de cine sino desde las teorías del espectáculo y el simulacro que permitan leer estos mensajes como parte de un flujo comunicativo más amplio y permitan ver otros detalles en las películas. A estas dos operaciones (descripción de elementos y análisis clásico y después análisis desde las teorías del simulacro y espectáculo) se une el planteamiento de un análisis comparativo. Se pretende releer a Riefenstahl desde la modernidad, no reinterpretarla a nuestro gusto para encontrar significados que no existen sino desde el análisis de tres obras modernas y referenciales del cine olímpico establecer un análisis de "Olympia". La comparación con las estrategias actuales de narración servirá no para actualizar "Olympia" sino para entender su hegemonía y trascendencia. Por ello, primero se analizan las obras modernas que se comparan entre sí para, después, cerrar el análisis fílmico con el desmontaje de la obra de Riefenstahl.

Por tanto, será útil como esquema general seguir los pasos que plantean estos autores para identificar la historia o narración, la elección y elementos y, sobre todo, las técnicas y, por último, el estilo de dichas películas. Estos análisis no son sino un primer paso y un mero procedimiento descriptivo, pues la intención última del estudio es contraponer las películas con las teorías del espectáculo y el simulacro con los puntos que se han establecido con anterioridad. Estos modelos de análisis se mencionan como paso previo y orientación pero en ningún caso la mera descripción de los elementos es el objetivo del trabajo sino una ayuda para establecer después una mejor comparación de las películas con las teorías de Baudrillard, Perniola y Debord. La descripción y desmontaje era un paso necesario al análisis y que se podría haber esquematizado y obviado en este trabajo pero que se quiere mostrar para ayudar a futuros estudiosos y mostrar con toda honestidad hasta el último de los pasos dados en esta investigación para que también quienes accedan a ella puedan cuestionar o revisar cualquiera de los procedimientos.

"nunca se pierde la conciencia de hallarse ante un espectáculo artificial, porque en el cine nuestro saber como sujetos es doble: nunca dejamos de saber que asistimos a un espectáculo imaginario y, por otro lado, nuestra posición es pasiva y externa. Pero este segundo saber es el que acaba desdoblándose en hecho de percepción real —el espectador se identifica a sí mismo como puro acto de percepción, como sujeto trascendental— y en un acto por el cual el imaginario-percibido se reconstituye como continuidad en el interior del sujeto" (Carmona, 2010, p. 38)

DESARROLLO ARGUMENTAL:

I.UN MUNDO ASUSTADO (TEORÍA)

“Y me respondo que, quizás, por el mismo motivo por el que yo reduje la vida de Jeanette Sibanda a dos líneas y decidí extenderme en la de otros. Que quizás la experiencia africana más radical y absoluta sea esa: la crueldad de decir quién, de entre todos los condenados vivos, será el que sobrevive. La crueldad de ser, otra vez y todavía, el otro, el blanco: el que decide porque puede decidir”

Así cerró en 2011 la periodista Leila Guerriero (2014, p. 158) su relato en el Instituto Cervantes sobre la muestra “Testigos del olvido”. El párrafo se cuestiona realmente sobre un poder que, en este caso, es tanto como dar o quitar la vida pero que no es más que el poder para representar de los relatos y producir así la realidad. Se remite a la historia que se produjo después de que un reportaje suyo denunciase las condiciones de muchos niños, la mayoría huérfanos y repudiados, que sufren la epidemia del HIV (sida) en Zimbabue. Una persona contactó con ella para ayudar a Jeanette y su nieta Mandla a pesar de que su historia apenas ocupaba dos líneas del reportaje. Con autocrítica, Guerriero afronta que su texto y la compasión que provocó muestran también el desamparo y la sumisión de los habitantes del Tercer Mundo, no ante el HIV, sino ante el sistema, el mundo desarrollado, la economía o cómo se quiera llamar.

Esta periodista argentina y el ejemplo de su reportaje sirven también para evidenciar que el relato del mundo está en continua relación con el propio mundo. Ya no se trata de que el periodismo cambie el mundo, como sueñan los jóvenes periodistas, ni de que todo relato en aplicación de una fórmula mágica transforme mediante la selección y la interpretación la propia realidad, como sueñan los jóvenes teóricos. Simplemente la evidencia es que comunicación y realidad no pueden entenderse la una sin la otra. Por ello, una reflexión sobre la comunicación debe dibujar antes a esa sociedad. Al mismo tiempo, el relato que ofrecen los medios permite interactuar con este mundo, comprenderlo y mueve en muchas ocasiones a modificar la conducta.

Casi tan difícil como elegir un título para el epígrafe sería enumerar todas las etiquetas de esta sociedad (de la información, de las nuevas tecnologías, del mercado, del fin de las ideologías...) Relatos todos hechos desde el poder y que hablan más de las características del sistema y los elementos que lo unen (sean internet o la bolsa) que de las personas que lo forman. La historia de Guerriero encaja, sin embargo, con otra mirada. Se entiende mejor con una descripción como la de Bauman quien en “Europa” (2006, p. 151) explica que este nuevo Estado ha generado lo que denomina los “redundantes”. Ese estado de redundancia supone ser considerado, como le sucedía a Jeanette ya su nieta enferma de sida, superfluo, inútil, indigno de empleo y condena a permanecer inactivo. Tenue, apunta Bauman, es “la línea que separa a los redundantes de los delincuentes” (2006, p. 151), dos categorías de elementos antisociales

que se distinguen “más por la clasificación y el tratamiento que se les da que por su posición y conducta”.

El concepto de los redundantes permite pensar en los obligados a quedarse en los márgenes del sistema y no integrados dentro de su funcionamiento. La sociedad de los redundantes es también la sociedad de la desigualdad. Es una evidencia que las diferencias entre los ricos y pobres, pero también entre el desarrollo de los países, los empleados de unos y otros países y en general, los derechos, los recursos, los salarios o las condiciones de vida no se igualan sino que divergen cada vez más. La relación en la mayor parte de ocasiones suele ser de dominio aunque se camufle bajo una relación comercial, que será, claro, desigual.

Para teóricos como Bauman este dominio ha derivado en lo que debería apuntarse como otro de este momento histórico. Bauman (2006, p.50) habla de cómo muchos países del Tercer Mundo se han vuelto hacia sí mismos después de años de dominio y relación desigual. Países que alcanzan cada vez una conciencia más marcada de sí mismos. Pueblos que se arrodillaban hace medio siglo “ahora muestran conciencia cada vez mayor de su propio valor y también la ambición cada vez mayor de alcanzar y mantener un lugar propio, independiente y respetable”. La sociedad de las desigualdades es también la sociedad de la multiculturalidad. Esta reidentificación también es escenario de conflictos. En ocasiones, la historia consiste en recuperar, imponer o crear símbolos. Referencias que en ocasiones trabajan no sólo la diferencia sino también la oposición frente al otro, como ocurre en Sudamérica con la conquista europea o el islam en África o el budismo en Asia.

De vuelta en Europa, la sociedad de la desigualdad es también la sociedad del desamparo. Ya no se trata del desamparo ante la epidemia del HIV sino el desamparo ante el Estado y no es cuestión de la descripción de una situación de crisis, sino de la falta de protección. Aunque precisamente sean los excluidos, a quienes se les obliga a quedarse fuera, quienes definan la sociedad. Ellos son esta especie de nuevos delincuentes sociales que ha definido nuestra sociedad y cuya falta es no tener casa, familia, arraigo, empleo o pasaporte.

Bourdieu (1999, p. 61) los llama “winners y losers” en una dicotomía muy deportiva. Considera que se trata de la nueva teodicea de los privilegios, al estilo de lo que Weber ya describió hace un siglo. La articulación de ganadores y perdedores como si de una competición se tratase justifica una moderna dominación y esclavitud. Como la nobleza medieval, un pequeño grupo disfruta de todos los atributos en este Estado moderno, a causa de una competencia e inteligencia que justifica el reparto cuando realmente refleja más bien las desigualdades sociales anteriores. La sociedad de los ganadores y los perdedores es también la de la desregulación, la reestructuración empresarial o el paro de larga duración, eufemismos para hablar de la incapacidad sistemática para acabar con la desigualdad y mejorar las condiciones sociales. Más bien parece que el equilibrio del sistema se sostiene sobre esa desigualdad.

La sociedad de los redundantes no sólo está presente en los medios de comunicación o las teorías de Bauman, también la encontramos en el lenguaje. Bourdieu (1999, p.29) se pregunta cómo llamamos inmigrantes a personas que no han emigrado sino que nacieron aquí que son de segunda generación. Cuestiona si los clandestinos, aplicado a los emigrantes, no remiten a ese tráfico ilegal y fraudulento de armas o drogas a través de las fronteras, “confusión criminal”, según Bourdieu, que “permite considerar a los hombres aludidos como criminales”.

Los perdedores ya no son víctimas sino culpables en un cambio léxico que es toda una exculpación del sistema y de sus integrantes. Ya no es que no haya trabajo para todos sino que todos no tienen las competencias para trabajar. Nadie explica que el paro es condición para que el sistema funcione y los salarios puedan negociarse a la baja. Nadie reconoce que esta es también una sociedad de la inmigración. Las ciudades se parecen cada vez más y cada vez alejan más a sus ocupantes de sus raíces.

Ya no puede llamarse esta la sociedad de la igualdad, la fraternidad y la libertad, ya no es el mismo sistema que surgió de la Revolución Francesa. Aunque la verdad es que cabe preguntarse si alguna vez lo fue. Si el lumpen proletariado, el tercer mundo, los imperialismos, los fascismos, el comunismo y el propio liberalismo no operaron como excepciones temporales pero continuadas para una igualdad que nunca llegó. En cualquier caso, lo que sí es seguro que se agotaron son las explicaciones: la universidad, los periódicos o los partidos dejaron de ofrecerlas (Perniola, 2011, p. 53). Esta es también una sociedad sin espacios para pensar en público.

Estos tres ámbitos, la universidad, la prensa y las organizaciones políticas son señalados por Perniola (2011, p.53-55) como los tres grandes ejes de socialización y difusión de la cultura del pasado siglo. La prensa como ese espacio, idea de Habermas, donde se elabora la opinión pública, la universidad como el lugar donde se configura la ciencia en la que se fundan todo un orden de profesiones y meritos y el partido político como el lugar de alfabetización, en muchos casos, pero también el lugar donde se dan las explicaciones que justifican la historia, y el porqué morir o matar. Para Perniola (2011, p.55-67) ahora los partidos han sustituido el argumento por el terror y la fuerza y se parecen más a organizaciones mafiosas, la universidad es una gran empresa que ya no construye ciencia y la prensa más que receptores informados se preocupa por formar audiencias transmisoras de opiniones dominantes y acrílicas.

Destruídas o transformadas, las bases de la sociedad pasada ya no sirven, ya no es la sociedad de la cultura y la socialización. Las palabras han cambiado y quizá por ello no encontramos cómo repensar la situación sencillamente porque quienes ofrecieron explicaciones han perdido su credibilidad. Al mismo tiempo, el problema ha cambiado también de dimensión. Las ideas están allí pero por mucho que los marxistas se empeñen parece que ya no todo se puede explicar según las leyes de la oferta o la demanda, los oligopolios o la bolsa. Las dimensiones del problema se han desbordado al ritmo que se ha desdibujado como referencia el Estado y que hemos inventado palabras como la globalización. Tendencias que también tienen que incluirse en el dibujo de esta nueva sociedad.

En cuestiones geográficas, los optimistas dirán que hay un nuevo orden mundial y que ya no se puede hablar de países sino de conjuntos de países y nuevos imperios. De nuevo, desde una mirada imperialista, podríamos hablar de Europa como una nueva entidad política, social, económica, cultural e histórica que obliga a repensar nuestro lugar. Bauman en "Europa" (2006, p.16) cuestiona si con Europa nos referimos a una realidad territorial o a una simple idea. Apunta Bauman (2006, p.42) que "quedan pocas esperanzas de que haya un nuevo capítulo" si el Tratado de Maastricht o el Tratado de Acceso son los equivalentes contemporáneos al Manifiesto Comunista o la Declaración de la Independencia.

Con la ciencia, la prensa y la política en crisis existe una crisis de ideas que ejemplifica Bauman cuando se burla y cuestiona que el Tratado de Maastricht sea una referencia que, de verdad, logre inspirar sociedad alguna. Quizá y sin salir de Europa un nuevo fenómeno a analizar sea el del traspaso del poder a la tecnocracia. Para Bourdieu (1999, p.40) lo que está en juego es “la reconquista de la democracia contra la tecnocracia”. Se trata de la tiranía de expertos, del Banco Mundial o el FMI, que “imponen los veredictos del nuevo Leviatán, los mercados financieros y no quieren negociar sino explicar”. A pesar de las advertencias de Bourdieu, la tecnocracia no es el problema, en sí mismo, sino más bien sólo un medio. La cuestión sería quien da poder a esa tecnocracia y también esa manera de imponer ese poder que ha hecho que ya no sean necesarias las argumentaciones. La verdad ahora se impone, se explica pero se decide antes de que sea comunicada en los medios de comunicación, ya no ofrece debate. Es también, no obstante, una sociedad de la tecnocracia.

El debate podría centrarse, en cambio, en el papel de la economía. Las explicaciones que ya no ofrecen la ciencia, las ideologías o la opinión pública ahora se distribuyen mediante lo que Bourdieu (1999, p.51) llama “formas modernas de dominación” y “de manipulación” y que se sitúan entre la investigación de mercado, el marketing y la publicidad comercial. Ahora se impone la ley del más fuerte, la cantidad se impone a la calidad, el equilibrio económico a lo social y se impone, según Bourdieu, “una especie de capitalismo radical, sin otra ley que la del beneficio máximo, capitalismo sin freno y sin maquillaje, pero racionalizado y llevado al límite” (1999, p.51). El papel hegemónico de la economía, de lo que llaman los mercados, como estructuradores no tiene discusión. Una de las preguntas pendientes es quién se sitúa detrás de ese capitalismo radical o si el dinero está al final de la cadena de mando sin más trascendencia. Sin duda estamos también ante una sociedad de capitalismo radical.

Las leyes del mercado se imponen casi en virtud de la naturaleza. Casi se resumen todas ellas en la ley del más fuerte, que parece una derivación del darwinismo. Ya no se trata de dejar hacer, sino casi de imponer la ley despótica del fuerte y dejar que él triunfe en pos de un progreso que no se puede frenar. También podríamos considerar que estamos ante la sociedad del progreso. Las restricciones, esfuerzos, el ahorro y el sufrimiento merecen la pena en virtud de un futuro que es, eso sí, imposible de garantizar pero excusa perfecta y casi utopía de este capitalismo radical que en cambio cada vez es más desigual. Es difícil pensar en un progreso que se defina como el triunfo de los más poderosos y que considera a miembros de la sociedad, ya no como redundantes y sobrantes, sino casi como delincuentes. Culpables, cuando más bien parecen víctimas de una sociedad que les excluye. Una sociedad así sólo puede considerarse como del falso progreso.

El filósofo español José Luis Pardo (2007, p. 480) señala la serie televisiva “Smallville” como una metáfora de ese mundo frágil y empequeñecido:

“todos nos hacemos pequeños, vulnerables, frágiles e indefensos. Casi todo el mundo – empezando por MacLuhan- atribuye con buen juicio esta constricción cósmica a los nuevos dispositivos tecnológicos que minimizan o eliminan las distancias creando un presente universal como temporalidad de la globalización”

Es una evidencia que el mundo está conectado. Ya incluso buena parte del mundo subdesarrollado se asoma a esta ventana. Los negocios multiplican clientes, los periódicos se

arruinan y la comunicación se convierte, en muchos casos, en un juego. Mientras las transacciones, la enseñanza o las propias relaciones personales y así un sinnúmero de fenómenos se hacen virtuales y globales, al menos, se redimensionan.

Pero detrás del fenómeno económico, detrás de las posibilidades comunicativas y empresariales de la red también cabe preguntarse por la redefinición del espacio social para los usuarios. Nuestro mundo se hace más pequeño, nosotros empequeñecemos con él, puede que no sólo sea una cuestión de tamaño sino también de edad. Las modas, los grupos sociales, las etiquetas, la cultura se fragmenta y se multiplican las identificaciones. Como un adolescente que cada día duda y cambia de grupo de amigos, los usuarios de la red ya no se inscriben en un grupo social y desarrollan una identidad sino que cambian de grupo y mutan de identidad con una rapidez inusitada. La sociedad globalizada es también la sociedad sin personalidad y de los eternos adolescentes. No sólo el mundo es más pequeño sino también sus actores en consonancia son más pueriles.

De todas las características, ninguna hasta ahora me parece predominante, aunque todas califiquen a esta nueva sociedad. Existe, sin embargo, una que reúne a todas ellas y que, al menos, se alimenta en parte de la situación que desarrollan el listado de rasgos descritos. Es casi una consecuencia pensar que un mundo que nos hace más pequeños, que quiebra los grupos sociales y multiplica las identidades, una sociedad que ya no cree en la ciencia, que ha dejado de estar organizada en profesiones, un mundo donde los partidos son mafias y los medios adoctrinan, un espacio donde no se sabe quien o quienes detentan el poder y donde los excluidos son tratados como delincuentes es una sociedad del miedo. Es un lugar aterrador para vivir. El miedo es el rasgo predominante.

Tony Judt en su ensayo "Pensar el siglo XX" (2012, p. 364) anuncia que "hemos vuelto a entrar en una era del miedo". Para Judt es cuestión de que las habilidades o destrezas al empezar un trabajo ya no sabemos si nos servirán. Ni siquiera nada nos asegura que tras una vida laboral exitosa nos espere una jubilación cómoda. Todas las certezas que la demografía, la estadística o la economía permitían auspiciar en el futuro, han sido, ahora, borradas del mapa. Es casi una consecuencia de la debilidad del Estado, la crisis de la universidad o la redefinición de un mundo cada vez más global y competitivo. Es el miedo a ser un parado, acabar como un inmigrante o reconocernos como perdedores. Un miedo a ser expulsados del sistema. Faltan argumentos pero el miedo a quedarse fuera convence y obliga a asumir vejaciones y esfuerzos en pos de la promesa de un mañana que se aleja.

A este miedo, al miedo al desamparo se une diría Bauman (2006, p. 171) otro miedo más palpable aun y más inmediato. Para Bauman, se trata del miedo a la suciedad que causa la enfermedad, a los terroristas del ántrax, la comida insana que mata lentamente, los malos conductores o la necesidad de una alarma y cámaras ante los que van a irrumpir en casa o en el trabajo. Para Bauman (2006, p. 175) "una nueva legitimación" para el Estado. Ahora que ya no ofrece un subsidio para todos, ni una pensión, ahora que la seguridad social ya sólo puede cubrir en el mejor de los casos a quienes están empleados, ahora que ya no hay trabajo para todos, al menos, el Estado se ofrece como gestor de estos nuevos miedos. La seguridad como la última certeza, bien de consumo y nueva tarea fundacional de los Estados.

El miedo se convierte en mercancía y argumento de venta conforme desaparece el Estado de lo social. Avanza la venta de alarmas, las compañías de seguridad y estos elementos se han convertido ya en recordatorio de una inseguridad que no es, ni siquiera, necesario que exista para que atemorice. Más que esa inseguridad física, este es un estado de la vulnerabilidad, de la competición, de la inmigración, de la desigualdad, de las oportunidades de mercado, la globalización pero también que pierde la cultura, la ciencia y la ideología. Es un estado que va perdiendo sus explicaciones. El Estado ya no necesita argumentar sino que explica y muestra. Y ese discurso de la dominación es un discurso del simulacro y del espectáculo.

En la descripción falta identificar el papel de los medios de comunicación. En una sociedad también llamada de la información o la comunicación. El ejemplo de esas alarmas que sirven ya más para recordar la inseguridad a quienes no la poseen que para dar seguridad a quienes la pagan es una muestra de los cambios también en la comunicación. Las consecuencias preceden a las causas, al igual que el imperialismo plantea guerras que puede vencer sea en Irak o en Afganistán solo como exhibición de un dominio antes de que se ponga en duda. La sociedad actual se llena de un discurso complejo plagado de símbolos y fantasmas que es necesario decodificar y que es otro de los rasgos de esta sociedad, también del simulacro o el espectáculo.

Esta descripción sólo trata de plantear dónde está el sentido de esta investigación. En esta sociedad donde están en crisis las explicaciones, el progreso es una falsa utopía y el miedo una razón de estado tiene cada vez más poder quien sea capaz de generar sentido. Ya no importa tanto que las razones existan sino que la sociedad las asuma como ciertas. El miedo es un ejemplo perfecto porque es una sensación que nos somete a unos fantasmas que siguen sin existir más allá de nuestra mente. La fascinación y el adoctrinamiento están tan próximos como vinculados la puerilidad y la interconexión de un mundo donde los medios de comunicación son uno de esos elementos, junto con el dinero, que ignora las fronteras o las diferencias culturales.

De Benjamin a Baudrillard y Perniola, los teóricos han incidido en la capacidad de las imágenes y los discursos para crear significados nuevos. La imagen como la palabra tiene un carácter descriptivo pero también una parte simbólica, un componente que remite a ese pacto estructuralista entre el signo y el significado. En una sociedad incapaz de crear nuevas explicaciones a través de la ciencia, la política o la opinión pública solo queda que proyectar e inyectar nuevos sentidos a la misma realidad. Pero eso ya fue ayer. El simulacro es la hipérbole de un sistema donde lo artificial es más real que lo palpable, al igual que las simulaciones, o las imágenes 3D se imponen a una obra de teatro. La imagen se independiza para autenticarse como poderosa realidad.

Las imágenes ya no pueden leerse como el reflejo de una realidad, ellas son la propia realidad, ya no necesitan ni se someten a esa realidad. Las imágenes y los discursos se convierten en herramientas de poder de la nueva sociedad. Lo que se halla en las imágenes es la doctrina que pretende imponer y en la que basa su dominación el nuevo poder, aun cuando se trate de un nuevo poder difuso, económico y desorganizado entre sí, más preocupado de ganar dinero que realmente de organizar un sistema de gobierno real. Las imágenes son la evidencia de ese nuevo poder y esa nueva sociedad y la manera de leer el sistema. Desmontar el discurso es

desmontar el sistema. Identificar ese proceso de transformación de las imágenes en símbolos es algo que se intenta leer aquí. La propuesta teórica parte de los conceptos de distintas teorías de la imagen para que los conceptos como las imágenes ganen grosor y perspectiva histórica y se conforme también así una teoría más compleja de lo que constituirían cada una por separado.

1.1 EL FIN DE LA POÉTICA. DE LA MÍMESIS AL SIMULACRO

“Y sólo sobrevivimos gracias a un acto reflejo de credulidad colectiva que consiste no sólo en absorber todo lo que circula bajo el signo de la información, sino en creer en el principio y en la trascendencia de la información, sin dejar de sentirnos profundamente incrédulos y refractarios a este tipo de consenso reflejo. Al igual que los siervos jamás creyeron que eran siervos por derecho divino, nosotros no creemos en la información por derecho divino, pero actuamos como si así fuera. Detrás de esta fachada crece un principio de incredulidad gigantesco, de desafección secreta y de denegación de cualquier vínculo social” (Baudrillard, 1996, p.192)

Uno de los excesos que caracteriza a esta sociedad es el de la información. Somos la sociedad más informada, más conectada y comunicada de la historia. Pero también una sociedad incrédula, desafecta y cada vez más enfrentada a sus medios de comunicación. La pregunta inmediata suele ser si es verdad o mentira lo que cuentan, una duda que rápidamente se extiende al resto del mundo, en cuanto percibido por ese discurso y que permite afrontar si es verdad o mentira la percepción del mundo que nos rodea. Lo que plantean teóricos desde Benjamin o Kracauer a Deleuze, Foucault o Baudrillard, o los contemporáneos Pardo y Perniola es que han cambiado las coordenadas bajo las cuales entendíamos este mundo de la mano de los medios de comunicación y su acción y nuestra interacción. La pregunta ya no es si el discurso es verdad o mentira sino qué son la verdad y la mentira.

El aura de Walter Benjamin es uno de los conceptos que permiten explicar el cambio que se opera con los medios de comunicación. Benjamin confirma la devaluación de la autenticidad. La obra de teatro más cutre, diríamos si actualizamos sus palabras, es más auténtica que cualquier película (Benjamin, 2012, p.16). Ahora ya no se puede afirmar con tanta rotundidad y ese es precisamente el cambio: el que gran parte del público consideraría más real una de esas superproducciones con efectos especiales que una obra de teatro con escenarios de cartón. La autenticidad de la obra se relacionaría (Benjamin, 2012, p. 16) con un aquí y un ahora. Mientras lo que hacen los procesos de reproducción es sustraer una obra de un ahora, de una duración, prescinde de la dimensión histórica y todo eso es lo que llamaríamos aura, eso es lo que se pierde. Un ejemplo de aura sería lo que sentimos al ver una montaña al atardecer. Las masas, explicará Benjamin (2012, p. 19) imponen la reproductibilidad y el fin de la unicidad.

Aunque Benjamin apenas tiene tiempo de asistir a los primeros pasos del cine, ya sostiene que las obras de arte van a perder el alma, el aura, en ese proceso que al mismo tiempo va a permitir reproducirlas sin fin y que lleguen al gran público. No sólo se trata de una industria que arranca, sino que se ha roto la ritualidad que mantenían las imágenes o las reproducciones, por ejemplo, religiosas, que encarnaban lo reproducido. La propia reproducción en serie lo que hace es reducir ese valor cultural o ritual de la obra de arte en pos de un valor, por ejemplo, expositivo. El cine ya no necesita reproducir un gran objeto para producir una gran obra, ni hace falta un gran libro para justificar la copia, ahora es la propia película o la fotografía la que permiten ver de otra manera un simple beso, un paisaje o una simple salida de la iglesia (“Salida de misa de doce del Pilar” tiene el honor de ser la primera película del cine español en 1896). La importancia pasa del objeto copiado a la copia. Se pierde el aura y la unicidad y se gana la capacidad infinita de reproducir una obra.

Benjamin ya advierte que “la extrañeza del actor ante la cámara es semejante a la de verse en el espejo” (2012, p.35). La radio o el cine cambian hasta los discursos de los políticos que ya no se dirigen al parlamento sino al público. Y el culto a las estrellas de cine se parece, al mismo tiempo, a la devoción que profesan las nuevas masas al dictador o al gobernante. Lo que ocurre es que la audiencia se pone ante la política o la vida con la misma actitud que se sitúa ante una película. La vida ya no como una gran obra de arte, pero sí como una producción de los medios de comunicación.

Como apunta Benjamin, lo que caracteriza al cine no sólo es la manera en que el hombre se presenta ante sí mismo sino también “el modo en que, con la cámara representa el mundo que lo rodea” (2012, p.45). La metáfora del espejo y la representación de la realidad son dos muestras de que ya no se trata de la simple reproducción mecánica de un objeto. La reproducción hace que varíen las cualidades del propio objeto representado, le roba el aura, le quita la autenticidad. Aunque lo importante no es la acción ya del medio de comunicación sobre el objeto representado sino sobre la audiencia. Los que contemplan ese reflejo del espejo o esa representación y jalean igual las alocuciones de Hitler que el final de una película. No es que sólo la obra de arte pierda ese aura es que por simetría la otra parte del espejo, la realidad también pierde esa sacralidad y ahora en muchas ocasiones se construye para ser transmitida por los medios de comunicación, en el fondo, para ser copiada.

Aunque la teoría es de Baudrillard (1978), una de las mejores explicaciones sobre el simulacro la hace Foucault en su reflexión sobre Magritte (1997). A partir de un cuadro de Magritte, Foucault construye la teoría que lleva al simulacro, reflexiona sobre las semejanzas, las copias y sobre los símbolos y su lectura, no sólo las palabras sino también los visuales. Magritte dibujó una pipa de grandes dimensiones en la parte superior de uno de sus cuadros, bajo ella queda dibujado un cuadro (dentro del cuadro se ha situado el dibujo de un cuadro) donde precisamente está pintada esta pipa y también dentro de él están escritas las palabras “Esto no es una pipa”. El cuadro queda sobre un entarimado y por debajo de la pipa de grandes dimensiones. Todo ello, incluyendo la firma del pintor, es el objeto del análisis sobre el que trabaja Foucault.

Para Foucault (1997), la primera pipa es un símbolo, casi un caligrama que hace que el espectador sea también lector por unos momentos e identifique que se trata de un símbolo

que está representando a una pipa. Aunque bien sabe ese lector, como si se tratase de una palabra, que es una representación. Nadie sabe si existe tal pipa. Es decir, esa primera pipa de grandes dimensiones situada como flotando encima del dibujo, que parece principal, es como si en unas letras gigantescas, como si en uno de esos caligramas de vanguardia, hubiera escrito el autor “esto es la representación de una pipa, esto no es una pipa”.

El cuadro muestra que las imágenes son casi tan arbitrarias como los signos lingüísticos. La imagen se libera de ser semejante a otra para ser ella misma y, al mismo tiempo, ser nada. Pero si seguimos leyendo la obra de Magritte un poco más abajo el cuadro que contiene la pipa y las letras no quiere ser copia, se erige como pipa pero el texto nos recuerda que como mucho es un simulacro, un dibujo nunca puede ser una pipa y además en ningún caso sabemos si existe en la realidad concreta esa pipa que copió por lo que el cuadro dentro del cuadro contiene realmente una copia de la copia. Incluso Magritte hace un guiño al colocar dos copias: la copia lingüística simbólica y la copia de la copia en el mismo plano. Foucault plantea incluso que encima del texto surge una voz que diría: “Nada de todo eso es una pipa; sino un texto que simula un texto; un dibujo de una pipa que simula un dibujo de una pipa; una pipa (dibujada como si no fuese un dibujo) que es el simulacro de una pipa (dibujada como una pipa que no fuese un dibujo)” (1997, p. 72). Ambos dibujos actúan de manera recíproca sobre ellos.

Ambos dibujos pueden leerse además en las dos direcciones. La pipa-símbolo-caligrama que queda flotando puede ser un símbolo que se ha constituido a partir de que la obra de arte inferior señala que así son las pipas y, por tanto, deriva en símbolo por sí misma. También puede leerse como inicio y como simulacro: imagen de una pipa que no necesita un original sino que ya se ha constituido como un original, como un símbolo en sí mismo. El cuadro inferior sería así una copia del simulacro y, por tanto, falso, pero también podría ser un cuadro originado por una pipa, pero como no sabemos si existe, siempre sería una copia sin original y de nuevo un simulacro. El ejercicio de Foucault permite entender que los simulacros son imágenes que se autoproclaman y se constituyen para el espectador como puras y originales haciendo olvidar que sólo son una imagen y que, de este modo, en otro momento estuvieron sometidas a un original del que se han liberado y al que ahora han superado en importancia y credibilidad. El esfuerzo para descubrir el juego de Foucault es proporcional a lo automatizada que está la asunción del simulacro como un original, como una imagen auténtica por volver a Benjamin.

La falta de aura de Benjamin, el extrañamiento o la falta de autenticidad son ahora en Foucault el vacío de la imagen. Foucault lo que evidencia es que no hay nada detrás de su dibujo. Con su paradójico “esto no es una pipa”, contenido dentro de la propia obra, golpea la identificación automática y la interpretación casi por inercia del espectador que ve una pipa. No sería raro que alguien dijera del cuadro de Magritte: ¡qué bonita esa pipa! La extrañeza del actor ante la cámara o ante el espejo o la representación se ha convertido ahora como relata Foucault, mediante el cuadro, en asunción automática de ese simulacro. La pipa de Magritte nunca ha existido y es una llamada de atención ya no sobre los cambios que operan los medios en la percepción sino sobre la percepción de simulacros como realidades.

Para hablar de percepción, a Roland Barthes (2012) le sirve un ejemplo más mundano como el catch. Es decir, esta modalidad de la lucha libre típica en América donde los contendientes

disfrazados desempeñan un papel y donde todo el combate es una escenificación, desde los golpes a la victoria o la derrota. Para Barthes no es un deporte, sino un espectáculo. Al público no le interesa si es verdadero o no. El público contempla un conjunto de gestos que como en el teatro deben ser decodificados por el espectador. La fuerza, la lengua, los accesorios concurren en la explicación, como en otros espectáculos. El gesto al significar una derrota hace que, lejos de disimular, el luchador sostenga y exagere la interpretación y no esconda sino que “se tiene gusto por las lágrimas” (2012, p.19). Barthes lo compara con el boxeo, un relato por hacer, mientras que el catch, dirá, es un instante construido a cada paso. En el catch cada lágrima, cada golpe, cada gesto de victoria son indudables mientras en el boxeo siempre son una incógnita.

El catch es para Barthes (2012) una mitología. Lo son también los deportes como el Tour, o el relato que hacen los periódicos de la vida de un escritor, las fotografías también son un proceso de significación o los libros de Verne. La mitificación es el proceso por el que un significado se apropia de un acontecimiento, una palabra, un gesto o una imagen y cambia su sentido. Barthes explica que los ciclistas toman nombres heroicos porque se enfrentan a montañas que se han personalizado. Sus besos y abrazos son símbolos de vasallaje como los verbos que hablan de encabezar, seguir, escaparse o abatirse hablan de valentía, cobardía, la heroicidad de irse sólo o la derrota frente a los elementos. Para Barthes, el Tour es el ejemplo del mito total (2012, p.122 y 123), un conflicto incierto de esencias ciertas. En ese espectáculo, pugnan la naturaleza, las costumbres, la literatura, las reglas. Es una epopeya ya no es ciclismo. Ese proceso que convierte una simple carrera entre ciclistas en un acto heroico donde combaten naciones, egos, del que se extraen consecuencias y enseñanzas para la vida es la mitología de Barthes.

Simulacros y mitologías hablan de la percepción de la realidad a través de los medios de comunicación. Describen como lo que se ve a través de ellos es un reflejo, una representación, el resultado de un proceso de significación. Las mitologías de Barthes ejemplifican como se va vaciando la realidad. La lucha ficticia del catch es el ejemplo de que el acontecimiento ha sido superado por su significado. Los luchadores son falsos pero la relación entre ese espectáculo y el espectador es real. Si el espectador ve lágrimas hay derrota, un golpe es dolor, las mascararas, la manera de hablar, los gestos anticipan lo que va a ocurrir, esa deducción es más real que la que puede establecerse sobre un combate de boxeo donde los gestos pueden despistar y no tienen significado evidente. En el caso, de Foucault el signo ya está vacío. El dibujo de la pipa, que como el gesto de los luchadores ya tiene una lectura unívoca, se ha convertido en símbolo bajo el precio de vaciarse. El dibujo, el cuadro ya no se remite a nada. Ya no es la imagen de nada sino una alusión a una imagen que existe en la mente de los espectadores.

Debord y su sociedad del espectáculo van más allá de Barthes: “Todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación” (Debord, 1999, p. 37) Ya no se trata de que ciertos acontecimientos hayan adquirido un tamiz y hayan modificado su significado. Ya no sólo el Tour, el catch, el teatro, la literatura... Debord explicará que el espectáculo como la información, la propaganda, la publicidad y el consumo de esas diversiones son la única realidad. El espectáculo se convierte en producción económica, modo de dominación o inversión de la realidad. Pero, sobre todo, se convierte en otro aviso de que la percepción de la realidad a través de los medios de comunicación ha cambiado la propia realidad. Ya advertía

Benjamin que los políticos hablaban para los medios y el público y ya no para el parlamento. Cuando políticos, científicos, premiados, literatos, poetas o la simple víctima de un crimen se convierten en actores bajo la conciencia de que los medios les miran y tienen que hablar por y para ellos, la sociedad ya no está formada de individuos sino de espectadores y es la sociedad del espectáculo que expone Debord.

Además de dos teorías sobre la percepción, simulacro y espectáculo son en sí mismas una negación de los principios que llevan rigiendo a la humanidad o al menos las coordenadas que llevan ordenando ese pensamiento desde Platón. Es lo que se llamaría la inversión de Platón y que Kant y Deleuze ya denominaron tal cuál en sus escritos. Antes de darle la vuelta es mejor seguir la explicación que da José Luis Pardo (2007) del platonismo (como la doctrina y el pensamiento en torno a lo que expuso Platón). Las ideas que configuran esta teoría parten de la básica distinción entre el bien y las cosas buenas:

- Hay que diferenciar la categoría de la producción (poiesis) que es la que nos rodea y a la que pertenecen las cosas como elementos producidos y la categoría de la acción (praxis) que suponen las reglas que marcarán el buen uso de las cosas
- El bien es lo que proporciona la regla recta de las cosas, sin ella las cosas podrían usarse de cualquier modo. Advierte Pardo que el bien no tiene carácter divino a pesar de que las interpretaciones desde el monoteísmo lo añadieron. El bien es una entidad y no puede adquirirse para después actuar de acuerdo a él. La buena praxis se adquiere “in actu exercito”, es decir, en el ejercicio de las cosas. El bien no se produce. Esa regla recta es la idea o figura.
- Solo los dioses pueden hacer de su producción una acción, es decir, decir llueve y que llueva. O de su acción una producción. Nosotros tendríamos que procurar simplemente orientar la producción a su acción o fin.
- Entre el saber producir y el saber usar, el saber producir será considerado inferior y opinión, mientras el saber usar será considerado episteme o ciencia. El que fabrica flautas conoce un proceso pero solo el músico o lutier dirá si está correctamente fabricada con el uso. La producción está supeditada al uso, el uso es libre.
- Al estar sometidas a un fin, al no ser nada sin ese fin (la flauta no será hasta que produzca música) las cosas son consideradas como significantes de algo superior, es decir, apariencia.
- En esa oposición surge un tercer término, la mímesis. La ficción poética o imitación sería la imitación de la acción. El producto de las imitaciones no pueden ser las acciones sino la imagen. La acción es imprevisible, la imitación es una copia de algo pasado.

Para Pardo (2007, p. 103), toda la filosofía moderna supondría de base una inversión de las ideas de Platón y Aristóteles. La acción libre, la praxis como regla recta de acción que se conoce en la experimentación y, que es un fin en sí mismo, ya no existe. La mayor parte de la filosofía y las religiones perciben a la inversa a la acción correcta como aquella encaminada a un fin (cumplir, por ejemplo, los preceptos de una religión) y, por tanto, como sometida a una producción. Así mismo, las cosas quedan reducidas a su cualidad de instrumento y a su apariencia, al tiempo que pierden su idea. Son porque lo que sirven no por la idea que hay detrás. Pardo recuerda (2007, p. 109) que Deleuze reconoce que la filosofía sigue conservando

en su base el platonismo de modo que se mantiene “la superioridad de la acción sobre la producción, de lo inteligible sobre lo sensible o de la esencia sobre la apariencia”.

Para comprender la inversión del platonismo, Pardo sigue a Deleuze (2007, p. 345) y plantea que con el simulacro desaparece la acción y sólo hay actuación en el sentido de performance e interpretación, todo es imitación. Ya en Nietzsche toda acción es ficción, mentira, falsedad y máscara para poder ser soportable. Nietzsche destierra la acción y se queda con la producción, ya no sólo con la producción material (como Marx que reconoce la historicidad de lo producido y su realidad) sino con la producción como imitación. Esa es la verdadera inversión del esquema pues son los mismos significantes (ya ni siquiera los elementos) los que producen ahora el sentido.

El platonismo se convierte así en un pensamiento estatista que permite creer en el progreso, de la producción a la acción, del proletario al propietario. La liberación de los simulacros hace que caiga todo el tablero de juego, el objetivo ya no puede ser la esencia. La producción de realidad y la producción de ficción se igualan. Ahora se distinguen los simulacros que se inclinan hacia la realidad y quieren engatusarnos con un final o las imágenes que sostienen su condición ficticia, no prometen realidad ni realización, no quieren engañar y se autoproclaman como ficciones, no imitan nada ni anticipan final alguno (Pardo, 2007, p. 351).

El mundo de los simulacros, lo veamos como antídoto al conservadurismo y contrario a la radicalidad del platonismo que somete las acciones a la correcta regla de acción, o como una justificación y un producto del sistema económico, como hace Debord, es sin duda una teoría que produce inquietud. El simulacro introduce la ficción por encima de la realidad, por encima de nuestras propias acciones. Es un modo distinto de repensar la percepción de la realidad. El simulacro supone una ruptura de las reglas de identificación, semejanza, de las propias estructuras de la lengua o los símbolos visuales pero también, como hace Foucault, puede ser un camino para pensar sobre cómo percibimos la realidad y los automatismos que la rodean. El simulacro también puede ser un engaño que oculte otros simulacros y otras realidades.

Al mismo tiempo que Baudrillard (1996, p. 19) asume que la realidad se ha convertido en un imposible se alegra de que nunca se haya llegado a realizar el crimen perfecto que supondría la muerte de la realidad, su sustitución absoluta por los simulacros. Baudrillard se remite a lo más básico para asegurar que ni siquiera la imagen de nuestro rostro es real: el espejo varía de forma determinante su simetría y carece de dimensiones. La realidad es una ilusión radical aunque no es ni instantánea, ni simultánea ni contemporánea. Nada está presente ni es idéntico a sí mismo. La realidad no existe, es un simulacro pero la sustitución no se ha completado.

El simulacro es también una obligación a revisar y repensar teorías y creencias. Benjamin alerta de que las imágenes han cambiado el concepto de representación que procedía de la obra artística. La sacralidad y el aura se pierden en pos de la reproductibilidad. La reproductibilidad está en la esencia de unos medios que están en la esencia del concepto de masa. No sólo se transforma el objeto, la copia, sino que el consumidor es ahora espectador y ese espectador obliga a que la obra que será copiada sea ya pensada para el público. En los 60, Debord lo bautizará como la sociedad del espectáculo, porque el público ya ha quedado reducido a espectador y todo se ha transformado por esa voluntad de ser mediado, de aparecer en los

medios de comunicación o la publicidad o las diversiones que se convierten a su vez en el discurso para entender la realidad.

En ese camino, los conceptos de verdad, objetividad, mentira, ficción, real, realidad, espectáculo, espectador, actor...van cambiando, perdiendo o ampliando significados. Al mismo tiempo, la realidad debe pensarse a través de las imágenes y ya no hay fin (ideología o dios) que la justifique. El simulacro se convierte en un engaño pero también una subversión de lo real que permite introducir nuevas ideas y planteamientos como hace Foucault al mostrar con una simple pipa que realmente la pipa sólo existe en la mente. Como moderna mimesis, el cine es una manera de desmontar también el simulacro para comprender mejor la realidad.

1.2 MERCANCÍA FRENTE A FETICHE

“Lo que tú y yo tenemos que ofrecernos tiene un precio de mercado”

(Bauman, 2006, p. 45)

Bauman condensa en la misma frase que todo tiene un precio y que la economía se ha convertido en un modo básico de relación. La relación comercial, la relación económica es también un modo de organizar y disponer la comunicación y la sociedad. Es la manera de estar en el mundo, no hay profundidad, sino sonrisas forzadas e intercambio comercial, servicios por dinero. Las teorías de Debord y Baudrillard sirven para explicar cómo se percibe el mundo pero también abordan ese mundo condicionado y estructurado por las relaciones económicas. La economía, el mercado o el capital son factores fundamentales que unos consideran motor, otros condicionante.

Simulacro y espectáculo son elementos que ponen en relación a los integrantes de la sociedad. Del cine salen productos inspirados en las películas, actores que revalorizarán otros productos o filmes, de los medios de comunicación escritores y expertos que venderán sus libros, los deportistas promocionan productos y los propios medios son plataformas publicitarias. La lista es interminable y todo tiene un precio. Consejos, necesidades... No sólo se trata de poner en relación individuos sino también a consumidores y vendedores, productores y audiencia, trabajadores y empresas.

Las teorías de Debord y Baudrillard permiten reflexionar sobre los cambios que opera el mercado en la manera de entender el mundo. La “Sociedad del Espectáculo” de Debord (1999, p. 39) es en cierto modo una revisión de lo que antes ya dijese Marx. Trata de actualizarlo aunque no duda en entender el espectáculo como “el resultado y el proyecto del modo de producción existente”, en otras palabras, el capitalismo está en la base de su teoría, el espectáculo como un producto sofisticado promovido por la economía. La infraestructura es

para Marx la base material y de ella derivan la estructura, el desarrollo y el cambio social. Esta base reúne a las fuerzas de trabajo y los medios de producción, de ahí saldrán las relaciones sociales, el poder, las instituciones y el resto de elementos que configuran la superestructura.

Para Marx, todo tiene un origen y una causa que remiten a este reparto entre proletarios y productores, el mundo se mueve a consecuencia de movimientos en la infraestructura. Para Debord, de nuevo la economía está en la génesis del cambio, aunque ahora el espectáculo es el modo en que muchos de esos cambios e influencias se transmiten. El espectáculo replantea muchos aspectos de esa transmisión de fuerzas entre la infraestructura económica y la estructura social y, además, oculta que estas fuerzas dominan la sociedad.

Para Baudrillard y Perniola (1978) se trata más de una constatación que de una discusión sobre las causas. No les preocupa tanto describir la evolución y el cambio social como la operación que supone el simulacro. El simulacro disuelve la realidad, oculta la acción del poder e interactúa con un corpus social opaco e inerte como las mayorías silenciosas. Baudrillard sitúa a su simulacro en la sociedad de consumo, en la sociedad postindustrial. Lo que ocurre es que ese mercado ahora también produce simulacros, para Baudrillard (1996, p.103) el horizonte sagrado de las apariencias es ahora el de “la mercancía absoluta” y su “esencia es publicitaria”. Habla Baudrillard de un “Genio Maligno publicitario, un trickster” como quien hubiera diseñado “la puesta en escena”. “Un guionista genial (¿el propio capital?) ha arrastrado el mundo a una fantasmagoría” (Baudrillard, 1996, p. 103). De nuevo, el capital está entre las causas del cambio de la sociedad, incluido en ese cambio el simulacro como un proceso social que deshace la realidad.

A pesar de sus diferencias, espectáculo y simulacro permiten ser también pensadas como teorías muy complementarias en lo económico. Sus diferencias a la hora de percibir la realidad como copia o como simulacro se convierten en coincidencias si lo que se trata es de denunciar las tretas del capital en esta segunda fase de la revolución industrial. Ambas teorías plantean una denuncia económica común. Tanto el simulacro como el espectáculo son teorías concebidas como estrategias de un capitalismo que necesita readaptarse. La evolución de los medios de comunicación está motivada y sustentada por lo económico. Por tanto, como análisis económico, simulacro y espectáculo permiten dibujar la misma situación con mayor profundidad. Para ello, en lugar de partir de dos conceptos como simulacro y espectáculo que obligan al enfrentamiento, la propuesta es partir del concepto de fetiche. Punto común de ambas teorías para desarrollar así esta crítica económica conjunta.

Simulacro y espectáculo comparten fetichismo y fetiche. La constitución de este objeto de culto y consumo (que Debord explica desde la economía) es paralela a la construcción de un objeto inútil y de devoción materialista que Perniola configura desde el arte. Dos caminos diversos para llegar al mismo punto. La propuesta es construir la teoría económica desde la coincidencia de este término en lugar de desde la divergencia de espectáculo y simulacro. En el fondo se trata de abrir cuantas más perspectivas mejor para estudiar la influencia del mercado, las relaciones laborales, el consumo o la publicidad en la construcción y significación del mundo.

“Sabemos que el siguiente Huevo McMuffin que comamos no será horroroso, pero también sabemos que no será excepcionalmente delicioso. El éxito del modelo

McDonald's indica que mucha gente ha empezado a desear un mundo sin sorpresas”
(G. Ritzer, 1993, p. 24-27)

Ritzer (1993) y su “McDonalización de la sociedad” recuerdan que no sólo Marx, Debord o Baudrillard piensan que la economía define esta sociedad. De hecho, para Ritzer el mejor ejemplo de funcionamiento del tinglado social sería uno de esos seudorestaurantes dedicados a la comida rápida. Para Ritzer son el mejor ejemplo del avance de la eficacia y la cuantificación frente a la calidad. Estos lugares ofrecen un precio bajo, permiten reducir el tiempo invertido en alimentarse y una calidad baja. Baja pero siempre igualmente baja, como apunta Ritzer. Uno sabe que comerá sin grandes alardes: evita el riesgo de comer muy mal a costa de acabar también con la posibilidad de hacerlo muy bien. Es el avance de la tecnología y la racionalización, expone Ritzer, aunque no siempre sea rentable entrar en unos grandes almacenes para comprar una barra de pan, por mucho más barata que sea. Para eso, explica, el segundo paso es convertir en una “experiencia”, una diversión, una aventura lo que se puede vivir en esas superficies comerciales. Es decir, espectáculo y consumo.

Ritzer explica en detalle y con ejemplos lo que para Debord (1999, p.52) se resume en un triple movimiento que hace que hable de “la pérdida de lo cualitativo en los objetos”, para pasar a una sociedad que lo que “desarrolla es lo cuantitativo, y sólo en lo cuantitativo puede desarrollarse” y que está condenada a “una transición a lo cualitativo en cuanto el espectáculo pone de manifiesto que este desarrollo ha franqueado el umbral de su propia abundancia”. El movimiento es sencillo. Ese objeto, esa producción en la que el obrero marxista se alienaba porque proyectaba su propio valor es ahora una producción en serie que prima la cantidad por encima de la calidad. De la revolución industrial a la sociedad postindustrial lo que ha cambiado es la máquina, los procesos de producción en serie y el comercio. La producción se ha multiplicado. La cuantificación del trabajo, su reducción a horas, tuercas apretadas o hamburguesas servidas es lo que convierte a los hombres en asalariados.

Cada vez más, la fuerza de trabajo también queda reducida a números y a años luz de la pericia y maestría del artesano. Ahí entra en juego el espectáculo. El mercado ha multiplicado los bienes de consumo pero ahora necesita venderlos. Para venderlos necesita que dejen de ser números y se conviertan en elementos valiosos. La necesidad del capital de recurrir al espectáculo evidencia que, de nuevo, el mercado ha necesitado proyectar cualidades, retorno a lo cualitativo, para poder vender objetos y que sean apreciados en el mercado. Ese es el triple movimiento que va de lo cualitativo (artesanal y manual, objeto casi artístico) a lo cuantitativo (producción en serie sociedad postindustrial) y a lo cualitativo (el espectáculo debe conseguir proyectar cualidades que permitan vender esos productos).

¿Qué sucede? Lo que sucede se llama para Debord (1999, p. 52) “mundo de la mercancía” y es “el mundo a la vez presente y ausente que el espectáculo hace visible”. El hombre es esclavizado y a la vez liberado por la mercancía. “El crecimiento económico libera a las sociedades de la presión natural exigida por la supervivencia, pero estas sociedades no se liberan de su libertador” (Debord, 1999, p. 54). En otras palabras, la abundancia de mercancías hace que en los países desarrollados ya no haya una competición por los bienes básicos. Debord lo llama la “supervivencia ampliada” (1999, p. 54) e implica un proceso de desarrollo cuantitativo. El aumento y mejora de la producción y de las redes de comercio han permitido

abaratar la mayoría de productos y acercarlos. Ya no es la sociedad del lumpen proletariado que malvive hacinada en pisos y no puede acceder a los servicios básicos.

Esta sociedad de la mercancía es la sociedad de la producción en serie y de la tecnología aplicada. Pero si antes los obreros vendían su trabajo para comer, para sobrevivir, ahora es necesario que quieran intercambiar sus horas de trabajo por los nuevos bienes. La nueva sociedad de consumo necesita ampliar el concepto de necesidad, hay que ampliar la lista de lo que es necesario y por lo que merece la pena someterse. La supervivencia se amplía y ya no sólo es imprescindible comer y vestirse. Las necesidades van colonizando nuevas mercancías y de ese modo la obligatoriedad a consumir se va ampliando. El ordenador, el coche y así una lista infinita de bienes que se convierten en necesidades y que obligan y someten al consumidor.

El propio trabajo humano queda transformado en “trabajo-mercancía” (Debord, 1999, p.53) y sufre una depreciación. La tecnología y la reducción de los empleos obligan a inventarse nuevas ocupaciones como el sector servicios. El trabajo asalariado se convierte en mercancía total cuyo ciclo debe continuar y, para ello, la mercancía ha de retornar en forma de productos al individuo fragmentado y separado de las fuerzas productivas. El “consumo alienado se convierte en un deber para las masas” (Debord, 1999, p. 55). Con la abundancia de mercancías el rol del obrero cambia. Esa clase dominante que despreciaba y jamás consideró el ocio o la humanidad del proletariado ahora exige una nueva contribución. Este obrero liberado del desprecio se convierte en persona relevante y, sobre todo, en consumidor. Es el “humanismo de la mercancía” (Debord, 1999, p. 56) que se hace cargo del ocio y la humanidad y confirma “la perfecta negación del hombre”.

Si el mercado era todo lo que el dinero podía comprar ahora el mercado es todo lo que el espectáculo puede mostrar. El espectáculo como un escaparate gigantesco: todo lo que se puede hacer y ser, “el espectáculo es un dinero sólo para mirar” apunta Debord (1999, p. 59). El espectáculo es incluso un sustituto del dinero como unidad de medida de la riqueza, incluso una riqueza en sí mismo. La victoria de la economía en lo cuantitativo es su fracaso también en lo cualitativo y en cuanto está obligada a recurrir al espectáculo para seguir funcionando. Si la economía provoca el espectáculo, el espectáculo justifica y sostiene la economía.

Si la automatización de la economía ha destruido la necesidad económica, base sobre la que se ha construido la teoría económica clásica, ahora la necesidad de un desarrollo económico infinito hace que el espectáculo tenga que construir la pseudo-necesidad. Es lo que separa la mercancía del fetiche. El espectáculo es el añadido, el ornamento que convence al consumidor de la necesidad de tal o cuál producto. “El principio del fetichismo de la mercancía” expone Debord (1999, p. 51) es decir, esa dominación de la sociedad a manos de cosas “suprasensibles a la par que sensibles” se realiza absolutamente en el espectáculo.

El camino hacia el fetiche, en el simulacro de Mario Perniola, se recorre en cambio desde el arte. Para Perniola, que opta por una perspectiva histórica, el futuro del arte merece una reconstrucción que remita a la situación anterior y las transformaciones de los años 50. Perniola (2011, p. 164- 174) distingue en ese momento del siglo XX la oposición entre arte autónomo y arte aplicado que, a la vez, también podía expresarse como la distinción entre el

arte puro y el diseño industrial. Estéticas y poéticas se apoyaban en esta distinción que en el fondo para Perniola es la distinción entre la economía y el arte:

- El arte metafísico o arte puro deriva de la experiencia artística y poética que plantearon Maurice Blanchot y Georges Bataille y que, en lo básico, coincide con el propio estatus histórico-social de la obra de arte descrito por Marx. La obra de arte se concibe como inutilidad o negatividad frente al trabajo y la producción. La comercialización del arte era planteada, por tanto, como un momento posterior y extraño al proceso artístico. En ese momento, la estética, análisis filosófico del arte, se desentendía, evaluando el mercadeo meramente como un proceso de degradación y augurando que en el museo se verían liberados los verdaderos valores artísticos.
- El diseño industrial o arte aplicado se identificaba en cambio con lo útil y lo funcional, con la perfecta adaptación de la forma a la finalidad del objeto. La subordinación al uso no implicaba, no obstante, una total sumisión a la economía. El diseño tenía su propia dignidad y podría oponerse al mal gusto de los consumidores (lo kitsch) o a las propias presiones de la industria (styling).
- Como polos que pasan de repelerse a atraerse en los 50, el arte puro pierde su autonomía y el diseño industrial su heteronomía, en un movimiento de convergencia marcado por el mercado. En el caso del arte metafísico, es el arte pop, según Perniola, el que hace evidente que cualquier objeto sustraído al uso e inscrito en el ambiente artístico es arte de pleno derecho. La fotografía, el comic, la publicidad incluso cualquier objeto consumido, deteriorado, extraído de la basura, el cuerpo, las búsquedas visuales u efectos ópticos... se proclaman arte. Un arte que no sólo no pierde valor económico sino que coincide con el boom de galerías y marchants y el traslado de la capital del negocio artístico a Nueva York. Si antes las obras de arte nacían como tales ahora las obras de arte nacen como mercancías, la mercantilización pasa a ser su esencia misma. Por tanto, la estética no puede ignorar este aspecto y se convierte en un discurso justificativo.
- Al mismo tiempo, el diseño informacional o semiótico, como los bautiza Perniola, reclaman que todo puede tornarse útil, incluso necesario con independencia de su valor de uso. La practicidad ya no es un elemento innato al elemento artístico sino el resultado de un proceso de significación. Un sofá puede convertirse, por ejemplo, ya no sólo en un mueble sino en una manera de reflejar el status social. En ese proceso los productos alcanzan nuevas identificaciones y pueden ser sustituidos ya no por un producto de similares características sino de similar significado. Quizá elijamos no comprar un sofá pero mejorar el vestuario con accesorios caros. En el fondo, el diseño como lo útil se vuelve cada vez más inútil al tiempo que quiere ampliar la gama de productos considerados útiles. Se trata de transformar lo inútil en útil, cambiar su esencia.

Para Perniola (2011, p. 170) el concepto tradicional del arte se vuelve inadecuado y propone sustituirlo, sobre todo, en el caso del anterior arte puro, por el concepto de fetiche. Perniola propone entonces una vuelta a Freud, el fetichismo no sólo es la atribución de aspectos materiales al valor artístico, no sólo es la materialización del arte, del deseo. El fetichismo

implica lo que Freud denominó “escisión del yo (Ichspaltung)” (2011, p. 170). Este proceso supone la coexistencia en el seno del yo de dos actitudes psíquicas incompatibles en relación con una realidad externa: su reconocimiento y negación. Este procedimiento que parece contradictorio y lo es, queda resumido en el fetiche. La denegación del yo implica al mismo tiempo esa negación del arte. Las vanguardias traen esa actitud de desprecio, esa consideración de la imposibilidad del arte puro. Pero también se trata de admitir la necesidad del arte, un arte del que además se obtienen múltiples ganancias. El dinero se ha convertido ahora en la justificación artística. Al mismo tiempo que se admite la inutilidad del arte y en ese mismo instante se le atribuye un valor por encima de la utilidad.

Si el fetiche mercancía surge de añadirle cualidades a un objeto material, el fetiche artístico surge de añadirle materialidad a un objeto más metafísico como el arte. Son estrategias con inicios opuestos pero que convergen en el capital. El dinero se convierte en lo que mide la obra de arte como la mercancía. Pero también al mismo tiempo son procesos de vaciamiento, hacia el simulacro dirán unos o hacia el espectáculo para otros. Eso no importa ahora. Pero es cierto que la mercancía pierde o minusvalora sus propias características y necesita generar nuevos significados.

La mercancía ya no vale por si misma sino por lo que se proyecta en ella y para eso tiene que renunciar a sus propios rasgos o dejarlos a un lado. Simplemente hay que pensar en los miles de anuncios que prometen un estilo de vida anuncien zapatillas, desodorante o un perfume. Al final, el objeto no importa, importa la construcción que se hace sobre él. En el caso del fetiche artístico, el mismo sentido de obra de arte queda en cuestión. En ese “todo vale” como obra de arte hay una destrucción de la estética o la generación de una nueva estética que juzga la obra de arte de acuerdo a su precio. Para ponerle precio hay que vaciar la estética. Ya no importa quién o qué refleja un cuadro sino el precio de mercado.

Simulacro y espectáculo permiten reflexionar también sobre el cambio de la relación de poder entre sociedad y economía. Aunque Debord parece partir de Marx y sitúa al capital en la génesis del espectáculo realmente la situación de dependencia ha cambiado. El espectáculo es ahora el que define qué es “la supervivencia ampliada”. Los medios de comunicación, sobre todo, la publicidad pero también el conjunto de mensajes y eventos convierten lo accesorio en necesario, la mercancía abundante y casi sobrante en lo que se denomina fetiche. Ya no es una relación de sometimiento sino recíproca. Los medios se sustentan en la publicidad como principal ingreso, como la mercancía tiene en el espectáculo su principal y casi único argumento de venta.

Hablando en términos económicos se trata como interpretan algunos autores que releen el simulacro (Oittana, 2013) de que “la división que Marx concibió entre infraestructura económica y superestructura cultural, política e ideológica, no puede sostenerse”. La infraestructura (división entre propietarios y proletarios) ya no es el orden que promueve todos los cambios. Es la sociedad de la mercancía, en palabras de Debord o del fetiche, para espectáculo y simulacro. En cualquier caso, la producción ya no sólo es de mercancías, ahora la economía produce también simulacro y espectáculo.

Se podría incluso poner en duda quién produce a quién, quizá lo primero fueron los bienes en un estado inicial, pero ahora parece, más bien, que los simulacros y el espectáculo se han

puesto en cabeza. Se trata de la estrella de tele o cine que confiesa que ya le han pedido que escriba un libro porque sería un éxito, el merchandising inspirado en una saga de éxito en el cine o los juguetes inspirados en unos dibujos. Ya no se genera en muchas ocasiones un valor añadido para una mercancía, sino que a través del espectáculo se genera cómo rentabilizar un producto. Como si la obra de arte o la mercancía se hubieran vaciado tanto que no existieran sin su justificación económica. Para qué pintar o producir si no estoy seguro de poder venderlo. Perniola (2011, p. 181) ya advierte que “el nihilismo, el inmoralismo, la destrucción de toda norma, de toda ley, de todo valor, son la sustancia misma del arte y el diseño contemporáneos, que estos no pueden manifestar ni admitir”.

El consumidor alienado de Debord admite de manera implícita que ya no aliena la mercancía, sino él mismo a sí mismo y a otros. El trabajador ya no queda desalmado al proyectarse en la mercancía que produce, ahora miembro de una cadena en serie ya ni siquiera se siente responsable directo del resultado. Su desposesión viene mediada ahora por el espectáculo que lo desposee de sus necesidades y convicciones y lo convierte en consumidor por inercia, por necesidad. Debord (1999, p. 60) advierte no obstante de que en este movimiento el capital se ha visto obligado a mostrarse y dejar de estar oculto y eso puede ser el principio de un cambio de poderes porque “cuando la sociedad descubre que depende de la economía, entonces la economía depende efectivamente de la sociedad”.

1.3. VALOR DE USO, VALOR DE CAMBIO Y VALOR DE SIGNO

“pero ¿cabe equiparar la apropiación del arte que redirecciona viejas formas en nuevos usos y la piratería discográfica mexicana que se apropia de bienes culturales y los redirecciona a los consumidores informales, a la piratería industrial de grandes firmas del diseño que se apropia de una obra artística y la redirecciona a la esfera del lucro y el consumo? En el reino sin ley de la piratería, ¿existen el bien y el mal? ¿Hay héroes y villanos? ¿Hay crimen y castigo? ¿Quién arbitra el comunismo de las formas?”
(Speranza, 2012, p. 218)

Detrás del capitalismo de la mercancía, siguiendo el término acuñado por Debord (1999), hay un cambio de valores profundo en la sociedad. La sociedad de la mercancía ya no es sólo una sociedad de la superabundancia y del consumo alienado. En esa transformación que mediante el simulacro y el espectáculo convierte la mercancía en fetiche se están reordenando los valores. La obligación de consumir se traslada también a una obligación a compartir unos valores. Los productos necesitan múltiples compradores pero con los mismos motivos. En un mundo económico, el precio es el modo de relación pero ¿quién decide el valor que justifica ese precio? Ese orden de valores creado para la hegemonía del consumo se va a aplicar después al resto de órdenes. Si en el fetiche convergen arte y economía, en el valor de signo se

confirma que la producción más rentable es la de valores, símbolos, creencias, modas y simulacros.

Para entender este paso de lo material a lo inmaterial, esto es, de la economía de producción a los procesos intangibles de creación de valor sirve por ejemplo el concepto de principio de simulación que algún crítico extrae de la obra de Baudrillard (Oittana, 2013). Se trata de plantear que el principio de producción, el que ha multiplicado la capacidad de generar mercancías y se resumiría en producir más y más barato, ha quedado sustituido por el principio de simulación que implica que “la producción de signos se impone, se interpone, a la producción de objetos” (Oittana, 2013). Se remitiría, por tanto, a un valor signo que primaría en cuanto a la puesta en circulación de las mercancías. Las empresas ya no tienen que preocuparse tanto de producir mercancías como signos.

Debord utiliza otros términos pero la explicación es similar. En la parte económica de “La sociedad del espectáculo” (1999, p.55-58) emplea los términos de valor de cambio y valor de uso. Donde el valor de uso se entiende que sería ese atributo de lo que llama la “fase primitiva de la acumulación capitalista” donde la consideración y el precio de mercado de los objetos vendrían directamente relacionados con sus funciones y utilidades. El valor de cambio formado “por delegación del valor de uso” es quien ha conseguido “movilizar toda necesidad humana” y es considerado un “subalterno” del valor de uso que ha acabado haciendo la guerra por su cuenta. El valor intrínseco de los objetos por sus cualidades se sustituye así por un valor añadido que somete cualidades y características pero permite la igualación necesaria para el mercado.

Debord (1999, p. 58) plantea “la tendencia a la baja del valor de uso” como una consecuencia de la evolución de la economía capitalista. Considera que opera un “chantaje” desde el momento en que “la utilidad bajo su forma más pobre (comer, habitar) ya sólo exista en cuanto encerrada en la riqueza ilusoria de la supervivencia ampliada”. La supervivencia ampliada supone que las necesidades básicas se confundan con otras que consideraríamos accesorias. Es la confusión, la no diferenciación y el chantaje al trabajador que amplía su sometimiento al sistema, al ritmo que su rango de necesidades.

El espectáculo y el capitalismo permiten controlar y dominar a regiones enteras, países completos. Debord plantea (1999, p. 62-63) que pueden darse países en “la esfera de la colonización o la semicolonización” como también puede darse la “gestión totalitaria de la economía por parte de la burocracia estatal”. Pero será el dominio espectacular lo que permitirá la unidad ya no de mercados pero si de productos. El espectáculo es incluso capaz de ofrecer “los falsos modelos de revolución”. El consumo y la posesión de bienes se convierten en símbolo del desarrollo y la democracia hasta el punto que el símbolo sustituye al signo y son el mercado y la posibilidad de consumir lo que se añora. El espectáculo y el mercado son capaces de desafiar a cualquier gobierno “con pretensiones autárquicas”. Es el poder igualador del mercado por encima de formas políticas concretas.

El dominio espectacular se basa en parte en esa transmisión de valores. El valor de cambio que sustituye al valor de uso se hace imprescindible para que el consumidor aprecie y decida trabajar más para conseguirlos. Pero el capitalismo no puede detenerse en las fronteras y conforme agota los mercados interiores tiene que colonizar otros países. El mercado no decide

opciones políticas, todo lo transige, lo que le interesa es que los ciudadanos, de uno u otro país, se conviertan en consumidores. Pero para ser consumidores tienen que arraigar en ellos el conjunto de valores y prioridades que les van a permitir poder interpretar el valor de cambio y moverse en ese mercado de los bienes reconocidos por su valor de cambio.

La revolución del espectáculo es la banalización. Las ilusiones que promete el espectáculo solo pueden concretarse en el consumo de los bienes, de todos los bienes posibles que nunca podrán ser todos los bienes. El espectáculo no sólo porta valores positivos, también valores negativos. Esto es, para Debord una prueba es que “la insatisfacción se ha convertido en mercancía” (Debord, 1999, p. 64). No se pueden ampliar las necesidades sin ampliar en el mismo movimiento la frustración. El espectáculo vende ilusiones, cambia valores y amplía la insatisfacción. Nunca es posible todo el consumo, como infinita tiene que ser la cadena del desarrollo económico.

Otro ejemplo es lo que Debord (1999, p.64-65) llama “la estrella del espectáculo” y que sería la “representación espectacular del hombre”, es decir, la proyección en una persona, un líder, un actor, un político de las cualidades y efectos del espectáculo. Para Debord es el “enemigo del individuo tanto para sí como para los demás”. Este individuo en su identificación con el espectáculo encarna la banalidad en cuanto ha renunciado por completo a su identidad más allá del espectáculo. La estrella reúne y pone en práctica los valores de cambio y es fuente de frustraciones y generación de necesidades. Permite identificar en qué consiste el ideal, la utopía de esta sociedad del espectáculo.

Perniola (2011, p. 174) también se refiere a la disolución de la relación entre valor de uso y valor de cambio y se puede ilustrar de nuevo en la oposición entre arte puro y diseño industrial. Si el arte metafísico adopta el dinero dentro de su propia definición, es más interesante para ver cómo opera el valor de cambio en el diseño industrial. El diseño industrial (aquel donde lo bello se identifica con lo útil y funcional) se convierte en el diseño semiótico. Lo que sucede es que si antes se tomaba en cuenta la forma y la función del objeto ahora “el diseño semiótico considera el objeto como signo” (Perniola, 2011, p.173). Si el arte se vuelve económico, el diseño se vuelve psicológico para Perniola. Para Perniola es la publicidad la que concurre para construir la imagen del objeto y asume la capacidad de ofrecer “un código de lectura. Esto es, el valor de signo es también aquí considerado como una pérdida de identidad por parte del objeto que ahora abandona la materialidad para ganar simbolismo.

De nuevo, en Perniola (2011, p. 175) lo interesante son las connotaciones provocadas en la mente de los consumidores por este cambio del valor de uso al valor de signo. Este nuevo código, este nuevo lenguaje para leer los signos de los objetos se relacionan para Perniola con el “narcisismo”. Para Perniola la elección del objeto depende “estrechamente de la imagen del yo propuesta como modelo de identificación”. Como parte de ese proceso de alienación del consumidor, ese individuo sin alma lo que quiere comprar ya no es un objeto sino una imagen, un signo que poder asimilar a su personalidad. Ya no aliena el producto producido sino la sumisión y la necesidad de comprar. La ley del mercado hace que cada uno de estos objetos cargados de significados ganen otro uso: el de construir la personalidad (ficticia claro) del consumidor.

Si todo puede ser ya un objeto necesario el valor de uso ya no tiene sentido. Es difícil comparar su practicidad y rentabilidad con la de un nuevo valor que permite que cada acto de consumo sea “un acto de unificación feliz de la sociedad” como expone Debord (1999, p. 71). En concordancia con el narcisismo, Debord interpreta que cada producto representa “un atajo para acceder por fin a la tierra prometida del consumo total”. Cada producto al ser consumido se convierte, para Debord, en el centro de la vida social y en el mismo momento que entra en casa del consumidor se torna vulgar. “Revela entonces (cuando ya es demasiado tarde) su pobreza esencial” (Debord, 1999, p.71).

Los conceptos de simulacro y espectáculo lo que hacen al final, cuando analizan la economía, es trasladar el capitalismo al mundo de las imágenes y de la creación de significados. Tanto el fetiche mercancía como el fetiche arte como el diseño semiótico son procedimientos que desde diferentes posiciones convergen a la misma pérdida de materialidad del objeto que sin embargo se carga de nuevos significados y valores. El valor cambio o signo supone también mediante el narcisismo, la banalización o el comercio de la insatisfacción que el consumidor pierde su identidad y se debilita.

La mercancía es sólo un intermediario. La verdadera proyección se opera en el individuo mediada por el mercado. El papel principal se desplaza entonces a simulacro o espectáculo que deben generar imágenes potentes y roles nuevos. La libertad, la revolución, la juventud,... y así hasta una lista infinita se redefinen y se cargan de nuevos significados. Puntualmente se ofrecen proyectados en un objeto, mañana será en otro. Lo que el consumidor busca es poseer esas identidades. Es lo que podríamos llamar la utopía del consumo de identidades pues no hay lugar posible ni posibilidad de obtener esas identidades aunque sólo sea por la irreductibilidad de algo inmaterial a lo material.

El tránsito desde lo económico a lo simbólico puede hacerse mediante el concepto de imagen social que desarrolla Perniola (2011, 145-162) que parte de la base de que la imagen sólo reformula problemas que ya han planteado la teología y la metafísica a lo largo de su historia. La diferenciación entre iconoclastas e “iconófilos” (término que no reconoce el diccionario pero que emplea Perniola) permite retomar el debate de la significación y decodificación de las imágenes y su perspectiva más histórica. Los medios aportan nuevos valores a la mercancía mediante las imágenes. Esos valores no sólo implican actitudes como el narcisismo o la insatisfacción sino que son sólo una parte de los valores que establecen las imágenes.

Para entender el nuevo poder de las imágenes hay que reinterpretar la división entre iconoclastas e iconófilos, según Perniola (2011, 145-162):

- Los iconófilos eran quienes tradicionalmente resolvían el problema histórico de la relación de la imagen con su original mediante un planteamiento de “identidad”. El icono y su dios, la imagen y su original o la forma y el espíritu mantienen una relación metafísica. El icono es el original mismo. La imagen de Dios es una manera que tiene la divinidad de ingresar en el mundo sensible, es Dios mismo.
- La posición iconoclasta sostenida en sus inicios por el ala extremista de la Reforma mantiene en cambio que el original es otro, un elemento distinto, respecto de la imagen, la figura o el mundo. De hecho, la voluntad de mantener puro el original obliga a rechazar la copia. El icono ya no es Dios, sino la falsa imagen.

Sin duda, lo más interesante como plantea Perniola es que “iconofilia e iconoclastia renacen en nuestro tiempo en torno a la imagen social” (2011, p. 148):

- Los realistas modernos, iconoclastas, reclaman realidad. Están indignados contra la manipulación de las noticias, la persuasión, las promesas electorales incumplidas o la tendenciosidad televisiva, apunta Perniola. Piden información honesta y completa, control de la publicidad, propaganda de hechos y una televisión que retransmita en directo. Creen que los medios deben ser arrebatados al poder que es quien hace un mal uso, “partidario y faccioso” (2011, p. 149) pero consideran que son un instrumento de progreso y potencialmente democráticos. El rechazo del icono como falso Dios es la fe en Dios y ahora la fe en la imagen que simplemente es manipulada pero sigue siendo verdadera.
- La iconofilia se produce en cambio en el “hiperrealismo” (Perniola, 2011, p.150). Se trata de las noticias acerca de acontecimientos sensacionales, truculentos o dramáticos generados para ejercer influencia sobre la opinión pública, la publicidad que proclama sus autocontroles, la austeridad económica que promete volver a diferenciar lo útil y lo inútil y los programas que confunden personajes y sus imitadores. Los iconos modernos son ahora las falsas promesas de los medios.

Ambos extremos resultan falsos y hoy convergen. Si el hiperrealismo cae en las realidades visionarias imposibles, la iconoclastia queda reducida en la espera interminable de una originalidad inalcanzable: un hiperfuturismo. Tan irrealizable es pretender que los políticos no mientan, como buscar la ausencia de la persuasión o la publicidad descriptiva. Del mismo modo, es un imposible también un hiperrealismo que se ofrece como la única verdad y asegura su autocontrol y moderación. Tan distorsionada es la imagen de unos medios sustraídos de la manipulación, como de unos medios que se auto controlen. Ambas opciones coinciden en la bisoñez, la imposibilidad y un carácter casi visionario que, al final, aspira a un uso futuro de los medios que nunca llega.

Entre ambas, Perniola ofrece el simulacro como una tercera vía y decreta la “cultus imagini per se et proprie debitus” de Bellarmino (Perniola, 2011, p. 154). El simulacro no tiene relación con el original (no es icono) ni proclama la existencia de una verdad (no es visión). El simulacro, reclama Perniola, (2011, 157-159) es la imagen sin identidad, no es idéntica a ningún original y, al mismo tiempo, está disponible para aceptar, elegir o querer cualquier forma histórica, sin atribuirle un valor absoluto o definitivo.

Como ya había planteado el concepto de fetiche, el simulacro implica que se vacíe el objeto. Esa es una de las características, diría Perniola, esenciales para el simulacro. No depende de un original y no tiene autonomía y, del mismo modo, depende de una realidad material donde se proyecta y concreta. Perniola defiende el simulacro porque considera que es preferible a las profecías y las idolatrías de quienes buscan la pura realidad y abominan las imágenes o quienes convierten las imágenes en una verdad inmutable. Para Perniola el simulacro es una ficción que “también da las señales de su propia irrealidad” (2011, p. 162).

Las categorías de verdad y mentira se muestran superadas o escasas como muestra la pugna entre iconófilos e iconoclastas. Como Perniola plantea, la imagen social ya no puede juzgarse en términos de fe o rechazo. La imagen social, la imagen que ofrecen los medios de

comunicación es el resultado de un proceso que tiene que ser tenido en cuenta. La imagen está construida pero no por ello deja de ser un punto de encuentro y es la principal manera de pensar y percibir la realidad. El simulacro se convierte en la solución no tanto como propuesta sino como modelo para entender la realidad percibida. El simulacro supone denunciar el dispositivo por el que se construyen las imágenes. Hasta ahora se ha mostrado como opera la construcción en el caso de los objetos.

Para Pardo (2007, p. 227) es la lucha por imponer la producción de fantasías. La descaracterización de las personas y descualificación de las cosas es un “hechizo poético que todo lo convierte en imagen de sí mismo”. El mercado es quien escribe el guión de ese teatro y quien marca el valor final de cada objeto e individuo, es decir, su precio. Por eso plantea, la sociedad burguesa es una “sociedad del espectáculo” “un inmenso teatro en donde parece haber únicamente imitaciones” y en el cuál todo lo sólido se desvanece en el aire.

Se hace necesario entender no sólo el dispositivo visual con el que operan los simulacros y el espectáculo mediante las imágenes sino el sistema completo que integra estas imágenes. El planteamiento es que el capitalismo es ya un capitalismo no sólo de mercancías sino también de ilusiones, de imágenes. En ese sistema tiene que entenderse el análisis de unas películas constituidas como producto económico y que producen también símbolos y valores mediante imágenes y simulacros. Aun quedan no obstante unas cuantas piezas para descubrir las bases y conceptos de este sistema.

1.4. MIRAR O ACTUAR. DEL IDEALISMO AL MATERIALISMO Y EL ESTRUCTURALISMO. EL ESPECTÁCULO COMO PUNTO MEDIO Y EL FIN DE LAS IDEOLOGÍAS EN EL SIMULACRO.

“Desde un punto de vista más general, puede que los esquemas de evolución tengan que abandonar el viejo modelo del árbol y de la descendencia. En determinadas condiciones, un virus puede conectarse con células germinales y transmitirse como gen celular de una especie compleja (...) las fusiones de células procedentes de especies diferentes, tienen resultados análogos a los de los “amores abominables” tan apreciados en la Antigüedad y la Edad Media. (...) El rizoma es una anti genealogía” (Deleuze y Guattari, 1977, p. 24-25)

Según los teóricos del simulacro y el espectáculo, lo que ha ocurrido en esta tercera fase del capitalismo es un cambio no sólo de argumentos sino de superficie. La economía se plantea como una venta de ilusiones e imágenes y, por tanto, deberíamos entender que se ha desplazado de lo material a lo psicológico, situando allí el nuevo orden de los valores. Evidentemente, quienes poseen las empresas quieren seguir vendiendo y dependen de

balances positivos en su contabilidad pero, como se ha planteado, ya además de un buen producto hay que generar una necesidad. El ejemplo son empresas tecnológicas que han mantenido pérdidas millonarias y que después han protagonizado revalorizaciones burbuja cuyo éxito depende más de las modas que de la calidad o real utilidad de los aparatos que vendían hace años ya.

Pero el signo no sólo es una estrategia de venta. Aquí se reivindica la herencia que recibe el signo como depositario de ese pacto entre el materialismo y el idealismo que plantea el estructuralismo. Ese mismo pacto, entre realidad e idea es el que plantea el mito de Barthes. Pero ¿y si en lugar de una semiosis ilimitada en forma de árbol como la que plantea Eco, el mito y las subsiguientes asociaciones se sometieran a las leyes del rizoma? Este apartado recuerda la capacidad para robar y deformar que tiene el mito. Queda en evidencia así que la semiótica de las imágenes sirve para entender mejor las imágenes que construyen la sociedad del espectáculo y el simulacro. Es la legitimación de la lectura de las imágenes.

Se trata en el fondo del paso de una teoría que, aun gobernada por el pragmatismo, ha pasado de aplicarlo a lo tangible para construir un mundo basado más en las percepciones. Esa manera de entenderlo, esa dualidad entre lo espiritual y lo material no es nueva, en el fondo, espíritu y materia, las ideas frente a los sentidos es también la oposición histórica que ha enfrentado las opciones de todas las filosofías. Es histórico el enfrentamiento o la opción epistemológica entre quienes buscan el espíritu más allá del mundo concreto, o los que tratan de reducir el espíritu a la naturaleza y las verdades inmutables. Aun asumiendo que son etiquetas esquemáticas, han servido para calificar y ordenar las grandes teorías del pensamiento.

Platón con esa pugna entre poiesis y praxis, producción y acción encarna esa búsqueda de la norma que ordene la producción y, por tanto, lo concreto. Es uno de los idealistas que se consideran como referencia aunque en ocasiones el platonismo haya superado con mucho a lo que planteó Platón y muchas interpretaciones haya acabado en una teología. Marx no quiere analizar la realidad sino que quiere cambiar la realidad del proletariado y eso pasa por analizar su entorno. Aunque no sepa cómo y recurra a la teoría económica para explicar los cambios que operan en la sociedad, claramente es un ejemplo del materialismo, de esas teorías donde sin la existencia, la experiencia y la vitalidad de lo vivido, se pierde la trama.

Realmente el objetivo último del idealismo ha sido siempre la búsqueda de una esfera superior de sentido (una lógica del espíritu o fenomenología) que supere a la verdad concreta de las leyes matemáticas o físicas y donde esas normas positivistas queden subsumidas como parte de esa construcción de sentido. Si los idealistas han hecho de su materia de estudio los productos culturales desdeñados por los positivistas, los materialistas han avanzado mediante la razón instrumental en aquellos campos en los que se podían alcanzar certezas y enunciar proposiciones científicas. Unos han acusado a otros de subjetivismo, los otros de olvidar el sentido, lo que queda más allá de las cosas. El gran obstáculo del idealismo ha sido lo que Pardo (2001, p. 8) en un estudio sobre el estructuralismo llama "diversidad cultural" y que sería el fracaso de encontrar una explicación que abarque a todas las sociedades, no sólo a las avanzadas sino también a las que carecen de historia. El resultado es que en lugar de un

espíritu hallan explicaciones fragmentadas que, al final, derivan en mil y una visiones del mundo y una pugna entre las propias interpretaciones.

Esta imposibilidad de encontrar una gran explicación, una única interpretación para el mundo, un único sentido podría ser también el gran ataque a lo dicho hasta ahora de las sociedades del simulacro y del espectáculo. Sin duda, ellas formulan la pregunta del sentido a la inversa. Lo que hemos considerado una transición del valor de uso al valor de cambio o valor de signo implica generar significados, generar sentido. Según el análisis planteado, esta tercera fase del capitalismo requiere ampliar las necesidades, transformar las simples mercancías en objetos de culto fetichista y mantener así la alienación consumista. El gran problema del sentido vuelve a plantearse, ¿cómo se genera el sentido? Realmente ahí, en la generación de significados, es donde reside una de las claves que permiten inscribir las teorías del simulacro y de la sociedad del espectáculo en la tradición del pensamiento y permiten descubrir que son, o sirve al menos plantearlas, como una evolución del estructuralismo.

El espectáculo o el simulacro, no obstante, deben entenderse en relación con el estructuralismo y en el mecanismo que plantea esta corriente metodológica, revolucionaria en las ciencias humanas. Allí reside la clave de la generación de simulacros y de copias. Aunque la teoría agrupa a lingüistas como Levi-Strauss, Louis Althusser, Lacan o Barthes y también a filósofos como Derrida, Foucault o Serres, sin duda, Saussure es el gran padre del estructuralismo. Su hallazgo, el giro lingüístico, es una teoría que permite mediar entre la pugna histórica entre materialismo e idealismo. Saussure demuestra mediante el análisis y el desmontaje de la lengua y las palabras casi una cuadratura del círculo cuando consigue “explicar cómo se produce el sentido a partir del sinsentido” (Pardo, 2001, p.11).

La explicación que da Pardo del estructuralismo (2001, p. 14) parte de la contraposición de dos lenguas. Para este autor, los usuarios de una lengua viven el lenguaje como un instrumento que les permite decir y hacer a otros las cosas deseadas con la limitación de la libertad de significar. Algo así como pensar algo y nombrarlo para interactuar o reflexionar sobre ese objeto. El lenguaje se aparece entonces como una materia que se puede moldear según gustos, necesidades y autonomía de pensamiento.

Es al confrontar esa lengua con otra cuando nota ese hablante que no puede decir lo que desea ni adivinar a que cosas se refieren cuando hablan. Se percata de que la lengua es algo autónomo y anterior a los hablantes que la usan. La aparente transparencia que percibía el hablante cuando se enfrenta con otro hablante y otra lengua diversa se convierte en resistencia. En ese encuentro queda limitada la capacidad de significar y comprender: su capacidad de expresión y comprensión es nula a pesar de que ambos dominan sus respectivas hablas. Se percibe entonces que existe algo que diferencia a unas lenguas de otras y que es “la estructura formal del significante” (Pardo, 2001, p.14).

La clave del estructuralismo se encuentra en que le da la vuelta al principio clásico que enuncian Humboldt o Wittgenstein y sostenido por la Ilustración de que el lenguaje es la expresión del pensamiento (Pardo, 2001, p.22-23). La sospecha de que todo lo que vemos tiene un nombre, lo conozcamos o no, sea en una lengua que conozcamos o no, descubre que cuando vemos siempre vemos algo como algo, es decir, ya no se trataría de decir lo que vemos, sino que vemos lo que decimos. Enunciado así en el modo más básico posible, lo que el

estructuralismo expone es que el significado ya no es una entidad ajena e independiente sino algo interior al signo, puesto que un signo es una entidad generada por la unión de significado y significante. No hay pues pensamiento sin signos, no lo hay antes, después, ni fuera del signo. Y así como el elemento no existe fuera del sistema, el significado no puede existir fuera del signo (Pardo, 2001, p. 24). Las palabras esconden una serie de convenciones concretadas en los signos, como unión de significantes y un compendio de significados, que permiten estructurar la realidad y, por tanto, pensarla.

Para el estructuralismo la clave está en la estructura que sostiene esa unión entre el significante y el significado. En cuanto al significante, se daría una primera articulación que serían las unidades significativas elementales (las letras de una palabra) y una segunda articulación los fonemas como unidades distintivas elementales (sílabas o sonidos básicos). Eso por la parte del significante, porque por el lado del significado también encontramos que un semema (por ejemplo, padre) puede descomponerse en distintas marcas semánticas (ser animado, humano, varón, pariente, primer grado, generación anterior). Esto es, habría que tener en cuenta no sólo las estructuras fonológicas (formación del significante) sintácticas (reglas convencionales de combinación) sino también semánticas (Pardo, 2001, p.25).

Uno de los mejores conceptos para entender la generación de significados dentro del estructuralismo es el de "semiosis ilimitada" que Eco emplea siguiendo a Pierce (Pardo, 2001, p.44). La idea de la semiosis ilimitada es que las unidades semánticas en que se dividen los sememas (si padre se descomponía en varón, pariente, etcétera) no dejan de ser otros sememas que se podrían descomponer hasta el infinito. Si eso ocurre con el significado lo mismo con el significante donde cada palabra remite y deriva de otras y así también se podría establecer una cadena hasta el infinito. Esta semiosis ilimitada (también una cadena de significantes ilimitada) es una muestra de la riqueza de una lengua, las posibilidades ilimitadas de asociar un significante con un significado pero al mismo tiempo muestra la necesidad de aplicar una restricción que acabe con la ambigüedad de la lengua.

Mediante significante y significado lo que realmente conecta el estructuralismo son dos mundos: el mundo de lo material, los significantes y el de los significados que es mundo mental. Del sinsentido, de las partículas y sonidos que no tienen más trascendencia, se opera el sentido, las palabras, los signos y el pensamiento. La arbitrariedad o la convencionalidad con la que se combinan las estructuras sintácticas, semánticas y fonológicas son la riqueza de una lengua que puede encontrar caminos de significación y significantes infinitos. El estructuralismo describe la operación de generación de sentido. Si pensar es nombrar algo preexistente, construir nuevas combinaciones es abrir paso a nuevas teorías, nuevas conexiones y explicaciones para fenómenos que antes podían tener otro nombre u otra explicación. Otro sentido.

Esta interpretación teórica que va de la complejidad de cuestionar al estructuralismo en plena vigencia de esa corriente, con puntos destacados como "La estructura ausente" (2015) de Umberto Eco o la más crítica aún "Lógica del sentido" (2005) de Gilles Deleuze, encuentra en su pasaje de la semiótica al simulacro puntos críticos (o líneas de fuga) en el devenir de la obra del propio Eco. Si, en la "Obra abierta" (Eco, 1990) cuestiona la linealidad de la interpretación, en el "Tratado de semiótica general" (Eco, 2000) se ampara en el código como sustento de una

semiótica que estaba siendo, desde el interior, cuestionada por la deconstrucción o el postestructuralismo. "Los límites de la interpretación" (Eco, 2013) indagan sobre cómo se han cuestionado esos límites para retornar a ellos.

La crítica posterior al rizoma pero su defensa inestable de la teoría las signaturas permiten encontrar "rastros" en la obra de Eco que puedan conectarse con el simulacro, aunque la propia interpretación tenga claves interpretativas que pueden acercarse al llamado "pensamiento débil". Es cierto que hay que partir de la categorización que hace Eco cuando se basa en el concepto de obra abierta para transformar la semiótica en una ciencia de los códigos. El código se opone al simulacro porque aquel requiere un acuerdo mientras el simulacro no. De hecho, Deleuze recupera la distinción de Platón entre copias-íconos, de otra, los simulacros-fantasmas. Así expresa el conjunto de la motivación platónica en esa diferenciación entre las copias buenas, las bien fundadas, y malas, los simulacros, basados en la desemejanza.

"Aquello que pretenden (los simulacros), el objeto, la cualidad, etc., lo pretenden "por debajo", a favor de una agresión, de una insinuación, de una subversión, "contra el padre" y sin pasar por la Idea. Pretensión no fundada que encubre una desemejanza como un desequilibrio interno" (Deleuze, 2005, p.326)

Sin embargo, el propio Deleuze reconstruye después el vínculo entre la realidad y el simulacro. Como hace Baudrillard, Deleuze establece esa agresión, esa ruptura con lo real. El simulacro no es copia degradada sino degradación de la realidad porque niega original, modelo y reproducción. No hay serie original ni modelo que resista el vértigo del simulacro. Pero somos nosotros mismos los que reconstruimos ese vínculo entre la realidad y el simulacro como algo exterior y a posteriori. Sucede como con las historias y cuentos reunidos en un volumen y que queremos interpretar como relacionados entre sí cuando nada tienen que ver.

"Ya no hay ni punto de vista privilegiado ni objeto común a todos los puntos de vista. (...) Subsiste la semejanza, pero es producida como efecto exterior del simulacro, por lo mismo que se construye sobre la series divergentes y las hace resonar" (Deleuze, 2005, p.333)

Paola Marratti (2006) y su lectura de Deleuze nos permiten trasladarnos al mundo de las imágenes. Recuerda Marratti que Deleuze parte del universo de Bergson (Marratti, 2006, pp.36 y 37) y que no es un universo de imágenes mentales sino de imágenes en sí que descansa en una serie de equivalencias:

- Imagen y movimiento "imagen es todo lo que aparece", "toda cosa, es decir, toda imagen actúa y reacciona inmediatamente sobre las otras"
- Imagen y materia "si las imágenes existen en sí nada se oculta detrás de ellas"
- Imagen y luz. Las imágenes se distinguen de lo que aun no son (palabras o pensamiento) las imágenes existen como una razón negativa, pero no se trata sólo de definir las contra algo sino que existen según "una razón positiva en el hecho de que el universo es por entero luz"

El montaje es ese elemento exterior que establece relaciones entre las imágenes como códigos. Refiere a Griffith, por ejemplo, para exponer que no se trata de la yuxtaposición de partes extrínsecas y ajenas, sino de conseguir mediante el paso de la tristeza a la cólera o de la resignación a la rebelión la creación de una nueva unidad. (Marrati, 2006, pp.56-57). Cita Deleuze a Fritz Lang para exponer el modelo del film que plantea una estructura orgánica que le lleva de una situación general a la situación modificada pasando por una acción: S-A-S'. Varios filmes se construyen según este modelo que llama realismo. Realismo no en el sentido de lo que se opone a la ficción o el sueño. Realismo por su relación con medios y comportamientos. El cine "es capaz de extraer los afectos y las cualidades de personas y de lugares determinados para mostrarlos en su expresividad pura" (Marrati, 2006, p. 59). El realismo hace precisamente lo contrario: no muestra sino "espacios-tiempo perfectamente determinados desde el punto de vista geográfico, histórico y social-los medios- y afectos que sólo existen encarnados en los comportamientos" (Marrati, 2006, p. 59).

Por un lado, se trata de asumir que las imágenes están vacías. Del mismo modo, requieren de un proceso de significación como el que refiere Barthes (en su estadio más básico) pero que desde el punto de vista del rizoma sería continuo y situaría a las imágenes en el centro de una red de conexión de significados que se van activando y profundizando al tiempo que otros casi desaparecen o quedan latentes. El cine sería imágenes y montaje y ocultaría un modelo muy conservador que quiere hacer creer al espectador que una acción permite hacer pasar, como en el análisis que hacía Deleuze, de una situación general a una situación modificada, esto es, que se pueden cambiar las cosas.

Del signo de Saussure al simulacro de Baudrillard o el espectáculo de Debord hay un largo camino que pasa por la teoría del rizoma de Deleuze y Guattari. El concepto de rizoma replantea, sobre todo, la sustitución de la raíz dicotómica o la raíz pivotante por el rizoma. Es decir, la realidad ya no puede ser pensada como un árbol y una suerte de generaciones y ordenes temporales que dependan de un núcleo central. Ahora plantea repensar las relaciones lingüísticas o mentales como un rizoma, una conexión heterogénea, entre todos los puntos y múltiple. Sería pensar una palabra como una malla de significados en continua evolución. Cambiaría ese esquema de significante, significado y su signo por uno de miles de significados, significantes y signos que quedan conectados e interactúan (Deleuze y Guattari, 1977, p. 19).

Lo que se propone aquí es repensar el concepto de la semiosis ilimitada y el propio estructuralismo. Los términos ya no serían como planteaban Eco o Pierce una especie de planta cuyos significantes y significados descendiesen, se enraizasen y se explicasen en otros significantes y significados históricamente anteriores. El concepto de rizoma obliga a pensar estos millones de significados y significantes conectados en una malla desigual y que opera cambios no desde un centro sino desde cualquiera de los extremos. De este modo no hay un término más importante que otros o relaciones siempre de superioridad o de igualdad, sino una conexión viva que va transmitiendo matices y cambios conforme cualquier término de esta malla de palabras varía su fonética, sintáctica o semántica. Es dejar de pensar las palabras de un modo lineal para pensarlas como un ser vivo.

A la aportación de Deleuze y Guattari, hay que sumar también las ideas de Roland Barthes. Como expone Pardo, para Barthes "toda sociedad convierte sus instrumentos en signos"

(Pardo, 2001, p. 39). En otras palabras, el estructuralismo le sirve a Barthes para analizar la sociedad y la cultura y donde el habla es el ejemplo privilegiado. Para Barthes, la vestimenta será una especie de lengua (oposiciones de elementos y detalles que permiten un cambio de sentido como el cambio de boina a chistera) con su habla (asociaciones de elementos dispuestos a lo largo del cuerpo), pero también la gastronomía tendrá sus reglas sintácticas (no se puede mezclar lo salado con lo dulce) o retóricas (protocolo en la mesa).

Barthes propone leer la realidad como si fuera un lenguaje, no una lectura enunciativa sino un análisis y un desmontaje como el que el estructuralismo ha intentado llevar a cabo con las palabras. Ya se han puesto algunos ejemplos de su obra "Mitologías" (Barthes, 2012) como la interpretación que hace de la lucha libre o catch, cómo analiza el Tour en clave de epopeya o simplemente se pueden citar, como otros objetos de análisis, la cocina, la guía azul para el turismo o el nuevo Citroën de su época. Barthes propone el concepto de "mito" que define, como no, como "un habla", aunque también después como "un sistema de comunicación, un mensaje" (Barthes, 2012, p.199). La realidad que rodea a Barthes alcanza un valor simbólico y la capacidad de hablar por ella. Lo que ocurre es que ya no sólo son objeto de análisis grandes campos como la política o las relaciones internacionales, ahora la moda, el consumo, los deportes o el comportamiento hacia el cuerpo o los animales se prestigian y son dignos de análisis.

Lo que aporta Barthes es el mito y, sobre todo, la explicación de cómo se forma. Ahí es donde expone que es un "sistema semiológico segundo" (2012, p. 205). El mito, según Barthes, se construye a partir de una cadena semiológica que existe previamente. El punto de partida es un signo, es decir, la asociación primaria de significante y significado, o de imagen acústica y un concepto. Sobre esa base, es donde se edifica el mito como un si fuera un segundo sistema de significación: "lo que constituye el signo (es decir, el total asociativo de un concepto y una imagen) en el primer sistema, se vuelve significante en el segundo" (Barthes, 2012, p. 205). Barthes pone como ejemplo la imagen de un soldado negro con uniforme francés y que hace el saludo militar ante el izado de la bandera. En un significado primario, la imagen del soldado negro se leerá como la descripción de un saludo militar en un desfile o a primera hora de la mañana cuando las tropas comienzan la instrucción. En un nivel semiológico secundario, ese signo, esa unidad puede ser leída como símbolo de la unidad, imperialidad francesa o la multiculturalidad de sus ejércitos. Esa segunda lectura, esa segunda apropiación de lo que era un signo ya constituido es el mito.

Una de las claves es lo que Barthes llama "el juego de escondidas entre el sentido y la forma" (2012, p. 210) y que se constituye como una de las notas definitorias del mito. El significante del mito encierra dentro de sí, el sentido y la forma en una relación dialéctica. Al mismo tiempo, está lleno y vacío. El sentido refiere a un sistema de valores, es un saber, un pasado, una memoria, un orden comparativo de hechos y de ideas. La forma, la concreción de ese sentido, acota esa historia y se aleja del sentido, la forma empobrece el sentido. Si eso ocurre en la asociación primaria entre significante y significado, en la secundaria el movimiento es contrario. El mito lo que hace es rebuscar y bebe de esos significados que parecían olvidados y que habían quedado fuera del signo pero estaban en la historia de ese significante. El mito restablece una cadena de causas y efectos.

El mito de Barthes tiene cuatro operaciones básicas: deforma, naturaliza, roba e impone. El mito es imperativo porque surge de lo contingente y apela al lector de ese mito, no tiene contradicción porque o leemos un nivel u otro, Barthes lo compara con el vidrio mojado de un coche: o bien miramos el cristal o bien miramos la calle a través suya. El mito se muestra tan indudable como la imagen del negro saludando a la bandera y ya no parece un significado añadido sino que por fuerza ese soldado ejemplifica la nación francesa. Esa fuerza es también la naturalización de un concepto. Lo que hace es convertir la historia, los valores, el sentido que arrastra ese significante en algo actualizado, algo que vuelve a hacerse presente. Pero como Barthes plantea no se trata de ocultar, sino de una inflexión, de una deformación que es en lo que consistiría esa asociación primaria que se hace secundaria y gana un nuevo significado. Como plantea Barthes (2012, p. 224) la ventaja del mito es que nunca es percibido como un sistema semiológico sino como un sistema inductivo:

“todo sistema semiológico es un sistema de valores, ahora bien, el consumidor del mito toma la significación por un sistema de hechos; el mito es leído como un sistema factual cuando sólo es un sistema semiológico” (Barthes, 2012, p. 224)

Faltaría por explicar el concepto de robo que Barthes aplica a la operación del mito en el campo concreto del lenguaje donde plantea “un robo por colonización” (2012, p. 226). Barthes ya expone que la lengua tiene como dos niveles, el indicativo o grado cero y otros modos como el subjuntivo o imperativo que muestran mayores niveles de expresividad. La lengua para Barthes le deja siempre un hueco al mito que coloniza una determinada palabra y concreta ese espesor de sentidos posibles. Barthes pone como ejemplo la poesía y lo que sería la operación contraria. Si el mito concreta el espesor de posibilidades significativas de la lengua, lo que hace la poesía como sistema semiológico regresivo es buscar la ultrasignificación y transformar el signo en sentido total y por ello, dice, es por lo que perturba.

Con el mito lo que Barthes construye es un proceso significativo, de significación, de sentido. La pregunta clave de la filosofía, ¿cuál es el sentido del hombre? Ahora en Barthes se ha dividido en: ¿Cómo se construye el sentido? ¿Qué contiene ese sentido? A la inversa, los conceptos de Barthes permiten aplicar la metodología del estructuralismo a la vida y significarla más allá de la evidencia. La vida es legible ahora y el mayor reto de la semiótica son las imágenes. Barthes ya pone el ejemplo de la imagen del soldado negro que simboliza la imperialidad o la variedad del ejército francés. El mundo discursivo es hoy un mundo audiovisual que nos bombardea con millones de imágenes. El mundo ya no sólo se comunica en palabras sino que suele hacerlo en imágenes independizadas ya como otro lenguaje. La naturalización, la imposición, el robo o la deformación son operaciones que también se operan a diario en el mundo visual.

Barthes y el estructuralismo permiten también responder a la que podía ser la principal crítica a los conceptos de valor de cambio y valor de signo. La diferencia es que ya no sólo hay un segundo nivel semiológico como planteaba Barthes. Cabría volver al estructuralismo y a su combinación con el concepto de rizoma para pensar en un proceso de interacción constante e ilimitada en el plano de los significantes y los significados, un proceso que asemeja el mito actual a un organismo vivo cuya sangre activa las conexiones con significantes y significados olvidados. De este modo, se recorre y plantea un nuevo camino semiológico y también un

nuevo sentido. Los mitos son ahora absorbidos por nuevos mitos, mitos que se construyen una y otra vez. Diferentes capas semánticas y, al tiempo, palabras e imágenes vivas y conectadas con el resto. Esa es la estructura cada vez más compleja que permite y determina la percepción.

Una cadena de pensamiento parece discurrir desde Saussure al simulacro y al espectáculo y recorre el estructuralismo en sentido estricto pero también las interpretaciones semiológicas que le dan Eco, Kristeva y, sobre todo, Barthes. Simulacro y espectáculo pueden entenderse también, y esa es la propuesta, como una reescritura del mito. Simulacro y espectáculo son una mutación comunicativa, una evolución cognitiva, pero cuya estructura de resignificación parte del mito y el cambio puede considerarse paralelo a los que operan en la economía o la sociedad. La simplicidad de la operación del mito, la imagen del soldado símbolo del Estado francés, su naturalización, la automatización de esta operación es la base que permitirá que simulacro y copia funcionen y conviertan esa operativa en un giro en el vacío.

Cuando Debord (1999, p. 39) está planteando que el espectáculo es “el resultado y el proyecto del modo de producción existente” además de remitir a la base económica del espectáculo, implica que, en sí mismo, el espectáculo ya es una afirmación del proyecto económico capitalista, en términos estructuralistas. El espectáculo, si pensamos en términos estructuralistas, supone que el mito lo situemos en el mensaje de los medios de comunicación, la publicidad o las diversiones-evento que ellos transmiten, incluso en las imágenes que ofrecen esos medios.

Igual que la imagen del soldado negro remite ya automáticamente a la imagen del Estado Francés y el significado secundario se naturaliza y se automatiza, en el mismo procedimiento, cabe pensar que el espectáculo convierte en algo natural los valores que asocia. Se entiende mejor en un ejemplo: cuando la estrella del espectáculo se convierte en guía de conducta espectacular, el ansia por consumir, por tener tantos bienes como ella se convierte en algo natural, ya no añadido. Esa convicción implícitamente es una justificación del sistema capitalista. Debord lo explica de hecho remitiéndose incluso a los términos de forma y contenido del estructuralismo:

“La forma y el contenido del espectáculo son, del mismo modo, la justificación total de las condiciones y de los fines del sistema existente. El espectáculo es también la permanente presencia de esta justificación, en cuanto ocupación de la parte primordial del tiempo de vida que transcurre fuera del ámbito de la producción moderna”
(Debord, 1999, p. 39)

Lo que realmente plantea Debord y la sociedad del espectáculo es, en términos del estructuralismo, como si todos los elementos de los medios de comunicación hubieran sido sometidos a un proceso de mitificación y hubieran ampliado sus significados más evidentes en una espiral de connotaciones y denotaciones que ha transformado la percepción. Implícito en ese espectáculo, como conjunto de mitos, estarían operaciones (propias del mito) como son la de deformar, robar, imponer o naturalizar la realidad.

Por ello, el espectáculo se revela como única verdad y, por ello, el empeño de Debord es desnaturalizar el vínculo entre la realidad que late como significado primario (por resumir) y el

espectáculo que sería una operación semiológica secundaria que deforma la realidad. Hay que tener en cuenta que estos planteamientos de significación en orden primario y secundario se emplean más por simplicidad porque ya se ha explicado que la significación sería más rizomática y hay que considerar a los signos casi como organismos vivos en un sistema pluricelular.

Si el inicio es Saussure, el final del recorrido son Baudrillard y Perniola. Hay que tener en cuenta que la propuesta de considerar los conceptos del estructuralismo para vertebrar una evolución que pasa por Debord, Foucault, Barthes y otros autores es más bien una propuesta metodológica que trata de mostrar las concomitancias entre las teorías para que así las divergencias queden más evidentes. En cualquier caso, hay que llamar la atención sobre el hecho de que ni Debord ni Baudrillard ni Perniola son ni mucho menos ajenos al estructuralismo y si las menciones no son directas, que en muchos casos lo son, si que usan la terminología y esto quiere decir que evidentemente conocen dichas teorías.

El simulacro, visto desde el estructuralismo y el mito, es un giro al vacío. Como ya se planteaba para interpretar a Debord, ahora la realidad, en tanto conjunto de acontecimientos físicos, se convierte en el significante. Se entiende así que constituyen un signo con su correspondiente significado. Lo que ocurre con el signo o el mito en Baudrillard es que en ese proceso de significación se rompe el vínculo entre las dos partes del mito. La realidad deja de ser necesaria. Como ya se ha detallado al hablar del signo de valor, el simulacro supone el vaciamiento, la despersonalización del objeto.

Si el mito rescata parte de esos significados que están en la historia del significante y así establece el vínculo, el simulacro actúa precisamente al contrario y en lugar de rescatar, destierra los significados y es en ese vaciamiento del significante en el que basa su existencia. De hecho, el simulacro como plantea Baudrillard acaba destruyendo el significante:

“Vivimos en un mundo en el que la más elevada función del signo es hacer desaparecer la realidad y enmascarar al mismo tiempo esa desaparición. El arte no hace hoy otra cosa. Los Media no hacen hoy otra cosa. Por eso están condenados al mismo destino”
(Baudrillard, 1996, p. 17)

En cualquier caso, más allá de la comparación establecida es indudable que simulacro y espectáculo beben del estructuralismo. Ya no sólo es una cuestión terminológica (como el signo al que se refiere Baudrillard o la forma y el contenido a los que se remite Debord) sino el propio concepto de estructura lo que se ha de tener en cuenta. El propio Debord recuerda que el espectáculo “no es un conjunto de imágenes sino una relación social entre las personas mediatizada por las imágenes” (1999, p. 38). En otras palabras, espectáculo, y cabe incluir también el simulacro, son estructuras que permiten relacionar a la sociedad con el mundo que les rodea. No se trata de conceptos, sino de toda una forma de pensar. Ese es el dispositivo que se trata de desmontar. Ese operativo permitirá entender entonces de otro modo las imágenes de una película, ya no como símbolos aislados, sino como mitos dentro de un sistema de comunicación complejo y vivo que afecta a los diferentes órdenes y mediante el cual la sociedad percibe el mundo.

A pesar de la vinculación conceptual, el simulacro no puede otra que negar el estructuralismo. Para Baudrillard, como se verá después, el objeto y el sujeto han invertido su relación. No es el científico el que estudia el virus sino el virus el que determina los estudios del científico, es el objeto el que delimita al sujeto. Es la ilusión material de la realidad que se impone a la realidad subjetiva. En un mundo sin certezas, que no se puede reducir a teorías y donde el espacio y el tiempo son una ficción, el trabajo del estructuralismo es inalcanzable:

“Mientras la semiótica busca una teoría unificada del campo lingüístico, las lenguas y los signos siguen alejándose entre sí como las galaxias, en función de no se sabe qué Big Bang lingüístico, pero siempre secretamente inseparables” (Baudrillard, 1996, p. 83)

No obstante, el propio Baudrillard con ese “Big Bang lingüístico” parece coincidir con ese proceso continuo de significación, para él una fuerza centrífuga pues separa las palabras de sí mismas. Según el modelo propuesto aquí no sería ni centrífuga ni centrípeta sino una fuerza que se movería dentro de la malla establecida por el lenguaje. Más allá de la dirección, la referencia al estructuralismo sirve como modelo de significación y sobre todo, como concepto de un flujo, de un proceso, el de la generación de significados y sentido que debe entenderse que late por debajo del lenguaje.

1.5. LA ILUSIÓN COMO PRODUCTO EN DEBORD FRENTE A LA ILUSIÓN OBJETIVA DE BAUDRILLARD

“el hecho (especialmente puesto de manifiesto, como ya hemos dicho, en las sociedades industriales avanzadas, en el capitalismo tardío o en la sociedad de consumo y el espectáculo) de que los hombres no alcancen conciencia de esa determinación económica (y, por lo tanto, no luchen contra las condiciones de explotación que les impone) sólo puede explicarse porque esa “forma de conciencia” ha sido sustituida por una ilusión, es decir, porque la superestructura ideológica es una forma de falsa conciencia” (Pardo, 2011, p. 204)

Simulacro y espectáculo se interponen entre los hombres y su propia conciencia. La propuesta no es nueva. Cada gran teoría del pensamiento, cada nueva ideología o cada religión ha intentado lo mismo en la historia de la humanidad. Marx sólo hizo que llamar explotación y alienación a la relación entre propietarios y trabajadores y proponer la revolución como solución para esos obreros en cuyas espaldas se había construido la primera revolución industrial. La iglesia católica lleva 20 siglos proclamando la voluntad de Dios en los acontecimientos que deben ser aceptados como la obra de Dios y proponen la salvación para

quienes cumplan con los preceptos divinos que ellos se autoproclaman responsables de interpretar. Cada ideología y cada teoría intentan dar respuesta a ese sentido de la existencia de los hombres, a partir de una interpretación de su relación con el mundo.

La diferencia de planteamiento en el caso de las teorías del simulacro y del espectáculo es que proclaman que ya no es posible reinterpretar la relación del hombre con el mundo porque esa relación se ha roto. El hombre, denuncian, ya no puede ser consciente con libertad de sí mismo. El simulacro y el espectáculo son los que han desdibujado esa relación para siempre. Se ha impuesto una relación imaginaria y mágica de esos individuos con las sociedades reales en las que viven. El concepto de ilusión resume ese carácter mágico, pero también falso, del simulacro y el espectáculo. Al mismo tiempo, la ilusión es un concepto bastante diverso en Debord o Baudrillard lo que permite además marcar la distancia entre ambos. Para Debord, la ilusión es un producto, un fin, para Baudrillard la ilusión es lo que sustituye a la realidad, el inicio, por tanto, del simulacro.

Antes de hablar de la ilusión, Baudrillard expone la precesión de los simulacros. Baudrillard quizá ante la dificultad de explicar en qué consiste el simulacro llena las primeras páginas de "Cultura y Simulacro" (1978) de ejemplos para ilustrar a lo que se refiere. Para Baudrillard, la historia de la tribu de los Tasaday (1978, p. 20) es el final de la etnología. La decisión de dejar incomunicada a esta tribu recién descubierta es, para Baudrillard, el ejemplo de que la ciencia vive a costa de la muerte de su objeto. Cita después (1978, p.24) el sellado de las cuevas de Lascaux para que no se destruyan y la construcción de una réplica a 500 metros para que pueda ser visitada por los turistas o la movilización para salvar la momia de Ramsés II tras haberla dejado, puntualiza, pudrirse durante décadas. Se trata de evidenciar la preferencia por lo recreado, por lo artificial frente a lo real que se aísla y se convierte, por tanto, al sacarlo de la historia y el tiempo, en otra irrealdad.

Más complejos son los ejemplos de Disneyland (1978, p.29) y del Watergate (1978, p. 37). Para Baudrillard, Disneyland existe solamente para ocultar que es el resto del país el que es una Disneylandia, un país inventado y ficcionado, edulcorado y fantástico. El parque es presentado como algo imaginario para evitar mostrar que es el resto del país que le rodea el verdadero simulacro y lo hiperreal. En el caso del Watergate, Baudrillard postula que el escándalo sólo es una apariencia de regeneración para ocultar que el resto del sistema sigue estando corrupto. Estos ejemplos ilustran lo que Baudrillard llamó la "precesión de los simulacros". Los simulacros no necesitan siquiera a la realidad para existir, los simulacros son anteriores a la realidad y son ellos los que condicionan a la realidad. El escándalo del Watergate o el parque de Disneyland son simulacros anteriores a los hechos, anteriores al mantenimiento del sistema corrupto o a la ocultación de la América fingida.

Otro ejemplo al que se remite Baudrillard (1978, p. 58) es el de la familia Loud que debe ser uno de los primeros "realities" de la tele moderna. El programa consiste en la grabación durante 7 meses de la vida cotidiana de esta familia durante más de 300 horas. Frente al argumento de que se les propuso actuar como si las cámaras no estuviesen allí y que las cámaras no interfirieron en el quehacer diario de la familia, para Baudrillard es un paradigma de la hiperrealidad. Para Baudrillard, la televisión permite una profundización y un análisis del detalle similar al de someter a la familia al microscopio. Es la hiperrealidad, tan cercana, tan

carente de perspectiva que se vuelve una realidad circular. Para Baudrillard es tan problemático como intentar buscar una familia media, prototípica que supone en sí misma más una excepción que una generalización, porque realmente lo raro es una familia que reúna todos los tópicos.

Baudrillard lo resume en esta exclamación: “Usted es la información, usted es lo social, usted es la noticia, le concierne a usted, ¡Usted tiene la palabra!” (1978, p. 61). Para Baudrillard, la televisión ya no es el ojo totalitario que vigila. La televisión, los medios, han vuelto la mirada sobre el espectador. El espectador queda enfrentado a sí mismo. Esa vida falseada de los Loud se convierte en ficción, en modelo de comportamiento para quienes están viendo ese programa. Esa realidad aumentada, artificialmente perfecta es una realidad falseada que se vuelve hacia el espectador. Como las falsas cuevas, los indígenas aislados o la fantástica Disneyland, el simulacro de los Loud se revela verdadero, verdadera vida. Lo hiperreal se reivindica como verdadero y al mismo tiempo por oposición, por estar frente a esa imagen, es la vida real la que parece vulgar y artificial, pobre y falsa.

Antes de culminar la teoría de Baudrillard y descubrir lo que es para él, la ilusión radical, hay que escuchar a Debord. ¿Cómo hacer trabajar a los pobres allá donde se ha desvanecido toda ilusión y ha desaparecido toda fuerza? El espectáculo es la única respuesta. La sociedad del exceso de mercancías, de la producción en serie, el capitalismo y la tecnología aplicada necesita una nueva justificación y el espectáculo es la manera de justificarse a sí misma. De la alienación marxista en el objeto producido se ha pasado a la alienación en el objeto consumido. Para Debord (1999, p.58) la “ilusión generalizada” es la base del consumo de mercancías modernas. El consumidor real se ha transformado en “consumidor de ilusiones”. La mercancía es “la ilusión efectivamente real y el espectáculo su manifestación general” (Debord, 1999, p. 58).

La ilusión de Debord es el fin de la procrastinación y el fin de las ideologías. El trabajador no vende el fruto de su trabajo para comer. No se somete en pos de un futuro sino de una realidad, el espectáculo, que lo rodea. La nueva ilusión, la nueva promesa para trabajar es el objeto de consumo, el objeto de consumo como la materialización de la ilusión. El espectáculo como la religión, como la ilusión generalizada. Hay que entender que hay una diferencia fundamental entre la ilusión hasta ahora entendida. Si el marxismo promete la llegada de la revolución y la dictadura del proletariado, el cristianismo promete la resurrección, el espectáculo ya no promete nada en el futuro. El espectáculo es inmediatez. Ya no hay un fin para la historia. El espectáculo es el nihilismo. La declaración de que la trascendencia no existe. El espectáculo basa su justificación en la satisfacción inmediata. Esa ilusión por conquistar el objeto consumido es el argumento principal del sometimiento del trabajador. Una ilusión que ejecuta un movimiento de ilusión y de desilusión, cuando el objeto se posee se rompe inmediatamente esa magia y se traslada. La ilusión está realmente en el espectáculo.

La alienación de Debord frente a la de Marx no es una alienación del tiempo de trabajo, sino del tiempo de ocio. Su resultado un seudogoce porque la ilusión de cada objeto se desvanece cuando entra en casa del consumidor (Debord, 1999, p. 71). Al mismo tiempo, ese objeto ya ha servido para justificar y cimentar el sistema. El espectáculo es dogmático y mentiroso a la vez. Cada nueva mentira de la publicidad es un “desengaño” frente a la mentira anterior (Debord,

1999, p. 72) que queda desenmascarada. La unidad del espectáculo oculta la división de clases y cuanto más participan los trabajadores en la edificación del mundo más separados están como hombres. Más sometidos y más extrañados de sí mismos y más volcados sobre la ilusión de los objetos que se proyecta a través del espectáculo.

La ilusión del espectáculo es la ilusión embaucadora y ficticia de la religión. El espectáculo en palabras de Debord parece una religión cuyas ceremonias se celebran en el acto del consumo. El consumidor se realiza en los preceptos que marca su religión del espectáculo. Su religión le promete satisfacción y felicidad material e inmediata. A diferencia de otras religiones no es que llegue al final de los días es que llega en porciones diminutas y el consumidor sólo es consciente de esa felicidad en diferido y a través del espectáculo: cuando el discurso espectacular le cuenta lo contento y feliz que debe estar por poseer tal o cual bien. Pero claro de nuevo estamos ante la despersonalización no sólo del individuo sino de su consciencia de lo real. Las anteriores religiones reconocían la fatalidad, el dolor, la pobreza y la desgracia solo que las justificaban con un bien posterior y superior. El espectáculo nace del no reconocimiento de la realidad. Es la propia realidad la que queda enmascarada y la única promesa para el trabajo continuo y el sometimiento al sistema es el goce inmediato del consumo.

Introducir a Baudrillard significa duplicar la realidad. Para Baudrillard (1996, p. 33), el mundo “se oculta perpetuamente a la investigación del sentido, provocando la actual catástrofe del aparato de producción del mundo “real””. Esto es, el individuo busca el sentido del mundo, busca el sentido de lo que le rodea e intenta comprenderlo pero no lo encuentra, ya hemos comentado que las propuestas le llegan desde la religión o las teorías filosóficas o las ideologías o incluso los sistemas políticos. En ese punto “no se combate la ilusión con la verdad –sería la ilusión redoblada-, sino una ilusión más elevada”. Baudrillard opone así la ilusión de la búsqueda del sentido a la ilusión radical de la operación del simulacro.

Baudrillard (1996, p. 33-34) niega la posibilidad de acabar con la ilusión radical del mundo. El intento, plantea, es una “ilusión secundaria” una ilusión de la “denegación y de la transformación del mundo”. La realidad muere así por exceso de realidad, la simulación en el fondo no es sino la reproducción constante de la realidad. Los medios inventan y transforman los acontecimientos. El simulacro se proclama por encima de los viejos discursos de ilusión. Baudrillard explica que la ilusión que escondía el signo se ha perdido a favor de la ilusión de la propia operación. Está estableciendo Baudrillard dos niveles: un primer nivel que casi corresponde con Debord y que sería esa búsqueda de un sentido a la vida que conduce a generar una ilusión, y una fantasía secundaria que tiene que superarla que es la ilusión radical del simulacro.

Lo mejor para poner de acuerdo a Baudrillard y Debord es recurrir a Pardo (2007) y al recorrido filosófico que hace en “Esto no es música”. Pardo plantea (2007, p.187-192) que la Revolución Francesa mata a Dios (en palabras de Hegel). La Revolución supone un hecho histórico ya no tanto en cuanto tiene lugar en la historia, sino en cuanto inaugura la historia y supone un nuevo tiempo. Los hombres arrancados de sus raíces familiares, vínculos con la tierra, del cementerio de sus padres, pierden la identidad familiar y su ensoñación derivada de la naturaleza y su proceder cíclico. Entran en el terreno de la historia sin posibilidad de retorno.

Es una pérdida de consuelo. Hegel llama a este momento el “viernes santo” (Pardo, 2007, p. 187) porque es el momento de la muerte de Dios. No sólo la existencia de una explicación para la guerra deja de tener sentido sino que la acción vuelve a tener importancia.

La política, la historia asumen en ese momento el discurso de la poesía y el teatro (Pardo, 2007, p.189). La sangre de las guerras funda las naciones. La historia cobra su sentido. Ya no tiene sentido volver a la función teatral de los domingos para que la religión ofrezca un sentido exorbitante y un relato consecuente. El relato ya no satisface la carencia de Dios que se encuentra por todas partes. “Se debe, por tanto, decir que ha llegado el tiempo en que esa convicción o certidumbre no puede permanecer tan sólo en la modalidad de la representación” cita Pardo (2007, p. 189) a Hegel. La representación de la religión queda arrinconada por la ficción de la historia materializada en los acontecimientos vividos. La historia deja de ser algo aleatorio, algo fortuito ahora es algo que parece casualidad pero responde a un plan organizado. Es el sentido de la historia el que sustituye a la trascendencia y la explicación que ofrecían las religiones.

Baudrillard y Debord ya han asumido que Dios ha muerto. Cuando Debord construye su teoría de una nueva alienación a partir de los objetos de consumo, de los fetiches, el exceso de mercancías y la ilusión como producto del espectáculo se está refiriendo al orden de lo material. El espectáculo es la única explicación y justificación. De hecho, el espectáculo surge como referente y modelo para que el sujeto siga consumiendo. Ya no hay dios, plan último o sentido más allá del espectáculo y su promesa de satisfacción inmediata. El espectáculo puntualiza Debord (1999, p. 44) “es la reconstrucción material de la ilusión religiosa”.

Eso en Baudrillard (1996, p. 76) se resume en la pugna entre “ilusión subjetiva” y la “ilusión objetiva del mundo”. La explicación del sentido del mundo a través de la religión, filosofía o teoría es una construcción del sujeto y es por ello que Baudrillard habla de subjetividad. Para Baudrillard, es el sujeto que se equivoca de realidad, confunde lo irreal con lo real o peor aun lo real con lo real. En contra de esa ilusión metafísica surge la realidad objetiva, que rápidamente Baudrillard niega que sea una contradicción: “¿cómo una ilusión puede ser objetiva?” (1996, p. 76). Para Baudrillard, la ilusión objetiva es la que emana de los objetos, de la realidad. Considera que es una ilusión porque niega la existencia en un tiempo y un espacio y en una historia de los objetos. Pero al mismo tiempo se trata para él de una realidad que adopta el estatuto de verdad que merece la ciencia.

Tanto Baudrillard como Debord obligan a la filosofía a mirar sobre lo concreto. Construyen dos interpretaciones que parten de la evidencia de lo material. Ya no existe una explicación superior que justifique el curso de la historia, el sufrimiento o las desigualdades, ya no hay un orden superior que establezca las normas. Ya no hay dios, tampoco hay moral. Su historia eso sí es una historia de la producción. La realidad queda ordenada por las leyes del capitalismo. Aunque la producción ya no sean bienes sino espectáculo y simulacro. Es el capitalismo de la simulación un estadio superior de ese sistema económico. La explicación se busca entonces en el simulacro y el espectáculo como discursos justificadores de la alienación y la explotación, porque son sistemas injustos y que perpetúan la dominación del espectador.

La diferencia entre simulacro y espectáculo, es que si el espectáculo sólo justifica, el simulacro libera. Si la muerte de Dios inaugura la teatralización de la historia, de modo que la historia se

ordena como una obra de teatro donde los acontecimientos están dispuestos en orden y de acuerdo al final de la historia. El simulacro ya no necesita un fin porque ya no tiene historia. Baudrillard reivindica que el simulacro aparece como el Big Bang. Para Baudrillard (1996, p. 84) el simulacro al surgir de la nada “nos protege del ser”.

“Así pues hay que establecer la misma hipótesis de una aparición total, imprevisible y definitiva: la tasa de ilusión no puede crecer ni disminuir, ya que es coextensiva al mundo como apariencia. La ilusión es el mismo efecto mundo” (Baudrillard, 1996, p. 85)

Es el movimiento del extrañamiento del que ya avisaba Debord. Si la fotografía ya sustrae el objeto de cualquier existencia anterior, el simulacro lo separa para siempre de su origen. Los ejemplos de Disneyland o Watergate evidencian también con esa precisión de los simulacros que el acontecimiento inventado precede ya a la realidad. De este modo, cuando la explicación se busca ya no en la propia historia como suma de acontecimientos sino en el simulacro como suma de imágenes el hombre queda liberado. Es la ilusión y la magia de lo que “surge o desaparece de repente” (Baudrillard, 1996, p. 86). El simulacro contradice así la propia realidad de las cosas, contradice su explicación, la explicación histórica. Y deja una pregunta abierta: “Si el mundo carece de referencia y de razón última, ¿por qué os empeñáis en que el pensamiento las tenga?” (Baudrillard, 1996, p.86)

Si con Hegel y Napoleón se decreta la muerte de Dios, Baudrillard proclama el fin de la historia. Ya no son necesarias las explicaciones y justificaciones. El simulacro como Disneyland o Watergate se autoproclama como un acontecimiento arbitrario e injustificado pero que contradice y obliga a replantear la lógica de la realidad, esa ilusión objetiva. Lo que ocurre en ese cambio es que el hombre ha perdido también su capacidad decisoria. Si el hombre sometido a Dios estaba obligado a una conducta, el hombre de la historia era dueño de sus acciones que cambiaban el curso de la historia o contribuían a ello, sin duda el hombre del simulacro ya no puede actuar ante una realidad que se muestra. Si no hay causas ni consecuencias no puede intervenir.

“déjenme repetirlo: existe una enorme y creciente brecha entre nuestra condición de individuos de jure y nuestras posibilidades de transformarnos en individuos de facto- o sea, de tomar el control de nuestro destino y hacer las elecciones que verdaderamente deseamos hacer-”(Bauman, 2000, p. 44)

En Debord el engaño procede de la magia del espectáculo y tiene como principal fin justificar el sistema aunque la suma de mitos acaba deformando nuestra percepción del mundo. La ilusión, no obstante, es un producto de consumo. En Baudrillard es el propio mundo el que engaña. El parque Disneyland no es falso, ni lo son tampoco las detenciones del Watergate. El simulacro es lo que le precede. La construcción que se opera sobre esos elementos que se muestran aun más reales y auténticos de lo que son. Por eso, es la ilusión objetiva. En cualquier caso, el individuo ha perdido su relación con el mundo. La muerte de Dios es también el anticipo de la ilusión y el no reconocimiento de la realidad porque la promesa de la transformación se sustituye por la ilusión del espectáculo o el simulacro.

1.6. LA PARALIZACIÓN FRENTE A LA DISUASIÓN. LA EXPANSIÓN FRENTE A LA IMPLOSIÓN.

“Quizá las grandes metrópolis –si esta hipótesis es válida ha de ser, sin duda, aplicable a ellas- se han convertido en focos de implosión en este sentido, focos de absorción y resorción de lo social mismo cuya edad de oro, contemporánea del doble concepto de capital y de revolución, pertenece al pasado” (Baudrillard, 1978, p. 103)

Aunque Baudrillard y Debord tienen algo de una vuelta al materialismo, a las mercancías y la economía y, por tanto, de teoría económica, la originalidad es que la teoría se enrolla en sí misma como el caparazón de un caracol. Espectáculo y simulacro no dependen de entidades superiores más allá de la propia copia o invención que suponen ambos mecanismos. El capitalismo, más claramente en Debord, transformado por Baudrillard en capitalismo de simulación les sirve como contexto y antecedente pero ha dejado de ser una estructura que condicione toda la superestructura (como en Marx). Estas teorías nacen y mueren en lo social y en lo material.

Constituyen estrategias de socialización y describen también el modo de pensar. Si el concepto de ilusión es uno de sus puntos comunes también ambas teorías plantean un movimiento continuo y conjunto de ampliación de fronteras en el que simulacro y espectáculo van colonizando la realidad. Espectáculo y simulacro no paran de crecer y, por tanto, de ampliar su dominación. Su movimiento de crecimiento tiene como primera consecuencia la paralización y frustración. La diferencia entre las teorías de Debord y Baudrillard es que si el espectáculo es sólo expansivo, como han sido los movimientos revolucionarios, el simulacro encierra en sí mismo las condiciones de la autodestrucción del sistema en un movimiento implosivo. Hay que entender la implosión como la destrucción interior por el vaciado del sentido.

Baudrillard y Debord vuelven la mirada sobre una realidad, pero una realidad representada y simulada. Espectáculo y simulacro llaman la atención sobre la ilusión como el gran argumento que sostiene el sistema. Eso sí, ya se ha dicho, una ilusión basada en la materialidad y en lo inmediato. El sueño ahora es consumir, la ilusión ahora es la realidad. No obstante, y en un juego de palabras, ambas teorías son más bien ideologías de la desilusión. Ambas plantean en su desarrollo un movimiento que desmoviliza y paraliza a los individuos sometidos al espectáculo y al simulacro.

“La apoteosis de la simulación es lo nuclear” sentencia Baudrillard (1978, p. 65). Expone así que la energía nuclear solo es el ejemplo de un “sistema banalizado de disuasión” (1978, p. 65) pero también de la violencia sin más. Baudrillard dedica unas páginas a explicar el simulacro de lo nuclear (1978, p. 67-70). Lo nuclear es la prueba, resume, de una mentira generalizada pues aunque se enuncia y mantiene como amenaza, nadie cree en la posibilidad real de una guerra atómica. Todo el mundo cree en la realidad de la amenaza y juega su papel pero incluso la hipótesis de la destrucción total resulta improbable. Al mismo tiempo, esa simulación permite

por disuasión evitar la guerra. Nada sucede a nivel atómico. Es un pretexto gigante. No sólo los países contendientes (entendemos que EEUU y Rusia en su momento) se disuaden mutuamente sino que sobre todo disuaden a todo el resto e incluso a sí mismos. Es un enorme simulacro de disuasión.

La sustitución de la ley por la norma de seguridad (también en las centrales nucleares por ejemplo) es otra muestra del operativo de la disuasión para Baudrillard. Para el autor es la muestra de que nada puede ser dejado al azar. Esta es una nueva socialización que parecía encaminada hacia un fin explosivo (la revolución) y de momento se traduce en un proceso "inverso, implosivo, irreversible" (1978, p. 69). Se trata de que se disuelve todo azar, todo accidente, toda transversalidad, contradicción, ruptura, finalidad y surge una socialización volcada a la transparencia de señales de los mecanismos de información.

La obsesión es acabar con la probabilidad. Baudrillard (1978, p. 68) pone como ejemplo la llegada a la luna. "Trayectoria, energía, cálculo, fisiología, psicología, entorno" nada es abandonado a la contingencia; es el universo de la norma. La ley y el orden tenían siempre una interpretación y un castigo tangible. La norma opera sólo en el campo del imaginario es sólo una amenaza sobre el individuo, es por ello que la obligatoriedad mana de la propia conciencia personal. La norma es capaz de escrutar hasta el más mínimo resquicio. La sociedad del simulacro es la sociedad también del autocontrol y la norma.

Baudrillard está situando el simulacro a la altura de la inacción que conseguían las grandes teologías que mantuvieron paralizada a la población durante toda la Edad Media. El simulacro al matar a la historia y a la arbitrariedad devuelve al hombre a la inacción anterior a la muerte de Dios. Ya se ha planteado que la revolución mata a Dios como anuncia Hegel y arrancan al hombre del proceder cíclico de la naturaleza y de sus raíces familiares (Pardo, 2007, p. 187). El individuo del espectáculo y el simulacro es un individuo que vuelve a mirar a la historia, es hijo de los que sintieron en el siglo XX que sus guerras podían cambiar sus vidas y su historia, pero ahora siente que nada se puede mover, que nada existe cerca de él. La materialidad devuelve al hombre del simulacro y el espectáculo un mensaje desalentador. Se puede divertir y consumir, pero no puede cambiar nada.

Lo que ocurre es que a la muerte de Dios, simulacro y espectáculo suman el asesinato de la historia. Ya no se concibe la historia como la explicación total que permite entender el fin hacia donde se encaminan los hechos puntuales (Pardo, 2007, p. 190). La historia ha dejado de ser la gran explicación que permite justificar los sacrificios individuales y las vidas particulares en pos de la libertad de una nación o el futuro de sus hijos. Ahora la historia es una sucesión de simulacros, de acontecimientos que mañana no tendrán trascendencia alguna y que se desarrollan en otro plano ajeno al individuo. Es lo que Baudrillard llama proceso inverso, implosivo e irreversible. Lo nuclear es un ejemplo de cómo el simulacro confabula para mantener el estado de las cosas, promueve el estatismo.

Baudrillard recurre a la guerra de Vietnam para explicarlo y analiza no la guerra sino su trascendencia histórica y mediática para exponer cómo funciona el simulacro (1978, p. 72). Se pregunta entonces cómo esta guerra no ha tenido efectos, cómo una derrota que podía haber supuesto el fin de un imperio no se ha cobrado ninguna consecuencia, se pregunta cómo una guerra tan dura ha quedado disipada tan rápido y, ante todo, cuestiona cómo el mayor revés

en la historia de EEUU no se ha leído como un fracaso y no ha tenido mayor repercusión en el propio país.

Plantea, por tanto, que algo se interpreta mal y que se está ante otra realidad. Para Baudrillard, la guerra no es sino otro episodio de la coexistencia pacífica. La no intervención de China, obtenida y concretada durante los años, la nueva relación establecida con esta potencia supone mucho más que el devenir de un pequeño país. Se trata del paso “de una estrategia de revolución mundial a una estrategia de reparto mundial de las fuerzas y de los imperios” (Baudrillard, 1978, p. 72). Para Baudrillard, la guerra de Vietnam no es una derrota sino una victoria leída en términos de perpetuación del sistema pues supuso una alianza entre dos grandes imperios como EEUU y China. El simulacro permite poner en cuestión que las guerras sean ya esos nudos en los que avanza la historia. En esta, por ejemplo, vencedores y vencidos se han desdibujado.

Baudrillard advierte de que “la guerra no es menos atroz por ser sólo un simulacro” (1978, p. 75), quizá ante la complejidad de negar la realidad de la guerra. Baudrillard no niega la crudeza de la guerra, las muertes lo que niega es su trascendencia. Realmente el simulacro está operando en otro plano. Baudrillard no niega el acontecimiento como evento físico lo que está negando es el significado, no la interpretación, sino el significado automático que recibe. Se entiende si se recurre al ejemplo del soldado negro que saluda ante la bandera y, por ello, decía Barthes que se convertía en el “mito” del Imperio francés. Ahora el simulacro lo que plantea es que el propio desfile, el propio saludo (ya no en un paso secundario) tiene como única finalidad ese significado del mito. En el simulacro el saludo sería ya no un acto protocolario sino para exhibir la grandeza del imperio.

Ahora lo que plantea Baudrillard es que no existe la adversidad de los adversarios, ni las causas antagónicas, la seriedad ideológica de la guerra. No existe tampoco la victoria o la derrota, aunque la guerra triunfe por encima de las apariencias. Podría buscarse un ejemplo en el actual enfrentamiento de Estados Unidos contra el terrorismo del Estado Islámico. Se podría interpretar que no existe guerra real porque no existe adversario real, que es EEUU el interesado en darles entidad para tener un motivo de disuasión propio y ajeno. EEUU consigue así un motivo para unir el país y al mismo tiempo escenifica el rechazo del terrorismo y su potencia y disuade de futuros ataques al resto.

Si la realidad queda disuelta por el simulacro, si el simulacro se antepone a la realidad, el espectáculo es el tamiz que cubre toda la realidad. Debord ya avisa que “el espectáculo se presenta como una enorme positividad indiscutible e inaccesible” (Debord, 1999, p. 41). Esto es, el espectáculo es palpable pero al mismo tiempo es indescifrable. El espectáculo como mensaje difundido por los medios y la publicidad es algo que se muestra, que se exhibe, es un ente que se evidencia a diario. Lo que expone Debord es que al mismo tiempo es intocable, el individuo recibe pero no interviene en el espectáculo. A diferencia de la historia, los hombres no son protagonistas del espectáculo. Y si lo son, es como seres transformados y sin personalidad.

Para Debord (1999, p. 41), se trata además de un mensaje “tautológico” y avisa de que “los medios son, al mismo tiempo, su fin”. No parece tener el espectáculo más finalidad que perpetuarse a sí mismo como interpretación de la realidad. El espectáculo sólo educa la mirada

para más espectáculo. Los conceptos de fetiche y valor de cambio ya plantean que si el espectáculo es un escaparate de generación de necesidades, al sustentar la venta de ese espectáculo a los productores de espectáculo, el espectáculo actúa en forma de espiral.

El espectáculo ya no es la tiranía del “tener sino del parecer” (Debord, 1999, p. 43). El mensaje espectacular se presenta, por tanto, no sólo como un productor de significados sino que desvirtúa la esencia. Ya no importa lo que el individuo es o posee sino lo que aparenta. El énfasis del discurso se traslada a lo social. El espectáculo supone la justificación de la alienación del consumo pero su campo de trabajo, donde se proyecta el espectáculo es en el campo de lo social. Al mismo tiempo, la realidad individual se traslada a lo social. Los individuos ya no son en sí mismos sino en relación con los demás y en oposición con los demás y siempre dentro del espectáculo. Esta corriente espectacular es justificación, norma, modelo de acción y medida. Es la lógica de expansión, de colonización del espectáculo que todo lo cubre. El espectáculo tiene un carácter absoluto.

Frente a esa imagen del manto expansivo del espectáculo que todo lo cubre hay que contraponer la idea de escisión inserta en el espectáculo para Debord (1999, p. 46). Para Debord, la sensación de que los medios constituyen un nuevo instrumental es sólo parte del automovimiento. No es neutral esa imagen pues oculta que se trata sólo de un intermediario. Ese poder de comunicación inmediata oculta que se trata de una comunicación unilateral. “La escisión generalizada del espectáculo es inseparable del Estado moderno”, plantea Debord (1999, p. 46). En otras palabras, la escisión del espectáculo y su unilateralidad es sólo una parte más de la escisión de la sociedad, de las fuerzas del trabajo y órgano de la dominación de clase.

Debord recuerda (1999, p. 46-47) que la dominación, la división de clases y el sistema capitalista ya habían arbitrado (como se refiere Marx) una explicación a través de la contemplación sagrada, que justificaba un orden en el cuál “todo poder envuelve su origen”. Esa proyección inmóvil no era sino el reconocimiento de “una proyección imaginaria, de la pobreza de la vida real”. En otras palabras, las normas y preceptos religiosos contribuían a buscar una justificación a la explotación real pero también reducían la vida social a un esperpento, un lugar sin posibilidad de acción, un lugar muerto pues todo estaba ya justificado y ordenado.

Ahora el espectáculo moderno lo que cambia es que vuelve a poner la atención en lo social. Lo que ocurre es que “expresa lo que la sociedad puede hacer, pero en tal expresión lo permitido es absolutamente contrario a lo posible” (Debord, 1999, p. 46). La atención vuelve a lo social pero no el poder. El espectáculo devuelve el foco a lo social pero ya no por lo que el individuo es o posee sino por su apariencia. Las acciones han dejado de tener trascendencia y las decisiones se toman en otro ámbito aunque todos miren hacia el espectáculo.

Ahora lo seudosagrado, el nuevo orden mítico, la nueva religión que justifica todo es el espectáculo. Se oculta que sigue manteniéndose debajo el mismo orden social. La escisión social se combina así con la expansión vuelta hacia sí misma del espectáculo. Como Debord expone el espectáculo se exhibe a sí mismo:

“el poder separado que se desarrolla por sí solo gracias al aumento de la productividad por medio del incesante refinamiento de la división del trabajo como parcelación de los gestos, dominados ahora por el movimiento independiente de las máquinas y trabajando para un mercado ampliado” (Debord, 1999, p. 47)

El espectáculo no es independiente, depende de un poder oculto y perpetúa el viejo sistema de división de clases, es decir, es una fuerza que promueve la separación social. El extrañamiento y el desarraigo del individuo es mayor no sólo en cuanto su consumo compulsivo es también sumisión al trabajo, el extrañamiento es también el efecto de una realidad social que se basa en la separación y la división del trabajo. Al mismo tiempo, el espectáculo es una fuerza expansiva que tiene en sí misma el mecanismo de la reproducción. Los medios de comunicación, la publicidad, los actos espectaculares generan nuevos actos espectaculares. Cada vez que consume espectáculo de manera diferida el individuo se somete mediante un sistema que integra como parte esencial esa división del trabajo y esa productividad sin límite.

Lo que sucede en la sociedad espectacular es que la experiencia fundamental ya no es el trabajo sino el espectáculo. Es decir, si la sociedad anterior se definía en la actividad, ésta nueva se define en la inactividad, porque el espectáculo es contemplación ante todo. El individuo depende, eso sí, de su salario y trabajo para poder arrojar a la contemplación. La actividad fundamental ahora es la no actividad. No puede darse la libertad más allá del espectáculo y el espectáculo es también el muestrario de actividades (lúdicas) a poder realizar. De este modo, el aumento del tiempo de ocio en las sociedades modernas aunque se ha vivido como una liberación del tiempo de trabajo, es sólo una sumisión aun mayor al tiempo de trabajo y una reducción de las opciones vitales.

“El sistema económico basado en el aislamiento es una producción circular de aislamiento”, enunciará Debord (1999, p. 48). De este modo, resume cómo la acción espectacular deriva no sólo en la paralización, la inacción o cuanto mucho la posibilidad de realización de unas escasas acciones lúdicas, sino que también produce aislamiento. Todos los bienes del sistema espectacular se convierten en armas para reforzar las condiciones de aislamiento. El espectáculo debe ser entendido, por tanto, como una fuerza expansiva pero al mismo tiempo una fuerza que disgrega y desune lo social. Una expansión que reúne la sociedad pero en tanto elementos separados.

En este punto, hay que volver a Baudrillard y plantear que su movimiento implosivo podría entenderse como una continuación a esta expansión del espectáculo. Lo que hace Baudrillard es plantear un paso más allá. Simulacro y espectáculo contienen su propia reproducción ilimitada y, por tanto, una justificación constante del sistema. Por ello, es por lo que Baudrillard plantea la implosión como única solución y movimiento final, la única salida. Para Baudrillard la destrucción de este sistema sólo puede operarse desde el interior mismo del sistema como máxima manifestación del carácter autodestructivo del sistema.

Baudrillard (1978, p. 100) percibe esa lógica ya en la ciudad con sus incendios, guerras, enfermedades, la marginalidad, el crimen o las catástrofes. Toda la problemática está inserta dentro. Ya no se trata de la explosión liberadora, sino de la reproducción ilimitada de un orden irreversible, inmanente, denso y saturado. “Nosotros fuimos la cultura de la violencia

liberadora” y parece Baudrillard con ello (1978, p. 101) referirse al movimiento de la revolución. Se trata de esa violencia dialéctica, energética, catárquica y liberadora. La violencia en la revolución es concebida como la única posibilidad para solventar el conflicto o la oposición. Pero, al mismo tiempo, es el paso a un orden nuevo y equilibrado. La violencia llega después del análisis y dentro de la acción. La violencia como una dialéctica de la acción y como la lógica contraria a espectáculo y simulacro que no se oponen sino que ese imponen de modo expansivo.

A esa violencia, según Baudrillard (1978, p. 101-102), le sustituye otra violencia que dice que no sabemos identificar y que resulta de la propia “saturación y retracción” del sistema. Es la violencia implosiva. Lo compara con los sistemas físicos estelares. La violencia llega ahora como destrucción irreversible como “el fruto de la densificación de lo social, de la superregulación, de una red de saber, información, de poder”. No reconocemos, plantea Baudrillard, esta violencia porque nuestra lógica sigue siendo la de los sistemas en expansión.

Es interesante enfrentar ahora a Baudrillard y Debord pues mientras para uno el espectáculo camina hacia su perpetuación infinita, para Baudrillard el simulacro es una fuerza que contiene los impulsos autodestructivos. Baudrillard entiende que ese movimiento de autoafirmación y de expansión y la paralización de lo social sólo ofrecen como salida que el sistema se bloquee debido a esa reproducción incesante, que la sociedad se sature como se densifica el aire húmedo del verano en los países tropicales y se hace irrespirable.

Aunque su visión de lo social sea negativa y lo contemplan como algo dormido y paralizado por esa realidad banalizada y de posibilidades recortadas Baudrillard y Debord están devolviendo el protagonismo a lo social, a los individuos. La diferencia está en los matices, el nihilismo pesimista de Baudrillard avisa de que el sistema camina hacia su destrucción. Debord reinterpreta el materialismo histórico de Marx y está esperando que la expansión infinita del espectáculo acabe en una revolución liberalizadora aunque desconoce los medios o los plazos o incluso los protagonistas. Esa indefinición es la que siempre se achaca a la teoría de Debord. Debord eso sí, espera la revolución como Baudrillard anticipa la destrucción absoluta.

En cualquier caso, Baudrillard y Debord no están tan alejados. Debord en su análisis de las ciudades, en la descripción de la influencia del espectáculo, el capitalismo y ese afán por el consumo y la producción en la ciudad ya advierte cierta capacidad destructiva. Debord (1999, p. 147) dibuja también el movimiento de las ciudades como un movimiento expansivo sobre el campo, allí mandan los imperativos del consumo. “La dictadura del automóvil” y “el dominio de la autopista” coinciden en dislocar los centros urbanos y promueven una dispersión creciente. Permiten la reagrupación “los supermarkets gigantes” en su movimiento de fuga permanente que les lleva a ir colonizando las afueras. Esta “organización técnica del consumo” es para Debord el primer nivel de una disolución generalizada que lleva a la ciudad “a consumirse a sí misma”.

No sólo la ciudad se consume a sí misma sino que se plantea también que la oposición histórica entre campo y ciudad ha llegado a tal grado de éxito que ha acabado en la destrucción mutua. “El campo y la ciudad comienzan a desaparecer, no en la superación de su escisión, sino en el hundimiento simultáneo de ambos” asume Debord (1999, p. 148). En el fondo, es el mismo movimiento de expansión e implosión que vaticina Baudrillard. Ambos

ponen a la ciudad como ejemplo. Para Debord es la excepción y habla en el plano geográfico y social y para Baudrillard es la ley general. Es decir, optimista o pesimista, catárquico o autodestructivo, hay que concluir que para ambos la sociedad del simulacro o el espectáculo es una sociedad de la destrucción.

1.7. LA AUTOREFERENCIALIDAD DEL ESPECTÁCULO Y EL SIMULACRO

“siempre nos sentimos un poco responsables de las películas que no hemos visto, de los deseos que no hemos realizado, de las personas a las que no hemos contestado, de los crímenes que no hemos cometido, del dinero que no hemos gastado. Todo eso acaba por originar una masa de posibilidades rechazadas, y la idea de tener una máquina para almacenarlas y filtrarlas, en la que se mitigarán suavemente, es una idea profundamente tranquilizadora...” (Baudrillard, 1996, p. 62)

Uno de los autores que mejor dibuja las tribulaciones, la insignificancia y el debilitamiento del individuo en la sociedad moderna es Bauman. Describe, por ejemplo, lo que podría llamarse el abismo de la decisión. La acción ya no sirve para hacer avanzar la historia, su campo de posibilidades ha quedado reducido al intento de definir al sujeto. Por eso, los individuos se resisten a actuar, a calificarse. El individuo moderno ya no quiere pertenecer a un grupo social o un espacio y un tiempo sino que, la moda es una prueba, va cambiando de identidades como si también pudiera adaptar su personalidad.

Ese individuo es que el que vive en esa época también de la apariencia y el simulacro. Visto desde otro punto de vista que no sea el económico, la auto-referencialidad de estos nuevos paradigmas solo es la consecuencia de la falta de liderazgo desde lo social a lo político, la falta de referentes fijos obliga al espectáculo y simulacro a mirar hacia sí mismos. Ya no hay Dios o líder que decida por nosotros. Es el eterno retorno de Nietzsche, liberalizador entonces y que ahora condena al sujeto a tomar decisiones.

Bajo el rótulo de “La modernidad líquida” Zygmunt Bauman (2002) resume el conjunto de cambios radicales que han operado desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad. El título refiere a la falta de solidez, como si a uno de los estados de la materia se tratase. Una de las primeras aclaraciones de Bauman aborda las diferencias entre la libertad objetiva y subjetiva (Bauman, 2002, p.22-24) donde expone como, en ocasiones, lo que se experimenta como libertad (subjetiva) dista de lo que sería la libertad en sentido absoluto (objetivo). Se trata de como alguien puede sentirse satisfecho en su esclavitud y sumisión y experimentarse libre (subjetivamente) o también, diríamos ahora, representarse libre ante sí mismo.

Esto que parece un imposible le lleva a recordar (Bauman, 2002, p. 25) que ya Emile Durkheim expuso que la coerción social es una fuerza emancipadora y la única esperanza razonable de

libertad a la que los humanos pueden aspirar. La liberación consistiría para Durkheim así en librarse de fuerzas físicas “ciegas e irracionales” oponiéndoles la “enorme e inteligente fuerza de la sociedad” bajo cuya protección se ampara el individuo. Es una “dependencia liberadora”. En otras palabras, Durkheim ya está planteando la sumisión como un modo de liberación.

Lo que sucede y se remite Bauman (2002, p. 27) a Alain Touraine es que el mundo de la modernidad fluida ha terminado con ese vínculo coercitivo entre la sociedad y el individuo. Ha muerto la definición del ser humano como ser social y ya no está definido por su lugar en una sociedad que determina sus acciones y comportamientos. Para Bauman (2002, p. 28) se ha alcanzado el grado máximo de libertad y “el programa de emancipación se ha agotado”. El objetivo de esta época ya no puede ser la libertad: está lograda, aunque, eso sí, “el tipo de libertad cuyos ejemplos son el libre mercado y la libertad de elección” (Bauman, 2002, p.33). La libertad se alcanzó en la sociedad aunque acto seguido se afirma que ha acabado el individuo como ser social. La libertad pasa a medirse en términos de mercado y la emancipación se detiene.

En esta nueva época, la modernidad ha emancipado al individuo de la fe en la creación, la revelación y la condenación eterna. Lo que sucede es que con esa liberación el ser humano queda a su merced (Bauman, 2002, p. 34). Ser moderno, dirá Bauman (2002, p. 34), supone estar eternamente un paso por delante de uno mismo y cita como Nietzsche planteaba que ya no se puede ser hombre sin esforzarse por ser superhombre. Lo que ocurre es que el individuo ha dejado de creer en esta nueva época en el fin último de una sociedad justa y al tiempo se han desregulado y privatizado las tareas y responsabilidades de la especie humana que ahora han pasado a las energías individuales.

El progreso ya no es responsabilidad del Estado sino de los bolsillos de los contribuyentes, expone Bauman (2002, p. 35). La cima dirigente se ha liberado de obligaciones mientras caían a las clases intermedias. “No existe la sociedad” vaticinaba ya Margaret Thatcher, realmente lo que ha dejado de existir es un gran líder que te diga qué hacer, una sociedad que te obligue o un final feliz que perseguir. Solo modelos que elegir, pero al mismo nivel, a la misma altura, y la enorme responsabilidad de no equivocarse (Bauman, 2002, p. 35). El individuo se encuentra ante el abismo de tomar decisiones, es su última responsabilidad. Tiene que elegir qué personalidad quiere comprar en el mercado, ya no hay horizontes que perseguir.

En este punto, Bauman confluye con Debord y su sociedad del espectáculo. La concomitancia del individuo libre y que busca identidad con el fordismo, el capitalismo avanzado, la publicidad le lleva a Bauman a plantear que lo subjetivamente considerado como la liberación histórica del individuo no es tal liberación. La liberalización de las creencias ha arrojado al individuo al mercado. En ese momento, la liquidez del individuo moderno se relaciona directamente con la ilusión que vende la sociedad del espectáculo de Debord. La sociedad del espectáculo se convierte en el antídoto para el individuo que dibuja Bauman y las teorías convergen.

Para Bauman (2002, p. 90) la capacidad de ir de compras al “supermercado de identidades” y el grado de libertad del consumidor para elegir una identidad y mantenerla son el camino real hacia la concreción de las “fantasías” de la identidad. Cuestiona Bauman la posibilidad de ser, de autoidentificarse a través de objetos masivos y comerciales. Recuerda que la dependencia

no se reduce al acto de comprar y que los medios masivos ejercen tremendo poder sobre la imaginación popular, individual y colectiva y constituyen el lugar para trascender.

“La vida deseada tiende a ser como la vida “que se ve en la TV”. La vida en la pantalla empequeñece y quita encanto a la vida vivida: es esta última la que parece irreal, y seguirá pareciendo irreal en tanto que no sea recuperada en imágenes filmables”
(Bauman, 2002, p. 91)

La moderna libertad supone la vida en diferido. La vida vivida a través de la pantalla como también un modo de protegerse. A través de la pantalla se ofrecen los modelos de actuación y las personalidades que se pueden comprar en el mercado. La única condición es que nada sea para siempre, que todo sea intercambiable. El individuo de la modernidad según Bauman quiere mantener “la gratificante conciencia de seguir en carrera” (Bauman, 2002, p.78). Su carrera, eso sí, es una carrera donde la meta se va alejando cada vez que se acerca.

El consumidor sigue buscando la meta de una identidad, sigue dejándose aconsejar por las propuestas de los medios, sigue comprando y desechando productos que también son deseos. El consumidor es un hombre en búsqueda pero donde definirse supone también poder equivocarse, asumir la responsabilidad de la insatisfacción. El consumidor no sólo queda sometido a la presión, sino a la crudeza de la realidad que ahora ya no se sustenta en fines elevados o sociedades futuras y más justas. Por ello, el espectáculo o el simulacro son un refugio para este consumidor desesperado y desorientado que además no quiere ser, sólo aparentar por miedo a definirse. Quiere además saber que, además de la suya, existen vidas placenteras y felices, al menos, desde el escaparate de la pantalla.

A este individuo desorientado, Mario Perniola (2011, p.30) añade una crisis del poder político y social. Son las crisis de espacios de socialización como la universidad, los medios de comunicación y el partido de político. Lo “paradójico”, plantea Perniola, es que esta vez la crisis del poder político lleve a la crisis de todo contra-poder e incluso del no poder de la marginalidad alternativa. Al mismo tiempo, se ha extinguido la devoción hacia la historia y el conocimiento. Es decir, de nuevo, se plantea que ya no hay un fin que poner a las acciones para que se justifiquen. Ya no sólo la religión sino tampoco la política o la ciencia ofrecen respuesta.

La novedad es que para Perniola (2011, p.31), esta vez, la falta de un horizonte metafísico, de un fin no lleva a la desilusión. Quien siente la falta de Dios requería hasta ahora un nuevo Dios. Hoy “lo que se da es más importante que lo que se sustrae”. Se trata de que la insustancialidad es para Perniola requisito para estar en esta sociedad. “La condición para estar en la sociedad es compartir con ella su desrealización y su designificación”, puntualiza Perniola (2011, p.31). La indefinición ha pasado así de crisis a característica imprescindible, de problema a rasgo de identidad.

La nueva sociedad ya no es que haya caído en la anomia sino que tal como se ha dispuesto esa anomia es necesaria para estar en ella. Simulacro y espectáculo son en el fondo también herramientas de esa desrealización y designificación que operan sobre la realidad. En su caso le quitan transcendencia a lo que ocurre que parece someterse a las normas de la ficción y por tanto de la tragedia. El discurso espectacular y simulado permite incluso dudar por

exageración de su propio relato. Dudar vuelve a ser un privilegio. Dudar permite no asumir responsabilidades.

En esta sociedad de la duda y la indefinición, se erigen en sustitución de los líderes lo que Bauman (2002, p. 70 y 71) llama “asesores”. Se trata de figuras contratadas, que dependen de la voluntad de ser atendidos y que se circunscriben al ámbito privado. En su caso, pone como ejemplo, a los escritores de libros de autoayuda o a los consejos para ponerse en forma de Jane Fonda. Es decir, son figuras de los medios que ofrecen un paradigma de comportamiento para orientar. Aunque su actitud es muy diferente a la del antiguo líder, ante todo, porque se dirigen a los individuos y no a la sociedad.

Debord (1990, p. 22) habla más bien del “status mediático” para definir a ese fenómeno por el que un “financiero se pone a cantar, un abogado se mete a informante de la policía, un panadero expone sus preferencias literarias, un actor se mete a gobernar,...”. La explicación es que existiría un status mediático que supera en importancia a los méritos individuales o profesionales de cada uno. No se trata ya de ser como profesional sino de la relevancia dentro del espectáculo. Esa fama, ese prestigio mediático sería como un sello que permite desempeñar la labor que se quiera.

Toda esta argumentación quería mostrar que el espectáculo y el simulacro están obligados a volverse sobre sí mismos. La autoafirmación no sólo es una estrategia de justificación económica sino un remedio ante la falta de referentes. El espectáculo ya no sólo es una fuerza que se auto justifica, como plantea Debord, sino que ante la falta de referentes tiene que volverse hacia sí misma. El carácter tautológico del espectáculo ya lo plantea Debord (1999, p.41) en la parte más económica de su teoría de la sociedad del espectáculo.

El discurso espectacular es una forma de defensa. Vender ilusiones es promover un deseo que aliena más mediante el consumo y, por tanto, da más poder a quienes dirigen esta sociedad del espectáculo. Lo que se plantea ahora es que el espectáculo también viene a sustituir como referencia simbólica a una cultura y una política en crisis. Cuando la ciencia, la religión, la política o el periodismo pierden la credibilidad es el espectáculo el que capacita y selecciona referentes para los individuos.

“El poder del espectáculo, tan esencialmente unitario, centralizador por la fuerza misma de las cosas y perfectamente despótico en su espíritu, se indigna a menudo al ver que bajo su dominio se van constituyendo una política-espectáculo, una justicia-espectáculo, una medicina-espectáculo y otros no menos sorprendentes “excesos de los media”” (Debord, 1990, p. 18)

Debord (1990, p. 18) advierte que la actitud crítica de los dueños del poder es sólo cinismo. La sanción y la crítica hacia una sociedad que se entrega a los placeres mediáticos sin recato sólo es consecuencia de un plan total. Una convergencia espectacular que se persigue. Ya no se trata de que se hayan perfeccionado los medios, asegura Debord, sino de que “la dominación espectacular ha conseguido criar a una generación sometida a sus leyes” (Debord, 1990, p. 19). La libertad moderna se dibuja ahora como sometimiento al espectáculo.

El dibujo de la crisis de la política, la cultura y la libertad del individuo, Debord (1990, p. 25) lo completa con lo que considera es un “presente perpetuo”. La moda, los cantantes, las noticias quieren olvidar el pasado y no creen en el porvenir. Debord habla del “incesante tránsito circular de la información que vuelve cada instante sobre una lista muy sucinta de las mismas sandeces que se anuncian apasionadamente como noticias importantes”. El espectáculo señala los acontecimientos relevantes como también a los individuos que tienen credibilidad, esos asesores de Bauman. Al final, el espectáculo ya no sólo supone un dominio económico sino cultural, político y social. Un dominio circular, redundante e insistente como las imágenes que se repiten. El espectáculo gana por insistencia a órdenes en quiebra.

Para Nietzsche, el “eterno retorno” (Pardo, 2007, p. 307) es el procedimiento que libera a los hombres del peso del destino. Es una experiencia del tiempo sin futuro y donde todo es pasado, todo ha sucedido y se limita a retornar. Aunque como subraya Pardo (2007, p. 307 y 308), los estudiosos de Nietzsche han insistido en que este eterno retorno no puede ser entendido en términos de mito. Lo que vuelve no remite a una primera vez y lo que puede repetirse sin que hubiera un original ni primera vez solo son las obras de ficción. La mimesis de Platón y Aristóteles. La historia sólo puede retornar como ficción.

Si la narración histórica se deja subordinar por el destino y el sentido, la narración cómica (propia para Pardo del eterno retorno) es el triunfo de la insubordinación a la lógica. Lo que sucede también es que en las historietas cómicas no hay verdadero destino ni identidad narrativa sino una imitación que desvela su “falsedad, artificialidad y la arbitrariedad de la historia” (Pardo, 2007, p. 312). El eterno retorno, como el simulacro, es también un cuestionamiento de la lógica y puede ser un discurso que no necesita de una justificación final.

Perniola se refiere en cambio a Klossowski para hablar del eterno retorno (Perniola, 2011, p. 90). Para Klossowski la premisa es el olvido. Sin el olvido sería imposible la vida y la acción. Si el olvido no ocultase al hombre que todo es una simulación no tendría fuerza para seguir viviendo. El hombre sin el olvido sería consciente de que sus acciones no tienen ya ninguna trascendencia o al menos que no alcanzan el sentido de ser de una vez y para siempre. “Volver a querer el pasado no querido no significa prestarse a todo, sino a la repetición de todo” (Perniola, 2011, p.91). El planteamiento es que el simulacro no permite ir más allá de sí mismo, por lo que tampoco permite la identidad.

El simulacro se convierte ya no sólo en un espacio referencial sino también en un límite. Superada la oposición entre mundo real y falso, el eterno retorno emerge como prueba para aceptar la inconsistencia del individuo y el reconocimiento del simulacro como tercera opción. Ya no hay futuro que justifique ni presente sino un pasado que se repite. Un sistema que crece cada vez más y domina cada vez más espacio. El simulacro se afirma a sí mismo y niega al tiempo todo lo que le rodea.

Es un nuevo determinismo y nihilismo. Lo que ocurre es que las explicaciones ya no son válidas. Como expone Baudrillard (1996, p. 22), no se puede proyectar más orden o desorden del que hay. No se puede transformar el mundo más de lo que se transforma a sí mismo. Es decir, la metafísica no es que esté en crisis sino que ya no tiene sentido. Ya no se pueden buscar explicaciones justificativas. Esa es la debilidad de la radicalidad histórica. Los pensamientos de cambio, utopías,... “resultan ingenuas ante la inestabilidad, la reversibilidad

natural del mundo” (Baudrillard, 1996, p. 23). El mundo es lo excesivo y soberano. Esto nos previene de la ilusión de existir para algo.

“nos hallamos en un estado social secundario: ausentes, borrosos, sin significación ante nuestros propios ojos. Distráidos, irresponsables, enervados. Nos han dejado el nervio óptico, pero han inervado todos los demás. En eso se parece la información a la dirección: aísla un circuito perceptivo, pero desconecta las funciones activas. Ya sólo queda la pantalla mental de la indiferencia que responde a la indiferencia técnica de las imágenes” (Baudrillard, 1996, p. 193)

La crisis de la fe, la política y la ciencia ha liberado al individuo. Acto siguiente, él mismo se ha arrojado a las manos de un mercado que lo somete. El espectáculo y el simulacro son ámbitos de la desrealización de la realidad. En sus manos, queda sin sustancia ni transcendencia el mundo. Pero también simulacro y espectáculo permiten burlar el discurso narrativo de la historia. Ya no es necesaria justificación. Simulacro y espectáculo pueden ser también espacios de comunicación subversiva y que escape a la lógica. Por el momento, sólo son espacios donde el ser humano busca identidad. La única operación es mirar. Se trata también de reivindicar la capacidad creativa del individuo para retomar su propio simulacro y su propio espectáculo.

1.8. DEL TIEMPO CÍCLICO Y ESPECTACULAR AL FIN DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO

“En cualquier caso, está claro que el gran espectáculo que se montó alrededor de la muerte de Lady Diana se inscribe perfectamente en la clase de representaciones que fascinan a la pequeña burguesía, y no sólo de Gran Bretaña: grandes comedias musicales del tipo Evita o Jesucristo superstar, nacidas de la unión del melodrama y los efectos especiales de alta tecnología, lacrimosos seriales televisivos, películas sentimentales, novelas populares de gran tirada, música pop facilona, diversiones llamadas familiares, en fin, todos esos productos de la industria cultural que llenan a lo largo del día las televisiones y los radios conformistas y cínicas y que combinan el moralismo lacrimoso de las Iglesias con el conservadurismo estético de la tradición burguesa” (Bourdieu, 1999, p. 114)

La primera referencia de Pardo (2007, p. 32) para situar el concepto de tiempo en la era moderna no es un filósofo sino la canción de Bob Dylan “The times they are a-changin’”. De allí, de la letra de la canción, extrae una concepción del tiempo como un torrente de agua

poderoso, imparable y natural. Una fuerza que arrastrará todo en la dirección en que se desplaza. Quién pretenda resistirse o nadar contra corriente, será arrollado o se ahogará en el intento. La siguiente referencia es Kant para quien la temporalidad moderna, apunta Pardo (2007, p. 33) es “un camino de progreso hacia un final culminante, camino que a menudo tiene un comienzo adverso”.

Se siga a Dylan o a Kant, ambos están planteando una firme oposición al concepto clásico que situaba el pasado como una época de pureza y plenitud y señalaba el presente y futuro como una senda de corrupción y destrucción. Siempre se añoraba un pasado mejor donde estaban los modelos artísticos o las corrientes de pensamiento a imitar. El presente y el futuro eran la degeneración de ese origen. Ahora el pasado sólo deja restos y ruinas. El presente es el que reinterpreta el pasado para juzgar si fue o no relevante, no tanto por lo que ocurrió sino, sobre todo, por si tiene consecuencias hoy en día. Si las claves se buscaban antes en los modelos artísticos, científicos o políticos del pasado y en la herencia ahora la tendencia no sólo es medir el pasado desde el presente, sino tratar de adelantar la medición y ponderar el presente con el futuro. Adelantarse a lo que ocurrirá para sancionar lo que ocurre, en un modelo paralelo al de juzgar el pasado con el presente. Al fin, se trata de adelantarse de época para saber así la importancia de los acontecimientos que le precedieron.

Pardo (2007, p.39) lo compara casi con una concepción bursátil de la historia. Como en el juego de la bolsa, se trata de acertar con los valores que tendrán buen precio en el futuro para enriquecerse en lugar de arruinarse. Los cambios acreditan ya su valor de futuro aunque el verdadero valor sólo lo tienen los hechos del pasado porque son los únicos con consecuencias en el presente. La peculiaridad de esta perspectiva económica de la historia es que queda la impresión de que la historia ya está escrita y por eso pueden “hacerse previsiones, avances y adelantamientos”. Esta concepción es la que genera una ansiedad por las noticias y la información: un mundo pendiente de la última hora. En una sociedad en la que el futuro desvelará el valor del presente, en ese caso, tener antes que otros esa información y saber interpretarla es poder.

Después de Dylan, Pardo (2007, p. 55) recurre a Charlie Parker y el jazz para explicar el concepto contrario, el no-tiempo. El jazz con sus notas sincopadas y las notas desplazadas consigue alterar el ritmo básico entre dos notas o dos movimientos musicales. Parker era denominado el pájaro (bird) porque era capaz de volar por encima de las notas de la sección rítmica (bajo, batería, incluso piano) y seguía tocando por su camino. Se trataría apunta Pardo en palabras de Boulez y de Deleuze de “un tiempo sin latido” (Pardo, 2007, p. 56) que algo así como un tiempo que no puede contarse gracias a unos puntos de parada y que no sigue a ninguna otra secuencia o fluir, no es la continuación o se encuadra en un movimiento mayor.

Para Pardo, no es una casualidad que ese tiempo sea propio del jazz y de los suburbios. El tiempo no sólo es hechos sino acciones, mirado desde el punto de vista individual, acciones que permiten sumar en ese tiempo una identidad que, de nuevo, juzgará a esa persona con respecto a un punto futuro culminante. El tiempo del off-beat es un tiempo de quienes no quieren hacer historia. Es un tiempo sin intención de generar una identidad. Es un tiempo sustraído al valor de futuro.

Esa oposición pronto queda resuelta por los acontecimientos de este siglo. La crisis de las ideologías y de la propia historia como ciencia cuestiona que se pueda sostener esa idea del progreso infinito y de un futuro culminante. El holocausto, la bomba nuclear, las epidemias, el hambre o el paro hacen difícil sostener la explicación de que la humanidad se dirige hacia un futuro mejor. Es difícil creer en la historia o la religión. Pero eso, salpica también al plano individual, es muy complicado sostener que unas determinadas acciones corresponderán con un fin perseguido. Es difícil afirmar que irremediamente estudiar una carrera llevará a una persona a trabajar y ganar dinero.

La concepción que propone Pardo a través de Deleuze (Pardo, 2011, p. 48-49) se basa más bien en lo contrario. En la idea de la tragedia, en el individuo que intuye su triste futuro y trata de evitar su destino pero acaba viendo finalmente cómo se cumple. Pardo se refiere a lo que sería la inversión platónica. En esa división entre praxis y mimesis (la mimesis es una parte de la producción) la mimesis ya no puede ser sólo copia sino que se revela como un nuevo tiempo aplicable al acontecimiento. La vida se asemeja con la modernidad al funcionamiento de la obra de teatro.

Pardo (2011, p. 49) expone cómo el presente fáctico y la poesía funcionan diferente. El presente de la acción y de la historia debe su espesor (su peso, su trascendencia) a ese peso del pasado y del futuro que se hunden delante y detrás y que se escapan de la acción. En la poesía, las criaturas no tienen espesor. Sus acciones no suceden según un antes y un después sino que “imitan la sucesión temporal” pero la invierten. En la ficción las cosas suceden unas a consecuencia de otras, una conexión que las convierte en simultáneas, que hace que cada uno de los distintos episodios se trate de una sola y misma obra.

Lo que Deleuze propone es considerar la liberalización del tiempo que deja de estar sometido a un antes y un después y de la poesía que deja de estar sometida a su copia y, por ello, considerada como algo menor. Ese sería el concepto de tiempo de la modernidad. Esta emancipación es en el fondo el hundimiento de un sistema de justificación y del fundamento histórico del progreso y la evolución. El mundo representativo se convierte ahora en la intelección del mundo como presente absoluto y simultáneo, no como copia.

“Ha habido historia, pero ya no la hay” (Debord, 1999, p. 131) con esta frase resume Debord el nuevo tiempo que ha impuesto la burguesía. El tiempo surge expone Debord (1999, p.119) como una convención, una creación del hombre en sociedad que deja de ser nómada, acepta el modo de producción agraria y construye por tanto su comprensión del paso del tiempo en esas coordenadas y condicionado por el carácter cíclico de las cosechas. Luego ese tiempo cíclico irreversible es el que también sirve para comprender como los imperios caen al igual que otros nuevos vuelven a surgir de modo irreversible. Sólo las religiones le ponen después una finitud a esos ciclos que acabarían con el momento mítico de la salvación.

Para Debord, el tiempo de la burguesía deja de ser cíclico pero se mantiene irreversible (Debord, 1999, p. 129 y130). La sociedad se liga al tiempo del trabajo y, por primera vez, se separa del tiempo cíclico. El trabajo es un valor y se convierte en trabajo que transforma las condiciones históricas. El trabajo es el único valor que permite suprimir anteriores privilegios. Y el progreso del trabajo es el progreso de la historia.

Lo que ocurre es que ahora la historia antes presentada como un movimiento de los individuos de la clase dominante tiene que reconocer su “inconsciente”, dirá Debord (1999, p. 130). La historia ya no la escriben sólo esas clases dominantes sino que se descubre como movimiento general. Ese movimiento es el que justifica el sacrificio de la base de la sociedad. Ese reconocimiento de poder a la base de la sociedad tiene que ser rápidamente reconducido y es, por ello, que Debord descubre la estrategia de dividir en dos la historia. Para sustraer el poder de la historia a la sociedad surge la historia de la superficie y un movimiento histórico profundo (Debord, 1999, p. 129).

La historia misma se convierte en una producción. Se torna la “historia de las cosas” (Debord, 1999, p. 130). Este relato reúne el movimiento abstracto de las cosas. La historia deja de ser una historia de los individuos para ser de los avances y los artefactos, de la técnica y los inventos, del sujeto al objeto. Lo que avanza es la mercancía, los medios de producción y por simpatía la sociedad. Existe historia pero es imposible actuar en ella. Donde actúan los individuos ahora es en la superficie de las cosas, en el mercado. Sustraída queda claro cualquier posibilidad de actuar en el movimiento profundo de la historia.

Ese nuevo tiempo es lo que Debord llama “tiempo espectacular” (Debord, 1999, p. 132-134) y en cuya definición se extiende. Se trata, en primer lugar, de un tiempo unificado mundialmente. La historia universal es ahora la misma en todas partes. El tiempo de la producción segmentado en fragmentos abstractos e iguales es lo que se manifiesta como “uno solo y el mismo día”. Es el tiempo del mercado mundial y el espectáculo mundial.

El tiempo de la producción, el tiempo mercancía es también una suma de fragmentos iguales. Es intercambiable. El tiempo se convierte así en objeto de medida ya no sólo de trabajo sino de vida. El tiempo permite medir también el consumo, es un tiempo consumible. Como partes del mismo tiempo se recupera un carácter pseudocíclico. El tiempo espectacular funciona por la oposición de entidades como noche, día, libranza, trabajo, vacaciones, jornada laboral... El tiempo es mercancía porque es materia prima para el trabajo. Pero también se venden bloques de tiempo: en el fondo, los servicios o el “todo incluido” dirá Debord (1999, p. 135) remiten a este concepto del tiempo como unidad de medida económica.

Lo que le sucede a este tiempo espectacular de Debord es que es un tiempo devaluado. Ser una herramienta económica hace que el tiempo pierda su transcendencia. Ya sólo sirve en virtud del trabajo o el ocio que rellene ese tiempo. La consecuencia es que ese tiempo de la supervivencia moderna tiene que vanagloriarse del espectáculo cuanto más se reduce su valor de uso (Debord, 1999, p. 137). La realidad del tiempo se sustituye por la “publicidad del tiempo”. Mientras el antiguo tiempo cíclico era el de la ilusión inmóvil al final del ciclo, este nuevo tiempo el de la realidad que se transforma es el de la ilusión. Es el de la publicidad del tiempo y la historia de la superficie.

El papel del espectáculo se entiende si se recuperan los dos conceptos de la historia que conllevan dos conceptos de tiempo. El tiempo pseudocíclico del trabajador-consumidor lo constituyen fragmentos bien de servicios consumibles en forma de tiempo ocio, bien en forma de fragmentos de tiempo trabajo dentro de ciclos de trabajo-descanso e intercambiables por dinero y en el fondo por valor de cambio dentro del capitalismo. Frente a ese tiempo y esa historia sin pasado ni transcendencia, el tiempo de los que poseen los medios de producción es

el tiempo de los acontecimientos y de los cambios reales en la historia. Es decir, el tiempo del trabajador es un tiempo que no tiene trascendencia, que no existe, un no tiempo como el tiempo de los suburbios y el jazz. Es un tiempo robado. El tiempo espectacular implica lo que Debord llama “falsa conciencia del tiempo” (1999, p. 138).

El tiempo se convierte realmente para el trabajador en algo accesorio. Una simple manera de medir cómo alcanzar los pequeños objetivos de mercado y trabajo que va marcando el capitalismo y un tiempo que nada tiene que ver con el acontecer histórico que se observa en los medios. La conciencia espectadora, asegura Debord (1999, p. 139) no observa ya en su existencia, transición alguna hacia su realización ni hacia su muerte. El espectáculo es el único medio de participar de ese tiempo general de una manera lúdica.

“El mundo posee ya el sueño de un tiempo del que ha de alcanzar ahora la conciencia, para vivirlo realmente” (Debord, 1999, p. 141)

Ese presente sin pasado ni futuro como referentes que Deleuze compara a la ficción porque en él sólo hay un tiempo único y la simultaneidad se ha perdido por la inevitabilidad trágica del argumento se parece al tiempo espectacular irreductible de Debord. Para Debord, la historia avanza sin que el consumidor-trabajador tenga nada que ver con ella. Se ha visto alienado del tiempo también por el espectáculo y el consumo. Para él, el tiempo es simplemente una unidad para medir su trabajo o su consumo, su pequeña libertad se mide en tiempo. El tiempo es una ilusión.

Aunque llega a la misma conclusión, Baudrillard opera casi como un científico del instante para negar el tiempo y el espacio. No hay cosas que coexistan en tiempo real, proclama Baudrillard (1996, p. 76). Para él, ni los sexos, ni las estrellas, ni la copa ni la mesa “ni yo mismo”, afirma, existen en tiempo real. Es una cuestión de “la dispersión a la velocidad relativa de la luz”. Sería casi como hablar de la imposibilidad de percibir que algo está existiendo porque lo que nos llega ya es, como en el caso de las estrellas, su reflejo pasado. En el fondo, nunca podríamos confirmar la existencia sino su reciente existencia.

Todas las cosas, plantea Baudrillard (1996, p. 77) sólo existen en “diferido, en un desorden inefable de temporalidades, a una distancia ineluctable unas de otras”. Esta distancia e imposibilidad de la simultaneidad de las cosas es para Baudrillard el fundamento material de la historia. Esa imposibilidad la atribuye también al tiempo. Para Baudrillard, el hecho objetivo “es que jamás estás del todo en el instante y la presencia total sólo es virtual” (Baudrillard, 1996, p. 77). El tiempo real no existe. Nadie existe en tiempo real, nada ocurre en tiempo real y el malentendido es total resume Baudrillard.

Esta distancia, la misma que provoca la irrealidad, es para Baudrillard la condición inexcusable para que la materia coexista y pueda ser comprendida. Si todo coexistiera a la vez y en un único instante sería asegura Baudrillard incomprensible (1996, p. 77). Eso sí, “tan pronto como ese estado inicial (y absolutamente hipotético) cesa, comienza la ilusión del mundo”. Esa distancia y esa ausencia se ven ahora amenazadas para Baudrillard por la tecnología.

La tecnología permite la simultaneidad y la exactitud que la realidad y el lenguaje no son capaces de reproducir. En una exageración calculada, Baudrillard (1996, p. 78) postula que por

un momento la tecnología hace posible que se vean a la vez todas las estrellas o que en la esfera de la memoria y el tiempo, el pasado esté perpetuamente presente. Lo mismo ocurre con los lenguajes virtuales y numéricos capaces de una exactitud inalcanzable para las palabras. Aunque el mismo Baudrillard se alegra después de que la transferencia exacta y la existencia a la vez de la materia y el tiempo son imposibles:

“¡Menos mal que nosotros mismos no vivimos en el tiempo real! (...) Nos identificaríamos exactamente a cada instante con nosotros mismos. Suplicio equivalente al del día perpetuo, una especie de epilepsia de la presencia, de epilepsia de la identidad. El autismo, la locura” (Baudrillard, 1996, p. 78)

El alivio que siente Baudrillard ante la no existencia de la realidad y del tiempo está relacionado con los dos niveles del tiempo y la historia espectacular. La historia de la superficie en la que sólo se puede consumir es una estrategia de la clase dominante para sustraer al individuo de su realidad histórica, en Baudrillard, el individuo quiere librarse de esa responsabilidad de la realidad. El tiempo y el espacio se convierten en sensaciones diferidas. Todo ha ocurrido cuando se percibe. Es el individuo que no quiere caer en el abismo de la toma de decisiones y de esa “Modernidad líquida” de Bauman (2002). La pantalla a través de la que vive la realidad diferida, es también el medio que le protege.

La uniformidad o la racionalización son otras protecciones que se brindan al individuo moderno. Ritzer (1993, p. 126) pone como ejemplo las películas de Steven Spielberg. En ellas, (por ejemplo, “ET”) todo alcanza mayor gravedad porque la anormalidad se suele ubicar en medio de uno de esos barrios uniformes, modernos y regulares. Los sistemas racionalizados al exceso no son razonables sino que deshumanizan. A quienes trabajan dentro de ellos o a quienes viven dentro de ellos. En el fondo el orden niega y suplanta a la razón humana.

Marc Augé (Pardo, 2010, p. 170) define el no lugar: salas de espera, aeropuertos, estaciones de tren, antecorredores, vehículos de transporte, hoteles... pero también en lo social y lo cultural, los suburbios, las zonas preindustriales, chabolas, extrarradios en ruinas o comarcas rurales poco pobladas. Son espacios que no están hechos para vivir en ellos, solo sirven para ser atravesados y facilitar el paso de un lugar a otro. Para Pardo (2010, p. 174 y 175) el no lugar es sinónimo de lugar basura, aunque ahora como plantea Bourdieu “las marcas de la infamia” sean “signos de distinción” y los restaurantes basura dejen de ser para las masas incultas y pasen a existir “restaurantes basura de lujo”.

Tiempo y espacio han perdido su sacralidad. Ambos son ahora lugares de paso sólo que hacia ninguna parte. Baudrillard ataca la realidad de la materia y del espacio para librar al individuo de la realidad que queda condenada a una ilusión. A la misma conclusión llega Debord aunque en su caso como una denuncia. Para Debord, el tiempo y la historicidad es un elemento más que ha robado el capitalismo al individuo. Su falsa conciencia de tiempo deja reducido el tiempo a fragmentos vendibles en forma de horas de trabajo o comprables como servicios para que sean disfrutados.

La falsa conciencia del tiempo reduce la capacidad histórica de los individuos a un sueño. Nada puede hacer puesto que sus acciones no pueden intervenir en la capa profunda donde se toman las decisiones y acciones que cambian la historia. La historia queda reducida entonces,

según Deleuze, a un teatro. Las cosas ya no suceden una tras otras, sino unas a causa de las otras como una serie en la que nada se puede cambiar de orden, como el argumento de una obra que no tiene pasado ni futuro sino su propio presente y en él todo está ya dispuesto. No sólo es que todo esté dispuesto sino que además se muestra a los individuos como algo decidido.

En el fondo es la dinámica de los grandes espectáculos. Allí los individuos sólo pueden observar. Sin embargo, eso les convierte en parte de la historia. La historia es casi un consumible. Casi se puede leer la invitación a sentirse parte de la historia, parte de lo que se recordará. Aunque realmente el individuo sólo contemplará las proezas de otros y, en cualquier caso, esas proezas no serán historia nada más que para el movimiento circular de los medios que las repetirán hasta la saciedad. Realmente no existe la historia ni el estadio es un lugar real de socialización. Allí hay afirmación, identidad pero el contacto y la sensación de estar con otros también es falsa. Eso también permite que todo sea más fácil. Al igual que es más fácil vivir sin tener que decidir, sin tener que asumir la posibilidad de cambiar la historia, es más fácil abrazarse a un desconocido y saber que no se le volverá a ver más.

El tiempo de las cosas de Debord es a su vez el tiempo del torrente que nos arrastra de la canción de Dylan. El tiempo de la mimesis, del platonismo invertido de Deleuze, el tiempo del simulacro y el tiempo de la superficie es también el no tiempo del jazz. Así historia e intrascendencia caminan de la mano. El mundo cambia y arrastra a la sociedad con sus cambios. Aunque el individuo aislado viva en un presente perpetuo concebido como una tragedia en la que siente que no puede hacer nada para cambiar su destino.

1.9 LA OBJETIVACIÓN DEL TRABAJADOR (SUJETO) Y LA LIBERALIZACIÓN DEL OBJETO

“Si, como antes le leíamos a Marx “hubo un gran progreso” cuando el trabajo se desvinculó de su objeto y, por tanto, dejó de ser ebanistería, hilandería o sastrería para convertirse en trabajo a secas, el mismo progreso tuvo lugar cuando Freud desvinculó el deseo de todo objeto particular, es decir, cuando dejó de preguntar qué había en el objeto (en sus propiedades reales, objetivas, naturales, en su “esencia”) para que éste fuera “deseable a ojos de los hombres, y empezó a buscar del lado de la actividad deseante subjetiva, es decir de la energía libidinal invertida en tal o cual objeto, o sea, cuando descubrió aquella gelatina indiferenciada de deseo humano abstracto como clave de la deseabilidad de los objetos” (Pardo, 2011, p. 205)

El estadio del espectáculo (deportivo o no) multitudinario se constituye como una nueva manera de socialización, ese estar con otros pero sin estar. Ese compartir sin tocar se podría asimilar al “aislamiento” que Vaneigem incluye en sus “formas generales de frustración y de impotencia” (Perniola, 2008, p. 65 y 66). Las engloba en tres apartados y quedarían tal cual:

- Participación imposible: se reconoce a través de varios mecanismos de usura y destrucción como la humillación (sensación de ser un objeto) el aislamiento (la sensación de estar juntos) el sufrimiento (base del poder jerárquico) el trabajo (que en ciertas condiciones se iguala a la esclavitud) y la descompresión (alternativas ficticias).
- La comunicación imposible: la comunicación queda imposibilitada por la dictadura del consumo (falsa felicidad como medida de las cosas) por el intercambio (que anula la dimensión cualitativa de los objetos) por la imposición del baremo de la mercancía.
- La realización imposible: el sacrificio de la inspiración cristiana, humanista o socialista que constriñe al individuo al masoquismo, la separación como base de la organización social, las compensaciones espectaculares, el estereotipo y la imposición del rol de la edad.

Vaneigem resume que las personas no pueden ahora participar, comunicarse ni realizarse. La realización del ser humano, la comunicación son imputables directamente a las condiciones económicas. Según la enumeración, Vaneigem plantea como el mercado se ha convertido en la única religión. De este modo, el Dios que justificaba los sacrificios es ahora un mercado que impone el masoquismo sin otro premio que las compensaciones espectaculares. El hombre es mediante el estereotipo y se comunica mediante el mercado. Sus posibilidades de acción son ahora el consumo o el intercambio presididas todas sus relaciones por el baremo del mercado.

La novedad es que Vaneigem plantea al ser humano bloqueado. Un ser humano que sufre, trabaja, sin alternativas y humillado. Humillado porque el ser humano es el verdadero objeto con el que comercia el capitalismo. Las mercancías se convierten en fetiches y aumentan su valor, Dios muere, las ideologías mueren, los medios de comunicación se convierten en medios de socialización pero todo ese espacio lo pierde el ser humano. Para regularizar la producción, ya no sólo se trata de producir en serie, sino de consumir en serie. El consumo debe ser objetivado.

La humillación del hombre que se da cuenta de que ya sólo es una pieza en la fábrica y en la cadena del consumo es una forma avanzada de la alienación económica. El hombre sin alma porque proyecta su ser en lo que produce y busca su identidad en lo que consume. Doble alienación que acaba en la objetivación en medio de ese proceso. El hombre humillado es el gran hombre de la modernidad. Un hombre frustrado que tiene el cometido de ser el superhombre de Nietzsche y que no llega ni siquiera a ser dueño de su destino como para asumir que todo lleva a la nada. No lo asume sino que se ve abocado a ello.

El hombre humillado no tiene una verdadera sociedad, ni una verdadera comunicación ni un Dios. En detalle, ya se ha planteado que el fin de las ideologías supone una emancipación forzosa del individuo que lo sume en la indefinición y la búsqueda/compra de una identidad. Es también el individuo que ha renunciado (o a quien se le ha retirado, depende si pensamos en Debord o Baudrillard) su capacidad y posición en la historia.

De hecho, la descripción comenzaba denunciando que si una nota caracteriza a esta sociedad es el miedo. Miedo como producto vendible, miedo que lleva a asegurar casas, comprar armas o alarmas. Miedo como argumento político, no hay nada más conservador ni mayor contribuyente a esa simulación de la disuasión que el miedo. Miedo corporal e inmanente al individuo. Miedo también metafísico por la falta de referentes o un plan que ordene toda esta realidad.

Se han enunciado muchos de los planteamientos de simulacro y del espectáculo en torno a los conceptos que permiten coincidencias y, por tanto, puntos a partir de los cuales establecer la divergencia. El individuo es otro de los puntos principales y ambas teorías plantean diferencias. Debord recupera la idea de la reificación de Lukacs y convierte al individuo en un espectador. Baudrillard denuncia la automatización y la mediación del actor en que se convierte el ser humano.

“Vivid vuestra vida en tiempo real; vivid y sufrid directamente en la pantalla. Pensad en tiempo real; vuestro pensamiento es inmediatamente codificado por el ordenador. Haced vuestra revolución en tiempo real, no en la calle, sino en el estudio de grabación. Vivid vuestra pasión amorosa en tiempo real, con vídeo incorporado a lo largo de su desarrollo” (Baudrillard, 1996, p.42)

La mediación del espectáculo queda superada para Baudrillard por la tecnología. Ya no es que el mensaje espectacular parezca más verdadero que lo que nos rodea. Ahora sencillamente todo se ofrece mediado y tiene tanta fuerza que ya no se puede dudar de nada. En el espectáculo hay un espacio entre el individuo y los medios, la publicidad y la diversión. Con la tecnología ese espacio se ha reducido al máximo. Ahora el tiempo de ocio o las vacaciones han de reflejarse en las redes sociales para que existan, los autorretratos como testimonio, la pasión amorosa debe expresarse a través de los servicios de mensajes y la realidad comprobarse a través de las emisiones en tiempo real de internet. “Antes se habría vivido como control policial. Hoy se vive como promoción publicitaria”, sentencia Baudrillard (1996, p. 43) para referirse a la presencia de cámaras que graban por todas partes, en una especie de directo continuado. El espectáculo era un sello de irrealidad, de artificialidad, el simulacro lo es de autenticidad, de originalidad. Se busca el simulacro como garantía, cuando antes, sin embargo, se sospechaba del espectáculo.

Sobre la comunicación Debord (1999, p.47) advierte que depende de la dirección del sistema. Es una consecuencia de la unidad y la concentración del proceso productivo en unas pocas manos, las mismas que dominan los cauces de comunicación del espectáculo. Al individuo le falta perspectiva, se le separa cada vez más de su propio producto y de su comunicación con otros productores. “El triunfo del sistema económico de la separación es la proletarianización del mundo” (Debord, 1999, p. 47).

Debord rescata el concepto de la reificación que plantea Lukács en “Historia y conciencia de clase”. Recuerda Debord (1999, p. 51) que, según Lukacs, la cosificación del trabajador se convierte en rasgo definitorio de ese. Solo en el contexto de esa reificación del trabajador se entiende la sumisión a las formas en las que se expresa esa objetivación del trabajador y se comprende así la evolución de la sociedad. Es decir, lo que plantea Debord es que sólo desde el punto de vista de la cosificación que sufre el trabajador se entiende que se someta de nuevo

al mensaje espectacular que no es sino una expresión de esa alienación que sufre de su producción. Mediante el consumo el individuo-trabajador promueve la cosificación de otros trabajadores y el mantenimiento del sistema.

La mecanización y la racionalización solo hacen para Lukács (Debord, 1999, p. 51) que colaborar con esa cosificación para que la actividad del trabajador sea cada vez menos actividad. De la cualificación del artesano para quien sus méritos residían en su producción, una producción valorada por sus cualidades se pasa al trabajo mecánico y cuantificado. El trabajador de la fábrica ya sólo es una pieza más del engranaje, de la cadena de montaje de modo que no puede atribuírsele ni siquiera un resultado completo. Su actividad es menos actividad, se le niega su acción. En esa línea, la negación de la actividad sólo es otro paso más para instituir su actitud contemplativa. Es también la humillación de Vaneigem.

El individuo de Debord es un espectador. Se plantea casi un nuevo platonismo donde la regla de acción, la praxis que permite darle sentido a la producción es el espectáculo. El espectáculo se convierte en un pseudo mundo aparte y “el mundo sensible es sustituido por una selección de imágenes que existen por encima de él” postula Debord (1999, p. 52). La producción se orienta al mercado, como la acción a la praxis, aunque es verdad que para Debord toda regla final se resume en trabajar para consumir.

El espectáculo es la nueva religión del hombre moderno. A ella se orientan sus sacrificios en los horarios laborales y sus ceremonias en los tiempos de ocio. El espectáculo se convierte además, por las carencias del ser humano a la hora de comunicarse y participar, en una entidad que parece intocable. La ciencia, la política y el periodismo eran las puertas para interactuar con el poder. Su crisis es la crisis del espacio público, del individuo social por el ser moderno del espectáculo. En cualquier caso, la parte de la actividad queda reducida y emerge la contemplación, el mundo no se vive sino que se contempla, la realidad considerada parcialmente, se despliega “en su propia unidad general como un pseudo mundo aparte” (Debord, 1999, p. 38).

El actor de Baudrillard se ha comido al espectador de Debord. Exactamente Baudrillard (1996, p.43) enuncia que “hemos engullido a nuestro receptor” para resumir las interferencias que provocan la proximidad de la vida y de su doble, el colapso del tiempo y su distancia. El ejemplo serían la emisión en directo de la vida bien sea en formato reality, entrevista o en un debate y la consecuencia siempre el cortocircuito de la vida real.

Los situacionistas (Debord es el más relevante de todo este grupo) señala Baudrillard (1996, p. 43 y 44) tenían clara la delimitación del espectáculo y era para ellos un ente abstracto. Ahora, compara Baudrillard, ya no puede afirmarse que el individuo siga alienado, ni desposeído pues tiene toda la información. “Ya no somos espectadores, sino actores de la performance y cada vez más integrados en su desarrollo” asegura. Lo que ocurre es que Debord y el espectáculo todavía plantean ese mensaje como una alteridad fácilmente reconocible. El sello de lo espectacular es reconocible y distinguible. Para Baudrillard, lo complicado ahora es negar la realidad del mundo simulado ante su extrema perfección técnica.

Al miedo a la alienación le sustituye ahora el miedo a no reconocerla. A la muerte de las ilusiones metafísicas, religiosas e ideológicas se une para Baudrillard (1996, p. 44) la

destrucción de la última ilusión que es la de la propia crítica. El individuo se ha devorado a sí mismo. La denuncia de la virtualidad es sólo el último simulacro ya que parece remitir a la existencia de un médium y, por tanto, de un original, cuando ahora el medio es más real que la vida. El antecedente es Duchamp. Si él sacó de la realidad un objeto para convertirlo en arte, ahora el espectador ha pasado igualmente de delante a dentro de la pantalla en una confusión con lo real que recuerda la transestética.

La ilusión de Debord muere a manos de la performance de Baudrillard. El ejemplo que pone es el del cine cada vez más sofisticado (Baudrillard, 1996, p. 48). Antes bastaba en la Ópera de Pekín con el simple movimiento del cuerpo de los actores que escenificaban el frío, o en el duelo, sus cuerpos rozándose. Allí la ilusión era total, un éxtasis físico y material más que teatral y se había eliminado toda presencia de la realidad. Ahora el escenario, en el cine o en la opera sería alimentado con toneladas de agua y el duelo sería rodado en la oscuridad con infrarrojos.

El extremo de esta nueva posición del sujeto es la realidad virtual (Baudrillard, 1996, p. 53) donde se han retirado las huellas o la reversibilidad, incluso la nostalgia del mundo anterior. Esta hipótesis es mucho más grave que la de la alienación técnica. Se trata de un proceso de desaparición irreversible. Un mundo absolutamente real.

El gran dilema, plantea Baudrillard (1996, p. 82 y 83), es elegir entre la singularidad y la génesis de las cosas, entre su apariencia y su sentido. Ya no se puede calcular al mismo tiempo la realidad y la significación del acontecimiento. La incertidumbre ya no es privilegio de la ciencia sino que se ha repartido por todos los ámbitos de la vida. La regla del juego ya no es la del sujeto y la verdad. El sujeto ya no es capaz de distinguir.

Ocurre que el sujeto es parte de la acción, actor, pero también que el objeto se confunde con el sujeto. No sólo es el narcisismo son la seducción, el deseo o la virtualidad como mecanismos psicológicos y técnicos que rompen las barreras y la función del objeto e impiden juzgarlo con claridad. Para Baudrillard es toda una estrategia del mundo (1996, p. 83) que hace que las cosas se alejen cada vez más de su sentido al alejarse también entre ellas, es una huida “en la extrañeza y el vacío”.

Debord comparte sensaciones con Baudrillard. La seducción del espectáculo es una manera de perder la perspectiva y la vida. La “alienación del espectador a favor del objeto contemplado” (Debord, 1999, p. 49) es la dominación del sujeto por parte del objeto. Es una actividad inconsciente para Baudrillard pero se expresa en que cuanto “cuanto más se contempla, menos se vive”. Parece un contrasentido pues el espectáculo es información, diversión, poder pero al tiempo es sumisión, paralización y frustración por la humillación del individuo. Por ello, contemplar es el opuesto a vivir.

Para Debord es también un asunto de comprensión. Cuanto más se mira un individuo, se busca y se reconoce en el espectáculo más separado está de sí mismo.

“La exterioridad del espectáculo en relación con el hombre activo se hace manifiesta en el hecho de que sus propios gestos dejan de ser suyos, para convertirse en los gestos de

otro que los representa para él. La razón de que el espectador no se encuentre en casa en ninguna parte es que el espectáculo está en todas partes” (Debord, 1999, p. 49)

El espectáculo no sólo es un mundo aparte, esa religión que se contempla. Es un mundo ajeno. La contradicción que encierran el simulacro y el espectáculo es que siendo mecanismos que muestran son movimientos de extrañamiento e incompreensión. La sociedad mostrada es para el individuo más incompreensible y lejana. El espectáculo y el simulacro separan y descontextualizan lo que muestran. En su visibilidad está encerrada la ocultación. No sólo son mecanismos de significación sino también de ocultación.

1.10. LA INVERSIÓN DE LA REALIDAD FRENTE A LA INVERSIÓN DE LA MASA

“Si decís: Esto es real, el mundo es real, lo real existe (yo lo he encontrado), nadie ríe. Si decís: Esto es un simulacro, no somos más que un simulacro, esta guerra es un simulacro, todos se parten de risa” (Baudrillard, 1996, p. 132)

Simulacro y espectáculo son una llamada de atención sobre el engaño organizado que rodea al individuo. Baudrillard ya sabe la impopularidad y la extrañeza, la paradoja, la incredulidad reservada para quien se atreva a negar la realidad. Por ello, lo afronta con la ironía de la frase que inicia este epígrafe. Para ser exactos, eso sí, lo que el filósofo francés pone en duda es nuestra realidad. Es decir, la realidad como atributo como asunción de que nuestra idea de mundo ordenado, estructurado y justificado es innegable. No se trata de negar el mundo como un conjunto de hechos físicos (Baudrillard sí que niega la temporalidad o el espacio como dimensiones automáticas y simultáneas). Lo que niega es nuestra idea de mundo que con la excusa de los hechos físicos sostiene un mundo simulado. Si la inversión de la realidad la cuestiona, la inversión de la masa la reivindica. Ahora es ella, aun masa amorfa, la que manipula mientras el Estado se retira de sus atribuciones.

Aunque muchos se atreven a dar interpretaciones o buscar el sentido de la vida, nadie ha podido probar la certeza de sus planteamientos sean profetas, sacerdotes, políticos o científicos. Por ello, ironiza Baudrillard (“lo real existe (yo lo he encontrado)”) sobre que nadie cuestione las viejas interpretaciones, múltiples y contradictorias teorías que se acumulan en el cajón del pensamiento y, sin embargo, todos estén seguros de un sentido que nadie ha podido hallar. Incluso hay quien como Nietzsche ha acabado la búsqueda afirmando que el sentido es que no existe sentido alguno. Baudrillard lo que hace es decretar la búsqueda por terminada. No niega el sentido sino este mundo real, el concepto de real como un atributo que justifique las construcciones que operan sobre esos hechos. Realmente lo que niega es la interpretación de esa realidad.

La desacreditación de la realidad comienza en Baudrillard cuando defiende que se trata de una superstición, una creencia que se integra en las “formas elementales de la vida religiosa” (1996, p. 131). Plantea también que la caridad y la pena también son motivos para afirmar la realidad cuando se pide que no se niegue ante los que sufren (1996, p. 131) aunque parece que es, más bien, por no dejarles ante la evidencia de que sufren por un mundo que no existe. Una realidad por compasión que en el fondo esconde la realidad como una certeza, como un “seguro” o “un bien de consumo corriente” (1996, p. 132). Afronta Baudrillard y ataca al miedo a negar la realidad. La inseguridad que genera poner en cuestión el mundo. Porque hacerlo es cuestionar si tiene sentido nuestro trabajo, nuestros esfuerzos, nuestras guerras, nosotros mismos.

Hay que atender, sobre todo, a que cuando Baudrillard ataca a la realidad. Está atacando la realidad como versión, como interpretación. El no habla de hechos concretos, no niega hechos, sino que señala a la realidad cuando se instituye como creencia, como certeza, como consumible. Esto es, relaciona la realidad con una interpretación de un modo de vivir esa realidad, de entender la vida. La realidad se convierte en la prueba que permite seguir viviendo, que permite saber que se va hacia alguna parte, saber, al fin, que tiene sentido lo que se hace.

Baudrillard distingue entre dos formas de pensamiento (1996, p. 133): por un lado, la que defiende que existe una referencia real para la idea, es decir, es posible una ideación de la realidad. La realidad puede transformarse en ideas y los conceptos así mismo responder a hechos físicos. Por otra parte, está el pensamiento radical, un pensamiento extraño a la dialéctica, externo a lo real, extraño incluso al pensamiento crítico. Habla de un pensamiento que dice funciona por “extrapolación” a lo real, esto es, como un mundo aparte.

La primera reserva que pone Baudrillard (1996, p. 133) es que existe “una incompatibilidad entre el pensamiento y lo real”. Sostiene que no hay una transición entre ambos. Ni alternancia ni alternativa, sólo alteridad y distancia que los mantienen bajo tensión. Eso hace único al pensamiento como afirma la singularidad del mundo. Subraya así Baudrillard la imposibilidad del pensamiento. La realidad no puede pensarse, lo cual ontológicamente ya sería la condición que llevaría a negar la percepción de la realidad. Esto es, si consideramos la realidad y el pensamiento como entes autónomos, la realidad no sirve para justificar nuestro pensamiento de los hechos, ni el pensamiento para justificar los hechos concretos. De modo, que la idea misma de pensar el mundo entra en cuestionamiento para Baudrillard.

La conjunción afortunada de la idea y la realidad sólo se produjo para Baudrillard a la “sombra de la Ilustración y la modernidad en los tiempos heroicos del pensamiento crítico” (1996, p. 133). Aunque advierte que este pensamiento, que era un pensamiento contra la ilusión supersticiosa, religiosa o ideológica, ha terminado en “sustancia” (1996, p. 133). Esta relación ha quedado destruida para Baudrillard por la simulación técnica y mental y por la autonomía de lo virtual. El dispositivo del simulacro y la mediación tecnológica han desplazado a la realidad. Lo real, asegura Baudrillard, es un fenómeno extremo, desorbitado y “ya no es posible pensarlo como real” (1996, p. 134). Ahora se piensa en la realidad como una ilusión. Es la ilusión objetiva que ya se ha referido aquí. Lo que decreta aquí Baudrillard es también la

confusión que opera sobre la realidad, donde el simulacro adquiere un cariz de verdad y los hechos se separan, se ocultan y aparecen desorbitados.

Frente al discurso de un mundo descifrable y objetivo, Baudrillard (1996, p. 134) propone la apuesta a favor de la ilusión del mundo:

“se pretende la ilusión devolviendo la no-veracidad de los hechos, la no-significación del mundo, formulando la hipótesis opuesta de que no hay nada en lugar de algo, y persiguiendo esta nada que corre bajo la aparente continuidad del sentido”
(Baudrillard, 1996, p. 135)

Esto es, lo que cuestiona Baudrillard es la existencia del sentido y la capacidad del pensamiento para pensar la realidad. No se cuestionan los hechos pero sí las ideas que construimos sobre esos hechos. La manera en que vemos esos hechos que no es sino una manera construida, una ilusión. La teoría no ataca a la realidad, sino a nuestra versión de la realidad, a nuestra interpretación. Todo proceso de conocimiento queda denunciado entonces como un proceso falso, imposible e irreal. Por eso, Baudrillard le da la vuelta y decreta que no hay nada. Como él plantea, busca denunciar esa “nada” bajo la aparente continuidad del sentido. No le preocupan los hechos, lo que quiere es con la negación generalizada denunciar que muchos de los pensamientos se construyen sobre la nada. Es la búsqueda de la nada.

La primera víctima en el ataque al pensamiento es el lenguaje. El lenguaje no se niega, lo que se plantea es una reformulación. Baudrillard (1996, p. 136) lo compara con una fotografía. Si la imagen en papel supone la desaparición y muerte de lo que representa y de ahí gana su fuerza, “también lo que origina la intensidad de la escritura, trátase de ficción o de teoría, es el vacío, la nada en filigrana, es la ilusión del sentido”. Los culpables no son el pensamiento o el lenguaje dice Baudrillard, los culpables no son los mensajeros, sino el mensaje. Es imposible apresar la realidad. La realidad como concepto está en crisis.

El propio mundo es el que mejor puede desmentir al mundo, sostiene Baudrillard (1996, p. 137). Para él, se trata de una cuestión de velocidad en la que el pensamiento debe anticiparse a la realidad para denunciarla, para presentar proposiciones que desmientan a la realidad. Eso es lo que pretende Baudrillard cuando niega la guerra de Vietnam o el Watergate, realmente no niega el acontecimiento, plantea que la guerra de Vietnam es un gran acto de alianza entre EEUU y China y el Watergate una gran operación de maquillaje para aparentar la expurgación de la corrupción de un sistema político estructuralmente corrupto.

Frente a ese pensamiento que se adelanta, Baudrillard considera que de momento hemos perdido la carrera y las ideas van por detrás del mundo (1996, p. 140). Plantea Baudrillard que la inversión se ha producido ya debido a que es el mundo el que genera su propia denegación. El mundo que produce el simulacro como ficción exagerada para que todos afirmen que la realidad está bajo el simulacro, cuando la realidad no existe. El mundo que percibe el pensamiento, el lenguaje como algo ajeno y que, por tanto, parece que existe desde fuera y podría desaparecer como si no fuera un producto de ese mundo. La regla del pensamiento, apunta Baudrillard (1996, p. 145), es devolver el mundo tal como se nos ha dado – ininteligible- y si es posible “un poco más ininteligible”. El mundo ficciona el mundo para ocultar que el pensamiento es sólo una construcción.

Baudrillard ya no quiere ser nihilista o desesperado, lo que le ocurre es que ya no quiere salvar la realidad. No quiere discutir con otras construcciones, lo que quiere atacar o denunciar son las propias maneras de pensar el mundo. Si hasta ahora ninguna ha sido capaz de apresarlos, ¿Qué debería hacernos pensar que es posible? ¿Por qué debe seguir en ese empeño? Al final, unas interpretaciones se enfrentan con otras, unos pensamientos con otros. Lo que denuncia Baudrillard es que la realidad se ha convertido ya en una creencia, en una superstición, un seguro. Muchos se agarran a la realidad. Aunque realmente lo que se agarran es a una interpretación de la realidad. Una propuesta de pensamiento que emana del mundo. El simulacro no deja de ser una propuesta de realidad mediada y espectacularizada. Es una vida en diferido. La realidad, los hechos, se convierte en el argumento del simulacro, de una nueva creencia.

Si volvemos a los ejemplos de Baudrillard, la sangre de los soldados y los combatientes muertos en Vietnam es la garantía de que allí ha existido una guerra, como las detenciones y juicios del Watergate son la garantía de que se está acabando con la corrupción. Realmente debajo late una simulación que tapa la corrupción y que tapa el avance de la dictadura del sistema con el acuerdo entre las potencias de EEUU y China. La realidad sostiene la coartada. La realidad ya no se sostiene a sí misma. El mundo es el que ha producido el engaño. El pensamiento va más lento que el mundo dirá Baudrillard y es incapaz de desvelar el truco.

La diferencia entre Baudrillard y Debord es que para Baudrillard las imágenes ya no se pueden desvincular de la construcción de la realidad. Para Debord, son dos entidades diferenciadas: hay imágenes y hay realidad, hay hechos y hay espectáculo. Para Baudrillard, los hechos ya no están. Lo que conocemos por realidad, lo que interpretamos es ya falso. El pensamiento y el lenguaje son ontológicamente imposibles. La realidad no puede darse tal y como la conocemos.

En este caso, su coincidencia se basa en la hegemonía de lo falso. En la estrategia de la versión falsa de los hechos para imponerse. En ambos casos, lo que percibimos como real, sea espectáculo, sea simulacro es una construcción interesada. Baudrillard va mucho más lejos que Debord en su aviso, en su negación pero ambos tratan de avisar al individuo sobre revisar aquello que piensa y percibe como certeza.

Debord ya en la segunda tesis de su "Sociedad del espectáculo" (1999, p. 37) describe una especie de "corriente común" que reúne las imágenes que se desprenden de la vida (se percibe ya que hay dos objetos: las imágenes y la realidad) cuya unidad es ya imposible. De este modo, la vida que se muestra como unitaria (aunque acaba de decirnos que se funda en la disociación entre imágenes y hechos) es un "seudomundo" aparte. Esto es, las imágenes escindidas de la vida recuperan la unidad y se revelan como la vida, única e irrefutable. Es lo que llama el espectáculo, "inversión concreta de la vida" y "movimiento autónomo de lo no vivo", las imágenes no contienen la vida.

Mientras las imágenes se fundan en la separación, el simulacro lo hace en la confusión. Debord reconoce todavía la capacidad en el que mira de reconocer ese mundo separado que constituyen las imágenes y que se proclama único y verdadero. En el simulacro lo que le preocupa a Baudrillard es que ya no somos espectadores sino parte de la performance y parece más real que los hechos. Al contrario, el mundo virtual (podríamos pensar en los

programas informáticos para relacionarse a través de la web) es preferible al mundo de los hechos. El engaño que denuncia Baudrillard es posible porque la capacidad crítica ha dejado de ser posible. El simulacro es tan complejo que no puede pensarse o expresarse.

Cuando revisa su teoría, Debord confirma la inversión de la realidad dándole la vuelta a su vez a las palabras de Hegel. “En el mundo realmente invertido, lo verdadero es un momento de lo falso” (Debord, 1990, p. 63). En otras palabras, el discurso hegemónico espectacular es falso, siempre en esa inversión de la realidad que es el espectáculo. Por tanto, un fragmento de ese espectáculo es también falso.

El mecanismo de autenticación y defensa del espectáculo que plantea Debord es tan perverso como el que plantea Baudrillard. Baudrillard aseguraba que el mundo del simulacro propone el simulacro como exageración para así afirmar la realidad de lo que late bajo el simulacro, cuando realmente no hay nada. Ahora Debord propone que el propio discurso exagerado espectacular sirve de argumento para defender la autenticidad de otra parte mejor disimulada de ese mensaje espectacular. Los informativos son ciertos, podríamos plantear, solo en oposición con las series de ficción. Cuando realmente ya había advertido Debord que es toda esa corriente, ese torrente de espectáculo es falso íntegramente.

Cuando revisa sus apuntes años después en el “Comentarios sobre la sociedad del espectáculo”. Debord está mucho más cerca de Baudrillard. La diferenciación entre la imagen y el mundo real que se percibía tan clara ahora empieza a confundirse. De hecho, lo falso se prefiere ya a lo real. Lo falso, advierte, forma el gusto y sostiene lo falso, eliminando la referencia a lo auténtico.

“los frescos de Miguel Ángel deben adquirir los intensos colores de las tiras cómicas, y el dorado de los muebles auténticos de Versalles ese brillo por el cual acabarán pareciéndose bastante a los falsos muebles de época Luis XIV que a tan elevado precio importa el estado de Texas” (Debord, 1996, p. 63)

La fe que Debord mantiene en la realidad, Baudrillard ya sólo la sostiene en la sociedad, aun cuando agregado de individuos. Por ello, a la inversión de la realidad de ambas teorías, se añade en la teoría del simulacro la inversión de la manipulación política. El individuo del simulacro, la masa, como la denomina Baudrillard (1978, p. 137) ya se planteaba que es a la vez objeto (punto de convergencia de las “vibraciones media que la describen”) y sujeto de simulación (actor de esa performance). Lo que sucede es que esa masa choca con la imposibilidad de hacer de ella un objeto, extraer leyes objetivas y poder manipularla o señalar sus elementos, relaciones estructuras o conjuntos.

La gran paradoja del simulacro es que no puede dominar a uno de sus objetos: la masa. Esa masa es la que se divierte viendo las propias encuestas que tratan de medirla (Baudrillard, 1978, p. 139). La masa no es objetivable ni representable y anula a los sujetos que pretendan captarla, asegura Baudrillard. Solamente la ley de los grandes números y el cálculo de probabilidades pueden dar cuenta de ella. Esto es, sólo los sondeos y las estadísticas son capaces de leerla. Aunque ya plantea Baudrillard la inexactitud de estos cálculos que plantean respuestas anticipadas, señales circulares y parecen testimoniarse a sí mismos.

La única hipótesis que no se plantea la ciencia, acusa Baudrillard (1978, p. 140), es la de que “la materia, o lo vivo, no responden “objetivamente” a las preguntas que se plantean”. Reclama así Baudrillard que la falsedad sea considerada, o al menos, la posibilidad de error, que se cuestione que la materia hable directamente. Todos los cálculos parten de la posibilidad de aprehender el objeto de la ciencia y hacerlo hablar. Ninguna se plantea la imposibilidad. No salen jamás del círculo “encantado y simulado de su interrogante”.

El ejemplo para Baudrillard es la publicidad (1978, p. 141) que no puede asumir que el índice de refracción del mensaje sobre el destinatario es nulo. Las ciencias viven del crédito que se conceden a sí mismas, censura el filósofo francés. No contemplan el fallo. Para Baudrillard, los media funcionan no por el sentido sino por la fascinación. Niegan la comunicación en provecho de otro modo de comunicación. No es necesario que cambien el sentido sino que de modo violento fascinan al receptor de la información (1978, p. 142).

La credibilidad no afecta sólo a la ciencia sino al propio sistema social y político es por ello que Baudrillard plantea la inversión de la manipulación. El pueblo hasta ahora con sus votos servía de coartada a la ciencia política. Justificaba la elección de una opción y la alternancia con sus votos. Ahora se venga dándose la representación teatral de la escena política y de sus actores. El partido, la película o el cómic son ahora “modelos de percepción de la esfera política” (1978, p. 143). El público, el gran perdedor parece ahora tomarse la venganza.

Frente a esa hegemonía de lo político frente a lo privado, ahora se invierte. Si hasta los 60, plantea Baudrillard (1978, p. 144) la esfera cotidiana era el reverso oscuro de lo político, ahora las masas se repliegan en lo cotidiano. Las masas rechazan la historia, la política y lo universal y absorben “la cotidianeidad embrutecida del consumo” (1978, p. 144). Hay una inversión del tiempo fuerte y del tiempo débil y lo cotidiano, lo banal quizá no sean ya el reverso “insignificante” de la historia sino “un desafío directo a lo político”. La vida en pequeño y cotidiana, lo considerado antes abyecto y que se ocultaba, ahora es la preferida mientras la política se expulsa a un plano alejado y abstracto. Es la sentencia de lo anulación de lo político.

La inversión de la manipulación de Baudrillard es lo que Bauman denuncia como “la colonización de la esfera pública por temas que antes eran considerados privados, e inadecuados para exponer en público” (Bauman, 2002, p. 75). De nuevo, es la idea del cambio del movimiento fronterizo entre lo público y lo privado lo que está en juego. Bauman expone (2002, p. 75-77) que lo que hace que las televisiones se llenen de realities o de talk shows, en los que los espectadores cuentan las penurias de su existencia, es la misma tendencia que hace que políticos como Tony Blair se disculpen ante un escándalo esgrimiendo que son problemas privados.

Estas condiciones de vida, plantea Bauman, llevan a que el público busque famosos que le digan cómo hacer, cómo actuar y no líderes. El discurso oficial es que todo está mal en sus vidas por consecuencia de sus propios errores y que debe repararlo con su propio esfuerzo y su propia herramienta. Por ello, los espectadores buscan la respuesta en la vida individual de los triunfadores mediáticos. El lugar de la fama es para Bauman es una “modalidad en sí misma” que comparten las estrellas de cine, los deportistas o los políticos por igual. Todos deben –tienen deber público- confesar para el consumo público y exponer sus vidas. Esas

vidas, una vez desveladas, pueden tornarse interesantes o banas: no siempre todos los secretos resultan atractivos.

“los espectadores y oyentes, entrenados para confiar tan sólo en su propio juicio y en el esfuerzo en la búsqueda de esclarecimiento y guía, seguirán buscando respuestas en las vidas privadas de otros “como ellos”, con el mismo empeño con el que antes (...) buscaban respuestas en las enseñanzas, las homilias y los sermones de los visionarios y los predicadores” (Bauman, 2002, p. 78)

La inversión de la manipulación de la masa desprecia a los políticos y los reduce a personajes privados y son cuestionados con la desafección y la baja participación en el sistema. Pero, al mismo tiempo, cuestiona también las respuestas oficiales. La acusación sobre las culpas privadas de las vidas privadas hace que se desoigan las interpretaciones metafísicas y generales. Sirve más el consejo de un actor que las palabras de Platón hoy en día. La inversión de Baudrillard y Debord cuestiona nuestra manera de entender lo real y nuestra credulidad sobre las interpretaciones que se construyen a cargo de los hechos. Lo que ocurre es que la advertencia es doble. La crisis de las grandes teorías, el cuestionamiento de lo real es también la crisis del sistema. Tanto se ha simulado que ahora la masa mira hacia otro lado.

1.11. EL MECANISMO DEL SIMULACRO. FASES, TIPOS Y EL ÉXTASIS DEL SIMULACRO.

“El crimen perfecto es el de una realización incondicional del mundo mediante la actualización de todos los datos, mediante la transformación de todos nuestros actos, de todos los acontecimientos en información pura; en suma: la solución final, la resolución anticipada del mundo por clonación de la realidad y exterminación de lo real a manos de su doble” (Baudrillard, 1996, p. 41)

La complejidad del simulacro se deshace cuando se desmonta la operación en la que se basa. Requiere un modelo social que se traslada de la producción al consumo. Hacen falta también unos objetos que reclaman el poder de la seducción para sí mismos. Y una tecnología y una mediatización que separan la vida y los modelos que se generan. La vida pasa a regirse por el principio de simulación que sustituye al principio de producción de las sociedades industriales.

Una de las maneras de entender el simulacro es analizarlo en perspectiva histórica. Se atiende aquí a la división en tres órdenes del simulacro que recoge Leonardo Oittana (2003) y que permiten también vincular en un punto concreto al espectáculo y al simulacro. El simulacro permite distinguir tres órdenes:

- A la época clásica le corresponde el principio de falsificación. La representación se encuentra en los comienzos. Se trata de la primera diferenciación que brindan el arte y la estética y que permite discernir entre la copia y la realidad, el modelo y el espejo o el sujeto y el objeto. El simulacro de primer orden es una imitación. Una imagen o copia que ha capturado la verdad de lo representado. Pero como copia es una apariencia. Su razón de ser está en la situación, ser o asunto al que se dirige. Es la época del arte religioso y en la que el cuadro no sirve de nada sin el modelo al que busca o imita.
- La época industrial (las teorías de Benjamin y el fin del aura por la reproductibilidad) rompe con este modo de representación. La producción de la copia queda establecida en la producción en serie. Los objetos adquieren ahora ya no valor en diferido sino valor en sí mismos. Se trata del paso del valor de uso al valor de cambio. Los objetos ya no tienen valor como los iconos cristianos por lo que representan sino que adquieren valor en una relación entre ellos mismos. Los objetos tienen valor como copias e integrantes de una serie.
- El simulacro de tercer orden adviene con la primacía de una lógica de la tecnología, fundamentalmente la ligada a los medios de comunicación. El sentido no surge por el reenvío de la copia al original, ni por un valor-signo. El sentido lo producen ahora los modelos. El simulacro es una reproducción al infinito de los modelos. Los sistemas de información y reproducción son ya autónomos. La televisión se ocupa de los actos que ella misma ha creado. Sencillamente, la comunicación se convierte en un bucle, en comunicación por comunicación.

Los paralelismos entre el simulacro de segundo orden y el espectáculo de Debord son evidentes. La segunda alienación de Debord se traslada al objeto consumido, es él, el objeto, quien realmente seduce al consumidor que hipoteca su trabajo y aliena su vida. El valor de cambio de Debord es el valor signo de Baudrillard. El objeto necesita de una especie de plusvalía (ya no económica sino simbólica) que obligue al consumidor. El simulacro y el espectáculo se confabulan para crearla. Pero son todavía entidades dependientes de la realidad.

Uno de los conceptos claves para entender la diferencia entre espectáculo y simulacro, entre Debord y Baudrillard y, al fin, entre segundo y tercer orden de simulacros es el enfrentamiento entre disimular y simular (Oittana, 2003). Disimular es fingir no tener algo que se tiene. El espectáculo y los simulacros de primer y segundo orden quieren romper su vínculo con la realidad, quieren independizarse pero siguen siendo una copia y una representación: disimulan su vínculo con la realidad. Simular es fingir tener algo que no se tiene. La era del simulacro del tercer orden es la era de la simulación. Las diferencias entre el original y la copia se han borrado. De hecho, es el hiperrealismo en el que el simulacro es más real que la realidad. El simulacro ya no tiene un vínculo con lo real.

La realidad desaparece realmente por una cuestión de intensidad. La realidad es reproducida "con tal grado de intensidad" que, por exceso, desaparece (Oittana, 2003). Ha desaparecido la magia que rodea la copia y su imperfección. Conforme se perfeccionan los medios de comunicación y de reproducción de lo real, lo real se volatiliza, se disipa entre los signos. Baudrillard pone como ejemplo la metáfora de la fábula de Borges (Baudrillard, 1978, p.9) en

la que los cartógrafos del Imperio trazan un mapa tan detallado que llega a cubrir con toda exactitud el propio territorio:

“Hoy en día, la abstracción ya no es del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (Baudrillard, 1978, p.9)

La desaparición de lo real coincide con el éxtasis de la comunicación. Un éxtasis que Oittana (2003) define como “la experiencia de aquello que gira en sí mismo hasta perder su sentido, experiencia de aquello que funciona por exceso de intensidad”. Esto es, la intensidad del simulacro mata la realidad. Ese es el éxtasis de la comunicación. El momento pleno en que las imágenes dirá Baudrillard se convierten en asesinas de lo real, “asesinas de su propio modelo” (Baudrillard, 1978, p. 17). Las imágenes del simulacro son tan perfectas que no pueden distinguirse de lo real. Lo real es ahora lo imperfecto y, por tanto, muere asesinado por la hiperrealidad del simulacro.

Baudrillard pone como ejemplo el programa de televisión que cuenta el día a día de la familia Loud (1978, p. 58). Mientras el argumento es que la familia actúa como si no existieran las cámaras, sabemos que la cotidianeidad de la familia nos llega mediada y editada. No sólo eso, sino que las cámaras recogen la rutina con tal grado de detalle que esa mirada deforma por exceso e intensidad. No puede decirse que lo que ofrezcan las cámaras sea falso. Es hiperreal porque la audiencia contempla comportamientos, gestos y relaciones que pasarían desapercibidas para nosotros incluso si viviésemos allí. Es la mirada hiperreal que supera por intensidad a la mirada convencional, a lo real sin más.

La intensidad está relacionada con la auto referencialidad del simulacro y con la precesión de los hechos. Es el simulacro el que determina los hechos y no al revés. El simulacro manipula la realidad a su antojo. La realidad se agota en sus dobles. Al mismo tiempo, el simulacro se convierte en referencia para sí mismo. El simulacro se construye sobre otro simulacro y ya acaba no necesitando de la realidad.

En ese orden que lleva de la copia a la ausencia de la realidad, Baudrillard establece unas fases del simulacro (Baudrillard, 1978, p. 18):

- Es el reflejo de una realidad profunda
- Enmascara y desnaturaliza una realidad profunda
- Enmascara la ausencia de realidad profunda
- No tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro

Las fases del simulacro lo que están recogiendo es el orden de los signos-imágenes. La imagen se ha vuelto, como la imagen de los radares o las cámaras de vigilancia, una imagen, un signo que ya no necesita siquiera de espectador. Las fases son también el paso de Barthes y Debord a Baudrillard. El signo ahora se vacía.

Ahora la verdadera ilusión es nuestro mundo real, que parece concreto y palpable pero está descontextualizado y aturdido. Es el simulacro el que ya se ha apoderado con su lógica y su eficiencia de la realidad. El simulacro es el que nos permite interpretar el mundo. El simulacro

es el que nos permite interpretar lo que nos rodea, aun cuando a primera vista lo que nos rodea parezca tener más entidad de realidad. Ese es el verdadero proceso del simulacro que no sólo se crea como elemento para relacionarnos con la realidad o como fenómeno sino que se revela como el único modo posible o el hegemónico para comprender lo que nos rodea.

“En la simulación, por el contrario, en ese gigantesco dispositivo de sentido, de cálculo y de eficiencia que engloba todos nuestros artificios técnicos incluyendo la actual realidad virtual, se ha perdido la ilusión del signo a favor de su operación. La indiferenciación afortunada de lo verdadero y lo falso, de lo real y lo irreal, cede ante el simulacro, que, en cambio, consagra la indiferenciación desafortunada de lo verdadero y lo falso, de lo real y sus signos, el destino desafortunado, del sentido en nuestra cultura” (Baudrillard, 1996, p. 31).

El consumidor del simulacro ha pasado de la alienación al éxtasis. Ahora es parte de este proceso comunicativo de hiperrealidad. Él mismo ha borrado su identidad y se encuentra cautivado por esta telerrealidad. No puede detectar el simulacro porque es también un simulacro. Es la condena de la realidad.

“Todo se metamorfosea en el término contrario para sobrevivirse en su forma expurgada. Todos los poderes, todas las instituciones, hablan de sí mismos por negación, para intentar, simulando la muerte, escapar a su agonía real” (Baudrillard, 1978, p. 45)

Al igual que el Rey tenía que morir en la historia para sobrevivir en lo simbólico, las instituciones se sacrifican para pervivir. El poder busca la comedia de su muerte, apunta Baudrillard, para sobrevivir. Expurgar la condena de la realidad.

En último término, plantea después Baudrillard (1978, p. 45) se trata de expurgar al mundo del propio hombre, para verlo en su pureza. Es la liquidación del sujeto. Volvemos a la virtualidad. La virtualidad como plan para borrar las huellas de nuestra existencia. Es ver el mundo sin estar ahí: ser como Dios. Es ver el mundo más allá de mi desaparición. La treta para ocultar la cuestión de la existencia detrás de las imágenes, también como hace Dios. Soñamos con un mundo movido sin nuestra intervención. La virtualidad también como vía de escape. No hay muerte, no hay nacimiento, no hay sufrimiento. Hay un continuum. El ser humano sustraído de la realidad es quizá menos feliz, pero también se ha protegido de los designios de la realidad.

Ya no vemos, ya no escuchamos, ya no sentimos como antes. La ubicuidad de lo virtual pone en cuestión, como ya se ha planteado, el espacio y el tiempo. El tiempo se hace instantáneo y el espacio cae ante el cambio de escala que proporcionan los avances. La velocidad devora el tiempo que deja de ser referencia y se hace abstracto. La realidad es entonces un desierto, plantea Baudrillard (1978, p. 21). La velocidad como producto vertiginoso del avance tecnológico y comunicacional de las sociedades contemporáneas.

En ese proceso es la realidad la que va perdiendo su materia, su corpus, se desmaterializa. Domina el signo sobre lo significado, estalla la referencia, se asienta la precesión de los simulacros y explota el sentido. Lo que realmente cuestiona el simulacro es que se pueda obtener alguna interpretación, algún sentido del mundo. Lo que podemos conocer ahora es el

proceso de configuración del simulacro. Asumir la existencia del simulacro es afirmar la inexistencia del sentido o la interpretación, al menos, de cualquiera que se pueda extraer de lo que consideramos el mundo que nos rodea.

1.12 ESQUIZOFRENIA, DESEO Y FANTASMA

“Si interpreta tan bien el papel de loco es que lo está. Y no se equivoca: en este sentido, todos los locos simulan y esta indistinción constituye la peor de las subversiones”
(Baudrillard, 1978, p. 14)

Tanto Debord como Deleuze se apropian del concepto médico de esquizofrenia para expresar el trastorno que supone la vivencia de la sociedad moderna y el capitalismo. El desdoblamiento entre el deseo y la realidad, la incapacidad para pensarse como individuo separado o el aislamiento del individuo son las causas, los síntomas de esta enfermedad. Las alucinaciones, los delirios y trastornos del esquizofrénico social son ahora fruto de la disociación entre la producción y el deseo, el objeto y la psique, la realidad y el simulacro. Esta operación es la cara inversa, el mecanismo psicológico, en el que reposa la producción y lo que podría considerarse la ideología de la sociedad del espectáculo.

Debord plantea un procedimiento que denomina “la materialización de la ideología” (1999, p. 173). Se trata de un conjunto de ideas en torno a la hegemonía material del sistema espectacular. Debord se refiere ahora a la ideología como base del pensamiento. Es decir, de la disociación entre las imágenes (seudomundo aparte) y el mundo de los hechos a dar un paso hacia atrás y situarse en el plano de la voluntad: no se trata de pensar la realidad sino las ideas previas que ayudarán a pensar la realidad. Hay que situarse en el momento previo a que el capitalismo se encontrase realizado en la práctica diaria, plantear que el individuo no se somete de modo innato al mercado. Ese ejercicio hipotético previo es necesario para conectar con la idea de “materialización de la ideología” de Debord.

Cuando somos capaces de disociar las bases ideológicas y la materialidad o la puesta en práctica del capitalismo se entiende el planteamiento de Debord. Precisamente, quiere hacer hincapié en que realidad e ideología se confunden debido a que las ideas motrices del capitalismo han pasado a ser leyes de la realidad social, la ideología se ha realizado en la práctica. Esto es, lo que denomina la materialización de la ideología. La ideología ya no es una lucha de lo abstracto legitimada por la voluntad y lo parcial (como puede ser el marxismo que no deja de ser un proyecto futuro sólo visible en parte de lo real) sino el triunfo de lo general. “Ya no se trata de una opción histórica, sino de una evidencia”, resume Debord (1999, p. 171). La ideología se reviste así de un carácter positivista en lugar de abstracto.

Es simplemente una consecuencia lógica lo que Debord afirma unas líneas después: el fin de la historia de las ideologías. La realización plena de una ideología, la asunción de un modelo de pensamiento acaba con el concepto de evolución y cambio de unas ideas a otras. Ya no es la ideología sino el reconocimiento de las bases (“el subsuelo epistemológico” dirá Debord (1999, p. 172)) y un saber petrificado y visión totalitaria. Resulta tan hegemónica que su realización es también su disolución. Ya no hace falta justificar un ideario que se ha convertido en ley de conducta. Ya no se vive como algo ajeno.

“El espectáculo es la ideología por excelencia, porque expone y manifiesta plenamente la esencia de todo sistema ideológico: empobrecimiento, servidumbre y negación de la vida real” (Debord, 1999, p. 172)

Para Debord, el espectáculo ya se ha expresado que es una fuerza centrífuga y de oposición entre los miembros de la sociedad. Materialmente el espectáculo es la expresión de la separación y alejamiento de los hombres entre sí. Es la potencia de un engaño en torno al cual crece la producción y con esa producción la alienación consumista y el extrañamiento que separa a unos hombres de otros. En el fondo es la oposición de la necesidad contra la vida. La necesidad del dinero como la principal necesidad impuesta y producida por la economía política.

El espectáculo es a la vez materialismo e idealismo, dirá Debord. El mundo concreto responde a una representación, como el materialismo, las cosas se convierten en dueñas de la vida social. Y en cuanto al idealismo, la “actividad soñada del idealismo se realiza igualmente en el espectáculo” (Debord, 1999, p. 173). En otras palabras, el capitalismo es también la realización de un plan, una idea, una ideología que gracias a la mediación de signos y señales acaban por materializar el ideal abstracto. Pero una ideología que parte de los signos concretos.

Debord cita a Gabel (1999, p. 173) para referir al paralelismo entre la ideología capitalista y la esquizofrenia y lo sitúa en esa materialización de la ideología. Por un lado, al convertirse la ideología en norma social se ha borrado el enfrentamiento entre pensamiento y realidad. Se impone también lo que Debord llama el “hecho social alucinatorio” (1999, p. 174) que es tanto como la imposibilidad de ser reconocido por los demás. Si la realidad social se basa en la separación, la reunión queda como una “ilusión”. La imposibilidad de reconocer, de establecer vínculos reales con los otros individuos sociales acaba en la imposibilidad de auto-reconocerse.

Si la esquizofrenia se caracteriza plantea Debord (1999, p. 174) por tener un falso sentido de la realidad o el devenir eso es lo que sufre el individuo cuya conciencia de realidad está delimitada por las dimensiones de la pantalla. Tras ella ha sido deportada su propia vida y sólo encuentra allí interlocutores ficticios que le alimentan con mercancías. Es el autismo espectacular.

En general, se emborrona la distancia entre el yo y el mundo. No puede pensarse un individuo que no puede diferenciar lo real y lo falso, la ideología de su concreción. Un individuo que no puede pensar la realidad más que de modo unívoco no puede separarse de ella. Si no se separa de ella no puede reconocerse en la realidad. Se reconocerá como mucho como algo al margen de la pantalla. Un autista fuera del mundo, del devenir del mundo y que no sabe comunicarse en las palabras de ese mundo.

El individuo se ve arrastrado por el mundo en una suerte que le resulta ajena. La hegemonía de la ideología y su materialización. El espectáculo a la vez signo y materialización. Signo de la dominación y puesta en práctica de la ideología. La imitación es sólo un refugio ante la desposesión de un sistema que no admite más respuesta que el consumo debido a su posición hegemónica y dominante. La necesidad de representación, plantea Debord (1999, p. 175), es sólo la compensación por un sentimiento torturante de sentirse al margen de la existencia.

Pardo recuerda el concepto de ideología de Althusser antes de profundizar en el de esquizofrenia de Deleuze. Para Althusser la ideología representa la relación imaginaria de los hombres con sus condiciones reales de existencia. No se trata del conjunto de las relaciones sociales sino de la relación de los sujetos con las relaciones reales que viven (Pardo, 2011, p. 205). Algo así como la manera de los hombres de explicarse el mundo que viven.

Por ello, para Pardo (2011, p. 205) la nueva ideología capitalista no se trata tanto de una falsa conciencia como de un inconsciente cuyos complejos (como ocurre en la explicación de la teoría psicoanalítica) influyen de forma directa en la conducta de los individuos. La reflexión es tanto como rebajar la ideología de status. La univocidad del capitalismo y su hegemonía como modelo de pensamiento hace que ya no exista la ideología, sólo unos automatismos, un inconsciente. El capitalismo vivido como un complejo, como una enfermedad psicológica. Al igual que el individuo no puede evitar sentirse atraído a desafiar al padre por el complejo de Edipo, no puede el hombre de la sociedad moderna frenar sus ansias compulsivas a arrojar al mercado. La ideología no sólo está materializada, está para Pardo interiorizada por los individuos.

Los individuos se ven así impedidos al vivir bajo este modo capitalista de producción a “tomar conciencia” (Pardo, 2011, p. 205). No son conscientes claro los individuos de su propia explotación o su represión inconsciente. “He aquí, por tanto, el porqué es esencial (al menos en las sociedades industriales avanzadas) complementar a Marx con Freud” (Pardo, 2011, p. 205). Se trata de una concepción que considera al capitalismo como una ideología que pasa al nivel del inconsciente, una ideología que se somatiza, un inconsciente que impide pensar por tanto. Es la esquizofrenia del capitalismo. Vivirse como algo ajeno al sistema económico es lo que lleva al consumo, a lanzarse al mercado y querer integrarse dentro del sistema.

Para entender los mecanismos psicológicos es para lo que hay que recurrir a Deleuze. En el “Antiedipo” (Deleuze, 1985, p. 29) describe la esquizofrenia en una fórmula trinitaria que basa en los conceptos de la disociación, el autismo y el espacio tiempo o el ser en el mundo. Es decir, la dislocación de la percepción afecta a la percepción del individuo como algo separado del mundo, lo que le lleva al autismo o el encerrarse en sí mismo y por último, el hombre delirante se descubre en su mundo específico.

Hechas las delimitaciones específicas, Deleuze refiere a Marx (1985, p. 31) y recuerda que éste ya planteó que el grano de trigo resulta específico cuando se le relaciona con las formas ideales de causa, expresión o comprensión pero pierde esa especificidad y separación cuando se le considera dentro del proceso productivo. La comparación le sirve para volver a mirar al individuo esquizofrénico por el capitalismo y expresar que lo que le hace sentirse como un elemento específico y aislado es tener un fin, mientras se vuelve común también inserto en el

proceso de la producción del deseo y de las máquinas deseantes. Como en Debord, hay dificultad para pensar y pensarse como un ente separado.

La idea de la producción del deseo, obtenida de Freud, plantea en Deleuze (1985, p. 32) que el deseo es vivido y producido como una carencia. Recuerda la oposición entre producción y praxis de Platón y la convierte en producción y adquisición. Sitúa del lado de la adquisición al deseo. Es decir, plantea que el deseo no puede ser visto como una característica intrínseca (lado de la producción) y material sino como una carencia del objeto, como una característica espiritual.

Recurre Deleuze (1985, p. 32), de hecho, a Kant para explicar en qué consiste esta carencia. Recuerda que Kant define al deseo como “la facultad de ser por sus representaciones causa de la realidad de los objetos”, esto es, la causa de que otros objetos se muestren reales y algo que parece un atributo de realidad. Sin embargo, puntualiza Deleuze que no tiene Kant luego más remedio que invocar las creencias religiosas, las alucinaciones y los fantasmas para explicarlo. La realidad del objeto, en tanto producido por el deseo, es una realidad, por tanto, psíquica.

Deleuze, que recupera preceptos del psicoanálisis, lo que está planteando es un deseo como producción, como producción de fantasmas:

“En el nivel más bajo de la interpretación, esto significa que el objeto real del que el deseo carece remite por su cuenta a una producción natural o social extrínseca, mientras que el deseo produce intrínsecamente un imaginario que dobla a la realidad, como si hubiese «un objeto soñado detrás de cada objeto real» o una producción mental detrás de las producciones reales” (Deleuze, 1985, p. 33)

En el fondo, lo que plantea Deleuze es que el deseo, como máquina que pone en escena al deseo, está desdoblado al mundo. Por un lado, el objeto y por otro, el deseo se produce a sí mismo apartándose del objeto y redoblando la carencia como una carencia de ser. Deleuze (1985, p. 33) insiste sobre todo en la idea del deseo como producción. El deseo apunta Deleuze tiene que producir la realidad. Si el deseo es productor sólo puede serlo de realidad. El deseo como “conjunto de síntesis pasivas que maquinan los objetos parciales, los flujos y los cuerpos” (Deleuze, 1985, p. 33). La unión de las carencias se convierte en una unidad de producción. Esa producción. Una autoproducción del inconsciente.

El sujeto es el que carece de deseo. El deseo y el objeto se piensan aquí como una unidad de este modo el deseo no surge de las necesidades. Sino que es el deseo el que genera las necesidades. Los hombres no necesitan los objetos. Es el deseo el que como una carencia inconsciente genera las necesidades. Para Deleuze, las necesidades no provienen del corazón del hombre sino del ser objetivo del hombre para quien desear es producir, producir en realidad (Deleuze, 1985, p. 34).

“¿Por qué combaten los hombres por su servidumbre como si se tratase de su salvación?» Cómo es posible que se llegue a gritar: ¡queremos más impuestos! ¡menos pan! Como dice Reich, lo sorprendente no es que la gente robe, o que haga huelgas; lo sorprendente es que los hambrientos no roben siempre y que los explotados no estén siempre en huelga. ¿Por qué soportan los hombres desde siglos la explotación, la

humillación, la esclavitud, hasta el punto de quererlas no sólo para los demás, sino también para sí mismos?” (Deleuze, 1985, p. 36)

Lo que cuestiona Deleuze es que exista de manera disociada por un lado la producción social de realidad y la producción fantasma de deseo. No se trata de reducir el deseo a una forma de existencia mental que se enfrentaría a la realidad material. Las máquinas deseantes no son máquinas fantasmáticas que se distinguirían de las máquinas técnicas y sociales. La producción deseante es, dirá Deleuze (1985, p. 37), producción social y producción en grupo. Puede funcionar el deseo cargando el campo social existente o, al contrario, el deseo ya viejo se conecta con un nuevo campo social.

La esquizofrenia es en Deleuze (1985, p. 41 y 42) el enfrentamiento de dos dimensiones. En la búsqueda metafísica del deseo lo que produce y perpetua el individuo es la hegemonía de la producción social de las máquinas. En la búsqueda de lo inmaterial consagra la dominación a la que le somete el mercado. En esa distancia se sitúa la realidad. Para Deleuze, la esquizofrenia es “la producción deseante como límite de la producción social”. Un límite que se amplía continuamente.

El cambio que opera Deleuze es tremendo porque consigue explicar el deseo como una ausencia y no como una característica intrínseca del objeto. No es que sea algo mágico ni nada extraño sino que su concepto de fantasma remite a que realmente el deseo es algo que no puede tener materialidad y que no es algo positivo sino negativo. Es una relación psicológica del sujeto con el objeto y no una característica que tenga el objeto. Si en Debord la ideología impide pensar la realidad como algo ajeno, ahora para Deleuze, es imposible disociar el mundo fantasma del deseo y la dimensión material de los objetos. Si la esquizofrenia se conoce por una falta de percepción de la realidad, la alteración de la percepción o de la expresión de las alteraciones de la realidad, para Debord y Deleuze el capitalismo se basa o genera una esquizofrenia. Bien por la materialización de la ideología, bien por la fantasmagoría del deseo.

A la suma de deseos que el sujeto obtiene en relación con los objetos es a lo que considera Deleuze un ente productivo. Ese ente productivo fantasmagórico produce realidad. Los deseos fantasma que anidan en los objetos son los que unidos producen la necesidad. Y la necesidad es para Deleuze la clave del sistema capitalista. Esa necesidad es la que hace que el hombre no mate o robe para comer sino que se someta al sistema para obtener sus bienes. Esa necesidad es tan intensa que se superpone y colisiona, lucha y se percibe con tal realidad que está en pugna con las necesidades básicas.

Esa es la doble visión, la carga de esquizofrenia sobre la que Deleuze asienta su capitalismo. El capitalismo como relación económica de producción de bienes, por un lado, es algo ajeno a lo social, lo político o lo individual (lo familiar) pero en esa esquizofrenia va reconquistando, extiende de nuevo su poder sobre estas unidades que se convierten en nuevas necesidades del sistema de modo que el sistema va ampliando, de nuevo, sus límites. Lo real no es imposible es simplemente cada vez más artificial para Deleuze.

El fantasma de las máquinas deseantes de Deleuze hay que conectarlo con la fantasmagoría de Flusser. Siguiendo el análisis que hace Víctor Silva (2011), para Flusser la imagen tiene un carácter fantasmagórico. Flusser es uno de los que plantean esa relación incierta, mágica y

nunca lineal que se establece entre el sujeto y la imagen. Plantea Flusser que el entorno “se está volviendo cada vez más blando, más nebuloso, más fantasmal, y el que quiera orientarse en él tiene que partir de ese carácter espectral que le es propio” (Silva, 2011).

Es la era postindustrial que también es la era en la que para Flusser el número se impone a la letra, lo digital a lo analógico, la postmateria a la materia y la nulodimensión a la dimensión lineal de la historia. En el fondo es el juego el que se impone a la vida:

“El nuevo ser humano ha dejado de ser un actuante, para convertirse en un jugador: un homo ludens, ya no un homo faber. Su vida ya no es un drama, sino un espectáculo. No tiene argumento, no tiene acción, sino que consiste en sensaciones” (Silva, 2011)

El concepto de imagen como un espectro, como una fantasmagoría como algo mágico se explica en Flusser porque las imágenes tienen una especie de “estructura mágica” que “encubre” la situación que la imagen representa. Serían algo así como el mapa del mito Borgiano que se vuelve tan real y es tan grande y exacto como la propia realidad. La imagen gana en Flusser un halo que es de inmaterialidad. Un halo de nebulosa y fluidez que le permite cubrir al objeto que representa. “La magia muestra y encubre, visibiliza e invisibiliza” cita Silva (2011) las palabras de Flusser y el ejemplo que compara las imágenes con las manos del mago que muestran y esconden.

Esta descripción que hace Flusser está transitando del espectáculo al simulacro. La magia, el carácter fantasmagórico de las imágenes está rompiendo el concepto lineal de representatividad de Debord. Las imágenes ya no son iguales a lo que representan. Ya no son una representación de algo. Al menos, no son sólo una representación. Ese carácter mágico es el que podríamos decir que hace que se prefiera la imagen a la realidad. Pero al tiempo ese carácter mágico que envuelve las imágenes es el que oscurece la realidad, el objeto representado y por tanto nos acercamos al poder asesino de lo real del simulacro.

La imagen genera a su vez, según Flusser (Silva 2011), un poder de la imagen. A los poderes clásicos de que dispone el ser humano de representar, concebir o actuar se desarrolla el poder de la imaginación que permite fabricar imágenes técnicas. Las fotos, los videos, las películas, los hologramas generan niveles de conciencia antes desconocidos. Implican modos de pensamiento y también vivir en otros mundos. La imagen y la digitalización, han surgido para Flusser, como consecuencia de la voluntad de calcular el mundo. Ya no se trata de la observación pasiva de los ideales sino del desarrollo de modelos que debían ser sometidos a la praxis. Así nace la ciencia, la técnica, la revolución industrial y la apariencia digital.

La peculiaridad de la fantasmagoría visual de Flusser es que transita entre espectáculo y simulacro y que se convierte en algo que recorre un camino del objeto y al cuerpo. Implica una mirada que se separa de las imágenes y del cuerpo para dar paso a mundos autónomos. La postmagia en Flusser (Silva, 2011) está propiciada por los aparatos y las imágenes técnicas, imágenes ya no representativas sino digitales. Los hologramas se convierten así en los dispositivos que ponen en cuestión la representación ideológica de la modernidad.

La conexión entre el simulacro y la imagen fantasmagórica se evidencia cuando Permiola describe el nuevo modelo del poder como la holografía (Permiola, 2011, p. 228) antes de cerrar

su “Sociedad de los simulacros” (2011). Si la Ilustración es la ruptura entre la seducción y el poder, la modernidad es el restablecimiento del vínculo. La Ilustración se basa en la individualidad (como el fascismo) en la figura del rey o en la dimensión colectiva (en nombre de la nación, el pueblo o el proletariado) y la seducción queda relegada.

La sociedad de los simulacros vuelve a vincular a poder y seducción. El poder ya no es una voluntad política dotada de contenidos y significados (ya no es una metafísica) sino una operación formal que desrealiza cualquier hecho (una manipulación por medio de la seducción de las imágenes).

“Si el modelo en que se inspiraba el poder ideológico era el teatro, con su pretensión de participación emocional y el inevitable disfraz histriónico, el modelo del nuevo poder es la holografía, esto es, la versión tridimensional de la imagen objeto” (Perniola, 2011, p. 228).

La ventaja del holograma es que está vacío. Sin ilusión ni esperanza, sólo es lo que muestra. Lo que ocurre, censura Perniola, es que la sociedad entera es ya un holograma que escapa del control tecnocrático. El poder ha distorsionado su imagen pero también la de las masas que ahora son también un concepto tan vacío como ingobernable.

La alternativa que plantea Perniola (2011, p. 229) ya no es entre un mundo verdadero de carne y hueso y un mundo simulado de imágenes y luz. Ahora la única opción es reconocer al holograma como tal o reconocerlo como algo real, pero todo es holograma. De este modo, el holograma y la desaparición de lo real, como en Flusser, se convierten en característica sine qua non de la nueva comunicación digital y mediada, de la nueva era moderna. El simulacro es el único modo de conocer nuestro entorno y la única salida es reconocerlo en su operación, reconocerlo como una suplantación de lo real.

Frente a la desarticulación del simulacro opera la seducción. La seducción como mecanismo de defensa que no convence “por una forma determinada” sino por “indeterminación”. Esto es, la mutabilidad y la adaptabilidad es su gran arma para convencer, para seducir. Ya no hay ideología sino estética, el social network manager sustituye al intelectual y “la holografía social, a la sociedad del espectáculo” (Perniola, 2011, p. 230).

Simulacro y espectáculo se reconcilian así en la fantasmagoría, en la seducción, en el holograma en la nebulosa y la magia. La imagen fantasmagórica de Flusser entre el fluido, la nebulosa y la magia es una recuperación del aura de Benjamin que perdieron las imágenes con su reproductibilidad. Las imágenes recuperan su componente mágico. Si Benjamin definía el aura como lo que se sentía ante la montaña contemplada al atardecer, el componente fantasmagórico se entiende ante una película proyectada en tres dimensiones y las caras silentes y absortas.

La fantasmagoría de Flusser es lo que permite reconciliar a Debord y Baudrillard y sostener que las imágenes fundadas en la representación son hoy los hologramas que desrealizan el mundo. Debord no se equivocó cuando hablaba de la materialización de la ideología. La hegemonía del capitalismo como sistema unívoco y plenipotenciario que se convierte por evidencia en el único modelo posible e impide el pensamiento no sólo es la separación de los hombres sino el

cambio de estatuto de la imagen. Debord habla de que ya no puede pensarse la realidad fuera del capitalismo. El efecto perverso es que la imagen acaba no pudiendo ser pensada. El mundo aparte de las imágenes que Debord todavía puede delimitar se vuelve, con la dictadura ideológica del espectáculo, el único mundo real.

La máquina deseante de Deleuze es el verdadero poder. Como plantea Perniola, el poder ya no es metafísico sino seductor. La pregunta de Deleuze se hace más amplia, ahora ya no sólo se trata de pensar por qué los pobres no matan por comer, sino por qué la sociedad no mata por su liberación, por qué no matan por recuperar la realidad. La respuesta es la misma, la seducción. La máquina deseante actúa ahora bajo el holograma y las imágenes vacías. En el fondo, es por ello que se vacía el holograma, a más vacío más deseo cabe. No importa su contenido sino su capacidad de seducción. El valor de uso, el valor de signo dan paso a un valor que podría llamarse de la seducción.

La ideología se ha hecho social y la imagen nebulosa. La incertidumbre, la indefinición como la gran virtud de la holografía. La magia de Flusser es el psiquismo de Deleuze. La imagen ha superado la representación y ese es el gran desafío que tiene una sociedad que ha tomado la imagen como modelo de pensamiento y modo de relación. El perfeccionamiento de la imagen es la descontextualización del individuo que se aleja de lo real y de la sociedad. A estas alturas, sólo sirve reconocer el dispositivo mediante el cual se borra la realidad. Reconocer al simulacro como falso aun cuando sea ya la única opción posible e inteligible. La esquizofrenia como la única posibilidad intelectual.

1.13. DISTRAIDA, ALIENADA Y SILENCIOSA: LA MASA DE INDIVIDUOS

“La adecuación de la realidad a las masas y de las masas a la realidad es un proceso de enorme alcance, que afecta tanto al pensamiento como a la percepción” (Benjamin, 2012, p. 20)

Para Walter Benjamin la capacidad infinita de reproducir la imagen mata el aura en el mismo movimiento que crea la masa. Los esquemas para percibir la realidad en el caso de Benjamin construyen también al receptor. La imagen influye en la manera en que el individuo percibe la realidad y condiciona sus propios esquemas mentales. Recuerda, de hecho, Benjamin (2012, p. 51) las palabras de Duhamel en las que se queja de que ya no puede pensar a su antojo pues las imágenes “han sustituido” a sus pensamientos.

Recoge Benjamin (2012, p. 53) las críticas de quienes ven en el cine una diversión para parias e iletrados, “criaturas miserables, aturdidas por sus trajes y preocupaciones”. Ya está, por

tanto ahí, la semilla del atontamiento de la masa que han desarrollado ampliamente otros teóricos. Recuerda Benjamin (2012, p. 153), a través de las palabras de Duhamel, que el cine no exige esfuerzo ni reclama diversión, no suscita dudas ni plantea cuestión con seriedad, no enciende pasiones, ni alimenta esperanzas, “a no ser la ridícula esperanza de llegar a ser un día estrella de Hollywood”.

Pero si Benjamin recuerda esos planteamientos es para corregirlos y sostener que una de las claves es la diversión (2012, p. 54) y señala, entonces, a la actitud de recepción de la masa: la parálisis y el aturdimiento deben combinarse con la contemplación y la diversión. Para Benjamin, la obra de arte moderna ya no se caracteriza por el recogimiento (obra clásica) sino por una distracción y una apropiación de la obra. Pone como ejemplo la arquitectura como esa obra de arte recibida, al mismo tiempo, “distráida y colectivamente”. La distracción de Benjamin realmente es un acriticismo y casi recuerda a la seducción. La obra de arte entra suavemente en la conciencia del espectador. También llama la atención que Benjamin elija la arquitectura y parece un modo de subrayar la posibilidad de vivir, de experimentar la obra de arte y así interiorizarla.

Benjamin (2012, p. 55) expone después que la distracción es la que permite convertir la contemplación en una costumbre. Es el arte el que fija las nuevas tareas que nuestra percepción ha de acometer. Se impone “la recepción por distracción” a todos los ámbitos artísticos e implica un cambio profundo en la percepción. Atribuye Benjamin la distracción al “efecto de shock” del cine. No sólo cada espectador se convierte en un experto, sino también la actitud del experto “no exige ningún esfuerzo de concentración” (2012, p. 56). Es el experto en no cuestionar lo que ve.

La masa de Benjamin es una masa dócil y contemplativa. El cambio de percepción esconde o postula en Benjamin todo un cambio social: del ciudadano a la masa que puede ser conducida y que se recrea en la contemplación. La recepción individual y reflexionada de la obra de arte es todo un símbolo de la Ilustración. El cambio de recepción, la apropiación del objeto/imagen de los medios es lo que transformará a la sociedad. Ya no como organización sino en su configuración social. Ese concepto de la masa como algo innato de la reproducción mecánica (tecnológica) es ya detectado por Benjamin. Benjamin acierta en poner en relación los modos de recepción de la obra artística y los modos de configuración social. Los medios definen la relación del individuo con la realidad pero también con los otros.

Debord recoge el concepto de masa y lo traslada al plano económico. La masa está ahora alienada, cosificada, proletarizada, falsificada y aislada. La descripción es mucho más detallada pero el consumidor del cine benjaminiano y el espectador de Debord se unen en la pasividad ante la pantalla. La diferencia ahora es que el nuevo espectador ha vendido su alma en el ciclo de la producción industrial.

“Desde el automóvil hasta la televisión, todos los bienes seleccionados por el sistema espectacular constituyen asimismo sus armas para el refuerzo constante de las condiciones de aislamiento de las “muchedumbres solitarias” (Debord, 1999, p. 48)

Si la percepción benjaminiana contagia al pensamiento, el espectáculo determina la estructura social. De hecho, Debord (1999, p 38) ya proclama al iniciar la descripción que el espectáculo

no sólo es “un conjunto de imágenes sino una relación social entre las personas mediatizada por las imágenes”. El espectáculo es un modo de relacionarse o quizá debería corregirse para plantearse que es un modo de aislarse. Modos de percepción y modos de organización social pasan de una influencia a una relación directa.

En lo social el espectáculo es un modo de aislarse de sí mismo. El espectáculo es autorreferencial y funciona en bucle, “no conduce a ninguna parte salvo a sí mismo” (Debord, 1999, p. 41). La percepción distraída de Benjamin se ha convertido en la parálisis. El espectáculo aísla ante todo de la capacidad de reacción o de acción. Es “el deseo de dormir” (Debord, 1999, p. 42). Pero se trata simplemente de la lógica de la contemplación. El receptor es ahora espectador y “cuanto más contempla, menos vive” (Debord, 1999, p. 49).

Ya no sólo el espectáculo sustrae al individuo de su pensamiento, lo sustrae de sus propios deseos. En el fondo es una estrategia económica. Debord dibuja al espectáculo como una producción y una justificación del sistema capitalista. Ya se ha detallado aquí la crisis del valor de uso y su sustitución por el valor de cambio. La utilidad (comer, habitar) se transforma en una supervivencia ampliada que transforma en necesidades los productos del mercado más accesorios. Aunque lo que se consume ya no son objetos, sino ilusiones. (Debord, 1999, p. 58). El ser social del espectáculo se ha liberado de sus necesidades pero se ha condenado a su libertador mediante la mercancía (Debord, 1999, p. 55).

Detrás del espectáculo, se sitúa el poder económico del capitalismo, los dueños del capital y los medios de producción. Las bases económicas de Debord se ponen de acuerdo con la recepción distraída de Benjamin porque el espectáculo cumple la ley de Benjamin por la que esa adecuación de las masas a la realidad influye en la percepción y el pensamiento. Es el poder económico el que produce el espectáculo, pero es el espectáculo el que transforma la sociedad.

Se trata de una sociedad que en lo individual está formada por seres cosificados, plantea Debord (1999, p. 47). La fuerza disgregadora del espectáculo, la que separa al individuo de sus deseos y transforma su pensamiento es también la fuerza que separa al trabajador de su producto. El espectáculo implica la pérdida de todo punto de vista unitario sobre el resultado del trabajo y rompe cualquier posibilidad de comunicación entre los productores. Debord lo llama “proletarización del mundo” (1999, p. 47).

La experiencia se desplaza así en Debord de la actividad a la inactividad. De una sociedad de productores se pasa a una sociedad de espectadores. Los integrantes de la sociedad se definen en el no-trabajo (ocio, discurso espectacular) y ya no en el seno de un oficio artesanal como en la sociedad preindustrial. Ahora es su pasividad la que caracteriza al ser de la sociedad del espectáculo y no su capacidad productiva. Cuanto más contempla, menos vive, pero es su única manera de ser en esta nueva sociedad.

“El hombre separado de su producto produce, cada vez con mayor potencia, todos los detalles de su mundo, y de ese modo se halla cada vez más separado de su mundo”
(Debord, 1999, p. 50)

El trabajador del espectáculo al ser separado de su producto (él integra la cadena de la producción en serie y ya ni se reconoce en el fin de esa producción, ya no es algo suyo) se aleja también del mundo producido, ante el cual ya sólo puede situarse como espectador o como consumidor. Ese desgarramiento no sólo es individual sino también social. Ya que los seres humanos en su doble faceta de productor y consumidor se convierten como compradores en sustentadores de un sistema económico que aliena al trabajador. Esto es, aun percibida como unidad, la sociedad es realmente una suma de seres separados, cada vez más separados y sino directamente enfrentados, al menos, opuestos. El espectáculo, dirá Debord, está unido y separado y edifica su unidad “sobre el desgarramiento” (Debord, 1999, p. 61).

La artificialidad del espectáculo deriva al final en “la falsificación de la vida social” (Debord, 1999, p. 71). La vida social basada sobre las falsas necesidades, sobre la representación, sobre la separación, sobre la alienación no puede ser una sociedad articulada ni real. De hecho, “la banalización” es el movimiento que bajo las diversiones del espectáculo domina mundialmente la sociedad moderna (Debord, 1999, p. 64).

La sociedad del espectáculo es una sociedad falsa y dividida. El individuo vive separado de sus deseos, de su producto y de los otros integrantes de la sociedad. Es un individuo alienado y caracterizado por el no-trabajo, por el ocio, la no actividad como el rasgo de la época. Esa no actividad es una banalización de la realidad que pierde su consistencia e importancia. Las masas distraídas están ahora reducidas a la contemplación.

Los conceptos de masa de Debord, Benjamin y Baudrillard se encuentran en la pasividad pero difieren en su libertad. La percepción distraída de la masa de Benjamin tiene mucho que ver con la banalización de la realidad de la masa de Debord. Y ambas a su vez podrían compararse con una masa que en Baudrillard es opaca y se caracteriza por su silencio. Pero, si en el caso de Debord se trata de un grupo alienado y sometido, desarraigado y separado, en el caso de Baudrillard la masa es ingobernable y opaca hasta para el poder, es un contrapoder aunque sea imposible hacerlo hablar. De Debord a Baudrillard ha perdido el sentido y ganado margen de actuación.

La masa del simulacro se caracteriza, en primer lugar, por la indeterminación. Baudrillard (1978, p. 109) dibuja un referente “esponjoso”, una realidad “opaca y translúcida a la vez”, y en torno a ella gira lo social. La masa no conduce ni la política, ni lo social ni el sentido. La masa se mueve por inercia. La masa está constituida, según Baudrillard (1978, p. 111), por una “reunión en el vacío de partículas individuales, de desechos de lo social y de impulsos mediáticos”. El poder de la masa es absorber y neutralizar los poderes que se ejercen sobre ella. Es un “agujero negro” (Baudrillard, 1978, p. 111).

La masa ya no tiene además referente. Ya no existe plantea Baudrillard (1978, p. 112) la masa de los campesinos, sólo integra la masa quienes se encuentran liberados de sus obligaciones simbólicas, rescindidos y destinados a ser la terminal de los modelos que no llegan a integrarlos. La masa es un ser “sin atributo, sin predicado, sin cualidad, sin referencia” (Baudrillard, 1978, p. 112). La indefinición se convierte ahora en la definición del grupo. No es la suma de individuos sino lo neutro (ni lo uno ni lo otro). Y aquí difiere el concepto con lo que plantea Debord que circunscribe la masa a un grupo alienado y proletarizado.

Su potencia es su silencio. Baudrillard pone el ejemplo de la relación de la masa con Dios (1978, p.113 y 114). Expone que la masa no se deja alcanzar por la idea de Dios, sus premios o castigos sino que son las supercherías y ceremoniales, casi paganos, lo que anidan en la masa. La masa es refractaria al sentido, a la trascendencia o el ascesis sublime de la religión. Las masas no reflejan lo social sino que lo social se destruye sobre ellas (Baudrillard, 1978, p. 115).

La masa no demanda sentido sino espectáculo. Las masas consumen signos, juego, estereotipos e idolatran los contenidos que acaban en un fin espectacular. El sentido es un accidente, el sentido es individual mientras la masa rechaza esos discursos. Baudrillard recoge la anécdota de que la noche que fue extraditado Klaus Croissant, millones de personas miraban un partido de fútbol y sólo unos mil protestaban por la decisión gubernamental. Baudrillard critica que se desposea a la masa de su voluntad y que se cuestione que es el gobierno quien la manipula.

“¿Cómo es que consiguen desviarles? ¿Podemos preguntarnos sobre ese hecho extraño de que después de varias revoluciones y un siglo o dos de aprendizaje político, a pesar de los periódicos, de los sindicatos, de los partidos, de los intelectuales y de todas las energías puestas para educar y para movilizar al pueblo, se encuentren aún (...) mil personas para levantarse y veinte millones para permanecer “pasivas”? (Baudrillard, 1978, p. 121)

La masa de Baudrillard es pasiva pero no está sometida como sostiene Debord, no está alienada y dominada por el poder. La masa de Baudrillard es más que la suma de proletarios. La masa de Baudrillard rechaza el sentido y los ideales y prefiere el espectáculo por propia vocación. Ese no es, dirá Baudrillard, su potencial revolucionario sino su subversión a todo orden político que lo pone en juego (1978, p.122). De Debord a Baudrillard, las masas han pasado de la sumisión a la devoción ante la pantalla. Entre Debord y Baudrillard, la diversión de Benjamin ha convertido la pantalla ya no en una herramienta del capitalismo sino en la única fuente de sentido. La masa ya no está alienada por el mercado, sino que está encantada de entregarse a la pantalla.

En lo político reside el mandato de ser el espejo de lo social en lo legislativo, institucional y ejecutivo. La indefinición de lo social, la inversión de la energía que se convierte en pasividad, su historia y su idealidad se desvanecen y no sólo muere lo social sino que allí también desaparecen las bases de la política. Lo social mismo ya no tiene nombre: “Anónimo. La masa. Las masas.” (Baudrillard, 1978, p. 126)

La única manera para Baudrillard de identificar a la masa, el único referente es el de la “mayoría silenciosa” (1978, p. 127). Ya no hay representación posible para la masa. Ya no son del orden de la representación. No se reflejan, ahora se sondan con encuestas como la única posibilidad de análisis. Lo que plantea Baudrillard es que el silencio de las masas es su verdadera respuesta a los estímulos, los mensajes o el bombardeo de test. Las masas no quieren que se hable en su nombre. Nadie se puede arrojar la capacidad de representar a la masa y esa es su venganza.

La masa es para Baudrillard inasible a los esquemas históricos, de liberación o de revolución, es un modelo de simulación y referente imaginario para la clase política fantasma. Pero

realmente la clase política ya no sabe qué poder ejerce sobre ella, porque lo que está en cuestión es el propio poder de la política. El propio sentido de la política. (Baudrillard, 1978, p. 130). En una venganza irónica e inconsciente, la masa que la política veía como el sujeto a confundir, ahora es el sujeto que se niega a serlo, el ser social que repudia su responsabilidad social o política.

La percepción distraída o el movimiento de separación (de sus ideas, del producto, de los otros individuos) desembocan en Baudrillard en una masa ingobernable. Tanto se ha despersonalizado y dividido a la masa que se ha acabado el concepto de lo social. Ahora no hay ideal, no hay característica común, ni sentido. Es difícil saber cómo responderá una masa que se mueve por inercia, que absorbe los estímulos y responde aleatoriamente a unos sí y otros no.

El silencio de la masa se ha convertido en un problema del sistema. Se pretende estructurar y liberar energía de las masas con información y, sin embargo, como apunta Baudrillard “la información produce siempre más masa” (1978, p. 132). La masa es el producto del espectáculo que se vuelve contra el poder, que deslegitima con su apatía máxima al propio sistema. Llega a comparar Baudrillard a la masa con un “stock frío”, “sistemas medio muertos” (1978, p. 133). Sistemas que reciben más energía de la que retiran. Lo social se ha convertido en una masa que se mantiene artificialmente con vida, parece que para justificación de lo político y lo social. En el fondo, plantea Baudrillard, es la misma lógica que lleva a producir a los consumidores para que circulen las mercancías.

Desde 1929 para Baudrillard se crea lo social y durante mucho tiempo funcionó y fue suficiente con que el poder le inyectara sentido (político, ideológico, cultural y sexual) y la demanda se generaba después y absorbía la oferta (1978, p. 134). Ahora que la producción de sentido se ha multiplicado ahora la masa no absorbe ese sentido. Se ha agotado la demanda.

La masa de Baudrillard ha dejado de comportarse como una sociedad. Sigue consumiendo, viendo la tele pero ya no tiene ideología, ni religión, ni cultura. La masa es el emborronamiento de lo social. El juego supone el enfrentamiento de una doble simulación social (Baudrillard, 1978, p. 136). Por un lado, los medios de comunicación y la información generaron una simulación de sociedad y leyó la masa como si tuviera un sentido, del otro la masa que se comporta como si fuera una sociedad, simula al ir a la iglesia, a votar o al estadio de fútbol, pero es imposible saber lo que piensa. Es una simulación que pone en juego al sistema.

Aunque la descripción de la apatía, la paralización y la opacidad de la masa es común, los conceptos de masa de Benjamin, Debord y Baudrillard varían en el reparto de responsabilidades. La masa es una creación mediática, una respuesta al nuevo mensaje mediado, definía Benjamin, mientras para Debord era la víctima del capitalismo: alienada, disgregada, sometida, consumidora y sin conciencia de sí misma. Llevado a la exageración esa despersonalización y disgregación lo que se obtiene es una masa ingobernable. La masa es una simulación ahora de los individuos que se comportan por inercia como una sociedad pero hace años que dejaron de serlo.

1.14 MASA Y REVOLUCIÓN

“Aun aceptando que las masas de empleados pertenecientes a la generación de la posguerra sean realmente tan obtusas como de ellas se dice, lo son no en última instancia, porque en gran parte deben trabajar en condiciones que las tornan obtusas. Porque continuamente los arrulla toda clase de anestésicos y distracciones, de los que se hablará luego. Porque la conciencia de sus reducidas oportunidades –que, supuestamente, son una consecuencia de la indolencia que se les atribuye- liquida prematuramente al ambición en muchos de ellos, y no en los más ineptos” (Kracauer, 2008, p. 149)

Entre la masa y la apatía, la indiferencia, la inercia y la alienación, las masas son un terreno movedizo en las teorías del simulacro y del espectáculo. El propio concepto de masa choca con el concepto de sociedad e implica un carácter amorfo y dócil que Baudrillard lleva a lo ingobernable, Debord hacia la alienación y Benjamin a la contemplación. Pero al mismo tiempo, las masas coinciden en tener un protagonismo y en comparecer, en la teoría del simulacro y en la del espectáculo, como la única vía de escape al sistema, a la imagen, a la economía, a la manipulación. Entre el pesimismo se escapa la duda y tanto Perniola, Baudrillard, o Debord, dejan entrever su esperanza en la masa. Una esperanza, eso sí, remota.

Baudrillard se rebela contra la idea de la manipulación pasiva de la masa. Donde unos ven una masa que sigue los dictados de los medios de comunicación, Baudrillard reivindica un doble concepto de resistencia (Baudrillard, 1978, p. 147-149). Por un lado, la resistencia de los grupúsculos sociales que desdibujados por la masa oponen su tradicionalismo. Son los grupos que se resisten a las vacunas o se agarran a la lactancia materna como una superchería. Los grupos que reniegan de la medicina o disimulan el caciquismo bajo el sufragio universal. Son las viejas resistencias a nivel individual.

Junto a estas surgen las resistencias de la masa, un fracaso a la socialización que proviene del propio concepto de masa. Las masas son, para Baudrillard, una entidad que absorbe más de lo que devuelve, que desvía los mensajes hacia lo espectacular, que simula lo social, que se mueve por inercia pero sin posibilidad de articular un movimiento organizado. Reivindica Baudrillard que ante el secreto de la manipulación de los mass media, se olvida que “las masas son el médium más fuerte que todos los media” (Baudrillard, 1978, p. 149).

En el simulacro, son las masas las que ejecutan el proceso más fuerte, al menos, “no hay prioridad”, y el de las masas y los mensajes es un “único proceso”. “Mass (age) is the message” resume Baudrillard (1978, p. 150). Pone Baudrillard el ejemplo del cine (1978, p. 150) concebido dice como un medio racional, documental, informativo y social que se deslizó hacia lo imaginario en el contacto con la masa. Así plantea Baudrillard sucede con la técnica, la ciencia o el saber. Pone como ejemplo la propia economía y el valor de signo e interpreta que en el fondo la imposición del consumo por valor de signo supone empezar la destrucción de la

economía en tanto sus leyes, las absolutamente económicas, quedan subvertidas. Consumir por el valor simbólico supone el fin de los valores económicos, la rentabilidad y los números.

Pone también como ejemplo esa mediación social que destruye la seguridad social. Para Baudrillard (1978, p. 152) no es tanto la medicina la que aliena a las masas sino en su apasionamiento las masas las que arruinan y pervierten a la medicina. “¿Qué mayor irrisión puede haber que esa exigencia de lo social como bien de consumo individual, sometido al afán de emulación de la oferta y de la demanda? Parodia y paradoja”, plantea Baudrillard (1978, p. 152). Lo social queda en jaque por la hipersimulación y el hiperconformismo. Es la simulación de lo social llevado al extremo y, al mismo tiempo, la inercia y la anomia de lo social. Nadie responde, nadie se hace cargo, la sociedad carece de sentido pero multiplica la simulación que le ofrecen los medios y el espectáculo.

“Todos los poderes vienen a derrumbarse silenciosamente sobre esa mayoría silenciosa, que no es ni una entidad ni una realidad sociológica, sino la sombra proyectada del poder, su sima en hueco, su forma de absorción. Nebulosa fluida, moviente, conforme, muy demasiado conforme a todas las solicitudes” (Baudrillard, 1978, p. 155)

La masa de Baudrillard es la que llena por igual los cines y los hospitales. La que convierte los cuidados médicos en un asunto de oferta y demanda y subvierte así el propio sistema social por exceso de demanda. Es la doble simulación de los medios que simulan la sociedad y la masa que simula ser sociedad. Es la hipersimulación y el hiperconformismo. Los éxitos de taquilla y las amenazas de epidemia funcionan, pero luego se rebelan contra las malas críticas o los mensajes tranquilizadores y siguen llenando las consultas y los teatros. No se sabe muy bien a qué responde la masa. No se sabe muy bien quién la forma y cómo actúa.

La masa se comporta como si fuese una sociedad al uso. Sin embargo, pronto deja en evidencia a todos los poderes que quieren actuar sobre ella. La masa de Baudrillard en el fondo es una entidad omnipotente y desobediente. La masa a la que se le aplica la lógica de mercado pervierte luego la realidad social y le devuelve esa lógica y convierte, por ejemplo, la sanidad en objeto de consumo. Es esa tendencia de la masa a absorber muchos más estímulos de los que responde.

Avisa Baudrillard de que el error es soñar una revolución basada en la crítica, una revolución de prestigio, de lo social, una revolución consciente y deseada cuando “ésta, revolución por involución no es la suya” (1978, p. 156). La revolución de las masas de Baudrillard es una implosión. No es crítica ni explosiva sino implosiva y ciega. Procede por inercia y es silenciosa e involutiva. Baudrillard compara la dinámica de las masas con el terrorismo y considera que es el modelo que más se asemeja a la revolución de las masas (1978, p. 159). Las masas se vuelan por los aires a sí mismas.

Sucede con el acto terrorista que no aspira a desenmascarar el carácter represivo del Estado pero que acaba dejando en evidencia la “no representatividad del sistema” (Baudrillard, 1978, p. 160). La involución de la masa como el terrorismo no puede iniciar una crítica abierta del Estado es más bien en su inercia y en sus actos indescifrables donde demuestra que ese Estado que se reivindica legítimo, realmente, no tiene apoyos. Si el terrorismo deja en evidencia que

las bases sociales cuestionan al Estado, la masa deja en evidencia que el Estado ya no puede legitimarse mediante los votos.

El terrorismo denuncia también “la indiferenciación absoluta del sistema” (Baudrillard, 1978, p. 162) que ya no separa los fines de los medios, ni los verdugos de las víctimas. El terrorismo deja en evidencia que cualquiera podía haber sido la víctima o el ejecutor. Es como la catástrofe natural que hace patente la normalidad de la destrucción. El terrorismo muestra la ubicuidad de la destrucción como la masa la totalidad de la destrucción de lo social. La masa como síntoma de que lo social se derrumba y ya no tiene justificación ni orden.

La última característica de esa implosión es su carácter violento y catastrófico (Baudrillard, 1978, p. 165). No puede ser de otro modo porque proviene del agotamiento y el fracaso del sistema de explosión y expansión. La implosión procede por la exageración del crecimiento que no ha sabido dominar nuestra sociedad. La única alternativa para Baudrillard es que la implosión sea lenta o rápida, pero ya no se puede detener, “pero no hay que hacerse ilusiones sobre la implosión suave” (1978, p. 168).

A pesar de la amplitud de detalles, la teoría de la masa de Baudrillard resulta ambivalente. Por un lado, parece descriptiva y, por otro, utópica. La masa inerte, indiferente, que absorbe los estímulos pero funciona de modo desconocido si es una descripción parece ser el reconocimiento implícito de la cosificación. De hecho, el propio Baudrillard en lo que sería la interpretación dominante especifica que las masas han dejado de ser sujeto:

“no siendo ya sujeto, ya no pueden estar alienadas (...) Fin de las esperanzas revolucionarias. Pues éstas siempre especularon con la posibilidad para las masas, como para la clase proletaria, de negarse en tanto que tales. Pero la masa no es un lugar de negatividad ni de explosión, es un lugar de absorción y de implosión” (Baudrillard, 1978, p. 129-130)

Al mismo tiempo, la implosión adquiere un carácter utópico porque Baudrillard no explica cómo se ejecutará. Es cierto que da detalles en los excesos de la seguridad social o el funcionamiento de la economía pero habla de un colapso y un derrumbe del sistema que todavía parece más una afirmación a futuro que a presente. Los medios simularon una sociedad y la masa le devuelve ahora una sociedad simulada (Baudrillard, 1978, p. 136). Esa doble simulación es un cuestionamiento de la legitimidad del sistema político porque si la masa no es movida a votar habrá un día que los políticos no podrán defenderse con esos votos de hacer y cumplir el dictado popular. Todo eso parece certero pero utópico. Casi 40 años después, los votos siguen legitimando los sistemas políticos.

Al tiempo, Baudrillard consigue hallar el poder en la inactividad, una paradoja pero que parece resolver la venganza de las masas. Algo así como el poder de la insumisión. Ese poder de la inercia de las masas es “insondable” (Baudrillard, 1978, p. 136). En esa descripción a Baudrillard se le escapa la atribución de un poder casi revolucionario de esa inercia:

“Las masas flotan en alguna parte entre la pasividad y la espontaneidad salvaje, pero siempre como una energía potencial, un stock de socialidad y de energía social, hoy

referente mudo, mañana protagonista de la historia, cuando tomen la palabra y dejen de ser la "mayoría silenciosa" (Baudrillard, 1978, p. 110)

La implosión y el derrumbamiento social chocan con el poder plenipotenciario de una masa que se venga del poder que la ha simulado devolviéndole ahora una simulación más borrosa y ahora secundaria. La descripción de Baudrillard sobre la inercia, la anomia y la ingobernabilidad de las masas parece unívoca. No obstante, las dudas surgen con la parte de avance del futuro cuando los caminos se bifurcan y podemos elegir entre una destrucción de lo social, en una exageración de esa masa ingobernable, o una revolución de lo social si esa masa se da cuenta de su poder y deja de ser una mayoría silenciosa.

Baudrillard por sus conclusiones y por el espacio que dedica a la implosión parece decantarse por la opción más pesimista aunque sin quererlo o reconocerlo deja abierta también una vía a la revolución. Es necesario, eso sí, que las masas se den cuenta de su poder, que hablen y que se constituyan como grupo social. Se trata de que la masa vuelva a recuperar su papel de sujeto.

Y en ese punto, en el de la adquisición de la conciencia de ser, reconocerse y reivindicarse como grupo social, establecido como un estadio previo e indispensable para la revolución convergen Debord y Baudrillard. El análisis de Debord (1999, p. 85 y 86) parte de Marx y señala que sólo burguesía y proletariado son las clases revolucionarias de la historia, aunque en condiciones muy distintas. La distinción se basa en que la revolución burguesa ya está hecha mientras la revolución proletaria es un proyecto pendiente y nacido sobre la base de esa otra revolución. Para Debord, cuando se desdeña el papel de la burguesía se oculta la originalidad del proyecto proletario que tiene que ser consciente de ser un proceso distinto y de la inmensidad de sus tareas.

"El proletariado no puede convertirse en cuanto tal en un poder salvo si llega a ser la clase de la conciencia" (Debord, 1999, p. 86)

La clave de la revolución la sitúa Debord en la concienciación. Para él, el proyecto revolucionario no vendrá por la maduración de las fuerzas productivas o por la desposesión del proletariado. Contradice así los argumentos y planteamientos de Marx para quien la revolución es una necesidad histórica.

De nuevo, Debord reclama que la sociedad se constituya como sujeto. En su caso, no se refiere a una sociedad amorfa, inerte e indefinida sino que la suya, su masa social está constituida por proletarios y unificada por una explotación económica que, al mismo tiempo, aísla a los individuos y los opone a los otros seres sociales. Para Debord, se trata de "la organización de las luchas revolucionarias y la organización de la sociedad en el momento revolucionario" (Debord, 1999, p. 87). En otras palabras, esa conciencia debe cristalizar en una organización concreta social y de lucha que permita instaurar el momento revolucionario.

Debord lo llama "las condiciones prácticas de la conciencia" (1999, p. 87) y allí, la teoría se convierte en práctica. Critica que, en su momento, esta teoría práctica fue descuidada y olvidada por el movimiento obrero. La "inconsecuencia", plantea, es aplicar a esta organización métodos sacados de la revolución burguesa. Eso ha hecho que la teoría no fuera

unitaria (interpretaciones socialistas, anarquistas, comunistas...) y, por tanto, haciendo incapaz ya el plantearse una acción práctica también conjunta. La lucha es una exigencia para que la teoría sea verdadera, expone Debord.

Estos apuntes que surgen al hilo de una crítica y una revisión histórica del marxismo quedan totalmente aclarados en la tesis que cierra el libro de la "Sociedad del espectáculo" (1999):

"La misión histórica de instaurar la verdad en el mundo no pueden realizarla ni el individuo aislado ni la muchedumbre atomizada sumisa a la manipulación, sino, hoy como siempre, la clase capaz de convertir la disolución de todas las clases y de devolver todo su poder a la forma desalienada de la democracia realizada, el Consejo Obrero" (Debord, 1999, p. 176)

El dibujo de Debord coincide, en parte, con Baudrillard ya que ambos plantean una sociedad que se derrumba y se descose. En el caso de Debord, el motivo es económico. La masa aísla al individuo de sus deseos, del producto y del resto de individuos: es la masa atomizada y sumisa. Para Baudrillard, el proceso ha alcanzado una segunda fase, la masa simulada por los medios y el poder es ahora una masa que ha adoptado la forma de la simulación y actúa en un simulacro, según una sociedad, pero sin serlo. La masa de Debord es sumisa, la de Baudrillard es ingobernable.

Debord no cree en la masa sino en el grupo, ya plantea que ni el individuo ni la masa puede instaurar la verdad, mientras la revolución (implosión también) de Baudrillard se justifica precisamente en ese caminar lento, inerme de la masa pero, al fin, caminar y que nadie puede controlar.

A pesar de que se trate de dos visiones diferentes de la sociedad, hay que destacar que Baudrillard y Debord estén de acuerdo en el dictamen de una sociedad con unas clases que se disuelven. En cualquier caso, no es la única coincidencia, la más importante es que ambos reclamen la conciencia a esa sociedad como el camino a la revolución. Una concienciación que en el caso de Debord fue también lo que le faltó en la práctica a un movimiento que tuvo su réplica en la calle en 1968.

Los acontecimientos históricos supusieron primero su mejor argumento. Así como, conforme se disolvieron las protestas de mayo del 68, fueron lo que acabaron desacreditando a los situacionistas. Debord y sus compañeros de la Internacional Situacionista fueron los primeros en detectar el descontento y los únicos capaces de dar una explicación al vendaval social que recorrió las calles de París en 1868. Pero fue también la disolución e inconsistencia de la revuelta lo que quitó rotundidad a los planteamientos situacionistas. Si Marx olvidó explicar cómo llegaría la dictadura del proletariado, Debord tampoco concreta cuando se harán con el poder los Congresos obreros. La solución revolucionaria de la Internacional Situacionista pierde credibilidad:

"lo que falta según los situacionistas, no es tanto la realidad de la subversión como su conciencia, su teoría: la revuelta de la juventud, los actos salvajes de contestación y vandalismo escenifican, bajo un aspecto espontáneo e inconsciente, la protesta contra la sociedad de consumo" (Perniola, 2008, p. 52 y 53)

Perniola también introduce una reflexión conceptual en torno al término “seductor” que resulta útil. A la hora de recordar y analizar la lógica de la seducción, enuncia Perniola (2011, p. 215) la concepción que proviene de la teología y que considera el acto de seducir como un mal, un corruptor al seductor y un corrompido al seducido. Hay una segunda versión más libertina que entiende la seducción como la afirmación de la voluntad del individuo que se adueña de la voluntad de otros en un sentido más positivo.

En uno y otro caso, la seducción queda definida como “la imposición de una voluntad subjetiva” (Perniola, 2011, p. 215) mediante el engaño. El seducido practica así una especie de adhesión, en mayor o menor medida consciente, a la voluntad de otro. Ambas teorías coinciden en otorgar al seductor la parte activa y considerar al seducido en parte burlado y en parte culpable.

A este concepto, Perniola opone el de Gorgias de Leontini (2011, p. 216). Para Gorgias, la seducción es el ingreso a una lógica que se impone al seductor y se elimina la dimensión de engaño y fraude. Quien se deja seducir por el logos no es culpable, sino que demuestra una sensibilidad y ahora la seducción resulta de la unión de la razón y la fuerza. La clave ya no reside en la voluntad subjetiva sino en el diseño de una seducción eficaz, una trama, una persuasión que transforma mediante un hechizo fascinador en cuanto que obedece a la ocasión o kairós.

Una de las condiciones del seductor es su falta de identidad. El seductor es una especie de “polútropos” (Perniola, 2011, p. 218) en su acepción de versátil y variado. El seductor sólo tiene posibilidades si acepta las reglas del juego que marca el seducido. La llave de la persuasión depende ahora, no de quien habla, sino de quien escucha. Un ejemplo es la “evocatio romana”, aquella creencia del imperio romano antiguo de que necesitaba apropiarse previamente del dios del imperio al que iba a conquistar. Al nuevo dios se le establecía culto nuevo en Roma, al tiempo que se cuidaban de no desvelar ellos ni su nombre ni su propio Dios para no sufrir la misma estrategia. El protagonista ahora es el seducido.

Este nuevo concepto de seducción permite mediar entre Debord y Baudrillard. La masa de Benjamin o Debord es un grupo social sometido al dictado de los medios de comunicación, su percepción y pensamiento queda determinado por su relación con los medios de comunicación. Son las masas las que se adecúan a la realidad. Las masas y su juego con los medios responden a la seducción casi teleológica. Las masas son las corrompidas y los medios o el poder los seductores que imponen su voluntad.

El concepto de masa de Baudrillard recuerda más al concepto de seducción de Gorgias. Baudrillard dibuja una masa amorfa, que absorbe los estímulos y no devuelve el mismo número de respuestas, una masa que se mueve por inercia y una masa que se simula a sí misma. El hiperconformismo y la resistencia de la masa en Baudrillard refieren a la posición del seducido en el concepto que desarrolla Gorgias. Ahora es el seductor el que tiene que adaptarse a la lógica del seducido. El seductor es el que pierde su personalidad, como la política está perdiendo su identidad y su responsabilidad, en contraste con esta nueva masa que no se puede seducir.

“A la opinión pública crítica y a la plebiscitaria y aclamatoria las sucede una masa inerte, implosiva, destrozada, atomizada, que se defiende de los medios con el ejercicio de la apatía, atribuye significados aberrantes a los mensajes que le llegan, y se agrupa transitoriamente conforme a modelos carentes de toda coherencia intelectual. Esto lleva a algunos sociólogos a hablar de un “fin de lo social”” (Perniola, 2011, p. 66)

En lo que coinciden Perniola, Baudrillard y Debord es en decretar el fin de lo social. Sin duda, el concepto de sociedad está en crisis. Para Debord, porque el capitalismo se basa en la separación de los mismos. Para Baudrillard, porque la masa es inclasificable e ingobernable de la ingente mezcla de desechos, estímulos e información que supone. Para Perniola, la apatía es la evolución de la opinión pública, los mensajes tornan en significados aberrantes y los modelos carecen de coherencia.

La única duda es si este estado social evoluciona hacia la revolución o la implosión y, por tanto, la destrucción de lo social. La respuesta parece situarse en si esta sociedad o esta masa atomizada es capaz de ser consciente de sí misma y de su nuevo poder. La apatía, la banalidad, son reivindicadas por Baudrillard como un poder de la inercia. La masa anónima y apática es también ingobernable.

Simulacro y espectáculo dictaminan la superación del concepto de sociedad como grupo libre, consciente y articulado para la defensa de sus propios intereses. La ciencia, la política, la opinión pública o el periodismo, sus crisis, son la muestra de que ese concepto se ha agotado y, en esa descripción, coinciden Baudrillard y Debord. La diferencia principal es que la masa de Debord no tiene poder, está desarmada y sometida. Baudrillard acierta a situar en la inercia un poder que la propia masa desconoce que tiene o, al menos, que no es capaz de articular de una manera consciente. Es esa potencialidad de la masa, la única escapatoria para desarmar el sistema.

Junto a la potencialidad de la masa hay que plantear la capacidad revolucionaria del simulacro que plantea José Luis Pardo (2007). Pardo responde, mediante Nietzsche y Deleuze, la gran pregunta de cómo juzgar las imágenes, los simulacros. Afirma Pardo (2007, p. 351) que la imposibilidad de juzgar la ficción, la invención, la letra, el texto o la creación con factores extrínsecos (morales, económicos, históricos, sociales, científicos, etcétera), postula una “evaluación inmanente” (2007, p. 351) que distingue entre las ficciones malas como aquellas que quieren fingir que son una ficción y se inclinan sobre la creencia de una realidad superior y aquellas buenas que son las que sostienen su condición ficticia.

En esa diferenciación, el platonismo se constituye como “la peor de todas las ficciones” (Pardo, 2007, p. 352). Ello ocurre porque mantiene que hay algo mejor que la ficción. El platonismo se construye y alimenta la convicción de que tras la apariencia se puede aspirar a la esencia. Lo que es lo mismo, dirá Pardo (2007, p. 352), que sostener que desde la producción se puede llegar al uso y que, desde proletario, se puede aspirar a ser propietario. Recuerda Pardo unas frases más abajo que lo que le interesa a Deleuze es distinguir, no entre esencia y apariencia sino entre apariencias semejantes y simulacros (Pardo, 2007, p. 352).

En una lógica similar a la de las ficciones buenas y malas, Deleuze quiere distinguir no entre izquierda y derecha en la política, sino entre la izquierda fantástica que pide lo imposible, esto

es, lo que el sistema no puede concederle y, por ello, se opone a él y la izquierda de derechas que posibilista e integrada permite la subsistencia del sistema. Para Deleuze, el platonismo es la causa profunda de que el pensamiento occidental no haya sido suficientemente radical (Pardo, 2007, p. 353).

Al mismo tiempo, Deleuze, traslada Pardo (2007, p. 353), ha encontrado la solución en la propia obra de Platón en el término “imagen phantastiké”. Se trata de un tipo de imagen que no se juzga por los criterios de representación. La fantasía es para Deleuze lo único que puede sentar las bases de una filosofía que escape del ámbito de la representación (Pardo, 2007, p. 354). Y señala entonces al arte pop:

“la cultura de masas es reproductiva, infinitamente machacona en el calco de sus artificios pero, a fuerza de repetir y repetir, puede producirse algo nuevo e inesperado, algo inadmisibles e irrecuperable. El pop representa para Deleuze, ese momento en el cuál las imágenes o imitaciones, producidas para ser semejantes o “verosímiles”, para fomentar la adaptación “interior y espiritual” de los consumidores a los “modelos inmanentes” de los mitos selectivos de los padres burgueses mediante el trabajo, y distribuidas a cientos de miles de copias (...) comienzan a presentar una disparidad, una simpatía por el diablo” (Pardo, 2007, p. 354)

El resultado es lo que Pardo llama “perversión” (2007, p. 355). Ya no se trata de subvertir el orden y poner arriba lo que está abajo, los que sufren la dominación que se vuelvan dominadores en una dictadura del proletariado. Se trata de reventar el sistema de representación de modo que queda destrozado todo el sistema operativo sobre el que se asienta el poder. Si predomina el simulacro, la idea vacía, la obra sin espíritu, el arte sin sentido ni trabajo, en el fondo, se está cuestionando la existencia de una realidad superior. Si los simulacros ya no son rechazados sino preferidos, lo que se cuestiona es el sentido del sistema ya no sólo de unas imágenes u otras.

“los reinos, “gubernamentalidades” según Foucault o “policías” según Rancière. Tienden, ciertamente, a reducir o someter a los pueblos: Pero esta reducción, por extrema que sea, como en las decisiones de genocidio, siempre deja restos, y los restos casi ocurren sin movimiento: huir, esconderse, enterrar un testimonio, irse a otra parte, encontrar la tangente... Eso es lo que nos enseñan, cada una a su manera, las libres “experiencias interiores” escritas por Georges Bataille, las experiencias sobre el lenguaje o los sueños transmitidas por Víctor Klemperer o Charlotte Beradt, o incluso las “botellas arrojadas al mar”, desesperadas pero dirigidas, agonizantes pero precisas, de los miembros del Sonderkommando de Auschwitz” (Didi-Huberman, 2012, p. 116)

La idea es la misma que late detrás de las luciérnagas que sobreviven difícilmente al aluvión de luces de la ciudad que las asesina, metáfora sobre la que se construye la obra de Didi-Huberman (2012). Sin embargo, como el propio Didi-Huberman proclama, se trata de la creencia en la supervivencia de lo diferente, de lo que queda fuera de la norma. Son los restos. La masa ingobernable de Baudrillard o el simulacro de Deleuze. La proclamación de que no tiene sentido como el desmontaje de todo el sistema actual. Una revolución simulada.

1.15. EL FASCISMO: UN MECANISMO DE DEFENSA QUE NUNCA HA DEJADO DE ATACAR

“La tempestad de orgullo y de confianza que rugía sobre Europa arrastraba también densos nubarrones. Quizás el progreso había llegado demasiado deprisa, quizá los Estados y las ciudades se habían hecho fuertes con demasiada rapidez; y la sensación de poder siempre induce a hombres y estados a hacer uso o abuso de él” (Zweig, 2001, p. 253)

El miedo, la vergüenza, la ingenuidad, la falsedad, la valentía, la puerilidad, el horror, el dolor o la sorpresa fueron algunas de las reacciones de quienes vivieron el fascismo. Hoy se hace necesaria la reflexión. El fascismo no sólo cambió el curso de la historia sino que determinó para siempre la conciencia del mundo. Como toda forma de poder el fascismo planteó una relación entre la sociedad y el poder, en su caso, desigual y onerosa. Detrás de ese ejercicio de poder se descubre una estrategia de dominación intelectual. El fascismo no sólo se impuso sino que muchos lo convirtieron en su credo. Ese segundo movimiento que se operó en el plano de la cultura y los medios de comunicación es clave porque como un aparato olvidado sobrevivió a sus inventores y puede que nunca haya dejado de usarse. No se juzga aquí el fascismo político sino que el planteamiento es el de examinar y analizar sus herramientas comunicativas.

Dos de las reivindicaciones que sorprenden en la propuesta de Tony Judt a “Pensar el siglo XX” (2012) se aplican al fascismo. Judt (2012, p. 73) puntualiza que el fascismo no nace como opuesto al comunismo, lo que para él es una interpretación que ha hecho la izquierda política. El fascismo nace como oposición a la democracia. Pone en cuestión Judt otro gran tópico cuando duda de la influencia real del descontento por el reparto geopolítico de la Gran Guerra. Para Judt (2012, p. 175), la causa política y concreta de la II Guerra Mundial fue una depresión económica frente a la que la izquierda no tenía respuesta y frente a la cual, el fascismo propugna un estado organicista donde ya no hace falta el parlamento sino que se pone al servicio de tomar las medidas.

El fascismo fue vislumbrado como una solución. Una solución que pasaba por convertir al estado en dueño y señor y donde el comunismo no era el ogro sino un estado planificado y centralizado que ofrecía prosperidad pero también con un cariz experimental que hacía dudar de cómo podía terminar. El fascismo era una alternativa al comunismo y una solución frente al caos económico al que había llevado la democracia. El fascismo revestía además el atractivo del poder. Prometía una Europa fuerte, postdemocrática de la que muchos otros países podían favorecerse (Judt, 2012, p. 175). Hacer fuerte al Estado era debilitar a la sociedad. En los planteamientos de Judt queda implícito que la sociedad entrega su poder, asume que necesita que alguien salve al Estado y al sistema económico.

Para Perniola y Debord, para que la sociedad claudique y entregue su poder, opera un Estado en crisis, pero que mantiene su ansia por la supervivencia. El fascismo surge tanto desde la

teoría del espectáculo, como para el simulacro, como un mecanismo de defensa. Debord lo define en concreto como “una reacción contra el estado de sitio de la sociedad capitalista, mediante la cual esta sociedad consiguió salvarse” (1999, p. 104). Llama la atención que el fascismo se conciba no como algo ajeno y extraño sino endógeno y patológico dentro de una sociedad capitalista que ha sido puesta en cuestión.

Debord (199, p. 104) coincide con Judt en la descripción de las causas y el método: el fascismo tomó su modelo en el “totalitarismo experimentado en Rusia”, la amenaza era “la crisis y la subversión proletaria” y la solución que se arbitró fue una intervención del Estado en su gestión.

Debord explica varios fenómenos que convergen en ese nacimiento y desarrollo del fascismo (1999, p. 104). Para él, una de las consecuencias es que se aniquiló al movimiento obrero revolucionario. También plantea que, aunque el fascismo asumió los dogmas más conservadores de la sociedad burguesa “(la familia, la propiedad, el orden moral, la nación), subraya que no se trata de una ideología. Reunió a la pequeña burguesía y a los desempleados. Debord define al fascismo tanto como un “modo extremista de defensa” como, y esto engarza ya en la teoría de la sociedad del espectáculo, como “una resurrección violenta del mito” y casi parece una alusión al concepto de mito que plantea Barthes (2012).

Ese concepto del fascismo como mito es la principal aportación de Debord. De este modo, se fija en la operación semántica. Se está planteando el fascismo no sólo como una operación política o económica (intervencionismo y reacción contra la revolución) sino como una operación simbólica. Debord profundiza en el concepto de mito y expone (1999, p. 105) que el fascismo “exige la participación en una comunidad definida por pseudovalores arcaicos: la raza, la sangre, el Caudillo”.

Es lo que Debord (1999, p. 105) llama un “arcaísmo técnicamente armado”. El fascismo se lee así en términos de redefinición de unos valores, de generación de unos símbolos, reutilización de antiguos mecanismos simbólicos y, en general, como un universo ideológico. Debord plantea que “sus raíces no eran ideológicas” y parece plantear así como detrás del fascismo está el capitalismo, lo que ha ocurrido es la resignificación de símbolos y elementos ya presentes que conforman una nueva mitología. Concuere así con la idea de mecanismo de defensa. La toma de poder y supresión democrática implica, eso sí, un barniz ideológico pero los elementos son ya viejos.

Si hacemos caso a las palabras de Debord, el fascismo no es una nueva ideología. Su relación con el capitalismo es más funcional. Es un mecanismo de defensa. Un mecanismo, eso sí, no sólo económico o político sino también un barniz que transforma viejas ideas en nuevos argumentos que desplazan el poder de la sociedad a los viejos poderes feudales (grandes propietarios, grandes empresas, caciques y el ejército). El fascismo se apoya en dogmas conservadores (familia, propiedad, moral) y les da otro significado a otros términos como Caudillo, sangre, raza, patria... Opera aquí, según plantea Debord, como un mito, que absorbe los significantes primarios y los cubre con un sentido nuevo.

En cualquier caso, el mito se convierte en una pseudoideología. Si pensamos que la estabilidad y la salida de la crisis son su horizonte ideológico o su fin último, el fascismo mediante el mito

levanta todo un aparataje semántico y simbólico como hicieron otras ideologías. El marxismo vislumbra la promesa de la dictadura del proletariado tras un presente alienado y una estructura económica que lo determina todo. El fascismo amenaza con un mundo en crisis económica, política y moral que exige un poder fuerte que evite la crisis total del sistema, entendido como único sistema viable. Ideología o no, sea cuál sea el término, hay que considerar el vínculo entre el capitalismo y el fascismo.

Una de las claves evidentemente del concepto de fascismo en Debord es el propio espectáculo. La construcción del aparataje de esa falsa ideología que sería el fascismo sería imposible, según plantea Debord, sin el espectáculo (1999, p. 105). El espectáculo es lo que permite armar y unir el mito y “con los más modernos medios de condicionamiento y de ilusión” (1999, p. 105). Esto es, el espectáculo es el sustento técnico con el que se vertebra el mito del fascismo. Debord vincula incluso una doble relación de apoyo porque en ese papel clave que juega el espectáculo sitúa “uno de los factores de la formación de lo espectacular moderno” (Debord, 1999, p. 105).

Llama la atención la actualidad que le otorga Debord al espectáculo porque entre líneas se lee que el fascismo es “una de las potencias fundamentales de la sociedad actual” (1999, p. 105). cuando refiere su capacidad para destruir el movimiento obrero. Debord justifica en la “irracionalidad de los medios” y que sea una “primera racionalización de urgencia” el hecho de que el fascismo esté abocado a desaparecer ante “formas más fuertes y racionales” de ese mismo orden capitalista (Debord, 1999, p. 105). En cualquier caso, Debord no plantea la desaparición absoluta del fascismo sino que lo define como un abandono del “primer plano de la escena” (1999, p. 105). El mismo capitalismo que recurre a la herramienta fascista para salvar la crisis económica y del sistema de los años 30 retira después al fascismo a un segundo plano y lo censura pero siempre por las formas, no por el fondo.

Medio siglo después, Perniola (2011) en su descripción de “la sociedad de los simulacros” coincide exactamente en definir al fascismo desde el concepto de mito. De nuevo, detrás del fascismo late la idea de configurarse como un mecanismo de defensa y lo sitúa entre la ideología y el poder de lo simbólico. Perniola sitúa al fascismo como un ejemplo del recurso al mito político cuando el poder enfrentó durante el pasado siglo XX una crisis de gobernabilidad:

“la creación de mitos políticos cumple la función de reconstruir el consenso, crear nuevos modelos de gobierno capaces de ejercer el control social allí donde la coerción no puede o no quiere llegar. Al mito político recurren no sólo el fascismo y el nazismo, sino también el estalinismo, el maoísmo, el New Deal de Roosevelt” (Perniola, 2011, p. 19)

Para entender la idea del mito político, Perniola detalla después que la política se situó, de ese modo “como heredera de la religión y trató de tornar más gobernable a la sociedad” (2011, p. 19 y 20). En Perniola, ese recurso al mito del fascismo tiene sentido dentro de una breve descripción de la evolución del pensamiento político del siglo que pasa por decretar el “fin de las ideologías” y que también implica “la era de las convicciones efímeras”. Perniola decreta finalmente (2011, p. 21) el fin de las interpretaciones fideistas y mitológicas y de la política real para proponer que la política ha caído en la personalización, los acuerdos clandestinos entre los poderosos, el desprecio de la conceptualización, el tacticismo, la falta de un diseño

arquitectónico y cultural y que desembocan en el descrédito y la ingobernabilidad (Perniola, 2011, p. 23).

Tanto Perniola como Debord vinculan al fascismo con el capitalismo y también con la aplicación del mito y la simbología en la política. El fascismo nace así como un mecanismo de autodefensa del capitalismo, una solución de urgencia puntualiza incluso Debord. Ambos coinciden además con el uso del mito para, en el caso de Debord, significar de nuevo viejos símbolos y dogmas y, en el caso de Perniola, para incorporar un carácter religioso. En otras palabras, ambos desplazan la política de la ideología a la fe. También coinciden en no considerar el proceso como algo cerrado. Si Perniola asume que el uso del mito en política se repite en una cadena interminable, para Debord el fascismo sólo desaparece de la primera línea pero está incluso en la base del empleo del espectáculo como justificación política. Detrás de ambas teorías está no sólo esa idea de mecanismo de defensa, sino también sencillamente la de un mecanismo como un procedimiento puesto en práctica por primera vez pero al que la historia ha recurrido después.

Certero y visionario, Walter Benjamin (2012) detecta en el mismo momento en que nace el fascismo que este mecanismo de defensa gira en espiral y acaba en una autodestrucción casi mitificadora. De nuevo, Benjamin plantea que se trata de un proceso histórico y que concurre “la proletarización del ser humano y el creciente desarrollo de las masas” así como el ánimo de “organizar esas masas sin modificar el régimen de propiedad” (2012, p. 57). En otras palabras, hay una motivación política: la necesidad de controlar a las masas sin que las bases económicas del sistema, la propiedad de los medios de producción, cambie (marxismo). El fascismo se convierte en una reacción del sistema tanto en lo social como lo económico.

A estas dimensiones Benjamin también le une otra, la cultural, en lo que se conoce como “la estetización de la vida política” (2012, p. 58). Para Benjamin el fascismo permite expresarse a las masas pero sin cambiar el orden político, social o económico establecido. Describe dos violencias: la genuflexión ante el caudillo y la violencia de una producción cultural que fabrica valores culturales (2012, p. 58). Es decir, Benjamin está identificando una nueva dimensión cultural de dominación. La fabricación de esos valores culturales forma parte de la retórica del fascismo, forma parte de su violencia para someter a la masa. Esos valores culturales concurren como elemento clave de esa dominación. Se está pasando pues de una cultura de la persuasión a una de la dominación. La cultura ha descubierto que puede ayudar al poder a dominar a la masa. La cultura se advierte mecanismo de dominación.

En la enumeración, Benjamin denuncia que la única salida a la intención de estetización de la política es la guerra (2012, p. 58). La guerra se convierte en el único instrumento que permite movilizar los medios de producción sin modificar el régimen de propiedad. Recuerda Benjamin (2012, p. 59) que ya los futuristas como Marinetti consideraron a la guerra como algo estético, como algo bello. Apunta Benjamin también que la guerra es la “rebelión de la tecnología que se cobra en material humano la materia natural que la sociedad le sustrae” (2012, p. 60). Implícita está la incapacidad de la masa para dominar la tecnología. La guerra es satisfacción artística en un mundo mediado por la técnica. “Arte por el arte” proclama Benjamin (2012, p. 60). La humanidad que se entregaba a los dioses del Olimpo “en espectáculo” hoy “se da a sí

misma en espectáculo” (2012, p. 60). La sociedad alienada de sí misma disfruta de la destrucción de sí misma como si de un goce estético se tratase.

Ni Perniola, ni Debord, ni Benjamin entienden el fascismo y su dominación sin una dimensión cultural que lleva a desarrollar una especie de religión (mito político), replantear el significado de dogmas y símbolos o en el caso de Benjamin decretar la estetización de la política. La idea de goce estético es lo que distingue a Benjamin. Ya no se trata de que el fascismo mute de la política a la fe, se trata de dibujar no sólo un individuo que cree sino que contempla, que se recrea en lo estético. El fascismo como un arte y que, por tanto, desarrolla una auto-referencialidad. La estética se impone a la autodestrucción. Es la dictadura del referente por encima de su significado.

Si seguimos el planteamiento de Benjamin, el fascismo no sólo defiende un sistema económico frente a las masas sino que subvierte la comunicación. La estetización de la vida política, el arte por el arte es una manera de resumir el proceso de ocultación de la realidad que opera el fascismo bajo una nueva producción cultural. Por eso, Perniola y Debord hablan en términos de mito, en términos de creencia religiosa. Es un proceso de significación. La realidad ya no importa, lo que importa es lo que se construye con ella. Por eso, Benjamin pone el ejemplo superlativo de la guerra y recupera las palabras de Marinetti:

“La guerra es bella, porque enriquece las floridas praderas con las orquídeas relumbrantes de las ametralladoras. La guerra es bella porque es conjunta, en sinfonía, los disparos, los cañonazos, los silencios, los perfumes y olores de putrefacción”
(Benjamin, 2012, p.59)

Lo que está expresando Benjamin es la dictadura de los referentes que se imponen a lo real. La capacidad de renombrar la realidad en su conjunto y ocultar lo que ocurre por debajo. La guerra sólo es la herramienta más perfecta del poder que es capaz de ocultar a su pueblo la realidad. El fascismo no sólo sería una solución política puntual sino el ejemplo práctico de un mecanismo cultural e ideológico de ocultación de lo real que demostró su eficacia comunicativa.

El término es perverso y se plantea como una provocación, pero la idea sería que el fascismo estableció una herencia cultural. Se trata de un modelo cultural de dominación basado en el mito político. El planteamiento se puede explicar también con referencia a Georges Didi-Huberman (2012). Didi-Huberman recupera, por ejemplo, el concepto de “genocidio cultural” de Pasolini para referirse a un postfascismo que ya sólo operaría en lo cultural sin necesidad de esos gobiernos manifiestamente (quizá si implícitamente) dictatoriales. La explicación es que “el verdadero fascismo” (2012, p. 21) sería aquel que la emprende con los valores, las almas, con los lenguajes, con los gestos, con los cuerpos del pueblo. Pasolini expone que el fascismo aun cuando modelo reaccionario y monumental, no dejó de ser letra muerta. Así como una depuración del sistema fascista surge ahora un fascismo que solamente necesita operar en lo cultural. Las diferentes culturas siguieron identificándose con sus modelos, la represión se limitaba a obtener su adhesión a los modelos impuestos.

Lo que Pasolini parece referir es la imperfección del fascismo que sólo proponía e imponía un modelo cultural pero que no llegó a conseguir que el pueblo lo asumiera como suyo, se lo

apropiase. Por ello, plantea ahora la existencia de un verdadero fascismo en lo cultural que es el que consigue modificar los valores, las almas, lenguajes...es decir, que si ha conseguido penetrar en la sociedad y modificar sus modelos culturales de referencia. Para Pasolini, el campesino asumía la estética nazi pero seguía soñando y percibiendo el campo como un lugar donde cultivar y sus convicciones y dioses y sueños provenían de esa concepción.

Ahora el campesino en este nuevo genocidio cultural que plantea en los 70 Pasolini ya ha interiorizado los valores culturales de una cultura central, que ya no es el fascismo, pero que si que se muestra como única e invasiva y a la que se dirigen los sueños y concepciones del campesino o del trabajador de la fábrica. Este nuevo genocidio cultural es el que “conduce sin verdugos ni ejecuciones de masas, a la supresión de amplias porciones de la sociedad misma” (Didi-Huberman, 2012, p. 21). No obstante, la capacidad autodestructiva de esa estetización de la vida política se ha mantenido intacta.

Bajo el genocidio cultural, la cultura es el enemigo. Didi- Huberman explica que ahora la cultura ya no es lo que nos defiende de la barbarie sino aquello de lo que debemos defendernos (2012, p. 30 y 31). La cultura ya no es un refugio como eran los libros o la música contra la barbarie nazi. Allí se encontraban otros valores, otra concepción de la vida. Ahora en el genocidio cultural de la dominación política ya sólo queda la dominación cultural. La verdadera sumisión es consumir sus libros, su música, sus gestos, su lenguaje y al fin sus mitos porque implican una dominación mayor que la física que imponía el fascismo.

“En las sociedades de control –esas cuyo funcionamiento general han esbozado Michel Foucault y Gilles Deleuze- a ojos de Pasolini “no existen ya seres humanos”, no existe ya comunidad viva. No hay ya más que signos que blandir, pero no señales que intercambiar. Ya no hay nada que desear. Como tampoco hay ya nada que ver ni que esperar. Los resplandores –del mismo modo que se dice “resplandores del espíritu”- han desaparecido con la inocencia condenada a muerte” (Didi-Huberman, 2012, p. 45)

Didi- Huberman asume la desaparición del hombre, de la sociedad como la sociedad asume los dictados de ese genocidio cultural. Los signos que impone el nuevo modelo cultural ya no son signos que ponen en relación a los hombres como seres libres sino creaciones para la dominación. Didi- Huberman recurre a Agamben (2012, p. 56 y 57) para explicar la desaparición de la experiencia: los hombres vuelven mudos del campo de batalla de la II Guerra Mundial. Sus experiencias estratégicas quedan negadas por la guerra de posiciones, la experiencia económica por la inflación, la experiencia corporal por lo material, la experiencia moral por las maniobras de los gobernantes... Lo que ocurre es que al cambiar el modelo cultural, los valores, etcétera, la experiencia cambia de significado y se convierte en algo ajeno al propio sujeto que la sufre porque no puede entender su propia experiencia. El hombre que vuelve de la guerra no se siente héroe sino asesino.

“¿Cómo la victoria de las democracias occidentales sobre los totalitarismo de la Alemania hitleriana y de la Italia fascista habrá transformado, “secularizado” e incluso prolongado un fenómeno cultural cuyo apogeo se encuentra perfectamente escenificado en el Triumph des Willens filmado por Leni Riefenstahl?” (Didi- Huberman, 2012, p. 75)

Si el fascismo es el mecanismo de defensa del capitalismo contra la crisis y el proletariado organizado, el genocidio cultural consiste en perpetuar esos mecanismos de dominación cultural de la masa. La mención de Didi-Huberman a Riefenstahl es una referencia a esa puesta en escena teatral de la película que convierte el relato del Congreso de Nuremberg en una exposición de la aclamación de Hitler por el pueblo. Didi-Huberman recurre a Debord y Agamben (2012, p. 76 y 77) para explicar que la nueva opinión pública ya no es un lugar metafórico donde la sociedad discute y se define, sino el espectáculo, entendido en tanto la teoría de Debord, como un lugar de alienación, acumulación de mercancías y creación de ilusión.

Didi-Huberman recupera de Agamben el concepto de “gloria” (2012, p. 77). Se entiende así que aquello que quedaba confinado a la liturgia y el ceremonial se concentra en los medios de comunicación. Las imágenes son las que asumen la potencia y el poder de la antigua gloria y son las que hacen de nosotros “pueblos sometidos, hipnotizados en su flujo” (2012, p. 77). Esto es, la asunción implícita de dominación y sumisión que supone la liturgia de la celebración religiosa es ahora el poder que han heredado las imágenes que proyectan su “verdad última”. Para Didi-Huberman esto se corresponde con las sensaciones de ahogo y de angustia que hacen presa en el espectador por la proliferación calculada de las imágenes (2012, p. 78).

Detrás de esta comparación entre fascismo y democracia, pervive una visión negativa de la masa. El fascismo defendía el capitalismo y la necesidad de someter a la masa. El nuevo genocidio cultural vislumbra igualmente una visión del otro que se iguala por abajo, de lo común. La gloria, la escenificación de los medios de comunicación, el espectáculo son las nuevas opciones posibles de la democracia. La descripción de Didi-Huberman reclama, no obstante, la supervivencia de la experiencia en una metáfora que la compara a las pocas luciérnagas que sobreviven a los focos lumínicos y la luz de las ciudades que matan a la mayoría de estos insectos. Didi-Huberman hace este análisis para reivindicar que nunca hay que decir que toda la experiencia ha sido destruida. Poco importa el reino del poder, su gloria o la eficacia universal del espectáculo (2012, p. 115) y que, aunque reducida a las supervivencias y clandestinidades la experiencia es indestructible, aun cuando un mero resplandor en la noche.

Otra delimitación conceptual entre el fascismo de entreguerras y el nuevo genocidio cultural se da en la violencia. Román Gubern en “Patologías de la imagen” expone la lógica de la propaganda totalitaria. El fascismo no necesitaba refutar los argumentos opuestos y preferían los métodos que acababan con la muerte que la persuasión. Difundían terror más que convicción (Gubern, 2004, p. 251). Gubern retoma las palabras de Goebbels sobre la educación en la que puntualiza que el gran arte reside en educar sin revelar el propósito de la educación y de modo que se cumpla la función educativa sin que el sujeto se dé cuenta de que está siendo educado. Esa sería la clave de la propaganda apunta: “la mejor propaganda es la que trabaja de modo invisible, penetra en la totalidad de la vida” (Gubern, 2004, p. 254).

Entre Perniola, Debord, Benjamin y Didi-Huberman dibujan un proceso político que va del fascismo a la propaganda como sistema comunicativo hegemónico. Perniola y Debord releen el fascismo y lo consideran un mecanismo de defensa que en sus bases desarrolla un nuevo modelo comunicativo. Para Perniola es el mito político, una especie de religión, para Debord es

el inicio del espectáculo y la transformación de viejos dogmas en nuevos mitos y la generación de símbolos. Esto es, en la génesis del fascismo confluye el espectáculo. Eso lo tiene claro Benjamin para quien la estetización de la política es la consecuencia a las masas y el fascismo. El sistema comunicativo que dibuja Benjamin oculta la realidad mediante la estetización. Es la gloria de Didi Huberman como ese ceremonial como el poder de la escenificación como el exilio de la experiencia y el poder de la escenificación.

Esa transición del fascismo como opción política al fascismo, como rasgos y mecanismos que ha asumido para siempre el sistema comunicativo y que han desembocado en la propaganda, es discutido por Antonio Méndez en “La desaparición del exterior” (2012) no por carencia sino por exceso. No es que Méndez rechace la existencia de la propaganda sino que sostiene que el fascismo sigue vigente a grandes rasgos y no sólo como opción comunicativa sino en lo social, lo personal y lo político. Es el concepto de fascismo de baja intensidad. Un concepto que parece partir de una sociedad pasiva como la que han dibujado Perniola o Baudrillard:

“En cierta medida, la sociedad de hoy, bajo el supuesto amparo de un supuesto protocolo democrático, se entrega a sus verdugos sin (poder o querer) ver que éstos preparan y ejecutan cotidianamente un gaseado letal y legal” (Méndez, 2012, p. 25)

Aunque el concepto de fascismo de baja intensidad es nuevo pronto se observa que no está nada lejos de los planteamientos de Perniola, Debord o Benjamin. Para Méndez, las bases analíticas desde las que se argumenta el fenómeno del fascismo de baja intensidad son cuatro: la desaparición de lo público, la neutralización expansiva de la información como propaganda y publicidad, la invisibilización del otro que lo figura como amenaza y la producción adictiva de pobreza a gran escala (Méndez, 2012, p. 26). La desaparición de lo público rápidamente recuerda a la sociedad del espectáculo donde la opinión pública desaparece para establecer un concepto espectacular donde lo público, lo consensuado, lo cierto, resulta ser ahora lo que se muestra en la pantalla o el escenario de los medios. La sustitución de la información por propaganda ya ha sido planteada por Debord, Perniola o Benjamin. En el caso de la desaparición del otro es la desaparición del hombre implícita en los signos del genocidio cultural que ya no relacionan a los hombres entre sí. La dimensión que aporta Méndez es la económica con la producción de pobreza a gran escala.

Para explicar la desaparición del exterior, Méndez (2012, p. 31) se refiere tanto al ejemplo de Garfield (“el exterior sólo es un nido de problemas” dice el gatito) o a “American Beauty” (1999) (“esta es mi calle, esta es mi vida”). Se establece así una dislocación clara entre la calle y la casa, el exterior e interior, “una dialéctica constitutiva del estilo de vida occidental”, sostiene Méndez (2012, p. 31). El exterior se convierte un espacio total, difuso. La amnesia ocupa el lugar de la memoria, la actualidad el de la historia y el mundo se traduce a códigos e interconectividad e inmediatez donde como repiten los eslóganes todo es posible (Méndez, 2012, p.34). Esta desaparición del exterior acaba por desembocar, como plantea Baudrillard, en una virtualización, en una mediatización de la realidad que sustituye a la propia realidad porque se hace más real. Es la intensidad del simulacro. La hiperrealidad. Una espectacularización que realmente, en Méndez (2012, p. 45), tiene la función de suturar “la herida dejada abierta por la desaparición del exterior”.

Méndez recuerda que Adorno en su “Ensayos sobre la propaganda fascista” establece que la propaganda fascista se apoya en cuatro mecanismos principales: “repetición obsesiva, glorificación del liderazgo, espectacularización y esquematismo antirreflexivo (estereotipos)” (Méndez, 2012, p. 69). Sin embargo, al igual que el fascismo ha evolucionado a un fascismo de baja intensidad ahora la propaganda que plantea Méndez es también una evolución. Trasciende a la guerra y a lo electoral y habla de una propaganda sin límites:

“Tirando del hilo, los códigos más descarnados del sistema económico y político actual, como el individualismo, el racismo, el sexismo, la competitividad y la exclusión, aparecen una y otra vez representados, y naturalizados, por los principales espacios de ficción y diversión mediáticas: de las películas de Disney a las canciones de Ricky Martin, de Popstars a los eslóganes de Coca-cola... Especial es, claro, el caso de la publicidad, como no. Mediante la apelación a los “estilos de vida”, lo que se nos ofrece es cada vez menos la publicidad de un producto (que también) y cada vez más la propaganda de una manera de vivir, de un sistema de valores y actitudes supuestamente “revolucionarios”” (Méndez, 2012, p. 68)

El hombre moderno de Méndez (2012, p. 77) queda enredado en los medios, desubicado en la red de Internet, anónimo, impotente para hablar con la televisión, acaba haciéndose “invisible, real y fantasmagórico”. La nueva era plantea la información sin comunicación. La nueva propaganda es la que habla desde una posición absoluta, parte de una estructura monológica de los medios, practica la censura y combina el impacto y la sencillez en el esquematismo discursivo que consigue manejar oposiciones arquetípicas, de reconocimiento inmediato (Méndez, 2012, p. 82-85).

El planteamiento de Méndez es que la estructura comunicativa de tipo masivo tiende incluso tecnológicamente, a la producción de propaganda. La propaganda se revela aquí como un terreno abonado para afirmar un proyecto de movilización que iría más allá de la mera información tendenciosa en tiempos de guerra y que podría estar calando en momentos dispares de la comunicación espectacular mediática, “¿por qué, de hecho, un pedagogo como Henry Giroux llega a titular su monográfico sobre la factoría Disney “El ratoncito feroz: Disney o el final de la inocencia”?” (Méndez, 2012, p. 88 y 89).

Lo que Antonio Méndez está planteando es que debe revisarse el concepto de propaganda. Ya no se trata de una desinformación o una información sesgada que plantea el poder sobre los asuntos políticos. La moderna propaganda opera en todos los ámbitos y productos culturales y educativos desde los dibujos animados al mercado publicitario. La generación de esos valores y nuevos símbolos, nuevas propuestas de modelos de vida se desarrollan en unos medios que ya son masivos como seña de identidad, por lo que su mensaje, la propaganda se convierte en masiva por naturaleza. Esa propaganda es el lugar perfecto, reclama Méndez, para transmitir unas ideas políticas o cuanto menos una posición a la población, son lugar abonado dice para la movilización, aun cuando parece que consista más en una desmovilización de la sociedad.

Se trata de plantear que en la génesis moderna de los medios de masas se sitúa el fascismo. El fascismo potenció los medios de masas y creó el concepto moderno de propaganda política. Esa propaganda es lo que Perniola considera el primer mito político de una larga lista que llega hasta la democracia y la historia más reciente. Esa creación de dogmas, recuperación de

símbolos es la mitificación que para Debord está en los inicios del uso espectacular de los medios. Es la estetización de la política de Benjamin.

Lo que se reclama no sólo es un nuevo concepto de propaganda total, que expone Méndez, sino el vínculo de esa propaganda total con la propaganda fascista. Simulacro y espectáculo entroncan así con la ocultación de la estetización, la desaparición del hombre de la nueva opinión pública de la exhibición o con la propaganda política total. El mismo hilo que une al fascismo, la propaganda y el espectáculo y el simulacro obliga a plantear que si existe un fascismo de baja intensidad, como defiende Méndez. Entonces el simulacro y el espectáculo confabulan para defenderlo también:

“se define por su acierto a la hora de conjugar la captura de nuestros afectos con la voluntad sistémica de destrucción de la vida y del querer vivir. Este nuevo fascismo sustituye, sin abandonarla, la prioridad de la agresión física o por la fuerza reemplazándola por la prioridad de la incidencia ideológica, persuasiva y seductora, en una dinámica tendencial que “ha deshecho la clase trabajadora sin una sola bala” (Méndez, 2012, p. 95)

El fascismo de baja intensidad ha cambiado la persuasión de la violencia de la que hablaba Román Gubern por la persuasión de los medios de comunicación. Prevalece ahora lo simbólico, lo ideológico (Méndez, 2012, p. 141). Uno de los ejemplos más interesantes de este fascismo de baja intensidad lo sitúa Méndez en el trato que se da a los inmigrantes (2012, p. 115). Plantea una relación entre el exterminio del fascismo y la inacción que lleva a morir a los inmigrantes en nuestras costas como modernas víctimas del fascismo de baja intensidad. Son víctimas no demonizadas sino victimizadas que mueren a manos de un verdugo neutral y difuso. Ahí sitúa Méndez los mismos factores de la violencia rutinaria, la espectacularización que nos aísla de la realidad o la pasividad de la sociedad. Factores que ya sostuvieron y convivieron con el fascismo.

“Un fascismo actualizado, más de mercado que de estado (pero que sigue manejando eficazmente la alianza moderna entre ambos poderes) ¿podría ser capaz de sustituir la discriminación fundamental por motivos de raza por la exclusión sistemática y legal por motivos de clase? ¿No permitiría un holocausto de baja intensidad ver niños morirse de hambre en un telediario, pateras y cayucos que llegan vacíos a una orilla vacía, mientras otros, siguiendo religiosamente el ejemplo de los supermercados, tiramos a la basura la comida que por lo normal nos sobra?” (Méndez, 2012, p. 155)

El nuevo fascismo de baja intensidad es ahora un fascismo actualizado. Méndez lo sitúa en el mercado ya no en el Estado. La raza es ahora el mito de la igualdad del sistema económico, la violencia, la cobardía y la pasividad se manifiestan ahora frente a un televisor donde se ve morir a los inmigrantes. En el fascismo de baja intensidad se observa una reformulación pero también muchos residuos de esa sociedad desorientada, manipulada y pasiva que albergó el fascismo de entreguerras. Ocurre lo mismo con los medios. Si los nazis consiguieron un uso ejemplarizante de la propaganda política, ahora la moderna propaganda que abarca todos los ámbitos y productos que convergen con el fascismo de mercado.

Los mecanismos también recuerdan a aquellos del fascismo. Ahora, eso sí, no hay desinformación o censura, sobra con el espectáculo o la realidad virtual para ocultar lo que late por debajo. Al final, entonces como ahora se trata de que como Goebbels planteaba el individuo reciba el mensaje sin conocer la finalidad, que sea educado sin ser consciente de que está siendo instruido. La propuesta es tanto como revisar los productos modernos comunicativos para buscar en ellos esos resortes de la propaganda, a través de ellos se podrá acceder a los resortes del fascismo de baja intensidad. Se podrá probar que existe y denunciarlo. Evidenciarlo y desmontarlo.

1.16. LAS VANGUARDIAS: LA IMAGEN VACÍA

“Brecht apela por lo tanto a un lirismo crítico- “La actitud crítica es la única productiva, dice en esas mismas líneas, la única digna de un hombre. (...) Sin actitud crítica, el verdadero placer artístico es imposible”-, lo cual implica, como parece natural, la exigencia de un enfrentamiento interno del lirismo como efusión, empatía, emoción, con él mismo” (Didi-Huberman, 2008, p. 171)

Concebidas como el fin del arte, las vanguardias históricas ponen en crisis el clásico concepto de arte y con él la representación como operación artística básica. De lo icónico se pasa al símbolo, del arte puro al fetiche. Las vanguardias se agotan en el efecto, al igual que dejan al descubierto los mecanismos del arte. Esos dispositivos junto con los del fascismo y la presión del capitalismo configuran el sistema de comunicación espectacular y el simulacro.

Para Perniola, las vanguardias permitieron avanzar a la dialéctica entre el arte puro y el diseño, (2011, p. 163-166) que es la misma oposición que late entre la autonomía y la heteronomía del arte y que, en el fondo, enfrenta a la economía y el arte. Perniola distingue el arte clásico como expresión suprema del valor artístico y sujeto a los dictados de la crítica y la enseñanza del arte, un arte que se define al margen del mercado, caracterizado por su inutilidad en términos económicos y que, sólo después, y, de modo ajeno, adquiere un valor de mercado aunque su verdadero escenario es el museo. Se le opone el diseño industrial bajo los dictados de la utilidad y la funcionalidad y que, aunque sometido al mercado, desoye las locuras del consumidor (kitsch) o de la industria (styling).

En esa dialéctica, la vanguardia es la hipérbole del arte puro (Perniola, 2011, p. 167 y 168). Ya no es necesaria la sanción positiva de las opiniones, críticas o enseñanzas que determinarán qué es arte. Cualquier objeto sustraído de lo real se convierte en arte de pleno derecho en el mismo momento que se sitúa en el microambiente artístico. Eso ocurre con la fotografía y el comic (pop art) con objetos consumidos, gastados o incluso reducidos a basura (nouveau realisme) a las puras búsquedas visuales, ópticas (op art) con los materiales naturales (land art) el cuerpo humano (body art) o cualquier diseño, escritura e información (concept art).

Sin embargo, esta purificación máxima del arte no atenúa o hace desaparecer el complemento mercantil sino que lo multiplica. El arte deja de proyectarse sobre el poder y prestigio del artista y la nueva vanguardia se construye ahora sobre la figura de los marchantes que provocan una multiplicación de las galerías, aumento de precios y surgimiento de empresas que trafican y venden arte contemporáneo (Perniola, 2011, p. 168 y 169). Del movimiento artístico se pasa a la moda. Todo puede ser arte y ahora la consagración y la valorización económica de la obra de arte dependen de que formen parte de una moda cuyo monopolio concierne al galerista y al crítico de arte.

En el fondo, la estética y la filosofía del arte han cedido su hegemonía y su lugar nuclear a la mercantilización convertida en la esencia misma del arte (Perniola, 2011, p. 169 y 170). Este nuevo arte es el que encaja en el concepto de “fetiche” de Perniola. El componente fetichista se extiende con el arte contemporáneo a todos los aspectos y momentos del proceso y define el status de sus productos. El fetichismo, no sólo es la materialización del valor artístico, sino lo que Freud llamó la escisión del yo y que implica la coexistencia de dos actitudes opuestas: el reconocimiento y la negación del arte. Por un lado, se reconoce la inutilidad del arte y por otro, se sostiene su necesidad por los pingües beneficios que genera.

La transformación se convierte en Debord en una destrucción. El fetiche ya no es arte para Debord. Para él, dadaísmo y surrealismo “son las dos corrientes que señalan el final del arte moderno” (Debord, 1999, p. 157). Son contemporáneas del movimiento revolucionario proletario y acabaron desmovilizados ambos movimientos artísticos por el fracaso, encerrados en el terreno artístico cuya caducidad querían proclamar. Si el dadaísmo quiere suprimir el arte sin realizarlo, el surrealismo quiere realizar el arte sin suprimirlo. Para Debord (1999, p. 158), el consumo espectacular conserva la vieja cultura en hibernación, incluyendo incluso sus manifestaciones negativas. La cultura se ha convertido en la esfera para “la comunicación de lo incomunicable”. La función del espectáculo es “hacer olvidar” la historia mediante la cultura (1999, p. 158).

Baudrillard se esmera en explicar el proceso del fetiche artístico y profundiza en el ejemplo de Warhol aunque interpreta de modo distinto el proceso artístico a como hicieron Debord y Perniola. Para Baudrillard, este fin del arte, este arte vacío, banal, que no pretende trascender ni interpretar el mundo puede resultar “decepcionante” desde la perspectiva del arte pero “visto como refracción de nuestro mundo, es de una evidencia perfecta” (Baudrillard, 1996, p. 117). Le ocurre lo mismo que al mundo, puntualiza Baudrillard (1996, p. 117), que, desde el lado del sentido es decepcionante, pero desde la apariencia y el detalle, es casi perfecto. Baudrillard pone el acento, de este modo, más en la estética y la operación que plantea la vanguardia que en el sentido. De nuevo, son las apariencias, la superficie lo que se impone.

Baudrillard centra su reflexión sobre las vanguardias en la figura de Warhol y, de nuevo, aplica, como Perniola, el término de fetiche. Baudrillard insiste en que este nuevo arte está fuera del paradigma clásico del arte o la historia del arte. Lo caracteriza por “la insignificancia de las imágenes”, “la transparencia total”, “el enigma de un objeto superficial y artificial”, asegura que “consiguió desprenderse de cualquier significación” (1996, p. 105). Es la lógica del fetiche donde el objeto carece de valor, dirá Baudrillard, o mejor, tiene un “valor absoluto”, es “el éxtasis del valor” (1996, p. 105). Lo que está planteando Baudrillard es que la imagen se ha

vaciado tanto que sólo es imagen, sólo es objeto artístico y, por eso, es superficial, banal y artificial, valor máximo como imagen, valor nulo en la escala del arte. El fetiche de Baudrillard o de Perniola no necesita ya de un enunciado de normas y un paradigma artístico que le otorgue valor. El fetiche es símbolo y proyección de deseos.

El concepto de “esnobismo maquinal” (1996, p. 108) es una de las claves de la interpretación que hace Baudrillard de las vanguardias. Si los artistas usan la técnica para crear ilusión, Warhol es, para Baudrillard, la ilusión de la técnica. Warhol es una máquina para Baudrillard. El arte moderno había avanzado en esa deconstrucción del objeto, Warhol avanza en el aniquilamiento del artista y del acto creador. El esnobismo de Warhol nos libera, para Baudrillard, de la afectación del arte porque es maquinal. Ya no se trata de un mecanismo surrealista, o el artificio, Warhol interpone la máquina sin más pretensión ni significado, sin mayor protesta.

La consecuencia es que podamos “multiplicar la imagen de Warhol hasta el infinito pero nos resulta imposible profundizarla en detalle” (1996, p. 109). En la teoría artística de la vanguardia que construye Baudrillard, ya no sucede como en el arte clásico en cuyos detalles y en su profundización en la realidad encontramos la trascendencia y el misticismo. Ahora la exactitud “estupefaciente” (1996, p. 107) procede del presentimiento de una esencia que se le escapa y una verdad que ya no la habita. Es el fetichismo radical:

“Todo en Warhol es ficticio: el objeto es ficticio, porque ya no tiene relación con el sujeto, sino con el mero deseo de objeto. La imagen es ficticia, porque ya no tiene relación con una exigencia estética, sino con el mero deseo de imagen (...) Warhol es el primer artista llegado al estadio del fetichismo radical” (1996, p. 110)

Detrás de este fetichismo radical, lo que Baudrillard intuye es un “incremento de fuerza del objeto, de la imagen, del signo, del simulacro y, al mismo tiempo, un incremento de fuerza del valor” (1996, p. 111). Como ocurría con el tránsito del arte puro al fetiche que plantea Perniola, el proceso no puede entenderse separado de la autoafirmación del valor de mercado, como paradigma cuasi artístico. La inflación del valor de mercado es, a su vez, el exterminio del valor estético. Con el ejemplo de Warhol, Baudrillard ya plantea que es “el éxtasis del valor” (1996, p. 111) el elemento que hace estallar la noción de mercado y aniquila como tal la obra de arte. La obra de arte ya no necesita cumplir unos preceptos y ser arte, ahora tiene que comportarse como si fuera obra de arte, simularlo y ocupar su sitio en un museo, aunque se trate de una bolsa de basura. Lo que hacen las vanguardias es desnudar el objeto para evidenciar que lo importante es la operación, tanto sea la proyección de un deseo o de una imagen.

La vanguardia de Warhol se describe también por Baudrillard en términos dialécticos pues en el fondo es el aumento progresivo del objeto y la retirada progresiva de la ilusión. Si el arte era hasta ahora el reino de la ilusión y los objetos, una interpretación del mundo, algo sagrado, ahora se vuelve banal. En Warhol, el arte trata de exterminar la ilusión. La nueva forma estética ya no tiene historia ni justificación solo valor de mercado. Es lo que llama Baudrillard el “simulacro incondicional” (1996, p. 112) y que consiste en una escena primitiva de la ilusión donde alcanzaríamos las fantasmagorías inhumanas de todas las culturas anteriores a la

nuestra. Sencillamente, es el grado cero de la imagen, el simulacro que no tiene ninguna interpretación o puede tenerlas todas como al principio de la historia visual de la humanidad.

No puede haber crítica en el arte de Warhol porque no hay enunciado. No puede haber arte porque hay agnosticismo artístico: el artista no cree en el arte (Baudrillard, 1996, p. 114). Si la ilusión es democratizadora porque todos somos iguales ante ella y la verdad tirana porque nos diferencia, Warhol es el artista, apunta Baudrillard (1996, p. 115), de una “figuración perfecta”. El mundo entero está condenado a la figuración, el estado que coincide con el simulacro incondicional. Pero para Warhol ese carácter ficticio de la realidad no es algo negativo o causa de desdichas. “Warhol lo entendió, entendió que la máquina es la generadora de la ilusión total del mundo moderno” (Baudrillard, 1996, p. 116).

El arte de Warhol es una apuesta por el simulacro más puro e incondicional. Ya no necesita más que el signo. La máquina que transforme la realidad y la figure. La copia vacía y eterna. Su arte alcanza una especie de transfiguración, mientras el arte que se toma en serio y según los paradigmas clásicos, solo puede quedarse en la simulación. El arte de Warhol no sólo es el del artista que se convierte en una máquina que se retira, sino que obliga también a retirarse al espectador que debe borrar su imaginación y sus pasiones. El arte de Warhol puede ser, asegura Baudrillard (1996, p. 117), decepcionante para el arte pero es una máquina perfecta para filtrar el mundo en su evidencia material.

Las vanguardias se proclaman a sí mismas como enemigas de las bellas artes y la estética, su voluntad es acabar con los problemas del gusto, la sensibilidad y con el propio orden burgués. Esas convicciones se encuentran en los enunciados programáticos de las principales vanguardias. Sin embargo, las vanguardias en la práctica como presentan Perniola, Debord o Baudrillard supusieron un paréntesis en la historia del arte y la supresión del arte, o cuanto menos, el cuestionamiento de las convicciones sobre las que se asentó el arte durante siglos. Baudrillard ve en ese vaciamiento también una supremacía del objeto, una desaparición del artista y el acto creador y, sobre todo, una hegemonía del signo, un simulacro y un vaciamiento del objeto artístico. Pero para Baudrillard no es un fracaso sino la evidencia de nuestro mundo.

En consonancia con esta idea de Baudrillard, se encuentra un análisis que José Luis Pardo desarrolla en su artículo “Ensayo sobre la falta de argumentos” (Pardo, 2010) sobre la novela, donde ésta pasa a ser, de una descripción vital, a una fuente de orientación. Desde el punto de vista de la novela como una obra individual para el consumo individual (idea de Benjamin), añade que ahora cambia el concepto y la novela se convierte en el goce privado de la vida de otros, narrada por alguien. Supone una posesión de la obra de arte nueva (no es que cambie la vida) es que atestigua que ha cambiado el modo de consumo y la sociedad, donde ya los cuentos o la tradición popular se pierde frente a la urbanización, la vida privada...

Las historias ya no proceden de la tradición oral porque el dinero ha roto esa sociedad y han cambiado su papel pedagógico y lúdico por un papel casi terapéutico: “La literatura vende al público la trama con la que conferir sentido a su existencia” (Pardo, 2010, p. 79). Frente a la trama que te reconciliaba con la naturaleza y se dirigía a la multitud, el arte, la novela se vuelve ahora sobre el individuo. La novela clásica, dice José Luis Pardo, se agota ante la Gran Guerra, una experiencia que no puede ser contada ni apresada en una novela. “Una

experiencia que no se puede novelar. Pero el fin de la novela es el comienzo del cinematógrafo. Las masas trituran al individuo y al pueblo” (2010, p. 85).

En ese contexto de agotamiento de los paradigmas clásicos del arte surgen las vanguardias. Surgen como una puerta a la apropiación del arte, como una nueva manera ya no de contar sino de orientar. Lo cuentan Heidegger, Ortega o Benjamin. Heidegger plantea en los inicios del arte la contemplación de las obras como un saber frente a la habilidad de conocer la belleza (subjektivismo). Para él, la obra se funde en la naturaleza, igual que la técnica está urdida en la naturaleza (son movimientos contrarios, la obra de arte vuelve a la naturaleza, la técnica sale de lo natural) al igual que la relación dialógica entre artista y pueblo. Uno y otro tampoco se pueden identificar (Pardo, 2010, p. 61).

La obra de arte es fruto de una doble operación de extracción de la naturaleza mediante la técnica y proyección hacia la naturaleza de la belleza mediante la obra de arte. La obra de arte clásica es la definición de belleza, de lo estético. Lo estético parece justificarse en lo natural, cuando lo estético es algo arbitrario. Lo que ocurre es que esas obras son justificadas por la teoría estética y artística pero, realmente, porque así se transmite una interpretación de la realidad. Es decir, la estética es un argumento para considerar probados y lícitos los planteamientos que quedan tras la obra de arte, su mirada y su selección.

Las vanguardias con su declarada incompreensión por el gran público anuncian la llegada del arte de masas. Las vanguardias solo hacen evidente, dice Ortega, que el arte, el goce estético es siempre un goce intelectual. Entre Heidegger y Ortega lo que están planteando es que la operación que antes camuflaba el arte ahora se muestra pura. El arte del XIX era un arte que busca la “verdad” cuyas técnicas, modelos y obras se inspiran en lo cotidiano y la vida, la estética es una justificación de esa extracción. Las estéticas cuestionan la técnica, la autoría y en el fin, la búsqueda y la existencia de dicha verdad. Las vanguardias se quedan en la operación y evidencian que el arte es una operación intelectual: la estética no deja de ser algo arbitrario. La estética ya no alude a la naturaleza sino al movimiento, a la luz, al color y demuestra que todo puede ser arte y de que previamente a ese arte existirá una operación intelectual que será lo que calificará a esa acción como arte.

En esa reivindicación de las vanguardias lo que ocurre es que las masas se quedan al margen. Las masas ya se habían acostumbrado a ser destinatarias y ahora no casan con ese arte que requiere una operación intelectual. El arte de vanguardia es así arrollado por las masas y se convierte en un laboratorio de la política de masas:

“El ejemplo del dadaísmo sirve a Benjamin para sugerir que los movimientos de vanguardia (aparentemente minoritarios y, por así decirlo, “anti-masivos”, pues despertarían en las masas la irritación a la que se refería Ortega) son anuncios, anticipaciones de lo que luego serán grandes dispositivos tecnológicos de la cultura de masas (el cine); y otro tanto cabría decir de la arquitectura de vanguardia: las masas no la contemplan, la ocupan” (Pardo, 2010, p. 87)

El resultado de las vanguardias como laboratorio de la política de masas son dos productos enfrentados: la estetización de la política y la politización del arte, esto es, o la disolución de la política en la estética o la de la estética en la política (Pardo, 2012, p. 87). Benjamin nos

informa primero de que la reproducción técnica de las obras (encarnada por el cine) ha roto para siempre la distinción entre baja cultura (goce común y sensorial o fantaseado) y alta cultura (comprensión intelectual), o entre artes bellas y plebeyas. Las obras cambian su valor cultural por su “valor exhibitivo” (“Benjamin parece relacionar el crecimiento del valor exhibitivo (en detrimento del cultural y, en última instancia, de todo valor artístico) con la conversión de las imágenes en mercancías”. La idea viene de Marx que dice que la “mercantilización profana todo lo que se quiere sagrado” (Pardo, 2010, p. 90).

Las vanguardias y su desmontaje de la operación artística son un desprestigio del arte en conjunto que queda así como un puñado de normas arbitrarias. El valor artístico entra en crisis frente al valor exhibitivo de Benjamin pero, sobre todo, ante el valor de mercado que se convierte en la justificación última de cualquier obra de arte. Es el concepto de fetiche que desarrolla Perniola y la doble operación de la escisión del yo que plantea. Esto es, el rechazo del arte y la declaración de su insustancialidad pero, al mismo tiempo, su defensa por los pingües beneficios que genera. Pero, según Pardo, al arte burgués y de vanguardia, lo que le sigue es el no arte y se cuestiona hasta al propio individuo.

Pardo define lo que llama la “identidad serial, modular o interactiva” (Pardo, 2010, p.98) que ya no es una identidad que se construya a lo largo de la serie (como la identidad de un personaje de novela o cine que se levanta escena a escena) sino más bien en el sentido de que su identidad queda disuelta, la apariencia intrincada no es ahora muestra de la complicación argumental sino la prueba del hecho de que no existe argumento alguno (2010, p. 98).

“La seudotrama (el argumento concreto de un capítulo) se construye reflejando en el guión los resultados de los índices de audiencia y de análisis de la recepción, que puede recomendar dar más papel a un personaje secundario, convertir a un malvado en héroe o viceversa, excluir algunos caracteres, hacer morir a un personaje o resucitar a algún otro, et. De tal modo que la identidad del personaje no es un molde en el que los espectadores debieran volcar sus sentimientos, sensaciones o recuerdos, sino un filtro que se modula de acuerdo con las preferencias de la audiencia” (Pardo, 2010, p. 98)

Las series narrativas sin argumento son para Pardo (2010, p. 100) también el reflejo de un modelo de historia-actualidad donde los conflictos se construyen también capítulo a capítulo. Los acontecimientos políticos, económicos o sociales se disponen como complots o tramas conspiratorias que se van construyendo de capítulos escandalosos. Su trama también se modula según los índices de audiencia o las encuestas de voto. De modo que si influye más o menos en la opinión de la masa se va variando de un modo u otro el relato para diluir las responsabilidades, tapar un escándalo mayor o cobrar algunas víctimas que al modo del simulacro permitan expurgar al sistema.

Detrás de este relato también está una ciudad sin individuos, como un arte sin receptores. Las vanguardias en su denuncia de la “verdad” artística ponen en crisis el arte, al artista y el momento de la creación. Es Warhol como un maquina esnobista, esto es, el autor vaciado de voluntad, la obra vaciada de mensaje o crítica y la repetición masiva. Las vanguardias denuncian la arbitrariedad del arte pero la operación intelectual es rechazada por la masa. Frente al valor artístico se impone entonces el valor de mercado como justificación del nuevo arte de masas.

Pero, como plantea Pardo a través de Benjamin, si consideramos las vanguardias como un laboratorio de la política de masas, la nueva estética solo puede volverse política o el arte politizarse. Las dos opciones se separan entre un arte militante cuya justificación es la consecución de unos objetivos políticos (politización del arte) o una política que asume ahora la lógica del arte. El fascismo fue el régimen que más lejos llevó la “estetización del arte” que planteó Benjamin.

Las vanguardias desnudaron la operación artística y desvirtuaron para siempre la credibilidad del arte que ha quedado reducida a una cuestión de mercado. Pero, al mismo tiempo, le dieron una herramienta magnífica a la política. La política se dio cuenta de que esa arbitrariedad del arte podía ahora servir para justificar la política. Si se establecía un nuevo orden de valores, lo bello podía ser la multitud, el cuerpo, el poder, la raza, la gloria podía proyectarse sobre la asamblea política o la multitud en el estadio.

La operación que denunció la vanguardia la volvió a asumir la política a partir del fascismo. La búsqueda de la verdad que proponía el arte clásico como una lectura de la naturaleza es ahora lo que justifica la política. La política se justifica y se autoproclama como bella pero también como depositaria de esa naturaleza (ahora en términos de tendencia social, de formas de organización, maneras menos malas de gobierno...) y la democracia y el capitalismo se proclaman como algo natural. El simulacro y el espectáculo solo son las obras de arte más perfeccionadas de este sistema de la estetización de la política.

El arte como movimiento para apresar la realidad y como una doble operación de extracción y vuelta a la naturaleza se rinde ahora ante el objeto. El fetiche artístico es como el simulacro es simplemente la nada, la exageración de la proyección del deseo y el valor de cambio. El objeto artístico ahora podría ser cualquiera. Queda en evidencia que el arte ya no era algo elevado sino arbitrario y que todo depende de cómo se configure la estética. De ese modo, la estética se pone al servicio ya no de la obra de arte, sino de la propia vida que ahora quiere buscar el sentido que no tiene en la perfección o la transcendencia en la obra de arte y convertirse en sí misma en un simulacro con un sentido inmanente y autorreferencial.

1.17. EL CUERPO

“No hay que reconciliarse con el cuerpo de uno, ni con uno mismo, no hay que reconciliarse con el otro, no hay que reconciliarse con la naturaleza, no hay que reconciliar lo masculino y lo femenino, ni el bien y el mal. Ahí permanece el secreto de una atracción extraña” (Baudrillard, 1996, p. 176)

La teoría del simulacro y la teoría del espectáculo construyen el mundo a partir de las imágenes. El mito de Barthes, esa estructura que vincula el mundo y el habla, lo que decimos y lo que pensamos, es sólo el inicio del procedimiento. Debord levanta sobre el espectáculo una reinterpretación del materialismo histórico que mantiene una metafísica entre el mundo real y el mundo de las imágenes. Baudrillard y Perniola abordan después desde el simulacro no sólo la economía, o las raíces económicas, sino que el simulacro sirve para explicar la lógica política, social o el arte. En este apartado, el procedimiento es opuesto porque desde estas teorías que aspiran a lo general se trata de comprender también lo concreto, algo tan concreto como el cuerpo humano.

Tan concreto que Bauman expone en “La modernidad líquida” que el cuerpo se ha convertido en la última certeza en un mundo de incertidumbres (Bauman, 2002, p. 87). El individuo desposeído de su capacidad de productor ha quedado reducido a un consumidor. La inconsistencia de esa modernidad líquida afecta incluso a la identidad. Ya no se trata de ser sino de estar en búsqueda. Definirse dentro de un grupo social o una profesión es rechazar el resto de opciones. Es mucho mejor convertir la identidad en un asunto del mercado que se posee conforme se compran unas determinadas ropas o productos.

La identidad es casi una decisión de compra y puede cambiarse como se cambia de supermercado. Los productos requieren así ofrecer deseos para que se pueda así comprar la identidad y el consumo sea un rito de exorcización. Frente a la inseguridad del intercambio de personalidades, el cuerpo se convierte en la última certeza, la única posesión verdadera y ese objeto neutro que se revestirá después de la identidad escogida en el mercado.

Con las teorías de Baudrillard, Perniola, Bauman o Pardo se trata de reconstruir las funciones del cuerpo. El nuevo cuerpo es ahora el lugar de la estética, la política o el nivel más básico de la comunicación. Por supuesto, el cuerpo es también un objeto de deseo. En cualquier caso, el cuerpo es, además para este estudio, el objeto fílmico. En el cine olímpico a través del cuerpo de los atletas se construyen las emociones, se otorga intensidad, se transmite la victoria o la derrota, lo estético o lo oscuro.

Es necesario conocer la funcionalidad del cuerpo como objeto simbólico para poder decodificarlo como objeto fílmico. Al mismo tiempo, implica que el simulacro y el espectáculo se proyectan en palabras e imágenes pero también en el cuerpo. Tanto si entendemos que esos cuerpos se convierten en imágenes o en símbolos, pero en cualquier caso, los cuerpos se asimilan en otro objeto de significación, en un mito.

Una de las funciones básicas del cuerpo es la de la alteridad, lo que podríamos llamar la función comunicativa básica. El cuerpo como lugar para reconocerse como el otro. La gestualidad como el grado básico de intelección. El gesto como el símbolo más puro. En ese nivel, el cuerpo constituye todo un lenguaje que tiene la capacidad de transmitir significados sin una gran necesidad de conocimientos previos o de contexto. El gesto podría considerarse así uno de los lenguajes más universales. Encontramos un ejemplo en el análisis que hace Georges Didi-Huberman de Bertold Brecht en “Cuando las imágenes toman posición” (2008). El libro se construye sobre el abecedario visual (kriegsfibel) que elabora Brecht con el ánimo de generar otras lecturas e interpretaciones ante algunas imágenes de la II Guerra Mundial

simplemente por su contraposición con otras instantáneas que podría parecer no tienen nada en común con ellas.

Didi-Huberman hace a través de las imágenes de Brecht una reivindicación de la ingenuidad (2008, p. 205). Propone comprender la ingenuidad, no como el estado del que aun no sabe, sino como el punto preciso en el que comienza el placer de aprender y, ahí sitúa, por ejemplo, Brecht las diversiones fuertes que provoca el teatro; complejas, sugestivas, contradictorias y ricas en efectos (2008, p. 205). La ingenuidad es sencillamente una apertura hacia la complejidad del mundo que nos rodea. La capacidad creadora y receptora de la ingenuidad es también un reconocimiento del simbolismo que nos rodea, que debe verse no con ojos de experto sino con ojos de ingenuo (Brecht pone el ejemplo del enamorado). Recuerda Didi-Huberman aquí que tras la lectura de un artículo sobre física Einstein exclamó: “Es de la mejor música, en el terreno del pensamiento” (2008, p. 206). Se trata de concebir el conocimiento como un juego, un placer al que uno se dispone y por ello, la física se convierte en música.

La relación de la gestualidad con la inocencia y la reivindicación del simbolismo circundante se concreta en el ejemplo de las imágenes de Hitler recogidas por Brecht (Didi-Huberman, 2008, p. 207). Didi-Huberman analiza (2008, p. 207 y 208) las imágenes de Hitler que Brecht incluye en su abecedario visual y describe así las fotos de un Hitler que baila de alegría al saber que ha ganado, o de un Hitler que se dirige al pueblo como educador supremo o incluso hay un foto reportaje sobre el encuentro con Mussolini y el mariscal von Ribbentrop que remata Brecht con el comentario “¡qué material para el teatro ofrecen las fotos de los semanarios ilustrados fascistas!” (Didi-Huberman, 2008, p. 208). Las fotografías de personajes y cargos fascistas interesan a Brecht porque los cuerpos, los gestos de estas imágenes se oponen a la historia, la política, el poder o el sometimiento. Se trata de reivindicar la gestualidad corporal como una teatralidad que, a veces, se opone al relato:

“El ingenuo nunca empieza planteándose este tipo de preguntas fundamentales. Simplemente mira cómo se mueven los cuerpos, y ya está. Llegado el caso, también le extrañará el disfraz, quiero decir el uniforme militar, con su sigla característica, la cruz gamada demasiado familiar. Querrá entender qué especie de energía manda ese tipo de gestos” (Didi-Huberman, 2008, p. 208)

Didi-Huberman propone interpretar a Hitler como se hace con un títere. Vaciarlo de significados preestablecidos y convertirlo en un gesto para comenzar una nueva interpretación. Los movimientos se cargan entonces de significado. En el caso de Hitler que baila, o como orador público, lo que nos cuentan sus gestos en cuanto a su vehemencia, su puerilidad, su animalidad, su soberbia como orador, su triunfalismo, su exageración contrasta con la imagen que en ese momento Hitler proyectaba de sí mismo, pero también contrasta con la propia imagen histórica, económica y política que conocemos. No se trata de la causalidad sino de la determinación y el propósito es buscar más allá de entre las causas sobre el deseo y la memoria que anima a ese cuerpo.

De la función de la alteridad del cuerpo a la teoría económica y estética se llega por medio de Perniola (2011). Hay que recordar la distinción que establece entre arte puro, diseño, autonomía y heteronimia y también entre mercado y arte. Perniola (2011, p. 167-178) describe una transición que lleva a la obra de arte a convertirse en el fetiche. En otras palabras, cuenta

cómo la obra de arte autónoma sólo en un segundo término adquiere un precio de mercado aunque su valoración dependerá siempre de los principios artísticos.

El arte puro se enfrenta con el diseño industrial, cuyo principio básico es la funcionalidad, y que, aunque está sometido al uso y al mercado, no se somete directamente ni a los caprichos de la industria ni del público. El arte puro se convierte en fetiche mediante las vanguardias que desplazan al autor, el acto creativo y los principios artísticos por un precio de mercado que se convierte en el único justificante del valor de la obra. Si todo es arte, en el diseño se establece que todo tiene uso. Si el fetichismo salva el arte, el narcisismo, hace lo propio con el diseño. Ahora la utilidad depende más bien de la subjetividad y de la proyección que el mismo comprador hace en el objeto.

Una de las consecuencias del cambio es que el arte y el diseño se vuelven complementarios después de ser espacios enfrentados. Hay un paralelismo entre el microambiente artístico y el macroambiente de la producción (Perniola, 2011, p.178). El productor industrial es afín al marchante que sustituye al artista y defiende el nuevo arte. Si el marchante produce signos, códigos y modelos que categoricen el arte, el productor debe generar los códigos y modelos que permitan al consumidor identificarse con el producto diseñado. Por su parte, el marchante también induce a la producción física y valoriza el producto por lo que es afín al capitalista. (Perniola, 2011, p. 179). Lo que está ocurriendo es que arte y publicidad ya no se limitan a comentar el objeto sino que bien sea hacia el fetichismo o hacia el narcisismo lo que hacen es crear el objeto, o mejor, crear su imagen.

“Fetichismo y narcisismo se tornan completamente equivalentes cuando se trata del propio cuerpo”, puntualiza Perniola (2011, p.180) como un resumen de que el cuerpo se ha convertido en el punto de encuentro entre la técnica y la estética y debe ser considerado así producto de mercado y obra de arte. Si ponemos en práctica los conceptos de fetiche artístico y mercancía narcisista, el cuerpo puede ser interpretado, al mismo tiempo, como el objeto al que la dietética tiene que dar forma, la medicina tiene que proteger, el deporte transformar y la cosmética embellecer. El cuerpo es a la realización de la cualidad estética por excelencia: la belleza pero también es un objeto donde proyectar deseos y frustraciones, nada más narcisista que el propio cuerpo.

Arte y diseño se caracterizan por construirse en torno a la moda. Los tiempos del mercado han de mantenerse. Es necesario mantener el vértigo de la innovación y el valor de mercado. La tendencia artística es idéntica a la presión de la última tecnología. El fetiche es novedad, cambio, porvenir... (Perniola, 2011, p. 181). Las bases comunes del fetichismo y el narcisismo son el nihilismo, el inmoralismo y la destrucción de toda norma y valor en sí mismo, ambos valen por el mercado y se resumen en “lo bello es dinero, es valor de cambio, y que sólo el dinero es bello” (Perniola, 2011, p. 181).

El cuerpo es, a la vez, el último reducto de la estética, la realización práctica de la belleza, la juventud, la perfección. Pero una estética que se ha convertido, como el arte, en un objeto consumible. Con él, el cuerpo es ya un objeto de consumo mediante los gimnasios o el deporte, lo que se compra es el cuerpo. Al mismo tiempo, es un objeto inútil. El cuerpo ya no es la cuestión fundamental de la supervivencia, el cuerpo sirve ahora en cuanto es signo vacío donde poder proyectar las identidades que propone el mercado. El cuerpo es, como los

artilugios de diseño: algo que sabemos que sirve para algo, aunque ya no nos interesa tanto por su uso sino por la imagen que nos proporciona. Los cuerpos musculados ya no son un medio para desempeñar una profesión sino una fachada, una imagen. El cuerpo es a la vez objeto fetichista y de contemplación narcisista. Es la función de mercado y estética del cuerpo.

En este recorrido por las funciones del cuerpo en la modernidad, Zygmunt Bauman (2006) y José Luis Pardo (2010) comparten la reflexión de señalar en el cuerpo una función política, como instrumento de control. Aparejado a la crisis del estado social, Bauman expone que se constituye un nuevo “estado del miedo” (2006, p.125). En el fondo, expone Bauman que se trata de un nuevo concepto de seguridad. Ya no se trata de lo que por seguridad entendían Roosevelt o Beveridge. No es la seguridad de nuestro lugar en la sociedad, de la dignidad, de la honorabilidad y la humanidad sino la seguridad del cuerpo y las pertenencias personales (Bauman, 2006, p. 125). El nuevo estado ya no nos protege frente a quienes nos niegan el trabajo o la autoestima o frente a quienes nos humillan o deshonran; ahora nos protege frente a quienes “invaden la propiedad”, “los extraños que se acercan a nuestra puerta”, “frente a los merodeadores y los mendigos en las calles” (2006, p. 125).

El nuevo estado social no sólo está en crisis sino que ya ha sido sustituido. Ahora preocupa el terrorismo y el miedo. Aterrorizan los robos o la violencia. El trabajo, la dignidad, la humanidad son ya asunto de las ONG y una cuestión del esfuerzo y la aptitud personal. El que no tiene trabajo es culpable, no alguien que merezca ayuda, sino alguien que debe esforzarse y esforzarse más de lo que se esfuerza y cuestionar su propia actitud no la del estado. Como plantea José Luis Pardo (2010), este desmantelamiento progresivo de las instituciones de protección social que caracterizan el estado de bienestar provoca una creciente sensación de vulnerabilidad por la indefensión en que queda el individuo.

Para Pardo (2010, p. 180) es “un nuevo avance del control político sobre la vida de los individuos por parte del Estado y los poderes adyacentes, una fase ulterior del higienismo o incluso el biologicismo totalitario”. ¿Cómo se controla a los individuos? El proceso es sencillo. Para convertir la vulnerabilidad en un motivo de control, primero se trata de hacer visible y tangible esa vulnerabilidad. Se trata de propagar la fragilidad, la animalidad y la desnudez como rasgos definidores de la humanidad (Pardo, 2010, p. 181). De ello, podemos considerar que se encargan los medios de comunicación, las leyes, las nuevas condiciones sociales de empobrecimiento y la masificación urbana o la política.

Pardo considera que es una manera de apropiación por parte del mercado y el Estado (2010, p. 180). Bauman concreta como el miedo es además producto de mercado por lo que hay también una industria interesada en fomentarlo (Bauman, 2006, p 170). Es el mercado del miedo:

“Ya sean los esprays mágicos que exterminan los ácaros de las alfombras, invisibles a simple vista y por tanto particularmente aterradores, las lejías con ingredientes secretos que según se garantiza acabarán con “la suciedad que se ve y con la que no se ve”, la cinta adhesiva para sellar las ventanas como protección frente a los terroristas del ántrax, las cámaras de televisión que sirven para mantener alejados a los desconocidos de los que emanan peligros indefinidos, alimentos orgánicos que protegen frente a los vendedores de comida envenenada o venenosa, y productos

dietéticos que debilitan y destruyen la grasa corporal, su quinta columna, o los vehículos todo-terreno (vehículos armados personales con arietes en lugar de parachoques para mantener alejados a los “malos conductores”, recubiertos de gruesas planchas de acero para separarse del “exterior”, tan lleno de peligros): cuando se trata de alimentarse de las preocupaciones y de canalizar los miedos humanos hacia usos económicamente beneficiosos, la inventiva de los promotores del marketing no conoce límites” (Bauman, 2006, p. 171)

En el mercado del miedo, el cuerpo ya no sólo es el fetiche artístico y el objeto de diseño narcisista es el tesoro máspreciado. Ya no es cuestión de moda y deseo sino cuestión de miedo, ya no sólo estética sino supervivencia. El cuerpo encarna las mejores características del mercado: es un bien escaso ypreciado. Tiene sentido que ante la crisis de la sociedad, la sociedad que dibuja Debord de seres unidos pero en cuanto separados, la justificación del sistema se busque en la individualidad y no en los derechos colectivos o que se generan en el encuentro con los otros como la dignidad.

“Si el cuerpo ya no es lugar de alteridad, sino de identificación, entonces es preciso urgentemente reconciliarse con él, repararlo, perfeccionarlo, convertirlo en un objeto ideal. Cada uno de nosotros lo utiliza igual que el hombre a la mujer en la identificación proyectiva: lo asume como fetiche, convirtiéndolo en un objeto de un culto autista, de una manipulación casi incestuosa” (Baudrillard, 1996, p. 168)

La consecuencia de este cuerpo gestual y teatral, del cuerpo fetiche y narcisista, del cuerpo como medio de control son los planteamientos de Baudrillard (1996) para quien el cuerpo es identidad. Para Baudrillard (1996, p. 168 y 169) el cuerpo es destino, proyección de uno mismo, apropiación del deseo, de la apariencia y de la imagen. El cuerpo para entendernos en términos de la teoría de Baudrillard es el simulacro del individuo. Su signo y referente que han borrado al interior.

Pone como ejemplo Baudrillard el body building (1996, p. 169). Los músculos se convierten en la vestimenta del cuerpo. No es la esencia sino pura apariencia transitoria. Los músculos blindan el carácter. Protegen como los grandes vestidos en el XVIII escondían a las damas debajo. Los músculos son hipérbole, artificio y un caparazón físico y mental. Baudrillard recupera la metáfora de Freud en la que habla de esos seres que viven en una especie de “espejo interior, en una autorreferencia carnal y dichosa” (1996, p. 169).

La consecuencia de este espejo interior vuelto hacia fuera es la desaparición automática del individuo y el deseo (Baudrillard, 1996, 169 y 170). En el momento en que la forma exterior predomina la individualidad se borra. Hay que tener en cuenta además la confusión entre el objeto y el sujeto, ese narcisismo del objeto que impone su personalidad e identidad al sujeto, los seres humanos para Baudrillard se tornan en máquinas de decodificación. Cualquier movimiento natural del deseo está en paro técnico (1996, p. 170)

El ser humano lo tiene todo y no tiene nada. Los objetos, la técnica, el cuerpo son elementos de protección y simulación. Pero al tiempo, el ser humano se produce y reproduce a sí mismo continuamente. La imagen exterior es ahora la nueva esencia del individuo. Es una esencia que muta continuamente. Baudrillard pone como ejemplo a Madonna (1996, p. 172). Se pregunta

entonces si puede interpretar tantos papeles porque tiene una identidad sólida, un poder de identificación fantástico o porque carece de todo ello. La respuesta de Baudrillard (1996, p. 172) es la crisis de la identidad. El individuo moderno carece de solidez, es artificio, lo que hace falta, apunta Baudrillard, es saber sacarle partido a esa ausencia de identidad.

Para Baudrillard, se difuminan incluso los límites. Hay quienes interpretan a la vez todos los papeles, el suyo y el de los otros (1996, p. 172). Adoptan hasta tal punto la presencia del otro que ya no conocen los límites de la suya. El otro es sólo un objeto transicional. La ventaja es que pueden transformarse en cualquiera. Es la virtualidad donde la alteridad es sólo un personaje en un juego de ordenador y, por tanto, es sólo una espectralidad.

Al igual que el ejemplo de la familia que es observada a través de un reality constituía el ejemplo de la hiperrealidad, esto es, de la falsedad por exceso, ahora el porno o la publicidad se convierten en dimensiones hiperreales de la identidad y el cuerpo. La hiperrealidad, la alta definición subraya la obscenidad, nos protege de creer en la realidad que, ahora es tan real, es demasiado deslumbrante para ser real.

“¿Quién sabe si en la irrealidad del porno, en la insignificancia de las imágenes, en todas las figuras de simulación, existe una alegoría en filigrana un enigma en negativo? Si todo llega a ser demasiado evidente para ser cierto, queda entonces una posibilidad para la ilusión” (Baudrillard, 1996, p. 174 y 175).

La crisis de la identidad es el éxtasis del cuerpo, su intensidad, multiplicación y centralidad. El cuerpo de la modernidad debe ser medido como patrón de estética, modo básico de conocimiento, norma de mercado, estrategia de control pero sobre todo como el artificio de una sociedad en búsqueda. Del lugar de encuentro del otro, el cuerpo se ha transformado en el lugar del autoengaño y la ficción ante uno mismo la identidad. El cuerpo ya no es la última certeza como planteaba Bauman sino el primer simulacro.

1.18. MODOS DE DOMINACIÓN Y DE OCULTACIÓN.

“...también las novelas góticas, de terror o de misterio, pertenecen al género de lo cómico, ya que el levantamiento (aunque sea momentáneo e incluso fingido) de la censura emocional iguala por un instante a los señores y a los siervos, a los fuertes y a los débiles, a los superiores y a los inferiores, poniendo al descubierto aquella autenticidad que las “buenas costumbres” y la etiqueta social disimulan y ocultan del mismo modo que las ciudades industriales enmascaran discretamente sus bajos vientres obreros” (Pardo, 2007, p. 258)

El simulacro y el espectáculo explican, desde el análisis social y mediático, que la imagen se impone, entre la fantasmagoría y la magia. Exponen una nueva categorización, que ya no se centra en lo verdadero y lo falso, sino en lo verosímil y lo hiperreal, versiones por carencia y exceso de la apariencia, la autorreferencialidad, la individualidad y el valor de signo como valor absoluto. Pero si en algo coinciden Barthes, Perniola, Debord y Baudrillard es que se trata de una estrategia del poder, una estrategia de dominio y ocultación. ¿Qué poder? Esa es la única pregunta que queda todavía por responder.

En “Mitologías” (2012) Roland Barthes defiende que los mitos “consienten la historia” (2012, p.232). En el fondo, el planteamiento es que los mitos muestran la marca de la historia, aun cuando pueda ser leve. La forma y el significante son elementos que sufren la historia y el significado por definición es histórico pues evoluciona y se amplía con los años (Barthes, 2012, p. 232). Barthes justifica así una mirada histórica que establezca que los mitos no son una ocurrencia suya sino un producto, ya asentado, y producido en la historia. En ese punto, Barthes señala y puntualiza que la suya es una “sociedad burguesa” (2012, p. 232). Aunque plantea en ello ciertas contradicciones: si como hecho económico es indudable el protagonismo de la burguesía cuando la pregunta se traslada a lo político, no hay partidos burgueses, tampoco ideología burguesa (2012, p. 233).

Esta operación de encubrimiento es lo que llama Barthes la “ex_nominación” (2012, p. 233). La burguesía es precisamente una clase social, política y una ideología que no quiere ser nombrada. Las únicas disensiones, apunta Barthes (2012, p. 233 y 234), se producen en el nivel de la ideología como las que pueden presentar revolucionarios o comunistas. No obstante, no hay cultura, moral o arte proletario, todo lo que no es burgués ha de recurrir a la burguesía. Es eso lo que permite que la burguesía pueda “desnombrarse” (2012, p. 234). Incluso las rebeliones artísticas son pronto asumidas e incluidas pues son consumidas por la propia clase burguesa y pagadas por ella, aun siendo los criticados.

“Toda Francia está anegada en esta ideología anónima: nuestra prensa, nuestro cine, nuestro teatro, nuestra literatura de gran tiraje, nuestros ceremoniales, nuestra justicia, nuestra diplomacia, nuestras conversaciones, la temperatura que hace, el crimen que se juzga, el casamiento que nos conmueve, la cocina que se sueña tener, la ropa que se lleva, todo, en nuestra vida cotidiana, es tributario de la representación que la burguesía se hace y nos hace de las relaciones del hombre y del mundo” (Barthes, 2012, p. 235)

Más allá de la extensión del mito, lo que se está planteando es la normalización y la naturalización del mito burgués. La transmisión de los valores capitalistas se ejecuta a través del arte, la cultura o los espectáculos burgueses. Pero si estos mismos, renuncian a llamarse burgueses y se autoproclaman como las únicas opciones artísticas, culturales o filosóficas, los preceptos burgueses penetran así en la sociedad sin rechazo y con naturalidad. “El hecho burgués se absorbe en un universo indistinto, cuyo habitante único es el Hombre Eterno, ni proletario ni burgués”, concluye Barthes (2012, p.236).

La ocultación del origen del mito contribuye evidentemente a la confusión de las clases que se pueden percibir como una misma y con unos valores comunes, que provienen de un consumo común. Es lo que llama Barthes la deserción del hombre burgués (2012, p. 236). La burguesía

está transformando la realidad del mundo en imagen de mundo. Su estatuto es puntual, pero su clase social es total. Es un proceso de ocultación y, al mismo tiempo, de dominación lo que se opera, por tanto, en el mito burgués. Convertir el punto de vista burgués en algo innato y natural es un modo de justificación de la dominación burguesa, una dominación ideológica.

Cuando en 1967 Debord refiere en su “Sociedad del espectáculo” (1999) el poder lo describe como dos formas enfrentadas: lo espectacular concentrado y lo espectacular difuso (Debord, 1999, p. 67 y 68). Lo espectacular concentrado sería propio de los regímenes que reúnen el poder en el Estado, como el comunismo. La relación con la economía del individuo no es directa sino a través de la burocracia. La dictadura económica de la burocracia no puede dejar elegir a las masas, lo contrario significaría la destrucción. Si las masas eligieran en un sistema de los llamados de economía dirigida, como el comunismo, sería el colapso porque el mercado (organizado por el gobierno) no habría previsto la demanda de esos bienes, por lo que se desabastecerían, se arruinarían otras fábricas y se enriquecería quien los comercializase exponencialmente. Lo que se establece entonces es la necesidad de que la población se identifique con una figura central (suele ser el dictador) que Debord llama “Amo del no-consumo” (1999, p. 68) y que concentra de ese modo el espectáculo.

En el caso de lo espectacular difuso, Debord parece referirse al sistema de las sociedades burguesas y capitalistas. Lo espectacular difuso (1999, p. 68 y 69) requiere de la abundancia de las mercancías. Las mercancías son la estrella y ahora no importa que entren en oposición unas con otras. El espectáculo del museo y el artesano pueden entrar en conflicto con el espectáculo de la ciudad rápida del automóvil, nada importa, si se consumen ambos modelos. El consumo de la totalidad de las mercancías es una falsificación, en cuanto es imposible. El consumidor siempre accede a fragmentos en los cuales “está ausente la cualidad que se le presupone al todo” (1999, p. 69).

Más de 20 años después cuando Debord revisa su Sociedad del espectáculo (1990) este es uno de los pocos puntos que modificará. Frente a lo que llama dos formas sucesivas y rivales de poder espectacular (1990, p. 19 y 20) propone una tercera vía: lo “espectacular integrado” (1990, p.20). Frente a lo espectacular que reunía la ideología en torno a una personalidad dictatorial y al enfrentamiento de mercancías entre las que pueden elegir los asalariados, se impone una mezcla, sobre el triunfo, plantea Debord, de la forma difusa. Lo espectacular integrado se manifiesta a la vez como concentrado y difuso (Debord, 1990, p. 21).

“En cuanto al lado concentrado, el centro dirigente ha pasado a estar oculto: no lo ocupa ya nunca un jefe conocido ni una ideología clara. Y en cuanto al lado difuso, la influencia espectacular jamás había marcado hasta tal extremo la casi totalidad de las conductas y de los objetos que se producen socialmente. Pues el sentido final de lo espectacular integrado es que se ha integrado en la realidad misma a medida que hablaba de ella, y que la reconstruyó tal y como de ella hablaba” (Debord, 1990, p. 21)

Lo espectacular integrado permite que convivan la dictadura del poder y la hegemonía que ejerce el mercado. El poder se concentra y se oculta frente al mercado que se amplía y cuyos bienes se multiplican como una seudoliberalidad. Lo espectacular integrado y esa mimetización con la realidad no es sino la esquizofrenia que ya expone Debord (1999, p. 175) cuando explica

que el individuo ya no puede distinguir la realidad de la ideología, pues el espectáculo es la materialización del capitalismo y su propia autoafirmación.

No existe ya nada, asegura Debord (1990, p. 22) en la cultura, las artes o incluso la naturaleza que no haya sido transformado y contaminado conforme a los medios y los intereses de la industria moderna. Aunque ahora lo que interesa es no tanto esta uniformidad y falsificación sino la ocultación que late tras el sistema de lo espectacular integrado. Para Debord, no sólo vemos desencadenarse “repentinamente y con alegría carnavalesca una parodia del fin de la división del trabajo” (1990, p. 22) también la transición mediática “sirve de tapadera a múltiples empresas oficialmente independientes, pero, en realidad, secretamente vinculadas” (Debord, 1990, p. 23).

La transformación espectacular de la realidad es un modo de dominación y un modo de ocultación. Si se compara el mito burgués de Barthes con el espectáculo el procedimiento es muy similar. El mito burgués mediante un proceso de significación asume implícitamente la ideología burguesa, al mismo tiempo que todo se considera burgués por defecto, por lo que deja de nombrarse lo burgués en una especie de ocultación de la uniformidad de pensamiento. En el caso del espectáculo, es la mercancía, el fetiche y el espectáculo lo que implican la asunción de la ideología capitalista. En el mercado, el individuo entra en un bucle de alienación y se vuelve alienado por los objetos mientras contribuye a desposeer a quienes como él los producen.

Debord proclama que la sociedad “está fundada sobre el secreto” (1990, p. 64). Ya no se trata de un procedimiento que se aplique sólo a la cúpula del poder. Debord enumera las empresas tapadera, los secretos militares, los secretos de la industria y la producción barata o la publicidad y la promesa de futuro concreto. A esta lista seguro que podríamos añadir las sociedades interpuestas, las cuentas secretas, los paraísos fiscales, las decisiones políticas, la propaganda institucional, los falsos productos culturales y así, hasta una lista interminable de simulaciones.

Debord habla ya no sólo de los productos sino de la ocultación física. Plantea (1990, p. 65) que cada vez en las grandes ciudades hay más espacios que se vuelven inaccesibles. Espacios vigilados y que se mantienen a salvo de miradas ajenas. No sólo se trata de proteger los recintos militares contra el espionaje, se trata de lugares que se aíslan de los vecinos, de los transeúntes, de la sociedad. Cada vez hay más dinero para la vigilancia. Al embuste del espectáculo se suman los mil embustes particulares, plantea Debord (1990, p. 66). Debord pone el ejemplo de un crimen que se camufla como un suicidio (1990, p. 66) o el modo terrorista de combatir al terrorismo, desde los GAL a la yihad, expone Debord (1990, p. 67).

Debord incluso matiza que no es la sociedad espectacular la que se oculta sino “la pesada escenificación del espectáculo recreativo” quien la “esconde” (Debord, 1990, p. 66). Pone como ejemplo Debord el golpe estado de Tejero para explicar que se procede por “ataques fingidos” (1990, p. 68), esto es, ataques grotescos que encubren, como en el caso de Tejero, otro “pronunciamiento más moderno, es decir, disimulado y que triunfó” (1990, p. 68). Casi todos los aspectos de la vida política internacional asumen ahora el proceder, según Debord (1990, p. 71), de los servicios secretos, con amaños, desinformación, doble explicación... Una novela policiaca a la que siempre le falta el final.

“Los imbéciles creen que todo está claro cuando la televisión les muestra una bonita imagen y la comenta con una mentira descarada. La élite de medio pelo se conforma con saber que casi todo es oscuro, ambiguo, “montado” en función de unos códigos desconocidos. Una élite más restringida quisiera saber la verdad, muy difícil discernir en cada caso particular” (Debord, 1990, p. 72)

El secreto domina el mundo, pero además como un secreto de la dominación (Debord, 1990, p. 72). El secreto y la dominación se proponen como excepciones en este mundo espectacular. El secreto como un paréntesis al flujo de la información, la dominación como un instrumento necesario en la sociedad del libre mercado. Sin embargo, es complicado creer al espectáculo. Debord cita también el ejemplo de la mafia (1990, p.76-80) como práctica social al margen de la ley y la policía y que abunda y se desarrolla en una sociedad abonada al oscurantismo. La mafia como un fenómeno paralelo al Estado.

Es sólo un ejemplo, porque Debord refiere que en todas partes se observa la “formación de redes de influencias y de sociedades secretas” (1990, p. 82) casi como una exigencia para gestionar bien los nuevos negocios. Es una consecuencia a ese poder espectacular integrado: si el estado orienta la producción, el consumo la amplía y estimula, el capital, la producción y distribución se concentran para reclamar su parte del poder y tienen que asumir las lógicas espectaculares y del poder. A las grandes empresas no les interesa dar detalles, ni siquiera mostrar su magnitud real, mejor funcionar por el subsuelo social y económico. Mejor ni siquiera aparecer en los medios de comunicación. Es la ocultación de la dominación.

De las redes de promoción y control se pasa a lo que Debord denomina “las redes de vigilancia y desinformación” (Debord, 1990, p. 86). Si en las civilizaciones anteriores la conspiración era contra el poder, ahora se conspira a favor, un nuevo oficio. Un ejemplo, asegura Debord (1990, p. 87), es una crítica social “de criadero” tarea que ya no se encomienda a la universidad o los medios, sino a una crítica anónima y acertada pero siempre una “crítica lateral” (1990, p. 88). Es decir, la crítica bien enunciada pero que siempre se coloca a parte del objeto. Nunca se sabe de dónde viene, ni qué pretende. A esta falsa crítica contraperiodística que se convierte en un divertimento y oculta el poder también se une el rumor (1990, p. 89) ya no como autointoxicación sino como una deformación buscada y orientada, un rumor intencionado y difundido con medios y garantías.

Debord habla incluso de los “individuos locomotora” (1990, p. 89) como los individuos que incitan a otros de su entorno a seguirlos e imitarlos. Una figura que recuerda a los líderes de los nuevos medios de comunicación y las modernas redes sociales. Los individuos locomotora de Debord son aquellos cuyas opiniones se multiplican en la red. Los llamados “influencers” en un término tomado del inglés o, simplemente, los individuos con muchos seguidores en las redes y que tienen capacidad para difundir información, pero también desinformación y rumores. Si Debord sospechaba que muchos de estos individuos están pagados por el poder, hoy es una evidencia y se pueden contratar para que desarrollen una determinada opinión o comentarios sobre un determinado asunto.

Al secreto, la mafia, las redes de influencia, las sociedades secretas, las redes de vigilancia y desinformación se une una ley general: “todo lo que se puede hacer debe hacerse” (Debord,

1990, p. 92). Es algo así como la máxima de acción en esta sociedad de lo espectacular integrado. Todos los medios que puedan ponerse a disposición del poder, debe emplearse.

“¿Quién quiere observar a quién? ¿Y a cuenta de quién, por lo que parece? Pero ¿en realidad? Las verdaderas influencias permanecen ocultas, las intenciones últimas difícilmente se sospechan y casi nunca se comprenden. De modo que nadie puede decir que no haya sido engañado o manipulado, aunque raras veces el manipulador mismo puede saber si ha salido ganando o no.” (Debord, 1990, p. 96)

La sociedad de lo espectacular integrado no puede quedarse en un despotismo ilustrado. El poder no sólo se oculta, sino que es una dominación fundada en el secreto. Ya no se trata de convencer sino de controlar, desinformar, confundir, manipular y vigilar. Puede parecer un contrasentido pero la sociedad donde se establece el poder de la exhibición que exponía Benjamin (2012) es la sociedad que se basa en el secreto. La sociedad que protege a su centro de poder escondiéndolo.

Perniola (2011) y Baudrillard (1978) concurren con su simulacro a explicar con más ejemplos y términos parecidos los modos de ocultación y dominación de la sociedad moderna. En el caso de Perniola (2011) se remite al ejemplo de EEUU en el siglo XVIII y de Cuba y China para detallar como ya no sirven los parámetros de verdad o falsedad sino la adecuación entre el objeto y su representación y cómo no es propaganda sino que el simulacro moderno requiere de toda una red de confabulación (Perniola, 2011, p. 24 y 25). Perniola explica que EEUU fue durante todo el siglo XVIII un ejemplo de democracia y libertad a pesar de que el país estaba dirigido por una aristocracia rural y esclavista y una burguesía cerrada en sí misma. Traslada el ejemplo a la Cuba y China de hoy, consideradas ahora modelo de libertad e igualdad cuando están fundadas en un régimen dictatorial del control y la vigilancia.

Para Perniola (2011, p. 25) lo que importa es la relación dinámica entre los hechos y la imagen que quiere representarse, de modo que la realidad permita reforzar o debilitar esa proyección. Ya no es sólo una cuestión de propaganda o desinformación. La imagen es como un catalizador de la representación que se quiere ofrecer. La imagen y los hechos se han convertido así en dos mundos paralelos. La imagen consolidada o rechazada no es por ello menos real, será más verosímil pero el estatuto de realidad sigue siempre del lado de la imagen.

En el caso de Baudrillard (1978), su interpretación de Disneylandia es uno de sus ejemplos de la ocultación. Baudrillard (1978, p. 30) compara el parque infantil de ocio con la función de las prisiones que sirven para ocultar que realmente lo carcelario se ubica en la sociedad. Disneylandia usa el mismo procedimiento de automostrarse, en este caso como paraíso y lugar irreal, para ocultar que, realmente, lo irreal y fantástico es la imagen de la otra América, la que está puertas afuera del parque.

Otro ejemplo es el del caso Watergate (Baudrillard, 1978, p. 36) donde el caso, la investigación, la denuncia y el escándalo destapado por el Washington Post es realmente un acto de expurgación. Para Baudrillard (1978, p. 37) el escándalo es siempre un homenaje a la ley. En este caso lo considera una intoxicación y una reinyección de moral al sistema. La tensión de fuerzas tiende a disimularse y potenciarse gracias a esa ocultación. El capital, inmoral y sin escrúpulos, requiere una superestructura moral, quien regenera esa moralidad

pública, plantea Baudrillard (1978, p. 37), está trabajando espontáneamente para el orden del capital.

“Un atentado en Italia, por ejemplo, ¿es obra de la extrema izquierda, provocación de la extrema derecha o un montaje centrista para desprestigiar los extremismos terroristas y reafirmarse en el poder?, más aún, ¿se trata de una farsa policíaca, de un chantaje a la seguridad pública? Todo ello es verdadero al mismo tiempo” (Baudrillard, 1978, p. 40)

La ocultación y la tergiversación desembocan en la precesión de los simulacros (Baudrillard, 1978, p. 40) donde los modelos simulados anteceden a los hechos. Como planteaba Perniola, ya no importan los hechos sino la imagen. Entre imagen y hechos se establecerá una relación dinámica que consolidará o negará la versión representada pero que nunca le restará realidad. Como en el ejemplo del atentado de Baudrillard, unos creerán que ha sido una manipulación del poder, para otros, un montaje, para otros, obra de la extrema izquierda. Todas las versiones son válidas, o mejor, son verosímiles. Ninguna es cierta o falsa porque ya no existen esas coordenadas.

Debord ya había expresado el estatuto de verdad que tenía el espectáculo de puro mostrarse, también que unos pocos se contentan con saber que todo es un complot y que, sólo una pequeña minoría, de modo inútil, trata de saber qué ha ocurrido. Con las diferencias entre el espectáculo y el simulacro, entre la disimulación y la simulación pura, detrás de ambas se sitúa una intención de ocultar los resortes y los depositarios del poder. Debord es el que más extensamente dedica una parte de su obra a describir fenómenos como la mafia, las redes de desinformación, las redes de control, los individuos locomotora o las influencias. No se trata de ocultar una parte del sistema, sino de situar la ocultación en las bases de la dominación que implantan simulacro y espectáculo.

1.19 ¿POR QUÉ EL DEPORTE?

“Los asesinos vocacionales se dividen en dos categorías: los organizados y los desorganizados (...) La clasificación organizado-desorganizado resulta igualmente útil en el ámbito de los futbolistas antideportivos” (González, 2007)

A Bin Laden, cuentan (Kuper, 2012) que lo introdujo al islamismo su profesor de Educación Física, el mismo que le convenía para quedarse a jugar al fútbol después de clase. A Mandela, el rugby le sirvió para unir a blancos y negros. Videla compró un mundial para distraer a los argentinos, mientras a unos metros del estadio de la final seguían las torturas. Goebbels

prohibió la participación de Alemania en torneo alguno de fútbol después del llamado “partido de la muerte” que enfrentó en Ucrania a soldados y presos y que acabó con derrota alemana y fusilamientos en el equipo contrario.

En la sociedad atemorizada, sin cultura, ni ideologías, ni religiones, incluso sin sociedad, si hacemos caso a Baudrillard y Debord (la concibe como un grupo unido en cuánto elementos separados), el deporte juega un papel cada vez más importante y transversal. Si los ejemplos anteriores demuestran su vínculo con la política, éste queda confirmado sólo con pensar en la larga lista de asistentes al palco de un estadio donde se celebre algún evento deportivo internacional. Las motivaciones económicas quedan claras al comparar los presupuestos, fichajes, patrocinios o el poder de estas asociaciones deportivas. La repercusión social se puede medir en el aforo y la cifra de espectadores que alcanzan estos eventos. El deporte ya no puede pensarse como un fenómeno de “lo espectacular” que atonta a los espectadores alienados y se motiva en el mercadeo. El deporte parece más bien, en su fragmentación, influencia y configuración uno de los simulacros más potentes.

A grandes rasgos lo primero que destaca del deporte son esas continuidades con otros ámbitos que se acaban de señalar como pueden ser el poder pero también la propaganda, la figuración de una sociedad o creación de símbolos. Si se recuerda el análisis que Barthes (2012) hace del Tour y las naturalizaciones de los ciclistas y las personalizaciones que alcanzan las montañas y curvas de la carrera también queda claro que es un ámbito de creación de significados. El deporte es escenario de la identificación colectiva y de las experiencias pasionales como demuestra el fenómeno de los “hooligans” presente en Inglaterra desde los años 60 y en el ámbito de la sociedad industrial. Esta capacidad lleva a dos sociólogos, unos de los primeros en fijarse en el deporte como fenómeno de masas, a hablar de las concomitancias entre el deporte, la religión y la guerra como medios más capaces de la movilización (Elías y Dunning, 1992).

Norbert Elías y Eric Dunning en su obra conjunta “Deporte y Ocio en el proceso de la civilización” (1992) postulan que el deporte, la guerra y las emociones quizá parezcan “el saco roto donde se guardan los temas olvidados” (1992, p. 13) pero tienen una capacidad para comunicarse muy significativa. La guerra, como el deporte, se plantean como conflictos que se entrelazan con formas de interdependencia, cooperación y formación de grupos nosotros-ellos y también como fruto de emociones placenteras o dolorosas y comportamientos racionales o irracionales (1992, p. 13). Lo que están planteando es la capacidad, la potencialidad social que tiene el deporte, tanto para generar vínculos entre los individuos que comparten problemas, rivales, soluciones como para producir nuevos significados o emociones. Es decir, el deporte se iguala en potencia creadora social a la guerra.

Donde ubican la potencia del deporte, Elías y Dunning, es en lo que llaman “proceso civilizador” (1992, p.36) como el momento en que se extiende y profundiza en la propia sociedad, considerado como avance en el civismo. Para estos autores, el deporte está entre los mecanismos que, sencillamente, forman la sociedad. El deporte viene a sustituir, de hecho, a la religión y las guerras y, no es casualidad, plantean, que se adelante el deporte y ese culto al ocio en una Inglaterra que, en el siglo XVIII, ya tenía un “pacto democrático” (1992, p. 36). El

deporte necesita de un pacto previo de no ejercer la fuerza pero dentro de esas sociedades se convierte en un elemento de unificación y profundización en los vínculos sociales.

De alguna manera, la cuestión que surge aquí es la capacidad de simulación del deporte. Lo que están planteando Elías y Dunning realmente es que un enfrentamiento simulado (deporte) viene a sustituir a las tendencias centrífugas que generaban la religión y las guerras y que enfrentaban a grupos sociales dentro de la misma sociedad. El modelo se anticipa a los hechos, la simulación se prefiere al acontecimiento, parecen referirse a lo que Baudrillard ya se ha visto que llama la precesión de los simulacros. Para estos autores, la sociedad se basa en el autocontrol (vía conciencia y razón) que, eso sí, genera impulsos y emociones en el individuo. El deporte es una manera de canalizar esas tensiones, una, hay más (Elías y Dunning, 1992, p. 56). De ese modo, el deporte se configura de nuevo como una simulación también de emociones:

“muchas actividades recreativas nos proporcionan un escenario ficticio para hacernos sentir una excitación que imita de algún modo la producida por situaciones de la vida real, aunque sin los peligros y riesgos que ésta conlleva. Películas, bailes, obras pictóricas, juegos de naipes, carreras de caballos, óperas, historias de detectives y partidos de fútbol, todas estas y muchas otras actividades recreativas pertenecen a esta categoría.” (Elías y Dunning, 1992, p. 57)

Lo que están planteando es que la ficción se prefiere a la vida real, la emoción resulta también más contenida y artificial. Todo concuerda con el desarrollo del simulacro donde la vida se produce en diferido y lo hiperreal se superpone a lo real. Aunque también el concepto de escenario remite a la masa contemplativa de Benjamin o a la pasividad contemplativa del espectáculo de Debord. En ambas teorías, la actividad se ha sustituido por la inactividad del espectador. Benjamin habla del efecto de shock del cine. Para Debord, el espectáculo es una relación social entre los individuos que, eso sí, se muestran alienados, cosificados y separados de su producción, de su propio deseo y del resto de miembros de la sociedad.

La masa silenciosa o la sociedad alienada están presentes en el deporte como espectáculo moderno, pero la función social del deporte se puede datar mucho antes y no es necesario recurrir a teóricos de la comunicación. Benjamin vinculaba la desaparición del aura a la capacidad de reproducir las imágenes técnicamente y ahí en paralelo surge la masa, el deporte en sí mismo debe vincularse a la vez al desarrollo de esa masa y de esos medios de comunicación. Lo cuenta, por ejemplo, Stefan Zweig (2012) quien en su descripción del mundo de entreguerras y de la transformación vivida tras la II Guerra Mundial explica (2012, p. 251) explica que el deporte se convirtió en uno de esos símbolos de juventud y libertad:

“la gente se avergonzaba de tener miedo. La generación entera decidió hacerse más juvenil, todo el mundo, al contrario del mundo de mis padres, estaba orgulloso de ser joven; de pronto desaparecieron las barbas, primero entre los más jóvenes y, luego, entre los mayores, que imitaban a los primeros para no parecer viejos” (Zweig, 2012, p. 251)

El deporte es síntoma aquí de un mundo que empequeñece y se infantiliza. Las barbas desaparecen como las religiones fruto de la barbarie que repugna toda referencia a la razón y

a un futuro mejor. La utopía muere en los campos de concentración y quizá nunca se recupera. Años después es el filósofo José Luis Pardo (2010) quien se basa en el muñeco de "Toy Story" (Buzz Lightyear) para ilustrar el cambio de significado y función de la infancia de la modernidad (2010, p. 54). Si Pinocho es la marioneta que se convertía en humano, ahora la historia es la de un muñeco que se convierte en muñeco (adquiere conciencia de serlo y se desengaña de la ilusión de creerse humano). Al contrario que Pinocho, ahora en lugar de hacerse mayor se hace pequeño. Esto advierte, plantea Pardo (2012, p. 54), el cambio de estatuto de la infancia: niños que se saben niños, como si su condición, ambigua e híbrida, hubiese sido legalizada y adquirido carta de naturaleza, ahora son sujetos.

Si Zweig advierte que la sociedad se empequeñece ante una historia que les perturba y ante la mayor barbarie conocida de la humanidad, en Kracauer (2008) el deporte se convierte en factor social clave en el adiestramiento de esa nueva clase de "Los empleados". Kracauer detecta y describe lo que considera es un nuevo proletariado: esa masa de subordinados que cada día se encierra en las oficinas. La difusión del deporte es para Kracauer (2008, p. 216) un fenómeno de represión de gran estilo, no promueve la transformación de las relaciones sociales sino que es, al contrario, un medio de despolitización. El deporte es contrapeso y de nuevo una vía de escape para las presiones sociales y económicas:

"Si, al fin y al cabo, al deporte no se le asigna un lugar tan importante en la jerarquía de los valores colectivos porque ofrece a las masas la posibilidad perfecta, y plenamente aprovechada por ellas, de entregarse a la dispersión. A la dispersión en el sentido decisivo de la palabra, y también al brillo. Pues pueden alcanzar prestigio en cuanto estrellas deportivas numerosas personas que, de no ser así, serían anónimos soldados rasos en el ejército de los empleados. Las masas mismas se precipitan hacia los campos del deporte. Si algunas grandes empresas no creyeran tener la necesidad de contar con sus propias asociaciones deportivas, difícilmente la sociedad en su totalidad se ocuparía de espolear el celo deportivo a fin de sostenerse" (Kracauer, 2008, p. 215)

Aunque Zweig y Kracauer quieren hablar de la guerra, de la sociedad, de los empleados, de la economía, los dos acaban hablando del deporte. Sin quererlo entre los dos dibujan y confirman en los inicios de esa sociedad de masa, un papel ya importante del deporte. No sólo se trata de vertebrar y crear la sociedad, como plantean Elías y Dunning, sino que hay un efecto de despolitización y, por tanto, de desmovilización y, sobre todo, un efecto terapéutico.

Al mismo tiempo, ya no sólo sirve quedarse en la sociedad pasiva y alienada de Benjamin y Debord. Ya no se trata de juzgar a esa sociedad por su acción o, más bien, por su inacción sino tratar de caracterizarla. La sociedad del espectáculo es una sociedad que se deja fascinar, es el efecto de shock de Benjamin, pero si se deja fascinar es porque es una sociedad que se quiere liberar de su responsabilidad. Ahora la diversión como ahora los tiempos del niño en que todo ocurre sin consecuencias.

La infantilización que plantean Pardo y Zweig hay que sumarla a esa búsqueda del héroe que plantea Kracauer en la cita anterior. El deporte le permite al individuo optar a un protagonismo y un prestigio en ese campo que es muy complicado alcanzar en el plano general de la sociedad. El deporte se convierte en terapia también contra el anonimato contra la

sociedad que, como planteaba Debord, separa a sus individuos de sus propios deseos y de sus productos y les deja sin identidad.

En el fondo, la búsqueda del prestigio que plantea Kracauer responde a la lógica de la ficción. La ruptura con las explicaciones metafísicas religiosas e ideológicas, esto es, la muerte de Dios y la muerte de la ideología acaban, como plantea Pardo, en la transformación de la política en administradora del miedo, la desgracia, el anhelo de la felicidad y su monopolio de la imaginación (2007, p. 181). La historia ha sustituido a la religión. Matar a Dios es convertir al mismo tiempo a la ficción en realidad (Pardo, 2007, p. 188). La idea de que todo responde a un fin (religión, a Dios y a la resurrección) ya no puede quedar sólo en el nivel de la representación sino que debe ser pensada, desarrollada y conocida y convertirse en un saber determinado: la historia (Pardo, 2007, p. 189).

Es la realización del teatro en la historia. Eso supone que ya no sirve con que sea verdad y que unos acontecimientos se sucedan unos a continuación de otros, ahora la historia tiene que tener también una interpretación y un sentido (Pardo, 2007, p. 193). La historia asume entonces las leyes de la tragedia y los individuos se dividen entonces entre héroes y personajes secundarios.

“Hasta tal punto esta visión de la historia está tomada del teatro, que el hecho de que los individuos histórico-universales (o sea, los que hacen historia, los que tienen destino, los héroes protagonistas) no hayan sido “felices”, dice Hegel, es irrelevante: han venido al mundo a cumplir un destino, a realizar un fin o un “valor”, y una vez realizado éste “salen de la historia (mueren jóvenes, como Alejandro Magno, son asesinados, como Julio Cesar, o desterrados como Napoleón) de la misma manera que los actores una vez cumplido su papel y llegado el final de la representación, “salen de escena: si en la vida privada son felices o infelices, eso no importa en absoluto a efectos de lo que cuenta” (Pardo, 2007, p. 197)

Sin quererlo hemos vuelto a la historia. Kracauer planteaba que los individuos buscan prestigio en el deporte y romper con el anonimato. Una sociedad sin identidad que Debord justificaría en la alienación que se produce en el mercado y el espectáculo. Pardo explica después que esa búsqueda de prestigio quizá sólo sea una simulación. Los individuos quieren ser héroes por unos instantes en una sociedad que se lee en términos de tragicomedia y donde el final ya está escrito. De este modo, quedan liberados de toda responsabilidad. Al tiempo, quedan también liberados de todo protagonismo. El deporte puede ser la emulación de una vida que ya ha asumido los mecanismos de la ficción.

Ahora alcanzan otro sentido esas palabras de Elías y Dunning (1992) que le reservan al deporte la misma potencialidad sobre la sociedad que tenían la guerra y la religión. Sea por falta de un Dios o de una ideología, sea por la alienación adormecedora, la sociedad está en retirada y empequeñecida. El deporte ya no es que tenga la misma potencialidad de la guerra y la religión sino que es el sustituto en esta sociedad de esos viejos mecanismos. El deporte permite encauzar la violencia, la frustración o el enfrentamiento pero sin ninguna consecuencia. Al mismo tiempo, provee de nuevos héroes y permite albergar la esperanza de conseguir incluso convertirse en uno de esos héroes. En una historia que es una tragedia ya escrita y en la que no se puede intervenir, el deporte es la simulación perfecta. Cuando la

historia, la religión o la economía ya no ofrecen posibilidad de intervención, el deporte permite la ilusión de cambiar las normas y cambiar la historia. Permite albergar ilusiones, ganar y perder guerras, sentirse alguien, incluso un héroe, para mañana, volver a la oficina como diría Kracauer.

Elías y Dunning hablan de “batallas miméticas controladas no violentas” (1992, p. 68). Para ellos, la lucha, la tensión, la emoción provocadas por el fragor del evento deportivo puede exigir habilidad, esfuerzo pero también proporciona regocijo y liberación de las rutinas y tensiones de una vida no creativa y provocan una fase de decisión y liberación después de la tensión de la batalla, sea por el triunfo o la derrota. Ya no se trata sólo de la derrota y el triunfo sino también de la violencia. La violencia como modo de relación y modo de vida:

“A la privación de pan, más o menos remediada, sigue ahora la privación de sentido. En las sociedades más desarrolladas, desde las grises zonas de recién llegados que se forman alrededor de la mayoría de las grandes ciudades, la gente, los jóvenes en particular, miran desde fuera hacia el interior del mundo establecido. Ven que es posible una vida con más significado, más plena que la suya. Sea cuál sea ese significado intrínseco, para ellos tiene un sentido y saben, o quizá solo lo sientan, que ellos no lo tendrán en toda su vida” (Elías y Dunning, 1992, p. 76)

El escenario del deporte ya no es el escenario de la diversión sino el de la búsqueda de sentido. Bauman en “La modernidad líquida” (2002, p. 200) habla de la “violencia como definitoria de las sociedades”. Simplemente se trata de salvar el anonimato por contraposición con los otros. La sociedad de elementos separados de Debord busca ahora la unión profundizando en la separación. No importa quienes sean los diferentes. Unas ocasiones serán cuestiones de raza, otras de política, otras será algo tan arbitrario como los colores de un equipo. Son todas ellas ocasiones para identificarse para recuperar la identidad perdida en la fábrica o en el mercado donde siempre es un cualquiera.

De hecho, el propio Bauman define a este individuo de “La modernidad líquida” (2002) en términos casi deportivos como un individuo con esa “conciencia de estar en carrera” (2002, p. 68). Para Bauman se acabó el individuo como ser social al tiempo que se acabó con la certeza de los Estados, los principios universales (2002, p. 28). En tanto la modernidad nos ha librado de la fe y la condenación (2002, p. 34). El individuo queda a su merced. Ya no es productor sino consumidor y la identificación que le ofrecen está en los productos. El consumo se convierte en un rito de exorcización. Frente a la inseguridad, los objetos y el espectáculo ofrecen el goce inmediato y seguro. Ya no existe tampoco el líder sino los asesores, como iguales, cuyos consejos vienen respaldados por el éxito como los actores que dan consejos sobre adelgazamiento o los deportistas que venden ropa. El deporte no sólo es fábrica de asesores sino que ofrece una filosofía, un refugio, una lógica y una orientación para quien la necesite.

En la clasificación que hará Bauman de los espacios públicos (2002, p. 202) también encaja el deporte. Emplea para el centro comercial el concepto de no lugar que también encontramos en Pardo (2010) o de ese lugar previsible y controlado de Ritzer (1993). Fácilmente podríamos aplicar estas características al estadio, un lugar donde no hay contacto, pero si cohabitación, un lugar que nos hace expresamente sentirnos acompañados y dentro de un grupo (si en el centro comercial estamos con los que quieren comprar y eligen una misma diversión y tienen

parecidas necesidades, aquí estamos con los que eligen un mismo camino de satisfacción del llamado ocio, una misma elección del espectáculo). En el estadio se produce sin duda una afirmación, una identidad... Se recupera aunque sea ficticio el estar con los otros, es fácil tener algo en común, el comentario rápido, fugaz, la socialización exprés. Es fácil abrazarse con el otro, aunque no lo vayamos a ver más.

Bauman lo resume anunciando que “el nuevo dominador es el espectáculo” (2002, p. 165). Detrás está la negación del trabajo como centralidad, el divorcio entre el progreso, el largo plazo y se plantea una precarización que ya no puede plantear esa procrastinación (trabajar más para conseguir mejores bienes, consumir pero postergar el deseo). Los bienes ahora son también de usar y tirar. En ese consumo de usar y tirar encaja a la perfección el deporte como una filiación exprés. Una socialización que sólo necesita de una camiseta y la violencia para configurarnos dentro de un grupo social con un fuerte sentido de pertenencia. El consumo incluye no sólo el espectáculo sino la transformación a actor de este simulacro. No se necesita fidelidad, ahorro, ni aplazamiento. Está al alcance de cualquiera, en un no lugar muy cerca de las ciudades.

Las visiones más economicistas han impuesto el concepto del deporte como un espectáculo más o el simple ejemplo de la distracción de una masa pasiva que se contenta frente al televisor. El análisis del deporte desde el punto de vista sociológico reclama atender a la potencialidad socializadora (civilización) que ya vieron Elías y Dunning. Aunque detrás de las ideas de Dunning y Elías está la función del deporte como terapia, como simulacro, como ficción posible y como lugar (mejor no lugar) para conseguir una identidad.

1.20. UN MÉTODO DE ANÁLISIS

La sociedad de la simulación vacía sus signos de realidad pero los llena de sentido. Las teorías del simulacro y el espectáculo no pueden quedarse en una descripción. No sirve detallar que ésta es la sociedad del individuo alienado o la masa silenciosa. No pueden quedarse en proclamar el fin de la política, la religión o las ideologías. Hay que dar un paso más allá y hacer evidente el mecanismo. La propuesta ahora es darle la vuelta a la teoría y cambiarla de dirección. Desmontar para leer, desmontar para decodificar a quien configura el mensaje.

Los ejemplos de Disney, como un simulacro que encubre el hecho de que el resto de América es el verdadero país ilusorio, el ejemplo del “Watergate”, como una expurgación de un sistema político que renueva su credibilidad (Baudrillard, 1978), o el ejemplo del catch, como un

deporte basado en la escenificación, pero que produce realidad (Barthes, 2012) dan cuenta de las posibilidades. La realización del simulacro en la realidad obliga a usar la teoría ya no para explicar la sociedad o al individuo, evidenciados, sino como un instrumento para desmontar el relato. Ya no sirve la denuncia de las consecuencias del simulacro sino que interesa la decodificación y lectura de los simulacros que nos rodean. No se trata de poner ejemplos que ilustren la teoría sino de leer los discursos y buscar en ellos los restos del simulacro.

Para decodificar, los mensajes deben ser entendidos como códigos y símbolos de una entidad superior. El punto de partida tiene que ser la semiótica porque permite entender al lenguaje (Lotman, 1973 citado por Talens, Romera, Tordera y Hernández, 1978, p. 31) como “cualquier sistema organizado de signos que sirva para la comunicación entre dos o varios individuos”. El lenguaje junto con la consciencia, el trabajo o la organización social se enuncia como un modo de adaptación a la realidad (Talens et al, 1978, p. 31). El lenguaje se reduce así a signos al mismo tiempo que implica la existencia de unas leyes o normas de combinación y jerarquización. Los signos implican la posibilidad de lectura y de interpretación.

Otro concepto clave es el de los “Aparatos Ideológicos del Estado” (AIE) (Althusser, 1974 citado por Talens et al, 1978, p. 36). De un modo práctico, un aparato ideológico podría ser el que plantean las escuelas públicas y privadas en cuanto a la religión. Talens pone también como ejemplo de esta materialización de la ideología (1978, pp. 37-38) el adoctrinamiento simbólico y continuo que sufre la mujer que contempla o vive rituales como los de las bodas donde deben ir de blanco (pureza) deben ser entregadas por el padre (sumisión) y deben aceptar una nueva serie de derechos y deberes (obediencia).

En lo que Althusser considera el Aparato Ideológico Cultural incluye las letras, las bellas artes, los deportes y deja abierta la enumeración (Althusser, 1974 citado en Talens et al, 1978, p. 36). En otras palabras, se reivindica el poder del deporte, de nuevo, como creador de significados. Frente a la represión estatal, los AIE se caracterizan por la pluralidad (varios AIE se superponen como el religioso, cultural, político,...), la privacidad (no ejercidos por lo público) y por anteponer la ideología a la represión (como el fascismo de baja intensidad que ya no usa la fuerza sino la doctrina). Se trata de que los elementos cuyos orígenes y sentido parecen algo individual y contingente respondan a una lógica coherente y eficaz, situada históricamente dentro de la formación social de una clase. Es “la puesta en acto de la ideología dominante” (Talens et al, 1978, p. 39) que asegura la reproducción de las relaciones de producción. Habría un aparato ideológico también de lo deportivo no sólo símbolo, sino símbolo al servicio de la ideología.

Ya hemos visto que la sociedad del espectáculo y el simulacro decretan el fin de la ideología. Aunque realmente lo que ocurre es que el espectáculo se ha convertido en herramienta y justificación de una ideología capitalista ya materializada. No sólo es la realización del dominio de ese poder oculto sino su propia justificación. Simulacro y espectáculo no necesitan ya de discursos que, como ocurre con la religión, sostengan una relación desigual en orden a un aplazamiento de la felicidad o una salvación. Lo que decretan simulacro y espectáculo es la intrascendencia de la realidad o la materialización de la ideología. Lo material es la única promesa de realización y el único premio. La hegemonía de lo material es además la condición para perpetuar el sistema.

La sociedad de los bienes de usar y tirar, la sociedad de la apariencia, la omnipotencia tecnológica, el placer racionalizado, el deseo producido, el consumo como realización y vía de identificación, esa sociedad, ya no necesita de explicaciones que trasciendan a lo tangible. Aun cuando lo tangible se ha vaciado de realidad. El déficit de realidad es un exceso de ideología en lo material. Solo que la herramienta que plantea Althusser, esos aparatos ideológicos del Estado, ahora se han transformado en aparatos ideológicos del simulacro y el espectáculo. El dominio hegemónico de esta ideología, que más bien es la imposición de un sentido del mundo, es tal que la única utopía posible es la autorreferencialidad de un orden sobre sí mismo. Políticos que argumentan para ellos, médicos que investigan por su propio prurito, periodistas que escriben para ellos en una realización que olvida al ciudadano.

No se trata de una explicación totalitaria en el sentido de las grandes teorías del pensamiento sino de descubrir la confabulación estratégica del simulacro. El aparato ideológico de Althusser lo que confirma es que los elementos de la realidad, en este caso, los simulacros y el espectáculo, están dispuestos de acuerdo a un fin, no en cuanto realización superior, sino en cuanto auto-justificación armónica del sistema. El simulacro y el espectáculo conspiran por la supervivencia del propio sistema. El bucle y la autorreferencialidad no son ninguna novedad pero surge entonces la posibilidad de plantear que, en sentido contrario, el sistema puede servir para explicar cada una de las obras particulares como una participación. La ocultación del poder obliga a invertir la autorreferencialidad y usar ahora su producto: la sociedad para explicar al simulacro y al espectáculo como herramientas justificativas y auto-productivas.

Si los semióticos entienden el lenguaje como un sistema de signos que realiza una visión del mundo, ahora se trata de operar sobre lo concreto y a través del simulacro y el espectáculo descubrir el sentido, la ideología que late detrás de un determinado lenguaje, el del cine. Es pertinente recordar aquí cómo la semiótica ha abordado el análisis de las imágenes y ha reivindicado que son también signos, aunque con su propia singularidad. Como plantea Metz (Metz et al, 1972, p. 9), cuando el análisis semiológico se aplica a la imagen se descubre que hay algo que distingue a la imagen del resto de objetos significantes: la analogía o la iconicidad. Esto es, la semejanza perceptiva de la imagen con el objeto representado: lo que la imagen se parece a lo que representa.

“para nosotros, no se trata de rechazar la noción de analogía; más bien se trata de circunstanciarla y relativizarla. Lo analógico y lo codificado no se oponen de modo simple. Entre otras cosas, lo analógico es un medio de transferir códigos: decir que una imagen se asemeja a su objeto “real”, es decir que, gracias a esta semejanza misma el desciframiento de la imagen podrá beneficiar a códigos que intervenían en el desciframiento del objeto: bajo la cobertura de la iconicidad, en el interior de la iconicidad el mensaje analógico va a tomar prestado los códigos más diversos” (Metz e al, pp. 11-12)

Cualquier análisis visual debe partir de la asunción de la compatibilidad entre la codificación y la analogía de la imagen. La capacidad de la imagen de asemejarse al objeto que representa parece establecer de facto una relación directa de igualdad. En primer lugar, hay que recordar que ni siquiera los conceptos de lo análogo son algo inmóvil y los elementos que, para una sociedad y una época, son similares pueden diferir en otra. En cualquier caso, hay que

reivindicar la arbitrariedad de las imágenes como la arbitrariedad de las palabras. Si bien, alguien puede pronunciar unas palabras exactas que, de algún modo, le pertenecerán semánticamente pues él conoce su sentido ni siquiera es plenipotenciario del sentido (con todas las reservas que pueden establecerse acerca de la unicidad de los significados) todas las personas o elementos tienen también su propia imagen. Pero, del mismo modo, la imagen de árbol, como elemento compartido que nos sirve para comunicarnos, es tan abstracta como el término de árbol y ninguno de los dos refieren ya a un objeto sino a una convención.

La propia elaboración de una noticia o de una película demuestra la arbitrariedad de la imagen. Elegir unas u otras imágenes de archivo, elegir un montaje u otro o elegir unos u otros actores para representar la escena es algo no casual sino construido y que no refiere a la verdad sino a la verosimilitud entendida también como un conjunto de normas artificiales que varían en cuanto épocas y sociedades. Los dos bailarines que simulan una tempestad con unas telas son tan inverosímiles hoy como hace años sería la espectacularidad que encontramos en cualquier película de acción.

La analogía de la imagen con el objeto significado no elimina el proceso de codificación, sino que incluso lo disimula a su favor. La imagen como símbolo parece tener menos capacidad de abstracción que una palabra y menor capacidad de absorción de códigos. No obstante, la imagen es un signo y hasta su analogía puede entenderse como algo construido. Para Eco (Metz et al, 1972, p. 30), lo que las imágenes reproducen son “algunas condiciones de la percepción del objeto pero después de haberlos seleccionado según códigos de reconocimiento”. Un ejemplo sería el dibujo del perfil o el contorno de un caballo. Con este trazo la mayoría respondería que se trata de un caballo cuando claramente es todo menos lo que el animal constituye, pues el animal es todo lo que cabe dentro de esas líneas que contienen en el papel un espacio en blanco.

La analogía no sólo es para Eco la expresión de unas condiciones de percepción, de rasgos reconocibles sino que además “nuestra lectura de los criptogramas del artista está influida por nuestra expectativa. Nos enfrentamos con la creación artística como aparatos receptores ya sintonizados” (Metz et al, 1972, p. 34). Eco pone el ejemplo de las viñetas de Disney ante las cuáles los adultos descubren más emociones que los niños. Simplemente el que más experiencia vital y emocional posee es capaz de proyectar y leer más matices ante los mismos trazos. La analogía se convierte en algo en sí mismo convencional. Son unos rasgos, un código lo que remite a un objeto y es la proyección del receptor el elemento que decodifica y añade significados a esos rasgos.

Sólo se cita a modo de ejemplo para descartar la pobreza semántica de la imagen: Eco (Metz et al, 1972, p. 64) llega a listar varios códigos: perceptivos, códigos de reconocimiento, los códigos de transmisión, códigos tonales, códigos icónicos, códigos iconográficos, códigos de gusto y sensibilidad, códigos retóricos, códigos estilísticos y códigos del inconsciente. No interesa aquí profundizar más en la semiología de la imagen o la categorización de la imagen sino que lo que se propone es reconocer la imagen como parte de un lenguaje, por tanto, como signo dependiente de una serie de códigos que se resumen en el lenguaje del cine. Ligado al mismo, se concibe lo que Althusser denominó Aparato Ideológico como un sistema

unitario, superpuesto que se concreta en determinadas prácticas y que realiza en este caso la ideología dominante. Esto es, el simulacro y el espectáculo.

Para explicar el procedimiento, sirve la delimitación que establece Vicente Fernández en lo que llama “Teoría y técnica del análisis fílmico” (Talens et al, 1978, p. 206) y donde diferencia entre mirada, ángulo de vista y punto de vista. El texto fílmico nos ofrece una mirada donde característico es el ángulo de vista desde el que se produce la misma. Una película se entiende así como una serie de elementos que transmiten varias miradas (montador, director, actores...). El punto de vista sería la motivación que ordena la fisicidad de esas miradas. Se entiende mejor con un ejemplo (Talens et al, 1978, p. 207): si en lugar de una película sobre el asesinato de Kennedy en Dallas, hubiese tres sobre dicho acontecimiento y desde diferentes posiciones podríamos decir que cada película tendría un ángulo de vista y una mirada diferentes. Pero si con ese material base, se hiciera un nuevo montaje se formaría seguramente una nueva mirada y nuevos ángulos de vista y, a su vez, un nuevo punto de vista que trascendería a la nitidez y que resultaría del montaje de todas las películas anteriores.

Igualmente aquí lo que se plantea es que el recurso no a un material fílmico sino a varios permite extraer ya no sólo la particularidad de un montaje sino generar un nuevo punto de vista como elemento que supera los ángulos de vista unitarios. Las teorías del simulacro y del espectáculo son el aparato ideológico que permite descubrir nuevos significados en el código del cine. Al mismo tiempo, el análisis de varias películas sobre un mismo acontecimiento permite construir una mirada (un punto de vista) más completo y que trasciende a las miradas particulares. Es decir, es un doble movimiento que desde lo teórico lee la concreción de un texto fílmico y desde varias lecturas de varias películas construye un nuevo punto de vista.

Previo al análisis y en el cierre del apartado teórico es pertinente desarrollar una herramienta en tanto puntos que deberán ser tenidos en cuenta en el estudio de las diferentes películas (en este caso películas de deporte pero que servirían para juzgar de acuerdo a la teoría del simulacro y el espectáculo a cualquier otra serie o género de películas). Se trata de resumir los rasgos teóricos que ya se han detallado en el desarrollo teórico expuesto hasta aquí con la intención de buscarlos en la construcción concreta de una película. Ésta sería la enumeración:

1. El fin de la poética. El catch o el tour de Barthes (2012) o la pipa de Foucault (1981) son representaciones de la realidad que han superado los hechos. Los hechos han sido desprestigiados. Ya no hay un bien que proclame cuál es el buen uso, cuál el hecho verdadero de acuerdo a un principio que trasciende. Ya no se trata de una realidad que trasciende a los hechos sino que los supera. Sin un principio metafísico, la realidad queda superada por la mimesis. Si la realidad se queda sin sentido, la copia de la realidad, la poética, sigue pendiente de divertir, representar la realidad y conseguir explicar la realidad como un relato. La consecuencia es que ya no existe lo verdadero ni lo falso, sino sólo los simulacros que pretenden engañar y los que se proclaman como tales y no imitan nada ni anticipan final alguno. La primera pregunta es si se trata de una copia y si la representación se anticipa ya a los hechos, si evidencia su engaño o lo sostiene proponiendo un fin.

2. Mercancía frente a fetiche. Simulacro y espectáculo implican una reformulación económica. La cuantificación, la producción en serie y la tecnología, entre otros factores, requieren de ayuda para mantener el equilibrio (o desequilibrio sostenido). El proletario es ahora consumidor de ocio y el sector servicios sustituye a la fábrica pero la dominación económica necesita de espectáculo y simulacro para instaurar la dictadura del fetiche. Ya no se trata de un relato sino de una exposición de argumentos de venta. Todo puesto en práctica mediante la adición de cualidades a la mercancía fetiche de Debord y de valor económico al fetiche artístico de Baudrillard. Se trata de percibir si la relación económica es relación social en el producto audiovisual y si éste converge en la definición del fetiche y el mercado.
3. Del valor de uso al valor de signo. La dominación espectacular necesita de la unidad y la homogeneización. Para vender en Cuba lo mismo que en Asia, el capitalismo tiene que priorizar la producción de valores a la producción de bienes. Para demostrar la realización concreta del espectáculo en el producto analizado se deben desglosar los valores tanto positivos como negativos (la insatisfacción es también un fuerte argumento de venta). También se disponen lo que Debord llama estrellas y que resumen la utopía de la posesión de bienes. Deben observarse allí una serie de bienes sobre los que se proyectan los valores y la operación narcisista que describe Perniola en la que es el individuo el que busca realizarse en el objeto. El paso de lo económico a la fantasía se opera en la identidad, así que también deben evidenciarse identidades y propuestas en el producto analizado.
4. El fin de las ideologías. Desenmascarar al mito y al simulacro implica denunciar cuáles son los hechos y cuál es la mitología que se construye sobre ellos. El soldado negro que iza la bandera acaba naturalizado como símbolo de la multiculturalidad y la potencia del ejército francés, mediante todo un robo por colonización. En el simulacro el hurto es por destrucción del viejo significado. Leer en esos términos un producto audiovisual implica distinguir dos niveles de significación. Aunque, si se atiende el concepto de rizoma, se trata más bien de comprender el signo como una entidad que continuamente está absorbiendo nuevos significados y, a su vez, empujando la transformación del signo. En esa hipérbole que supone el simulacro es ya imposible recorrer la distancia que separa al significante y el significado. Se trata de detectar ese procedimiento de generación de significados.
5. Ilusión producida, ilusión objetiva. La ilusión del espectáculo es comparable a la ilusión de la realidad. La primera tamiza los esfuerzos y sufrimientos con el velo del consumo. La ilusión del consumo es diferente a la ilusión radical del simulacro que nos convence de que los Loud son la familia ideal, EEUU no es una creación o el Watergate es la prueba de que la política, salvo esos corruptos, es honesta. Cuando el simulacro se antepone a lo real ya no hay ilusión más potente y la ilusión del mercado es sólo una pequeña porción del nuevo sentido. En los productos del simulacro y del espectáculo deben descubrirse las huellas de esta ilusión radical. Simulacro y espectáculo convergen allí. Es el punto en el que, por oposición, los hechos pierden su estatuto y los sufrimientos su importancia. Cómo se reinterpreta lo real, dónde se apoya el simulacro, cuál es la pequeña ilusión que propone cada producto audiovisual en esta era.

6. La expansión frente a la implosión. El espectáculo coloniza y se extiende en un movimiento de autoproducción. El resultado debe encontrarse en las obras espectaculares: el individuo se aísla, se paraliza y contempla. Las obras de cine, arte, literatura son un muestrario de las posibilidades espectaculares y así deben analizarse. Enfrente, el simulacro plantea la implosión como una segunda fase, la saturación del sistema conduce a la destrucción, como cuando se densifica el aire en una habitación cada vez más poblada de donde no se puede salir. La destrucción opera como una promesa de futuro. Distopía por lo que también sus huellas deben adivinarse en los productos que quieran provocar el simulacro y, sin quererlo, también llevan a la asfixia.
7. La auto-referencialidad. La sociedad sin Dios o ideología es además la sociedad que ya no busca rey, Dios o ideología. El eterno retorno no puede ser sino una ficción que se repite. El simulacro desrealiza la realidad, de hecho, es la consecuencia de que el simulacro se convierta en la única posibilidad de trascendencia. Si la única posibilidad es ser famoso, si la vida es insustancial y sin consecuencias, las tragedias reales no pueden verse sino como otra exageración espectacular, otro exceso. En los materiales analizados hay que buscar la auto-referencialidad. Bien por vía de un individuo cuya emancipación sólo puede darse en la pantalla, bien por los modelos para comprar que se proyectan, bien por la inconsistencia individual y un consumidor-espectador a quien se exime de responsabilidades. Por otra parte, el discurso tiene que carecer de menciones a Dios, el futuro, la democracia o la libertad, cualquier libertad que esté fuera de la pantalla. Esa doble proyección de la auto-referencialidad como mundo autosuficiente y como individuo liberado, pero sometido, es lo que hay que buscar en los filmes o textos que se analicen como prueba de la realización espectacular y simulada.
8. El tiempo espectacular. En el simulacro y el espectáculo, el pasado y el futuro dejan de ser jueces del presente. El tiempo espectacular se divide entre un torrente inalcanzable, donde la historia avanza a golpe de innovaciones técnicas o científicas, un tiempo de las cosas, y, un presente perpetuo, donde el tiempo son fragmentos consumibles. El presente deja de ser una consecuencia o el camino hacia un futuro mejor o, incluso, la degeneración de una historia del pensamiento y de la humanidad. El presente es inalcanzable y, para el simulacro, una ficción. La ilusión que invita a consumir el ocio en fragmentos de tiempo y trabajar en fragmentos de tiempo es, en el simulacro, la ilusión técnica de la simultaneidad automática. El nuevo tiempo es el tiempo de la tragedia y la obra de teatro: un bloque de tiempo donde unas acciones se encadenan forzosamente con otras y suceden unas a causa de otras, todo siempre dentro del mismo presente y sin que al protagonista o secundario les quede más remedio que cumplir la historia. Los productos del simulacro y del espectáculo, esto es, el cine, la literatura, el cómic... como reflejo de esa vida del no tiempo tienen que mostrar también ese presente perpetuo y la imposibilidad de pasar a la historia más allá de la historia de los medios de comunicación, la historia espectacular. Es el tiempo como el no lugar, el tiempo como un producto de uno de esos restaurantes basura, previsible e insustancial.
9. Si la historia adopta las normas de la ficción y se aproxima a la tragedia, al individuo le queda el papel del espectador. Esa es la opción que propone Debord, el espectáculo

como un pseudomundo que reina por encima del mundo de las cosas. En Baudrillard, el espectador queda engullido por el actor. La mediación tecnológica ha aliviado la sensación de extrañamiento y exterioridad frente a ese mundo espectacular. Si lo espectacular tenía el sello de la ilusión, el simulacro tiene el sello de la realidad, siendo pura irrealdad. Parece una contradicción pero los medios, antes sinónimo de transformación, ahora son garantía de existencia: no existe el amor, las vacaciones o la amistad hasta que no se publican en facebook. El simulacro se convierte así en remedo contra la frustración, el aislamiento, la incomunicación y el masoquismo de mercado de Vaneigem. Si el simulacro y el espectáculo se convierten en herramienta de análisis en las películas, series o retransmisiones habrá que buscar a ese espectador que se convierte en un actor cuando pasa a vivir dentro del espectáculo.

10. La proclamación de la ausencia del sentido y la interpretación posible es también la obligación, según Baudrillard, de que el pensamiento adelante a la realidad para descubrir las interpretaciones propuestas. La sociedad prefiere lo falso, lo simulado, lo espectacular a un montón desbarbolado de hechos físicos. La inversión es la traslación de la falsedad a lo físico y la proyección de la verdad a las versiones que ofrecen los medios. Baudrillard completa el giro con una masa amorfa que pasa de depositaria a agujero negro de los mensajes de los medios y donde nadie es capaz ya de encontrar la lógica de la recepción. La consecuencia es que se buscan líderes y se buscan, evidentemente, en los medios y en los mensajes que se autoproclaman como única realidad. Pero ahora, los políticos o los futbolistas ya no son sólo modelos de acción, sino que se convierten en modelos de intelección a falta de resortes mejores. Para profundizar en esta lógica de la inversión, hay que buscar los mecanismos e interpretaciones, así como los líderes propuestos, en la materia a analizar.
11. El proceso de configuración del simulacro enmascara primero la realidad, después su ausencia y, por último, encubre su desvinculación de la realidad. Es el éxtasis del simulacro tan intenso y perfecto que supera y obliga a rechazar la realidad. Ya no hay copias sino modelos de producción del simulacro y todos los órdenes (judicial, político, social, científico,...) producen simulaciones. Se trata, por tanto, de comprender las películas y otros materiales de los medios ya no como un simulacro, sino como la simulación de un simulacro. Al mismo tiempo, que lo irreal surge de lo irreal es necesario arbitrar mecanismos que hagan que lo percibamos como hiperreal. La película de un evento deportivo será ahora una simulación de un hecho que ya fue una construcción.
12. Para Debord y Pardo, la ideología, relación dislocada entre el hombre y su mundo, se ha realizado bien como un pensamiento único en Debord, bien como un inconsciente en Pardo. La confusión lleva a la esquizofrenia por la imposibilidad de distinguir lo real de lo representado. Al individuo lo conduce al autismo pues su auto-reconocimiento inmediatamente le lleva a verse al margen. Para Deleuze, la esquizofrenia surge de la relación de los hombres con los objetos basada en el deseo, como fantasmagoría de la ausencia cuya suma configura la necesidad. Para Flusser, la fantasmagoría no está en la relación con los objetos sino con las imágenes de esos objetos. Ahora la realidad es no ideológica sino un holograma, en lugar de llenarse de sentido, se vacía. La imagen ya no es herramienta válida para pensar el mundo sino el dispositivo de borrado del mismo. La imagen asienta la relación esquizofrénica con la realidad. La esquizofrenia

es la imposibilidad de distinguir lo real y lo representado, la percepción como social de un deseo que no lo es y la imposibilidad del auto-reconocimiento. Estos síntomas de esta enfermedad de la percepción a través de los medios es lo que hay que buscar en los materiales a analizar.

13. Benjamin, Debord y Baudrillard sitúan a la masa como el núcleo de sus teorías sociales pero con tres modelos distintos. Para Benjamin, la percepción por distracción o shock, basada en la diversión y, en la apropiación de la obra advierte de un cambio en el pensamiento: la diversión sustituye a la reflexión. Para Debord, el espectáculo es la herramienta de alienación y sometimiento de la masa. La sociedad se rompe en la masa. Baudrillard articula la venganza de una masa que, ahora, destruye al poder porque se vuelve opaca y esponjosa y deja de ser justificación mediante las elecciones para el poder. La masa ya no demanda sentido sino espectáculo. Tres funciones: la diversión, el sometimiento y la refracción se confunden en la misma masa. En los materiales a analizar se debe buscar uno de estos modelos o incluso los tres. No es incompatible que el espectáculo promulgue la diversión, encandile por hedonismo, consiga la sumisión al tiempo que sostiene al capitalismo y hastíe, aun más, a una masa que ya no quiere interpretaciones o trascendencias sino más espectáculo.
14. El simulacro puede ser también la demostración de que no existe el sentido, como la masa puede ser también el origen de la revolución por implosión. El análisis debe partir de un concepto de masa que comparten Baudrillard y Debord y que convierte a la sociedad (ya destruida) en un objeto. Es la sumisión provocada por la alienación capitalista en Debord, y la anomia, el agujero negro social, la sociedad que se simula a sí misma y nadie entiende en Baudrillard. Ambos señalan la necesidad de que esa masa recupere su potencialidad de sujeto y su conciencia. Entre la utopía de la masa, que vuelve a ser sujeto, y la realidad de la anomia se sitúa el concepto de seducción que Perniola toma de Gorgias: la seducción como la imposición de la lógica del seducido. El concepto obliga a subvertir el análisis y ya no buscar en el mensaje las órdenes o preceptos de una entidad superior. Se trata, ahora, de reconocer en las películas, los libros o la televisión el lenguaje y, por tanto, los rasgos y modelos que impone la masa al emisor. Si alguien quiere llegar a la masa tiene que hablar en su idioma, diríamos para simplificar. Por ello, la búsqueda en el análisis tiene que ser de la propia masa que se proyecta sobre el mensaje construido para seducirla.
15. El fascismo se piensa ahora desde el simulacro y el espectáculo como un mecanismo de defensa del capitalismo que se ocultó tras él. Fascismo y capitalismo confabularon en una dimensión política para salvar la crisis mediante el dirigismo, una dimensión económica que mantuviese los medios de producción en las mismas manos y una dimensión cultural que tamizó viejos conceptos como patria, estado, fuego, grupo, caudillo... y que sometió, mediante la estetización (Benjamin), a la política a las normas del arte y la alejó de la ética. Si hacemos caso a los planteamientos de Méndez o Gubern, hay una línea que une la propaganda actual y el fascismo, el sistema de medios actual y el fascista o, incluso un nuevo fascismo cultural, más refinado y depurado. Desde estos planteamientos teóricos, el análisis debe buscar no sólo la repetición, la glorificación, la espectacularización o el esquematismo como indicios de la operación comunicativa del fascismo sino la resignificación, la mitología, la ocultación que configura la esencia del nuevo fascismo.

16. Baudrillard, Perniola y Debord confluyen en el concepto de fetiche. El arte ya no surge de la realidad como una interpretación o una metafísica. El arte se independiza de lo real y se convierte en un símbolo. Es el arte superficial y maquinal en el que la imagen puede repetirse hasta el infinito pero nunca se puede acercar más al objeto. Se retira no sólo el artista, sino el espectador que debe borrar su imaginación y sus pasiones. El arte de vanguardia es plasmación de la materialidad del mundo. Los paradigmas clásicos se agotan y el arte deja de ser un relato para orientar al individuo. Las vanguardias evidencian que la estética es una operación arbitraria e intelectual. En el material analizado debe detectarse esa arbitrariedad estética que permite que la política se someta a las leyes del arte y somete al arte a ser juzgado como símbolo vacío. La estética le permite ahora a la vida tener un sentido.
17. El cuerpo se ha convertido en elemento de análisis. El cuerpo como la única certeza en un mundo de imágenes y simulacros y el primer elemento de la estética. El cuerpo que se convierte en producto consumible y donde se encuentran el fetichismo y el narcisismo. El cuerpo también como instrumento del control político a través del nuevo Estado del miedo. El cuerpo pasa de ser lugar de reconocimiento a ser lugar de identidad. Como un espejo vuelto hacia fuera que permite al individuo reconocerse. Se trata de descubrir cómo el cuerpo se convierte en elemento de proyección, ficción y autoengaño. El cuerpo ya no como una certeza sino como el primer simulacro.
18. Otro punto de partida es el secreto y la ocultación. La escenificación espectacular y el simulacro ocultan detrás los resortes del poder: la mafia, las sociedades secretas, las cuentas ocultas, la industria en el tercer mundo, los paraísos fiscales y hasta la promesa de un futuro concreto. Hay que contemplar cada simulacro también desde una mirada macro que lo convierte en una pieza de esa estrategia de ocultación que ejerce el poder. Al igual que Disneyland o el terrorismo las interpretaciones se multiplican sobre lo real y lo simulado. Todo sirve, porque no importa qué versión es la buena, sino que, mientras queda esa sensación de complot, de explicación no dada, se hace más complicado saber qué hay detrás. Se proponen tres niveles de significación que corresponden a su vez con la ex_nominación de Barthes, las sociedades secretas de Debord o la estrategia del simulacro de Baudrillard.

ANÁLISIS DE TRES EJEMPLOS CONTEMPORÁNEOS
DE CINE OLÍMPICO: PARTES II; III; IV

“Los Juegos de Barcelona, Atlanta y Sídney fueron los primeros en transformar el estadio olímpico en un inmenso plató de televisión (fondo azul en Barcelona). Pekín dio un nuevo paso más hacia la transformación del estadio en un gran escenario para la producción de imagen y sonido. Londres 2012 ha culminado este proceso. El terreno de juego se transformaba en estudio cinematográfico para representar la campaña o el papel de la Gran Bretaña en la revolución industrial” (Moragas, 2012)

Ocurre con las explicaciones de la filosofía, las ideologías o la religión que, agotadas, han sido sustituidas por la historia. Esto es, la proyección queda relegada por la inmediatez. En el caso de los Juegos Olímpicos su propia representación se ha impuesto al evento deportivo. Moragas explica (2012) como el estadio ha sido escenario teatral, plató de televisión y ahora estudio de cine. Lo que ocurre es que, hasta tal punto se prefiere lo hiperreal a lo real, que los Juegos se ofrecen ya como una construcción en el mismo momento que se celebran. Ya no es necesario reconstruir lo sucedido en el estadio y reordenarlo para que parezca una película. Es más sencillo transformar el estadio en un estudio de cine y a los deportistas en actores para que una simple mirada sirva para contemplar la representación que se hace del evento que, por otra parte, es la única visión factible.

Evidentemente ya no hará falta un director deportivo sino un director de cine, como Danny Boyle, para que dirija la escenografía según los cánones del séptimo arte y así transforme a los espectadores en una especie de cámaras de cine o como extras. El caso de Danny Boyle se menciona porque este cineasta ha sido el último en dirigir una ceremonia de apertura, como ocurrió en los Juegos Olímpicos de Londres.

La relación entre el cine y los Juegos Olímpicos obliga a remontarse como mínimo hasta 1912, según recoge el periodista Francisco Yagüe (1992). En los Juegos Olímpicos de Estocolmo comienza la historia de Jim Thorpe que ganó el pentatlón y después el decatlón y que fue bautizado como “el más grande atleta del mundo” (Yagüe, 1992, p. 108). Este atleta que luego sería eliminado por haber sido jugador profesional de beisbol acabó siendo profesional del rugby con mucho éxito y hasta los 40 años. Le dedicó una película Michael Curtiz y la protagonizó Burt Lancaster: es “Man of bronze” (1951).

Los atletas no se convierten en actores de un día para otro. Desde que las Olimpiadas comienzan a celebrarse muchos de ellos se pasan al celuloide buscando rentabilizar sus éxitos o simplemente ganarse la vida. Los de París en 1924, son, por ejemplo, los juegos en los que nace la figura de Johnny Weissmuller que se hará famoso por su interpretación de Tazán en el cine y que ganó tres medallas de oro y ganará otras dos en Ámsterdam en 1928 (Yagüe, 1992, p. 149 y 150). Pero no es la única estrella que pasa de los Juegos al cine:

- La patinadora noruega Sonja Henie patinará en varios filmes de Hollywood y triunfó en la olimpiada de invierno de Saint Moritz de 1928
- También Crabbe, sucesor de Weissmuller en la gran pantalla y en la piscina, con bronce en los 400
- Después dará vida a Tarzán Herman Brix, subcampeón de peso en los Ángeles 1932 y después Glenn Morris ganador del decatlón en Berlín 1936, y que tendrá como compañera para doblar las escenas de natación a Eleanor Holm, ganadora de los 100 metros espalda.

Dentro de esa representación, en un nivel anterior, hay autores (Moragas, 1995) que señalan la necesidad de una semantización. En los Juegos Olímpicos se enfrentan los símbolos propios del olimpismo como los anillos, himnos, bandera y la antorcha con la identidad propia del país. Para Moragas (1995) se trata o debería tratarse de “un tema de debate multicultural” y de “debate nacional”. El hecho es que las ceremonias no son sólo un escenario local o nacional sino un espacio mundial y, como tal, hay que elegir cuidadosamente la imagen que el país quiere proyectar hacia fuera y hacia sí mismo. Se trata de millones de espectadores y la balanza en ese equilibrio entre la cultura de la sede y los rituales y símbolos olímpicos se desplaza cada vez más hacia los países que acogen este evento deportivo.

El análisis de cuatro películas del cine olímpico quiere abundar en este proceso de representación y construcción que se inicia a partir de un evento concreto deportivo. En las películas está presente no sólo la transformación de los atletas en actores, las películas muestran cómo se construye un relato y un significado que, muchas veces, poco tiene que ver con el olimpismo o las pruebas olímpicas.

Las películas tienen la ventaja de constituir un material cerrado al alcance de cualquiera y, más o menos, fijo (más allá de traducciones o versiones) por lo que cualquiera puede utilizar o rebatir lo que aquí se plantea. En concreto, se seleccionan las películas sobre los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 1984, aquellos que suponen el paso del deporte amateur a profesional y que, según Tharrats (1992), deben colocarse “entre los mejores films olímpicos”. En el caso de “Maratón” (1992) se trata de la película que habla de los únicos Juegos Olímpicos españoles, “First” (2012) es, en cambio, el último ejemplo de cine olímpico y parecía necesario en cuanto última actualización, del mismo modo que el punto final (esta vez del análisis) es “Olympia” (1938). La película de los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936 es uno de los mejores documentales de la historia, precursor de unos estándares que seguirán en la retransmisión deportiva hasta nuestros días y referencia en la propaganda política.

En un primer bloque se analizan además las películas más recientes que son las de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles, Barcelona y Londres y, por último, se aborda el análisis de Olympia (1938) con lo que se añadirá en el análisis de Olympia una tercera vía de análisis que corresponde a la evolución histórica y su contraposición con los análisis de los otros ejemplos de cine olímpico.

PARTE II: 16 DAYS OF GLORY (PELÍCULA OFICIAL DE
LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE LOS ÁNGELES 1984)

2.1. PRESENTACIÓN

Dramática, patriótica y con una cuidada estética, la película de los Juegos Olímpicos del verano de 1984 es un buen ejemplo de este subgénero del cine deportivo y “debe colocarse entre los mejores films olímpicos” (Tharrats, 1992). La película es fruto de una cuidada selección de disciplinas, deportistas y escenas. Esto conlleva que apenas queden reflejadas con amplitud una decena de pruebas. No importa que incluso alguna de estas pruebas la contemplemos dos veces.

Se estrenó en 1986 y su principal responsable es Bud Greenspan, uno de los mayores expertos documentalistas de cine olímpico de la historia. Su primera película deportiva data de 1952 con “The strongest man in the world” sobre el levantador de peso John Davis. Aunque la obra que le dio a conocer fueron unos documentales (22 horas de metraje) “The Olympiad” que le valieron el Emmy en 1976 y que incluían una historia ya grabada en 1964, que relataba la vuelta de Jesse Owens a Berlín. La serie fue retransmitida en 80 países. A éste, le seguirían algunos docudramas y se convertiría en un especialista de episodios de 30 minutos que reflejaban momentos y eventos especiales del olimpismo.

En lo deportivo y siguiendo el relato de Francisco Yagüe (1992), los Juegos Olímpicos de Los Ángeles estuvieron, en primer lugar, marcados por el boicot de la URSS. La invasión de Afganistán había hecho que EEUU encabezase la lista de países que decidieron no acudir a los Juegos Olímpicos de Moscú en 1980. EEUU no estuvo sólo, en total fueron 58 países los que no visitaron la capital de la URSS en una medida que encabezaron también Alemania Federal, Japón, Canadá y que siguieron la mayoría de países sudamericanos y africanos. Esto hizo que la URSS se vengase y además lo hiciera con alevosía y casi nocturnidad pues esperó hasta dos meses antes de la inauguración para anunciar que la URSS no acudía a Los Ángeles. Lo hacía “por acuerdo unánime del Comité Olímpico y de los presidentes de todas las Federaciones deportivas de la Unión Soviética” (Yagüe, p. 432). A esta decisión se engancharían varios países de la órbita comunista. En total fueron catorce los que se autoexcluyeron, incluidos el Afganistán de la crisis anterior, Yemen del Sur, Corea del Norte y Etiopía, para darle más color al asunto. La única que falló fue Rumania, amén de los yugoslavos, que ya hacía tiempo iban por libre.

Pero no todo fueron grandes acontecimientos y sucesos, los Juegos Olímpicos de Los Ángeles también incorporaron pequeños detalles y sus propios plusmarquistas y pequeñas gestas:

- “a la antorcha se le había puesto una especie de simbólico taxímetro, con una singular tarifa: medio millón de pesetas por kilómetro. Y todo nuevo rico o comerciante local, todo el que quisiera vender su imagen o su producto, pagaba los cinco mil dólares de vellón y cubría un relevo del fuego sagrado. No todo el trayecto fue de pago, claro está, pero le sacaron una tremenda rentabilidad a la antorcha” (Yagüe, p. 433)

- Destacó también en la ceremonia inaugural un hombre capaz de volar, el hombre-cohete o rocket man. Este astronauta a propulsión se fue a los cielos y desde la grada voló al suelo del estadio.
- El último relevo de la antorcha olímpica que encendería el pebetero olímpico lo hizo la nieta de Jesse Owens y encendió el pebetero Rafer Johnson, abanderado y ganador del decatlón de Roma 60. “Para redondear el protagonismo que se les había dado a los negros, el juramento fue pronunciado por el vallista Edwin Moses que luego volvería a ganar su prueba como ya lo había hecho en 76” (Yagüe, p. 433)

En cuanto a los deportistas, los Juegos Olímpicos de Los Ángeles también señalaron a unos elegidos. El primero el “albatros” Gross. Rompió la superioridad americana en la piscina y era llamado así por su envergadura 2,28 y su 2,01 de altura. Venía avalado por sus títulos mundiales de 1982 y europeos del 83. Ganó los 200 libres y los 100m mariposa pero solo fue segundo en 200m mariposa. También triunfó Carl Lewis que ganó las mismas cuatro pruebas de Jesse Owens y apenas aparece en un plano de la película. Después se insistirá en la selección que opera la construcción fílmica.

Destaca también el nombre de Daley Thompson que volvía a repetir su éxito en decatlón. En Moscú sin occidentales, aquí sin orientales. Incluso hubo alguna anécdota negativa como los 200 metros finales angustiosos de la suiza Gabriela Anderson en el maratón. Fue el primer maratón para mujeres y lo ganó Joan Benoit. Otra grande es Mary Lou Retton que en gimnasia acabó derrotando a las rumanas (Juegos Olímpicos post Comaneci). Generó el delirio y el público coreo su nombre bajo la canción “Only you” de Los Platters. El fútbol llenó en algunos partidos como en la final entre Francia y Brasil (2-0) y, por ello, pidieron los mundiales de 1994.

En la película destacan por el espacio que se les dedica los éxitos de la natación americana, se relata la historia de la gimnasta Mary Lou, Moses también es protagonista, se cuenta la victoria de Gross, recoge con detalle la prueba del decatlón, la primera maratón de mujeres y también pruebas más desconocidas como el judo o los 5.000 metros. Greenspan atiende tanto a la trascendencia, la originalidad y la importancia en el contexto deportivo, como a la potencia narrativa y la tensión de las pruebas que relata. De hecho, se deja, por ejemplo, sin contar la historia de Carl Lewis o los partidos de baloncesto o fútbol que supuestamente podrían tener más público pero serían relatos que iban a sorprender menos al espectador. “16 days of glory” es una visión de los Juegos y, para ello, se seleccionan unas determinadas historias que ordenadas en un sentido permiten a Greenspan construir una película de historias y de vencedores, no una película de resultados y meramente descriptiva. En cualquier caso, es necesario un análisis pormenorizado para poder sacar conclusiones.

2.2. CARACTERIZACIÓN: TEMA, ESTRUCTURA Y DESCRIPCIÓN ARGUMENTAL

“16 days of glory” consigue el difícil reto de reescribir o construir un relato diferenciado comparado con el evento que refleja. No sólo es la película de unos Juegos Olímpicos sino que a partir de unas pocas pruebas consigue mostrar la victoria pero también la derrota, el esfuerzo, el dolor, la emoción o la rivalidad. Uno de los rasgos de la película es que trata de narrar y no sólo de reflejar por lo que emplea elementos y recursos del cine clásico. La mayor parte del metraje se ha conseguido en una única toma durante la celebración de los Juegos Olímpicos por lo que implica un gran despliegue y también una gran experiencia en el mundo de los deportes y del olimpismo. Deja la sensación de ser un film cuidado y medido, trabajado y muy elaborado.

Para analizar la cinta es necesaria dividirla en 12 partes. Por un lado, las 9 historias deportivas que relata, que vienen claramente diferenciadas por un fundido a negro y que, además, siguen un esquema parecido e incluso tienen una duración muy similar. La única excepción sería el fragmento dedicado al decatlón y que recoge las 10 pruebas que constituyen esta disciplina y casi triplica los 10-12 minutos entre los que oscilan el resto de las 8 micro historias cuya suma constituye la película. Estos bloques se centran principalmente en una prueba concreta (400 metros vallas o 5.000 metros) aunque es verdad que también pueden agruparse en torno a una figura (Gross o Moses) y que en la descripción o la introducción pueden hacer alusión al resultado de otras pruebas, como un recurso se entiende, para ampliar el relato y mencionar así más resultados de pruebas pero siempre como un dato de contexto que nunca influye en la narración principal o historia que vertebra cada bloque. Cada apartado se consagra a todas las pruebas que disputó un deportista, se pueden incluir las semifinales o clasificatorias, o si no hay un protagonista establecido sino que prima la importancia de la prueba (maratón femenino) el fragmento se destina a una única disciplina.

Además de estos nueve bloques, hay un espacio para cada una de las ceremonias que desempeñan una función similar a la que tienen asignadas dentro de los Juegos: como introducción y despedida del evento deportivo y, en este caso, de la propia película. A esos 11 espacios, se suma una breve compilación de imágenes con música (unos dos minutos) que sirve de cortinilla cuando ha transcurrido una hora y media de película y queda otra hora con lo que, parece, que se trata de una especie de descanso dentro de los capítulos y la narración que establece la película. Incluso debido al largo metraje de la cinta y sus 150 minutos de duración, este intermedio visual puede marcar un parón artificial para detener la proyección como era típico en los cines cuando las películas superan las dos horas.

Una peculiaridad es que la narración no sólo avanza como resultado del desarrollo de las pruebas. Los atletas se convierten en actores y conocemos sus expectativas e inquietudes. Se generan además rivalidades y también obstáculos internos (lesiones o errores) al desarrollo de esas ilusiones y objetivos. No sólo hay un locutor, una voz en off que nos va guiando, sino que los propios atletas, a través de entrevistas, añaden información y detalles que hacen que no sólo se trate de esperar la resolución de la prueba sino que hay una cierta tensión (depende de pruebas claro) para descubrir el desenlace. Al mismo tiempo, y, aunque se pueda conocer el

desenlace de la prueba, el hecho de vivirlo bajo el punto de vista del protagonista o, en otros casos sus rivales, enriquece los detalles y aumenta el interés y la información.

La consecuencia de estas entrevistas y esa información previa es que el tiempo de la película no coincide con el tiempo de las olimpiadas. Si el evento deportivo se ciñe a dos semanas del calendario, la película abarca temporalmente una franja de tiempo de varios meses antes y después del evento deportivo. Por una parte, porque acompañamos a muchos de los atletas en su preparación (Yamashita o los nadadores) o cuanto menos a su llegada a la villa olímpica (Moses) o incluso montamos en el avión hacia Los Ángeles con Gross. Las entrevistas amplían la franja temporal por detrás ya que tanto Moorcroft como las maratonianas, por poner dos ejemplos, comentan una prueba que ya ha sucedido con lo que se ha grabado después de su realización forzosamente. En algunos casos, como ocurre con la familia Moorcroft, por ejemplo, ellos están ya en Inglaterra, su ciudad de residencia, por lo que se entiende que han pasado incluso semanas desde que se celebraron los Juegos.

El escenario principal evidentemente es el estadio y en caso de que no lo sea (prueba de judo que parece desarrollarse en una pista de baloncesto o judo) tampoco se dan muchos más detalles. En principio, el escenario es casi un no lugar abstracto que viene definido desde la ceremonia (el estadio es protagonista) y en caso de que esa prueba concreta no se ubique en el estadio no se hace ninguna presentación o se da más información. Lo que ocurre es que al ser introducidos como personajes algunos atletas, mediante las entrevistas, trasladan al espectador a paisajes y escenarios como un bosque, varias playas o la calle.

En principio, tampoco se ofrecen muchas referencias sobre estos lugares donde se presentan los deportistas (más allá de lo que se pueda deducir sobre la nacionalidad del deportista o su lugar de trabajo). No se identifican directamente estos escenarios que sirven para ubicar de nuevo al atleta y contemplarlo fuera de las pistas o para introducir su entrevista. De cualquier modo, tanto temporalmente como espacialmente, las historias superan el marco de los Juegos y exceden ese lugar o marco temporal para abarcar mucho más espacio y tiempo. La película se está definiendo así como una ampliación, ya de partida, al evento deportivo al querer capturar lo que rodea a su realización.

Sirva una breve exposición argumental de lo contenido en los diferentes bloques:

La ceremonia inaugural. Una moto, una antorcha, unos pies, unos espectadores y así, con esta serie que relata el traslado de la antorcha olímpica, comienza la cinta. Once planos y 8 banderas de Estados Unidos. De allí rápidamente se pasa al estadio con las taquillas, las letras electrónicas que forman el título de la película y una gran panorámica que nos lleva al estadio. Volvemos al traslado de la antorcha con un simbólico contraste entre un niño y un anciano que portan el fuego olímpico. En las pantallas comprobamos que faltan 14 minutos. La multitud inunda la entrada, las gradas llenas, el estadio está lleno, vemos un dirigible (parece una referencia clarísima a "Olympia") y comienza la ceremonia. Se sueltan unos globos, comienza el desfile, llegan los discursos y se introduce también alguna imagen en blanco y negro de los anteriores Juegos Olímpicos de Los Ángeles de 1932. La nieta de Jesse Owens y después Rafer Johnson dan los últimos relevos y el fuego olímpico queda encendido. Esta primera parte se caracteriza por la duración de 19 minutos. Si exceptuamos el bloque del decatlón hace que sea

la parte con mayor duración, el doble, por ejemplo, del espacio dedicado a la ceremonia de clausura.

Los 5.000 metros de Moorcroft. La primera historia que ayuda a resumir los 16 días de competición conduce al espectador a ver una familia paseando por un bosque. Son los Moorcroft, el hombre es el poseedor en ese momento del record mundial de los 5.000 metros y el relato abarca 10 minutos. Se muestran las semifinales y después con el relato del propio corredor y la entrevista que se realiza a su mujer, el espectador asiste a la prueba de 5.000 metros en la que Moorcroft lesionado acaba entrando el último en la meta con mucha distancia. La película incide en el mérito del atleta por no querer retirarse. La primera historia es una derrota de Gran Bretaña.

La dramática historia de Yamashita en Judo. En este caso, la segunda historia en 9 minutos lleva al espectador hasta un edificio de Japón donde decenas de personas ensayan movimientos de judo, allí llega Yamashita en bici. Mediante la entrega de un premio en un acto, en otra escena también en Japón, se entiende la distinción de este deportista. Después de esto, asistimos a la clasificación y a tres combates de judo incluida la final que le llevarán a Yamashita a ganar la medalla de oro. La peculiaridad es que en el segundo combate Yamashita sale cojeando y tendrá que ganar los otros dos lesionado y mientras soporta cómo sus oponentes tratan de aprovecharse de su debilidad. Destacan las lágrimas, el ralentizado, las miradas como elementos y estrategias más de cine clásico. Japón gana aquí su única medalla de oro de la película.

Los 400 metros de Moses y Myrella. ¿Cómo animar una prueba de 400 metros que va a ganar casi con toda seguridad el mismo atleta que hace 8 años? La respuesta es una historia de amor enlatada en doce minutos. El bloque presenta al atleta Edwin Moses y su esposa Myrella llegando a la zona olímpica, se supone, más residencial. La llegada al estadio permite comprobar que Ashford, una americana, ha ganado los 100 metros, es curioso, por calificarlo de algún modo, que siempre sean las pruebas femeninas las que se resumen de este modo: con una simple entrega de medallas y antes de iniciar otro relato principal. Después el espectador podrá contemplar dos veces la prueba de 400 metros. Una de modo ralentizado y con predominio de la estética, la otra simplemente centrada en las reacciones de la cara de Myrella. En este bloque, Estados Unidos se ha apuntado dos medallas de oro.

Los 100 metros braza en la piscina. Esta cuarta historia es la más corta de todas (5 minutos) y se entiende que quizá se ha recortado ya que en conjunto son 3 los bloques que se dedican a la piscina y hace que quede sobre representada aunque, es verdad, que está equilibrado con las otras 3 pruebas de atletismo que son relatadas. En este caso, de la primera historia de amor se pasa a la primera historia de odio, o, al menos, al primer enfrentamiento. En este caso entre dos nadadores americanos: el joven Moffet y el veterano Lundquist. La lesión de Moffett hace que la victoria vaya para Lundquist de manera sorprendente. Es cierto que es una derrota para EEUU pero, al mismo tiempo, es otra victoria de oro para EEUU.

EEUU arrasa en la piscina. Este bloque ayuda a entender el dominio americano en natación y dura nueve minutos. De nuevo, un nadador, en este caso Gaines, es presentado en la playa. Y, de nuevo, al llegar al estadio se introduce casi de modo accidental la entrega de una medalla después de una prueba femenina que en este caso son los 400 metros estilo libre. A partir de

aquí toda la atención se centra en la prueba de los 100 metros libres. Los preparativos, el público, la bandera, el desarrollo ralentizado y un mismo plano final que reúne al favorito y derrotado Stockwell y al fulgurante e inesperado Gaines que ha acabado ganando. Otras dos medallas de oro para Estados Unidos.

Los héroes del decatión. Este es el bloque más largo de toda la película con 27 minutos de duración. Todo lo que escatima o resume en anteriores bloques no ocurre aquí donde se ofrecen las 10 pruebas, aunque no integras, del decatión. Pronto se convierte en un duelo entre el alemán Hingseng y el inglés Thompson, uno introvertido e inexpresivo, el otro risueño. Todas las pruebas tienen un esquema similar con planos, más o menos, experimentales que acaban en un ralentizado cuando la prueba se resuelve. Es la primera medalla de oro para Gran Bretaña y la única que ofrece la película.

Mezcla de disciplinas. Apenas dura dos minutos pero en ellos se disponen ante el espectador toda clase de disciplinas olvidadas por el relato de la película. Todo se organiza en un montaje paralelo en cuatro fases que muestra la preparación, la competición, la celebración y la derrota.

El albatros Gross. Esta séptima historia relata en 11 minutos la historia de uno de los personajes de los Juegos Olímpicos: el alemán David Gross, que se conoce como el albatros por la envergadura de sus brazos extendidos debido a sus más de dos metros de altura. La cinta comienza el relato con la imagen de un albatros volando sobre el mar, rápidamente la imagen pasa a una piscina y a unas semifinales donde el agua, a modo de espejo, deja evidente la envergadura del nadador. Vemos como Gross arrasa tanto en los 200 metros como en los 100 metros mariposa. Gross, de hecho, fue la única excepción al dominio americano en la piscina. Por ello, llama la atención que de las dos derrotas de Gross (fue plata en 200 m mariposa y plata en relevos 4x200 metros) se elija precisamente la derrota ante el equipo americano de relevos y no ante el austriaco Sieben en 200 metros mariposa. El balance es, por tanto, de dos medallas de oro para Alemania y una para Estados Unidos. De nuevo el bloque termina con el albatros pájaro volando.

Mary Lou, only you. La octava historia cuenta lo que ocurrió en la prueba individual de gimnasia en doce minutos. El relato, de hecho, comienza con la ceremonia de entrega de la medalla de oro al equipo rumano que ha ganado las pruebas por equipos, de nuevo una disciplina femenina se resume casi de pasada. En este caso, se construye de nuevo una historia de rivalidad mediante las miradas, el público y, sobre todo, los entrenadores que enfrenta a la americana Mary Lou y a la gimnasta rumana Ecaterina Szabo. Es casi la narración que más logra emocionar y generar tensión. Al final, una medalla de oro para Estados Unidos.

Maratón femenino. Los Ángeles fueron también los primeros juegos en que las mujeres compitieron en el maratón y a ello se dedica la última historia, el último relato en doce minutos con más música que tensión debido a que pronto se destacó la americana Benoit. Las entrevistas o las anécdotas, como la corredora con 47 años, los planos en detalle del cansancio o incluso un brevísimo plano de una atleta desencajada de cansancio van dando variedad al relato. En el caso de la atleta que sufre es Gabriela Anderson, maratoniana suiza, cuyo sufrimiento para superar la meta volvió a abrir la polémica sobre las mujeres y su capacidad para disputar las grandes pruebas atléticas, una polémica, como la que rodea el amateurismo,

que se ha extendido durante todo el pasado siglo del olimpismo. La cinta le dedica una imagen, 3 segundos, a esta imagen de una mujer encorvada, con las piernas temblorosas y que casi no puede andar. En este caso, la selección parece encaminada a dejar a un lado una situación fea pero también descubrimos que está muy acorde con la sensación de que se construye una película de héroes y vencedores, no de sufridores como pasará después en Barcelona.

Ceremonia de clausura. Después de las 9 historias y el intermedio visual, la ceremonia de clausura se convierte en elemento de cierre con una duración de 10 minutos y por tanto aproximadamente la mitad de lo que se dedica a la ceremonia de apertura. Un plano del desfile de majorettes vestidas de blanco irrumpe en la escena, le siguen planos supergenerales del estadio, los atletas y los símbolos olímpicos. Hay espacio para el folklore con una danza de indios o un momento en el que se unen las manos de todos los espectadores. Se recuerda el encendido del fuego olímpico, surgen los fuegos artificiales y se ofrece un resumen de imágenes por países (Francia, Italia, Gran Bretaña, Francia otra vez, Canadá y Alemania). La serie se rompe cuando se recoge la bandera olímpica, se transporta y las banderas olímpicas se funden con las caras de los atletas. Siguen los fuegos artificiales pero entonces hay un último resumen de medallas y sólo cabe la bandera de un país y Estados Unidos y sus medallistas se convierten en los últimos cuyos logros se muestran. Una sucesión de deportistas americanos y un último plano del estadio casi ya de noche cierran la cinta.

Tal y como plantean Bordwell y Thompson (1995, p. 82 y 83) el cine clásico se basa en una concepción de la narración donde la acción surge de los personajes individuales que se convierten y actúan como agentes causales. Uno de los rasgos fundamentales de esos personajes es el deseo. El personaje quiere algo, se plantea una meta y esa meta se cruza con las de otros en una oposición que genera un conflicto. Argumento y tiempo se reorganizan y disponen según estas causas de acción. Otro rasgo es que el avance de la acción permite también el avance en el conocimiento: el espectador llega a ver, saber o conocer incluso más de lo que alcanza el propio personaje. El final se impondrá como la clausura. Estas películas del cine clásico culminan las acciones en un punto que tiene carácter de conclusión.

El acierto de Greenspan es convertir un conjunto de pruebas con final conocido en una historia abierta y que sigue las normas del cine clásico. Para ello, operan varias selecciones y factores. En primer lugar, Greenspan hace una película de vencedores o, mejor, de héroes, porque como en el cine clásico y como le ocurre al protagonista de "Casablanca", se puede perder a la chica, pero aun así, el protagonista siempre tiene que vencer, aunque, en último término, gane algo tan intangible como el honor y la eternidad. En "16 days of glory" el protagonista sale como mínimo de la escena, de su pequeña historia convertido en un personaje más heroico de lo que era. Normalmente, se lleva además una medalla de oro.

La selección también opera en el sentido de buscar las historias que permitan un perfil más narrativo. Es más fácil construir una narración, una historia sobre el desenlace de la final individual de gimnasia donde la victoria se dirime por unas decimas, hay un conflicto porque todas pretenden y pueden ganar y además la victoria no es la prevista. Mucho más sencillo que construir un relato sobre las rotundas victorias de Moses en los 400 metros o Benoit en la maratón femenina donde desde el principio y de modo esperado son campeones. Aun así, en

estos casos, se usarán también recursos narrativos para, si no conseguir totalmente una tensión, al menos, si darle un cariz narrativo.

La selección de elementos va encaminada también a caracterizar de modo diferente las historias. Ya no tanto en cuanto a unos recursos narrativos o un estilo que resulta común sino en cuanto al significado de las historias. Cada historia profundiza o insiste en uno de los rasgos del vencedor. Una película de vencedores no tendría sentido si todos se presentasen como personajes de idénticos rasgos. Al contrario, existen coincidencias pero los deportistas se presentan como personajes totalmente distintos y casi opuestos. La película no sólo es una cinta de vencedores sino una película que explora las circunstancias o las condiciones de la victoria:

- Moorcroft que no vence su prueba, el off nos recuerda que sigue siendo o teniendo el record mundial de la misma y es su tenacidad o su honor al querer terminar la prueba, aun estando lesionado, lo que le convierte en héroe.
- En la segunda historia, Yamashita se convierte en un ejemplo de la superación cuando gana a pesar de cojear ostensiblemente. Pero cuando en la entrevista relata que él nunca atacaría a alguien lesionado y el espectador está viendo como él sufre ataques en su rodilla maltrecha, su victoria es casi cuestión de justicia.
- A la victoria clara de Moses solo hay una manera de añadirle sufrimiento y tensión que es verla a través de los ojos de su mujer, el amor se introduce en la narración.
- La victoria de Lundquist profundiza en la suerte. La oportunidad del ganador ya veterano que vence porque el esperado ganador se lesiona.
- La victoria de Gaines en los 100 metros es casi prototípica del héroe. Su victoria por delante del favorito Stockwell cuando nadie cree en él es parte de esa épica y ese nunca resignarse del héroe.
- En el caso del decatlón, la contraposición de Thompson y Hingseng es la contraposición del héroe alegre, del buen humor y del villano malcarado. Ambos personajes se van justificando a lo largo de las diez pruebas.
- La historia del albatros-Gross es, a la vez, la historia del superdotado que reconoce que no sabe cómo vence. Al mismo tiempo, se incluye la victoria del equipo de relevos de Estados Unidos que supone un nuevo ejemplo de tenacidad, insistencia y superación, la fe en la victoria.
- El equipo de gimnasia ejemplifica el crecimiento del héroe, la madurez del vencedor. El espectador conoce y se proyecta en la figura de los entrenadores americanos que no paran de hacer evidentes sus emociones y de animar y de insistir en la victoria a las gimnastas, mientras que la película apenas presenta al entrenador de las deportistas rumanas. El resultado es que el espectador vibra y contempla, como los entrenadores, el modo en que sus heroínas se han hecho mayores y vencen.
- En el caso del maratón femenino se exalta claramente el esfuerzo como una condición necesaria para la victoria. Los primeros planos de Benoit con los ojos cerrados simbolizan esa lucha interna y solitaria para llegar la primera en esta prueba.

En resumen, Greenspan consigue que ya no sea la descripción de lo que ocurrió en 9 pruebas que se celebraron durante agosto de 1984 en Los Ángeles sino que se convierten estas historias en el relato de la historia de 9 héroes. La película es así una mirada poliédrica sobre la

victoria más allá de los vencedores puntuales. Se van mostrando las diferentes características y requisitos que tienen esos vencedores y, aunque todos participan de ese esfuerzo y tenacidad, cada uno de ellos insiste o simboliza una de esas características propias.

De algún modo, se trata de una variación temática que sobre el tema central (las olimpiadas de Los Ángeles) construye 9 historias que tienen por escenario esas olimpiadas pero que constituyen unidades temáticas e historias diferenciadas. Se trata en un segundo nivel de reflejar el esfuerzo solitario de Benoit, el duelo de las gimnastas, el campeón feliz del decatlón y, así, cada uno de los nueve bloques que se proponen. Al igual que los límites espacio-temporales quedan superados, la trascendencia o simbolismo de las historias supera el propio evento deportivo.

No obstante, la película tiene una unidad que es la que da su estilo. Un estilo puramente narrativo y más típico de una película de ficción. Al ser una de las claves se detalla ahora como se articulan los diferentes elementos y cómo se consigue ese ritmo narrativo a partir de unas historias que previamente ya están resueltas:

- En el caso de Moorcroft, la tensión se logra a través del recurso a unos narradores omniscientes. La carrera, en sí misma, tiene poco interés ya que el protagonista, el personaje principal señalado así por la película, pronto se sitúa en último puesto y es evidente que no va a ganar. La fuerza del relato está, como en los antiguos relatos orales, en las palabras de quien lo transmite. En este caso, la narración de una derrota se transforma así en la narración de una gesta. En lo visual, eso justifica los planos que se centran en el sufrimiento de Moorcroft. Destaca que su propia mujer se convierta en relatora con lo que se añade un componente de empatía y emotividad. No sólo es el atleta sino casi una historia familiar la que se relata.





Figuras 1: Imágenes de la parte dedicada a Moorcroft en “16 days of glory”

- La segunda historia de nuevo basa su fuerza en la información ilimitada que posee el espectador. Al conocer la historia de mano del yudoca Yamashita se entienden y descubren el sufrimiento y el dolor que soporta sobre su pierna lesionada para seguir avanzando en la competición. En este caso, muy pronto además se fija la meta de la medalla de oro por lo que es una historia también donde la ilusión del protagonista se convierte en la causa efecto que hace avanzar la narración. Además de la entrevista o el final esperado para el héroe, el público se convierte en un elemento canalizador de las emociones que permite aumentar la intensidad del relato. Las lágrimas de Yamashita después del último combate y su abrazo con su equipo son todo un símbolo de ese in crescendo del ritmo y de la intensidad que se resuelve en un final digno de cualquier drama clásico.



Figura 2: Imágenes de la parte dedicada a Yamashita en “16 days of glory”

- Si el juego de miradas entre la grada y la pista son un recurso siempre, con Moses se constituyen en el recurso principal. El relato construido sobre los 400 metros descansa sobre Myrella, la esposa de Moses. No es una medalla de oro sino la victoria del amor y de la pareja. Ella no es un personaje accesorio sino que se le dedica el mismo espacio

que a Moses, incluso puede que más. El espectador le acompaña mientras se colocan las vallas, escucha sus palabras, contempla sus reacciones e, incluso, ve repetida la carrera con un plano fijo sobre la cara de Myrella.



Figura 3: Escenas de la llegada de Moses y distintos planos centrados en las reacciones de su compañera Myrella mientras se produce la carrera en “16 days of glory”

- La cuarta historia es el relato de un duelo. Si hasta ahora siempre ha señalado con claridad a un único deportista (la historia de Moses es de doble protagonista pero uno no compite) ahora es un cara a cara simbólico. Moffet frente a la piscina y Lundquist frente a la playa. En la historia surge además un obstáculo para los deseos de uno de los héroes con la lesión de Moffet e incluso tenemos información privilegiada con las palabras de ambos. Es especialmente notorio el plano contra plano en el que parecen dos vaqueros de la típica película del Oeste mirando al infinito y recién llegados a la ciudad con un enfrentamiento inminente. Por supuesto, el último plano, el que resuelve la carrera, los reúne de nuevo a ambos.

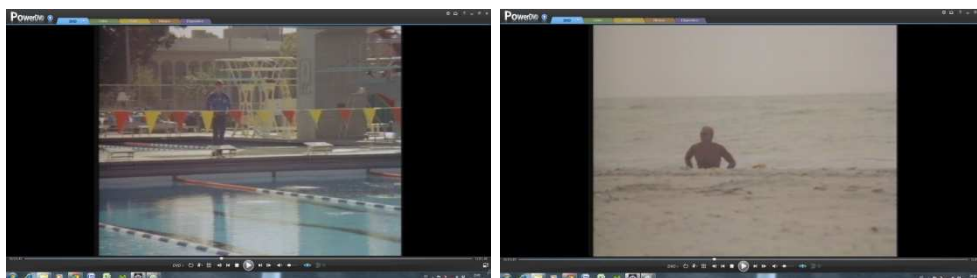




Figura 4: Lundquist frente Moffet en la presentación de personajes como si fuese un duelo y resolución de la prueba en plano abierto para mantener el enfrentamiento en “16 days of glory”

- El público se convierte ahora en una transición y en la patria, con la bandera que recuerda que Gaines representa a los Estados Unidos y, por lo tanto, como un soldado, la misión, por arriesgada, adquiere un toque patriótico, es casi un sueño, pero hay que desbancar al nadador australiano. Aquí se alude al tópico del héroe solitario y al patriotismo, todo con la ayuda de la información privilegiada que dan las entrevistas al protagonista. El espectador se convierte así en la Myrella del nadador americano.



Figura 5: Distintas imágenes de la parte dedicada a Gaines en “16 days of glory”

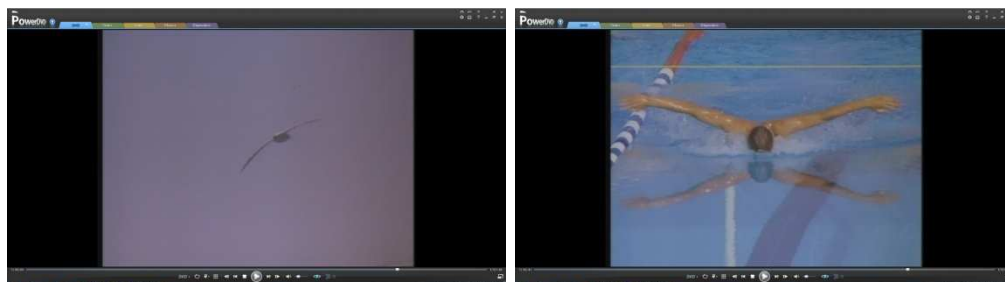
- El decatlón es la historia más completa y abunda en la propuesta del duelo. Aquí las entrevistas no ofrecen claves, tanto sobre las pruebas, como sobre los pensamientos, el carácter o las ilusiones de Thompson y Hingseng. Thompson relata cómo su máxima felicidad es competir. Hingseng taciturno y más reservado asume su papel secundario y reconoce que cada cual tiene “su modo”. Los ralentizados ayudan a enmarcar los momentos clave de cada una de las diez pruebas pero se trata de un duelo, como prueba que la historia se resuelve cuando Hingseng reconoce que se dio por vencido y

no con la última de las diez pruebas, los 1.500 metros, que ya se contemplan sin emoción.



Figura 6: Escenas que mantienen el enfrentamiento entre Thompson y Hingseng en lo que es una elección para construir un enfrentamiento y una historia en torno al decatión en “16 days of glory”

- La séptima historia es la de la construcción de un superhéroe. El apodo de “albatros” que recibe el nadador alemán Gross sirve para dibujar un héroe al estilo de un superman, y así, exagerar desmesuradamente sus potencialidades, casi como algo sobrenatural. De hecho, la historia contrapone la imagen de un albatros y del nadador, en un plano que se repetirá al final del bloque con las palabras de que nadie olvidará haber competido con Gross. De nuevo, se recurre también a la entrevista con el atleta. Solo la victoria del equipo americano de relevos permite introducir las palabras del nadador que vence a Gross, aunque para que exalte a este nadador y reconozca que nunca soñó vencerle y que fue, en todo caso, por el cansancio y la ventaja que le llevaba. El héroe se hace humano pero sigue siendo el héroe. Hay que tener además en cuenta la estrecha relación del cine con los nadadores que convirtió a algunos como Weissmuller en héroes del celuloide, por lo que el simbolismo no parece gratuito.



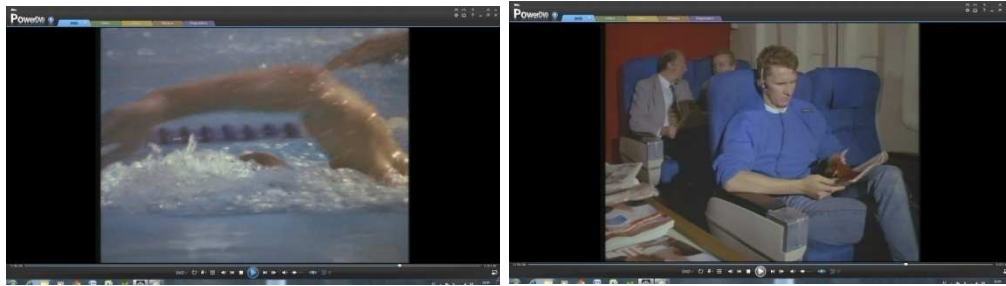


Figura 7: Imagen de un albatros para hacer gráfico el sobrenombre de “el albatros” que recibe el nadador Gross. Son diversos planos de su presentación en “16 days of glory”

- La octava historia es un duelo muy peculiar. Al componente patriótico y casi político porque, aunque Rumanía desobedece el veto ruso, no deja de ser una potencia comunista, se impone la propia realidad pues la historia comienza con la victoria del equipo rumano de gimnasia y además se ubica en la época post Comaneci (por si alguien lo olvida, se incluye un plano de la atleta que hizo de jueza). Es decir, la descripción de la situación de partida (Rumanía invencible, Rumanía histórica vencedora) enaltece o exalta, aun más, lo que ocurrirá. Esto es, los sueños del espectador, que pronto se proyectan y se funden con las ilusiones de las atletas americanas, son casi un imposible. El recurso al duelo es sencillo pero en este caso el hecho de enfrentar casi a niñas hace que el realizador cargue el peso dramático y narrativo en otro personaje: el entrenador. De hecho, el entrenador de Mary Lou es el antiguo entrenador de la Comaneci y se convertirá después en un fenómeno mediático que hará varios anuncios. El espectador se proyecta, entonces, hacia el entrenador y sus gestos: su alegría, su tensión se convierten en el espejo para el espectador. Con tanto recurso es evidente que no son necesarias las entrevistas. La expresividad de las gimnastas y las miradas, casi siempre de la derrotada Ecaterina, son el otro gran elemento que otorga fuerza narrativa y mucha tensión al relato. Es sin duda, la historia más terminada y con mayor potencia.





Figura 8: Las caras de las atletas y el entrenador sostienen la tensión dramática en la prueba de gimnasia en “16 days of glory”

- El maratón femenino es una de las historias donde más dificultades tiene la película para generar una tensión debido a que la ganadora se distanció muy pronto del resto y su victoria no tuvo ninguna discusión. Ante ello, la película pone en marcha todo el arsenal dramático: genera un rival, amplía información mediante las entrevistas, añade anécdotas, introduce el patriotismo y agranda al héroe. El villano (quien agranda al héroe) es la corredora finlandesa que es la única entrevistada y nos va informando de que se acercó a la ganadora y esperaba que le flojeasen las fuerzas, con lo que añade inquietud. También se incluyen anécdotas como la mujer más mayor en correr el maratón con lo que hay otras historias que roban atención y completan el relato. El resto se logra con planos que muestran la soledad de la heroína, que sigue corriendo sola y con referencias a su origen americano mediante banderas, lo que convierten la victoria en algo más.



Figura 9: La parte del maratón femenino en “16 days of glory”

Una vez observadas en detalle las diferentes historias el paralelismo es evidente. El relato se apoya en los héroes pero también en sus rivales, quienes incluso se convierten en narradores y permiten conocer detalles y permiten que el espectador tenga más información que el propio

protagonista (el espectador da por acabado el decatlón a falta de una prueba). Los protagonistas son siempre los vencedores. Una generalidad que se rompe en el caso de Moorcroft. No obstante, hay que destacar que ese micro relato se cierra con la alusión a que Moorcroft, derrotado, sigue ostentando el record mundial en esa disciplina, esto es, es un derrotado (aunque ha cumplido con la heroicidad de terminar la prueba incluso lesionado) y, en perspectiva, sigue siendo el vencedor vigente.

Hay que observar la importancia, no sólo relativa sino como suma de detalles, que en las diferentes historias que van tomando las victorias y cómo se revisten de un halo patriótico. Como el soldado que se esfuerza por un objetivo superior, aquí la gesta deportiva supera la anécdota y se proyecta al nacionalismo. También hay que observar la exaltación del deportista, cuyos músculos (Moses) flexibilidad (gimnasia) tenacidad (judo) o resistencia (la soledad del maratón) se agrandan en ese dibujo del héroe. Esto para decir que no sólo se trata de narrar una historia, algo evidente como se ha visto por el relato de un off, las miradas, la tensión, la construcción de un deseo y unos objetivos y el cierre conclusivo del final sino que además es la narración de unas historias de héroes y vencedores.

2.3. RECONSTRUCCIÓN

El esquema narrativo clásico tiene sus propios condicionantes, uno de los requisitos es la necesidad de presentar a los protagonistas de la acción para guiar así la atención del espectador. En tanto que "16 days of glory" quiere ajustarse y construir un relato clásico tiene que cumplir también con esta condición. Lo que ocurre es que esto le lleva a tener que reconstruir o ficcionar los acontecimientos deportivos y generar otras escenas. Es lo que se considera como el recurso de la recreación de escenas y que se usa para introducir cinco de las ocho historias de esta película. En concreto, las recreaciones se consideran los paseos de Moorcroft con su familia y los recursos en su casa, mientras vuelven a ver la prueba que le otorgó el record. Son también parte de la ficción el entrenamiento y el premio que recibe Yamashita, las presentaciones en la playa de Gaines y Lundquist, mientras se superponen insertos de las entrevistas y, por último, la llegada de Moses y Myrella a la villa olímpica.

Se consideran recreaciones porque, en ningún caso, son imágenes que tengan que ver con el propio desarrollo de las pruebas y, además, implican un esfuerzo ya que suponen una planificación, un desplazamiento de los equipos y presuponen la voluntad explícita de mostrar escenas más allá del estadio. Estas imágenes constituyen el montaje de una escena al estilo del cine de ficción frente a la grabación de una prueba donde el director no interviene mucho más de elegir el lugar donde se ubican las cámaras.

Esto no es óbice para afirmar que uno de los grandes rasgos de "16 days of glory" es precisamente su grabación en una única toma: la de la realización de los propios Juegos Olímpicos. Más allá de las recreaciones, en la parte deportiva no se encuentran planos de transición o detalles que se hayan repetido sino que la mayor parte de imágenes se han

tomado en directo mientras se realizaban las pruebas, con la tremenda complicación y las limitaciones que impone este tipo de rodaje.

Uno de los ejemplos es la repetición de la carrera de Moses para vivirla con los gestos de su esposa. Los planos de Moses y de Myrella se recogen a la vez, aunque luego sean dos escenas diferentes. Además hay que tener en cuenta que la imagen de ella se toma con una única cámara y sin que exista ningún corte: es simplemente una cámara frente a ella la que muestra las reacciones y emoción de la compañera de Moses. Podría caerse en la monotonía de un único plano frontal que sería totalmente opuesto en lo visual a la sensación de tensión y emoción que se está buscando al centrarse en sus reacciones. En este caso, las limitaciones se salvan con la pericia porque la cámara va girando levemente alrededor de Myrella y, al mismo tiempo, aplicando el zoom con lo que no hay, si tomamos los fotogramas como se ha hecho para el análisis, ni un plano exactamente igual.

Se logra que esa inquietud del interior de la imagen, la tensión de la carrera, se traslade también al lenguaje del tamaño y tipo de planos que tampoco se detiene. La historia de Myrella es ejemplo por lo particular ya que nadie del público recibirá tanta atención (si se considera al entrenador rumano de Estados Unidos como parte de la acción) y porque, aun así, a pesar de tratarse de un elemento extraño a la acción principal y que las reacciones podrían haberse recreado se opta por recoger las imágenes de Myrella estrictamente en el momento de la realización de la prueba. Esto es, hay un despliegue movido a reflejar el desarrollo de las pruebas y a subsanar las limitaciones derivadas de esa única toma. Uno de los grandes es, por tanto, la grabación en toma única, siendo compatible con la recreación de escenas.



Figura 10: Secuencia de imágenes del primer plano de Myrella que se usa para relatar la carrera de Moses y donde la cámara no para de moverse para no dar nunca el mismo plano exactamente

Volviendo a la recreación hay que resaltar que a pesar de su escaso peso en el metraje absoluto, su importancia relativa y las posibilidades que da son fundamentales para la acción y construcción de la cinta, sobre todo, para el estilo narrativo. “16 days of glory” sería una cinta muy diferente sin la presentación de los atletas en cinco de las historias y sin las entrevistas,

un elemento clave que también es evidente que forma parte de esas escenas que se han añadido y que aportan emociones, información y, en resumen, potencian la narración.

En cuanto a las presentaciones, en el caso de Moorcroft la película le presenta en un bosque (intuimos que de Coventry, donde sitúan su trabajo en la voz en off) aunque nada se dice y podría ser cualquier otro lugar. Es más importante que le acompañan su mujer (que también se convierte así en personaje) y su hijo, que, después, cuando pasamos al supuesto salón de su casa, se transforma en narrador de la carrera en la que su padre batió el hasta entonces record mundial. La recreación cumplirá en esta película siempre, como se ha planteado, con la tarea de presentar a los personajes. La recreación permite que la película incluya personajes y genere personajes que no tienen importancia por su papel en las prueba deportivas, sino por su relación con el personaje y con el espectador, como pueden ser la mujer y el hijo de este corredor.

En esta ocasión, se demuestra especialmente porque permite que una historia como la de Moorcroft (hay que tener en cuenta que queda rezagado en la primera vuelta con lo que la carrera pierde todo interés desde el punto de vista de nuestro protagonista) requiera la atención del espectador. En el caso de Moorcroft, nuestra presencia en el salón de su casa es todo un símbolo porque, desde ese momento, se rompe una barrera. Contemplamos entonces la carrera conociendo lo que el propio protagonista siente y también las expectativas, esperanzas y sufrimientos de su mujer. Ya no importa tanto ganar, sino cómo se siente Moorcroft, por ejemplo, cuando descubre que no puede correr y, sin embargo, sigue allí en carrera. Ese es el camino que desplaza la historia del relato de un perdedor al de un héroe. Las entrevistas permiten reconducir las historias, cambiar el punto de interés y logran que la cinta compense el desfase que supone contemplar unas historias cuyo final se conoce con varios meses de antelación a la película.

Las historias tienen también un componente de idealización. No es casual que tanto Gaines, como las maratonianas, como Lundquist sean presentados en la playa. No sólo eso sino que se trate de playas desiertas, en horas de luz con fuerza dramática, como el amanecer o el atardecer y con planos y escenas que mueven a la exaltación del personaje. En el fondo, ya no se trata de señalar sólo al protagonista sino de idealizarlo y generar un pequeño halo a su alrededor. Es evidente que hay una contaminación con la estética del anuncio y que algunos de los planos como la entrevista con Gaines recostado en la arena resultan ahora, años después, más ridículos que efectivos.



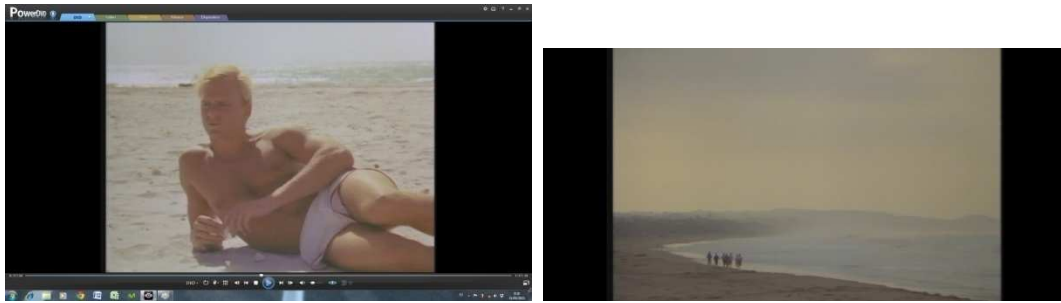


Figura 11: Presentaciones sugerentes y en lugares idílicos en “16 days of glory”

En cualquier caso, las recreaciones simbolizan una aproximación mayor al personaje y no sólo su presentación. Contemplar los preparativos o viajar hasta donde entrena el yudoca Yamashita implica que tengamos mayor información que los que pudieron ver las pruebas deportivas y sitúa al espectador más próximo a los protagonistas, que ya no son los actores principales en abstracto de los Juegos sino los protagonistas de una película.

A partir de esta cercanía, la consecuencia lógica es que los protagonistas expliquen de primera mano al espectador los detalles de la prueba. Esto permite que con las mismas imágenes o con el mismo material que se pudo tener en cualquiera de las retransmisiones televisivas el discurso sea totalmente diferente. Un buen ejemplo es la historia de Yamashita donde su previsible victoria es algo secundario porque el interés y la tensión de la historia se trasladan a su lesión y a comprobar cómo sus adversarios golpean una y otra vez su dolorida pierna. La historia de una victoria se ha desplazado otra vez hacia la honestidad o la heroicidad.

Las entrevistas permiten, como se ha planteado en el caso del decatlón, que se conozca el carácter de los protagonistas y que, por tanto, no sólo haya una relación más fuerte del espectador con el protagonista de la película, sino que además este protagonista tenga muchos más matices que suele tener un deportista a quien contemplemos disputando una prueba. Un ejemplo es la prueba del decatlón donde Hingseng asume que cada cual tiene su estilo, mientras vemos a Thompson no parar de sonreír y de bromear y él mismo confirma que no hay momento más feliz que cuando está compitiendo.

De algún modo, las entrevistas se convierten en los diálogos del cine clásico. Las entrevistas están permitiendo, en este caso, un diálogo casi directo entre el espectador y el deportista, incluso de modo ficticio, entre los deportistas, gracias al montaje. El espectador no sólo se acerca al protagonista, con el encanto que, en sí mismo, tiene, sino que va descubriendo su carácter o personalidad. Esta parte recreada usa el truco del cine clásico que, en ocasiones, otorga al espectador más información que al propio protagonista de la cinta. El espectador por lo que le cuenta la mujer de Moorcroft o los rivales de Gaines o de Gross, conoce más detalles de los que tiene el propio deportista.

La evidencia del peso narrativo de las entrevistas se confirma no sólo por su presencia sino también por su ausencia. Es significativo que la narración de la competición de gimnasia femenina individual discurra sin ninguna declaración de las protagonistas. Se entiende que, no sólo es una cuestión de variedad, puede ser uno de los argumentos, pero parece, más bien, que la propia historia es tan intensa con las continuas miradas, los gestos de los entrenadores y lo apretado de la competición que no es necesario recurrir a las entrevistas para potenciar la

tensión interna del relato. Además, hay que tener en cuenta que en esta historia, aunque las protagonistas de la prueba son las gimnastas, el peso principal de la acción recae en el entrenador de Mary Lou (antes de Comaneci). Por tanto, no tendría tanto sentido entrevistar a las gimnastas. Por ello, para evitar la contradicción de entrevistar a alguien que no ha competido y no a las propias deportistas se obvian esas entrevistas y se convierte en la única historia sin entrevistas.

No obstante, puede pasar que no hable la protagonista y sí su rival. Sucede con la maratoniana finlandesa que relata para los espectadores cómo vivió la escapada de la maratoniana americana y cómo siente que está cerca de atraparla, pero nunca la puede alcanzar. La entrevista permite en esta ocasión constituir y confirmar una oposición que en la prueba no está tan clara. En una carrera sin mucho interés, ni emoción por la temprana escapada de la ganadora, la contrafigura de la atleta de Finlandia se consolida, al tiempo que es la relatora y única entrevistada. Ello permite que fijarse en la carrera desde otro punto de vista, no sólo se trata de tener un nuevo punto de vista del perdedor (ya se ofreció con Moorcroft) sino que la exaltación de la ganadora es mucho mayor desde fuera que si la propia atleta americana hablase de su victoria.

Las entrevistas y el recurso de las recreaciones permiten en la cinta una entrada en la intimidad. Como ocurre en las películas de héroes, antes la cinta ofrece la rutina y el origen de los protagonistas cuyas hazañas se exaltarán después. El contraste, no sólo es información privilegiada para el espectador (conoce el origen, conoce la sencillez del protagonista), sino que es una exaltación, en sí mismo, del protagonista, como se ha podido ver en los casos de los nadadores y la playa. Las entrevistas al estilo de los clásicos diálogos dramáticos se convierten en uno de los recursos narrativos claves de la película para pasar del relato de los Juegos a su propio relato de los Juegos Olímpicos. La recreación y la presentación de los personajes están evocando un relato clásico.

2.4. CODIGOS PROPIOS: ZOOM, RALENTIZADO, CAMARA AL HOMBRO Y GRANDES PLANOS GENERALES

Como en las grandes obras de la literatura, no importa sólo que la historia se corresponda a la estructura clásica e incluso que se repitan los esquemas de otros libros, ya se sabe eso de que todas las historias ya las escribieron los griegos. Al final, lo que sigue manteniendo el interés es el cuidado y la elaboración con la que se relata la historia. Lo mismo sucede en el cine, donde el lenguaje o los elementos sirven para construir la historia pero además definen un estilo, una manera de hacer de cada director, o mejor, un estilo que acaba perteneciendo a cada obra y se convierte en una manera de distinguirla.

Un determinado movimiento de cámara, un tipo de plano o un encuadre cuando se repiten y responden de nuevo a la misma función están definiendo una manera de hacer y de contar

que caracterizará a ese relato. Por ello, he aquí una lista de los elementos más relevantes y recurrentes que se encuentran en “16 days of glory”:

- Zoom. Sea quizá la influencia de la televisión, obligada por la continuidad, a cambiar de plano sin el montaje y, por tanto, mediante el zoom, sea por la generalización de su uso en los 80, es cierto que una de las características y rasgos que destacan al espectador es el uso del zoom para reflejar algunas de las pruebas. Adopta además también su propio significado ya que el cierre del plano se identifica con el aumento de la emoción. Ocurre, por ejemplo, en la historia de Moorcroft donde el zoom se cerrará (el encuadre se hace más reducido) conforme el corredor tiene más problemas para aguantar el esfuerzo de la prueba, debido a su lesión. Del mismo modo, se abrirá una vez terminada la prueba para dar un plano que muestra la pequeñez de los corredores y los miles de personas que los contemplan. De este modo puede plantearse el uso del zoom como un elemento de dramatización. El zoom permite centrar la mirada del espectador. En este caso, la mirada se suele centrar en el momento de mayor emoción y tensión del relato. En otras palabras, se acerca al espectador y se le obliga a no despistarse, a centrarse en ese momento de duda, de sufrimiento o de dolor. La norma se repite y el espectador se acercará a Yamashita conforme se complica el combate, o el plano se cierra conforme el cansancio aumenta en el maratón femenino, sucede lo mismo con Moses o la prueba de gimnasia.



Figura 12: Ejemplo de planos generales que narran y que se cierran para emocionar en “16 days of glory”

- La pauta y el juego entre plano cerrado y plano abierto, primerísimo primer plano y plano general se repite. En otras palabras, el plano cerrado emociona y el grande invita a reflexionar. La cercanía de un primer plano, la obligación de estar al lado del atleta se convierte en empatía o en la voluntad de que el espectador se fije en las emociones, sentimientos, pensamientos del atleta. Mientras tanto, el plano general invita a reflexionar sobre lo logrado, sobre la trascendencia, sobre el mérito y el escenario.

- El juego lo rompen el plano medio y la victoria. Siempre que se puede el juego entre emoción y situación lo rompe el plano medio, que muestra al vencedor, pero también a los derrotados en ese momento en que cruzan la meta o tocan la pared de la piscina. Uno de los ejemplos son las pruebas de natación donde el juego es evidente entre los planos cerrados de los protagonistas y los generales que permiten comprobar el desarrollo de la prueba pero donde siempre se resuelve todo en un plano más horizontal que muestra y se mantiene para contar ese lapso de la victoria y de saberse ganador pero también el momento en el que quien ha perdido descubre que es segundo o incluso no tiene medalla.



Figura 13: El plano medio suele usarse en la resolución de las pruebas porque permite encerrar a los dos rivales

- Otro recurso que se repite en cada prueba y siempre con la misma función es el ralentizado. La velocidad de las imágenes se disminuye siempre para exaltar al deportista. Puede ser que observemos mejor sus músculos en tensión en el momento de la salida de la prueba (Moses) o simplemente el movimiento de los músculos de la cara y sus ojos cerrados (caso del maratón con los primerísimos primeros planos de Benoit) pero también puede que se trate de disfrutar aun más de la ejecución de los movimientos (victoria de Gaines en la prueba de natación de 100 metros libres). El mejor ejemplo del uso recurrente de la cámara lenta son las 10 pruebas del decatión donde en cada una de ellas hay un instante en el que la imagen se ralentiza. Discurren más lento el lanzamiento de jabalina, el salto con pértiga, el duelo en los 400 metros, el lanzamiento de peso o el salto de longitud. La cámara lenta indica los momentos en que las pruebas van a resolverse, avisan de la jugada maestra. No extraña que su uso abunde en la historia más larga que es, al mismo tiempo, la historia donde más se puede perder el hilo del relato y el momento definitivo. El ralentizado está subrayando los ganadores y claves de cada una de las pruebas a modo casi de resumen. Sólo con los planos ralentizados ya se comprendería la prueba.

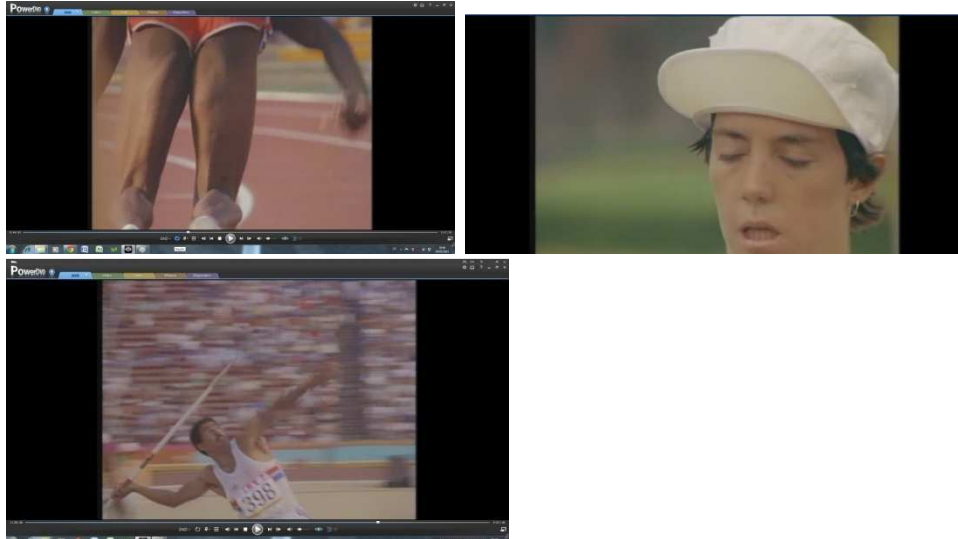


Figura 14: ejemplos de planos ralentizados en “16 days of glory”

2.5. ESTETICA

La historia del cine es también la demostración de que cualquier relato es fruto de miles de decisiones. Se puede contar una historia sin salir de una habitación, comenzar una cinta con un plano secuencia que sigue al personaje durante más de diez minutos o trocear la escena en cientos de planos para aumentar el ritmo. Elegir uno u otro camino es lo que permite que la película acabe luego teniendo un estilo, un ritmo y constituya un relato diferente a todos los demás. Son estos puntos en los que se puede elegir otro camino donde resulta más representativo detenerse. Dentro de esas elecciones, una parte van encaminadas a definir y describir un ideal o unos parámetros de belleza. El peso de esta búsqueda de la belleza en los filmes olímpicos hace que esta parte, que podría incluirse en el estilo, tenga espacio propio y así se puedan establecer mucho más rápido las comparaciones y se profundice más en el apartado de la estética de cada una de las películas.

En el caso de la estética, “16 days of glory” constituye una búsqueda por la imagen armónica y equilibrada, consagra un intento por romper el punto de vista clásico y se decanta por un relato donde la belleza tiene peso en la elección de parte de las imágenes. Evidentemente esto implica una transformación. La cámara se mueve a lugares que no son los más comunes y que, en ocasiones, chocan con la utilidad, ya que no son los mejores para seguir las pruebas. Un ejemplo claro son los planos de la sexta prueba del decatlón, los 100 metros vallas, donde el espectador contempla la escena primero por debajo de las vallas y después totalmente centrado en Thompson y con un plano frontal que le impide conocer el desarrollo de la prueba. Sin embargo, es evidente que el juego de la perspectiva que muestra a Thompson

primero re-encuadrado a través de las vallas y después partido por el efecto de la proyección de las vallas es de gran originalidad y de indudable valor fotográfico.

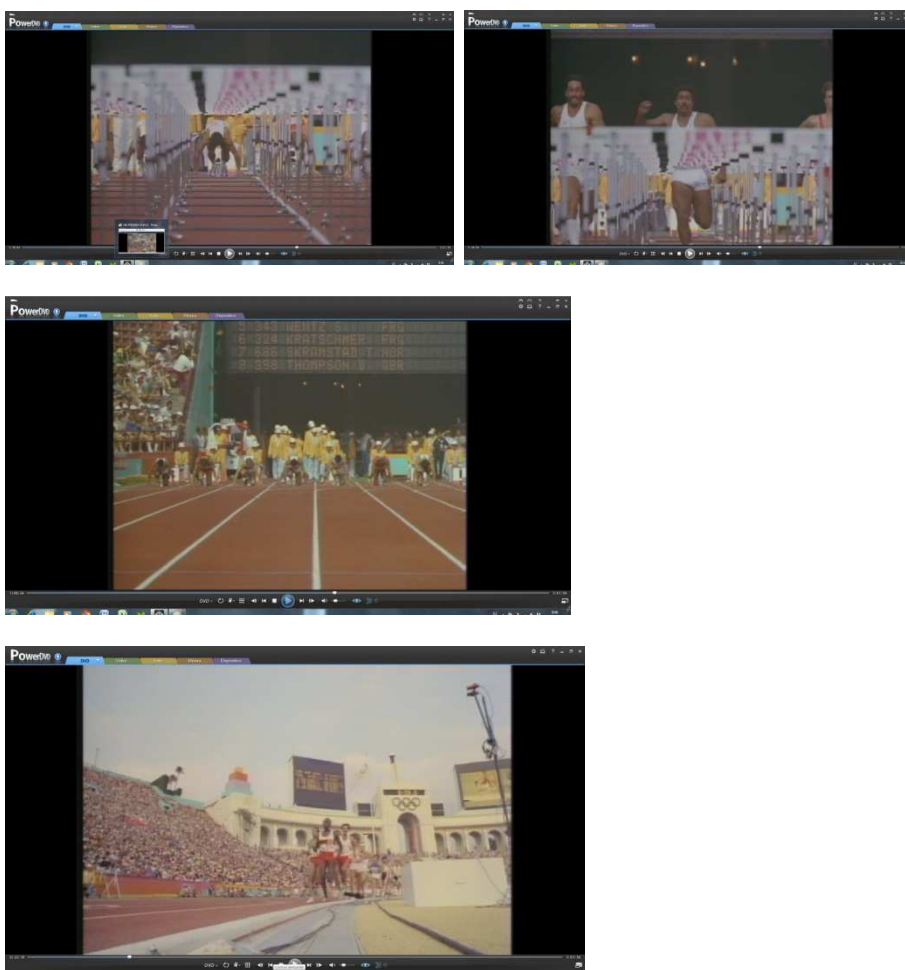


Figura 15: Planos en los que prima la estética en “16 days of glory”

Ocurre lo mismo en la prueba de 100 metros del decatión, cuando de nuevo el espectador se sitúa frente a los corredores, en un plano que le impide conocer el desarrollo de la prueba pero también ante un encuadre que difiere del clásico de este tipo de pruebas. La diferenciación tiene valor en sí misma y se entiende que es una finalidad. Los Juegos Olímpicos comienzan a retransmitirse mediante la tv en los hogares de medio mundo, por lo que, cuando vean esta cinta, los espectadores ya habrán contemplado en su casa parte de los Juegos. La película está obligada a ofrecer algo más. La película además tiene el espacio para hacerlo. La retransmisión en directo no puede permitirse perder el plano práctico y tiene tendencia por el general que va a permitir no perder ningún detalle y que el espectador no se pierda cualquier imprevisto o detalle que pueda acaecer.

Frente a ello, la película cuenta con el inconveniente, pero también ventaja, de conocer el resultado y los detalles de la prueba por lo que puede “permitirse” evadirse unos segundos de la acción, cuando no suceda nada imprescindible, para ofrecer una imagen diferente y original. La estética implica, por tanto, una diferenciación de la retransmisión televisiva en cuanto permite dejar de lado la mera funcionalidad para mostrar un enfoque nuevo y fotográficamente más atractivo.

La estética no sólo es una manera de diferenciarse sino una manera de llamar la atención del espectador. Al igual que la música, o la literatura o la pintura, una imagen proporcionada y equilibrada llama la atención. Jugar con la perspectiva y el punto de fuga es algo que inventó la pintura hace siglos pero que funciona, por ejemplo, en la prueba de 100 metros vallas, sencillamente porque es difícil contemplar esa imagen, más en un momento de tanta tensión y porque de algún modo se deforma y complica el punto de vista usual. Sucede igual con ese plano a ras de suelo en el que los atletas parecen gigantes en los 1.500 metros de Moorcroft. Pero al mismo tiempo es una imagen espectacular, original y que llama la atención. La estética tiene también la función de captar la atención.

Cada vez estamos además más familiarizados con el deporte. Los planos laterales y ligeramente elevados se imponen en la mayoría de disciplinas y deportes como los planos de referencia o planos máster para seguir el desarrollo de la prueba. Sirve si imaginamos el punto desde el que suele colocarse la cámara ante una prueba de 100 metros, un partido de fútbol, baloncesto o una prueba de natación. El lugar clásico es el lateral y con una cierta elevación. Esto también genera una cierta rutina visual y ocurre que estas imágenes se convierten en algo común. Para conseguir que un simple golpe de vista, un simple plano y todas las historias se diferencien es necesario también introducir este tipo de planos que permiten que el ojo del espectador se sorprenda y tenga que aprender a buscar o mirar una nueva composición.



Figura 16: Cámara al hombro y simulación de entrada en las gradas y entrada en el estadio

Sucede, por ejemplo, con las imágenes que preceden este párrafo y que recogen la entrada de los atletas que van a disputar la prueba del decatlón y la llegada a la grada de la piscina en la primera prueba de natación en un movimiento y una escena en la que el espectador parece acompañar al público que va llegando al recinto al subir los últimos escalones la cámara como si de un espectador se tratase y moverse para buscar su asiento en la piscina.

En ninguna de las dos escenas se trata de imágenes esenciales para la narración, sino muy al contrario, muy accesorias, pero el hecho de que se hayan escogido y aparezcan en una cinta que tiene un evidente problema por su largo metraje, expone que hay una clara voluntariedad de que estén. Son planos accesorios que se han convertido en necesarios porque el relato se personaliza y se acerca al espectador. No sólo se trata de que tenga más información de la que tienen a veces los propios protagonistas sino que también sea un espectador privilegiado por los enfoques y posiciones desde los que verá la prueba. Tiene que sentarse al lado, sentirse como si estuviera allí.

La búsqueda de la belleza no sólo es una nota distintiva, una estrategia para llamar y mantener la atención en una cinta larga y con hechos que pueden ser conocidos, es también un recurso para que el espectador tome parte y se inserte en la acción. De este modo, el espectador

descarta la idea de una retransmisión que le sitúa fuera de la escena para, a través de las entrevistas, la información y esos planos que le introducen en el escenario, sentirse parte de la narración. En cualquier caso, la belleza debe considerarse un fin en sí mismo. Las pruebas gimnásticas y el resumen de imágenes que sirve de descanso entre historias son un ejemplo del gusto y la búsqueda de la belleza en el desarrollo de las diversas pruebas. Una belleza no sólo en virtud de una emoción, como atracción sino como deleite en sí misma y para descansar, de algún modo, frente a la tensión de la narración.

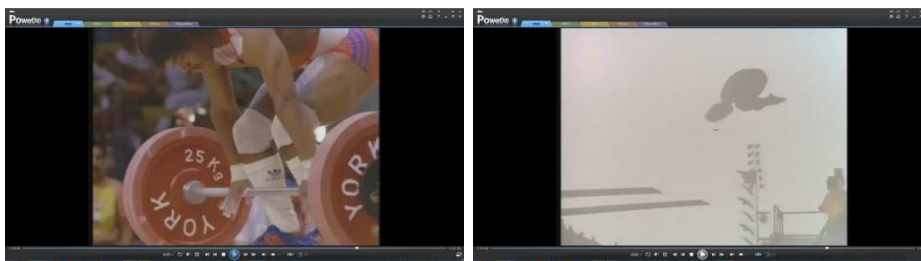


Figura 17: la importancia de las formas y la estética en “16 days of glory”

Ya no sólo se trata de buscar un punto de vista original o llamativo, en el caso de la mezcla de disciplinas se observa que se han elegido los planos más bonitos. Existe una intención de buscar la belleza en sí misma y convertir la escena también en un goce visual. Hay que pensar que el intermedio o la ruptura entre escenas se podría haber convertido en una recopilación de resultados, podría ser un resumen de declaraciones, una entrevista con algún alto cargo pero, manifiestamente, se elige construir un relato que realmente no cuenta nada y que se divide entre pruebas y atletas que se preparan, que inician, están en desarrollo y pruebas que finalizan. Se crea un paralelismo entre pruebas y escenas cuyo punto en común más importante es la belleza y ritmo que se genera entre las imágenes.

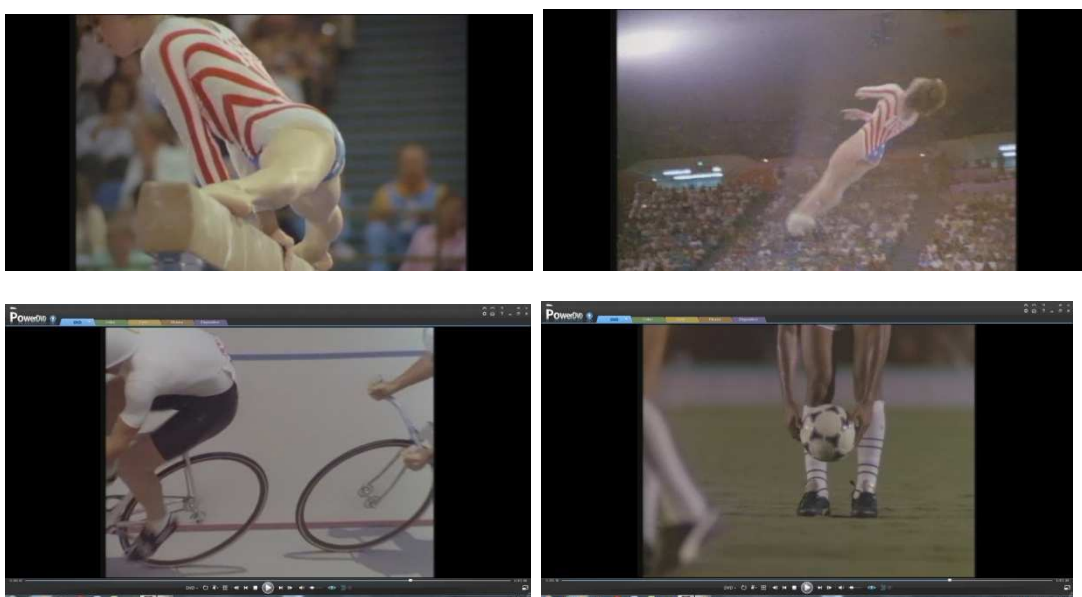


Figura 18: Imágenes icónicas en “16 days of glory”

Por último, la estética también tiene un componente de iconicidad. Quizá sea la simple suma de lo dicho anteriormente. La simple consecuencia de que si una imagen es original, llamativa y bella en sí misma es también más memorable. En cualquier caso, la búsqueda de la armonía hace que determinadas escenas alcancen más fuerza y un peso estético. No sólo le atribuyen un dramatismo a la escena que agranda el evento, sino que permiten aislarse incluso del propio deporte. Un brazo que levanta el lanzamiento de peso, unos pies que se alejan en la pista, o los músculos de Moses, las ruedas que casi se tocan o el balón a punto de tocar la hierba se convierten en imágenes que se salen del escenario, ya no tienen peso en virtud de que reflejen un momento clave de la prueba, sino porque podrían pertenecer a cualquier prueba, en cualquier momento. Se convierten en símbolos de la competición, el esfuerzo, la fuerza o el equilibrio. La película logra así elevarse por encima de la mera anécdota que relata también en lo visual.

El movimiento debe contemplarse en paralelo a lo que ya se ha planteado sobre la recreación de escenas y las entrevistas. La entrevista de Moorcroft permite, como se ha planteado, que la historia de una derrota sin mayor interés ni tensión se convierta en el relato del esfuerzo, la resignación y el sufrimiento que convierte en héroe a Moorcroft. Mediante las imágenes y, sobre todo, mediante la selección de imágenes con potencia y fuerza estética se logra que lo que puede ser el relato de una simple prueba atlética o una prueba de gimnasia se convierta en la muestra de los límites del cuerpo, símbolo de la perfección y el equilibrio. La plasticidad se proyecta hacia el deporte y contribuye a generar una imagen estilizada, limpia y positiva del hecho deportivo, por encima ya de disciplinas puntuales, al convertirse en un rasgo que se extiende por toda la película.

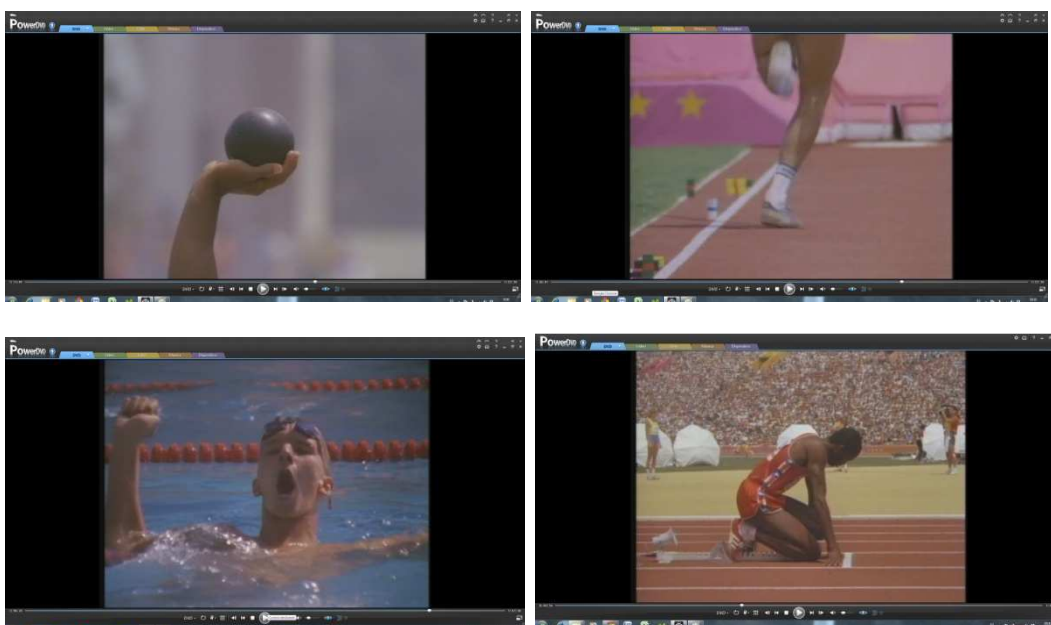


Figura 19: planos detalle en “16 days of glory”

2.6. RASGOS COMUNES CON OLYMPIA

Al igual que ocurre con los propios Juegos Olímpicos de Los Ángeles 1984 que se insertan en toda una tradición olímpica, la película que analizamos recoge una herencia audiovisual. Los Juegos, en lo histórico, quedan condicionados, por ejemplo, por el boicot, como respuesta a lo ocurrido en Moscú 1980. Incluso puede decirse que están determinados por una simbología heredada en torno a la antorcha, el pebetero, el desfile, las banderas o las propias medallas. Al hablar de las películas olímpicas no puede olvidarse que “16 days of glory” tiene también la posibilidad de insertarse o relacionarse con una tradición, en este caso audiovisual, en cuanto a las películas que la han precedido en la intención de relatar unos Juegos Olímpicos.

El punto de comparación se establece con “Olympia” (1938), primero por la intención de convertir a estas películas que le siguieron en herramientas para desmontar la obra de Riefenstahl pero también por la propia referencialidad que tiene la película de Berlín 1936 como exponen varios autores (Seeslen, Downing o Graham). No se trata de buscar o provocar similitudes sino de constatar los guiños y encuadres, planos o secuencias que, forzosamente, se han inspirado y, sin entrar en voluntariedades o subjetividades, recuerdan los estándares que estableció Riefenstahl.

El primer guiño al pasado que realiza “16 days of glory” es la recuperación de imágenes de las últimas olimpiadas que se celebraron en Los Ángeles. La cinta recuerda, con un fundido que pasa de la ceremonia de inauguración a la anterior ceremonia, que en 1932 esta ciudad ya fue sede olímpica. La referencia al pasado impone una visión respetuosa del pasado olímpico. Está explicitando una tradición olímpica y muestra los Juegos como un evento histórico. Las imágenes de Los Ángeles 1932 son también para el espectador una anécdota, una curiosidad y una muestra de la riqueza investigadora de la cinta. Ya se ha planteado que la preocupación por la estética implica una voluntad de sorprender y de originalidad. En este sentido, unas imágenes con 52 años de antigüedad son toda una riqueza y un material que se aporta al espectador.



Figura 20: planos que recuerdan a las anteriores olimpiadas celebradas en Los Ángeles y que se incluyen en “16 days of glory”

Ese símbolo de respeto y conocimiento de los Juegos Olímpicos anteriores, pronto incluye los símbolos de “Olympia”. Una de las potencialidades y novedades que incluyó esta película en 1938 fueron los planos desde aviones, globo e incluso un dirigible que se estrena para la ocasión. Esto es, la mirada aérea se convierte en uno de los rasgos, uno de los puntos de vista más llamativos ofrecidos para que el espectador contemple los Juegos Olímpicos de Berlín en

1936. Por ello, resulta llamativo que casi 50 años después, cuando los dirigibles ya no son una novedad o ya no impactan tanto, la cinta insista en mostrar la imagen de uno que sobrevuela el estadio. Insiste además la cinta en unas imágenes que ahora ya no son tan impresionantes, sino que más bien resultan un exceso en una cinta desmesurada.

Son planos que no se relacionan con la esencia narrativa de la película, ni con las historias deportivas, ni con el desarrollo de las ceremonias y que, sin embargo, se reparten por toda la cinta. El gran plano general aéreo es uno de los rasgos de identidad de "Olympia", que se repiten. Además, no se trata de unos planos secundarios o que no llamen la atención en la cinta de Riefenstahl. Sin embargo, se trata de unos planos secundarios en 1984 por lo que hay que valorar, aun más, el deseo de incluirlos y, por otra parte, que son seña de identidad de la película de Riefenstahl.

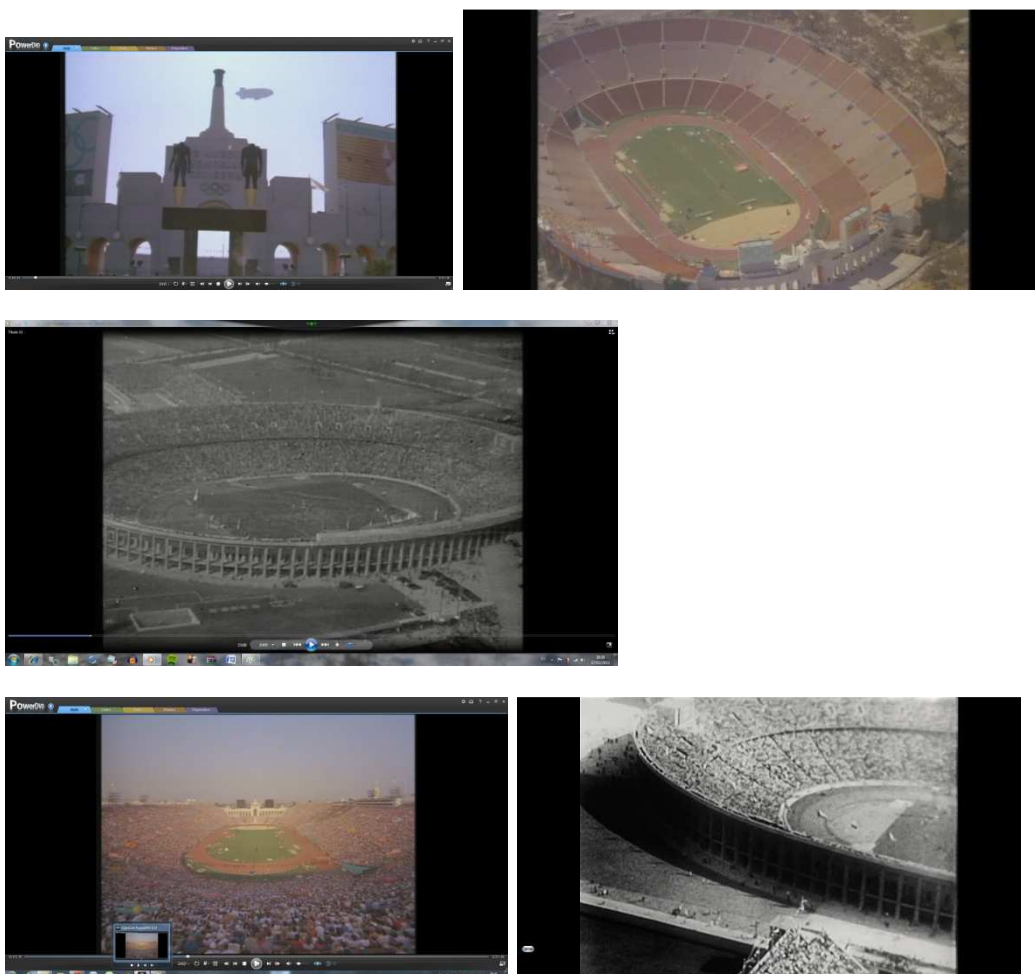


Figura 21: Generales del estadio y similitudes entre "Olympia" y "16 days of glory"

Uno de los grandes vencedores en lo deportivo de las olimpiadas de Berlín en 1936 fue Jesse Owens por sus medallas de oro, por las disciplinas en las que lo consiguió y porque sus marcas duraron décadas. "Olympia" después de que Owens haya batido el record mundial de longitud, ya sin necesidad de hacerlo, porque la medalla era suya sin saltar, en ese momento, sitúa al espectador frente a un Jesse Owens exultante y que se acerca más que ningún otro deportista

a la cámara. Establece, sobre todo, un momento de naturalidad y celebración. El plano destaca también por su duración.

Hasta Los Ángeles 1984 ningún atleta había igualado a Owens, entonces lo logró Carl Lewis. Sin embargo, “16 days of glory” lo ignora y no lo incluye entre sus protagonistas. El único americano y negro entre los atletas es Moses y llama la atención que tras su victoria en los 400 metros, la imagen se ralentice y esa sonrisa del vencedor se vuelva a hacer eterna. Éste cara a cara ahora de Moses con el espectador recuerda al cara a cara que ofreció “Olympia” de Owens. Simbólicamente hay mucha distancia entre Moses y Owens, pero el tratamiento estético es muy similar.



Figura 22: Moses y Owens en “16 days of glory” y en “Olympia”

“Olympia” se caracteriza por poner en marcha innovaciones tecnológicas que se adelantaron muchos años. Además de las imágenes aéreas o los famosos ralentizados, las cámaras se sumergen, por primera vez. Las imágenes submarinas con los saltos de trampolín ahora no se repiten pero la construcción de algunos planos es demasiado similar para ser una casualidad. De nuevo, ocurre con Moffet, en su duelo con Lundquist en la cuarta historia. Sucede que la cámara se preocupa en plena carrera de natación de aislar al deportista y al espectador se le ofrece concentrarse en la ejecución de las brazadas. No interesa la prueba, la competición y, por unos segundos, solo importa el nadador. Los planos recuerdan a los de los nadadores japoneses tomados al borde de la piscina por Riefenstahl. Incluso, como en el caso de Moffet, están demasiado cerca del nadador, aislando al espectador de cualquier otra novedad.



Figura 23: nadador en “16 days of glory” y en “Olympia”

Desde luego si algún plano es icónico de Riefenstahl son los contrapicados. En los saltos de altura con pértiga o sin ella, los camarógrafos se sitúan en muchas ocasiones en una especie de fosos que se han construido para ellos. Esto hace que el espectador contemple cómo los atletas se mueven por encima. Al mismo tiempo, la imagen otorga una posición privilegiada al espectador, un nuevo punto de vista y los atletas adquieren una elevación que es fácil relacionar con la idealización de los mismos. La cinta de los Juegos de Los Ángeles sólo emplea este plano en una ocasión lo que de nuevo nos lleva a abundar en el argumento del carácter accesorio del mismo.

No se trata del mejor punto de vista, la película nos ofrece imágenes a la altura de la barra para comprobar si el atleta la roza, imágenes laterales, imágenes a pie de pista, imágenes detrás del atleta y otra cámara espera su caída en la colchoneta. En la construcción del relato de la prueba no se emplea ese punto de vista contrapicado. Sin embargo, cuando Hingseng pierde sus oportunidades de salto y Thompson aun tiene que saltar, aun sabiendo que ya ha ganado, en ese punto, en el que la tensión ya no está en la escena, sino que se puede introducir la estética y la innovación, la película elige este contrapicado. El plano además adopta la misma posición de cámara que en los saltos de pértiga, pero a su vez con el tamaño de plano de los contrapicados del salto de altura.



Figura 24: salto de altura en “16 days of glory” y en “Olympia”

Si “Olympia” encierra a los atletas que van a lanzar martillo o disco, “16 days of glory” convierte esa valla, esa malla en 1984 en el fondo sobre el que se sitúa la silueta de los deportistas. El uso de este elemento en la composición del plano, pero también composiciones como las de los pies, las piernas, las manos que aíslan una determinada parte y pueden así resumir o avanzar la prueba son recursos que se repiten. No se trata de afirmar una voluntad

de homenaje o una intención de copia, eso es complicado demostrarlo y sería pertinente para un análisis de los métodos o el estilo de los directores. Aquí lo que se observa son rasgos comunes entre películas que están casi separadas por 50 años. Hay encuadres, contrapicados, planos, ritmos de narración que se asemejan. Es imposible saber si el vínculo son los millones de retransmisiones deportivas que se basaron en “Olympia” o las películas olímpicas o una voluntad personal de imitar, lo que sí es cierto es que hay un vínculo visual entre el relato audiovisual de 1938 de los Juegos Olímpicos y el de 1984.



Figura 25: planos similares entre “16 days of glory” y “Olympia”

El vínculo visual se puede extender a una similar concepción estética. “16 days of glory” elige montar un resumen visual de los Juegos a modo de intermedio entre las historias que se basa en el paralelismo de las disciplinas en esos momentos de preparación, disputa, celebración o derrota. Esa es la máxima expresión de fragmentos y encuadres que buscan la belleza en sí misma en la reconstrucción y captación de las escenas olímpicas. “16 days of glory” busca ser un relato bonito y cuidado de los Juegos Olímpicos.

Por comparar, por ejemplo, no busca ser un relato exacto de los Juegos (olvida a Carl Lewis) o un relato completo (olvida disciplinas) o un relato experto (escuchamos más a los deportistas y familiares que al locutor). Esa búsqueda de la belleza en la ejecución de las disciplinas y la competición olímpica es el mismo precepto o pretensión que ya se impuso en “Olympia”. En la cinta de Riefenstahl hay disciplinas como la gimnasia en la que ni siquiera se da a conocer el resultado de las pruebas o el salto de trampolín que se convierte en una sucesión de imágenes bellas pero sin mayor orden o finalidad que el propio deleite, es decir, sin ningún orden sujeto a los deportistas o la propia disputa de la competición.

No sólo se trata de compartir imágenes sino de compartir una voluntad estética. Quizá por ello ya hemos expuesto que muchos de los planos y encuadres no son exactos pero sí recuerdan unos a otros. En las imágenes a continuación se puede ver varios de los frames que integran ese resumen visual y que recuerdan a otras imágenes de “Olympia”. Las ruedas sin dueño, sin ciclista, los atletas que corren entre la niebla, como ocurre en el inicio de la segunda parte de

“Olympia”, o ese ligero contrapicado de un salto de trampolín, donde además el efecto de la niebla parece recordar a una imagen en blanco y negro.



Figura 26: planos similares entre “16 days of glory” y “Olympia”

En cualquier caso, nunca es sólo una cuestión entre dos películas. La introducción de planos cuyos encuadres, tamaños o de un ritmo narrativo o una estética que recuerda a la de 50 años atrás habla de una relación que incluye al resto de películas y relatos deportivos. La vigencia y la proximidad de estas imágenes se relacionan con la actualidad y vigencia de “Olympia” y su acierto. Habla también de una herencia o un camino común entre la primera gran película olímpica y la obra de uno de los mejores directores de películas deportivas de los 80 en plena era de la televisión y con un siglo de tradición e inventos en el mundo del cine.

HERRAMIENTA PROPIA

Se trata ahora de volver a analizar e interpretar los elementos ya descritos en el análisis básico para estudiarlos a la luz de los puntos definidos en esta tesis y que plantean la teoría del simulacro como una herramienta para decodificar el relato complejo que supone una película.

2.7. El fin de la poética.

El punto de partida debe ser la consideración de “16 days of glory” como un enorme simulacro. ¿Qué ocurre si se convierte a esta película en ese aparataje que describe Baudrillard? Se trata en el fondo de invertir las referencias y asignar al discurso audiovisual la categoría de simulación y no de verdad, de apariencia o mimesis y no de esencia. En el fondo, se trata de no dejar que, por una vez, lo verosímil se confunda con lo histórico. Para Baudrillard, Disney es el simulacro que oculta que la verdadera fantasía es el resto de Estados Unidos. Del mismo modo, el Watergate sólo es el simulacro de purga, de limpieza de una política y una sociedad que siguen corruptas.

Los Juegos Olímpicos son el gran simulacro de paz y entendimiento. ¿Qué simulan? La inexistencia de un sistema geopolítico y una sociedad que vive en el enfrentamiento y la competición, no pacífica, sino de sometimiento. “16 days of glory” recuerda lo afirmado en cuanto no es verdad o mentira sino que obliga a replantearse el estatuto de verosimilitud. La película es una selección y una construcción. En primer lugar, sin entrar en la selección que opera todo resumen, hay que puntualizar que la cinta no intenta resumir lo ocurrido durante los Juegos Olímpicos de Los Ángeles sino que trata de construir 9 historias que atiendan a los principios narrativos clásicos.

La disposición de los protagonistas, escenas o competiciones no responde estrictamente al valor deportivo o al peso en el propio evento. Cuando la película convierte a la mujer de Moses en protagonista, olvida a Carl Lewis, muestra una mayoría de medallas americanas o menciona de pasada el boicot de los países del Este está tomando decisiones narrativas. La película trata de mantener la tensión, construir historias, intenta dar profundidad a los personajes, idealiza sus logros y su propia figura y busca belleza en la realización de sus ejercicios. Esas elecciones hacen que el resultado esté sometido a las leyes narrativas o las de construcción de un discurso audiovisual frente al sometimiento a la historia.

Como los simulacros, la película se autoproclama como única realidad. Ya no se trata de una interpretación sino que adquiere el estatuto de real. Sin embargo, sólo es una imitación de lo ocurrido. La familia de Moorcroft, los entrenamientos de Yamashita, las presentaciones en la playa, las corredoras de maratón en la playa, el duelo de los nadadores o la llegada de Moses son reconstrucciones. En otras palabras, son imitaciones de la realidad. Junto a ellas, técnicas como el slow motion, el zoom o el simple montaje construyen sobre lo ocurrido un discurso paralelo que se autoproclama más real que el propio evento.

Aplicar la teoría del simulacro a “16 days of glory” sirve para romper con el debate de si es cierto o falso lo que muestra la película. Lo que se trata es de buscar qué se oculta detrás o

debajo de la construcción que se opera durante las más de dos horas de metraje. ¿Por qué se recurre a los principios narrativos del cine clásico? ¿Por qué se seleccionan unos protagonistas, unas escenas, unos eventos? ¿Por qué se cuenta lo que se cuenta? ¿Qué pretende este simulacro?

Se cumple el primer precepto del simulacro, en tanto la representación se anticipa a los hechos. El relato que plantea "16 days of glory" se impone al evento deportivo. No se propone como una interpretación alternativa frente a un evento sino como la única versión posible. La narración de unas pruebas deportivas se convierte en el relato de historias de héroes y vencedores. Lo construido y lo simulado quedan por encima de lo real. Su función es divertir, emocionar y explicar la realidad como un relato.

2.8. Mercancía frente a fetiche.

La cuestión aquí es si la película convierte la relación económica en una relación social. Evidentemente eso no se puede situar en un primer término pues las historias no son un espacio comercial directo. Sin embargo, si se piensa en la lógica de la mercancía y del fetiche ambas se encuentran insertas en la película. En primer lugar, la lógica de la mercancía: la película es mercancía en sí misma. Si se considera a los Juegos y los atletas como mercancías, lo que hace es añadir significados a estos elementos. Frente al deporte se construyen la historia familiar de Moorcroft, la ilusión de las gimnastas, la historia de amor de Moses y la historia de venganza de Lundquist con quienes lo consideran viejo para ese duelo con el joven nadador Moffet.

Cuando comienza la película dos elementos señalan y sitúan el intercambio comercial: la antorcha cuyo recorrido se alquiló a empresas para que lograsen notoriedad a su marca (ver el coche Buick en la imagen de la figura 27) y las entradas que son la manera física de acceder a este espectáculo que son los Juegos. Es decir, previa a la presentación que hace la película con la propia ceremonia de inauguración se puede decir que la película constituye un preámbulo en el que advierte del contenido comercial y económico de los Juegos. El hecho de que las primeras imágenes sean las del recorrido de una antorcha que se alquiló, por primera vez, y que después se ofrezcan las taquillas llenas es una alusión directa a la parte más mercantil de los Juegos que se presentan, por tanto, como un evento económico en primer término.

Además la película trabaja la idea de expectación con las imágenes de la multitud, que sigue la antorcha, o los accesos saturados de espectadores. Esto es, de deseo y de material escaso. El primer argumento para convencer al espectador de que vea la película es que se trata de algo grandioso, un espectáculo que desearon miles de personas. El espectador va a acceder a un bien escaso. Puede sentirse único y consumidor.



Figura 27: presentación del aspecto mercantil de los Juegos mediante imágenes de las taquillas y el recorrido de la antorcha

La lógica económica no sólo es un argumento de bienvenida, y no sólo se aplica sobre la película, un bien material al que se le añaden emociones para deleite del público. Lo mercantil es, en un plano secundario, y si aplicamos la lógica del fetiche, uno de los objetivos de la película. La idea de trabajar 9 historias es también la manera de destacar a unos pocos protagonistas. Esto conecta con la idea status mediático que plantea Debord (1990, p. 22). Automáticamente estos protagonistas van a tener una capacidad de influencia en el espectador. La proximidad emocional es también capacidad de asesoramiento y venta. Si el héroe recomienda tal o cual producto va a proyectar la simpatía o cercanía o atractivo sobre ese elemento.

La película no vende ningún producto, pero está convirtiendo un evento deportivo en un elenco de protagonistas con cariz heroico y les otorga un estatus. Dicho estatus permitirá que estos deportistas en el futuro próximo puedan vender al espectador productos. Como ocurre con el fetiche artístico, al que se le da un valor económico, ahora se está transformando, de igual modo, una competición deportiva en un elemento sobre el que se proyecta la lógica económica. Ahora se trata de producir vendedores de productos. Producir héroes. Producir.

Se puede concluir que la lógica de mercado está presente en la película. Si no de un modo directo, de manera indirecta la película contribuye al sostenimiento de ese mercado, pues ha convertido la mera retransmisión deportiva en un proceso para añadir valor a unos deportistas que se convierten automáticamente en figuras mediáticas relevantes y que ya podrán jugar un papel directamente en el mercado publicitario que servirá para orientar el consumo de los bienes.

2.9. Del valor de uso al valor de signo.

La dominación espectacular necesita de una homogeneización de los valores. Por ello, más allá de presentar a unos personajes, interesa la reducción de temas y la simbología esquemática de las historias. La tenacidad de Moorcroft, la superación de Yamashita, el amor de Moses, la suerte de Lundquist, la rebeldía de Gaines, el buen humor de Thompson, los superpoderes de Gross, el crecimiento de las gimnastas o el esfuerzo de Benoit son el resultado de una reducción temática y una operación narrativa. Pero también sirven o colaboran con una determinada interpretación y una exposición de valores que sobrepasan lo deportivo.

Al mismo tiempo, supone la individualización de unos valores. Cada historia abunda narrativamente en un aspecto diverso como una emoción o un valor con lo que la narración obtiene una unidad temática. Se establece una sanción positiva porque estos valores se convierten en el argumento principal de unas historias de héroes, unas historias de victoria. Sin necesidad de argumentación, se consigue una exaltación de valores como el esfuerzo, la tenacidad, el buen humor, el amor, etcétera.

Este dispositivo es un ejemplo de la venta de valores previa a la venta de mercancías. La homogeneidad necesaria para poder vender en todos los lugares del mundo y a todos los consumidores los mismos productos necesita de valores compartidos. A falta de creencias o leyes, convicciones o fiestas, razas o tradiciones comunes son otros valores abstractos como el esfuerzo o la superación y otros líderes profanos como los actores y los deportistas los que permiten esa homogeneidad de mercado.

“16 days of glory” como muchos de los discursos del deporte incide en dos grandes temas como son la superación y la heroicidad. Al incidirse en estos preceptos, el deporte se convierte en toda una ideología conservadora. Al espectador se le muestra un ejemplo en el que con trabajo se puede llegar a conseguir ser el mejor, superar las dificultades y saltar incluso de estatus social. Trasladado a la calle es una adaptación moderna de la ética protestante que encuentra a dios en el trabajo. Es una manera de proponer la vía del esfuerzo y el trabajo para superar las dificultades y no la vía de la ruptura y la revolución.

La película incide en el esfuerzo de Benoit, la tenacidad de Moorcroft, la rebeldía de Gaines y la superación de Yamashita. Todas las historias giran en torno a lesiones, dolores, rivales mayores, victorias inesperadas y siempre como ejemplo la necesidad de esforzarse y trabajar. El hecho de que el relato de un evento deportivo se haya convertido en un discurso de valores es el ejemplo de los efectos del simulacro. Comienzan a verse los intereses que se esconden detrás de la simulación.

En el fondo sirve de ejemplo de esa traslación del valor de uso de los objetos al valor de signo. En cuanto los productos concurren y compiten en el mercado ya no por un uso sino como el fetiche artístico de Perniola o el fetiche de Debord en virtud a un valor añadido que es meramente simbólico. La adición de valores y la exposición de ellos a través de un relato deportivo es un ejemplo más de ese traslado de un mercado que produce bienes de consumo a uno que produce imágenes y, sobre todo, simulacros que ordenan las preferencias.

2.10. El fin de las ideologías.

En términos de Barthes (2012), "16 days of glory" es una gran operación de creación de mitologías. Cuando se plantea aquí que Moorcroft se convierte en ejemplo de la tenacidad, el judoca Yamashita en una muestra de superación, la carrera de Moses se transforma en historia de amor, las brazadas de Lundquist pasan a ser cuestión de suerte, las de Gaines de rebeldía, cuando Thompson y Hingseng enfrentan también la extroversión y la concentración, cuando Gross demuestra lo que es ser un superdotado, las gimnastas como crece un héroe y, finalmente, el espectador sufre y comprueba cómo vence el esfuerzo con Benoit, realmente se está describiendo una gran operación de generación de significados. Esto es, se trata de una mitología al estilo de ese soldado negro citado por Barthes que iza la bandera y se convierte en ejemplo de la pluralidad del ejército francés.

Puede pensarse que es una cuestión de mera narración y que los elementos, esto es, la lesión de Yamashita o el esfuerzo de Benoit son inconvenientes, problemas que resuelven los protagonistas y que aumentan la tensión de la historia. Sin negar el papel narrativo de estas partes de la historia realmente forman parte de un plan mucho más amplio. Como plantea Barthes (2012) el mito deforma, naturaliza, roba e impone, parece funcionar por inducción pero actúa por asociación. Es por ello que puede parecerle al espectador que es él mismo el que asigna las cualidades y descubre en los deportistas los méritos que se han enumerado y que el esfuerzo, la buena suerte, la tenacidad, su superación son sólo características que se extraen de un análisis o una reflexión después de un visionado.

Sin embargo, la película se ha de plantear más bien como una gran estructura generadora de sentido donde las pruebas, aun latentes, son ese momento en que se vincula un significante y un significado. Allí se cierra la unión. Pero antes se ha seleccionado y rebuscado un significado coherente con la historia y la tradición de los deportes. Después se ha trabajado una idealización del personaje mediante técnicas visuales como el zoom o la cámara lenta o los primerísimos primeros planos. Además, llega el foco narrativo y su transformación en protagonistas de una historia. Y finalmente, se logra el sello de la victoria. La victoria es siempre garantía de verdad. La victoria es indiscutible como argumentación.

Incidir en el esfuerzo y la superación es una elección dentro del elenco de elementos que propone el deporte. La película, por ejemplo, podría también hacer hincapié en la preparación, las zapatillas, las instalaciones, la igualdad, la suerte, las tácticas, el entrenamiento o los medios con los que cuentan los diferentes atletas. Hay que entender que, al subrayar unos elementos y no otros, la victoria exalta unas cualidades y no otras y, por tanto, se construye una historia y no otra.

Por un momento, nos centramos en una de las historias, por ejemplo, la de Yamashita. Descubrimos que existe una construcción primaria del héroe. Se recrea su cotidianeidad que cuanto más vulgar resulta es más convincente y verosímil. Se incide en que es uno más entre un montón de judocas anónimos que entrenan a diario, uno más. Pronto descubrimos que no es uno más sino que recibe premios, con lo que ha comenzado su conversión a héroe. La transformación y la atribución se producen mientras va ganando combates. Sus gestos son casi tan importantes como sus movimientos.

La tensión del público, las banderas, sus explicaciones, todo converge en seleccionar de las virtudes del deportista la de su tenacidad, empeño y capacidad para vencer los inconvenientes. Cuando vence ya no es él, como deportista, quién logra el triunfo sino que es ya un símbolo que se ha construido a su alrededor. Es, por tanto, ya no sólo la constitución de un mito sino de un simulacro, pues el signo se ha vaciado por completo. Yamashita es ya la tenacidad. No es un deportista tenaz sino un símbolo creado.

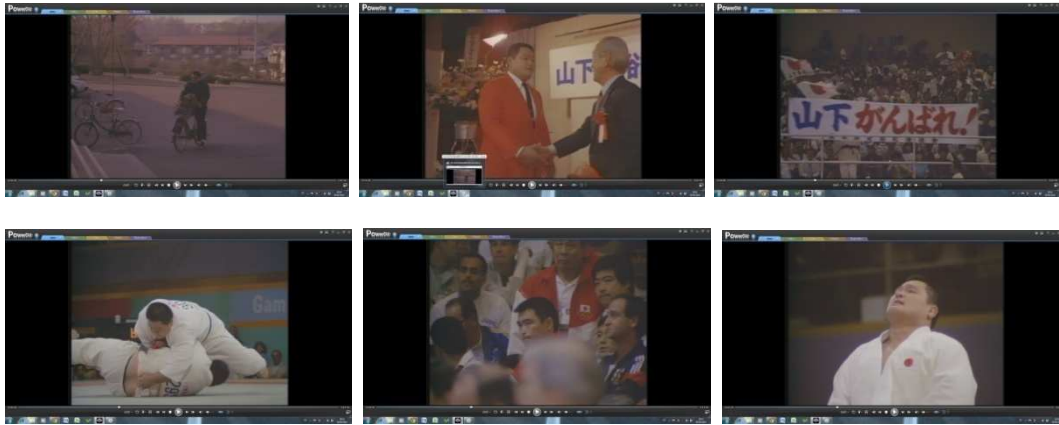


Figura 28: Imágenes capítulo dedicado a Yamashita en “16 days of glory”

2.11. Ilusión producida e ilusión objetiva

Se plantea aquí esa tensión entre la ilusión como descripción total en la que se enmarca el fetiche y que se orienta al mercado y la ilusión como la nueva realidad, como una realidad simulada e hiperreal que se impone a los hechos inmediatos. “16 days of glory” constituye un discurso diferenciado del evento deportivo e histórico que fueron los Juegos Olímpicos. Ya no sólo es que se trate de una selección y una reconstrucción que añade fragmentos previos y posteriores a los Juegos sino que hay grandes ausencias como Carl Lewis o vacíos como la carencia de la explicación del boicot que hicieron los países comunistas y una serie de resultados y disciplinas que se obvian completamente.

Al mismo tiempo, la película se proclama como discurso verdadero, como discurso único. Es un ejemplo de esa “hiperrealidad” (Baudrillard, 1978, p. 58) que se prefiere a la realidad. Como la cueva recreada que se prefiere a la auténtica, como el parque de atracciones que se prefiere a las calles o la familia de indígenas a quienes se aísla para que no sean contaminados por la sociedad (Baudrillard, 1978). Entre la ilusión radical que proclama la película como verdad aislada y autónoma y la ilusión producida parece que todavía la película se encuentra más cerca de las teorías de Debord (1999).

Detrás de la historia de los atletas hay un camino de vida y una historia de triunfo. La película es un relato de vencedores donde los perdedores sólo tienen lugar porque han vencido en otra ocasión (Gross, Moffet) o porque siguen siendo vencedores (Moorcroft) o como réplica y para

hacer más grandes aun a los vencedores (Hingseng en el decatlón o la corredora finlandesa en el maratón). Existe una construcción teatralizada de la realidad que se ordena al fin de la victoria. Como en las obras de teatro, todo tiene sentido al final de la historia. Los sufrimientos, el esfuerzo, las lesiones, la tenacidad, la rebeldía tienen sentido y quedan justificadas por la victoria final.

Lo que se venden o se proponen son caminos expeditos para alcanzar la victoria. Lo que hay detrás de la película es la ilusión de la victoria. La posibilidad del triunfo. Y el triunfo siempre va vinculado al esfuerzo, al trabajo. El deporte está aquí muy próximo a la práctica capitalista. Como plantea Debord (1999) ya no es posible vender bienes, ahora se trata de sustituirlos por emociones, por ilusiones, por valores y esos valores conducirán al espectador a consumir. Es la alienación del tiempo de ocio que sustituye a la alienación del tiempo de trabajo. El tiempo de trabajo ya no es un fin en sí mismo sino, como ocurre con toda la vida de los atletas, un simple medio encaminado y que se justifica por la medalla final. Es la religión del triunfador, una ilusión embaucadora y ficticia que no habla de los perdedores y del esfuerzo perdido. Todavía no es la ilusión del simulacro que niega la transformación del mundo sino que aquí, en “16 days of glory”, aun tiene cabida la mentira de una posibilidad de mejora, de superación.

2.12. La explosión frente a la implosión.

El deporte es el ejemplo perfecto de esa norma que sustituye a la ley siempre susceptible de la interpretación, como postula Baudrillard (1978). La disputa deportiva es un mundo a pequeña escala tan simulado como el nuclear. Las normas son estrictas, cada lance del juego debe estar contemplado y vigilado y, sobre todo, impone la simulación, el juego y la competición a la vida real. Allí la acción o el esfuerzo ni siquiera se ordenan por esa historia teatralizada, sino que llevado al extremo el mayor premio no es la medalla sino la recompensa espectacular: ser el héroe. En el fondo es un discurso donde la única vía abierta es la simulación (imitar a los héroes) o la inacción del espectador, muy en congruencia con lo que plantea Debord (1999).



Figura 29: distintas imágenes de espectadores a lo largo de “16 days of glory”

La historia ya no es la explicación de las vidas individuales sino la suma de simulacros. La historia de estos Juegos Olímpicos de Los Ángeles ya no se plantea en términos de marcas deportivas que trascienden y quedan registradas, ni siquiera se reflejan sino de pasada los eventos históricos, como el boicot de los países del Este, que permite explicar el avance político de la Guerra Fría. La destrucción de la historia se comprueba aquí a través de la construcción de un relato que se basa en la interpretación que hace la propia película de 9 historias. Relatos que, además, se estereotipan, reducen y retocan para que sean más simbólicos y, por tanto, también más espectaculares. Esa es la implosión y el simulacro. Realmente los Juegos como evidencia del no avance, del estatismo y del reparto de poder entre grandes potencias y ese enfrentamiento mantenido en lugar de ser una muestra de la evolución y la paz.

Al mismo tiempo, es también el discurso tautológico que plantea Debord (1999). En “16 days of glory” se comprueba como todo sucede en el estadio, en ese no-lugar sin referencia histórica. La única referencia es el propio discurso espectacular (las imágenes que aparecen de Los Ángeles en 1932) pero sin salir del estadio. La película con sus historias pone en marcha, como se ha expuesto en la primera parte del análisis, mecanismos de idealización como el primerísimo primer plano, el slow motion o el zoom.

De este modo, la cinta construye un discurso basado en la victoria de 9 deportistas que más que relatar o resumir un evento deportivo lo que está contribuyendo es a la creación de 9 nuevos referentes en lo deportivo. Es decir, el espectador de esta película no alcanza a hacerse una idea global de los méritos deportivos, circunstancias históricas, peculiaridades o importancia relativa de este evento. El resultado de las más de dos horas de metraje es un discurso laudatorio sobre nueve atletas y sobre Estados Unidos, más allá del impacto en cada espectador a título individual.

El verdadero premio ya no son las medallas, sino en ese discurso tautológico, es aparecer, aparentar, simular. No importa, como muestra la primera historia, ni siquiera vencer. Se trata de ser aclamado y ser el protagonista. Lo que se justifica no es que el esfuerzo merece la pena con la medalla como premio, sino que el esfuerzo y el sometimiento al sistema espectacular merecen la pena por experimentar un día la gloria de la aclamación. Se trata de la gloria de ser protagonista del espectáculo.

Ellos lo son como deportistas, pero cada uno puede conseguirlo en su campo de trabajo. Es, como ocurre con las religiones, un discurso que se justifica a sí mismo. Se trata a la vez de un discurso paralizante que proyecta al espectáculo un poder casi religioso y que lo convierte en ente autónomo e intocable. Al mismo tiempo, el discurso espectacular tiende a la saturación pues no deja de producir nuevos ídolos en búsqueda de nuevos productos y nuevas ilusiones, en un círculo infinito. La implosión de Baudrillard y la explosión de Debord se dan la mano en los productos espectaculares.

2.13. Autorreferencialidad.

Sin dioses, ni reyes, la falta de referentes arroja el individuo al mercado, al mercado de las identidades. En el caso de "16 days of glory" el reparto está claro: podemos ser el compañero sentimental del héroe (la mujer de Moorcroft o de Moses) podemos ser su entrenador, su apoyo en la sombra (Yamashita o las gimnastas) podemos ser el villano (natación, maratón o decatlón) o podemos ser el héroe. Por supuesto, ya somos parte del público ya estamos integrados en el momento que miramos a esa pantalla y, tal como se ha visto en el punto anterior, en ese discurso que paraliza y se reproduce, ya somos espectadores en el momento que se repiten y abundan los referentes para que nos identifiquemos con los que enarbolan las banderas. Se trata no sólo de ofrecer un espectáculo sino la capacidad de empatía y de emoción.

Hay, además, otros rasgos que remiten a las teorías del espectáculo y el simulacro, a veces, pequeños detalles. Los portadores de la antorcha olímpica (nieta de Owens y el ganador del decatlón en Roma 1960, Rafer Johnson) son un ejemplo práctico del estatus mediático que plantea Debord (1990, p. 22). Ese don de la mutabilidad (que otorga la fama mediática que permite a un banquero cantar o a un político ser comentarista de arte) queda expresado cuando la responsabilidad queda justificada dentro del propio discurso mediático. No sólo son referentes deportivos quienes portan la antorcha, sino también personajes relevantes en el discurso espectacular. La argumentación se redondea cuando se explica que además uno podía portar la antorcha en su recorrido por el país, previo pago de una cantidad. Con esto ya queda meridianamente claro que el único camino es la fama o el dinero, existiendo, por supuesto, una equivalencia y dejando claro que la fama es dinero.

En el fondo, el término que más se ajusta a "16 days of glory" es el concepto de asesores que establece Bauman (2002, p. 70 y 71). Él pone el ejemplo de Jane Fonda y sus libros de autoayuda para estar en forma. Una actriz metida a asesora médica. En el caso de esta película las técnicas, la narración y la construcción de la película están estableciendo 9 nuevos asesores. Las historias giran en torno a estos vencedores a quienes se exalta e idealiza. Respecto a ellos el espectador, convertido en público, gana y conecta sus emociones. No es casualidad, como ya se ha comentado, que el entrenador de las gimnastas acabase anunciando cereales para el desayuno (Yagüe, 1992, p. 440).

El espectáculo y el simulacro se vuelven hacia sí mismos, ya no sólo como una estrategia, sino también como una necesidad ante la falta de referentes. Hay que tener en cuenta el anonimato que suelen tener la mayor parte de atletas que compiten en los Juegos, debido al espacio entre ediciones y el desconocimiento y escaso seguimiento mediático de muchas de estas disciplinas. Por ello, películas como "16 days of glory" deben esforzarse en demostrar la heroicidad y la capacidad de estos asesores para convertirse en nuevos referentes del discurso espectacular. En el fondo, se trata también de una limitación de un discurso que sólo sabe contar y relatar en términos de vencedores y vencidos, héroes y villanos, espectadores y actores. Ser sólo espectador es tan insustancial como liberador.

2.14. El tiempo espectacular.

De todos los modelos y concepciones de tiempo se impone aquí el tiempo espectacular. Frente a ese tiempo como un torrente imparable, frente al tiempo como una degradación de un pasado sagrado, o ese presente que justifica el pasado, incluso ese futuro que trata de darle sentido a las decisiones actuales se sitúa el tiempo espectacular. No se trata de un tiempo que no avance, no hay que confundir, sino de un tiempo sin trascendencia. El tiempo espectacular es un concepto de Debord (1999, p. 132-134) que quiere incidir sobre el tiempo como unidad de medida y producción, el tiempo como un servicio o un formato de ocio, un tiempo consumible y vendible que participa de la alienación del mercado.

La propia "16 days of glory" como producto audiovisual es tiempo capturado para ser vendido. Aunque, si atendemos al tiempo del relato, se descubre que allí se encuentran las teorías de Debord (1999) y de Deleuze (Pardo, 2007) incluso de Baudrillard (1996). Por una parte, se entiende la diferenciación de Debord entre la superficie de la historia y el movimiento profundo. De un lado, el espectador cuyas acciones no registra la historia y el atleta cuyos logros quedan para siempre anotados. Al mismo tiempo, y según Deleuze, la historia es pura mimesis, tiempo único donde, como en toda tragedia, el final se cumple irremisiblemente. Ocurre con los héroes y atletas de estas olimpiadas cuya victoria anunciada se consume en todas las historias (salvo si se quiere la historia de Moorcroft, aunque esta sólo añade épica a su record vigente).

Aunque el verdadero tiempo es un presente en diferido, como propone Baudrillard (1996, p. 77), donde cada historia tiene su propio rango temporal. Desde la historia de Moorcroft que se remonta años antes a la consecución del record, a la historia del maratón que apenas muestra el inicio de la prueba. Unas veces la historia comienza meses antes en otro país, como ocurre con Yamashita, o, simplemente, con la prueba anterior, como en el caso de la gimnasia. Las pruebas suelen acabar con la medalla, pero también pueden acabar con la repetición de la prueba a ojos de la amada del atleta, como el caso de Myrella. Se rompe la temporalidad clásica para generar, como suele ocurrir en el cine, un tiempo propio que se mueve a las exigencias del guión.

En cualquier caso, se siga a Debord, Baudrillard o Deleuze se trata de un tiempo sin consecuencias. Incluso en el caso de Debord, donde se puede interpretar que los records y medallas forman parte de la historia olímpica. La película como reconstrucción de un evento deportivo y reinterpretación simplemente otorga celebridad e idealiza a determinados deportistas. Pero no asegura que sus gestas sean meritorias en el contexto de la evolución deportiva o, incluso, que vayan a perdurar en la historia olímpica. Es la autorreferencialidad que asegura la trascendencia pero dentro del mundo del espectáculo, de lo que relatan los medios audiovisuales.

Por tanto, espectadores y atletas quedan en este tiempo espectacular, condenados a la inconsistencia, al igual que le ocurre a los personajes de la tragedia, cuyo futuro se cumple a pesar de cualesquiera sea su acción. Baudrillard (1996) plantea que no puede tratarse de un tiempo real. La transferencia materia y tiempo es imposible. El presente es virtual e irreal. Al

igual, que este relato es ficticio, construido, si se aplican los parámetros de Baudrillard, también virtual.

No importa el orden, las pruebas que se produjeron antes o después (por ejemplo, la prueba de Moorcroft, los 5.000 metros se celebra como el resto de atletismo la segunda semana, mientras las de natación se sitúan la primera semana) no importa tampoco la duración real (el tiempo dedicado a los 400m vallas de Mosses son 2 minutos más que los 10 minutos en los que se cuentan los distintos combates de Yamashita) tampoco importa siquiera la velocidad (slow motion) o, incluso, tampoco hay referencias temporales externas (más allá del faltan 14 minutos de la ceremonia inaugural) nunca se sabe en qué día suceden los acontecimientos.

La película se constituye así casi como un no-lugar de Augé (Pardo, 2010, p. 170). Un lugar no apto para vivir, un lugar que sólo sirve para ser atravesado. Así la película no quiere hacer historia sino sólo entretener. Obvia las referencias temporales y construye sus propias referencias que, unas veces van años antes, otras segundos antes de la prueba. La cinta es un tiempo único y propio, un tiempo que se define y se construye en la propia película. Todo ocurre al mismo tiempo, o mejor en un no-tiempo. No importa cuando sucedió ni siquiera como decíamos va a cambiar o influir en un antes o un después. Es más bien un momento absoluto. Como una obra de teatro se circunscribe al escenario y el teatro, aquí se reduce al estadio y el deporte.

En la oposición entre la historia y el cine, está la oposición entre el espectáculo y la historicidad y ahí nace esa oposición entre tiempo clásico y tiempo espectacular. El espectáculo ya no necesita un discurso histórico que justifique su relevancia sino que se basta para justificarse. El espectáculo es un no tiempo. Los logros y la notoriedad no caducan. Ya no importa si los atletas memorables en el discurso espectacular serán referencias en el mundo histórico y en el mundo deportivo. Si se convierten en referentes en el mundo del espectáculo tienen ganada la eternidad. El espectador debe elegir ya entre cambiar la historia o ser parte del espectáculo.

2.15. Entre espectador y actor.

La cosificación del individuo que Debord recupera de Lukacs (Debord, 1999, p. 51) solo tiene sentido desde el punto de vista todavía de un individuo que tiene posibilidades de realización. La cosificación es parte de un individuo que ya no puede proyectarse en su trabajo, aislado como la suma de individuos, humillado, esclavizado por el trabajo, que no comunica sino que consume y para el que las religiones son un ejercicio de masoquismo y autolimitación. No obstante, este individuo todavía vive en un mundo disociado donde se puede distinguir el espectáculo, discurso embaucador y alienante, y la realidad, fruto de frustraciones.

En “16 days of glory” el discurso sobre el individuo es doble: por un lado el espectador, por otro el deportista. El espectador es el que, cámara en mano, sigue el recorrido de la antorcha. El espectador es el que sostiene la bandera, el espectador es el que se emociona durante el combate de Yamashita o forma parte de las ceremonias. El espectador se convierte en una proyección, un modelo para quien está al otro lado de la pantalla. El primer rol que ofrece la película, tal y como ocurre con el espectáculo moderno, es el de mirar.

Pero al mismo tiempo, la película muestra un camino para convertirse en héroe. Las pequeñas recreaciones que anteceden a las pruebas insisten en asemejar al atleta con el personaje común. Moorcroft es un simple padre de familia, Yamashita un judoca más que va a entrenar en bici. Los personajes se muestran más cercanos y humanos en sus entrevistas que permiten conocer sus debilidades, miedos y sufrimientos. Por un momento, el logro parece una cuestión de suerte, un gran logro para una persona con características normales y muchas horas de entrenamiento. Solamente Mosses y Gross se distancian de ese modelo pues ya aparecen convertidos en estrellas mediáticas.

En el fondo en la película ya no está en juego la reificación del espectador sino que el espectáculo es ya la única vía de realización posible. El espectador ya no queda alienado por un espectáculo que le convierte en consumidor y le hace olvidarse de su capacidad histórica y su identidad. Ahora el espectáculo en un mundo sin ideologías, dioses, historia ni tiempo, es el único camino para encontrar una identidad. La única vía de realización. “16 days of glory” todavía es una transición entre los dos modelos, entre el espectador y el actor. El espectador todavía puede elegir si mirar y compartir los éxitos del vencedor o si prefiere optar por imitar al vencedor.

En el mismo sentido que ya no existe amor si no queda publicado en las redes sociales, no hay boda sin foto, ni cambio político si no aparece en la prensa, de ese mismo modo, la película es en sí misma la prueba del éxito de las olimpiadas de Los Ángeles. Las imágenes de las taquillas a rebosar, las entradas repletas de gente, las gradas sin un lugar vacío no son el reflejo sino la prueba del éxito de los Juegos. Casualidad o no, la película en su particular construcción de los Juegos muestra como los atletas americanos ganan 8 medallas, dos Alemania y una respectivamente Marruecos, Japón y Gran Bretaña. Todas las historias relatan o inciden en el vencedor.

Mirar impone una lógica de extrañamiento de la realidad pero, al tiempo, instaura una nueva realidad. Es la realidad virtual, diferida pero más satisfactoria. El espectáculo como paréntesis, el individuo como espectador acaba en la frustración. Por ello, los discursos del espectáculo pronto convierten al espectador en actor, o en actor en potencia, falta que él mismo quiera. Aquí en el estadio, las ropas de la actuación se pueden encontrar en la tienda de deportes. Mientras las historias cuentan que sólo se necesita honor, persistencia, suerte, aguante....para triunfar. Poco se dice (sólo Gross y Mosses) de las características físicas privilegiadas de muchos de estos deportistas. Se trata más bien de mostrar la victoria como algo cercano, casi como algo común.

2.16. La inversión de la realidad frente a la inversión de la masa.

La imposibilidad de pensar la realidad, la ilusión de lo real y, sobre todo, la necesidad de que el pensamiento se adelante son los condicionantes que establece Baudrillard (1996) y que sirven para revisar “16 days of glory”. Se trata de cuestionar la realidad y plantear la construcción e interpretación de unos hechos. Unos hechos a los que se les atribuyen un significado y un valor y que acaban teniendo todo un sentido que permite actuar en consecuencia.

“16 days of glory” es una película de exaltación del americanismo. Sólo en el primer minuto hay 8 banderas de Estados Unidos. El recorrido de la antorcha se convierte (además de una exposición de la mercantilización) en una demostración del patriotismo. La identificación del espectáculo con Estados Unidos puede confundir. Pero cuando el hombre cohete sobrevuela las pistas de atletismo se está, de nuevo, de entre todos los hechos, eligiendo los que permiten hacer patria y dibujar a una nación avanzada y orgullosa de su tecnología. Antes de que aparezcan los atletas, la presencia de las banderas y el patriotismo deja claro el peso de la política en un evento deportivo.



Figura 30: imágenes con connotaciones patrióticas en “16 days of glory”

Dentro de la construcción e interpretación que plantea la película sobre los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 1984 llama la atención la selección y enumeración de medallas que realiza. A lo largo de las 9 historias quedan registradas una victoria de Marruecos, otra de Japón, de Gran Bretaña, dos medallas de Alemania y 8 medallas de oro para los atletas americanos. La desproporción es clara. Los americanos ganaron 174 medallas, frente a las 59 de Alemania, 53 de Rumanía o 32 de China. En cualquier caso, este medallero no se menciona en la película. Allí se dirime algo más abstracto como la superioridad y, a pesar de tratar de narrar historias, no se olvida de dejar en evidencia la supremacía de Estados Unidos. No sólo es una cuestión de números sino que en el caso de la quinta historia, la medalla de oro del nadador Gaines hay una superabundancia de banderas. Parece evidente una identificación entre la bandera de Estados Unidos y la rebeldía heroica de este nadador que, sin presentarse como favorito, y a pesar de su edad, acaba venciendo.

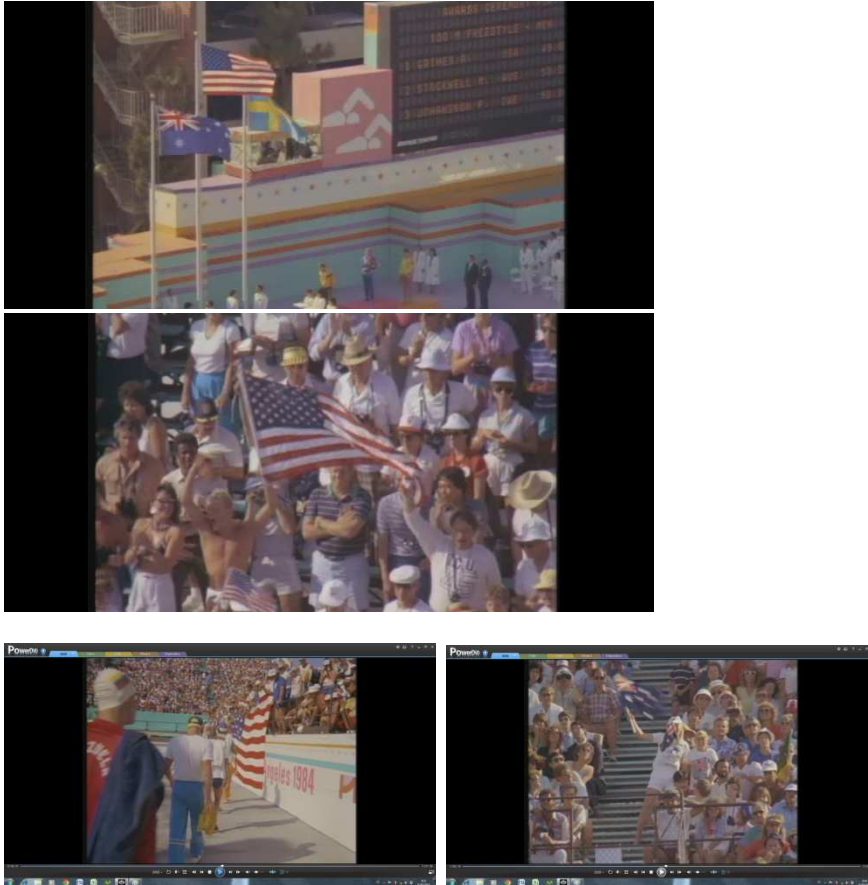


Figura 31: Recurso constante a las banderas en las imágenes de la prueba que disputa Gaines

La película se cierra además con el resumen de una ceremonia de clausura donde el relato se construye también a través de las banderas. La bandera olímpica, los fuegos artificiales, el desfile y un resumen de las victorias de los diferentes países son elementos nucleares que se ofrecen a modo de resumen y como la esencia del relato. Aunque lo que después cierra la historia es el resumen de los méritos, victorias, medallas y logros de los atletas americanos. De nuevo, la bandera de Estados Unidos se vincula a los vencedores.

Detectar estos puntos en común, no equivale a cuestionar una interpretación sino a cuestionar la validez de cualquier interpretación. Se trata de denunciar el aprovechamiento de un evento deportivo para mediante una selección, construcción, unas técnicas visuales y narrativas orquestar un plan para generar un sentido y una interpretación de la realidad. Ya no se trata tanto de plantear lo que existe o lo que quiere tapar esta construcción, sino de evidenciar y cuestionar la falta de sentido de la realidad. La necesidad de cuestionar la manera en que conocemos la realidad.

En este caso, se ha construido un relato patriótico de superioridad que mezcla la superioridad deportiva con la política. Confabulan también la construcción de estereotipos y la reducción de perfiles de los atletas que acaban como símbolos del esfuerzo, el amor, la resistencia, la tenacidad, el crecimiento,... acaban vinculados y proyectados en la bandera. Según los códigos que establece la propia película, la bandera se refuerza como símbolo del país en el que se celebran los Juegos Olímpicos. Pero además a ese símbolo se le ha añadido ahora la ornamentación de la victoria.

Se plantea en el inicio que la bandera no se vincula a unos deportistas sino a unas calles, un público, una construcción, una tecnología, una organización... A esa enumeración se le vinculan después, mediante los puntos concretos de las pruebas y las historias que se narran, unos rasgos casi heroicos. De este modo, la película mediante los atletas plantea una exaltación y una descripción de los atributos de Estados Unidos.

En sí misma, la película cuestiona ese planteamiento que separaba lo político de lo banal (Baudrillard, 1978, p. 144) y que entra en crisis con el concepto y el desarrollo de las masas. Las masas rechazan la historia, la política, lo universal y prefieren la cotidianidad del consumo. De ese modo, lo banal ya no es el reverso embrutecido sino un desafío a lo político. De este modo, "16 days of glory" construye un patriotismo o una noción de nación y de patria a través de lo común, de algo tan banal como unas pruebas deportivas. Allí, lo patriótico se convierte en un objeto de consumo. Al igual que el deportista es la plataforma para vender unas zapatillas deportivas, del mismo modo, es el escaparate de un nuevo concepto de patria. Una patria de vencedores, de héroes, una patria que ya no necesita ser histórica. Una patria que se tiene que definir también en el espectáculo.

2.17. Las tres fases del simulacro.

La distancia semántica entre simular y disimular es la distancia entre el espectáculo y el simulacro. El espectáculo es la copia masiva y la producción en serie, el simulacro implica la independencia del modelo y la simulación en serie. El espectáculo disimula su vínculo con la realidad, el simulacro simula y produce la realidad. "16 days of glory" es un buen ejemplo de la independencia de los modelos. La mayor parte de la película se encuentra filmada en una única toma, esto es, en el momento de la realización de las pruebas y dentro de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 1984. A pesar de ello, la cinta no es una copia de la realidad.

7 de las nueve historias contienen una introducción (exceptuamos el decatlón y la prueba gimnástica aunque ambas tienen un preludio que muestra los preparativos en el escenario de las pruebas). A esto se une la manipulación de la velocidad en algunas secuencias y planos, el ralentizado. También son muy importantes las entrevistas, tanto a los protagonistas como a sus rivales. Además, la propia edición hace que el público, un entrenador o la pareja de uno de los atletas se conviertan en protagonistas artificiales de la acción.

De este modo, aunque gran parte de la materia prima de la cinta sea imagen registrada en el mismo momento de la celebración de los Juegos, se puede plantear que se trata de una simulación pura y dura de lo que ocurre allí. Ya no se trata de abundar en las limitaciones o incluso el propio condicionante de tiempo, que obliga a seleccionar y construir un discurso diferente además de las propias connotaciones técnicas. Se trata más bien de que, en ningún

momento, el propósito de la película sea mostrar la realidad. Ese es otro de los rasgos del simulacro, su independencia de los hechos.

“16 days of glory” participa de lo que Baudrillard llama intensidad del simulacro (Oittana, 2003) y de la hiperrealidad (Baudrillard, 1978, p. 58). En la cinta hay una preocupación por el goce estético y también una presencia de técnicas como el zoom o el ralentizado que hacen que la visión que ofrece la película sea más completa que la visión que tuvieron la mayor parte de espectadores del estadio o incluso de la televisión. Es la realidad bajo el tamiz de la tecnología, la simultaneidad (la doble repetición de la prueba de Mosses) que permite casi el don de la ubicuidad y la posibilidad, como en el caso de la familia del reality que relata Baudrillard (1978, p. 17), de ver la rutina con tanto detalle que hay un exceso de intensidad. No puede decirse que sea falso es que si estuviésemos allí hubiera pasado desapercibido. Es una mirada artificial y construida.

Las imágenes de los músculos de Mosses cuando arranca la carrera, los movimientos detenidos del decatón, el gesto eterno de dolor de Benoit, la ejecución de las pruebas del decatón, el último esfuerzo del nadador son ejemplos de una realidad que está más allá de lo real. “16 days of glory” plantea, entonces, ese concepto de la ilusión radical (Baudrillard, 1996, p. 31). Frente a la realidad como barniz, ahora la simulación es el dispositivo que predomina y engloba los diferentes artificios técnicos. Lo complicado ahora es distinguir lo verdadero de lo falso, lo real de lo irreal.

La simulación es la ruptura también de las antiguas coordenadas. No sólo se trata de que la película se desarrolle en su propio tiempo. Se trata de la concepción de la realidad como un tiempo único. No sólo es que el espectador pugne con el actor, es que el individuo queda sustraído de toda responsabilidad pues, como en las tragedias, está condenado a cumplir su destino: si no eres un héroe es el fracaso. Ya no se trata de un relato más o menos falso de la realidad. “16 days of glory” es la exaltación de unos valores y la construcción de un patriotismo casi como objeto de consumo. Al tiempo, es también un buen ejemplo de la construcción de un simulacro.

2.18. Esquizofrenia, deseo y fantasmas.

Desde el momento en que real y falso se confunden ya se podría hablar de esa esquizofrenia social. No obstante, hay otros síntomas como la incapacidad del individuo de reconocerse como elemento separado, su aislamiento o la realización de la ideología en la práctica cotidiana. Más que a los detalles o planos concretos, se trata de apuntar aquí el carácter conservador de “16 days of glory”. Las historias que relata la película dejan medallas pero también estereotipos como la tenacidad de Moorcroft, la superación de Yamashita, el triunfo del amor de Mosses, la suerte o la rebeldía de los nadadores, el buen humor de Thompson o la

victoria superlativa del superdotado o incluso la sumisión al entrenador y, por supuesto, el esfuerzo.

En el fondo, en estos valores está latiendo la propuesta de un camino en busca de los objetivos que pasa por el esfuerzo, la paciencia y el trabajo y no por la revolución. Consiste en asumir la victoria del superdotado y aplicar la tenacidad, esperar la suerte, el esfuerzo o la sumisión en el caso del resto. Realmente se cruzan dos propuestas: la victoria del héroe que implica la tragedia de los que no están previamente dotados para triunfar, esto es, el conformismo generalizado. Pero también la vía del esfuerzo y la tenacidad que parece minimizar que estos deportistas olímpicos son un grupo de elegidos. A cambio, parece abrir una expectativa al resto, aun cuando sea falso.

En cualquier caso, es el héroe y el héroe mediático el que se convierte en la medida del triunfo. Más que la marca (que siempre es un triunfo relativo pero más personal) sirve la medalla como premio público, reconocimiento social. Todas las pruebas acaban con la entrega de medallas, el montaje de imágenes acaba también con las medallas y la ceremonia de clausura y por ende la película acaba con podios y medallas. Más allá está la imagen espectacular de ese momento. El icono por encima del evento deportivo.

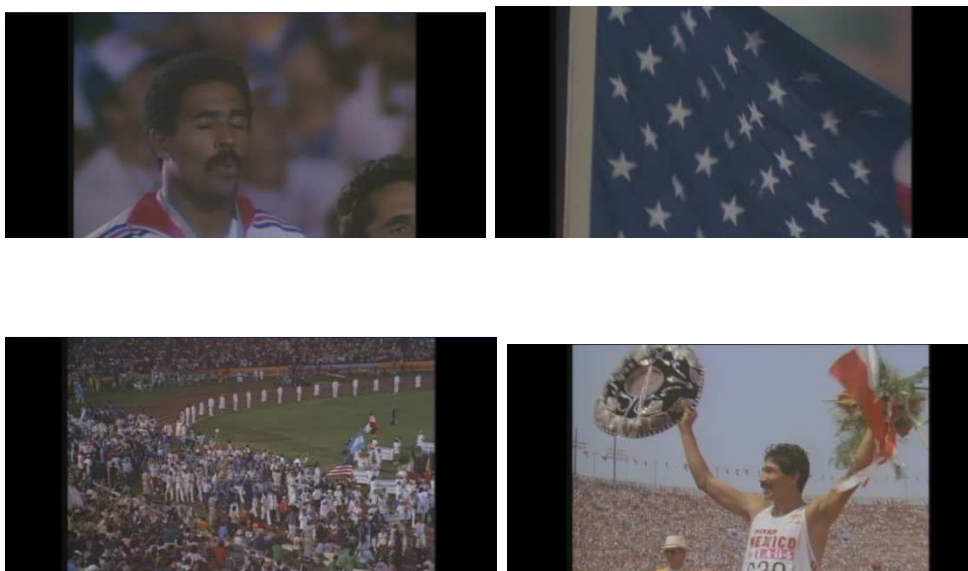


Figura 32: el momento de la victoria como icono en “16 days of glory”

El individuo del simulacro es el individuo que no puede pensar la realidad, diferenciar la ideología capitalista de su realización, que no entiende la distancia ya entre él y el mundo. La necesidad de representación es sólo tan angustiosa como la necesidad de verse al margen de la existencia. La pregunta es si el espectador de “16 days of glory” es capaz de distinguir que se trata de toda una construcción y de una simulación. La ideología capitalista conservadora, la ética protestante del realizarse en el esfuerzo y el trabajo se mezclan con los ideales deportivos.

Se confunden unos valores con los que sirven para pensar que de trabajador se puede pasar con esfuerzo y tenacidad a jefe. Ver la realidad a través de esta película ya no es un relato deportivo particular, además, permite participar del capitalismo. Permite pensar en ídolos,

trabajo, esfuerzo, fama, premio social, premio económico, distinción, medios de comunicación, publicidad y disciplina, entre muchos otros conceptos.

En último término, este capitalismo inconsciente se relaciona con la producción de deseo. Un deseo como cualidad subjetiva, no de los objetos, y que desdobra al mundo. El deseo que produce realidad. El deseo produce héroes donde hay deportistas, necesidades de consumo de espectáculo donde hay relato, mimesis donde hay posibilidad de actuar, simulación en lugar de espectáculo.

2.19. La masa de individuos.

Revisitar “16 days of glory” desde los conceptos de masa que desarrollan Benjamin, Debord y Baudrillard no resulta algo forzado o ajeno. De hecho, el primer argumento de la película es ese: la expectación popular que generan los Juegos Olímpicos. Fotógrafos amateurs, familias, corredores, niños y mayores contemplan cómo la antorcha es portada hacia el estadio. Esa masa se convierte en una unidad de medida y a la vez en un modelo. Un evento que interesa a tal cantidad de público puede pensarse que es interesante, incluso en un segundo paso, el espectador puede reconocerse en esos apasionados del deporte y dejarse llevar por la emoción.

Esta introducción, que se integra dentro del bloque de la ceremonia inaugural, es sólo un primer caso de los diferentes roles que juega el público a lo largo de la película, o incluso en ese mismo apartado. El público se convierte en ese mismo bloque en símbolo de la diversión (vemos a un espectador con una peluca de colores), el público mediante los accesos y la taquilla también es síntoma del éxito económico, el público, en último término, es también decorado. El estadio lleno, esos grandes generales de la introducción se repetirán en varias ocasiones como imagen impresionante, estética, como recordatorio del impacto económico, social o deportivo del evento. En general, como definición de ese tercer personaje que será la masa.





Figura 33: imágenes del público en “16 days of glory”

La película también sitúa entre el público a algunos de sus protagonistas. Sucede, sobre todo, en el caso del vallista Mosses. Su madre y su esposa se sientan en la grada y saltan del público a la pista para felicitarlo. Debido a que el off relata que, después de la muerte de su padre, Mosses le dedicará esta victoria en los Juegos de Los Ángeles, la resolución de la prueba ya no es tanto una medalla, como las lágrimas de su madre. Pero no es un protagonista colectivo transformado en protagonista individual. Ya antes hemos visto llegar al atleta a la villa olímpica con su mujer, incluso la carrera se repite mientras la cámara ofrece sólo el primer plano de la mujer de Mosses para que el espectador viva la carrera a través de las reacciones de Myrella.

Sucede también con el entrenador rumano de las gimnastas de Estados Unidos. Son los pocos protagonistas que se sitúan fuera de la acción principal, al menos, sin posibilidad de intervención directa en la misma. Pero, en cualquier caso, con una implicación y una influencia en lo que ocurre en la pista. Esto es lo que comparten la madre y mujer de Mosses y el entrenador de las gimnastas americanas. Hay que tener claro, eso sí, que se trata de personajes que se sitúan entre el público pero que no salen del público. Esto es, no hay un cambio de estatuto o categoría. El público siempre es público.

Y las funciones del público están claras. Del público depende la proyección patriótica del evento deportivo. El público sostiene las banderas de los vencedores pero también de los rivales de nuestros favoritos con lo que se añade dramatismo a la escena. Pero el público, sobre todo, le añade alegría y celebración. El público es el espejo en el que puede mirarse el espectador y la medida de la emoción de muchas de las pruebas. Hay incluso una definición de la masa, un recurso al plano general que insiste en la gran afluencia de espectadores y los convierte en pequeños puntos de un estadio lleno. El público se desdibuja, el público como una masa que llena el estadio.

El público de “16 days of glory” está a medio camino entre Baudrillard y Debord. Todavía no es el público que ya sólo demanda espectáculo y se ha convertido en esa máquina ingobernable que describe Baudrillard. Detrás de la descripción que hace la película se halla, más bien, ese concepto de público hedonista, de consumo y ocio. Es el público de los grandes espectáculos. La película parece retroalimentar ese estereotipo. Se trata de mostrar cómo se divierten los asistentes al estadio. Como son multitud. Como son anónimos. Cualquiera, hasta el espectador que está en su casa, podría estar allí y convertirse en espectador y disfrutar.

La película está dibujando, no a un público crítico o poderoso, sino dócil y entusiasta. El público no es el protagonista, es el espectador. Es un público que aclama y jalea. Las banderas añaden un elemento patriótico. Los atletas se convierten en los reyes del deporte y del espectáculo. Es la aclamación popular de un vasallaje que se basa en la victoria y el espectáculo. Si me das victorias y diversión, yo te doy aplausos y admiración.

2.20. Masa y revolución

La película no permite señalar si es más acertada la utopía de Baudrillard (1978) o la de Debord (1999), ambos de acuerdo en la inconsciencia de la masa. Baudrillard aboga por la ruptura y la implosión, por lo incontrolable de una masa proclive a la hipersimulación. Mientras, la única salida para Debord es que la masa sumisa tome conciencia y se produzca una ruptura por revolución, frente al sistema. Discutir entre ambas propuestas no deja de ser una proyección teórica en la que no puede aportar mucho la película.

La descripción hecha en el punto anterior deja evidencia las funciones del público. La masa se convierte en espejo, transmisión de emociones, recurso narrativo, estética y alter ego del espectador en la película. Se trata de la descripción de un público sumiso, expectante, hedonista, emocionado y que disfruta. Encaja, por tanto, en la descripción de la masa que plantea Debord (1999, p. 85 y 86). La masa alienada en su tiempo de ocio y el fetiche. El objeto que se carga de valor, las identidades que se compran en el mercado y la compulsión a seguir trabajando para acceder a esos productos.

Se puede introducir para abrir la reflexión la teoría que propone considerar no al seductor como quien impone su lógica al seducido, sino como quien tiene que adaptarse a la lógica que dispone quien va a ser seducido (Perniola, 2011, p. 216). Se trata de replantear hasta qué punto la lógica de la película es algo impuesto por la cinta o, al contrario, por las necesidades de adaptarse al espectador. El relato de los Juegos en torno a unos pocos héroes que constituyen en último término un símbolo patriótico ¿quién lo impone? Por un lado, la película puede verse como un capítulo más de una sociedad y un mercado que necesita de referentes. Héroes que vendan productos y transmitan un ejemplo de comportamiento. Estos serían los atletas.

De otra parte, también puede pensarse que es la masa la que impone que se hable en términos de héroes y espectadores, que es ya su lenguaje. Impone hablar de vencedores y vencidos. La masa sería, entonces, la que impone que el discurso se base en el espectáculo y en la emoción. Es como si implícitamente su consumo estableciese que si la película se basase en los tecnicismos, los resultados o los comentarios estrictamente históricos o deportivos, la cinta no interesaría. Se trata de, por un momento, invertir la situación y donde se intuye la imposición al espectador, buscar las condiciones que pone la masa. Es lo que llevaría hacia la destrucción por implosión. La cosificación voluntaria, la objetivación del espectador y en el fondo la crisis que confía en el individuo.

La gran pregunta, imposible de resolver, es quién ha impuesto las decisiones narrativas y la selección: ¿se busca la sumisión del espectador o es el espectador el que obliga a adoptar su lenguaje? ¿El público representado en la cinta es el espejo en el que debe mirarse el espectador de la película, o es la película o los héroes los que buscan a través de la narración congraciarse con la masa y cumplir con sus imposiciones? Simplemente se trata de otra manera de contemplar la película.

2.21. El fascismo

Desde el punto de vista del fascismo, no como forma política, sino como rasgos y técnicas comunicativas hay varios detalles que llaman la atención en “16 days of glory”. En primer lugar, la aclamación del héroe o la transformación del público en un premio en sí mismo, cuando jalea al vencedor tiene un punto de populismo y de fascismo. Es cierto que tiene paralelismos con la aclamación que se producía en el circo romano y que es algo habitual en el deporte, pero eso no evita las coincidencias con la escenificación del poder que hacen los fascismos. El público se convierte en el depositario de esa glorificación que distingue al líder. En un caso político, en otro deportivo. La película describe ese proceso en el que el deportista se convierte en vencedor de una prueba pero también en sujeto de la aclamación.



Figura 34: El público aclama a los atletas, imágenes con connotaciones populistas en “16 days of glory”

El proceso además empequeñece al deportista y magnifica al público que se convierte, por definición, en una masa. Pero, sobre todo, aparece la bandera. El público se convierte en la patria. La grada tiene, a la vez, la indefinición de la multitud pero la identidad de la bandera. No se sabe cuántos son: son cientos, miles, casi un país y delante la bandera como identidad compartida. La identificación se produce con todos los atletas pero, sobre todo, con los americanos.

Además, desde el principio de la película, el código es evidente. En el primer minuto de la cinta 8 banderas indican que la antorcha pasea ya por Estados Unidos. No son necesarias más leyendas o introducciones. Desde entonces la bandera es la patria. Por tanto, el deportista no sólo es un héroe para la grada, sino también para la patria. Eso queda, por ejemplo, evidenciado en la quinta historia de la película. El enfrentamiento de Gaines, no favorito, con el presumible vencedor de Australia genera incluso un enfrentamiento de banderas. La prueba ya no se dirige en términos de nadadores sino de héroes y naciones.

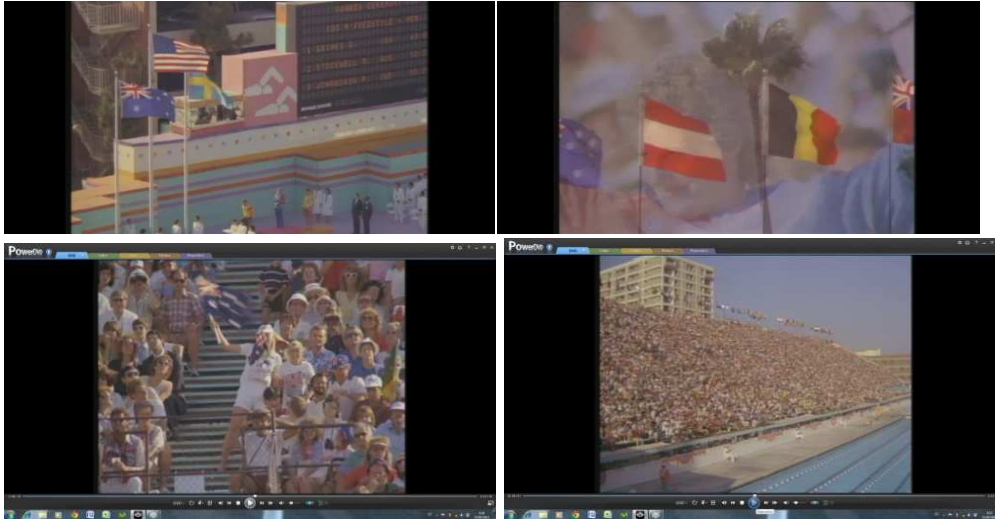


Figura 35: enfrentamiento de banderas australiana y americana en la victoria de Gaines

El concepto de patria es también un concepto contaminado por el fascismo. La patria como argumento. Lo que el fascismo hace es volver a dar significado a símbolos como la raza, la sangre, la disciplina o la patria que se convierten en valores supremos que permiten justificar la expropiación de bienes, la prisión, la segregación o el sometimiento de la sociedad civil. Nada tiene que ver la patria de “16 days of glory” con la patria fascista, pero si se trata de dos procedimientos comunicativos paralelos.

La bandera también se está cargando aquí de significados. La victoria, el orgullo, la emoción, el esfuerzo y la identidad se proyectan en una bandera. Ya no se trata de magnificar el logro de un deportista, la cinta presta más atención al orgullo que genera en quienes se identifican mediante la bandera con ese deportista. Compartir la bandera da derecho a sentirse orgulloso del logro deportivo. Compartir la bandera otorga una cuota de felicidad. De nuevo, se trata de potenciar el patriotismo. El patriotismo como símbolo de la pureza y como argumento político o el patriotismo como atributo positivo y vínculo social.

Al abuso de la bandera para localizar (las 8 que se muestran en el primer minuto), se une el exceso de triunfos americanos que se muestran en la película. La cinta narra y recoge 8 medallas de oro americanas, muy lejos quedan las dos que obtienen atletas alemanes o las medallas para un inglés, un japonés y un marroquí. Si cada victoria es una exaltación patriótica, la cinta es una exaltación patriótica americana continua. La idea viene reforzada por el último bloque, el resumen de la ceremonia de clausura da paso a una clausura de la cinta en la que se recogen primero (con la música de Plácido Domingo) las victorias de otras naciones para culminar y cerrar la cinta en un aparte con las medallas y triunfos americanos, por supuesto, combinadas con la siempre abundante y presente bandera americana.

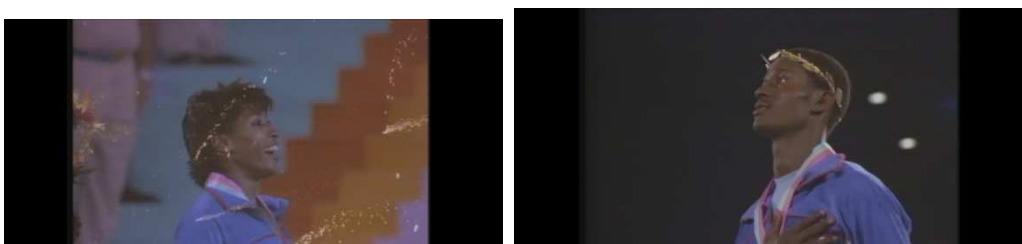




Figura 36: exaltación patriótica de Estados Unidos en las imágenes que cierran la película

Los planos ligeramente contrapicados que aíslan a los atletas y parecen dejarlos por encima de todo, solos en el estadio, los primerísimos primeros planos de las banderas, los fuegos artificiales que generan por fundido una especie de halo en los deportistas, los planos de la bandera americana que prevalece por encima del resto, la imagen del público que se da la mano, las manos unidas de los espectadores, todo concurre en ese mensaje de patriotismo. La patria como un lugar para compartir el triunfo, un lugar de unión, la mejor patria, la patria de los vencedores. Los símbolos del deporte, los símbolos de la victoria se están proyectando hacia la bandera. Pero es que, además, la descripción que se hace de la victoria va encaminada a convertirla en una victoria patriótica.

Se podría incidir en los rivales, pero estos desaparecen, no es una victoria de la competición. No es una victoria deportiva en la que se recuerda la gesta deportiva o el tiempo logrado o la prueba, no es, tampoco, una victoria individual, en la que se recuerda la procedencia o el origen de los deportistas. Cuando la película tiene que resumir y cerrar su mensaje, sólo elige

héroes y banderas. Patria y victoria. Estados Unidos como la vencedora de los Juegos Olímpicos.

En el fondo, se trata de la construcción de un concepto de patria a través de la atribución de significados a los diferentes símbolos. En especial, la bandera se convierte en el símbolo de Estados Unidos, no es sólo el símbolo de un país, sino el símbolo de lo que se le atribuye a la pertenencia a ese país, al concepto de patriotismo. El público, los deportistas, la victoria, la competición se convierten también en símbolos que van más allá del evento deportivo.

La carga semántica de la bandera, el concepto de patria, de patriotismo, de victoria son ejercicios puestos en práctica, especialmente, por la comunicación fascista. Es lo que Barthes (2012) llamo mitología y Debord (1999) han perfeccionado como espectáculo y simulacro. El concepto que mejor lo resume es el genocidio cultural de Didi-Huberman (2012) que explica que la cultura dejó de ser refugio para convertirse en productora de mitos, de ese aparataje simbólico que sostuvo al fascismo.

En este caso, "16 days of glory" no sostiene a un régimen fascista sino democrático como Estados Unidos, aunque ese no es el juicio que interesa. Lo que debe resaltarse es que la estrategia que se pone en marcha, esto es, esa exaltación de Estados Unidos como símbolo de la victoria es una estrategia comunicativa propia de los productos comunicativos fascistas.

2.22. Las vanguardias y el fetiche.

Las vanguardias, como síntesis del arte puro y del arte práctico o el diseño, permiten desarrollar a Perniola (2011) el concepto de fetiche como plasmación máxima de ese vaciamiento del arte que se convierte en símbolo y proyección de deseos. El mecanismo del fetiche artístico es también el mecanismo que reside en la significación que se plantea en "16 days of glory".

Los atletas son cada vez más personajes y menos atletas, hay una negación de su naturaleza. De nuevo, la descontextualización de las pruebas y la selección hace que se diluya la referencia. Más que la victoria en unos determinados Juegos y una determinada competición es una victoria absoluta. La profundización en la realidad es también el camino hacia la trascendencia y el esnobismo, como enseña Wharhol. En el momento que los límites de la victoria se desdibujan, se amplían también los márgenes semánticos.

Al mismo tiempo, como en las vanguardias, el detalle pierde consistencia y significado y es el conjunto el que adquiere significado. Las victorias individuales quedan como escenas aisladas y sin mayor trascendencia. Quedan llenas de limitaciones vistas una a una. Es la visión general, la suma de victorias, la suma de significados, como en la obra de vanguardias, la que adquiere significado y se convierte en la victoria de un país.

También se encuentran rasgos en “16 days of glory” de lo que Baudrillard bautiza como el “esnobismo maquinal” (Baudrillard, 1996, p. 108) y que remite a esa desacreditación del arte que plantea el filósofo francés a partir de las vanguardias, para quien son el ejemplo del objeto superficial y artificial que consiguió vaciarse de significado y se muestra listo para nuevas significaciones. El esnobismo maquinal sustituye a la técnica como herramienta para generar ilusión. Ahora es la técnica, en sí misma, la que se convierte en una finalidad y la que atrae. Supone trasladar el núcleo de acción: de la técnica para generar ilusión, a la ilusión de la técnica.

Así se puede replantear el uso de los encuadres más estéticos y, sobre todo, el uso del ralentizado como un fin en sí mismo. Si hasta ahora se había planteado el uso de la estética como un aliciente para destacar la imagen y atraer visualmente y como, al fin, un goce visual y estético. Ahora con Baudrillard, habría que reivindicar un uso de la estética y las variaciones técnicas como un vaciado de la imagen. La técnica adquiere tanta relevancia que vacía la imagen. La imagen que se reduce todavía más como relato y se potencia como símbolo.

Al igual que las latas de Warhol se simplifican y reducen en un símbolo artístico con el que comerciar, los atletas y, sobre todo, sus gestos se convierten en símbolos. Pueden ser símbolos y plataformas comerciales, modernos ídolos que permiten construir un relato de héroes a demanda de las masas o recipientes que llenar con significados patrióticos. La imagen se vuelve superficial, pero también se multiplica. Las entregas de medallas se repiten, una y mil veces, hasta un cierre final en el que en cascada se enumeran países y se muestran atletas vencedores. La imagen se vuelve icono en la misma operación que los botes de Warhol se convierten en símbolo.

Este procedimiento artístico es paralelo al simulacro. La técnica que genera la ilusión, no en tanto real, sino en tanto artificial. Cuanto más raros se muestran los músculos de Mosses al arrancar la carrera, cuanto más extraordinaria parece la capacidad de aguante de Benoit simbolizado en sus ojos cerrados y los músculos de la cara que se mueven, cuanto más artificial parecen esos lanzamientos de jabalina o disco antes de vencer, cuanto más raro, más artificial parece más creíble y extraordinario es el logro deportivo y la imagen. Lo estético como extraído de lo natural y proyectado de nuevo, como garantía de verdad. Las imágenes se configuran casi detenidas, como garantía de un logro extraordinario, de una victoria.

Al mismo tiempo que el arte se derrumba, el simulacro y el fetiche permiten que todo sea susceptible de transformarse en arte. En el caso de esta película, es evidente que las vanguardias han dejado un legado que se convierte en procedimiento para individualizar, reducir y simbolizar la realidad. Ya no es la estetización de la política, sino la estetización misma de la vida.

2.23. El cuerpo humano

El cuerpo se ha convertido en un espacio de comunicación y ello se plasma en “16 days of glory”. Una manera de lograrlo es mediante los ralentizados y su combinación con primerísimos primeros planos. Los planos aíslan al objeto y hacen que lo representado sea extraído del flujo normal, del ritmo marcado por el resto de la película. Logran así que salga, de algún modo, de la realidad. El slow motion convierte, así, en pequeños símbolos los fragmentos que se van destacando y se ofrecen bajo este efecto.

Esa reducción simbólica se da en los planos de la carrera de los atletas en los 5000 metros. El ralentizado se emplea también en la última victoria de Yamashita la que sirve para conseguir una medalla y aparece, incluso, justo en el movimiento clave. El slow motion marca los músculos en tensión de las piernas de Moses en un plano con mucha carga estética y poca información. Se ralentizan también las últimas brazadas de Gaines, antes de llegar a tocar la pared y ser el sorprendente vencedor. Sobre todo, se llena de ralentizados el decatión. El slow motion se usa en el salto de tierra, lanzamiento de peso y el duelo de los 400 metros. Prácticamente la resolución de todas las pruebas, el ejercicio relevante viene marcado por la música y un ralentizado.

También con más lentitud se observan las brazadas de Gross cuando se le compara con un albatros. En el caso de la gimnasia, la velocidad se frena cuando los planos se vuelven anónimos y más cerrados. Cuando lo que importa es la simple belleza y las imágenes se usan como recurso para mostrar que la acción avanza, entonces, la imagen casi se detiene. Por último, ya han sido comentados los primerísimos primeros planos cargados de sufrimiento, pero sin información ninguna de la carrera, en los que el espectador mira cara a cara a Benoit para ver cómo cierra los ojos y como los músculos de la cara oscilan al ritmo de las zancadas que le llevan hacia la meta del maratón, todo a cámara lenta.

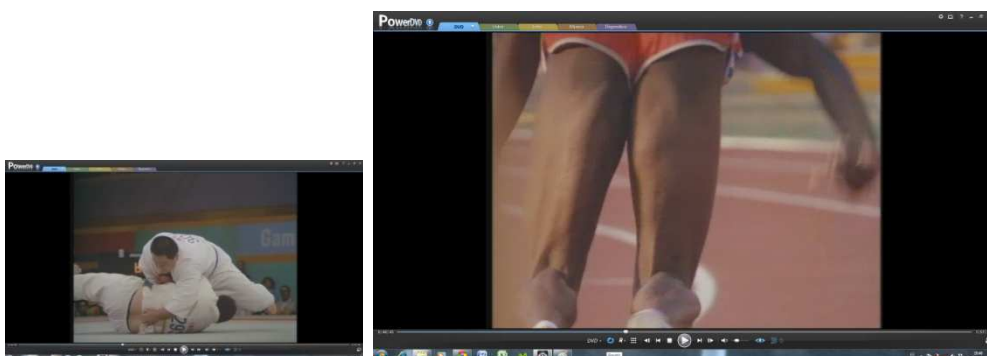






Figura 37: imágenes a cámara lenta en diferentes escenas de “16 days of glory”

El ralentizado, por sí solo, no convierte automáticamente al atleta en un símbolo. Pero se deben observar las imágenes y cómo los planos inciden para aislar al personaje, incluso para recortarlo. Concorre con esto el hecho de que el público se emborrona entonces y se magnifica, aun más, la soledad del deportista. También sucede que los atletas suelen quedarse a la derecha con un espacio vacío a la izquierda. Esto inquieta y da sensación de que algo va a suceder. Además, el ralentizado suele ir acompañado de un cuidado encuadre y la búsqueda de una belleza en la ejecución del movimiento atlético y de cámara.

Los ralentizados se convierten, por tanto, en una especie de señuelo. Obligan a fijarse en un código que se usa en muchas ocasiones, en todos los bloques. De algún modo, es evidente que el mero cambio de velocidad acompañado del resto de rasgos que se han descrito supone una distinción y una diferenciación en el ritmo de narración. En primer término, consiguen así destacarse estas escenas dentro del relato que establece la película. Si además se tiene en cuenta que se trata de los momentos decisivos de las diferentes escenas y bloques (últimas pruebas, instantes anteriores a la victoria o simplemente ejecución de las pruebas que valdrán la medalla como en decatlón) está claro que esa diferenciación no sólo es técnica sino también argumental. Los momentos distintivos de la narración, de algún modo, se detienen, se hacen más largos.

Lo que sucede es que, al tiempo que la película consigue con esa variación de ritmo un subrayado de estas escenas, se logra también una mitología. El filme detiene para el espectador los momentos claves y queda esto entre sus privilegios. Le ofrece mucho más lento, para que mire mejor, las mejores jugadas, sin necesidad de que las identifique (ya se ofrecen marcadas y vienen establecidas). Pero al mismo tiempo, los vencedores de la prueba vienen siempre diferenciados por este código que, no sólo es ya un aviso, sino también un filtro por el que pasan los vencedores.

Las piernas, sus brazos, sus caras o sus movimientos se detienen y en el mismo movimiento se hacen también más esquemáticos y simbólicos. Se pierde el escenario, se emborrona el público y se acerca el atleta. Esas escenas, no sólo permiten mirar mejor, sino también obligan a mirar diferente. El movimiento es aun más perfecto. Conforme menos información hay, se da más gesto. Menos individuo más títere. Menos información más emoción.

Baudrillard pone como ejemplo el body building (1996, p. 169) para exponer cómo en esta disciplina los músculos se convierten en la vestimenta del cuerpo. De la esencia a la apariencia transitoria. Se blindo el carácter. Los músculos como ropajes de otro siglo. Los músculos hipérbole, artificio y caparazón. En este sentido, la película presenta un doble movimiento cuando, por un lado las entrevistas acercan al atleta personaje, y después, estas escenas

ralentizadas y estéticas alejan al deportista convertido en un cuerpo. Convertido, sencillamente, en un símbolo.

¿De qué es un símbolo? Aparejado al ralentizado están los cuidados encuadres que aíslan. En primer término, el atleta es un símbolo de la belleza. También al tratarse de los momentos decisivos, es un símbolo de la perfección, de la victoria, del equilibrio. La esencia se sitúa entonces fuera. Los atletas se definen por lo que aparentan no por lo que son. Reconocemos a los atletas vencedores por este código. Su apariencia los delata. Al mismo tiempo, es una esencia que cambia, cambia de unos a otros, y cambia de una prueba a otra.

El atleta como paradigma del individuo moderno: un individuo sin solidez ni identidad fija. El atleta no es nadie si no es por lo que ejecuta y en el momento en que lo ejecuta. Es la gloria efímera. El dios pasajero. Al mismo tiempo, esa identidad móvil del vencedor transitorio es una invitación a la apariencia. El sujeto como objeto de transición, como identidad en fuga. La falsedad como la verdadera ventaja, la simulación como la maximización de las oportunidades de ser. La crisis de la identidad como un chollo.

2.24. Modos de dominación y de ocultación

¿Qué hay detrás de “16 days of glory”? La película admite tres respuestas, al menos, si se atiende a ella desde los planteamientos de Barthes, Debord o Baudrillard.

Si se aplica el mecanismo de la ex_nominación (Barthes, 2012, p. 234), es decir, ese referir sin nombrar, como en las mitologías de Barthes. Aquí y, en lo que podría ser un primer nivel, profundo y ya tan básico que, a veces, ni se reconoce, encontramos también la ideología burguesa. O, mejor aún, la ideología capitalista. La película recoge 9 historias que suelen centrarse en una prueba o en unas pocas pruebas, en torno a una disciplina y con unos protagonistas previamente elegidos y presentados. Sólo en una de las ocasiones no gana el protagonista de la historia (Moorcroft). Esto ha hecho que ya se haya calificado la cinta como una historia de vencedores.

No una historia de deportistas sino una historia de vencedores. Cada uno de ellos por la propia construcción del relato se convierte además en el tipo categórico de una actitud o cualidad (sufrimiento, tenacidad, amor, suerte, rebeldía, buen humor, superioridad natural, crecimiento y esfuerzo). La suma de ambos elementos hace que la película constituya una suerte de descripción de las cualidades para vencer. Describe algo así como un camino para llegar a la victoria. Ese camino es, en sí mismo, la autoafirmación implícita de que la victoria es posible siempre que se cumplan unas determinadas condiciones previas.

Si la victoria no llega, siempre será cuestión del incumplimiento de alguna de las condiciones (como en el caso de Moorcroft). En el fondo es una ética del esfuerzo y del trabajo que resulta

sorprendentemente concordante con los preceptos protestantes que consideran que el trabajo bien hecho es una manera de honrar a dios. Dentro del deporte, el hecho de ensalzar el triunfo del equipo, de la inferioridad, la suerte, la felicidad y la celebración o mistificar, por el contrario, el esfuerzo, el sufrimiento y el trabajo son elecciones opuestas y que no pueden considerarse involuntarias.

No sólo es cuestión de que los protagonistas sean los vencedores y que “16 days of glory” acabe con una glosa de medallas de diferentes países y, en especial, de Estados Unidos. Ocurre que el propio planteamiento de la competición, donde siempre suele existir un contra héroe (ocurre con los nadadores, el decatión, la maratoniada finlandesa o, sobre todo, con las gimnastas rumanas), es una muestra del propio desarrollo del concepto de competitividad. En algunas ocasiones, como ocurre con los rivales de Yamashita, que buscan golpearle en su pierna lesionada, se trata de una competición dura y contra las reglas del honor. Es la competición del todo vale para vencer.

Hay que distinguir claramente entre la competición y lo que son unos Juegos Olímpicos y la descripción que hace la película de los Juegos Olímpicos. La descripción que la cinta elige hacer habla de protagonistas y de su responsabilidad, pero, sobre todo, de sus meses de trabajo y de cumplir requisitos para vencer, frente a la victoria por naturaleza (hasta Gross superdotado pierde, la naturaleza no vale, sirve el trabajo) y siempre la competitividad como manera de entender el deporte y, por último, siempre la necesidad del premio, no hay victoria en la que no veamos una medalla. Son triunfos materialistas. El vencedor requiere el símbolo, la prueba y, a partir de entonces, podrá acreditar esa victoria.

Como en el caso de las mitologías de Barthes, se está planteando la existencia de una base ideológica detrás de esta descripción que se opera. Como esa burguesía que no quería descubrirse y mostraba sus gustos y planteamientos en cualquier disciplina artística, ahora el deporte se propone como modo para transmitir las bases de la ideología capitalista. En ese nuevo código surge el mercado como una competición, el dinero, el sueldo o los beneficios como esa medalla y el trabajo como el requisito fundamental para progresar en la competición. La primera capa de la película es ideológica.

La película transmite mediante las 9 historias que el objetivo tiene que ser la victoria. Se subraya incluso, como se ha planteado, el vínculo con la vida rutinaria y la normalidad de los deportistas que luego se transforman en héroes. Indirectamente la película está transmitiendo que sólo se recuerda, sólo se relata, sólo se fija la historia en los vencedores. Al mismo tiempo, la victoria ya no es sólo una medalla sino la exposición mediática.

No obstante, no es la única capa de significación. Si se adopta el punto de vista y los conceptos de Debord la película oculta otros planteamientos, en lo que sería un segundo nivel de significación. Debord proclama que la “sociedad está fundada sobre el secreto” (1990, p. 64). Es una manera de advertir un procedimiento que abarca las empresas tapadera, las sociedades secretas, los secretos militares, los secretos de la industria, la producción barata, la publicidad o la promesa de un futuro. Es una cultura de la ocultación simbólica, pero también física, en unas ciudades llenas de espacios que vetan la entrada al público. El espectáculo es así una manera (Debord, p. 66) de mostrar para ocultar, de escenificar para tapar.

Los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 1984 no pueden librarse de las suspicacias de Debord. Nada se cuenta de la parte económica del evento, a la que apenas se alude con la venta de entradas y los accesos llenos. Incluso la parte propagandística, ya no sólo en tanto la publicidad concreta en momentos como el traslado de la antorcha, sino la publicidad estática o la dinámica en cuanto a televisiones, pantallas, ropa deportiva y un largo etcétera. Tampoco se plantea nada del componente político de unos Juegos afectados por el boicot de Rusia (se menciona de pasada) lo que tiene unas consecuencias en la validez parcial de los logros deportivos pero que también en lo político supone pronunciamientos y distanciamientos (Rumanía se desmarca del polo soviético) o nuevas alianzas (con Europa) o incluso reclamar el liderazgo (claramente así se plantea desde el punto de vista de Estados Unidos).

Es difícil saber todo lo que oculta "16 days of glory" y que aquí participa de un discurso de ocultación más grande que podemos decir opera a gran escala en los medios de comunicación de masas. No se trata, como bien plantea Debord (1990, p. 72), de contentarnos con esbozar infundadas dudas sino que se trata de concretar temas que no se mencionan. Nada sabemos de los Juegos de poder en el Comité Olímpico y la presidencia que Samaranch estrena en los Juegos Olímpicos de 1984.

Es cierto que se nos ocultan datos que seguro se nos escapan pero como mínimo la película está dejando de lado información política, económica y social que no cuenta. Todas las cuentas, lo que cuestan unos Juegos, lo que paga el país, lo que cuestan las sedes, los beneficios, pero, sobre todo, en este momento de fin de la guerra fría y boicot de Rusia se dejan de lado todas las connotaciones políticas y, por último, ni siquiera el propio evento deportivo y sus organizadores ofrecen información sobre ellos mismos.

Se trata de un nivel diferente al de la exnominación de Barthes donde es más una manera de pensar y hablar, de mirar la que conlleva, de modo implícito, un sesgo ideológico. Aquí se trata de incidir en lo que oculta la gran escenificación. Este ejercicio de publicidad y de hiperrealidad (ese meterse en la casa de los atletas o ver al detalle la reacción del músculo) tapa, sin embargo, reflexiones e informaciones en lo político, lo económico y lo social que la película (como en general el flujo de los medios de comunicación de masas) decide que no interesan, o más bien, que hay que ocultar bajo esos modos de ocultación.

Al mismo tiempo, el relato de héroes y vencedores esconde un proceso de mercantilización. Los mismos héroes deportivos serán después plataformas de venta. Mirar los Juegos de modo que solo sobresalgan unos pocos protagonistas que acaban glorificados tiene también implicación económica. Ya se ha expuesto el vaciado que permiten la estética y técnicas como el slow motion que convierten a los deportistas en símbolos vacíos, un ejemplo, del ser por lo que haces y proyectas. Se constituye una historia seres representados frente al ser que se caracteriza por su capacidad e historia.

Cabe plantear la premisa de unos nuevos modos de ocultación, al menos, si atendemos a Perniola (2011) y Baudrillard (1978) y a la adecuación entre el objeto y su representación. Desde ese punto de vista, el deporte se convierte en la proyección de lo que debe ser. Al igual que la política, la economía o la literatura se resumen en nombres más que en hechos, el deporte copia esta dinámica personalista. Hay que tener en cuenta que hereda además una tradición nominalista heredada de los primeros deportes espectáculo como el boxeo frente a

los deportes que se practicaban, como el fútbol, más que se veían. El mercado también necesita de grandes figuras que puedan concentrar la fama y convertirse en estrellas publicitarias. Ya se ha planteado en la parte histórica la relación estable entre el cine y las olimpiadas, pero para ello, es necesario que los deportistas se conviertan en personajes.

Ya no sólo es una lógica de la comprensión y la costumbre de grandes protagonistas de la historia, o una lógica de la publicidad, o incluso una lógica inserta en el deporte, se puede plantear también la lógica política. El patriotismo exige la simplificación y la reducción a símbolos del mensaje. Se trata de un mensaje basado en la identificación emocional y nada tiene de racional por lo que se exigen banderas y aplausos más que grandes explicaciones. También el enfrentamiento y la disputa como categoría previa para comprender la competición deportiva es un modo de intelección que influye en la película.

“16 days of glory” no sólo es una película de héroes sino que, si aplicamos la adecuación del objeto a la representación preexistente, la película se ve influida por una categorización de la realidad en héroes y villanos. La película plantea el esquema mediante la construcción de identidades y la recreación de su origen (una inserción del héroe en la vida común). El estadio y los Juegos se convierten en una especie de Olimpo, escenario predeterminado de gestas. Se convierten, además, en dibujos estereotipados en torno a tres ejes: el esfuerzo (incluyendo tenacidad, superación, sufrimiento) la suerte (suerte directa, cualidades especiales) o lo que podríamos llamar cualidades de héroe (rebeldía, buen humor, crecimiento del héroe ante la adversidad).

Ya no se trata de no incidir en el trabajo, las posibilidades de instalaciones y formación de muchos de estos deportistas, incluso en su precocidad, ni siquiera en la preexistencia de unas actitudes y aptitudes sino simplemente se ven héroes porque la realidad se entiende a partir de héroes. Sencillamente, así es más fácil contar la historia. Es más fácil que el público se identifique con la historia. El esquema además concuerda con las necesidades de un sistema económico basado en la creación de valores y necesidades. Los deportistas se convierten en lo que se ha denominado asesores y, en virtud de esa mutabilidad que plantean los medios, son expertos en cualquier disciplina y no sólo en la que se decretan vencedores.

La creación de unos pocos protagonistas permite la creación de un centro de influencia, de un núcleo de influencia que permita canalizar los mensajes. Esos deportistas ya son protagonistas y como tales pueden transformar y trasladar su área de influencia y ser después protagonistas de películas o de anuncios. Se convierten en plataformas publicitarias, escaparates para una marca deportiva. Aunque no sólo eso, la publicidad requiere sobre todo de una transmisión de valores. De nuevo, el deporte encaja y lo demuestra esa búsqueda y promoción del esfuerzo y el trabajo en esa ideología capitalista de la superación, en la conversión posible del proletario al propietario.

No interesa cuanto menos explicar tampoco que Benoit es de origen mexicano aunque su medalla vaya para Estados Unidos. Tampoco se dice que los padres de Thompson son dos emigrantes, uno nigeriano, otra escocesa que llegaron en busca de otra vida a Londres. Detrás de la cinta o en la cinta también está toda una proyección política. Una representación basada en la competición y la rivalidad que se extrapola a una lucha entre naciones. Ser de una nación se convierte en una identificación irracional. Los atletas compiten por uno u otro país en la

mayoría de ocasiones en virtud más de casualidades y necesidades formativas, biográficas y de la propia posibilidad de ser el primero en esa disciplina y llegar a unos Juegos.

Sin embargo, la evidencia convierte al nacionalismo o el patriotismo, según el grado en que se mire, en una identificación emotiva irracional. Una identificación que además se vincula a la victoria y que, sobre todo, se convierte en un nexo indivisible. Los atletas se enfrentan entre sí, en lo que también es un enfrentamiento entre naciones, como recuerda a menudo las imágenes del público que una y otra vez enarbolan banderas. Por ello, el triunfo de un atleta es el triunfo de un país y, al tiempo, es un premio para el atleta a modo de identificación última. En esa simbología, se encuentran público y atleta que pueden celebrar juntos otra victoria, a modo, de cómo se celebraría otro logro de todo el país en diversos campos, incluido el militar.

Entre el discurso de la película y la realidad hay un espacio siempre preestablecido y construido de automatismos, estereotipos, valores y categorías de percepción que interactúan tanto con la realidad como, sobre todo, con nuestra manera de entenderla. Este espacio es el del simulacro y el espectáculo y ahí deben profundizar estos análisis para poner en evidencia como herramientas que se vuelven sobre sí mismas un montaje y un sistema mucho más complejo y amplio que abarca, no sólo una película, sino una manera de entender la realidad. Al mismo tiempo y en tres niveles de profundidad y significación, "16 days of glory" muestra la ética capitalista de la competitividad y la obsesión por triunfar, esconde componentes políticos, económicos o sociales de los Juegos y se convierte en un simulacro de convivencia en paz de naciones y patriotismo americano cuando más de 20 países boicotearon los Juegos.

PARTE III: MARATHON (LA PELÍCULA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE BARCELONA 92)

3.1. PRESENTACIÓN

Aficionados al deporte o miradas más economicistas, históricas, sociales o mediáticas: son unánimes las voces que señalan los Juegos Olímpicos de Barcelona como un antes y un después. Sin embargo, los estudios más rigurosos (Fernández, Cerezuela, Gómez, Kennett y Moragas, 2011) inciden más bien en que con Barcelona 92 emerge y se consolida una interacción entre la televisión y los Juegos Olímpicos que marcará, para siempre, la evolución, la personalidad, la configuración, la repercusión y, en general, lo que hoy son los Juegos Olímpicos.

Sirva exponer que en 1980 Samaranch se encuentra un Comité Olímpico Internacional en bancarrota y dividido después del boicot de Estados Unidos a los Juegos de Moscú de 1980 y que, después, le devolvería Rusia y algunos satélites no acudiendo a los Juegos Olímpicos de Los Ángeles. Del enfrentamiento político, al final de su mandato en 2001, los Juegos se habían convertido en el acontecimiento deportivo más importante del mundo. Sobre todo, gracias a las televisiones. En esta década el 85% de los ingresos proceden ya de la venta de derechos de emisión y la esponsorización (datos expuestos en Fernández y Lallana, 2011, p. 145). De Los Ángeles, primeros Juegos televisados, a Barcelona no sólo se produce el desarrollo de una tecnología sino la transformación de un evento.

En parte todo esto lo conocemos gracias a los más de 20 años de trabajo del Centro de Estudios Olímpicos adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona y a sus numerosos estudios y publicaciones. Destaca por su carácter originario el libro “Television in the Olympics” encabezado por Miquel de Moragas (Moragas, Rivenburgh, Larson, 1995). El libro es el resultado del trabajo de 25 investigadores que analizan y comparan las retransmisiones que realizaron las emisoras públicas o privadas de sus países en el momento concreto de la ceremonia de inauguración de Barcelona 92 con el objetivo de encontrar las diferencias y añadidos así como la diversa interpretación de un evento como el que abre los Juegos Olímpicos:

“One final objective of Part I of this book is to show how meticulously planned and produced, in fact, this “live” event really is. It sheds light on television and the process of meaning construction taken up in Part II by showing how a single Olympic event, such as the Opening Ceremony, becomes multiple presentations in as many countries with different structures, narrative flows, visual and verbal imagery, and thus, meaning” (Moragas et al, 1995, p.9)

El ejemplo de los Juegos Olímpicos de Barcelona 92 permite a los teóricos, dentro de esa interacción entre la televisión y los Juegos Olímpicos, establecer que el espectáculo estaba pensado y diseñado para la producción televisiva (Rigau, 2011, p. 91). Se trata de ir más allá de la simple idea de una realidad mediáticamente construida (Fernández, Lallana, 2011, p. 140) para expresar que no hay otro evento mundial tan planificado, controlado, producido y presentado en vivo. Alrededor de las actividades reales hay “una capa muy gruesa de personal

de producción televisiva y de tecnología” (Fernández, Lallana, 2011, p. 140) que envuelven cada hecho y lo presentan ante una audiencia mundial.

Fernández y Lallana (2011, p.82-83) citan a Schiavone (1999), vicepresidente de la cadena NBC, para recoger cuáles, según él, deben ser las características de una buena retransmisión de los Juegos: una historia que gira en torno exclusivamente de los Juegos y sus cuestiones simbólicas y deportivas, una realidad en directo, sin guión que debe ser creíble, debe constituir una metáfora de la vida para que se identifique la audiencia y deben reverenciarse los ideales olímpicos como parte de la transmisión cultural. En resumen, de un evento cultural se ha pasado a un evento deportivo pero también simbólico, cultural, televisivo y una metáfora de la vida.

El cambio seguramente comenzó en Los Ángeles, cuando los Juegos demuestran, por primera vez, su enorme capacidad para generar beneficios económicos; y cuando la televisión emite, por primera vez, los Juegos. En cualquier caso, en Barcelona los Juegos Olímpicos están contruidos para la televisión desde el mismo momento de la ceremonia, igual que la televisión adapta su lenguaje para sacar todo el partido posible a este evento:

“Pero en los Juegos Olímpicos la televisión no es tan solo el constructor de esa realidad, es también el actor principal de la misma, además de los propios deportistas. Junto con el carácter de ocultación de la televisión en las retransmisiones deportivas, también se encuentra su carácter de reveladora de lo que el espectador del estadio no ve. A ello contribuyen los planos cercanos (primeros planos, planos detalle), las repeticiones desde ángulos y perspectivas distintas, la cámara lenta y la infografía en la imagen, que en muchas ocasiones sirve de elemento pedagógico en el caso de deportes no muy populares como la vela” (Fernández y Lallana, 2011, p. 140)

Cuando años después teóricos como Chris Kennett (2011, p.127) analizan el legado de los Juegos, de lo técnico o tecnológico emerge realmente un nuevo estatuto para los Juegos Olímpicos. Pocos procesos expresan de mejor manera la pugna entre lo global y lo local que la ventana que suponen los Juegos Olímpicos. Al flujo de capital (atletas profesionales que compiten por la gloria en estadios multitudinarios mientras publicistas pugnan por la audiencia) se suma la conversión del estadio en un enorme estudio. Estadios nación donde se ondean banderas y se cantan himnos que comparten escenario con valores universales como la amistad, la solidaridad o el juego limpio que se promueven desde el movimiento olímpico (Kennett, 2011, p. 127).

Además de la reflexión teórica, los Juegos Olímpicos de Barcelona también suman una dimensión política. En 1992 se deshizo una injusticia histórica que relaciona Berlín y Barcelona. Como relata Francisco Yagüe (1992, p. 195) todo estaba preparado para que Barcelona tras varias intentonas frustradas fuera sede de los Juegos Olímpicos de 1936 y debía proclamarse incluso en un congreso que se celebró a finales de abril de 1931 en Barcelona. La proclamación de la República hizo asustarse a los miembros del Comité Olímpico que apenas acudieron (sólo 19 de más de 60) por lo que por falta de quórum se pospuso la votación que semanas después y en Lausana ganaría Berlín.

En 1992, Barcelona no sólo consiguió los Juegos sino el acicate para poner en marcha el viejo proyecto que iba ligado a ellos de abrir la ciudad al mar y construir así todo un nuevo barrio que sería la Villa Olímpica. En total, la ciudad puso a disposición de los Juegos 41 recintos deportivos y las pruebas se repartieron por 15 ciudades subsede (Fernández y Lallana, 2011, p. 141). Más importante casi que el despliegue fue que, después, esas instalaciones y esas viviendas se integraron en el día a día de una ciudad que, además, había construido nuevas líneas de metro, electricidad o comunicaciones y 180 kilómetros de rondas interurbanas. Los Juegos Olímpicos transformaron la ciudad y de ahí también el recuerdo positivo que se ha vinculado con este evento en España.

Lo curioso es que cuando más de 20 años después se le pregunta a Juan Antonio Samaranch, entonces presidente del COI, por el éxito (Moragas, 2011, p. 83) habla no sólo de la organización que califica de “excelente” sino también de la “participación del equipo español”. Todavía hoy veinte años después y 5 Juegos Olímpicos mediantes no se han podido superar los 13 oros y 7 medallas de oro que se llevó el equipo olímpico español y que van ganando en importancia según pasan los años y se pone en contexto aquel logro. España fue sexta en el medallero general, en el que después del dominio americano en anteriores Juegos se impuso en primer lugar el equipo unificado que son las siglas que reunieron a las repúblicas de la desaparecida Unión Soviética. Las siguientes potencias fueron Estados Unidos, seguida de Alemania y de China y Cuba.

En lo deportivo, los Juegos Olímpicos de Barcelona se recuerdan por la caída de Devers a escasos metros de la meta y la victoria, por ello, de la griega Patoulidou en los 100 metros vallas que se desmayó en la celebración. Fueron los Juegos con un ganador más viejo de los 100 metros con Linford Christie que tenía 32 años. Otra imagen famosa es la lesión de Redmond que en una de las carreras eliminatorias de los 400 metros fue ayudado cojeando por su padre a llegar a la meta. Carl Lewis ganó dos medallas de oro, la de relevos 4x100 metros y la de salto de longitud. Young estableció y sigue vigente aun el record de los 400 metros vallas y Vitali Scherbo, gimnasta bielorruso, ganó 6 medallas de oro algo que no ha conseguido repetir ningún otro gimnasta en toda la historia. Por lo demás, fueron los Juegos también del Dream Team que ganó por 30 puntos la final. A esto hay que sumar las 13 historias, una por medalla de los deportistas españoles, resumidas quizá en la victoria de Fermín Cacho en la prueba de los 1500 metros.

Resumir todo esto es al reto al que se enfrentó el cineasta aragonés Carlos Saura nacido en Huesca en 1932. Saura con más de 40 películas recibe el encargo en plena resaca del éxito por “Ay, Carmela” que en 1990 se llevó 13 premios Goya. Bailarín e hijo de pianista es uno de los mejores directores del llamado cine musical, que descubre en 1981 con la película “Bodas de sangre”. Para Diego Galán (2015, p. 36) es uno de los directores con mayor sensibilidad ante el contenido de una imagen de su generación. Galán subraya además su formación musical que se nota en todo su cine y cita el uso de la opera como fondo musical en la película “Marathon” de los Juegos Olímpicos de Barcelona.

Una las consideraciones que debe hacerse es la poca difusión de la película y la escasa repercusión de la misma. Es complicado encontrar referencias en prensa sobre su estreno y no se ha podido obtener una copia nueva en las principales distribuidoras y tiendas

especializadas. La copia analizada es la que consta en los archivos del Comité Olímpico Internacional que ha sido cedida con la investigación como finalidad después de meses de gestiones.

3.2. CARACTERIZACIÓN. TEMA, ESTRUCTURA Y DESCRIPCIÓN ARGUMENTAL

“Marathon” de Carlos Saura es una obra compleja, extraña dentro del cine olímpico, parcial, con muchas concomitancias con el cine musical, con una gran riqueza visual y en cuanto al montaje, pero también con ausencias e incluso errores notables. Se trata, en general, de una película con profundos contrastes y muchos matices y observaciones por hacer. Se podría cuestionar incluso hasta qué punto ésta, la película oficial de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992, refleja lo que ocurrió allí o si, más bien, con el material que generó ese gran evento se construyó después otro discurso sobre el deporte, entre la música y la estética que quiere plantear la relación entre el dolor y el deporte.

“Marathon” recoge y relata unas 40 disciplinas olímpicas, es decir, uno de los rasgos que predomina es la brevedad, con pruebas que quedan resumidas entre unos dos y tres minutos de duración, hasta ocasiones en que apenas son unos pocos planos. Muy diferente, por ejemplo, a las 12 historias de Londres 2012 que “First” (2012) reparte en 109 minutos o las 9 historias y dos ceremonias de Los Ángeles 1984 que “16 days of glory” (1986) resume a lo largo de 145 minutos. En el caso de “Marathon” unas 40 disciplinas aparecen en 129 minutos de metraje con la consiguiente esquematicidad. Esto es, con unos minutos más que la cinta de Londres y unos minutos menos que la de Los Ángeles se ha cuadruplicado el número de pruebas atléticas que quedan expuestas en la cinta. La fragmentación es uno de los rasgos generales de la cinta.

Casi como una consecuencia, pero a la vez como otro rasgo, surge la imposibilidad de la meticulosidad que llega incluso a la superficialidad en el relato olímpico que constituye la película. De las 40 disciplinas, en 16 de ellas se ofrece información insuficiente para conocer el resultado de las pruebas, es decir, las imágenes no permiten saber quién ganó y ni siquiera identificar a quien aparece en ese breve lapso que unas veces corresponde a la final, otras veces a una eliminatoria o incluso a un entrenamiento. Ocurre, por ejemplo, con la natación, con peso específico en los Juegos y normalmente, por tanto, en las películas de los Juegos y que aquí queda resumida con las brazadas de tres nadadores que están entrenando y a quienes es difícil identificar la cara en algunos casos y todo en apenas 2 minutos.

En ocasiones, la película selecciona unas imágenes de la final sin que indique en ningún caso que se trata de la final o ni siquiera cuál fue el resultado (baloncesto) o en otras ocasiones se

mezclan entrenamientos y pruebas de una misma disciplina (pelota, gimnasia o boxeo) o sencillamente se presenta un resumen musical donde se confunden las pruebas femeninas y masculinas (lanzamiento de disco y de martillo) o incluso que mezcla disciplinas similares al menos por el lugar donde se celebran, sea la pista de gimnasia o las aguas (ocurre con remo, vela, piragua, 2k, ... o la confusión entre anillas, potro o barras en el caso de la gimnasia). En estos casos, no hay vencedores ni vencidos, tampoco se identifica a quienes aparecen en pantalla, ni siquiera la disciplina que realizan. Se trata más bien de resúmenes musicales que se ordenan en torno a movimientos, estilos musicales o elementos paralelos o coincidentes.

El peso de la música es, de hecho, otro de los rasgos más importantes. En 30 de los 40 resúmenes en algún momento la música se superpone y queda por encima del sonido ambiente o cualquier comentario del locutor del estadio y gana incluso peso narrativo. La música llega, en algunos de los 40 fragmentos, a marcar el ritmo del montaje y, por tanto, de la propia prueba. La música aparece ligada además a las repeticiones y a la introducción de las imágenes en cámara lenta por lo que implica no sólo un cambio en la manera de narrar sino también un cambio de actitud en el espectador. Las melodías no suelen pasar además desapercibidas sino que alcanzan notoriedad. No sólo porque desaparezca el sonido ambiente, sino porque provocan asociaciones extrañas al unir la ópera, el ballet o la música clásica con las pruebas olímpicas.

La música sugiere relajación y deleite ante un momento que normalmente ya se ha contemplado. De hecho, estos fragmentos musicales suelen ir acompañados de imágenes a cámara lenta, con la consiguiente pausa que imprime. Al mismo tiempo, la melodía impone cierta univocidad ya que traslada a un segundo plano cualquier información que pueda obtenerse a través del ambiente o el locutor. No se trata de un elemento que quede reducido a determinados resúmenes o espacios muy puntuales que permitan sumar varias disciplinas o relajarse al espectador, sino que el 75% de las pruebas se resumen con la presencia de la música. Es decir, se trata de toda una manera de mirar al deporte, que queda desprovisto del ruido y la tensión y se muestra mucho más pausado y limpio.

Esta lentitud y este detalle no implican, sin embargo, exhaustividad o totalidad. La película resulta incompleta si se atiende al resumen que hicieron los medios de comunicación o los anuarios deportivos. Tanto se adopte la perspectiva internacional o una mirada más nacional, haciendo hincapié en los logros del equipo español. La película recoge la caída de Devers pero no la lesión de Redmond. Recoge las medallas de Lewis, pero el record de 6 oros para el gimnasta Vitali Scherbo ni siquiera es mencionado. El dream team de baloncesto, uno de los emblemas, apenas obtiene 2 minutos y ni se explica cuándo, cómo y qué ganó. No hay ni siquiera una prueba de natación, uno de los grandes pilares de la primera semana de los Juegos.

Desde el punto de vista español, ocurre lo mismo: es más lo que se olvida que lo que se muestra. Se recoge con detalle la última vuelta de la victoria de Fermín Cacho en los 1.500 metros e incluso se introducen los oros de fútbol y la prueba de velocidad de 1km con bici para José Manuel Moreno, aunque parece que se trata de imágenes de la retransmisión televisiva (por los rótulos). Sin embargo, la película no está interesada o preparada para relatar el record que supusieron los 13 oros y 7 platas de España. Nada se dice de los oros en 200 metros

natación, los dos de judo, tiro con arco o hockey. Del mismo modo, se olvidan las platas del salto con pértiga, gimnasia rítmica, tenis masculino, por parejas, la plata del equipo de waterpolo o de Faustino Reyes en boxeo y tampoco se recoge el bronce de Arancha Sánchez Vicario en tenis femenino. No hay ni una imagen de todo ello, ni siquiera en un resumen final que tampoco existe. En total, se recogen 3 de los 21 logros que tuvo el deporte español por lo que tampoco puede afirmarse que se trate de un relato completo de los logros del equipo de deportistas españoles en sus mejores olimpiadas de toda la historia.

Expuesto parte de lo que no es la película, cabe decir que “Marathon”, siguiendo la pista que su propio título marca, otorga una atención extraordinaria a esta prueba que está en el programa desde 1896 (Yagüe, 1995). El maratón configura una especie de armazón en el que se van insertando el resto de pruebas. Esta prueba abre el relato deportivo tras la ceremonia de inauguración (a pesar de que sea cronológicamente justo la que cierra los Juegos Olímpicos).

Esta disciplina es la que más extensión ocupa a lo largo de la película ya que es la única a la que se vuelve en varios momentos estableciendo una especie de paralelismo y comparación entre lo que dura la prueba y la duración en minutos de la película que coincide. La película ofrece 8 espacios al maratón o, si especificamos aun más: se dedican 7 fragmentos al maratón masculino y un resumen de 5 minutos a la prueba de maratón femenino. Junto con el espacio dedicado al final de la prueba masculina (diez minutos) estos son los resúmenes más amplios que ofrece la película de cualquiera de las disciplinas.

El maratón ayuda a desvelar una de las claves más complejas, la de la estructura. Frente a la organización en bloques de “16 days of glory” o la delimitación de dos partes muy claras y equilibradas como ocurre con “Olympia”; en el caso de “Marathon”, la propia prueba de los 42 kilómetros se convierte en la única referencia a la hora de identificar el modo en que se estructura la película. La prueba se convierte así en la raíz central de la que van saliendo el resto de pruebas y es el principal elemento de continuidad, más allá de la homogeneidad formal y de recursos que presenta la cinta. El maratón es la prueba que abre y que cierra la enumeración y relato deportivo de las más de 40 que se exponen a lo largo de los 129 minutos de metraje.

Se entenderá mejor cuando se observe el esquema general pero es la prueba que más espacio recibe (sólo el último resumen supera los diez minutos cuando el resto de pruebas se resumen entre dos y tres minutos) y es una prueba a la que se va volviendo conforme avanza la cinta. Ese regreso recurrente a los diferentes pasos kilométricos de la prueba del maratón ocurre, no obstante, sin que sea posible identificar patrón o norma de estructura. Unas veces entre una “conexión” y otra “conexión” con el maratón se suceden un número de pruebas y otras ocasiones otro número distinto de pruebas, nunca coincide el mismo número o tipo de pruebas en cada uno de esos espacios que se abren entre el maratón masculino.

Si bien puede interpretarse que el final del maratón femenino marca el punto medio de la cinta tampoco hay muchos argumentos más allá del minutado. El resumen de la prueba de maratón femenino se cierra en el minuto 64 de la cinta con lo que se sitúa transcurrida aproximadamente la mitad de la duración de la película. Sin embargo, las 12 pruebas descritas antes de ese maratón femenino no guardan equilibrio con las 27 que aproximadamente se

describen después y tampoco parecen guardar simetría las dos “conexiones” del maratón masculino que hay antes del minuto 64 y las 5 apariciones que hace después de ese minuto la prueba de 42 kilómetros masculina. Se trata, por tanto, de una estructura asimétrica, muy fragmentaria y que se organiza en torno a una especie de insertos que se realizan a la prueba del maratón masculino, que sería una especie de espina dorsal de la película. Se comprueba bien si se esquematiza el resumen de las pruebas:

Estructura de “Marathon”:

A. CEREMONIA DE INAUGURACIÓN (20 minutos)

O. MARATÓN

- Pruebas: 100 metros masculinos, 100 metros femeninos, 100 metros vallas femenino, 100 metros vallas masculino, 4 x 100 metros femenino, boxeo y gimnasia. (7 pruebas)

1. MARATÓN

- Pruebas: Final salto de altura femenino, 4 x 100 masculino, 200 metros femenino y masculino, final salto de altura masculino. (5 pruebas)

---- FINAL MARATÓN FEMENINO---

- Pruebas: Pelota vasca, halterofilia, 400 metros masculinos y femeninos, fútbol, baloncesto (6 pruebas)

2. MARATÓN:

- Pruebas: 400 metros vallas masculino, lanzamiento de disco, 4 x 400 metros masculino, judo, 800 metros masculino y femenino, salto, natación, 1500 metros femeninos y gimnasia. (10 pruebas)

3. MARATÓN:

- Pruebas: Hípica, 1500 metros masculinos y halterofilia (3 pruebas)

4. MARATÓN:

- Pruebas: Salto longitud, 5.000 metros, ciclismo, bici indoor 1 km (4 pruebas)

5. MARATÓN:

- Pruebas: Vela, remo, piragua, 2k (4 pruebas)

----- FINAL MARATÓN MASCULINA-----

B. CEREMONIA DE CLAUSURA (1 minuto)

La asimetría de la estructura afecta a lo que es la distribución de las pruebas en grupos que nunca tienen el mismo número de disciplinas o a un reparto desigual tomando como punto medio ese maratón femenino. Además, la asimetría se observa también en cuanto al número de pruebas que protagonizan los hombres y las mujeres. Si bien parece que hay un intento de que cada prueba tenga su homónima en la categoría femenina esto se olvida en otras ocasiones y sólo es una impresión que se descarta tras un estudio detallado de las pruebas. Se recogen los 100 metros, los 200, los 1500, los saltos de altura o los relevos tanto femeninos como masculinos, pero pruebas como el 4x400 o los 5.000 metros sólo aparecen (como el judo, la halterofilia, el boxeo, el fútbol, el baloncesto o la natación) en versión masculina. Ni siquiera el propio maratón guarda equilibrio ya que como se ha planteado anteriormente mientras el maratón masculino aparece en 7 ocasiones, la prueba femenina tan sólo se menciona en una ocasión. Tampoco las ceremonias, elementos gemelos y que se usan en las películas olímpicas como apertura y cierre guardan relación de equilibrio ya que la ceremonia de inauguración dura 20 veces lo que se dedica al cierre olímpico.

Es muy complicado establecer patrones comunes en una estructura que parece buscar la asimetría. El maratón es el elemento estructurador no sólo porque el resto de fragmentos se insertan en él, sucede también que la duración de la película (129 minutos) es prácticamente la marca de 2 horas y 13 minutos (si se incluyesen los créditos se acercaría aun más) que registró el coreano Young-Cho Hwang al ganar la prueba de maratón de los mismos Juegos Olímpicos de Barcelona 1992.

El peso del maratón también queda evidenciado por un predominio de las pruebas de atletismo. Frente a ello se pueden citar los dos minutos que se dedican, en un resumen más artístico que informativo, a las pruebas de natación de quien no se conoce en la película ni uno sólo de los vencedores. Un último elemento que constituye la asimetría de la película es que los insertos se hacen mayores y los grupos de pruebas se acortan en la segunda mitad de la película conforme se acerca el final del maratón con lo que el maratón viene a marcar incluso el ritmo de montaje o de ordenación de la película. Una cinta en cualquier caso, asimétrica y con una estructura voluntariamente desequilibrada y desordenada donde no hay ningún patrón que se repita más allá de la constante atención y referencia a la prueba de maratón masculina.

La importancia de la música, así como el conocimiento que tiene el director de la misma, permite plantear la hipótesis de si no se busca con la estructura una especie de musicalidad. La estructura sería así comparable a la de una sinfonía que se divide en cuatro movimientos donde cada uno de ellos tiene un tempo y una estructura diferentes. Si se plantea este parangón se podría considerar la ceremonia de apertura como una especie de introducción. Entonces el maratón (masculino y femenino) se convertiría en ese motivo musical que da coherencia a los diferentes movimientos. Aunque aquí no encontramos cuatro partes sino hasta 6 entre los 7 insertos del maratón. Si que se cumple que cada parte tiene un tempo y una estructura totalmente diferentes.

En unos casos, se ofrecen las pruebas de atletismo femeninas y masculinas en un escrupuloso orden para culminar en un resumen musical mientras en otras ocasiones entre ellas se van

intercalando otros deportes y en otras ocasiones se comienza directamente con resúmenes musicales. Se trata solamente de una hipótesis que, al menos, debe plantear la idea de la posible inspiración musical de la estructura que subraya la asimetría de las partes pero también la recurrencia al maratón.

Según Bordwell y Thompson (1995, p. 102-105) y en cuanto a su exposición conceptual sobre los sistemas formales no narrativos del cine, "Marathon" se debe considerar como una película categórica-asociativa. Se trata de una película donde no predomina la forma narrativa (el argumento). En este caso, la película aborda un tema que divide en categorías, esto es, se ocupa de lo que considera más destacado de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992 (más allá de que se pueda cuestionar la selección) y lo divide en diversas categorías que son las diferentes pruebas. Las pruebas implican la yuxtaposición de imágenes que quieren suscitar emociones y conceptos en los espectadores y a esto es a lo que se considera la función asociativa que es la predominante. No obstante, también se puede encontrar la forma abstracta ya que hay enumeraciones y secuencias como el lanzamiento de disco donde es el grito al lanzar y la concatenación de lanzadores hombres y mujeres lo que a partir de cualidades sonoras y visuales, por tanto, abstractas, se constituye con nexo de unión.

Si bien la forma no narrativa que predomina es la categórica, la película también mantiene un cariz asociativo entre los diversos fragmentos. En el plano simbólico, "Marathon" es una película sobre el dolor y el sufrimiento. De todos los sentimientos, no hay ninguno que ni por asomo le haga sombra. El sufrimiento, el esfuerzo y, en su grado máximo, el dolor es el sentimiento que recorre toda la película y construye por debajo una asociación entre las diferentes pruebas lo que convierte a la película en una especie de metáfora de la vida, más allá del deporte. Como poco, "Maratón" contiene una visión del deporte que no habla de ganadores o derrotados sino de esclavos del entrenamiento y el deporte y el consiguiente sufrimiento.

En prácticamente todas las pruebas hay planos, gestos y detalles que aluden a ese dolor y sufrimiento que se convierten en denominador común. El dolor está en las manos en la cara de Ottey tras quedar quinta en los 100 metros, en la caída de los 100 metros vallas, en la expectación de Ottey tras los relevos femeninos, en la soledad del boxeador que mira impertérrito al espectador, en la vencedora de 200 metros griega que se desmaya o en los ojos perdidos, desorientados y la camilla que recoge a la maratoniana de Zaire. Son sólo ejemplos y no se trata de una casualidad sino de un efecto buscado. El mejor ejemplo es la secuencia que resume la resolución de la prueba del maratón masculino que, tal y como se ha planteado antes, es además la prueba con más peso de toda la película.

En el caso del maratón masculino, se puede observar cómo en los tres primeros minutos de la secuencia ya se ha resuelto la prueba y conocemos al vencedor de la disciplina, lo que teniendo en cuenta la dinámica de la película que ofrece escuetos resúmenes hace pensar que se acaba el espacio dedicado al mismo. El hecho de que incluso se obvien todas las entregas de medallas o sólo se ofrezca la última vuelta en muchos casos, hace pensar que quedan pocos minutos dedicados al maratón. Sin embargo, la película ofrece otros 7 minutos sobre la prueba del maratón masculino, mejor dicho ofrece otros 7 minutos sobre el dolor y el sufrimiento. Durante estos 7 minutos se regodea en los distintos corredores y sus muescas de cansancio,

agotamiento, sus caídas y, en general, la sensación de límite físico que sobrevuela en ese fragmento en el que uno tras uno van cruzando la meta, sin más interés deportivo, pero claro con una función clara de asociar el deporte con el esfuerzo y el dolor.

Es sólo el ejemplo más notable pero es que junto a los ya citados se pueden recordar también otros ejemplos. La secuencia de la halterofilia comienza con la lesión de rodilla de un participante (se podría haber obviado porque no conoceremos los resultados, no se le identifica y se podría haber seleccionado otro) se puede mencionar la atleta desencajada de los 800 metros, el sufrimiento innecesario en los 1500 metros femeninos, el grito de dolor de la segunda secuencia de la halterofilia o, simplemente, la mayor parte de conexiones sobre el maratón masculino que no añaden información al respecto de la resolución de la prueba y, más que en torno a la tensión o los avances de la prueba, se construyen en torno a los diferentes avituallamientos y subrayan el desgaste de los deportistas.

Si se reordenan las piezas y lo descrito hasta el momento, "Marathon" es la película oficial de los Juegos Olímpicos de Barcelona y, por tanto, se puede tomar como hipótesis previa que como film oficial es un encargo y debe relatar lo que ocurrió en esos días del verano de 1992 en Barcelona. Sin embargo, y por lo que ya se ha expuesto, "Marathon" no narra aunque sea capaz de contar. "Marathon" queda constituida como la suma de 40 fragmentos que suelen corresponder cada uno a una disciplina (hay excepciones) y trata de presentar su versión de los Juegos divididos en categorías más que en historias. En otras palabras, la película no trata tanto de buscar los elementos más importantes en abstracto (por eso quedan fuera grandes logros, medallas españolas, toda la natación, la gimnasia o el decatlón) sino que reúne los elementos capaces de, por su elementos comunes, asociarse y construir una visión uniforme de los Juegos Olímpicos de Barcelona 92.

No es casualidad que se prefiera las pruebas de atletismo que suelen ser más individuales, requieren más resistencia y, por tanto, cuerpos más ligeros que atléticos frente, por ejemplo, a la natación o los deportes de equipo. Es decir, cuanto se incide y se recogen los planos de los atletas sufriendo y las caídas o se espera a todos los participantes y se produce esa exhibición de los perdedores hay una voluntariedad. La película no quiere narrar, exhibe y busca las asociaciones. Busca evidenciar el sufrimiento que conlleva el deporte, mostrar la frustración, deja patente la suerte y la mala suerte, recoge la intensidad y grado extremo de los sentimientos sean la decepción o la alegría, tanto que se convierten en elementos paralelos.

Se desmaya quien vence (atleta griega en los 200 metros) como quien pierde y alcanza cojeando la meta (atleta de la República de Zaire en el maratón femenino). Lo chocante es que a primera vista la película puede parecer una colección de resúmenes seleccionados de distintas pruebas al uso de los que encontramos en televisión tras un gran evento deportivo. Bajo esa piel o ese esquema, se construye una película secuenciada y emocional donde lo que se busca y predomina la narración visual y la función estética.

La presencia de la música y de los ralentizados en el 75% de los fragmentos es una de las pruebas de la importancia de la estética. El plano se está así vaciando del sonido ambiente y se extrae la información del locutor. Se produce un vaciado de la información y después se cambia incluso el tempo de la ejecución de la escena. La imagen pierde capacidad de descripción y gana fuerza simbólica. A menor presencia de elementos (sin off, sin ambiente, sin

una acción interna que discurra rápida) al espectador le queda contemplar los rasgos abstractos, esto es, el color, la luz, los encuadres y las formas de esos planos.

Otra prueba son los fuertes contrastes estéticos que se plantean en algunos fragmentos en los que se oponen, por ejemplo, los contrapicados y los planos cenitales. Se enfrentan también los planos cortos frente a los generales muy abiertos o, simplemente, hay pruebas que se cuentan en 11 planos cuando su homónima femenina se ha descrito en apenas 3. Se produce un cambio de ritmo sin cambiar el tempo de la acción sino mediante la edición.

Hasta tal punto la película se obsesiona con la estética que descuida o transige fallos técnicos al menos más de lo que se permitiría. Cuando la cámara se cierra sobre Ottey en los 100 metros (ella es la quinta clasificada) la película parece imponer la estética al relato. Es más importante usar ese plano (previsto quizá porque Ottey era la favorita) que muestra una ejecución perfecta aunque informativamente para el relato de la carrera hubiera sido más útil seguir a la vencedora o si ese plano no se tiene (por falta de previsión) emplear un plano general. Lo que sucede en la carrera de 100 metros femenina es que la imagen que se ofrece cuando las atletas cruzan la meta es la de un plano cerrado de la cara de Ottey. Tiene mucha fuerza pero es la imagen de la quinta clasificada. Lo mismo ocurre cuando en la prórroga de la prueba de fútbol cuando el marcador ofrece el resultado de 3-2 aunque el espectador sólo ha contemplado tres goles de España y nunca se le ha avisado de que se llegó a la prórroga. O incluso en el baloncesto, cuando se ofrece un marcador parcial pero no el final. La estética manda.

Esta es la descripción de las 40 escenas de la película “Maratón”:

0. Ceremonia de inauguración
1. Primer inserto maratón masculino. Al estilo de “16 days of glory” esta es la única prueba en la que existe un preámbulo. Se escucha una voz en off que presenta la prueba que se entiende es el sonido de la megafonía. Un plano aéreo sitúa al espectador, un dirigible, los balcones llenos de ventanas, los atletas que calientan y la línea de salida. Se ofrece incluso un plano de un coche que transporta a los periodistas y reporteros gráficos y comienza la prueba.
2. 100 metros femeninos. Es usual que primero, si están las dos, se recoja la disciplina femenina. No hay preámbulo. Se ofrece la carrera dos veces y aparece la música y el plano se cierra en la segunda retransmisión.
3. 100 metros masculinos. Se alternan los planos detalle con los grandes generales de la celebración.
4. 100 metros vallas femenino. Comienza directamente la prueba, se ofrece un plano frontal y se repite el momento de la caída de la corredora americana. El fragmento dura 3 minutos y es de los más largos, ya que ofrece la celebración y desmayo de la atleta vencedora griega.
5. 4x100 metros femeninos. Toda la carrera se ofrece con música y a velocidad más lenta de lo normal. Se usan planos más artísticos que descriptivos con planos traseros de las atletas a pie de pista. También se emplean planos lejanos con jueces entre las deportistas y el espectador que impiden la visión y a pie de pista. Aparecen los

- espectadores del estadio como recurso y personaje por primera vez. Se usa el ambiente durante la celebración de las americanas como único sonido.
6. Boxeo. Un grupo de boxeadores americanos cuenta de 1 a 6 mientras entrena y ese sonido marca el ritmo para la escena en un off que se repite. Destacan los planos del boxeador español que parece acabar de entrenar para salir a la pista aunque nunca le vemos llegar a la pista.
 7. Gimnasia rítmica. Se muestra el entrenamiento de diferentes gimnastas. Se usa “la valse” de Ravel como melodía de fondo en una comparación parece con el ballet.
 8. Maratón vuelve por primera vez. Se ofrecen unas imágenes de los atletas corriendo por la carretera.
 9. Final salto altura. Toda la escena está variada la velocidad. Se muestran 6 saltos
 10. Relevos 4x 100 metros masculinos. Planos cenitales o al menos desde cierta altura frente al relevo femenino en su mayoría a pie de pista. Solo en el momento de la celebración baja a la pista. Se ofrece la repetición a cámara lenta.
 11. 200 metros. La carrera se cuenta en dos planos.
 12. 200 metros masculinos. Directamente se aplica la técnica del slow motion. Se parece a la prueba femenina de vallas
 13. Salto de altura masculino. Hay 5 saltos de los que sólo es válido el primero. Respeta, por tanto, el orden a pesar de que reste emoción.
 14. Final maratón femenino. En 3 minutos se cuenta quien gana la prueba aunque se dedican 8 más a ver la retahíla de corredoras y su sufrimiento.
 15. Halterofilia. Comienza con la lesión del primer deportista. Se muestran 6 levantamientos. Se sobreentiende por la alegría que el último ha ganado. No hay más indicación que un plano de la pantalla que hay en la sala.
 16. 400 metros femeninos. Se ofrece la salida directamente y se construye un contraste entre los planos cerrados de la ganadora y los generales de la carrera.
 17. 400 metros masculinos. Se repite a cámara lenta aunque sin música.
 18. Fútbol. Se muestran los 3 goles de España y ninguno de Polonia. Se resta emoción porque no se relata que se llegó a la prórroga, eso sólo se descubre indirectamente por el cartel que parece colarse de la retransmisión por televisión y que mantienen las imágenes.
 19. Baloncesto. Está construido como una sucesión de canastas y canastas. El espectador conoce el resultado parcial pero no el final aunque por la celebración se deja ver que ganó Estados Unidos. Se usa el ralentizado.
 20. Vuelta por segunda vez al maratón.
 21. Lanzamiento de disco y martillo. Es la primera ocasión en que se mezclan de modo indistinto las categorías masculinas y femeninas y dos disciplinas deportivas distintas aunque con similitudes como el martillo y el disco. Se realizan 14 lanzamientos de modo consecutivo y se genera un ritmo con la suma de gritos de los lanzadores.
 22. 4 x400 metros masculinos. La prueba se ralentiza y se superpone música clásica.
 23. Judo. Se ofrece un combate ya comenzado entre dos luchadores no identificados sin resultado.
 24. 800 metros femeninos. Comienza con la campana de la última vuelta (ocurrirá así con todas las carreras a partir de esta). Se resume en tres planos: un paneo, un plano secuencia largo y un plano ralentizado para la llegada.

25. 800 metros masculinos. En total se utilizan 13 planos (contando la celebración) y 8 si se cuenta sólo la carrera por lo que contrasta con la disciplina femenina.
26. Triple salto masculino. La prueba está en marcha, son planos frontales y ralentizados. Más allá de las indicaciones de la pantalla y algo que se cuele por el off falta información de contexto.
27. Natación. Toda la presencia de la natación se resume en dos minutos en los que se contempla a tres nadadores sin saber si están en una prueba o ensayando, como parece indicar el último al que se ve salir de la piscina bajo la mirada de los entrenadores y sin público.
28. 1.500 metros femeninos. De nuevo, sólo se recogen los últimos 400 metros. Culmina con el ambiente de la corredora gritando el país al que pertenece.
29. Gimnasia. Se mezclan el potro, las barras, las anillas y el equilibrio en un resumen basado en la música y en el que no hay ninguna indicación o posibilidad de identificar a los atletas o el resultado.
30. Vuelve el maratón por tercera ocasión.
31. Hípica. Se mezclan hombres y mujeres y de nuevo es una mezcla de imágenes y saltos que no resumen ninguna prueba completa o resultado
32. 1.500 metros masculinos. Empieza en la última vuelta aunque en esta ocasión se permite que el atleta coja las banderas y se muestra toda esa secuencia. Hay más planos del público y suena el himno como sonido predominante durante la celebración.
33. Halterofilia por segunda ocasión. Varios deportistas levantan pesas sin más marcadores y sin ninguna indicación por ambiente o megafonía.
34. Es la cuarta aparición del maratón masculino.
35. Salto de longitud. Se ofrecen 4 saltos. Es la megafonía la que informa del logro de Lewis.
36. 5.000 metros masculinos. Se muestra sólo la última vuelta. La carrera se resume en dos planos. Se usa el slow motion.
37. Ciclismo femenino. Planos sin locutor y con música, no hay resultado evidente.
38. Velódromo 1km en pista. Es la medalla de oro de España. No hay locución y la calidad de las imágenes hace pensar que proceden de la retransmisión.
39. Por quinta vez se hace seguimiento de los corredores del maratón masculino.
40. Vela. Es un resumen musical sin locutor.
41. Remo. Planos cerrados y confusión entre hombres y mujeres.
42. Piraguas, 2k. Estas disciplinas se mezclan.
43. Final del maratón. Es el fragmento más largo de los que relatan eventos deportivos. En los tres primeros minutos el resultado de la prueba queda resuelto. Se muestran más de 10 atletas. Se suceden las caídas, las imágenes de dolor, lesionados y los que son retirados con camilla.

Ceremonia de clausura. Apenas un minuto hasta que salen los créditos.

3.3. RECONSTRUCCIÓN

Tras la caracterización general de la película cabe abordar el comentario detallado de cuatro puntos que sirven como elementos de referencia en este análisis comparado de cine olímpico pero que además obligan a profundizar en elementos claves. Al tratarse de pruebas documentales precisamente se insiste en los elementos ficcionados o representados como ocurre en este primer punto. Después se procederá a la identificación de las técnicas que permiten caracterizar a la película para descubrir si responden a algún patrón y si ello cumple alguna función, como plantean que debe hacerse en un análisis los teóricos Bordwell y Thompson (1995, p. 335-337). Apartado especial merecen los rasgos estéticos y su peso dentro de la cinta por la estrecha relación entre deporte y estética que inaugura "Olympia" y por último, se trata de establecer ya las primeras conexiones que se observen con la cinta de Riefenstahl.

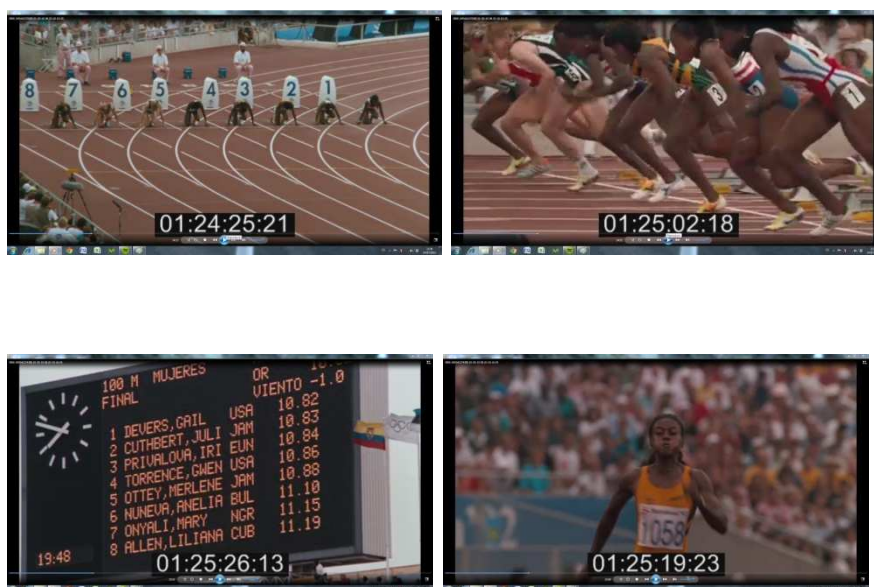
En cuanto a la reconstrucción de escenas, el recurso a la ficción y el peso de los elementos narrativos el punto de partida en "Maratón" es opuesto al de "16 days of glory". El primer punto diferencial es la ausencia de narrador. No existe una figura artificial creada para guiar al espectador. Nadie lleva de la mano al espectador al que se le ofrecen algunos textos (apenas en las ceremonias para entender el espectáculo) y los propios marcadores del estadio donde el espectador puede ver el orden y nombre de los deportistas y si ha sido record del mundo, esto último tan sólo en algunas de la pruebas. Por tanto, el principal caudal de información son la imagen y el sonido ambiente por donde llegan los gritos y expresiones de los atletas e incluso la locución que se ofrece en el estadio. La ausencia del locutor es de alguna manera la ausencia de la figura más próxima que hay a lo que podría considerarse un narrador y, por tanto, la primera prueba del rechazo de la narración.

Es cierto que ya se ha avanzado la organización de la película como un sistema categórico, que se complementa con escenas o apartados donde también se dan las funciones asociativa y abstracta. Aunque este sistema condicione el resto de elementos de la película hay que plantear que no se trata sólo de hablar de la ordenación de los elementos sino en este apartado se trata de dar un paso más allá y estudiar cómo se transmite la información al espectador dentro de cada uno de los fragmentos. La diferencia frente a "16 days of glory" es que allí cada uno de los capítulos trata de construir unos personajes a quienes presenta y caracteriza y a quienes después sitúa en el núcleo de la escena de modo que a través de ellos, el espectador y la acción avanzan.

En el caso de "Marathon" el esquema es casi siempre el mismo: una prueba a punto de comenzar o iniciada ya y en su última vuelta, el desarrollo, la repetición (si da tiempo y la prueba lo merece) y una breve descripción de lo que viene tras la prueba con la celebración y las reacciones del resto de deportistas, nunca (solo en la prueba que cierra la película) se ofrecen las medallas. "Marathon" ya no es una película de personajes sino de pruebas.

Un mismo esquema permite, al repetirse mecánicamente, que el espectador automáticamente sepa lo que va a ocurrir y no necesite mucha guía. No hay personajes sino atletas anónimos. Se puede poner como ejemplo la primera de las pruebas que la película sitúa tras el maratón masculino: la prueba de los 100 metros femeninos. La primera imagen de la prueba llega ya

con las atletas situadas en línea de salida, la carrera se desarrolla, el resultado queda claro en la pantalla y se inicia una repetición con música y planos más cerrados que acaban individualizando a Ottey.



Figuras 38: Imágenes de la prueba femenina de 100 metros

El resumen de los 100 metros femeninos se extiende en apenas 2 minutos y diez segundos y da para dos repeticiones de la carrera. Hay que subrayar que apenas la cámara se recrea en la vencedora más allá de los momentos de la celebración. No hay tiempo para conocer a los personajes ni más información sobre ellos. No hay entrevistas que nos desvelen los secretos de la carrera o cómo se sintieron al ganar. No conocemos casi de donde vienen como nacionalidad o como contexto deportivo. Las claves o los detalles quedan para la segunda repetición que también supone un giro estético porque ya no ofrece los planos más abiertos que permiten seguir la carrera sino que se fijan y permiten fijarse, la música que relaja y la cámara lenta, en detalles de los corredores como sus facciones y su esfuerzo a través de planos más cerrados que acaban en la imagen de Ottey.

Más que definir a unos personajes, la película caracteriza el deporte. Las pruebas se suceden tan rápidas que la película no crea personajes. Como mucho en el caso de Carl Lewis y Magic Johnson, donde la película les reconoce como personajes. Se trata más bien de los planos sostenidos que ofrece de ellos durante la ceremonia de apertura que de ningún exceso durante sus pruebas. Si bien los dos oros de Lewis quedan resumidos y es el único atleta que repite éxito, en la película no hay ningún rasgo que diferencie estas dos pruebas de los resúmenes del resto de pruebas. La única diferencia se evidencia durante una ceremonia inaugural donde los atletas americanos aparecen como estrellas de cine o rock rodeadas de la multitud y protegidas. Estrellas a las que uno no se puede acercar.



Figuras 39: Imágenes de la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos, concretamente el desfile de los países participantes

El tratamiento en la ceremonia a Lewis y Johnson no contradice no obstante lo planteado porque ocurre fuera del desarrollo de las pruebas. La cinta está reconociendo la celebridad de estos personajes al ofrecer esta caracterización de ellos y situarlos al lado de figuras reconocibles como el rey Juan Carlos y el príncipe Felipe (en aquel entonces). En otras palabras, la película respeta su celebridad pero no la crea. La película ni en su caso ni en ningún otro convierte a los deportistas en personajes con profundidad. De ellos, apenas observamos los minutos que están en pista y en muchos casos una selección. Para el espectador son máquinas que corren, nadan o levantan pesas pero no personajes con una historia, nacionalidad, unos deseos, objetivos, emociones... como si ocurría, por ejemplo, en "16 days of glory".

El hecho de que los deportistas no alcancen detalle no quiere decir que no queden constituidos por acumulación y que también como un agregado queden definidos los rasgos de los atletas como un grupo anónimo pero distinto a los otros dos grupos que quedan definidos en la cinta. En "Marathon" los medios de comunicación o los periodistas y el público son los otros personajes que hacen de contrapeso a los deportistas. Ni por asomo tienen el mismo espacio y sorprendentemente los medios aparecen antes que el público. Ambos quedan constituidos, eso sí, como recurso y reverso de los deportistas. Igualmente quedan definidos por acumulación y tras la exhibición que suponen las 40 pruebas.

En el caso de los espectadores estos aparecen en la prueba de maratón en una especie de preámbulo, ya que esta será la única prueba que observamos unos minutos antes de su inicio. Sirven para mostrar la expectación que genera esta prueba en un símbolo del interés que generan los Juegos. Sin embargo, el siguiente plano exclusivamente dedicado al público tardará en aparecer diez minutos y cuatro pruebas porque no es hasta los relevos femeninos de 4 x 100 cuando vemos a una espectadora siguiendo atentamente lo que ocurre. Los planos más significativos sobre el público quedan recogidos a continuación. Se recogen los dos planos de las pruebas masculina y femenina de 200 metros y el plano general de los 400 metros.

Además de referir también las imágenes que siguen a la victoria de Fermín Cacho que es la prueba donde con mayor profusión aparece el público:

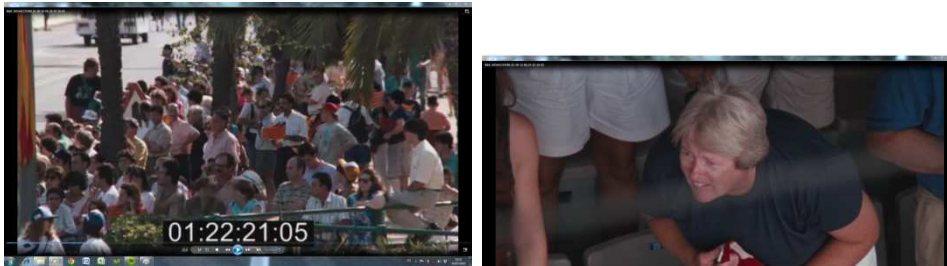


Figura 40: Público prueba del Maratón y público en la prueba de los relevos



Figura 41: Público en la prueba 200 m femeninos // Figura 42: Público en la prueba 200 metros masculinos



Figura 43: Público en la prueba de 400 metros femeninos



Figura 44: Público en la prueba de los 1.500 metros masculinos que ganó Fermín Cacho

Tal y como puede observarse en las imágenes recogidas, que no son casos aislados sino las principales referencias de “Maratón” a la grada, queda en evidencia que la presencia de los espectadores es muy limitada y escasa a lo largo de la película. Sucede también que se trata de planos generales y muy abiertos que subrayan el lleno en el estadio pero al tiempo inciden también en ese carácter anónimo del espectador. Los planos cerrados del público que transmitían tensión o incluso situaban a uno de los protagonistas, como la mujer de Moses en

“16 days of glory” entre el público, aquí son impensables. El público merece en muy pocas ocasiones la mirada directa de la cámara.

Quizá sea por una cuestión también de economía y ahorro de planos en una cinta muy fragmentada y donde los resúmenes rondan los 2 minutos. Una película que se centra en las pruebas y no en la narración prescinde así de la emotividad que pueden simbolizar los gestos de los espectadores. Quizá la excepción sea la victoria de Cacho, español, donde, aun siendo un plano general, se distinguen las banderas. El estadio se convierte entonces en una referencia de la alegría. Es cierto también que los espectadores se convierten siempre en el telón de fondo cuando se ofrecen planos más abiertos durante la propia realización de las pruebas y por ello, indirectamente a lo largo de la película la grada se va viendo aunque de modo muy secundario.

Dentro de la escasez de distracciones que ofrece la película frente a ese hilo central que son las pruebas, los fotógrafos, los camarógrafos y, en general, los medios de comunicación (incluso las pantallas entendidas como la retransmisión periodística del evento) se convierten en otra referencia en “Marathon”. Los profesionales sirven también de contra plano a esa acción principal que está en la pista. Los fotógrafos y cámaras entran en la escena por derecho propio ya que cuando la cámara sigue al vencedor de la prueba en muchas ocasiones se encuentra con las cámaras que ofrecen la retransmisión para el estadio o la televisión. Así las cámaras permiten también ejemplificar la expectación y la importancia y ayudan a enmarcar o subrayar las imágenes que se ofrecen. La televisión que era una invitada en Los Ángeles es ahora un personaje a la altura del público.



Figura 45: Imagen de los fotógrafos que se disponen a seguir el maratón

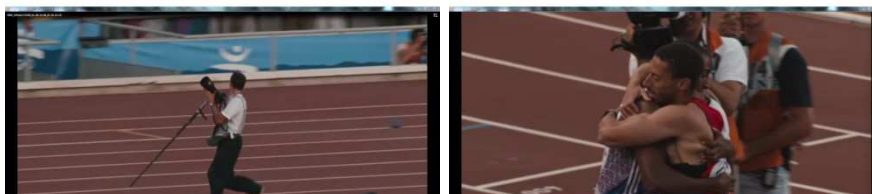


Figura 46: Fotógrafo y abrazo del vencedor de los 100 metros vallas masculinos



Figura 47: Pantalla 200 metros



// Figura 48: Pantalla que presenta a maratoniana



Figura 49: Imágenes de los maratonianos masculinos en pantallas



Figura 50: Escena de medallas y salto de altura femenino a través de las pantallas del estadio.



Figura 51: Imagen pantalla vencedora, espalda otra atleta, plano contra plano en el mismo, pertenece al resumen de los 1.500 metros femeninos.



Figura 52: Imágenes de atletas y camarógrafos en los 400 metros masculinos

Como puede observarse a lo largo de la mayor parte de imágenes que se refieren a los medios de comunicación, tampoco se usan éstas para añadir matices o emociones al evento. No son imágenes expresivas más allá de la repercusión que se puede inferir y el marco que añaden a esa escena. Las imágenes de las pantallas y de los profesionales son, de modo casi generalizado, un recurso que permite cambiar de plano o cerrar la enumeración o incluso cambiar de deporte. Además evidentemente las pantallas cuando ofrecen el nombre y orden de los participantes desempeñan una labor informativa. Suplen así al narrador y ponen, aunque sea de modo figurado, al espectador en igualdad de recursos y condiciones con el espectador del estadio.

Realmente los protagonistas o el personaje principal son los deportistas aunque no por ello dejan nunca de ser personajes anónimos. No ocurre en "Marathon" como en "16 days of glory" donde los atletas se convierten en personajes de un relato, de una ficción que plantea historias de amor, duelos de nadadores, enfrenta el buen humor o la concentración como caminos para vencer, donde se expone el camino del superdotado o el proceso para convertirse en un ganador.

Los diferentes personajes hablan eso sí del mismo tema aunque desde diferentes perspectivas, todas las historias son historias en "16 days of glory" de vencedores. En "Marathon" también hay una uniformidad o un nexo común, aunque como la propia película en este caso el mensaje es mucho menos profundo. Si los Juegos Olímpicos de Los Ángeles servían para abordar y profundizar desde diferentes ángulos en los ganadores, ahora los de Barcelona ofrecen las caras del sufrimiento y el esfuerzo del deporte.

"Marathon" no colecciona historias sino pruebas, no hay personajes sino caras, no hay medallas sino gestos de dolor. Hay que recordar que 16 de las 40 pruebas ni siquiera se resuelven en "Maratón" en términos de vencedores, records o rivalidades, se quedan en un montaje de imágenes. Las competiciones que se resuelven plantean la peculiaridad de que no se resuelven en las medallas.

Solamente se contempla cómo le ponen las medallas a los vencedores en la prueba de salto de altura femenino (casi como recurso en una pantalla) y en la prueba del maratón, como manera de distinguir la prueba principal. En esta cinta las pruebas tampoco terminan cuando cruza la meta el ganador sino que, como pone de manifiesto especialmente el caso de las pruebas de maratón, se trata de ver al resto de participantes llegar, no importa su marca o que nada trascienda para la historia del deporte lo que están haciendo. Para la película, una cinta que resume las pruebas en segundos, si que merece la pena esperar y ver llegar a los perdedores.

No obstante, tampoco puede decirse que sea una película de perdedores porque los ganadores siempre tienen el lugar principal y para ellos suele ser la atención, la mirada de la cámara, el plano que se cierra y a ellos se dedican siempre unos segundos más y algunos planos más. La aparición de los perdedores no va en demerito de los vencedores sino que es un añadido. ¿Por qué? La principal respuesta es el dolor. La presencia de los perdedores permite que la película recoja a atletas que cojean, se desmayan, sus muecas de dolor o su paseillo en camilla. No es una conclusión aislada. La cinta también se fija con detalle en las reacciones de los ganadores, sobre todo, si refieren esfuerzo y sacrificio.

A esto hay que añadir que se prefieren las pruebas atléticas. En total 21 de las 40 pruebas corresponden a disciplinas que podrían englobarse en el atletismo y a ellas deben sumarse los 8 espacios que se dedican al maratón femenino y masculino. Seleccionar el atletismo es elegir, al mismo tiempo, cuerpos delgados y de apariencia débil, frente a los musculados o atléticos cuerpos de nadadores o incluso de disciplinas de atletismo como el decatón que la película olvida y obvia. La natación (toda una semana y con tantas pruebas como el atletismo) queda reducida a un resumen de dos minutos de las dos horas de película

Quedan aquí recogidas muchas de estas imágenes para que se entienda la extensión y son sólo una selección de los muchos planos que se dedican en la cinta al sufrimiento, el esfuerzo, el dolor:

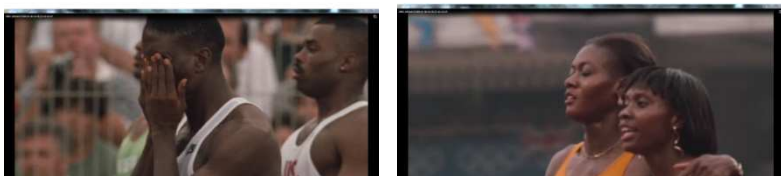


Figura 53: Imagen 100 metros masculinos // Figura 54: Imagen 100 metros femeninos. Tristeza de Ottey



Figura 55: Imagen 100 metros vallas femeninos. Caída y desmayo ganadora

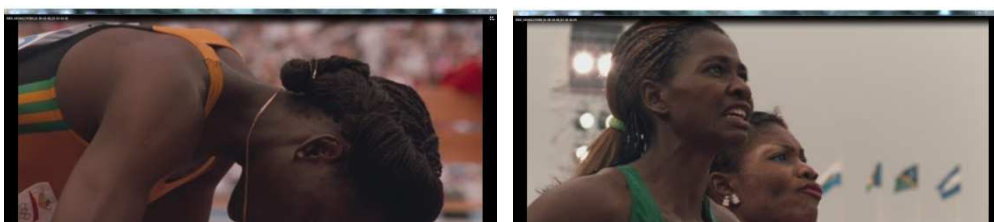


Figura 56: Imágenes relevos femeninos en 4x100. Tristeza y expectación

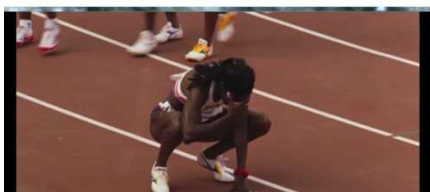


Figura 57: La atleta se desmorona en los 200 metros

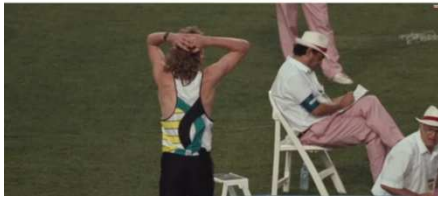
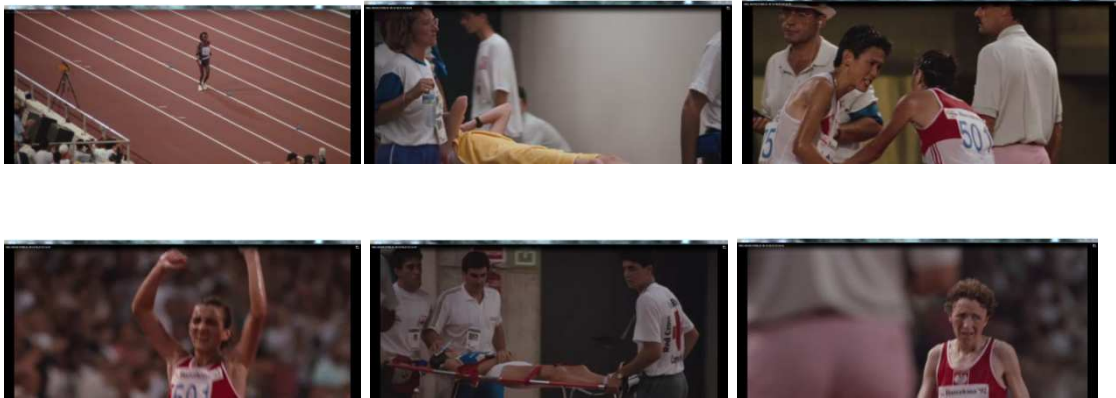


Figura 58: Lamento salto altura masculino



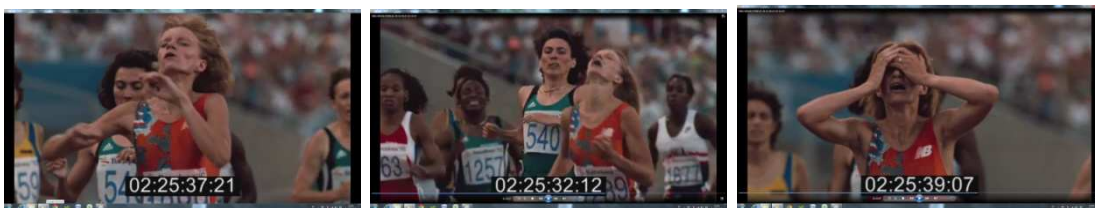
Figuras 59: Imágenes de dolor en el maratón femenino



Figura 60: Imagen primer atleta se lesiona y se lo llevan en halterofilia



Figura 61: Atleta que grita porque no puede levantar el peso en halterofilia 2



Figuras 62: Ganadora desencajada en los 800 metros femeninos.



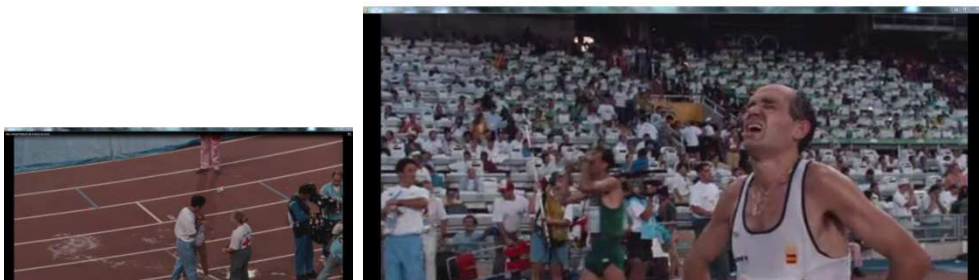
Figura 63: Deportista que cae tras disputar los 1.500 metros femeninos



Figura 64: Ciclista sufriendo



Figuras 65: Secuencia caída y planos detalle en maratón masculino



Figuras 66: Varias escenas de la prueba de maratón masculino.

El hecho de elegir como pruebas estrella los dos maratones ya es una declaración de intenciones. Aun así el mejor ejemplo es la distribución de tiempos en el resumen de la prueba masculina de maratón: de 10 minutos, sólo 3 se dedican a la carrera mientras en este tramo final 7 se dedican a ir viendo llegar al resto de atletas desencajados entre camillas y desmayos. El dolor no sólo se convierte en un nexo en común entre las diferentes pruebas sino conforme a esos agregados se constituye como rasgo del deporte.

Es lo que antes se ha considerado una asociación que busca un efecto común y asocia imágenes que entre ellas poco tienen que ver, más allá de que pertenecen a los mismo Juegos pero que no comparten ni protagonistas, ni lugar, ni son vencedores, ni todos perdedores, ni es lo más notable de esa prueba (en ocasiones un desmayo como en el caso de la corredora griega de 200 metros es recordado). En general, los planos podrían haberse obviado si se hubiera elegido otro camino, si la película quisiera dar otra versión de los Juegos.

Lo que “Marathon” acaba siendo es una película de sufridores anónimos. No importa si ganan o pierden. Son anónimos. Por extensión, ya no son unos cuantos deportistas, sino el deporte el que se convierte en un fenómeno rodeado por el dolor. Al no poder identificar a los atletas, ni haberse desarrollado una historia completa el sufrimiento se proyecta más allá y recae sobre el deporte en general. No es la única emoción que se muestra pero sí la más unánime. Por supuesto, la alegría también está muy presente. Una alegría a veces absoluta y arrebatada, otra que casi duele. También están presentes los nervios y la expectación e incluso la incredulidad o la tristeza. Puede verse en estos otros ejemplos:



Figura 67: Gesto de tristeza en el maratón masculino



Figura 68: Alegría en la halterofilia.



Figuras 69: Alegría y alegría casi dolorosa en prueba de relevos 4x 100 femenina



Figura 70: Celebración con su familia. Alegría y lágrimas vencedora 200 metros



Figura 71: Incertidumbre 200 metros masculinos



Figura 72: Celebración prueba de remo.

Los atletas son, por tanto, en “Marathon” la vía para expresar las emociones. La ausencia del público, prácticamente de los entrenadores y la imposibilidad de convertir a los observadores mediáticos en emocionados transmisores hace que los deportistas tengan que doblar su papel. Por un lado, sin avisar y con la prueba en ocasiones comenzada se convierten en personajes anónimos sin sentimientos, objetivos, pasado, futuro, familia y, en general, sin más dato que el de la prueba que se lleva a cabo y su actuación en la pista. Terminada la prueba se convierten en símbolos cargados de significado. Por un lado, mártires que exponen su sufrimiento ante los ojos del estadio y las cámaras y que se convierten en testigos no sólo de la celebración sino también del dolor. Por otra parte, el final de la prueba desencadena, a veces, también expectación, inquietud, tristeza o alegría.

Un aspecto muy singular de “Maratón” es que el anonimato se lleva casi hasta el extremo en tanto que se trata de minimizar la exposición de las banderas. Durante la prueba los deportistas visten los colores de sus países, eso forma parte de sus uniformes y la dinámica de los juegos, sin embargo cuando acaba la prueba, la cámara cierra el plano y en muchas de las ocasiones evita ver al deportista que ya se ha convertido en símbolo de la victoria, el esfuerzo, el sufrimiento y la alegría se identifique con cualquier nación. La excepción es el caso de los atletas españoles cuando no sólo se permite la bandera sino que incluso se complementa con planos del público enarbolando banderas y también con planos de las autoridades políticas. Es curioso este anonimato que sólo se rompe en caso de que el nacionalismo sea español.

Se puede citar la celebración de Fermín Cacho en la que vemos como su madre le entrega las banderas de España y Soria y como las muestra al público, mientras en la misma disciplina

femenina la vencedora se señala su vestimenta y el plano lo recorta de tal manera que es imposible reconocerla. Ocurre que la atleta argelina había tenido muchos problemas para combatir por el machismo de su país y su reivindicación fue célebre. Así, por tanto, la película se recrea en la bandera española mientras minimiza un episodio que si que fue mundialmente célebre. El ejemplo más evidente es la celebración del corredor keniano que venció en los 800 metros y que levanta la bandera de su país después de ganar la prueba. Entonces el plano se cierra tanto que apenas se le ve la cara y queda un plano sin sentido por ocultar la bandera.



Figuras 73: Imágenes de la corredora argelina que ganó los 1.500 metros

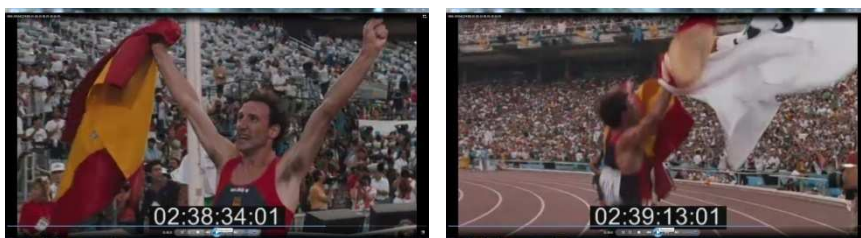


Figura 74: Imágenes celebración de Fermín Cacho en los 1.500 metros.



Figura 75: Imagen keniano ganador de los 800 metros cuando enseña su bandera

Simplemente la comparación con “16 days of glory” y su compendio de historias, deja en evidencia que “Marathon” también es una construcción. En la película de los Juegos de Los Ángeles se trata de una construcción que emplea los recursos narrativos, en el caso de “Marathon” se prescindir de la voz, no hay narrador, no hay entrevistas, no hay protagonistas... mandan las imágenes. Se han recogido aquí las diferentes caras que adopta el sufrimiento y como la película se convierte en un relato. Por la vía de la asociación de imágenes y el montaje de escenas, de los sufrimientos, esfuerzos y emociones que provoca el deporte al nivel del atleta profesional se construye otra visión sobre el deporte olímpico. La película desdibuja a los protagonistas. A los atletas a quienes no se les permite abundar en la identificación

nacionalista si no se trata de españoles, es decir, frente a “16 days of glory” hay una disminución del patriotismo a través del deporte. Al público también se le resta espacio y se le desdibuja, se prefieren las multitudes a los gestos.

De las 40 escenas que ofrece la película hay incluso dos pruebas, la de boxeo y pelota, que son una falsificación o una reconstrucción de la realidad. En este caso, se trata de pruebas en las que parece que el espectador asiste a los entrenamientos. Sin embargo, detalles como que uno de los dos entrenadores esté plegando una bandera de España o que la cámara se meta entre los pelotari hace que aumente la sospecha de que lo que realmente se está haciendo es recrear un entrenamiento que no es real sino provocado. El boxeador nunca llega a ningún combate y en el caso de la pelota vasca en un momento se introducen planos del público y el partido se transforma en uno real con lo que desconcierta y esconde la primera parte.



Figuras 76: Planos preparatorios de la pelota vasca e imágenes dentro de pista



Figuras 77: Imágenes recreación entrenamiento boxeador español. Bandera que se pliega de manera artificial detrás. Después paseo por pasillo vacío y mirada a cámara en dirección contraria a la salida.

Con estos ejemplos, que simplemente son el grado máximo de construcción, sólo se quiere incidir en que no porque no exista un narrador que dirija o la selección de unos textos y de unas entrevistas que encaminen al espectador la cinta puede considerarse menos o más documental. Se trata de romper de nuevo y desterrar la oposición entre ficción y documental para plantear que toda obra de cine implica una selección, una ordenación, un montaje, una estrategia y una construcción. En este caso, una construcción que va encaminada a ofrecer una mirada general sobre el deporte, una superficialidad que no siempre se cumple pero que

pretende que la película no sólo hable al espectador sobre unas olimpiadas sino sobre el deporte en general y como modo de vida, como expresión política y como espectáculo.

3.4. CÓDIGOS PROPIOS

“Marathon” es una película con amplitud de recursos visuales. La ausencia de un narrador, de un hilo argumental, de personajes con profundidad hace que los matices se ofrezcan a través de la variación de las diferentes técnicas. La película es un muestrario de los diferentes tamaños de planos y, sobre todo, es capaz de darles un sentido, de crear tempos diferentes simplemente mediante la edición o la ordenación de los planos. Destaca el modo en que la película trabaja los contrastes y se debate siempre entre lo artístico y lo informativo, en un enfrentamiento en el que media la música.

La mirada general describe una película hecha de secuencias largas y planos ligeramente elevados para contar las pruebas que después sitúa la cámara a pie de pista, bien de modo fijo, bien al hombro del camarógrafo, para cambiar de punto de vista y acercarnos a la escena con el mayor detalle que ello implica en lo que serían las repeticiones y la parte más artística. Entre ellos, la pugna la dirimen grandes planos generales que operan de recordatorio del lugar, el evento y que, como telón de fondo, permiten situar a esa masa de espectadores en unas gradas rebosantes. Se pueden distinguir por ello dos grandes sistemas:

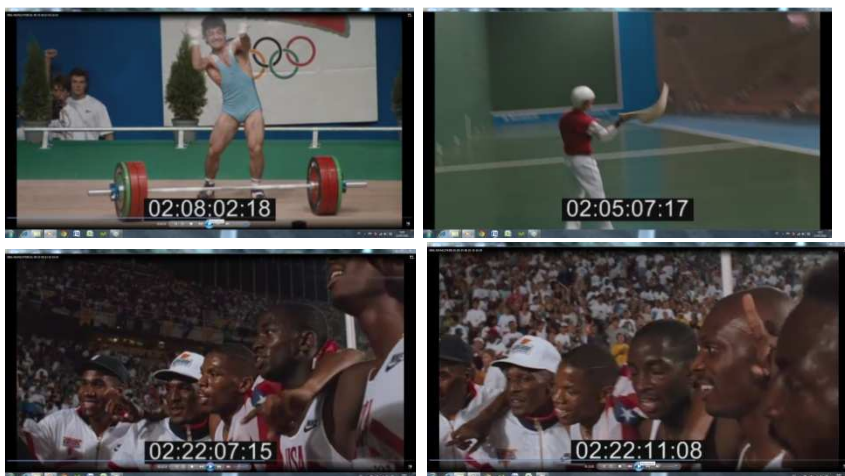
- Por un lado, el modo clásico de retransmisión. Sería el paradigma heredero de la tradición que marca “Olympia”. La cámara se sitúa en la grada ligeramente elevada con respecto a la pista (posición de palco). Esta posición permite que con 4 o incluso 3 cámaras se cuente una prueba. Los camarógrafos seguirán a los deportistas en panorámicas lentas y largas que darán grandes planos secuencia. Es el plano más descriptivo y que se sigue usando en la mayor parte de retransmisiones deportivas. Da seguridad porque nadie se va a interponer entre la cámara y el atleta, al tiempo que genera la sensación de contemplar el espectáculo al situar al espectador en la grada. Es la misma mirada que corresponde a un lugar inmejorable en la grada. A continuación se detallarán los ejemplos.
- Este patrón de retransmisión se opone a otro menos funcional y más artístico. En muchas ocasiones la misma prueba que ya ha quedado resuelta se repite después bajo estas nuevas normas. En este segundo modo de retransmisión la cámara baja a pie de pista. La cámara gira entonces para ofrecer una secuencia que permite al espectador acercarse de otro modo a la escena y sobre todo, acercarse mucho más. Este sistema suele combinarse con los planos a pie de pista y cámara al hombro que siguen al atleta que acaba de cruzar la meta y buscan sus reacciones y emociones. Hay que decir que la mayor parte de celebraciones se graban así con una cámara que sigue a los deportistas. Dentro de este despliegue de planos menos funcionales, se debe incluir los grandes planos generales que muestran al atleta o bien ya celebrando el triunfo o durante la ejecución de la prueba y que subrayan la inmensidad del estadio frente a la pequeñez del atleta. Al tiempo que reubican las pruebas, recuerdan que se trata de unas olimpiadas y muestran las gradas llenas y, por tanto, el éxito de público.

La primera función de estos dos patrones para reconstruir las pruebas es generar una sensación de actualidad, de frescura, de retransmisión en directo. Lo que en otras películas se consigue situando un locutor al uso de los que narran en directo un evento, aquí se consigue caracterizando visualmente la película como si se estuviese rodando y retransmitiendo en ese mismo momento.

La película va encadenando pruebas que resume en unos pocos minutos y que, en muchos casos, ya han comenzado cuando se inicia ese resumen por lo que se acentúa esa sensación de que varias disciplinas discurren al mismo tiempo. En ese momento, comienza un relato en un fragmento que visualmente se parece mucho al que puede ofrecer una retransmisión televisiva por sus patrones clásicos. Cuando después se usan encuadres y una posición de cámara más innovadora hay que subrayar que el espectador ya suele conocer el resultado de la prueba y, además, se incluye música y se ralentiza la imagen. Esta combinación hace que, aunque perfeccionadas, este segundo bloque de imágenes recuerde a las imágenes de la típica repetición que se ofrece en muchas retransmisiones de los eventos deportivos.

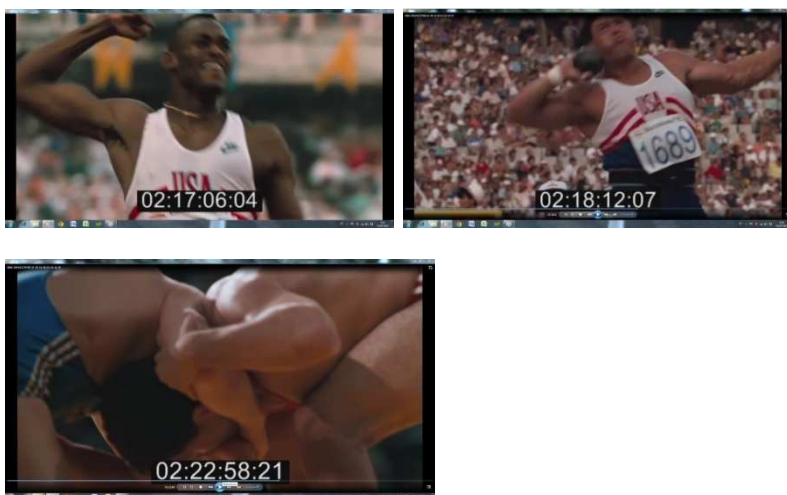
Una demostración de esa voluntad por simular y acercarse al directo y a la retransmisión televisiva acaba en un grado extremo en que la película llega a permitir errores de bulto. Se trata de malos encuadres, correcciones e incluso un desenfoque. Si serían ya difícilmente admisibles en una retransmisión en directo porque hay muchas cámaras y serían un fallo de realización, aquí sólo se pueden entender como el intento de dejar en evidencia la improvisación, fingida, de la cinta.

En el caso de los planos donde la escena o el protagonista se salen de cuadro o el plano deja de estar equilibrado hay tres ejemplos. En el caso de la halterofilia, en la celebración el atleta se sale del plano, en el caso de la pelota vasca la intención de un movimiento desequilibra el plano (el atleta está recto pero no el suelo) y en el caso de los relevos masculinos cuando al abrazarse todo el equipo el cámara intenta reencuadrar la escena pero tanto en la primera como en la segunda imagen corta a uno de los deportistas.



Figuras 77: Planos con errores de encuadre

Los errores se amplían en los 400 metros vallas cuando en su afán por cerrar el plano, la imagen corta parte del brazo y el pelo del deportista. Un fallo que se repite de modo más flagrante en el caso del primer lanzamiento de peso, donde una parte de la cabeza y la mano quedan fuera mientras el plano queda vacío a la izquierda del deportista. Por último, un error inadmisibles es el desenfoque que se cuele en el caso de la prueba de judo en la que durante uno de los momentos en los que los deportistas están entrelazados disputando la prueba se pierde el foco y ni los brazos ni el cuerpo se ven con nitidez. Errores que son censurables aunque comprensibles en una retransmisión en directo y que aquí se transigen y pueden tener esa función de resaltar o fingir la improvisación, naturalidad y esa sensación de directo que quiere plantear la cinta.



Figuras 78: Errores de enfoque y deportistas fuera de plano.

Un caso peculiar en esta lucha entre el modo clásico de retransmisión y los planos más innovadores son los planos donde objetos o personas se interponen entre el deportista y el espectador. Estas imágenes subrayan la reducción de la funcionalidad. Ofrecen el mismo mensaje que la desaparición del ambiente frente a la música o que el uso de la cámara lenta. Ese momento en que el atleta desaparece entre la gente o los objetos, la película está recordándole al espectador que ya sabe cómo va a terminar la prueba, que no importa aunque se pierda un fragmento.

En ese momento, la voluntad de que el espectador se sienta dentro de ese circo y ese tumulto que hay en el interior de la pista se antepone a la funcionalidad informativa de la imagen que pretende seguir lo que ocurre en la pista. Estas imágenes tomadas con una lente teleobjetivo desde dentro de la pista se convierten también en un rasgo de la película. Podrían haber sido desechadas. Sin embargo, se usan con abundancia a lo largo de la película. Se constituyen, por tanto, en una rareza. Una rareza que cumple la función de recordar esa hegemonía de la estética, la relajación y el goce visual por encima de la información en ese bloque que se enfrenta a la retransmisión clásica.



Figuras 79: Imágenes de los 400 metros masculinos, los relevos, dos de los 400 metros vallas masculinos, triple salto y por último, imagen de los 1500 metros femeninos.

El esquema se repite en “Marathon” y las pruebas se calcan dentro de esa primera parte en la que el espectador sigue la carrera y se aplican los estándares de la retransmisión clásica y la segunda parte, donde surge la música, calla el ambiente y se deja más libertad a la cámara que baja a la pista. Si se considera ahora que 40 pruebas se repiten bajo las mismas premisas podría pensarse que la película puede caer en la monotonía. Si a ello se le añaden los errores o incluso los planos en los que se hace difícil seguir la acción está claro que peligra la capacidad de la película para captar y, ante todo, mantener la atención del espectador.

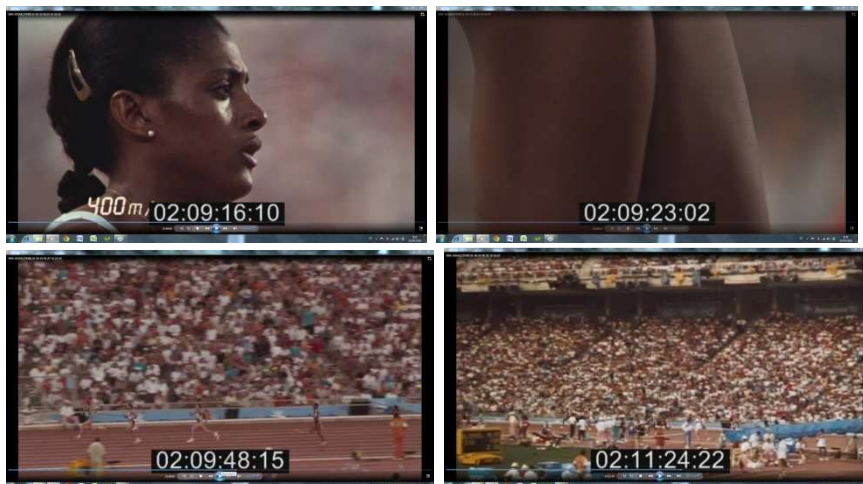
La cinta lo soluciona mediante la edición y aquí está otro de los rasgos de “Maratón”. Uno de los recursos que se repite en la cinta es el de establecer series opuestas dentro de una misma disciplina. En otras palabras, lo que la película pierde mediante la repetición de esquemas y mediante esos dos marcados modos de construir la retransmisión, lo compensa con una variación de encuadres, posición de cámaras, tamaño de planos o incluso duración de los planos que establece contrastes muy marcados. Se consigue así mediante la edición transformar el tempo pero también evitar caer en la rutina. Esto hace que casi todas las pruebas tengan una identidad o una predilección por un tipo de planos que será diferente a la elección de las pruebas anterior y posterior. Se entiende a la perfección con los ejemplos:

- En la prueba de salto de altura opone los contrapicados y los planos cenitales. De modo, que la aproximación empequeñece al atleta y permite ver su carrera semicircular pero el momento del salto se ofrece en contrapicado y engrandece el salto y el logro.



Figuras 80: Salto de altura masculino

- En la prueba de los 400 metros femeninos se pasa de planos muy cerrados en la primera parte a planos generales muy grandes en la segunda. A continuación se ofrecen los dos primeros planos y los que luego permitirán seguir la carrera.



Figuras 81: Prueba de 400 metros femeninos. Contraste entre tamaño de planos

- En las pruebas de los 800 metros el contraste se impone entre las disciplinas masculina y femenina. Mientras la disciplina femenina se relata a través de 3 planos secuencia, en el caso de la carrera masculina, solo la propia carrera ya son 8 planos. Se consigue así cambiar el tiempo.



Figuras 82: Imágenes pruebas de 800 metros femeninos y masculinos

- Otro ejemplo muy parecido es la carrera de 5.000 metros donde la prueba se relata en dos planos secuencia pero luego, cuando se repite hay más de 10 planos para volver a contar lo mismo, aunque de este modo, parece mucho menos lo mismo.



Figuras 83: Imágenes prueba de 5.000 metros masculina

- En la prueba de ciclismo se combina en cambio el plano aéreo y estático, frente al plano corto que acentúa el sufrimiento.



Figuras 84: Imágenes prueba de ciclismo en ruta femenino

Se ha dejado para el final el slow motion porque es más común pero no porque sea menos habitual. El ralentizado es, sin duda, el recurso que más se repite durante toda la película. Los llamados planos en “slow motion” o a baja velocidad aparecen en total en el resumen de unas 30 disciplinas. La ralentización de los movimientos viene acompañada además de la música y de la desaparición del sonido ambiente. Suele aplicarse en la segunda parte del resumen de la prueba donde se repite lo ocurrido y también se asocia a una mayor libertad creativa en cuanto al tamaño, posición o encuadre de los planos.

Este patrón marca claramente la intención estética de la película. La cinta tiene claro que debe contar lo ocurrido en un primer tramo que suele caracterizarse por los pocos planos (planos secuencias) y además posiciones clásicas de la cámara en la grada. Es decir, seguir lo ocurrido es fácil. Pero una vez ocurre esto, la película abre distancia y se encamina a permitir descansar al espectador de la tensión.

Como se ha visto en esos planos lejanos en los que los objetos tapan el teleobjetivo de la cámara, lo más importante ya no es lo que sucede. Lo más importante es deleitarse y para ello aparece la música y se calla el sonido que viene de la pista. Se silencia la realidad y comienza otro relato. No es que todo se detenga es que, de verdad, mediante el ralentizado la acción discurre mucho más lenta.

Esta parte no sólo es un refugio para el espectador frente a la tensión que implica cualquier competición, se trata también de un escaparate en el que observar mejor los movimientos y los gestos, toda vez la carrera ya se conoce como terminará. Ese tempo lento que abre la puerta a lo artístico, a ese placer en el ejercicio se nota más aun en esas disciplinas donde no hay competición sino que se ofrece, por ejemplo, un entrenamiento. Ocurre con la gimnasia donde los movimientos se ralentizan y el espectador sólo puede que contemplar lo que ocurre.



Figuras 85: Imágenes en ralentizado de un entrenamiento de gimnasia artística.



Figuras 86: Imágenes ralentizadas prueba de relevos 4x100 masculinos



Figura 87: Ralentizado momento del salto, prueba salto de altura



Figuras 88: Imágenes ralentizadas en las pruebas de 200 metros masculina y femenina.



Figuras 89: Imágenes slow motion en la prueba de relevos femenina 4x100

En unos casos, se trata de detener el movimiento y apreciar mejor los músculos, o el gesto de esfuerzo de Lewis. La técnica del slow motion permite también ver lo mismo de otro modo. Una salida, siempre tan fulgurante, a ritmo lento es una coreografía perfecta. Permite ver el gesto, ese detalle, ese movimiento en el que el atleta que gana se estira antes de cruzar la meta. Los planos ralentizados añaden tensión y exponen la mecánica de un salto de altura. Por supuesto, permiten comprobar con detalle el ejercicio de gimnasia para unos ojos no acostumbrados y que así descubren la dificultad.

La riqueza del ralentizado contrasta, no obstante, con otros dos detalles o pautas técnicas que deben señalarse. La película cae en una pobreza de transiciones pues sólo en dos ocasiones (judo y gimnasia masculina) se decanta por los fundidos como manera de unir dos planos o dos situaciones. En el resto de las ocasiones se prefiere el corte y la mera superposición. Esto es cierto que le permite jugar más con el ritmo de edición.

Cualquier corte por fundido siempre ocupará más tiempo e implica una mezcla de las imágenes. Es mucho más dinámico el corte directo. Esto se puede unir a otra pobreza que es la de la falta de recursos o planos detalle de los objetos. Una de las limitaciones que impone esa voluntad de fragmentar la cinta, de aprovechar hasta el último minuto y de lanzarse a una extensa sucesión de pruebas es que no queda lugar para recrearse en los detalles. Apenas

algún plano de los relevos, los barreadores del salto de longitud o el juez que toca la campana en los 5.000 metros.

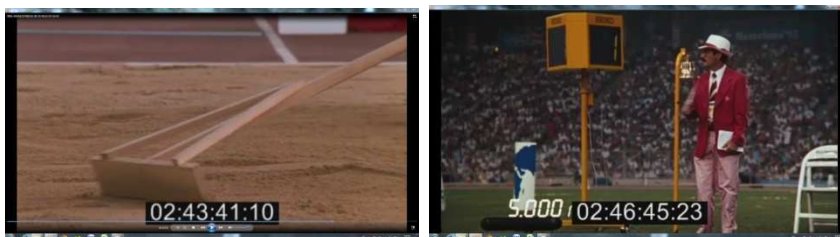


Figura 90: Detalles prueba de los 5.000 metros.

La riqueza visual contrasta, por tanto, con la pobreza del contenido de esos planos. La película se llena de caras de atletas, pista, zapatillas y gestos de celebración. Es cierto que ello permite establecer una serie de asociaciones por repetición, pero también afecta a la variedad de la cinta que se convierte en una sucesión casi automática de pruebas. Para compensarlo, como se ha planteado antes, se sitúan, como oasis, esas repeticiones donde la libertad artística es mayor aunque no se deja de mostrar lo que ocurre en la pista y es cierto que en ocasiones se logra que parezca otra prueba distinta.

Los mismos contrastes que ofrece de prueba a prueba la película remiten a la maestría para generar tempos a base de la edición, o para contrastar una misma prueba generando secuencias de planos con un mismo tamaño o enfoque. Pero también contrasta con la pobreza de recursos o la pobreza de transiciones, incluso con el esquematismo de una película fragmentada y secuenciada que, además, subdivide cada prueba en una especie de retransmisión y de repetición.

3.5. ESTÉTICA

Hay dos datos que permiten medir la relevancia de la estética en “Marathon”. La primera es que de las 40 secuencias que la película plantea, en 16 de ellas, no importa el resultado ni nunca se conocen los participantes. Priman ahí las imágenes y la ejecución misma de los movimientos. Por otra parte, en el 75% de los fragmentos (30 de 40) hay un momento en que la música gana al ambiente y se ralentiza la escena para imponerse el deleite de los gestos, los detalles y una mirada distinta.

Si los datos no sirven en sí mismos también se puede emplear la comparación con “16 days of glory”, la cinta de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles incluye solamente un resumen de imágenes entre las 9 historias personales que cuenta. Solo dos minutos se dedican a un montaje que busca el paralelismo entre las salidas, acciones y victorias de algunas disciplinas. Frente a estos dos minutos en una película de 145 minutos, están las 16 secuencias que dedica “Marathon” a recrearse en las imágenes y a resúmenes similares. Multiplicado por los 2 minutos que suele durar como mínimo cada uno de estos resúmenes, supone 32 minutos.

Debe concluirse, y ese es el punto de partida, que “Marathon” expone una gran preocupación por la estética. En esa elección entre la utilidad y la belleza, esta cinta subordina claramente el relato a las consideraciones estéticas. No sólo se trata de una estética de lo bello sino que también se impone una antiestética que es la que constituyen todas esas muecas de dolor, desmayos, caídas, suspiros, manos en la cara o gestos de sufrimiento. Esa es la gran novedad en “Marathon”: no sólo refleja la belleza del deporte sino también lo sombrío y desagradable e intenta que esté continuamente presente.

En cualquier caso, las decisiones de grabación, de edición y, en general, la selección que opera la película está claramente encaminada a constituir un estilo. No se trata de pequeños rasgos inapreciables. De los 129 minutos solo 108 son estrictamente de pruebas (hay que restar las dos ceremonias). De ellos una tercera parte (32 minutos) se dedica a recrearse en la imagen y la ejecución de algunas disciplinas. Aunque, en general y mediante las repeticiones de las pruebas, se puede decir que prácticamente toda la película está salpicada de estos fragmentos donde la prioridad ya no es el hecho sino el modo en que se refleja ese acontecimiento.



Figuras 91: Prueba de gimnasia masculina, preocupación por la estética

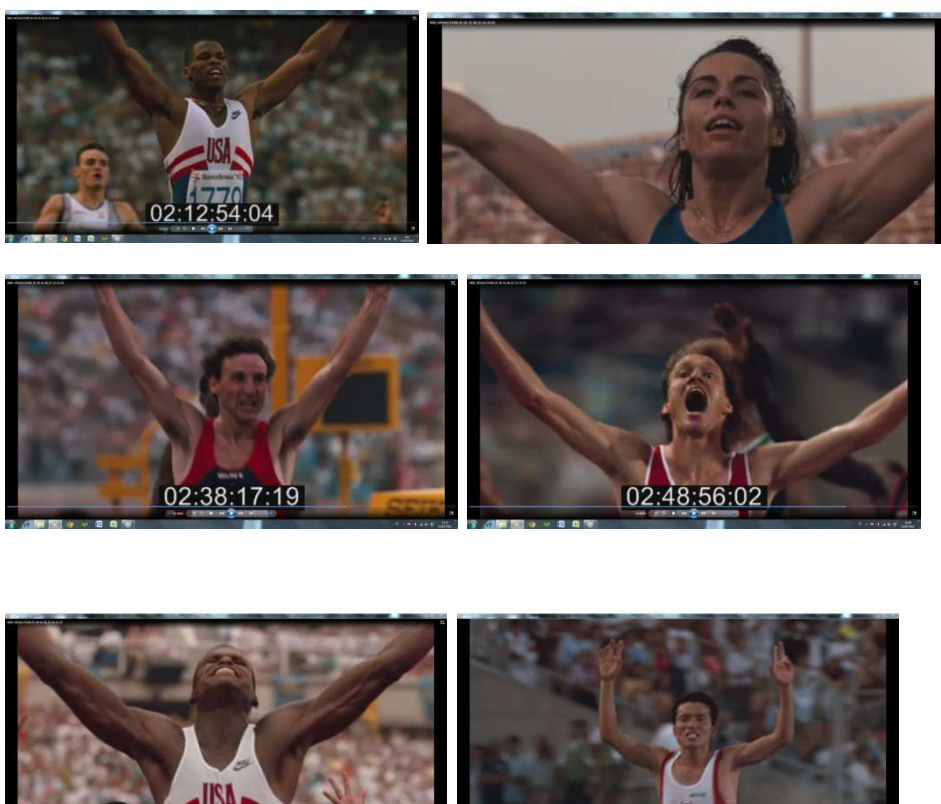


Figuras 92: Imágenes entrenamiento gimnasia femenina

Frente a la antiestética también hay una búsqueda de la belleza más pura. La estética también implica goce visual y una clara intención de atraer al espectador no por lo que se cuenta sino por cómo se cuenta. La estética permite diferenciarse frente a la retransmisión deportiva más típica y usual. Esto se cumple, sobre todo, en las dos disciplinas dedicadas a la gimnasia en las que el espectador apenas observa unos entrenamientos y se libra de la tensión y constricción que suponen los plazos de una prueba final. Los planos se vuelven redundantes y accesorios desde el punto de vista de los resultados de las pruebas pero se vuelven esenciales si lo que se quiere es fascinar al espectador.

Un aspecto que impone la estética es la iconicidad. Conforme las imágenes se vacían, se rodean de música y se ralentizan es evidente que ganan poder simbólico porque ganan relevancia y se despegan de lo que están contando. Ya no son la imagen de una prueba de hípica porque no conocemos ni siquiera al jinete. En cambio, las imágenes se independizan de la realidad, ya no están para trasladarnos información sino belleza o fealdad, pero gesto y movimiento, no información.

Los símbolos que mejor se trabajan y más se repiten a lo largo de la película son sobre todo los de victoria y celebración. Los brazos abiertos se convierten en un icono y es cierto que muchos son los atletas que abren los brazos al pasar la meta. Reforzado por el hecho de que se escoge casi siempre el mismo tamaño de plano, el mismo encuadre y la misma posición de cámara se genera y se construye un símbolo de la victoria, de la felicidad en torno a este gesto.

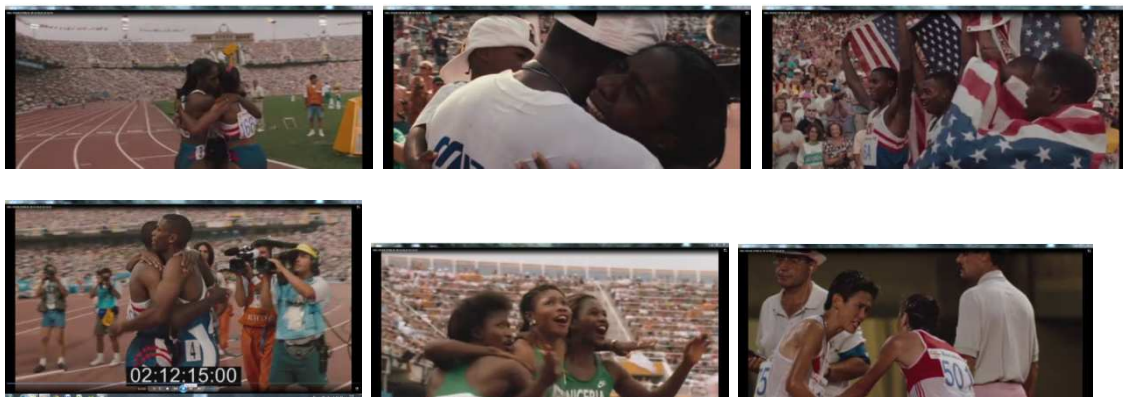


Figuras 93: Imágenes brazos abiertos como símbolo de la victoria

Los brazos abiertos son el ejemplo más trabajado de una estética que recorre la película. “Marathon” es una película más estética que narrativa. El hecho de que las secuencias rondan los 2-3 minutos, la falta de profundidad de los personajes, la propia fragmentación de una película sin más hilo conductor y que se subdivide en 40 espacios y la repetición esquemática de los modelos de retransmisión y repetición refuerza el carácter estético de la cinta.

Lo que sucede es que determinado tipo de imágenes se repiten de manera machacona. Sucede con las celebraciones con los brazos abiertos, pero también con las expresiones de dolor que se recogen una y otra vez. Esto hace que por asociación, al final, las imágenes se conecten unas con otras por encima de las secuencias. Esos agregados de imágenes acaban siendo la

verdadera narración de la película. Los atletas con los brazos abiertos o las muecas de dolor se convierten en imágenes que se superponen del resumen de unos determinados Juegos. Ya no son unos Juegos de sufrimiento y victorias, es el sufrimiento y la victoria del deporte el que queda en evidencia.



Figuras 94: Imágenes de la celebración con un abrazo en varias disciplinas

Del mismo modo, los abrazos trascienden al momento en que se producen: ya no se trata de una celebración sino de un símbolo de compañerismo. Ya no es una prueba sino una sucesión de imágenes que inciden una y otra vez en esa manera de celebrar una victoria. Eso consigue, como en el caso de ese símbolo de los brazos abiertos, que las imágenes se vacíen y se asocien, se queden por encima de una prueba o de unos Juegos. Las imágenes proyectan así sobre el deporte la amistad y el hecho de compartir el triunfo. La película construye así una definición del deporte. Una antiestética del dolor pero también una estética del triunfo y la amistad. Entre ellas se sitúa el goce visual, la reivindicación del deporte como una expresión de la belleza.



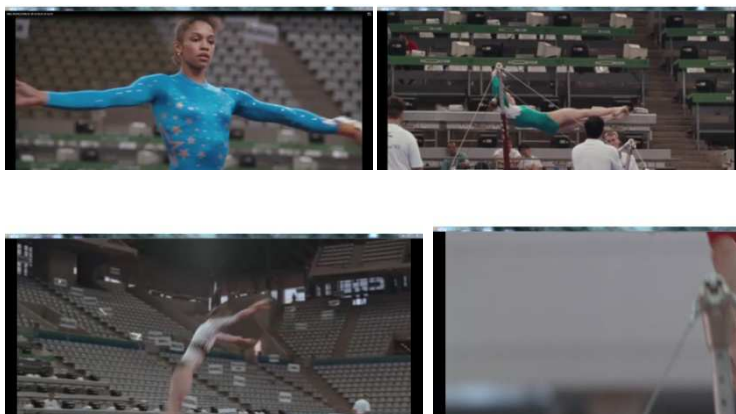
Figuras 95: Predominio de la estética en equitación y natación.

El uso de la música es otro de los elementos característicos de “Marathon”. Como ocurría con la música de Herbert Winde en “Olympia”, las melodías que emplea esta cinta sobre los Juegos Olímpicos de Barcelona 92 no son accesorias o secundarias. Ocurre que tienen su propia personalidad y contribución a las imágenes. Podría incluirse en otro apartado pero la música se convierte en una compañera de las escenas con función estética e interactúa con ellas.

La música en “Marathon” ayuda a ese proceso de extrañamiento que acaba convirtiendo a las imágenes en un símbolo que habla del deporte más allá de tratarse de imágenes concretas de un entrenamiento sin trascendencia de cualquier disciplina de los Juegos. Lo intrascendente (entrenamientos y resúmenes musicales) se convierte en escenas llenas de significado, aunque dichos símbolos hablen de las características del deporte y no de Barcelona.

Un ejemplo son los entrenamientos de gimnasia rítmica. No importa la gimnasta o la especialidad, de hecho, se mezclan nacionalidades e incluso imágenes ralentizadas y otras a ritmo normal. El tempo en este caso lo marca una melodía tan reconocida como “La valse” de Ravel. De este modo, las imágenes quedan casi supeditadas a la música. Esta melodía, muy próxima y adecuada al ballet, transforma la sucesión de planos con diferentes piruetas y ensayos.

Las deportistas se convierten entonces en bailarinas de un ballet gimnástico. Sus piruetas se suceden igual que si estuviesen en un teatro. La metáfora musical hace que sus gestos y movimientos sean estudiados con mayor interés y con otra inquietud por el espectador. Ya no se trata de un ensayo sin más, ahora como en el ballet, la función no entiende de vencedoras o medallas, sino que es la propia finalidad. En ese momento, la música hace que tenga sentido invertir 3 minutos de la película para contemplar un ensayo, que ya no es un ensayo, sino una obra de ballet.



Figuras 96: Imágenes ensayos de gimnasia rítmica femenina

La gimnasia rítmica solo es un ejemplo porque si el ballet acompaña a las gimnastas, la música clásica añade dramatismo a las disciplinas de atletismo. En otra ocasión lo que surge es el himno de España mientras Cacho celebra su victoria con sus aires de marcha militar. Pero sucede también con las melodías que se tocaron en la apertura de los Juegos que acompañan las imágenes previas, la ceremonia y se repiten después en la ejecución de algunas pruebas.

La música marca el ritmo. En ocasiones, la melodía se extrae del propio ambiente como ocurre con el grito de los atletas al lanzar el martillo o el peso, esa mezcla de gruñido y queja se convierte por repetición en un elemento musical. Sucede también en el entrenamiento de los boxeadores, donde la enumeración “one, two, three, four, five, six” que repiten mientras corren y realizan movimientos en la pista, se convierte en el ritmo que va marcando la cadencia de los planos. En otras ocasiones la música queda por encima de las disciplinas como

ocurre en el ciclismo o las pruebas de vela, 2k, remo,... donde la misma melodía permite unificar las distintas pruebas. Aunque los planos de unas y otras, de diferentes momentos y con ralentizados o planos normales se mezclan, la música permite que tenga una uniformidad a esta serie.

3.6. RASGOS COMUNES CON “OLYMPIA”

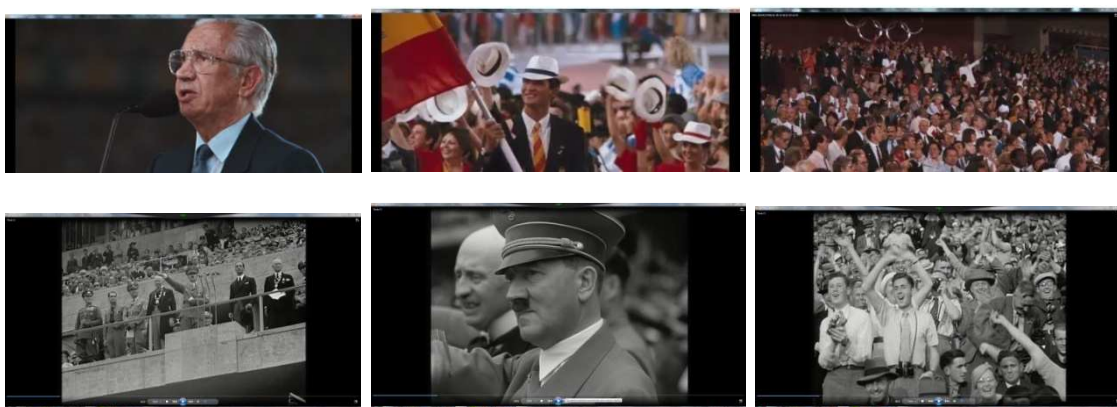
Por la propia dinámica de esta investigación será el último análisis, el de “Olympia” el que permitirá establecer conexiones entre las cuatro películas que se analizan. No obstante, como el objetivo es redescubrir “Olympia”, sus estrategias y desmontarla de acuerdo a la herencia que ha dejado en la producción audiovisual que le ha seguido ya aquí se avanzan algunos puntos de conexión que se observan en la dirección contraria. Esto es, si se visiona “Marathon” con “Olympia” fresca en la memoria. Las influencias podrían considerarse de cuatro tipos.

Por una parte, el uso de la música en “Marathon” la relaciona con el cine musical pero no se puede olvidar que en la primera película del cine olímpico la música ya juega un papel fundamental a la hora de generar ambientes y transformar las escenas. “Olympia” se recuerda también en la posición de la cámara y los encuadres que usa en algunos casos “Marathon”. Influye incluso en la selección de disciplinas deportivas. Por último, una de las comparaciones más útiles se puede establecer en cuanto a la presencia de la política en el dibujo que hacen ambas.

Políticamente poco tienen que ver Hitler y el rey Juan Carlos, no obstante, la comparación no es entre ellos, sino sobre el papel que juega la política en ambas películas. En el caso de “Marathon” la familia real es el único personaje junto con Carl Lewis que aparece en tres ocasiones diferentes. Nada es gratuito en una película que economiza incluso en los planos detalle y en los recursos audiovisuales, una cinta que olvida la entrega de medallas de todas las disciplinas exceptuando al maratón. Por eso, llama la atención que la familia real aparezca tanto como una eminencia del deporte como Carl Lewis, a quien se da esa caracterización de estrella del espectáculo, en el resumen que se hace de la ceremonia de inauguración.

La película subraya claramente el papel referencial del rey, esto correspondería a la primera intervención la que abre los Juegos. En cualquier caso, si se entiende que esta intervención forma parte del desarrollo de los Juegos, mucho más provocada es la aparición del rey en el momento en que la selección española de fútbol marca el gol de la victoria. El monarca se convierte en un símbolo del país y se le vincula con el éxito, un logro además en un deporte tan extendido y popular como el fútbol. Por último, destaca el plano totalmente prescindible, pero por ello claramente interpretable, del entonces príncipe durante su participación como integrante en la prueba de vela. Además no se ofrece de ese deporte sino un rápido collage de

imágenes que apenas supera el minuto y que parecen una justificación para hacer aparecer al príncipe en escena.



Figuras 97: Imágenes de la ceremonia inaugural de “Marathon” y de “Olympia”

Es cierto que las ceremonias de Berlín y de Barcelona tienen muchas coincidencias a pesar de los 60 años que transcurrieron entre una y otra, pero, en este caso, los paralelismos que se subrayan son los de las secuencias. Hitler le devuelve el saludo al estadio puesto en pie, abre los Juegos y en el estadio se desata el delirio. En “Marathon”, el rey no sólo aparece durante el discurso. La cámara mira justo hacia el palco instantes antes y subraya así el patriotismo de un palco que se pone en pie justo cuando comienza el desfile de la delegación española. Una delegación que las imágenes subrayan que está encabezada por el príncipe sobre el que se cierra el plano.

También enmarca la cámara al monarca y al presidente del COI, el español José Antonio Samaranch, en el momento de los discursos. La concesión más evidente es el aplauso que durante unos segundos y de modo espontáneo las gradas le dedican al rey y que obliga así al monarca a detenerse unos segundos antes de dar por inaugurada la olimpiada.



Figuras 98: Aparición del príncipe en vela y público y palco en el fútbol

“Marathon” y “Olympia” marcan claramente las jerarquías de poder en cada uno de sus países. De pasada y entre el relato deportivo, ambas incluyen una descripción política y sitúan a sus máximas autoridades. De este modo, la cinta se convierte en una evidencia de quién es la máxima autoridad en cada uno de los países. El matiz va un poco más allá cuando a la secuencia se suma el estadio que aplaude. El rey interrumpido por los aplausos, el rey que celebra una victoria que pone en pie al estadio y el príncipe que encabeza una delegación que representa al país y pone en pie al estadio.

Aunque nada tengan que ver los vítores con el saludo fascista, si se toman como signos de respaldo, aprobación y sintonía; ambas películas están mostrando también la aprobación y seguimiento que estos líderes tienen en sus países y eso se integra dentro del relato deportivo. Si se piensa en alguien ajeno a la política, como pueden ser muchos espectadores del deporte o del espectáculo, de un país extranjero que contemple esta expresión de empatía y de respaldo se entenderá mejor el efecto que pueden causar estas secuencias.

Aun así el mayor legado de “Olympia” es visual. Es difícil calcular la herencia que dejó “Olympia” porque habría que meterse en la cabeza de directores, camarógrafos, realizadores y un sinnúmero de profesionales que reinterpretan la manera de ver el deporte que consolidó “Olympia”. En “Marathon” ocurre con encuadres, posiciones de cámara, la elección de cámara al hombro en determinados instantes o incluso planos completos.

El ejemplo más perfeccionado es la disciplina de salto de altura en la que se establece un juego entre un plano cenital y un plano contrapicado muy similar al que identificó a “Olympia” que se grabó desde zanjas y que agranda a los saltadores. En la imagen se puede observar cómo, a pesar de la diferencia de las técnicas, el tamaño e incluso la posición de la barra es milimétricamente similar. Los planos frontales de los remeros recuerdan a los que desde dentro de la embarcación se ofrecen en “Olympia”. La misma imperfección y sensación de mareo ofrecen los planos desde los botes de goma de “Olympia” que desde las embarcaciones situadas en “Marathon” junto a quienes compiten en vela.





Figuras 99: Imágenes de salto de altura y vela en “Olympia” y “Maratón”

Mención explícita merece el tratamiento que dispensa “Olympia” a Owens y que parece inspirar el modo en que “Marathon” encara los instantes después de todas las pruebas. Owens es en “Olympia” al único atleta a quien se le permite mirar a cámara y cuyos planos rompen el estatismo. Posa de modo natural ante la cámara, satisfecho por el logro de otra medalla de oro en salto de longitud. Esto es lo que ocurre en “Marathon” con la mayor parte de los atletas, a los que la cámara al hombro sigue incluso después extendiendo esa naturalidad durante más segundos y ampliando el tiempo de la celebración. Incluso uno de los atletas de maratón, disciplina clave tanto por el espacio como por vertebrar la cinta, mira directamente a cámara en lo que resulta un guiño, voluntario o no, a esa libertad que se tomó Owens ante una de las cámaras de “Olympia”.



Figuras 100: Jesse Owens en “Olympia”. Atleta maratoniano que mira a cámara, celebración relevos femeninos, prueba de 400 metros y prueba de 200 metros en “Marathon”.

El papel de la música en “Marathon” también puede plantearse como una herencia de los usos que dio Riefenstahl a algunos recursos en la película pionera del subgénero olímpico. La música permite transformar en ambas cintas lo que está ocurriendo en la pista. No sólo se trata del dramatismo que le añade la melodía sino incluso del humor. La escena en el preludio de la segunda parte de “Olympia” en la que los atletas están entrenando y la melodía permite comparar a un atleta que salta a la comba con un canguro se enmarca en esa idea de diversión y transformación además de exponer cierta ironía.

En el caso de “Marathon”, llaman la atención las superposiciones ajenas a las propias disciplinas como el uso de la ópera o el ballet en el caso de la gimnasia. La música como

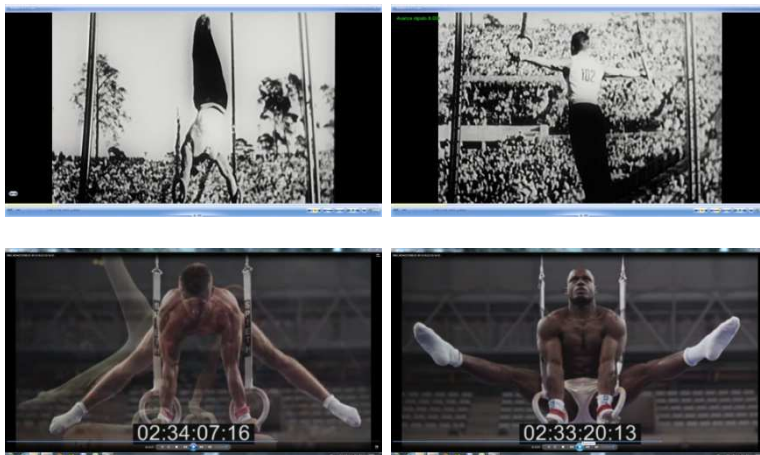
elemento transformador y con una personalidad que se eleva por encima de las imágenes de los Juegos Olímpicos es algo que se repite en ambas citas. Esto plantea no sólo el poder transformador sino la consciencia del poder de transformación y construcción que se está operando sobre lo que son unas pruebas atléticas. Tanto Riefenstahl como Saura demuestran con la música su intención de ir más allá de lo evidente y ya están avisando al espectador sobre el poder metafórico y la riqueza de significados de lo que están viendo.



Figuras 101: Imágenes del prelude de la II parte de “Olympia” y salto ralentizado y con música propia del ballet en “Maratón”.

En el caso del ralentizado es imposible no aludir a “Olympia”. La cinta es la pionera en aplicar esta técnica para detener el movimiento y contemplar así algunas disciplinas olímpicas con mayor detenimiento. La aplicación del slow motion en “Marathon” no es una novedad ni algo que salga de la tradición del esquema clásico de la retransmisión deportiva. Es decir, se emplea esa ralentización para las repeticiones a fin de observar mejor los detalles o complicaciones de un ejercicio. Lo que ocurre es que en “Marathon” esa imagen más lenta no sólo sirve tras una victoria sino que igual que en “Olympia” tiene una función estética.

En “Marathon”, el slow motion se vincula a la música y a una libertad de encuadres y posiciones de cámara que desplazan el interés del resultado de la prueba, al virtuosismo con que se ejecuta. De hecho, como ocurre en “Olympia” con disciplinas como el salto de trampolín o la gimnasia (justo esa misma disciplina se escoge en “Maratón”) ya no se ofrecen ni siquiera los resultados. Entonces al ritmo de la música y los planos ralentizados se le impone al espectador la contemplación de la prueba sin más posibilidad que el goce visual.



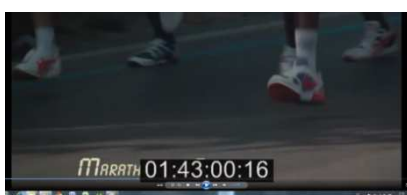
Figuras 102: Imágenes de la gimnasia masculina en “Olympia” y “Maratón”

Esos gimnastas, también curiosamente disciplina masculina, que aparecen como suspendidos en el aire mientras la imagen se detiene y la música pasa a primer plano son un punto de conexión entre “Marathon” y “Olympia”. Una especie de declaración de intenciones que deja patente que hay una preocupación por la estética en ambas películas. Se trata de una búsqueda de la belleza (también de la fealdad en “Maratón”) a través de la imagen. Riefenstahl lo que hace es invertir las prioridades y subordinar el deporte a la estética.

La película ya no prioriza su relato sino que busca la belleza en ese relato como condición previa, de modo que hasta olvida el relato. La estetización es también un vaciado del contenido hacia la resignificación. Los atletas suspendidos de Saura o Riefenstahl son símbolos de la fuerza, el equilibrio y salen de unos Juegos Olímpicos puntuales para convertirse en iconos. Si la música abre la puerta a las metáforas, el slow motion abre la puerta a la estética y la construcción de símbolos, a partir de imágenes que se obtienen de la realidad. Se trata de una operación artística como las que operó el surrealismo o el cubismo.

En general, estas que se recogen son las conexiones más evidentes entre “Marathon” y “Olympia” aunque todo indica que no son las únicas. Llama la atención que “Marathon” recoja un resumen musical de una disciplina como la hípica donde España no ganó ninguna medalla, pero que si coincide que fue una disciplina seguida con detalle en la época y (entonces competían militares) en “Olympia”. Llamam la atención también determinados planos de caras, manos, los relevos o simplemente las sombras de los maratonianos.

Es imposible afirmar hasta que punto esas imágenes están inspiradas directamente por “Olympia” o, cuando se trata, simplemente, de una línea común que recorre las producciones audiovisuales que han seguido a la película de los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936. En cualquier caso, lo que si se debe constatar es esa misma conexión que establece una especie de continuidad visual. Hay un vínculo visual entre la manera de contemplar y relatar el deporte que eligió “Olympia” en 1936 y la que “Marathon” ha repetido después.





Figuras 103. Imágenes de “Olympia” y “Marathon”

HERRAMIENTA PROPIA

De la convicción de que la teoría debe servir para leer la realidad y que las imágenes (no sólo en su forma simple de la fotografía sino articuladas en el cine) constituyen ya un lenguaje tan avanzado como la palabra, surge la propuesta de generar puntos de conexión entre las teorías de Baudrillard (1978) Debord (1991) Perniola (2011) y Barthes (2012). Conexiones que permitan establecer una guía de conceptos y epígrafes que permiten elaborar una relectura de una película, una vez esta ya ha sido desmontada.

Althusser (1974) citado por Talens (1978, p. 36) habló de un Aparato Ideológico como materialización de la ideología viva, como ese adoctrinamiento simbólico que se opera socialmente contra la mujer cuando en rituales como las bodas son entregadas por el padre y vestidas de blanco, símbolos del sometimiento y la pureza. Las dictaduras modernas ya no trabajan en el ámbito de la represión sino en el de la ideología. Simulacro y espectáculo van más allá al decretar el fin de la ideología. El símbolo se impone a lo real. El simulacro precede a lo real. La realidad convertida en un inmenso aparato de adoctrinamiento. La auto referencialidad del sistema obliga a usar el propio simulacro y el espectáculo para decodificar el mensaje.

Se trata de ir más allá de la analogía (Metz et al, 1972, p. 30) para subrayar que la similitud entre la imagen y el objeto representado no debe despistarnos. Es una convención. Las palabras y las imágenes son arbitrarias y en ese vínculo entre significante y significado anidan otros significados y hasta esa ideología viva. Se trata de describir y descubrir esos elementos ideológicos y simbólicos que ordenan otros elementos más físicos como las técnicas usadas o el tamaño de lente empleado para filmar una determinada secuencia. Punto por punto se trata ahora de descubrir un nuevo análisis que ya no analiza una película sino un producto dentro del simulacro.

3. 7. El fin de la poética

La ausencia de un narrador o un locutor en “Marathon” es ya toda una pista. Le siguen el papel que juegan los ambientes que, como si el espectador estuviera en el estadio, constituyen vías de información que le van haciendo llegar pequeños apuntes sobre las disciplinas en disputa. También las secuencias largas como de quien sigue la prueba con la vista y la posición lateral y ligeramente elevada de la cámara trasladan al espectador a las gradas, a una butaca del estadio. Las miradas a las pantallas para mostrar los resultados de las pruebas o la inclusión de fragmentos de la retransmisión televisiva en los casos del fútbol y el ciclismo. Las imágenes muestran incluso esos desenfoces y los errores de cuadro como prueba de su neutralidad. La película subraya su valor testimonial.

El hecho de que muestre incluso ciertos errores de cuadro, movimiento o enfoque es el ejemplo máximo de esa voluntad de mostrarse casi como un material en bruto. La película está diciéndole al espectador que contemplar esa primera parte de las pruebas es casi como hacerlo en el estadio sentado en una butaca o incluso a pie de campo. Por ello, delimita muy bien esa parte de retransmisión pura frente a los segmentos en los que aparece la música, se silencia el ambiente y está claro que la creatividad se impone frente a esa supuesta descripción de los hechos que ocurrieron en el estadio.

El simulacro propone subvertir estas coordenadas y, sobre todo, el punto de partida. Baudrillard (1978) pone de ejemplo a Disney como un enorme artificio para disimular que lo verdaderamente inventado es el resto de la realidad de Estados Unidos. Del mismo modo, censura al Watergate como una escenificación para realmente ocultar la extensión de la corrupción del sistema político de los Estados Unidos. Lo que realmente se trata es de subvertir la realidad y romper con ese principio de credulidad para partir precisamente de la puesta en duda del sistema.

En el caso de “Marathon” si se considera esa intención de mostrar su neutralidad y su descripción de la realidad sin filtros aun se entiende y evidencia más claro esa operación de distracción. Si en la parte anterior se trataba de desmontar las técnicas y el modo en que se construye la película ahora se trata de volver a analizarla desde el simulacro. Eso implica que ahora el punto de partida es considerar que la película es un enorme aparato de distracción, una escenificación, un simulacro. Se trata de preguntar qué es lo que esconde la película, qué hay detrás de esa intención de mostrar o de simular que muestra el deporte sin artificios.

“Marathon” no sólo evidencia su neutralidad sino que además ya se ha planteado que hace su propia interpretación de los Juegos Olímpicos. “Marathon” muestra al deporte como la culminación del esfuerzo y el sufrimiento. Hay una identificación entre el deporte y el dolor. Pero ¿qué hay detrás? Si ahora se piensa que el deporte no es dolor sino que hay una intención de vincularlo con el dolor. ¿Por qué? Igual que las detenciones del Watergate escondían a los corruptos que seguían libres o las fantasías de Disney tapan las fantasías de la realidad, el dolor puede querer tapar precisamente la inexistencia del dolor, del sufrimiento y del esfuerzo.

Hay que tener en cuenta que los Juegos Olímpicos de Barcelona se convirtieron en los primeros de la era moderna. Quedaba superada la polarización del enfrentamiento entre

Estados Unidos y Rusia, comenzaban a independizarse los satélites rusos y a integrarse en el mundo los países del Tercer Mundo, Alemania acaba de reunirse. Barcelona convirtió el estadio en un enorme plató de televisión, tal y como expone Miquel de Moragas (2012). Un escenario en el que Moragas (2012) plantea una pugna entre la representación de los elementos de identidad de la sede y los símbolos olímpicos. En la película ganan el pulso claramente los elementos de identidad que se refieren al olimpismo.

Apenas se refiere a Barcelona esta cinta salvo en los planos aéreos de la ciudad mientras se exhiben los créditos del inicio y al final en 3 planos que muestran la ciudad mientras se corre el maratón. Muy escaso comparado con la exhibición que se hace en "First" o simplemente comparado con el volumen de gestos e imágenes que, sobre lo que ocurre en la pista, ofrece la película. La cinta, por tanto, está ofreciendo una idea del olimpismo en un momento clave. El panorama político despejado hace que ya no se puedan leer las pruebas en clave política en el sentido de una disputa entre países. El deporte se hace individual y además como ya mostraron "16 days of glory" y los propios Juegos de Los Ángeles los Juegos y el deporte se han convertido en unos productores de personajes del espectáculo.

Ahora es el momento de plantear de nuevo la pregunta y cuestionar por qué "Marathon" se centra entonces en reclamar autenticidad y además por qué ese despliegue del dolor como ese camino a la victoria, como la principal estrategia para triunfar, pero también el principal ingrediente del deporte. La respuesta es otra pregunta y la duda de si no es una respuesta desesperada ante unos Juegos Olímpicos que finalmente se han convertido en un espectáculo y se alejan de su esencia histórica como encuentro pacífico de naciones y atletas amateur. Es decir, conforme los deportistas se hacen profesionales y se convierten en estrellas mediáticas, mientras la lectura política da paso a la lectura económica y espectacular del evento y mientras el estadio se ha convertido en un plató de televisión, lo que se trata es de una operación de maquillaje.

"Marathon" reclama la desnudez del deporte. Sólo existen atletas. El público y los medios de comunicación quedan constituidos como personajes o referencias externas y son los únicos contrapesos en la escena de los atletas. No hay historias, ni personajes, ni objetivos, ni valores, ni narraciones sobre los deportistas. La película los vacía para convertirlos en piezas de esos Juegos, ese evento que tiene sus propios valores, convicciones y objetivos. Todo parece sometido a esa competición deportiva. Los atletas, personajes principales, se convierten además en sufridores, en esforzados participantes la mayoría sin premio (no hay ni una medalla). Si se atiende a la película los Juegos se convierten en un despliegue de fuerza, belleza, sufrimiento y deporte casi gratuito ante los ojos del mundo.

Mientras esconden unos Juegos que se han convertido en un evento que ya no arruina sino que transforma a las ciudades y que ha convertido al COI en un núcleo de poder y dinero. Un evento donde las disputas políticas ya no están en la pista sino en los despachos para repartirse el botín. Los atletas ya no son deportistas sino estrellas que explotan su celebridad. También el dolor se constituye hoy en día como muy reducido a determinadas pruebas (en la mayoría de disciplinas se puede hablar de esfuerzo pero no de dolor) determinados deportistas (poco preparados) y, sobre todo, a momentos muy puntuales (incluso los corredores del maratón sufren en los últimos minutos de una prueba de 2 horas) y eso por no

hablar del fraude del dopaje frente a esa pureza. Frente a los Juegos espectáculo, “Marathon” simula unos Juegos del deporte y el esfuerzo.

3.8. Mercancía frente a fetiche.

De Marx a Baudrillard la premisa del dominio del poder económico es común. Varían otros elementos. Para Marx, el poder económico se dirige en la propiedad de los medios de producción y se sitúa en una infraestructura que influirá en los sucesivos niveles sociales. Para Debord, ya en la sociedad industrial y la producción en serie, la alienación clave ya no está en el productor sino en el comprador y lo que se producen son deseos y necesidades mediante el fetiche. Para Baudrillard, ya no sólo se trata de crear necesidades sino que se produce realidad y se reinterpreta así un mundo marcado por el mercado. Los tres perciben la economía como el núcleo de la relación social y ese es el nexo que permite recorrer estas teorías.

En el caso de “Marathon”, se trata de buscar las raíces del fetiche. Si como se plantea en el punto anterior la película se trata de un ejemplo de simulacro, implícitamente se está diciendo que se convierte en una de esas producciones de la sociedad de los simulacros. El simulacro es expansivo y va cubriendo las diferentes áreas. “Marathon” se plantea así como una construcción que en el orden del deporte está tapando el papel del espectáculo y también de lo económico. Cuando los atletas se convierten en personajes sin personalidad se está escondiendo que la mayoría se convertirán en personajes contruidos por los medios y cuyas vidas se convierten por decreto en algo público, en el momento en que ellos se convierten en escaparates de productos y marcas.

Cuando se afirma que “Maratón” está simulando ese sufrimiento para darle credibilidad a esa supuesta pureza del deporte, debajo late el deporte como una inmensa campaña de publicidad para una ciudad, la idea de los Juegos como un reclamo publicitario que obliga a cuantiosas inversiones en infraestructuras, se tapa la realidad de los Juegos Olímpicos como una gran máquina de hacer dinero.

Se pretende ahora dar un paso atrás y buscar la huellas de Debord y de Marx y buscar al fetiche, al consumidor, el producto, la venta... y todo ello, en los planos de “Maratón”. La película no sólo es un producto sino que también vende deseos y necesidades para construir fetiches:

- Aunque pequeño la película es también un escaparate para Barcelona
- Aunque secundario, el público es ese personaje que está siempre presente, en el momento que se abre el plano, en el momento de la celebración o en el momento de la mirada de Dios y ese plano general. Convertirse en público es una propuesta mercantil que lanza la película. La película ofrece una butaca al tiempo que genera el hábito de ser espectador. Más que deportistas se trata de buscar espectadores.



Figura 104: imágenes de las gradas en el comienzo y final de “Marathon”

- El cometido principal es desnudar el artificio de las pruebas y retransmisiones y mostrar a los atletas como sufridores. Sin embargo, el hecho de que se incida en la parte más negativa como para hacer olvidar la espectacularidad y la vida de estrellas de muchos atletas no quita que muchos como Lewis o Johnson reciban tratamiento visual de estrellas. Ídolos que se convertirán después en vendedores de productos o modelos de actuación. Ese efecto es inevitable.
- Por último, las luces, las pantallas, las ceremonias y, en general, el escenario insiste en el espectáculo. Es inevitable que además de ese mensaje de esfuerzo y deporte se cuele otro. Está omnipresente ese mundo del espectáculo, la mercadotecnia y la reducción del valor al precio: las pantallas, los cientos de trabajadores, las miles de entradas vendidas, los planos aéreos, los actores, los deportistas, las calles cortadas y, en general, la magnitud del espectáculo.

“Marathon” lanza un mensaje sobre el deporte y el sufrimiento, critica al deporte, pone casi en cuestión el mito de la victoria. No obstante, las reglas del juego están claras. Las estrellas quedan bajo los focos, el público en las gradas y no se escatima en medios. Es la grandeza del espectáculo. “Marathon” está vendiendo la experiencia de estar allí, generando la necesidad de seguir al minuto ese espectáculo. La cinta recuerda dónde están los ídolos y dónde los espectadores.

El reparto de personajes donde el atleta y el público han perdido su personalidad, su historia y, en el caso del público, casi hasta su cara para ser una masa, junto con los medios convertidos en personaje habla de la evolución del espectáculo. De Los Ángeles a Barcelona la televisión ha pasado de ser una invitada a reorganizar el espectáculo que ahora se concibe para que se vea bien en televisión. El público del estadio es ahora sólo un decorado de fondo, el privilegiado está en casa viendo las repeticiones. Como el fetiche, el espectáculo, en este caso, el deportivo ya no vale en sí mismo, sino por su precio de mercado. Los Juegos a partir de Barcelona son un inmenso negocio y eso se ve también en la manera de contar de “Marathon”.

3.9. Del valor de uso al valor de signo

Debord (1999) lo llama dominio espectacular y habla de esa unidad de productos que hace que el mercado reine igual en regímenes burocráticos como en sociedades liberales, el consumo y la posesión de bienes se convierten en la tierra prometida y el símbolo de desarrollo. De modo que no hay mayor desafío para un país autárquico que el propio mercado. Es el poder igualador del mercado. Perniola (2011) habla del fetiche como ese punto en que se encuentran el arte y el diseño. El arte justificado por la utilidad del dinero, valor artístico sometido al precio, y el diseño que ya no sólo quiere ser funcional y busca transmitir valores y formas de vida, el objeto se transforma en signo. Para Baudrillard (1978) citado por Oittana (2013) es el principio de la simulación que ha sustituido al de la producción. Ya no importa tanto producir mercancías como signos, objetos como valores.

De “16 days of glory” a “Maratón” se ha perfeccionado la capacidad simbólica. Hay que recordar que la película de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles construye nueve historias. La estoicidad de Moorcroft, el aprendizaje de Mary Lou, la capacidad sobrehumana de “albatros” Gross o el amor de Moses, son sólo algunos de los ejemplos. Son todos ellos tipos ideales. Es una película de vencedores y lo que muestran son los caminos y cualidades para obtener esa victoria. Solo en un segundo paso las historias proponen esa ética del esfuerzo y el trabajo como una idea de fondo que se observa entre todas las historias. Son triunfadores en el conformismo y la continuidad, triunfadores que demuestran que se puede vencer sin cambiar, sin la ruptura contra el sistema.

En el caso de “Marathon” ya no se trabaja sobre unos personajes para reducirlos a símbolos de la victoria y que ellos se conviertan en la moraleja. La cinta de las olimpiadas de Barcelona 1992 actúa directamente en el nivel simbólico. Los atletas ya no tienen historia previa, contexto, familia, amores, objetivos, países de origen o condiciones sobrehumanas. Los atletas son simples piezas en unas pruebas que se suceden. Lo que ocurre es que conforme se desdibujan las facciones de los atletas aumenta en la misma proporción su capacidad simbólica. Las pruebas se convierten en ejemplos todavía más amplios y generalizados. Las pruebas ya sólo muestran a alguien que gana y se abraza a sus compañeros, a quien pierde porque se cae unos metros antes de la meta o quien no se lo cree o quien abre los brazos al cruzar la meta.



Figuras 105: Varias imágenes de “Maratón”

Realmente conforme los atletas se hacen más anónimos adquieren mayor poder simbólico. Sus abrazos son símbolos de la amistad, sus brazos del poder de la individualidad y su incredulidad muestra que todos pueden vencer. “Marathon” ya no necesita construir unas historias para que esos personajes transmitan unos valores, ahora las historias, las pruebas tienen como única función la exposición de un abanico de valores. Ya no se opera en la anécdota sino en el símbolo. Por encima de todos ellos, surge el esfuerzo.

“Marathon” pone en evidencia el papel del esfuerzo, el sufrimiento y el dolor en el deporte. Eso en el plano simbólico se relaciona directamente con un sistema capitalista que se basa en el consumo inmediato pero también en la procrastinación de los deseos bajo el principio de que el máximo del consumo es imposible y, por tanto, desde el momento en que se obtiene el consumo vive tanto de la ilusión previa como de la frustración posterior que lleva a construir un nuevo deseo. El deporte y los deportistas se convierten así en símbolo de un proletariado que, sólo en ese dolor, puede encontrar la satisfacción y al que se le indica que ese sufrimiento forma parte inseparable del triunfo, que es el consumo.

3.10. El fin de las ideologías

El estructuralismo supone un pacto entre las estrategias para explicar la realidad del materialismo y del idealismo. Impone al tiempo la búsqueda de una explicación en una ley superior a la realidad que nos rodea, el fin de la ideología. El símbolo se convierte en un punto de encuentro entre lo material y lo ideológico, entre significado y significante. Ese punto de encuentro se convierte en un desencuentro en el simulacro que hurta y destruye el viejo significado y hace que cada vez estén más distantes las lenguas y sus signos en una especie de Big Bang lingüístico (Baudrillard, 1996, p. 83).

Lo que se trata de desenmascarar aquí es el proceso de adquisición de significados que tan bien describió Barthes en sus mitologías (2012). En el caso de “Marathon”, se trata de cuestionar cómo mediante el lenguaje audiovisual un evento deportivo se carga de significados. La parte de la descripción de técnicas y patrones y sus funciones ya lo ha abordado en parte aunque sin darle una valoración y sin trasladarlo al campo de las teorías del simulacro y el espectáculo.

La propia película ya establece una dicotomía entre la realidad y la significación. Ya se ha hablado de un modelo clásico que suele aplicarse en una primera parte del resumen de las pruebas (modelo clásico de retransmisión) y que mediante secuencias largas, planos cenitales y el sonido ambiente está tratando de reproducir o aproximarse a la visión de un espectador. Frente a este modelo más clásico se contraponen un segundo segmento (modelo más artístico) en el que suele aparecer la música, se ralentizan las imágenes y se juega con la velocidad. Cuando hablamos de jugar con la imagen, la prueba cambia de dimensión.



Figuras 106: Imágenes de la prueba del maratón femenino

Un ejemplo puede ser la prueba del maratón femenino. Hasta que la música suena lo que está en juego es quien vence la prueba, cuando la música clásica comienza a sonar y predomina el violín y se calla el público lo que se muestra es una escena de amistad, de superación, de sufrimiento, de dolor, de desorientación, en el caso de la atleta de Zaire. Es una historia de emociones y ya no una competición. Esa distancia de una prueba a una descripción simbólica de emociones es la que crean los diferentes elementos y recursos técnicos.

Ya no se trata sólo de una prueba sino de la participación de esos segmentos y fragmentos de un sistema más amplio. La música que convierte a las gimnastas en bailarinas de ballets está advirtiendo el valor metafórico de lo que vemos. Igualmente, la técnica del slow motion avisa del valor simbólico de cada una de las escenas. “Marathon” es un ejemplo de las estrategias que permiten añadir significados a una palabra o a una imagen. No sólo es la asociación sino la proyección del espectador experto en la lectura de estos signos.

Se hace necesario un paso más para alcanzar el simulacro donde es la ilusión la que impone la materialidad, el científico no es quien estudia el virus, sino el virus el que delimita los estudios del científico. La realidad material es la que se impone a la realidad subjetiva. Del mismo modo, “Marathon” deja pronto de ser una película sobre las olimpiadas de Barcelona sino una búsqueda para demostrar una simbología del deporte, incluso de la vida, basada en el trabajo, el esfuerzo y el sufrimiento. La realidad sólo da la razón al símbolo. No hay ideología sino dominación espectacular. Son los valores los que se imponen a la realidad que se retransmite. Los deportistas están llamados a ser estrellas, vendedores, asesores y a ser, al mismo tiempo, nadie antes siquiera de comenzar a correr. El propio sistema vive de vaciar la realidad para proyectar allí los valores que requiere.

3.11. La ilusión como producto frente a la ilusión objetiva

La ilusión es el instrumento que permite en las teorías de Debord y Baudrillard que el sujeto imponga la conciencia entre sus acciones y la realidad. Es al mismo tiempo una ruptura con la religión y la transcendencia y una teatralización de la historia que de fortuita pasa a convertirse en una serie de hechos previsibles y justificables. En Debord, la ilusión subjetiva es un producto y viene a sustituir la vieja ilusión que generaba la religión. La ilusión sólo tiene sentido dentro de la nueva religión que es el espectáculo. El consumo se convierte entonces en esa ceremonia en la que se materializa la nueva ilusión. A esta ilusión subjetiva, Baudrillard opone la ilusión objetiva que ya no depende del sujeto sino que es ya una característica de la realidad tal y como nos llega, una imposición.

Esa distancia entre la ilusión primaria y subjetiva y la ilusión secundaria es la que se puede observar entre "16 days of glory" y "Marathon". La película de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles convierte a los atletas en productos idealizados que se sirven para la venta al espectador. Las historias construyen una especie de camino de la victoria. Sus medallas son solo la demostración práctica de que esos itinerarios son los correctos. El esfuerzo, sus entrenamientos pero también su convicción en la victoria se convierten en un modelo de acción. El fraude está en ese elenco de triunfadores que parece evidenciar que la victoria es cuestión de una fórmula o se puede someter a una especie de causalidad histórica que impone que si seguimos una serie de pasos (entrenamientos, sacrificios) se conseguirá vencer.

En el fondo, la cinta participa de una especie de religión donde el sacrificio se justifica como el camino para triunfar. Eso sí, todos triunfan en "16 days of glory" por lo que el triunfo está asegurado. Los atletas convertidos en modelos de acción se convierten automáticamente en semidioses o en dioses del espectáculo. En ese seguimiento de las pautas que marcan estos deportistas que muestran el camino de la perfección están los elementos de consumo. Por supuesto, no sólo se trata de imitar sus acciones sino también vestir como ellos. No es extraño que muchos de los protagonistas se convirtieran después en hombres y mujeres anuncio. Lo que la película construye son plataformas publicitarias.

Si se compara con "Marathon" se entiende bien la diferencia con la ilusión secundaria que es la que trata de construir esta película. Aquí ya no hay protagonistas ni historias sino una enumeración y una sistematización que quiere copiar a la realidad. Una tras otra las 40 escenas se suceden repitiendo ese esquema de la retransmisión y de la repetición con música y cámara lenta. La película ya no se afana en construir ídolos sino en representar la realidad. Y es en ese discurso donde surge el simulacro.

Los atletas se convierten en esa tribu de los Tasaday (Baudrillard, 1978, p. 20). Una tribu desconocida y virgen que la etnología prefiere aislar para que no quede contaminada por el resto de la sociedad, pero que en ese momento que se convierte en algo que se extrae de lo real queda condenada a ser algo ficticio e irreal. Se trata también de esa familia Loud (Baudrillard, 1978, p. 58) cuya vida cotidiana se filma durante más de 300 horas. Ese sometimiento al microscopio de las cámaras altera de tal modo su día a día que de la filmación no se obtiene realidad sino simulacro.

En esta línea, “Marathon” cuando selecciona esos 40 fragmentos en los que se pretende resumir los Juegos de Barcelona está extrayendo de la realidad a esas disciplinas. El modo en que las pruebas se encadenan, la desnudez con la que se ofrecen, el hecho de que justo se anuncie la salida cuando el espectador llega o las escasas secuencias quieren ser garantía de la neutralidad con que se retransmite esa prueba al espectador. Sin embargo, lo que realmente se hace es descontextualizar totalmente las pruebas y a los atletas. Se convierte a los Juegos en una enumeración de pruebas con lo que se está obviando toda la parte de espectáculo, de multitudes, de publicidad, de millones de espectadores, de impacto turístico y económico, de hecho histórico desde el punto de vista deportivo.

A esta falsa realidad se suma casi una realidad en microscopio. Los fragmentos que se editan al ritmo de la música, las imágenes que se ralentizan para ofrecer en detalle la caída de una atleta, el gesto vencedor de un corredor, la pose al cruzar la meta o el momento en que alguien es adelantado por el vencedor, esos momentos que se viven guiados por el sonido ambiente son también un simulacro. Esa manera de mirar ofrece una realidad distorsionada que aumenta detalles que puede que ni siquiera hubieran existido si no hubieran estado allí las cámaras. ¿Cuántas de esas celebraciones, besos, gritos y brazos abiertos son un símbolo en bucle que las cámaras reproducen y provocan?

No se trata sólo de las celebraciones sino de las propias imágenes a cámara lenta que transforman la cadencia, los movimientos de los atletas y les hacen casi conscientes de unos automatismos que son impresionantes quizá simplemente porque son irreales, imposibles de captar por el ojo. Sumadas las piezas, la película construye un gran simulacro. Se convierte en la evidencia del dolor y el sufrimiento que lleva aparejado el deporte.

Ya no se trata de vender productos, de generar una justificación para lo que ocurre. Ahora es la venta de la propia realidad. El simulacro busca la heroicidad y el sacrificio y oculta así el dinero fácil, el espectáculo, el vacío y la enorme industria que late bajo el deporte y subvierte así los verdaderos y primarios objetivos del mismo. Si el espectáculo se proyecta en el consumo, ahora con el simulacro el único consumo posible es el de la realidad. Es imposible tomar conciencia porque ya no hay realidad sobre la que reflexionar que no quede tamizada por el simulacro.

3.12. La expansión frente a la implosión

El ejemplo de la guerra nuclear (Baudrillard, 1978, p. 65) ilustra el carácter conservador y destructivo del simulacro. La energía nuclear, su posesión, dominio y su uso militar son un gran simulacro. Eso porque la amenaza de la destrucción total y la posibilidad real de una guerra son algo ilusorio. Siempre está ahí la amenaza de que todo se destruya pero nadie cree realmente que ocurra. De ese modo, como un simulacro que precede a la realidad la

determina de modo que disuade a las grandes potencias de enfrentarse. Genera un equilibrio paralizador. Baudrillard cita, para completar la explicación, la llegada a la luna (1978, p. 68) ejemplo (como la norma de seguridad frente a la ley) de la necesidad de que todo se escrute hasta la mínima expresión y nada se deje al azar. Esa capacidad expansiva está en el origen mismo de la propia destrucción del simulacro por saturación, por implosión.

De la expansión también habla Debord (1999, p.41) para quien el espectáculo es una “enorme positividad indiscutible e inaccesible”. El espectáculo tiene en su origen la misma capacidad expansiva del simulacro. El espectáculo no perpetúa a ningún sistema sino a sí mismo (como se verá en el siguiente punto) se trata de un sistema tautológico y autorreferencial. Simulacro y espectáculo coinciden en su intangibilidad para poder crecer sin parar. Ya expone Pardo (2007, p. 190), que la nueva historia es una sucesión de simulacros sin trascendencia y ajenos al individuo. Del mismo modo, el espectáculo es algo que se muestra pero donde el individuo no tiene ninguna capacidad de intervención.

En las secuencias de “Marathon” coinciden la concepción de la historia que propone el simulacro y la intangibilidad del espectáculo. Los 40 fragmentos parecen capítulos que resumen los Juegos Olímpicos de Barcelona, pequeñas capsulas donde queda contenida la esencia de lo acontecido en el estadio. Sin embargo, la película es lo opuesto a un relato histórico, sea desde el punto de vista deportivo con los olvidos sobre los logros españoles (sólo relatan 3 de los 21 metales) o, en general, con los vacíos en natación o gimnasia (disciplinas que apenas ocupan 2 minutos y donde hubo record históricos y que son parte esencial de unos Juegos) o desde el punto de vista político, social, económico, arquitectónico o turístico (supusieron un cambio brutal para Barcelona y España en todos esos ordenes).

Las historias de “Marathon” quedan lejos del alcance del espectador. Los fragmentos muestran los Juegos como algo fascinante. A ello colaboran los efectos como la música, las repeticiones, los planos cerrados, los planos a pie de pista, la cuidada estética y equilibrio y técnicas como el slow motion. Los atletas quedan idealizados en un mundo donde todo es posible. Participan y se convierten en referencia espectacular. Pero son más que eso. No sólo están fuera del alcance del espectador sino que están fuera de la propia realidad. Desde la teoría del simulacro cabe cuestionar si se puede aceptar la selección de “Marathon” como una reconstrucción histórica.

Como ocurría en la central nuclear o con la norma de seguridad, en “Marathon” todas las normas quedan establecidas. Ya no se trata, como se planteaba en “16 days of glory”, de que el propio deporte sea un ámbito donde el juego se impone a lo real y donde todo queda sometido a las normas. Ahora “Marathon” dicta sus propias normas y configura un deporte basado en el esfuerzo, la competición, el sufrimiento, la suerte y que acaba en el triunfo, la amistad y el dolor como iconos. Sobre algo real como unos Juegos Olímpicos, la película ya no habla de Barcelona, de unos países, ni siquiera de unos atletas, sino que está dictando sus propias normas sobre el deporte. Es esa la expansión continua del simulacro.

“Marathon” como el espectáculo (Debord, 1999, p. 46) se vuelve sobre lo social aunque no proyecta el poder como es lógico sobre ese plano. El espectáculo está hecho por y para el espectador pero, al mismo tiempo, el espectador no tiene ninguna capacidad de acción sobre el mismo. Si el espectáculo tiene la lógica de los centros comerciales que colonizan el

extrarradio (Debord, 1999, p. 147) el simulacro es el aire que se hace irrespirable y denso (1978, p. 101-102). En ese sentido se observa una línea de continuidad entre “16 days of glory” y “Marathon” donde de nuevo el deporte constituye un mundo autorreferencial y tautológico con sus propias normas pero donde continúa ese tácito enfrentamiento. Los Juegos y el deporte se convierten en ejemplo de la competencia sostenida y no de la paz continuada.

En “Marathon” ya no se trata de vender productos, de construir plataformas publicitarias y de crear héroes, el espectáculo ha quedado así desplazado. Ahora los Juegos bajo la mirada escrutadora de las cámaras que ven más de lo que existe, bajo la confusión de lo que se muestra detenido sin contexto muestran una realidad propia. Los Juegos de “Marathon” son simplemente los Juegos de “Marathon” y no pueden compararse con lo que ocurrió u otros pudieron ver. Se construyen así entre la visión personal y la simulación.

Porque realmente son una historia de dolor, sufrimiento y también victoria, fracaso y competición que se podría haber construido en muchos otros ámbitos. Desde “16 days of glory” a “Marathon” se ve la transformación de un espectáculo ilusionante, esperanzado y enfocado a generar protagonistas que nos vendan productos a una película que lo que genera mediante la interpretación del deporte son casi pautas de conducta y de vida. “Marathon” pone al espectador frente al sufrimiento y el dolor como camino al triunfo y eso es una participación de ese carácter agobiante y destructivo del simulacro. Realmente nada importa para el individuo que se queda paralizado pero al mismo tiempo todo mensaje simulado le interpela.

3.13. Autorreferencialidad

Como en “16 days of glory”, en “Maratón” el estadio se convierte en el mundo de referencia para el espectador. Sólo al inicio unos planos aéreos sitúan la acción en Barcelona, una ciudad ajena pues se muestra nocturna y desde el cielo se destacan las grandes construcciones. Por un momento, está más próxima a la descripción introductoria que se hace de esas grandes ciudades americanas y que anteceden las narraciones de ficción. Una hora y 53 minutos después los últimos kilómetros del maratón permiten tres escenarios callejeros y vuelven a situar la acción en Barcelona. De este modo, la acción se constituye en una especie de paréntesis gigante durante el cual la acción se encierra entre las gradas y en una especie de no lugar. No es que no sea un lugar físico pero un estadio es siempre igual a todos los demás del mundo, es un lugar sin patria, sin banderas y con las leyes propias que en este caso son las de las disciplinas que se disputan.

Ese aislamiento del estadio hace aun más destacada la tautología que ya planteaba “16 days of glory” en cuanto la gloria ya no resulta una medalla. El verdadero premio consiste, dentro de

una obra basada en la apariencia, precisamente en la exhibición del protagonista ya como héroe. El premio en la lógica del espectáculo es formar parte del propio espectáculo, ser protagonista. Recuerda a esas palabras de Debord (1990, p. 18) que refiere una política-espectáculo, una justicia-espectáculo, una medicina-espectáculo... Se trata no de gobernar sino de aparentar que uno gobierna. Es la apariencia la que condena y el espectáculo y los medios los que juzgan la notoriedad de un nuevo medicamento no su verdadera utilidad que sólo se conocerá años después.

“Marathon” sólo hace que incrementar ese aislamiento que dicta el espectáculo y encerrarse en una espiral aun más profunda de premios y castigos. No sólo se borran las referencias a la ciudad que alberga los juegos, es que también se borran las referencias a la mayoría de banderas. Sólo hay que recordar cómo se cierra el plano cuando el corredor keniano enarbola su bandera. Las únicas concesiones se permiten a los americanos y, sobre todo, a los españoles. Si en Los Ángeles no había referencias políticas, aquí los planos del rey y el príncipe junto con las banderas americanas dejan en apariencia un gobierno dual. La autoridad política y la autoridad deportiva quedan repartidas.

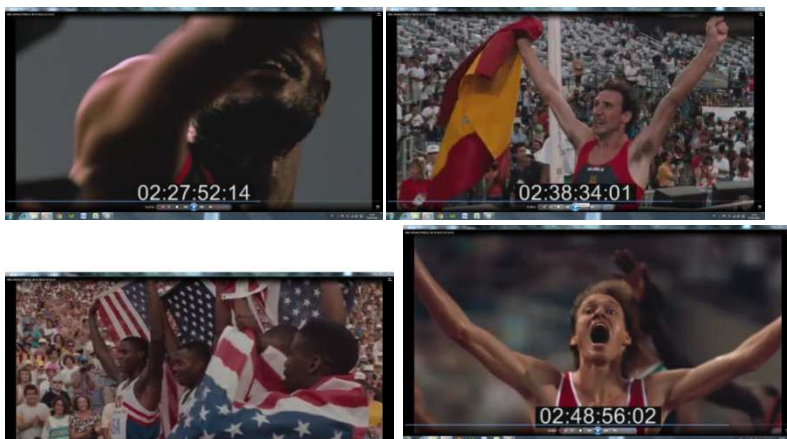


Figura 107: Banderas y patrias en “Marathon”

Queda así establecida esa autorreferencialidad: el mayor premio es la exhibición. No sólo eso, las medallas, premio secundario en Los Ángeles, ahora desaparece. Lo que sucede es que no sólo queda clara la finalidad (ser reconocido como protagonista dentro del espectáculo), sino que se desarrollan las normas para conseguirlo. Las cámaras, los abrazos, el simbolismo de los brazos abiertos expresan a la perfección el triunfo en el espectáculo pero no sólo es una película de héroes sino también queda claro el sacrificio.

Los planos que desarrollan esa antiestética del dolor y el sufrimiento están mostrando el precio del triunfo. De este modo, la advertencia es doble: lo máximo es el triunfo en el espectáculo pero ese triunfo implica el sacrificio, el sufrimiento e incluso el fracaso. Es casi un modelo de actuación en una sociedad que vive en la exhibición y puede caer en el hedonismo o la satisfacción inmediata. Aquí se reclaman el esfuerzo y el fracaso como posibilidades.

En esta vida en diferido mientras se amplían los matices se cierran las posibilidades. Los conceptos ya desarrollados de asesor (Bauman, 2002, p. 70 y 71) y de status mediático (Debord, 1990, p. 22) quedan muy limitados. En “16 days of glory” se puede acompañar al

héroe (entrenador, compañera sentimental o apoyo en la grada) o incluso villano. Ahora en “Marathon” esta vida en diferido ya no deja posibilidad de comprar tantas identidades. El espectador queda constituido como tal, queda incluso su visibilidad reducida en la primera parte de las pruebas a la que tendría en la televisión y sólo en una segunda parte y mediante las repeticiones y otras técnicas se le permite bajar a la pista y acercarse a los deportistas.

Aunque este acercamiento no es sino una manera de ensalzar aun más a esos atletas rodeados por las cámaras. No importa su historia, ni quiénes son, ni mucho menos su país,... Todo el relato se reduce a lo que ha sido mostrado en los segundos que ha durado la prueba o incluso la última parte de la misma. La película lleva al extremo la injusticia de una prueba como parte de ese juicio público que suponen las olimpiadas que juzgan en minutos, años de preparación. Esa crueldad es la antiestética del sufrimiento. Pero al mismo tiempo, la película es inflexible. Advierte del fracaso, pero reconoce que no hay triunfo más allá del espectáculo, más allá de lo que ocurre ante las cámaras. Por ello, al espectador se le plantea ante sí la única posibilidad de atreverse a querer triunfar, la otra posibilidad sería quedarse mirando en la grada.

3.14. El tiempo espectacular

“Marathon” ejemplifica el concepto de tiempo que plantean Deleuze (Pardo, 2011, p. 49) y Debord (1999, p. 132-134). En la misma obsesión por el tiempo está la destrucción de todo sentido temporal que se opera en esta película. La propia duración de la película, las dos horas y nueve minutos sin incluir los créditos remiten a la marca de tiempo de la prueba de maratón. La prueba se convierte en estructura principal, como indican los insertos, y el hecho de que la descripción de las pruebas empiece y termine con esta disciplina. Cada segundo tiene entonces un sentido como necesario para completar ese maratón. Cada segundo se convierte en imprescindible de modo que no se podría completar la prueba. Al mismo tiempo, esas dos horas y 9 minutos ya no tienen sentido en sí mismas.

Al mismo tiempo que la película justifica su duración, vacía de sentido esos minutos y segundos que ahora sólo son el tiempo que cuesta recorrer esos 42 kilómetros o incluso el tiempo que cuesta recorrer ese maratón filmado pero que ya no es un tiempo que es por sí mismo. Al plantearse esa referencia deportiva y asemejar la película a una prueba deportiva se está rompiendo cualquier similitud con una medición del tiempo en días, horas o cualquier otra posibilidad. La película se aleja de cualquier referencia temporal.

La propia película evita de hecho las referencias a la duración real de los Juegos de dos semanas aunque la verdadera ruptura temporal se opera con la propia reordenación aleatoria de las pruebas que nada tiene que ver con la relación cronológica. La película reordena el orden de las pruebas independientemente del orden que ocuparon dentro de los Juegos. La película, por ejemplo, empieza con una de las últimas pruebas como es el maratón, sitúa las finales de fútbol o baloncesto por delante de la prueba de ciclismo o de los breves resúmenes de natación y gimnasia y es la propia película la que establece un orden con criterios que

tienen que ver más, por ejemplo, con el aumento progresivo de las distancias en las pruebas de atletismo.

“Marathon” no sólo ignora el orden cronológico sino que rompe con cualquier referencia que permita caer en la cuenta del avance de los días. No hay días o noches sólo pruebas. Al mismo tiempo, la falta de equilibrio queda declarada en la propia simetría. Lo mismo se puede encapsular en 2 minutos toda una semana de pruebas de natación, que un entrenamiento de halterofilia o una prueba de 100 metros que dura diez segundos y se alarga y repite hasta ocupar los 3 minutos. La duración de los fragmentos en que la película condensa lo ocurrido en los Juegos no tiene que ver con la duración real de la prueba sino con las propias normas de la película.

Las reglas de la película recuerdan el tiempo espectacular de Debord (1999, p. 132-134) y ese presente absoluto y simultáneo de Deleuze (citado en Pardo, 2011, p. 49). Frente a la historia de las cosas y ese avance cíclico de la vida y la historia, el tiempo espectacular no avanza sino que se queda en la exhibición. El tiempo espectacular es el tiempo que no avanza, uniforme y compartido por todos los mercados y donde el tiempo se divide en sus propios fragmentos que sólo son capsulas consumibles en forma de servicios que se venden o se compran. Es esa falsa conciencia del tiempo (Debord, 1999, p. 138).

De este modo, “Marathon” son sólo resúmenes de tiempo como fragmentos de espectáculo que pueden ser degustados y disfrutados. No importa, por ello, su propia duración sino las posibilidades espectaculares que encuentra en ellos la película. Lo que articula la película no es el tiempo real sino el espectáculo. La película obvia así la duración, orden o cualquier otro detalle que refiera a días, horas de luz o cualquier otra categoría para convertirlo en fragmentos similares con idénticas posibilidades de disfrute y proyección en esa cadena espectacular.

Los ambientes y la imitación de los planos y características propias de la retransmisión televisiva participan de esa sensación de presente. Aunque es un presente que quiere cumplir más con la manera de ver el presente a través de la televisión que con la manera de contemplar el presente a través de nuestros ojos. Esto es, la película por los planos secuencias, los fragmentos de ambiente o la remisión a las pantallas ofrece las imágenes que vería alguien que estaría viendo esa prueba en directo por la televisión pero nada tiene que ver con la idea de ver realmente esa prueba.

La liberalización del tiempo que propone Deleuze (Pardo, 2011, p. 49) que como el tiempo poético deja de estar sometido a un antes y un después. Ese tiempo absoluto y simultáneo se descubre también en “Marathon”. Su división en esa estructura de capsulas idénticas es una estructura de fácil consumo. La realidad simplificada en fragmentos que respetan la misma estructura y la misma duración, cuando la vida se presenta justamente en estructuras diferentes y tiempos opuestos. Ese contra natura se lleva al extremo de que las pruebas ni siquiera acaban con la entrega de medallas. Nada se sabe de los atletas a los que, en ocasiones, el espectador ya encuentra corriendo y nada se sabe del premio que obtendrán después.

La acción espectacular culmina con la victoria espectacular. La película no sólo desarrolla un presente total y sus propias referencias de tiempo, sino que no avanza. Los premios, medallas, que supondrían una consecuencia para sancionar una buena acción desaparecen. Desaparecen porque como plantea Debord (1999, p. 137) el premio en esa concepción es la propia publicidad del tiempo. La propia victoria es que la cámara enfoque y convierta al vencedor en el protagonista de esa escena.

La película construye así su propia dimensión temporal y cambia el sentido del tiempo que ahora refiere a una prueba deportiva. Convierte un evento en una sucesión de fragmentos consumibles y sobre todo recuerda que el premio o el castigo suceden en ese mismo orden del espectáculo. De algún modo, está condenando al espectador a ser espectador. No hay posibilidad de salida en ese tiempo cíclico. En ese tiempo que al mismo tiempo también es el de la tragedia donde se conoce y se repite la victoria del héroe.

3.15. Entre espectador y actor.

La reducción del espacio del espectador y su cambio de estatuto entre “16 days of glory” y “Maratón” es un ejemplo de la transición entre las teorías del espectáculo y del simulacro. En el caso de las Olimpiadas de Los Ángeles la película delimita muy bien las dos opciones del consumidor de la cinta. El espectador puede ser el “otro” o el ganador. Al lado de los personajes principales siempre está el entrenador, la mujer del corredor, el hijo del corredor, el compañero de equipo y el rival sea en forma de favorito, de joven americano con suerte o de desleal rival como en el yudo.

A esta posibilidad de matices se une un vencedor también muy cercano. El héroe en “16 days of glory” se humaniza. Es la bicicleta de Yamashita, la familia de Moorcroft, son las idílicas playas o la derrota de las gimnastas. Todas las situaciones dibujan a un héroe que se inserta en la normalidad, un ganador que sale de la sociedad desde la que está mirando el espectador.

Como ya se apuntó durante el análisis de la película, lo que ofrece la película en su discurso espectacular es una vía de realización. En esa disyuntiva entre el ganador y el alter ego, el espectador puede quedarse mirando y participar de esa frustración que enuncia Vaneigem (citado por Perniola, 2008, p. 65 y 66) de un individuo que no puede participar, no puede comunicarse y no puede realizarse. Pero el espectador también puede vestirse de héroe (comprar la ropa e idolatrar a los personajes que se crean) y participar de ese espectáculo donde el premio está en la publicidad y la exhibición propia del espectáculo más que en la propia medalla. En cierto sentido, es el mundo de las imágenes, la regla de acción en un nuevo platonismo como enuncia Debord que habla de ese mundo sensible sustituido por una selección de imágenes que existen por encima de él (Debord, 1999, p. 52). La película se constituye como una especie de mitología.

Con “Marathon” se entiende esa expresión de Baudrillard (1996, p.43) que enuncia que “hemos engullido a nuestro receptor”. El público no se consolida como personaje. Solo en la prueba del maratón, la que abre la película, los preparativos muestran la presencia del público, unos asistentes que acompañarán a la prueba en sus últimas “conexiones” (los últimos resúmenes de la prueba) cuando los corredores recorren la ciudad y se ofrecen 4 planos de Barcelona. Se trata, no obstante, más de una manera de describir la expectación que generan los Juegos, como cuando en “Los Ángeles” se muestran las taquillas llenas o las calles que rebosan al ver pasar la antorcha. Esto es, es más la alusión a un tópico que la configuración del espectador como una posibilidad de identificación real.

Si se describe y puntualiza el tratamiento del espectador en la prueba del maratón es porque apenas se le dedica espacio en el resto de pruebas. De la grada salen el marido de la ganadora de los 200 metros y la madre de Fermín Cacho pero son sólo de nuevo efectos, en este caso, de la alegría que genera una victoria, también como el punto final de un sufrimiento de los que están más cerca. Se proyecta la alegría pero también una forma de dolor, de la privación que ha terminado, del que está cerca y sabe lo que supone. Hay que tener en cuenta que hasta que llega la prueba de relevos 4x100 metros femeninos no hay un plano dedicado en exclusiva al público. Hasta entonces sólo ha sido esa masa que llena el estadio.



Figuras 108: Imágenes de público de la ceremonia, abrazo en la prueba de 200 metros y escena tras recoger las banderas en la prueba de 1.500 metros.

Lo que se quiere plantear es que en “Marathon” no hay alter ego. La película constituida como una enumeración y breve resumen de pruebas no permite diferenciar a más personaje que no sean los atletas y como mucho plantear una referencia política como en el caso del Rey y el príncipe. Ya no hay rivales, enemigos, amigos, pareja, familiares, entrenadores o público. Solo existen los atletas. Pero incluso los atletas han perdido historia y profundidad. Si en “16 days of glory” se podía escuchar la voz y las confesiones del atleta en esa especie de monólogo interior-entrevista y se construía un personaje cercano, ahora no se escucha en muchas ocasiones ni siquiera al propio locutor. Solo existe la carrera, el sonido ambiente y las imágenes.

Esa metáfora del espectador que engulle al receptor es la que queda explicitada. En el fondo es la destrucción de la última ilusión que es la de la crítica (Baudrillard, 1996, p. 44). De “16 days of glory” a “Marathon” lo que ha cambiado es el estatuto de realidad o de veridicción. En “16 days of glory” las imágenes quedan constituidas como un pseudo mundo aparte del mundo real. Lo que ocurre en el estadio es el espectáculo frente a la realidad mundana. El espectáculo como ideal casi metafísico. En “Marathon” lo que ocurre en el estadio ya no se distingue de la realidad. El discurso de la película se reivindica tecnológicamente real. El extremo como plantea Baudrillard ahora es la realidad virtual (Baudrillard, 1996, p. 48) como

esa realidad donde se ha retirado la reversibilidad, las huellas o la nostalgia del mundo anterior.

Al espectador de "Marathon" ya sólo le queda ser espectador. La única humanización posible es la de la técnica. Los sonidos ambientes nos permiten acercarnos al atleta. La cámara al hombro y a pie de pista permite casi acompañarlo. El slow motion embellece sus gestos al tiempo que los hace más sencillos, más simples, más fáciles de imitar. Pero al espectador en el mismo momento que se asoma a esta ventana (que se autoproclama de realidad) no le queda otra posibilidad de identificación que la de ser espectador. De hecho, no hay ninguna posibilidad de identificación. En "16 days of glory" al espectador se le propone que imite, una mimesis a ese mundo real que es el espectáculo. Ahora al espectador de "Marathon" lo que se le propone es que sea.

El sujeto de "Marathon" ya no es capaz de distinguir entre verdad, ilusión, espectáculo o realidad. La película ya no vende personajes, ya no vende ropa, ni siquiera vende la gloria del espectáculo. "Marathon" convence de la necesidad del sufrimiento y el dolor como paso previo a la victoria. No expone sino impone, porque su mirada se convierte en la única posible. El espectador ya no puede refugiarse en la comodidad del alter ego del héroe. Ahora ni siquiera hay héroes. Solo una enumeración de vidas sin profundidad que parecen contempladas desde la primera fila. Una fila llena de espectadores paralizados. Esos son los espectadores de "Marathon".

3.16. Entre la inversión de la realidad y la inversión de la masa

La hegemonía de la falsedad que decreta Baudrillard se concreta en su concepto de la ilusión objetiva (1996, p. 134 y 135). El filósofo francés denuncia la nada frente a la aparente continuidad del sentido, la no veracidad de los hechos y la no significación del mundo. Pone como ejemplo la fotografía, no como símbolo de la perpetuación de la imagen sino para él, como muestra de la desaparición y muerte de lo que captura y, de hecho, ahí sitúa la fuerza de la imagen (Baudrillard, 1996, p. 136).

La premisa en este caso es la incompatibilidad del pensamiento y la realidad. El pensamiento se adelanta a la propia realidad (1996, p. 140) en ese término acuñado como la precesión de los simulacros. Lo que Baudrillard plantea es la duda sobre la evidencia. Cuando enuncia Vietnam como un pacto entre China y EEUU o el Watergate como una operación de limpieza frente a la corrupción irrefrenable está planteando que si se cambia una pieza, toda la realidad cambia de significado y deja de justificar ya al simulacro.

Esa construcción de sentido es la que se trata de buscar en “Marathon” como ocurrió en el anterior análisis de “16 days of glory” donde se constató la construcción de arquetipos de los diferentes atributos del ganador (tenacidad, progresión, esfuerzo, optimismo, rebeldía, sufrimiento,...) a través de las 9 historias principales. Unas historias que en su mayoría constituyen y exhiben las victorias de atletas americanos. Las victorias mediante las banderas y la proyección hacia el público, las calles, las gradas, etcétera, se convierten en la metáfora de la superioridad también en otros ámbitos, el político, de un país como Estados Unidos. “16 days of glory” se convierte entonces en una exhibición del poder de Estados Unidos.

“Marathon” se mueve en unas coordenadas bien distintas. No hay narración sino enumeración, no hay personajes e historias sino 40 fragmentos y deportistas. No hay medallas sino sufrimiento al final de muchas de las pruebas. Pero también hay continuidad, la preocupación estética aumenta en la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona y la música, la cámara lenta y los encuadres estéticos ganan espacio frente a la descripción. Ahonda también en la necesidad de generar una sensación de realidad. En el primer análisis ya se han enumerado rasgos como los planos a hombro, los ambientes, los planos que quedan interrumpidos por una figura como un juez o un entrenador e incluso planos con errores manifiestos como desenfoques o algún plano mal encuadrado.

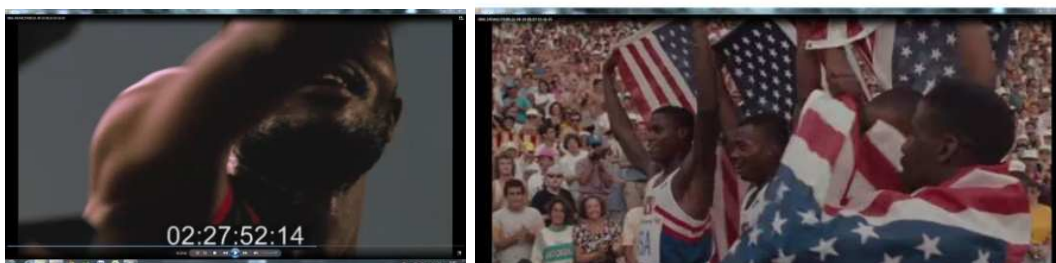
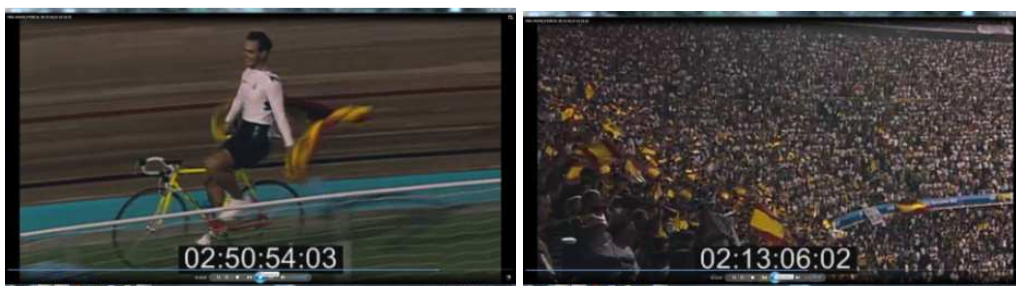
De nuevo, hay otro elemento a analizar y son los propios resultados olímpicos que recoge: las medallas. Si “16 days of glory” elige las victorias americanas, ahora la elección presenta otros matices. El primer matiz es que en 16 de los 40 fragmentos que construyen no hay vencedor o perdedor expreso, no hay por supuesto medallas ni ninguna referencia que nos permita concluir quién ganó en dicha disciplina. Lo primero es apuntar el desprecio que hace la película del propio resultado de las pruebas. En el caso de los 24 fragmentos donde se evidencia al vencedor el reparto es de 10 victorias para Estados Unidos, 3 para España, 2 para Alemania y una medalla para Canadá, Grecia, Gran Bretaña, Cuba, Corea, Argelia y el equipo Unificado.

El medallero cuenta que en Barcelona 92 el equipo más laureado fue precisamente el equipo unificado, le siguió Estados Unidos y después a más distancia estaban Alemania, China, Cuba y España, que ocupó un sorprendente sexto lugar. Si se cotejan el medallero y la película llama la atención la superioridad de victorias de Estados Unidos (10 frente a la siguiente que es España con 3) pero más que la exhibición destaca la ausencia casi absoluta del equipo unificado que fue quien, como equipo, ganó los Juegos. Esto es, el equipo con más medallas apenas gana una medalla en una película que resume 40 pruebas.

Otro dato es que China ni siquiera gana una medalla en la película (es la cuarta potencia en el medallero). A ello debe añadirse que la película se centra en las pruebas de atletismo mientras que olvida la gimnasia o la natación donde el dominio chino y del equipo unificado fue mayor. Llama la atención que se silencie incluso alguna medalla del equipo unificado en atletismo. Sucede con el olvido de los 4x400m femeninos (cuando la mayoría de las pruebas reúnen las dos variantes) que precisamente ganan las atletas del equipo unificado.

El olvido de las banderas es otro elemento a analizar. Solo a los españoles y a los americanos se les permite exhibir las banderas. Esta libertad contrasta con el afán de la película por recortar a otros atletas, como un keniano, cuando sujetan la bandera de su país. En el caso de España, las victorias permiten además mirar a la grada llena de banderas, mirar hacia al palco y

ya no sólo las victorias sino que durante la ceremonia de inauguración o la prueba de vela se pueden ver a diversos miembros de la familia real. La película establece, por tanto, una referencia política y ayuda al reconocimiento del poder simbólico de la monarquía real. Eso, al menos, en cuanto a las banderas españolas y a las miradas a las gradas y la constitución de la familia real como un personaje. Pero queda todavía pendiente el papel que juegan las banderas americanas y la ausencia de banderas de otros países.



Figuras 109: Imágenes de la victoria de la prueba de ciclismo en interior de 1 kilómetro, gradas en la victoria del equipo de fútbol español. Atleta keniano que gana los 800 metros y enseña su bandera aunque no se vea, frente al equipo vencedor de relevos 4x 100 metros.

Antes de abordar la construcción del sentido total que plantea la película hay que añadir nuevos elementos. Es fundamental mencionar que la primera imagen de la película sea un enorme sol al atardecer. Un sol símbolo de fuego, de vida por tanto, símbolo ya usado, por ejemplo, en la parte de la ceremonia inaugural de “Olympia” cuando se superponen el sol y el pebetero. El sol es el que abre la puerta de los sueños pero también un dios para muchas culturas. Y si es una figura sagrada, sus rayos muestran la dirección de las veleidades divinas, como ocurre en la segunda imagen con esos haces de luz que remiten a ese sol que acabamos de ver.

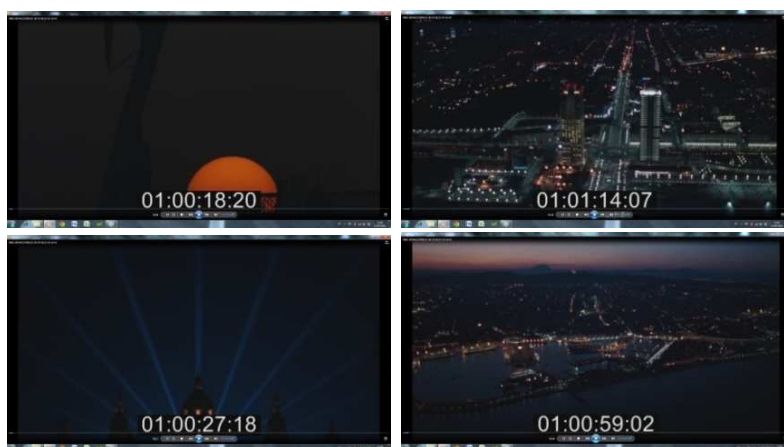
Después de estas dos imágenes, Barcelona se muestra desconocida, ya se ha dicho que como una gran ciudad, como una de esas grandes urbes que sirven de introducción en el cine americano y que simbolizan la prosperidad, el espectáculo y el consumo, y en este código, la felicidad. Barcelona así desconocida mediante estas imágenes aéreas que casi dibujan rascacielos y largas avenidas es prácticamente una ciudad de ensueño, ese ensueño al que da paso la noche y el sol. El sueño de Barcelona de ser una gran ciudad, que podría ir acompañado del sueño de España de ser un gran país.

La ceremonia, al menos en la película, elige continuar con las referencias a la mitología, sobre todo, mediante la actuación de “La fura dels Baus”. El espectáculo remite a Hércules y la

fundación de Barcelona pero también a una realidad que sólo puede ser contemplada en toda su complejidad a través de la pantalla, a través de la mirada totalizadora de la cámara que nos eleva y convierte en dioses por un momento. La mirada que convierte a cada uno de los actores en piezas de un mismo significado. La película se remite así a la mitología, no sólo a la mitología que habla de dioses y superhombres, de leyendas y del origen antiquísimo de Barcelona sino con la propia mitología de la imagen que se reivindica como la mirada verdadera.

El tercer elemento es el desfile de los países que se convierte en un desfile folklórico y que se fija en exceso en lo tradicional y parece querer jugar con las referencias mitológicas. Entre las sonrisas de los atletas, la película se fija en los trajes de guerrero, los sombreros y camisolas, los detalles que hablan de la antigüedad de esas culturas. Más que nunca el desfile recuerda sus inicios militares. 1992 es no sólo el año de las Olimpiadas de Barcelona sino el año del 500 centenario de la conquista de América por naves españolas.

Recordar que España conquistó el mundo sería un mensaje hostil y casi violento en una ceremonia que se considera símbolo de la paz. Sin embargo, mostrar los orígenes y tradiciones de muchos de estos países remite a la imagen de esos pueblos conquistados que al regreso de las naves eran expuestos como muestra del nuevo mundo. Recordar los orígenes remotos de Barcelona y España y después exhibir las partes más folklóricas, más tradicionales, más pegadas a las raíces de esos países es una invitación a que el espectador recuerde que España fue una tierra de conquistadores. Los Juegos vuelven a situarla en el centro de la escena.





Figuras 110: Imágenes ceremonia de inauguración

Si se unen las piezas, la película se convierte en el elogio de un nuevo mundo. Un mundo en el que España sueña con entrar. El desarrollo de las 40 pruebas se convierte en la demostración palpable de que los americanos dominan (10 victorias en 40 fragmentos) ese mundo frente a la ignorancia evidente que se aplica al equipo unificado o China. Otras opciones políticas quedan definitivamente rechazadas, sobre todo, después de la caída del muro de Berlín. Pero las pruebas no son sólo números.

Ya se ha planteado que las pruebas se convierten en una demostración del dolor y el sufrimiento que llevan aparejadas la victoria. De hecho, las pruebas no sólo hablan del deporte sino que el deporte es la metáfora de la vida, de este nuevo mundo. El deporte sirve para exponer que ahora la victoria es el propio espectáculo (no las medallas, sino ser el héroe ante las cámaras) pero para ello, para triunfar en este nuevo mundo, lo que sirve es la competición, el sufrimiento, el esfuerzo, el dolor y sólo así llega la victoria, aun cuando la película deja en evidencia que un error o la simple mala suerte puede apartarnos de ella. Triunfar es muy complicado pero para triunfar hay que sufrir.

Sobre el deporte, sobre lo banal se construye la política como ocurría en “16 days of glory”. Las masas que rechazan la política, la sociedad, lo universal o la historia prefieren la cotidianidad del consumo. Así a través de unas simples pruebas deportivas ya no está en venta un producto concreto como una camiseta o unas zapatillas o incluso la creación de héroes como ocurría en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles. Ahora directamente lo que se transmite es una manera de interpretar la realidad.

Si “16 days of glory” es un modo de entender y vender el patriotismo, “Marathon” quiere extender casi una ética del comportamiento en el capitalismo mientras deja como afirmaciones la superioridad de Estados Unidos y por ende de su modelo y la preparación de España para entrar en ese nuevo mundo de la mano de la monarquía. Se convierte así en toda una interpretación del momento político que vive el país y trata de educar sobre esa nueva ética del sacrificio que requiere el capitalismo.

3.17. Las tres fases del simulacro

Como en “16 days of glory” la simulación se ha impuesto a la copia. El simulacro se impone al espectáculo. La producción en serie deja paso a la simulación en serie. En la cinta de los Juegos olímpicos de Los Ángeles se trataba de la construcción de las historias con sus propios personajes, su introducción y su resolución, las entrevistas, los ralentizados o las diferentes técnicas. Todo hacía que el propósito de la película no fuera reflejar la realidad sino construir con excusa de ese evento ya tamizado por el espectáculo, otro discurso en torno al patriotismo. En “Marathon” se cumple del mismo modo esa despreocupación de la realidad, de la copia original que pasa a estar en un segundo plano.

La película de los Juegos olímpicos de Barcelona ilustra tanto la intensidad como el éxtasis que se convierten en palabras de Baudrillard en asesinatos de lo real (1996, p. 41). La película es un inmenso dispositivo de sentido (Baudrillard, 1996, p. 31). Por un lado, una introducción en la que se inventa una nueva ciudad a partir de planos aéreos que la convierte en una gran urbe al estilo americano, después la narración mitológica basada en el espectáculo de “La fura dels baus” y la mirada antropológica del desfile que lo convierte en una muestra folklórica de culturas. A eso le sigue el simulacro en pleno, sobre el espectáculo escenificado en el estadio se construye un segundo discurso que convierte a los atletas en autómatas. Planos que cambian de velocidad, imágenes a pie de pista, detalles, gestos, ambientes, cámara al hombro, imperfecciones... Todo tan real que supera incluso a lo real.

Es la intensidad del simulacro y el éxtasis al que algunos teóricos que releen a Baudrillard (Oittana, 2003) se refieren. Esa concesión a la cámara para que se equivoque y encuadre mal a los atletas que están celebrando abrazados su victoria o el desenfoco en los luchadores de judo es la imperfección del simulacro que quiere superar a la realidad. Para que el simulacro sea hiperreal no solo debe mostrar como en el caso de los Loud (Baudrillard, 1978, p. 58) a una familia bajo el microscopio, con un detalle y un artificio imposible para el ojo humano. Como ocurre en “Marathon” la realidad del simulacro implica incluso el error como si fuera un ojo vivo y autónomo el que mira a través de la cámara.

El éxtasis del simulacro se produce también mediante la auto-referencialidad. El simulacro gira en bucle sobre sí mismo. En “Maratón” las imágenes ya no son sólo una selección del espectáculo montado en el estadio. Ahora el hecho de que muchas pruebas se ofrezcan dos veces supone una nueva espiral. Cuando la cinta silencia el ambiente, añade música, ralentiza la imagen y mueve la cámara a la pista ofrece un nuevo simulacro sobre el simulacro anterior. Es como si el montaje posterior estuviese dando aun más credibilidad al primer montaje. La artificiosidad como el error situados ambos para evidenciar la realidad del simulacro. Como si los montajes musicales estuvieran ahí para decir que ellos son la parte falsa y artificial mientras el resto de la película es la sencilla y minuciosa observación de la realidad. Es ahí donde queda evidenciada esa intensidad del simulacro que hace desaparecer a la realidad porque la supera. El simulacro que supera al modelo.

La sumisión del deporte a la estética y la iconicidad en torno al dolor son el último giro en esa espiral de simulación. Expurgar al mundo del hombre (Baudrillard, 1978, p. 45) es el máximo de esa ilusión radical del simulacro y de la virtualidad. En “Marathon” el público es ya un

complemento innecesario, casi un recurso, el fondo de muchas de las imágenes. Ya no hay personajes sino unos atletas automatizados. Ocurre que no tienen pasado, futuro, no sabemos ni sus nombres en muchas de las ocasiones, ni siquiera vemos sus gestos antes de empezar la competición.

La enorme suma de competiciones y especialmente el modo en que se van encadenando subrayan esa superficialidad en la presentación de los atletas. Todo ocurre (salvo las referencias iniciales y finales en el maratón) en ese lugar abstracto que es el estadio como el escenario de un teatro que puede ser al mismo tiempo cualquier estadio, cualquier escenario pues todos se parecen. Las carreras se repiten, no hay referencias temporales, no hay orden cronológico, no hay personajes, no hay público y allí predomina lo estético.

La mirada de la cámara exalta como real una mirada cada vez más superficial. Por ello, el espectador, en una cinta donde se exalta el sufrimiento, no sufre. El dolor se convierte en parte del juego, en ingrediente del deporte que, al fin, es la vida si lo extrapolamos. Es la realidad autónoma del simulacro. Una realidad expurgada como decimos de nuestra propia existencia. Es más cómodo para el espectador sentir que todo sigue sin su intervención y que su único papel consiste en mirar desde fuera de la acción, desde fuera de ese estadio. El simulacro como una vía de escape.

3.18. Fantasmagoría y esquizofrenia

Sea mediante la fantasmagoría (la imagen como espectro) de Flusser (Silva, 2011), mediante el holograma (imagen vacía) de Perniola (2011, p.229) o mediante la producción de deseo y realidad (Deleuze, Guattari, 1985, p. 33) que duplica el mundo real se trata de denunciar esa confusión entre lo producido y lo real, entre la imagen y la realidad, el simulacro y el mundo. Se propone ese concepto de esquizofrenia como una enfermedad de la imagen que consistiría en confundir el mundo delirante con el que nos rodea.

Ese mundo que construyen las imágenes producidas, que bombardean al sujeto, se confunde así con los estímulos de su propia percepción. Al final, es también una confusión entre la ideología y la realidad, como anticipa Debord con ese concepto del hecho social alucinatorio (Debord, 1999, p. 174). A través de la imagen y la percepción del mundo queda implícita la primera ideología naturalizada de la historia que es el capitalismo.

En "Marathon" lo primero que se observa es el planteamiento de un juego cuyas normas son conocidas sin saberlo por el espectador. Ya se ha planteado esa doble característica de los atletas como símbolo de la victoria pero también del sufrimiento que desarrolla la película. La imagen de triunfo, felicidad y notoriedad (que ya se daba en "16 days of glory") se amplía ahora con el sufrimiento convertido en icono y en constante en el desarrollo de las diferentes pruebas. Inserto en esa dualidad, el espectador no se da cuenta de que comienza a ser espectador de un juego cuyas normas no han sido explicitadas nunca antes.

Solo la prueba del maratón prepara al espectador con los atletas realizando los estiramientos, el público expectante y los periodistas ya subidos en un carro dispuestos a que comience la prueba. Aun así nada indica que va a ocurrir, queda implícito que el primero, el que resista gana. Cada uno incluido el espectador puede elegir su papel. Sin embargo, el resto de pruebas escatiman en preparativos y se encadenan hasta el punto en que en algunas, la cinta nos traslada al momento en que suena la campana de la última vuelta.

El espectador puede echar mano de su experiencia como espectador en espectáculos deportivos de cualquier índole. Se presupone, de hecho, esa experiencia. Se está de alguna manera asumiendo que el espectador conoce esa lógica que impone que toda competición está llamada a establecer un único campeón y que todo queda resumido y está dirigido a establecer quién es mejor que todos los demás. Ya no se trata de un sobreentendido que sea exclusivo de esta película. No obstante, no por ello tiene menos efectos. Esta manera de asumir la lógica de la competición y normalizarla se suma a unos contextos mediático, social, económico que también se basan en la competición. La cinta está ayudando a consolidar la idea de esta lógica de la competición y la competitividad.

La competición entendida como la lucha hasta la extenuación por ser el mejor, por ganar la carrera se convierte aquí en esa ideología materializada (Debord, 1999, p. 173) ya que una ley particular o una interpretación se convierten en ley general. Hay que tener en cuenta que el deporte puede concebirse también como un hábito saludable y una búsqueda del equilibrio, puede verse como una muestra de generosidad, entrega y lucha en equipo o puede verse como el proceso del trabajo, el empeño y la preparación, incluso puede verse como un don natural.

La película cuando decide no mostrar los antecedentes a estas pruebas, cuando decide no constituir como personajes a entrenadores, compañeros o familiares o simplemente cuando en lugar de fijarse en la salud se fija en el dolor implica una visión del deporte. Es necesario todo este ejercicio para desnaturalizar una actitud que parece propia de la competición y que, sin embargo, no lo es.

La película no sólo propone esa manera de mirar sino que convierte en verídicas imágenes producidas. Los dos modelos de reproducción son en realidad una vía de confusión y de creación de esas imágenes vacías, simbólicas, casi esos hologramas que menciona Perniola (2011, p. 230) y su capacidad de seducción. "Marathon" enfrenta la manera clásica de retransmitir una prueba deportiva con grandes planos generales, secuencias y movimientos panorámicos, frente al modo que busca la estética con ralentizados, movimientos casi circulares de la cámara y situaciones a pie de campo y cámara al hombro.

La artificiosidad de esas repeticiones en slow motion o con música consigue, por oposición, darle credibilidad al sistema clásico, cuando ambos son una construcción. Pero no sólo eso sino que se produce esa seducción que Perniola atribuye al holograma en cuanto es más adaptable y cambiante. El holograma puede ser completado después por el espectador.

La película le otorga entonces unas características y un poder de seducción a esas imágenes que no tienen. Se convierten en símbolos, ganan poder de adhesión. En ese hueco se cuela la otra confusión: la que confunde una manera de ver la competición y la convierte en la única

visión posible. El espectador se engancha mediante la estética y una vez proyectado sobre los atletas está participando de esa convicción de que sólo importa ser el mejor. Ese planteamiento es muestra de esa esquizofrenia que convierte lo proyectado en algo real para los espectadores y hace que sus convicciones o valores para moverse en la vida real se confundan con las creencias insertas dentro de estos productos y que se viven dentro de esa naturalización del espectáculo como una serie de valores absolutos.

3.19. La masa de individuos

La diferencia frente a “16 days of glory” es que la masa ya no se configura como un personaje. La mujer de Moses y su madre o el entrenador de la gimnasta del equipo de Rumanía salían del público y se convertían en un contrapeso en la película sobre Los Ángeles. Ahora ni siquiera el público se constituye como esa patria concreta que permite proyectar la victoria de cada atleta. La grada ya no enarbola banderas o transmite emociones.

Ya no es la grada la manera de contar y reflejar el éxito del evento. Lo que ocurre en “Marathon” es que la masa prácticamente desaparece de la exposición que realiza la película. El espectador accede directamente al atleta que se convierte en el único personaje. De hecho, el propio deportista no queda dibujado con exactitud ya que no conocemos su historia, antecedentes o sus reflexiones. Son una especie de personajes sin profundidad. La importancia se traslada a sus movimientos, su cuerpo y las pruebas.

Desde el punto de vista del concepto de masa, el punto de conexión entre Baudrillard, Debord y Benjamin es el aislamiento y la paralización de la masa. El efecto de shock de Benjamin (2012, p. 56) se encuentra con esa frase de Debord (1999, p. 49) que asegura que cuanto más contempla ese espectador menos vive. La percepción sin esfuerzo es en Debord ya una manera de entender a la masa como un ser cosificado. Un objeto para el espectáculo, un producto para el mercado y un trabajador que sigue alienado. Esos conceptos coinciden con un público que en “Marathon” se convierte en un telón de fondo, en parte del escenario y que en lugar de mostrarse en individuos siempre es una grada llena, un estadio a rebosar, una masa.

Baudrillard incluye la anécdota de que la noche de la extradición de Klaus Croissant eran millones de personas las que miraban un partido de fútbol y solo unas mil las que protestaban por la extradición (Baudrillard, 1978, p. 121). Para Baudrillard, el público ya está alienado por el espectáculo, como plantea Debord, sustraído a sus propios deseos, incluso a sí mismo y configurado así como un individuo aislado.

La masa ha pasado de estar alienada a estar encantada de entregarse a la pantalla. En esa entrega es donde muere lo social y la política. Al mismo tiempo, esa masa es una masa ingobernable, sólo representable a través de las encuestas y que ya no se sabe qué poder

ejerce sobre ella la política. Es una masa mantenida artificialmente con vida y que ha dejado de absorber el sentido que se le ofrece a través de los medios de comunicación.

Este concepto pesimista de la masa está muy próximo al dibujo del público y los espectadores que hace "Marathon". Aquí los espectadores no aparecen hasta que ha transcurrido media hora de las pruebas. Mientras tanto los espectadores son una masa que llena el estadio. Los espectadores son también ese aplauso anónimo al rey antes de su intervención. Los espectadores serán los que aplauden a los atletas y los que abarrotan las gradas. Solo que al mismo tiempo, el público no tiene cara, no tiene matices, no tiene gestos sólo sirve para aprobar o corroborar la expectación y el éxito del espectáculo.

Más que un público que consume, un público que actúa, un público que puede tener protagonismo ahora el espectador del estadio en "Marathon" se ha quedado absorto, detenido, a veces pasivo, otras entregado. Se sabe que todo queda vinculado a las victorias, incluso que las victorias nacionales aseguran una mayor pasión pero es un público entregado y que se mueve por inercia. El público aparece sin personalidad y no se le atribuye valor alguno más allá del aforo completo o el aplauso al vencedor. Es casi un público sin funciones. Es casi una simulación del público. Una parte del escenario que debe estar ahí para que el espectáculo resulte completo.

Al mismo tiempo, mientras el público del estadio se desdibuja y pierde protagonismo se configura como un alter ego el propio espectador que desde el otro lado de la pantalla consume la película. Ya no es necesario que el espectador se identifique con el público que está en el estadio sino que el atleta le habla y se dirige directamente al espectador que queda tras la pantalla.

El verdadero privilegiado es el que puede mirar desde la grada o a pie de vista, el que ve repetida la escena y el que puede consumir todos los Juegos Olímpicos en poco más de dos horas. El privilegiado ahora es el que observa esa realidad mediada, ese es el nuevo espectador. Ya no sólo pasivo (no hay posibilidad de intervención) sino aislado. Esa suma de nuevos espectadores individuales y mediados constituye una nueva masa más desconocida e ingobernable.

3.20. Masa y revolución

Mientras Baudrillard y Debord coinciden en decretar el fin de lo social y enuncian la pasividad y sumisión de la masa, el futuro de esa masa les lleva por caminos opuestos. Baudrillard reivindica el poder de esa masa ("médium más fuerte que todos los media") (Baudrillard, 1978, p. 149) y recuerda que esa masa es la misma que pervirtió el cine que se contemplaba

educativo y acabó destinado al entretenimiento o el propio sistema sanitario convertido en un sistema de consumo. La masa de Baudrillard tiende a ser una nebulosa (Baudrillard, 1978, p. 155) que se convierte en la sombra de su poder y sobre la que es muy difícil actuar.

Baudrillard advierte que cuando los votantes desencantados dejan de ir a votar, los políticos ya no tendrán modo de justificar su poder. Ese es el dibujo de una apatía que convierte esa inacción en tiranía. Baudrillard lo compara con el terrorismo (1978, p. 162) como ese sistema irracional que confunde víctima y verdugo. Del mismo modo, los mismos consumidores sumisos son corruptores volubles del sistema que tiene que seguir pendiente de sus deseos, tan pendiente que está a sus pies, aunque esos productos mediáticos le sigan narcotizando.

Para Debord, en plena sintonía con Marx, la solución pasa por la capacitación y auto reconocimiento de un proletariado que debe ser la “clase de la conciencia” (Debord, 1999, p. 86). No cree Debord en la masa, pero sí en el grupo. Permite mediar ligeramente entre ellos Perniola que recupera el concepto de seductor de Gorgias (Perniola, 2011, p. 216) y expone que en la imposición de la voluntad subjetiva que supone la seducción no siempre prima la lógica del seductor, sino que en ocasiones es el seducido el que impone las normas del juego, la lógica del sistema al que debe plegarse el seductor.

Esta toma de poder del seductor es, en el fondo, un reconocimiento del poder del receptor, del consumidor, del pasivo. No llega a ser una transformación a la clase de la conciencia, pero si en el lugar del seducido que impone su ley, ponemos a la masa, puede comprobarse un nuevo papel de una masa sumisa pero consciente de su capacidad. Del mismo modo, este concepto está cerca de esa mayoría silenciosa de Baudrillard capaz de pervertir el cine o la sanidad aunque no llegue a la implosión y colapso del sistema que en último punto vaticina Baudrillard.

Otro concepto que permite redescubrir las propuestas de masa de Baudrillard y Debord, es la perversión de las imágenes que Pardo propone inspirado en la cultura pop (Pardo, 2007, p. 353). Para este filósofo español, las imágenes producidas para ser imitaciones, para ser semejantes y verosímiles al distribirse en miles de copias comienzan a mostrar una disparidad. Las imágenes llamadas a consolidar los mitos son las mismas que revientan el sistema, simulacros que permiten redescubrir el truco. Son las imágenes del bote de tomate de Warhol que, de objeto de consumo, se transforma en obra de arte que protesta sobre la producción en serie. Este es otro camino para, desde la sumisión de la masa, albergar la ruptura, desde el simulacro acceder a la realidad.

La película analizada no permite abundar en la teoría de Baudrillard ni en la de Debord. “Marathon” simplemente desarrolla un doble concepto en torno al público pero no realiza más valoración o proyección. La cinta frente a “16 days of glory”, donde el público es el tercer personaje, ahora desdibuja a los espectadores hasta convertirlos simplemente en el fondo del escenario.

El público pierde protagonismo y funciones. Ahora apenas sirven para jalea y resaltar los éxitos que tiene el equipo español como un elemento que permite diferenciar estos logros del resto de pruebas y también se convierte esa masa en una evidencia del éxito de asistencia de los Juegos. Al mismo tiempo que se desdibuja el espectador del estadio de modo implícito se

configura un espectador implícito que es el de la película que se convierte en un espectador privilegiado de todo lo que ocurre y al que se le acerca lo que ocurre en el estadio.

Lo que si permiten las teorías de Perniola, Debord y Baudrillard es hacer una relectura de la propuesta de la película y proponer una doble causalidad que sólo el director y su equipo podría resolver:

- Según Debord, la película participaría de ese concepto de masa sumisa, pasiva y alienada. La película sólo demuestra cómo el espectáculo se convierte en la medida del éxito también deportivo y como el propio evento se convierte en un objeto de consumo como si cada entrada garantizase participar de ese triunfo. Al mismo tiempo, el espectador en su casa mantiene ese aislamiento que busca el sistema capitalista, donde cada consumidor es indirectamente partícipe de esa alienación que propone el sistema. La separación del trabajador de su producción es una separación también del resto de la sociedad. Así el espectador implícito de la cinta es cómplice de esa transformación que sufren los deportes y al participar de ese consumo deportivo como si de una taquilla de cine se tratase, ayuda a sostener al sistema.
- Desde el punto de vista de los planteamientos de Baudrillard y Perniola, la masa del estado es la masa anónima, desdibujada, imposible de descifrar. Se le impone el espectáculo y participa del consumo pero al mismo tiempo no es que ayude a consolidar el sistema de explotación sino que transforma el deporte y obliga a esa escenificación de los atletas, obliga a la espectacularidad, obliga al dolor...es decir, compra pero quiere comprar espectáculo y, por tanto, impone a los propios actores la simulación. Ya no es cuestión de una manera de retransmitir el deporte sino que los propios atletas tienen que exagerar el gesto y ser conscientes de que tienen que dar espectáculo, igual que la ceremonia de inauguración debe transformarse, igual que los logros deben endurecerse para que cada vez aumenten el drama aun a costa de la falsificación. El espectador al que va dirigida la cinta sería ese imposible al que se intenta seducir. Figura de referencia a la que se intenta vender una cinta sin siquiera saber si existe.

Dos lecturas en el fondo imposibles de demostrar pues entra dentro ya no sólo de la propia retransmisión sino de la actitud y el concepto de público que tienen también los dirigentes deportivos, los propios atletas, el director de cine, su equipo y la propia industria del cine. Si que merece la pena pensar en ese desequilibrio que enfrenta simbólicamente a Debord y Baudrillard. Por un lado, una masa sumisa que se traga los mensajes y que sigue sometida a ese espectáculo que genera deseos, necesidades y al mismo tiempo, satisfacción. Por otra parte, una masa tirana que consciente o inconsciente de su poder, por acción o por inacción, de modo organizado o más arbitrario, al final con sus impulsos y veleidades empuja a la industria a intentar adivinar su voluntad, deseos y necesidades (mientras también intenta crearlos) y en ese espacio desvirtúa el cine, la sanidad o los deportes.

3.21. Fascismo

Antonio Méndez lo llama “fascismo de baja intensidad” (2012, p.26) y sus pilares son la desaparición de lo público, la neutralización expansiva de la información como propaganda y publicidad, la invisibilización del otro que lo figura como amenaza y la producción adictiva de pobreza a gran escala. Habla Didi-Huberman del “verdadero fascismo” (2012, p.21) como el que la emprende con los valores, las almas, con los lenguajes, con los gestos, con los cuerpos de los pueblos. Al mismo tiempo, ambos autores están asumiendo un nuevo fascismo y la pervivencia de algunos de los viejos métodos que lo emparentan con la propaganda totalitaria. La propaganda y la desinformación han sustituido al exterminio, aunque ahora esa propaganda implica el exterminio cultural y político de la sociedad actual.

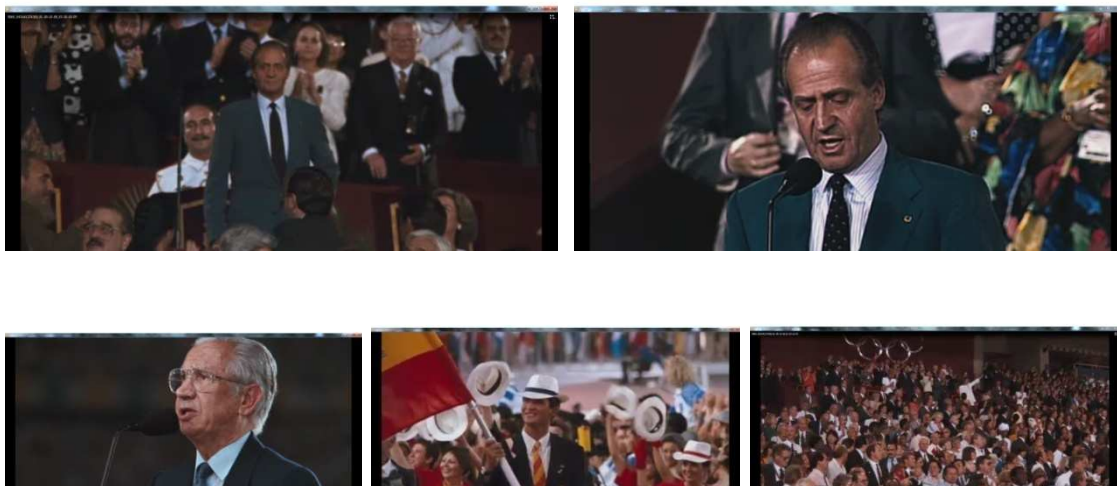
Es imposible entender estos nuevos fascismos sin los análisis de Perniola o Debord. Para Debord, el fascismo exige la creación de una seudocomunidad construida en torno a valores arcaicos y es un mecanismo de defensa del poder que se arma en el discurso del espectáculo (Debord, 1999, p. 105). Perniola se refiere en su descripción de la sociedad de los simulacros al mito político como un recurso del fascismo ante la crisis política (Perniola, 2011, p. 19). Entre esos conceptos se trata de percibir que el fascismo no sólo fue una solución política puntual sino el ejemplo de un mecanismo cultural e ideológico de ocultación de lo real que demostró su eficacia comunicativa. Con ese mito político y esa comunidad de valores se conecta también la estetización de la política que ya advirtió Benjamin (2012, p. 58).

Establece Méndez, a partir de Adorno, que la propaganda fascista se apoya en cuatro mecanismos principales: la repetición obsesiva, la glorificación del liderazgo, espectacularización y esquematismo anti reflexivo (Méndez, 2012, p. 69). Pueden servir estos puntos de base para iniciar una reflexión que pretende buscar los rasgos de propaganda en “Marathon” como un modo de conectar en el deporte esa herencia cultural de la manipulación. Si la política se sigue apoyando en mecanismos comunicativos inventados y puestos en práctica durante el fascismo, el deporte como parte de ese espectáculo, donde Debord sitúa la construcción de mitos, es un lugar para poder detectar esas estrategias.

Uno de los elementos que se pueden vincular con la propaganda, como ya se ha apuntado en la parte descriptiva de este análisis, es la presencia referencial de la familia real en “Marathon”. En primer lugar, es una cuestión de tiempo en escena. El Rey es uno de los pocos personajes a quien las cámaras vuelven en diferentes momentos de la película. Solo Carl Lewis (estrella del atletismo, participante en dos pruebas) aparece también 3 veces a lo largo de la cinta y tan sólo Magic Johnson (baloncestista) les sigue con otras dos apariciones. Es decir, el estatus del Rey de España se parangona al de las estrellas mediáticas, al menos por su peso en la pantalla. Y ello hay que tenerlo en cuenta es en un evento de peso internacional con decenas de primeros gobernantes y organizado por un comité olímpico dirigido también por un español, con su propia jerarquía y en una película que se supone tiene una proyección internacional.

Por si no bastara este tiempo en escena, el monarca tiene un tratamiento que completan tres detalles. En primer lugar, el rey habla en la película. Algo que nadie hace salvo Samaranch y locutores anónimos. Por lo cual es uno de los personajes que también tiene voz. Cuando se le

da paso, la película recoge los aplausos que preceden su intervención. Esto es, la película lo señala como un líder al que apoya el estadio que ahí es un símbolo del país. En tercer lugar, el palco y el rey es la figura a la que se vuelven las cámaras cuando en el dramático partido de fútbol (uno de los deportes con más seguimiento) la selección española marca un gol en la prórroga y se lleva por primera vez en su historia la medalla de oro.



Figuras 111: Imágenes de la ceremonia inaugural de "Maratón"



Figuras 112: Aparición del príncipe en vela y público y palco en el fútbol

Si se recupera ahora que Adorno y Méndez señalaban la repetición obsesiva y la glorificación del liderazgo como rasgos de esa propaganda fascista, la referencialidad del monarca español toma otro valor. El monarca adquiere estatus de estrella, habla a los espectadores directamente, es aclamado y, por último, es referencia en los éxitos. Se trata de un procedimiento de glorificación y también de una reiteración de una idea. No es que el rey de España sea acusado de prácticas fascistas sino que la película está recurriendo a mecanismos de propaganda para realzar su figura. Seguramente se trata de consolidar la imagen del

monarca o incluso de mostrar la admiración del director por esta figura política española. Hay que recordar que España en 1992 apenas llevaba 14 años de transición.

En cualquier caso y, fuera de todo juicio político, lo que se plantea es que el tratamiento visual que vincula al rey con la aclamación popular, que lo muestra como un interlocutor, como una referencia, que le otorga la responsabilidad de abrir los Juegos y que le mira de modo cómplice para celebrar los triunfos se parece mucho a las técnicas y mecanismos que podría haber empleado el fascismo. Se está operando en un nivel simbólico al crear una especie de mito político.

Al mismo tiempo que hay una exhibición repetida son presencias esquemáticas y vinculadas a rasgos positivos. La película busca claramente una adhesión no una comprensión de la figura. Hay que tener en cuenta además la intrusión que supone situar al monarca en este contexto y hacerlo además de modo aislado. Esto es, el rey se convierte en una de las pocas figuras reconocibles, se le iguala a las estrellas del deporte (casi en muchos casos supone decir del espectáculo) y no hay otras figuras políticas que le hagan sombra.

En esas estrategias que recuerdan al fascismo, hay que mencionar también el uso de las banderas y la iconicidad construida mediante la reiteración. En cuanto al uso de las banderas, llama la atención que, sólo en el caso de victorias de españoles y americanos, el tamaño de los planos y la extensión con que se refleja la celebración permite ver cómo se porta la bandera por el deportista como símbolo de celebración, algo muy típico por otra parte.

Ya se ha comentado en la parte descriptiva que hay incluso ocasiones, como el atleta keniano en las que la cámara cierra el plano y no permite ver la bandera que sostiene el deportista. Las banderas símbolo de por sí de un país se cargan de significados positivos cuando aparecen en el momento de la victoria. Como ocurría en "16 days of glory" es una forma de promover patriotismo. El vencedor exhibe su país de pertenencia resumido en una bandera, ofrece un punto de conexión al espectador que puede compartir ese triunfo y sentirse orgulloso del mismo a través del nacionalismo, a través de la pertenencia a esa misma comunidad.

Se menciona aquí porque las banderas no dejan de ser un símbolo arcaico que el deporte está recuperando. La adhesión y la construcción de una comunidad entorno a esos símbolos de patria, bandera, líder político, raza... eran recursos muy empleados por el fascismo. Estos símbolos ya conocidos y extendidos permitían sumarles nuevos significados. Ya no se trata sólo de regímenes fascistas sino que basta comparar el valor simbólico de las banderas en muchos países con menor historia común (como Estados Unidos) donde es una referencia no sólo del país, sino de la unidad, del poder, de la democracia... y una afrenta a la bandera puede conllevar serios problemas.

El deporte, y así lo está reflejando la cinta, que participa de este mecanismo al recurrir y extenderse en esa exhibición de las banderas de Estados Unidos y España, está también aprovechando ese símbolo y redefiniéndolo. Ahora la bandera y en la película como ocurría en "16 days of glory" es un lugar de adhesión y emoción vinculado al público de la cinta. Los espectadores pueden participar de la victoria. Al mismo tiempo, también sitúa como referencia a Estados Unidos y España. Ya no es un éxito particular de unos deportistas (como ocurre en el resto de casos) sino un país que está teniendo éxito y, por tanto, puede que

también su sistema político, su modelo económico y así, en general, es todo el país el que comparte esa sanción positiva.

Por último, también es un mecanismo muy empleado por las maquinarias fascistas de propaganda la reiteración simbólica de determinadas imágenes. En la parte de estética, se apuntó la fuerza icónica de los abrazos, los brazos en alto en señal de victoria y del sufrimiento en forma de estetización del dolor. La reiteración subraya una idea del deporte para esta película. Esas imágenes pierden su valor particular para mediante la suma generar una imagen más fuerte y genérica. Ya no son atletas particulares o pruebas particulares, sino los juegos los que se convierten en una exaltación del trabajo en equipo, el triunfo y el sufrimiento. Esta operación simbólica también fue empleada por el fascismo. Se parece también a la operativa que permite generar imágenes que se vuelven icónicas en el mercado como la imagen del cartel de Obama en su primera campaña o incluso si se pervierte esa iconicidad pueden ser imágenes protesta como las de Bansky.

“Marathon” confirma la vigencia de mecanismos que fueron esbozados por primera vez en los regímenes fascistas. Puede que no se trate del mismo grado, ahora se observa mayor sutileza, e incluso hay que apuntar también las diferencias entre unos y otros regímenes políticos que se sitúan detrás. De cualquier modo, a este trabajo se le escapan las valoraciones políticas. Lo que se quiere plantear es la supervivencia de esas estrategias de ocultación de la realidad. Con una u otra finalidad, para vender más o para estabilizar un régimen político, para transmitir mejor un mensaje o para que el público conecte con las victorias se trata de mecanismos que apelan a la inconsciencia más que a la consciencia. Es la herencia cultural de la propaganda.

3.22. Vanguardias y fetiche

“Marathon” se explica con ayuda de los mecanismos de propaganda que se han interiorizado por muchos productos comunicativos pero también gracias a las vanguardias y la transformación que operaron. Ese “todo es arte” que decretan las vanguardias tiene mucho que ver con una película a la que se le supone el cometido de reflejar lo que ocurrió en los Juegos Olímpicos de Barcelona de 1992 y que realiza toda una búsqueda de la belleza. El concepto de fetiche que plantea Perniola (2011, p. 168-170) expone cómo el arte clásico se transforma en vanguardia cuando deja de atender a las críticas, los modelos y la historia del arte para establecer que cualquier objeto sustraído de lo real se convierte en objeto artístico de pleno derecho si se sitúa en ese microambiente artístico.

Ese nuevo arte, sin embargo, no se sustrae de la mercantilización sino que se somete a la misma. De hecho, las vanguardias multiplican el valor mercantil del arte. Ahí sitúa el concepto de fetiche de Freud aplicado al arte Perniola. Un arte reconocido y negado. Un arte inútil y al mismo tiempo un arte que multiplica los beneficios económicos.

Baudrillard (1996, p. 117) compara a ese arte con el mundo. Por un lado, las vanguardias son decepcionantes porque es un arte vacío y banal que ya no explica sino que provoca, pero al tiempo le sirve a Baudrillard para explicar que al mundo le sucede igual, es un arte perfecto en apariencia y estética pero vacío en contenido. Es también lo que Baudrillard llama “esnobismo maquinal” (1996, p. 108) y que supone ese paso del artista que usaba la técnica para generar ilusión, a la mera ilusión de la técnica.

“Marathon” plantea una evidente operación de limpieza y refinamiento sobre los Juegos. Esa búsqueda de la esencia acaba en olvidar disciplinas completas (natación o gimnasia) pero también parte de las pruebas (carreras en la última vuelta o la entrega de medallas). Mientras se recrea en otras partes la ejecución de las carreras mediante técnicas para ralentizar la imagen, contrastes visuales y un uso frecuente de la música que se impone al sonido ambiente. La película busca dotar de una estética y una belleza a lo que ocurre en la pista. No tiene otro sentido que en 16 de las 40 disciplinas que se resumen ni siquiera se conozca un vencedor. Un ejemplo son los planos que se funden y se mezclan buscando similitudes y jugando con las formas de los gimnastas, o los ensayos de las gimnastas al ritmo de un vals lo que las convierte casi en bailarinas de ballet.

En el fetichismo radical, dirá Baudrillard (1996, p. 109) la imagen se puede multiplicar hasta el infinito como el bote de sopa Campbell de Warhol pero es imposible profundizar en detalle. Se pierde detalle pero se gana fuerza del objeto, del signo, de la imagen, del simulacro, plantea Baudrillard (1996, p. 111). Esa misma dualidad se puede encontrar en “Marathon” una película que discurre en una ciudad casi imaginaria como ya se ha dicho (esas imágenes aéreas de Barcelona que no permiten reconocerla) y turística (los 3 planos del cierre del maratón).

Por lo demás, la película se encierra en el lugar común del estadio. Allí las disciplinas se encadenan y confunden. Es un resumen sin profundidad, atletas que se comportan como máquinas, público como un decorado y ni entrevistas, ni un locutor, ni un narrador. Toda la información la dan unas leyendas para indicar la prueba, los marcadores y el sonido ambiente.

Es evidente el vaciamiento de la historia pero, al mismo tiempo como demuestra la propia película, las escenas pueden repetirse casi en bucle. De hecho, la película repite muchas de las carreras sólo añadiendo música y un cambio de posición de cámara y tamaño de plano. La superficialidad de las imágenes supone al mismo tiempo la universalidad. El hecho de que además la mayoría de pruebas sean de atletismo colabora a aumentar esa sensación de uniformidad.

La mecánica se repite hasta la saciedad, sólo importa ser el más rápido, llegar el primero. Allí las imágenes también se vuelven copias las unas de las otras. Ya se ha planteado ese valor icónico de los abrazos entre los deportistas para celebrar un logro, o los brazos levantados o los gestos de dolor convertidos en una mueca tan repetida que se vacía de sentimiento para llenarse de heroicidad y casi normalidad.

Aparejado a la vanguardia esta la masa. La masa, avisa Pardo (2010, p. 85-90), tritura al individuo y al pueblo. Pardo pone como ejemplo la novela que deja de ser el relato de la experiencia desde la Gran Guerra. La experiencia ya no puede ser apresada, plantea, y deja de ser esa obra que te reconciliaba con la naturaleza y se dirigía a la multitud. Ahora se dirige al

individuo, a un individuo al que la obra de arte le ofrece una trama que dé sentido a su existencia. Las vanguardias en sí mismas cuestionan la existencia de esa verdad universal.

Esa misma función la de ser relleno de las vidas vacías e individuales encaja con el deporte. Su espacio y seguimiento en los medios de comunicación denota una importancia que no coincide con la trascendencia de las competiciones que cuenta. Los deportes no interesan tanto porque la victoria de un equipo u otro, de un deportista u otro vaya a influir en el día a día, sino porque esas tramas se han convertido precisamente en ese día a día de muchos individuos.

En esas coordenadas, no extraña que “16 days of glory” convierta los Juegos de Los Ángeles en una narración de historias y construya tramas sobre una competición. En el caso de “Marathon” ya se ha dicho que no hay ese carácter narrativo. La película sobre Barcelona parece querer optar a un público más amplio. Su estrategia es, en este caso, la simplificación. Al encadenarse las competiciones, al tratarse de pruebas de atletismo y evitar los trámites como la preparación, los planos del público o la entrega de medallas, la película va ofreciendo continuamente momentos de tensión que enganchen al espectador.

Esa reducción del deporte a símbolo incluye una espectacularización con las repeticiones, la música, el cambio de ritmo. No obstante, no hay que olvidar que el patrón de conducta que expone “Marathon”, el de atletas que dan el máximo, implicando ello el sufrimiento y el dolor para vencer o tener la posibilidad de vencer, es un patrón de conducta que puede aplicarse no sólo al deporte sino a la vida en general. Da la sensación de que la mirada que la película plantea a partir del deporte no sólo habla del deporte.

3.23. El cuerpo humano

El cuerpo humano en esta sociedad de la imagen y el simulacro es uno de los elementos que merecen atención. Desde el punto de vista exclusivamente deportivo, el cuerpo es la herramienta última de los atletas. En sí mismo, el deporte implica una exaltación de las posibilidades del cuerpo humano y una lucha contra sus límites. En el caso de películas como “16 days of glory” o “Marathon” es evidente que el cuerpo es también objeto fílmico. En muchos momentos, los cuerpos de los deportistas son el núcleo de la acción que se relata y ello justifica una atención especial que también requerirá una variedad y un tratamiento concreto.

Pero el cuerpo es además lugar de encuentro, no hay escenario más sencillo, y eso lo saben los mimos o los actores de teatro, que el propio cuerpo. Se entiende el gesto como la unidad mínima de significación que no requiere ni de compartir idioma ni de mucho trabajo en común. El gesto entendido como la pura intuición que nace del reconocimiento en el otro. El cuerpo como el lugar de la alteridad.

El cuerpo plantea Bauman (2002, p. 87), es la última certeza. Dentro de su teoría de la modernidad líquida, expone esa incertidumbre que llega incluso a la indefinición crónica del individuo que va mutando mediante modas, grupos de identidad, fenómenos musicales, ropa o cualquier otro elemento que le permita adquirir temporalmente unos rasgos que, al mismo tiempo, no le obliguen a comprometerse. En ese supermercado de identidades que es la sociedad actual, el cuerpo sería la última certeza.

En “16 days of glory” ya se encuentra un tratamiento especial en torno al cuerpo de los atletas. La película desarrolla todo un código que permite a través del subrayado de un gesto, un movimiento o una parte del cuerpo realmente llevar la mirada sobre un deportista que será quien se destaca ya como vencedor. Esa estética del cuerpo es a la vez una estética de la victoria. En la película de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles, ese código propio incluye no sólo el ralentizado de las imágenes, sino planos más cerrados que emborronan al público y enmarcan el movimiento y también un encuadre que lleva la acción a la izquierda. En “Marathon”, de la mano del aumento de la preocupación estética que se incrementa frente a “16 days of glory”, se multiplica también el espacio dedicado al cuerpo de los deportistas y el detalle en el tratamiento.



Figuras 113: Imágenes en ralentizado de un entrenamiento de gimnasia artística.



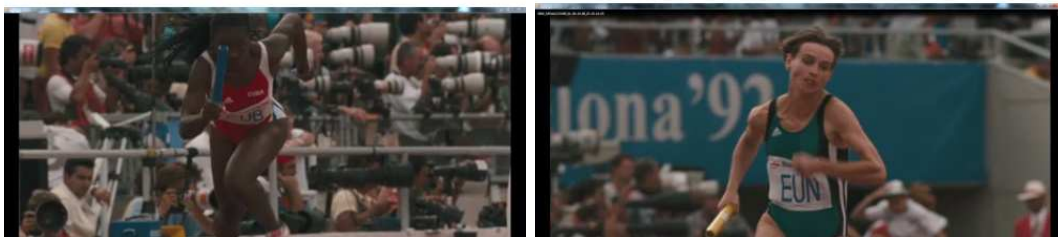
Figuras 114: Imágenes ralentizadas prueba de relevos 4x100 masculinos



Figura 115: Ralentizado momento del salto, prueba salto de altura



Figuras 116: Imágenes ralentizadas en las pruebas de 200 metros masculina y femenina.

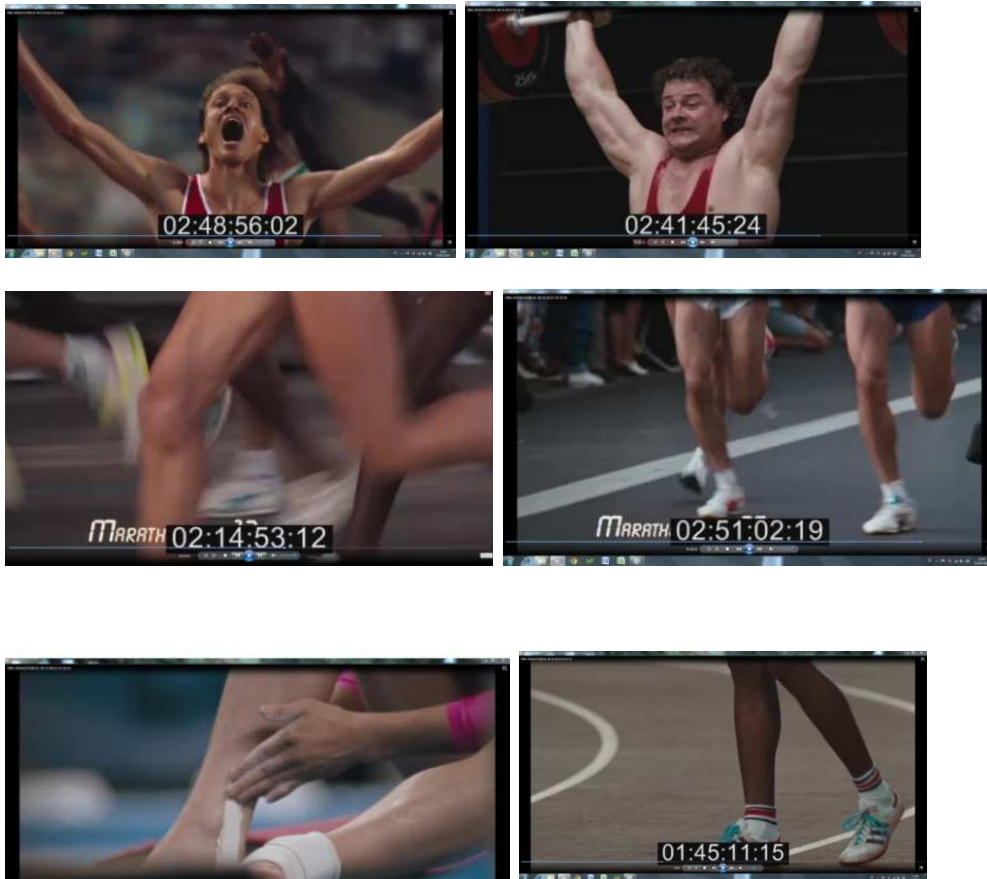


Figuras 117: Imágenes slow motion en la prueba de relevos femenina 4x100

En unos casos, se trata de detener el movimiento y apreciar mejor los músculos, o el gesto de esfuerzo de Lewis. La técnica del slow motion permite también ver lo mismo de otro modo. Una salida, siempre tan fulgurante, al ritmo lento es una coreografía perfecta. Permite ver el gesto, ese detalle, ese movimiento en el que el atleta que gana se estira antes de cruzar la meta. Los planos ralentizados añaden tensión y exponen la mecánica de un salto de altura. Por supuesto, permiten comprobar con detalle el ejercicio de gimnasia para unos ojos no acostumbrados y que así descubren la dificultad.

El cuerpo no sólo es movimiento y acción, también es símbolo de la victoria o de la fuerza. En otras ocasiones, las piernas de los corredores del maratón se convierten en una metáfora y una imagen recurrente del paso del tiempo. Las mismas piernas expresan al disminuir en número y aumentar el músculo que la prueba se acerca a su fin.

En una película obsesionada con el sufrimiento y el dolor, el cuerpo, mediante las lesiones, es también símbolo del dolor o simplemente un símbolo publicitario mediante unas zapatillas o de una prueba que va a comenzar al levantarse ligeramente uno de los pies. La exaltación del gesto se opone al significado. Conforme aumenta el detalle, el relato se hace superficial.



Figuras 118: Imágenes de detalles de cuerpos de los deportistas de “Maratón”

El cuerpo en la actualidad adquiere incluso connotaciones políticas o económicas. Las sociedades de control y el miedo se imponen a las sociedades del bienestar cuando la demanda de la sociedad al Estado ya no es que nos proteja del desamparo social (culpabilizado) sino que se le exige protección ante el terrorismo, los robos y las amenazas al cuerpo. Del mismo modo, la economía mediante la moda, la estética, los gimnasios, las peluquerías comparte el cuerpo en un objeto de deseo también moldeable. Participa del mercado del mismo modo que a la inversa son muchas necesidades y deseos los que se proyectan sobre el objeto de consumo para auto justificar la compra.

Baudrillard compara el cuerpo con un espejo interior que se vuelve hacia afuera (Baudrillard, 1996, p. 169). La forma predomina ante la personalidad y los músculos convertidos en la vestimenta del cuerpo. Los músculos como artificio, caparazón físico y mental e hipérbole. Una película como “Marathon” es todo un paradigma de la sociedad actual donde la falta de identidad es una ventaja comparativa. El gesto se prefiere a la información. El atleta como la hipérbole del poder ser. Triunfar sólo por la exterioridad. El triunfo de los atletas es además un triunfo mutable y sin historia que parece decidirse en la última décima.

Entre “16 days of glory” y “Marathon” hay técnicas comunes como son los ralentizados, los planos que se cierran y esa iconicidad que alcanzan muchos de los gestos o partes del cuerpo que quedan enmarcados y extraídos de la realidad de las pruebas por el tratamiento. Hay una misma obsesión pero también hay una distancia. En “16 days of glory” la exaltación del cuerpo se integra dentro de las historias y ocupa siempre un lugar secundario. Salvo en la ceremonia

de cierre y en un pequeño resumen musical, siempre prima la narración sobre la descripción vacía. En “Marathon” hay que subrayar el avance de la estética y el vaciado de la imagen que pasa por el cuerpo.

El ralentizado se usa en 3 de cada 4 pruebas, esto es, el código que exalta la figura humana en “Marathon” aparece en el 75% de las descripciones. Porque junto al slow motion automáticamente viene aparejado ese cambio de ubicación de la cámara, generalmente un contraste visual con los planos anteriores y, en muchos casos, repetición de las escenas. La exaltación del cuerpo ya no es un rasgo secundario o un recurso que se integra en las historias sino un rasgo que se extiende por toda la cinta.

De hecho, no hay historias. “Marathon” se afana en no construir historias sino secuencias, fragmentos que insisten en los elementos paralelos y coincidentes entre las pruebas. La exaltación del cuerpo ya no es un elemento accesorio sino esencial cuando se descubre que coincide con otras selecciones que opera la película y que configuran una película donde no hay personajes, no hay premios, ni contexto, no hay historias. “Marathon” prefiere el gesto a la información y eso implica esa preferencia por el cuerpo frente al atleta.

El vaciamiento que opera la película en su relato de los Juegos puede interpretarse como una búsqueda del poder simbólico del deporte. Coincide con la preocupación por la belleza en las pruebas que también ayuda a estilizar y generalizar los triunfos y los logros. “Marathon” desdibuja a los atletas y al público. El espectador queda entonces como único protagonista, aunque sea implícito, frente a un relato que es más gesto, movimiento, ejecución y que no requiere mucho conocimiento previo sino que intenta ser más emoción y tensión. En ese planteamiento, la película plantea una manera de mirar al deporte que pone al espectador frente al cuerpo y le invita a proyectarse en esos logros, pero también, no hay que olvidarlo, le coloca ante ese sufrimiento recurrente.

3.24. Modos de dominación y ocultación

Tanto las mitologías de Barthes, como el simulacro de Perniola y Baudrillard o el espectáculo de Debord son estrategias de ocultación. Detrás de las mitologías se esconde mediante la ex_nominación la sociedad burguesa (Barthes, 2012, p. 233) de modo que la ideología burguesa nunca resulta explicitada pero inunda la prensa, el cine, la diplomacia, las conversaciones, la cocina, la ropa y así, plantea Barthes, dispone de una hegemonía que nadie puede discutir simplemente porque no hay cultura proletaria o de alta sociedad sino solo burguesa y porque nadie puede debatir lo que no se nombra ni autoproclama.

Para Debord, la cortina la pone la “pesada escenificación del espectáculo recreativo” (Debord, 1990, p. 66). Detrás del escenario avisa de una sociedad que vive en la esquizofrenia al ser

parte de la ideología capitalista y ser imposible negar lo que uno contribuye a sostener. Mal puede rebelarse el trabajador contra un sistema capitalista cuando sus ilusiones, necesidades y su puesto de trabajo descansan en esa alienación que implica que otro entregue su trabajo y perpetúa al capitalismo. Debord habla de un poder concentrado difuso. La dirección la ocupa una sociedad fundada sobre el secreto (Debord, 1990, p. 64) que ilustra con el ejemplo de empresas independientes secretamente vinculadas, empresas tapadera, secretos militares, secretos de la industria, producción barata, mentiras publicitarias o la mera promesa de un futuro.

En el caso del simulacro, ya no se trata de mentira y verdad sino de la adecuación entre el objeto y su representación. Perniola (2011, p. 24 y 25) pone el ejemplo de China y Cuba consideradas paradigma de la libertad, cuando esconden regímenes dictatoriales del control y la vigilancia. Ya no se trata de una mentira o una tapadera, sino se trata de desmontar la premisa con arreglo a la cual se organiza, juzga o visiona un país o un acontecimiento.

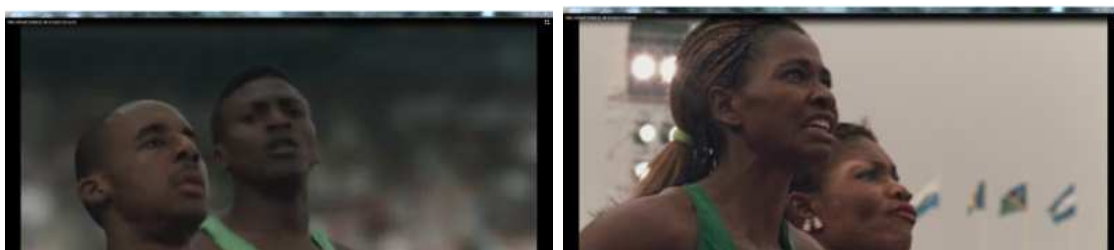
Es la precesión de los simulacros que plantea Baudrillard (1978, p. 40) por la que los modelos simulados anteceden a los hechos. El simulacro tiene tanta veracidad que transforma los hechos. El caso Watergate es un ejemplo para Baudrillard (1978, p. 36) de cómo una simulación de un caso de corrupción y su resolución permite exponer de cara a la opinión pública que el sistema ya está limpio y no participa de esa corrupción que, sin embargo, sigue en todas las esferas.

Igual que se plantean de acuerdo a estos autores tres estrategias de ocultación y de poder, partiendo de estas tres teorías, se plantea ahora como ya se hizo con "16 days of glory" una interpretación en tres niveles de significación de "Marathon". La idea, como muestra el análisis, es que los tres niveles de ocultación y pueden darse en el mismo producto. Al igual que las teorías de Barthes, Debord, Perniola y Baudrillard presentan una línea común que trabaja sobre la significación de las imágenes hasta convertirse en simulacros, se puede observar así mismo en los productos culturales actuales las huellas de esos tres niveles de ocultación. La pregunta consistiría en descubrir qué estrategias y grupos de poder se ocultan tras "Marathon".

En un primer nivel de significación y según las teorías de Barthes se trata de aplicar aquí el procedimiento de la ex_nominación. Esto es, comprobar cómo los atletas, considerados como significantes, van incorporando significados. Es decir, si se recuerda es el mismo proceso de la imagen del soldado negro que saluda a la bandera y se convierte así en imagen de la pluralidad y el patriotismo del ejército francés. Ahora el término a estudiar son los deportistas, no sólo protagonistas del evento sino prácticamente los personajes principales desde el punto de vista del relato que articula la película. Los deportistas, que en un nivel básico, serían aquellos que participan en las pruebas deportivas que resume la película van incorporando otros significados a lo largo de la cinta.

Los atletas de "Marathon" se constituyen como ganadores, como sufridores y también como artistas. Es cierto que sólo 26 de las 40 secuencias se resuelven con una victoria clara, pero eso no quiere decir que los gestos de victoria no estén presentes incluso en más secuencias de esas 26 ya que vemos ejemplos como las competiciones de vela, las de halterofilia o las de ciclismo en las que aunque no se conoce a los vencedores si se recogen las celebraciones.

En cualquier caso, queda evidenciado que el sentido de las pruebas, el único objetivo es vencer. A esto ayuda también la explicitación de los gestos de tristeza, desesperanza o frustración en los atletas que pierden o se caen. Los deportistas quedan vinculados a la victoria. No solo son atletas sino son triunfadores y en ese triunfo queda completado su sentido.



Figuras 119: Imágenes de las pruebas de vela, halterofilia, relevos 4x100 femeninos y 200 metros masculinos de “Maratón”

“Marathon” está por tanto eligiendo la visión del deporte como competición frente a la visión del deporte como salud o superación, o incluso como espectáculo. La primera de las funciones del deportista es ganar. Para consolidar estos significados la película se ayuda por ejemplo de un esquema de pruebas que se repite y que cierra la secuencia cuando la prueba acabe y centra el relato en la tensión propia de la competición. A esto ayudan imágenes icónicas como la de los atletas con los brazos abiertos y los abrazos multitudinarios cuando algunos atletas ganan alguna prueba. La victoria se convierte además en un momento de éxtasis, un momento de felicidad máxima.

Los atletas de “Marathon” incluyen además otros dos significados. Por un lado, los deportistas son también una especie de mártires del deporte. Las caras de sufrimiento, de dolor, de expectación, los desmayos, las asistencias, los tobillos que se vendan en gimnasia pero, sobre todo, esa recreación en el dolor y en el agotamiento que suponen las dos pruebas de maratón y el hecho de haber elegido pruebas en su mayoría de atletismo hace que el deportista incorpore esa acepción de cuerpo doliente.

La musicalidad, los ralentizados y lo que aquí hemos llamado patrón artístico confluyen en la imagen del deportista vinculado al arte. Se trata del conjunto de rasgos visuales que caracterizan a esos fragmentos en que o bien las pruebas se repiten para captar el detalle y recrearse en algún instante o bien ya directamente se ofrecen bajo estos rasgos que se caracterizan por primar la vistosidad, los movimientos de los atletas, la plasticidad y, en

resumen, la estética frente al desarrollo de las pruebas. Este patrón que se repite en fragmentos que se insertan en 30 de las secuencias genera la imagen del atleta artista. El caso más evidente es el de las gimnastas que parecen bailar un vals y que se convierten en bailarinas casi de ballet. En general, ese tratamiento transforma esos fragmentos y provoca que el espectador pase a un segundo plano lo que ocurre.

Es cierto que se pueden contemplar mejor los detalles que supondrán que uno u otro atleta acabe venciendo, pero el resultado suele conocerse (repeticiones de 100 metros o 100 metros vallas) o incluso no se conocerá (entrenamientos de gimnasia, natación, pruebas de vela,...) por lo que conforme también calla el ambiente del estadio para superponerse la música lo que ocurre es que la atención se queda en lo más superficial y es el propio movimiento y la ejecución del mismo o los músculos o el gesto del atleta lo que suelen concitar la atención del espectador.

El atleta de "16 days of glory" ya era un vencedor (de las 9 pruebas sólo una era la historia de alguien que no lograba la victoria en la prueba aunque mantenía el record) pero era además una victoria material y patriótica (banderas y medallas) y que hacía hincapié en la trayectoria y, por tanto, el esfuerzo (se conocía brevemente la historia y contexto del deportista. Quizá así en esta comparación se entiende mejor el cambio y el planteamiento de "Marathon").

El atleta de "16 days of glory" se consolidaba como un personaje, su triunfo era ser famoso, el de "Marathon" solo tiene como objetivo ganar. Ahora los atletas son ganadores pero no hay patriotismo o materialismo, sino que se convierte en un objetivo en sí mismo, una especie de meta que da sentido al esfuerzo anterior de esos atletas sufridores y sobre todo cuyo premio es esa exposición artística. Se podría resumir algo así como que el atleta vencedor es aquel que se esfuerza hasta la extenuación y su premio ya no es material o patriótico sino esa trascendencia y misticismo, ese halo que le da la exhibición que lo convierte en bailarín, en cuerpo perfecto, que destaca sus músculos, su temple, su último gesto y por tanto su victoria.

La descripción de "Marathon" desde ese procedimiento de la "ex_nominación" se completa con un público que se convierte en fondo de escenario y que, por tanto, se vuelve insignificante, se deprecia al tiempo que entonces el deportista se convierte en más principal y, por tanto, único objeto válido para que se proyecte el espectador. Al mismo tiempo, mediante las pantallas, los camarógrafos, los fotógrafos, los medios y la expectación se va construyendo y se consolida ese premio que supone en sí misma la exposición mediática para los vencedores e incluso para los deportistas en general. Si para Barthes lo que se escondía era la ideología burguesa, ahora lo que "Marathon" esconde es la ideología capitalista de la sociedad de la fama y el esfuerzo, la dualidad entre triunfadores y frustrados.

Implícito en la definición y atribuciones que plantea la película está una visión no sólo del deporte sino también de la vida. Los deportistas pierden profundidad y ganan capacidad simbólica. De "16 days of glory" a "Marathon" los deportistas han perdido su contexto, sus familias, su vida previa, posterior, sus sentimientos, miedos o reflexiones. Ahora no sólo no hablan sino que no hay tampoco narrador que hable por ellos. Ahora simplemente son autómatas que vencen y que sólo entonces muestran emociones, sufrimientos y es entonces cuando la cámara se recrea en ellos. Las historias puntuales desaparecen porque son inconvenientes para que el espectador se identifique. Conforme más vacíos y genéricos se

muestren, más fácil que el espectador rellene los datos que faltan y él mismo se ponga en el lugar del atleta.

Lo que está en juego no sólo es una manera de entender el deporte. La visión competitiva, la ética del esfuerzo y el premio de la exhibición mediática se pueden aplicar también a una manera de entender la vida. Por ello, se persigue la empatía con el espectador. Al igual que Barthes entreveía la ideología y cultura burguesas aquí se pueden ver premisas que contribuyen al sostenimiento del capitalismo. Esa manera de entender la victoria como el único objetivo, ese modo de fijarse un logro y sobre todo el sometimiento al esfuerzo sirve tanto para un atleta como para el trabajador de una moderna fábrica. Se trata de una ética del esfuerzo pero también de determinar y alabar la capacidad de los medios de comunicación al considerar como un premio en sí mismo la exhibición en la escena mediática. Detrás de "Marathon" o los conceptos desarrollados en esta película esconden, por tanto, la ideología capitalista.

Para Debord (1990, p.72), los imbéciles piensan que todo está claro cuando la tele les muestra una bonita imagen, hay un élite de medio pelo que se conforma con saber que todo es oscuro, montado, ambiguo, de acuerdo a un código desconocido. Sólo una élite quisiera saber la verdad, muy difícil de discernir en cada caso particular. Esa misma dificultad es la que se encuentra a la hora de confirmar esas redes de influencias y sociedades secretas (Debord, 1990, p. 82) que se encuentran detrás de "Marathon".

Es complicado confirmar todos los intereses que hay detrás de un evento como el de los Juegos Olímpicos que en sí mismo supone un pacto no escrito, cuyo presupuesto real no se conoce nunca y cuyos beneficios son siempre complicados de medir. Sobre este material, se sitúa una película que reinterpreta el evento y lo convierte como se ha descrito en una película de atletas y pruebas. Una película cuya tensión la marcan las pruebas y que baja el ritmo con los fragmentos más artístico. Una pregunta sin público, ni personajes de reparto sólo unos atletas que se definen en sus victorias, sufrimiento y en su capacidad artística y que miran directamente a un espectador implícito.

Hay dos puntos concretos como el dopaje y la figura de la monarquía que merecen comentario si se atienden los planteamientos de Debord. Este autor pone ya un ejemplo español con el caso del levantamiento de Tejero (Debord, 1990, p. 68) que encubre otro pronunciamiento más moderno, es decir, disimulado que triunfó. "Marathon", en su caso, convierte como referente político al rey Juan Carlos. Es uno de los pocos personajes que habla, tiene la responsabilidad de abrir los Juegos (escena que se podría haber obviado en otro resumen), se recoge el aplauso espontáneo del público cuando va a comenzar a hablar (también se podía haber omitido) y se convierte en figura de referencia con la victoria de la selección española de fútbol, e incluso su hijo aparece como abanderado y como participante en la competición de vela. Si se piensa en lo que plantea Debord, esa posición tan referencial, esa exhibición que se hace de la figura política del rey realmente puede estar siendo una gigante tapadera para ocultar la toma de poder real como ocurría con Tejero.

Sabemos que el rey es una figura meramente representativa y que está obligado incluso por el gobierno a leer en muchas ocasiones discursos que no suele escribir. Desde luego, el rey puede ser un referente simbólico del estado español pero no en quien reside el verdadero poder.

“Marathon” ensalza y postula al rey como ese símbolo del estado ante el mundo. Al mismo tiempo, parece ocultar que en esa España de 1992 se está produciendo una toma de poder por parte de una oligarquía de grandes empresarios, banqueros, destacados financieros y políticos concretos que todavía hoy mantiene su hegemonía.

Esa simulación (sin duda es un simulacro) tiene mucho de espectáculo porque es toda una escenificación que se realiza en medio del espectáculo recreativo (Debord, 1990, p. 66). La exhibición del monarca es la ocultación de los poderes reales y sobre todo los intereses económicos que hay detrás de un evento como los Juegos. España en 1992 está a las puertas de unirse a las potencias capitalistas y abandonar ese sistema económico más desarrollista y basado en el sector primario, España está a las puertas de la Unión Europea, el país sigue dominado por las grandes empresas y se consolidan otras como las nuevas televisiones, las nuevas ropas de marca... Complicado concretar todo lo que se esconde, pero muy evidente que el rey es lanzado de manera simbólica e innecesaria a este escenario deportivo quizá dentro de una estrategia más grande (no sólo la película participa de esta exhibición que durante años practicaron el resto de medios) que oculta el verdadero poder.

En ese mismo escenario también se esconde el dopaje aunque de otro modo. El 30 de julio de 1992, días antes de los Juegos, la delegación inglesa anunció la expulsión de los atletas Andrew Davis, Andrew Saxton y Jason Livingstone que iban a participar en las pruebas de halterofilia. Gwen Torrence sin medalla en los 100 metros lisos fue expulsada al terminar los Juegos del equipo de Estados Unidos por haber dicho que sus rivales no estaban limpias, aunque luego matizó que no se trataba de sus compañeras americanas sino de Juliet Cuthbert y la rusa Irina Privalova.

Ben Johnson, después de su sanción por dopaje, ganó la prueba por relevos pero también fue expulsado por agredir a un voluntario. Se produjeron en Barcelona 1783 controles aunque sólo se detectaron 5 positivos, todos de poca importancia, salvo el de Medredova, cuarta en longitud.

Los Juegos Olímpicos de Barcelona no sólo eran los que evidenciaron que era necesaria la lucha contra el dopaje después de las prácticas conocidas de Rusia o los positivos de atletas americanos. Los Juegos Olímpicos también pasaron a la historia por la permisividad con los jugadores de la NBA a quienes por primera vez en unos Juegos se libró de los controles. La NBA necesitaba los Juegos para lanzar su marca a nivel mundial y comerse al resto de ligas nacionales, al igual que los Juegos necesitaban más espectáculo para ser rentables y dejar de representar pérdidas millonarias. Por último, en España eran los tiempos de Odriozola y Eufemiano Fuentes al frente de la delegación de Atletismo y sus ensayos con sustancias como ya informó Juan Mora (1985).

En medio de esta emergencia del dopaje la película evita cualquier mención expresa, como hace con todo lo que pueda ensuciar la plasticidad y rebajar el espectáculo. Pero sorprende que precisamente ahora “Marathon” añade a esos atletas convertidos en héroes, que hereda de “16 days of glory”, una categoría casi de mártires. En esta película se subrayan los gestos de esfuerzo, los ralentizados destacan los músculos, los detalles se fijan en las lesiones pero sobre todo hay una mirada hiperbólica del dolor.

Los atletas se retuercen, se caen y las pruebas del maratón, tanto femenino como masculino, se convierten en el ejemplo máximo de cómo la grabación no se detiene una vez conocida la resolución de la prueba sino que entonces ese mismo tiempo transcurrido se dedica a mantener la cámara y ver como los deportistas se dejan caer abatidos, cojean, son incorporados o recogidos en camilla.

Como ocurría con el rey, ahora esa exhibición del dolor no es casual. Ya no sólo se trata de aumentar la heroicidad del deportista porque se lleva a tal límite que aunque se convierta en bello el sufrimiento, o se intente, se generan escenas de auténtico patetismo que dejan peor a los atletas más que exaltar sus capacidades. La visión del olimpismo de "Marathon" incluye el dolor como ese ingrediente para transgredir los límites físicos. Parece una mirada interesada para olvidarse del dopaje como otra vía por la que muchos atletas también superan las marcas. Tapar el dopaje es favorecer el espectáculo, sostener la mentira y, de nuevo, una estrategia de ocultación que queda evidenciada en la película.

Queda ya sólo el tercer nivel de análisis, el que correspondería a la mirada desde el simulacro de Baudrillard. Se trata de descubrir la simulación que permite anticiparse a los hechos y convertir el resto en una gran mentira. Se trata de esa precesión de los hechos que se puede explicar con el ejemplo de Disneylandia (Baudrillard, 1978, p. 30). La premisa de que este parque es lo real y fantástico permite ocultar que realmente lo irreal es la imagen que se da de la otra América. En el caso de "Marathon", la película asume y expone una superioridad de los Estados Unidos que está totalmente simulada.

De nuevo, se debe volver sobre el asunto del medallero y su comparación con el resumen de secuencias que plantea "Marathon". La película selecciona 40 secuencias en las que plantea su resumen de los Juegos Olímpicos, 26 de ellas tienen un ganador, mientras las otras 14 son más resúmenes de imágenes y música sin una resolución. De esas 26 la victoria es aplastante de Estados Unidos con 10 primeros puestos (nunca se ven las medallas) y en segundo lugar queda España con 3 victorias. Lo que ocurre es que quienes realmente encabezaron el medallero fueron los atletas del equipo unificado (antigua URSS) que aquí solo obtienen una victoria. Al igual que se olvida a China o Cuba, entre las seis primeras del medallero y que en la película obtienen una victoria, la de Sotomayor para Cuba, y ninguna para China.

A partir de esa afirmación sesgada que es la superioridad de Estados Unidos y, en segundo término, de España, se construye un discurso que va más allá. Lo que ocurre es que sólo los atletas españoles y los americanos exhibirán durante sus celebraciones las banderas de sus países. De este modo, ese componente patriótico que ya existía en "16 days of glory" al identificar siempre al público, la bandera, la patria con la victoria deportiva, ahora sólo se le "permite" a los vencedores. Esto es, sólo las naciones vencedoras tienen su espacio político en este evento deportivo. Solo Estados Unidos y España vinculan, por tanto, su modelo como país a las victorias que obtienen.

En el caso de España, como ya se ha planteado en el análisis del segundo nivel, hay de hecho una exhibición reiterativa de la figura del rey que se vincula directamente con la victoria deportiva como en el caso de la medalla de oro de la selección española de fútbol. Esto es, sobre el simulacro de una superioridad deportiva americana y en segundo plano española se construye una atribución de esos éxitos a los Estados Unidos y España ya no como entidad o

asociación deportiva sino como entidad política. De este modo, la película está sancionando positivamente los planteamientos políticos de Estados Unidos y de España.

En el caso de España, la película viene a escenificar un apoyo a la monarquía y a esa forma política, que no hay que olvidar, esconde detrás esas grandes empresas, la Unión Europea, la OTAN y un nuevo poder financiero empresarial que se está constituyendo en esos años y que en muchos casos se consolida gracias a la corrupción como se conocería años después. En el caso de Estados Unidos la película está sancionando positivamente la opción vencedora de la Guerra Fría. Silenciar los éxitos de Cuba, China y el Equipo Unificado tiene un claro sesgo ideológico. La película se posiciona claramente a favor de la opción que ofrecen el capitalismo y los Estados Unidos. No hay posibilidad de identificarse con los atletas que viven bajo un régimen que en el pasado fue afín al comunismo o estuvo relacionado con él. No hay presencia vía banderas o representantes de estos países que quedan así olvidados incluso en los desfiles. Es una anomia frente a la exhibición de poder que hacen los Estados Unidos.

Si se vinculan los tres niveles se puede observar que bajo ese simulacro de la superioridad del modelo capitalista y la consolidación de la democracia en España se refugian engaños y simulaciones que niegan la existencia del dopaje y las fuerzas que operan y manejan realmente la política en España. Aunque lejano el tercer escalón está tremendamente relacionado con el simulacro que habla de la superioridad americana. Desde esa superioridad del capitalismo, tiene más sentido aun ese atleta victorioso, sufridor y artista que encuentra su premio en el propio espectáculo. El concepto que se desarrolla de los atletas se convierte no sólo en una consecuencia de la mirada que sanciona de modo positivo el capitalismo sino también de modo recíproco en una afirmación de que en ese espectáculo y exhibición está toda la verdad.

PARTE IV: FIRST (LA PELÍCULA OFICIAL DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012)

4.1. PRESENTACIÓN

“Fue el spot más largo de mi carrera” confiesa Lluís Bassats (Moragas, 1995) para resumir su experiencia como presidente de la empresa que organizó los Juegos Olímpicos de Barcelona en 1992. Ya no se trata, por tanto, del producto cinematográfico que se elabore a partir de un determinado evento, sino del propio acontecimiento, que será ahora el que se somete a las leyes del espectáculo, la propaganda y la teatralización. De un golpe se abre toda una nueva dimensión y varias cuestiones. Ya no tiene sentido, ante todo, la tensión entre el relato y el acontecimiento como si uno fuera la manipulación o reconstrucción del otro, como si uno fuera falso y otro cierto. La propaganda y el simulacro se sitúan ya en el primer nivel, o en el nivel del acontecimiento, y los espectadores lo son ya desde el momento que se sientan en la tribuna con lo que desaparece la diferencia entre el público de las gradas y el que espera detrás de la pantalla.

Es una nueva dimensión o quizá sólo la verbalización y formalización de una estrategia que pudo inventar Hitler cuando convirtió a 350 mil habitantes y unos 770 mil visitantes que llegaron a Nuremberg en actores (Quintana, 2003, pág. 17-23). El resultado es la película que ha pasado a la historia como el ejemplo más claro de propaganda política: “El triunfo de la voluntad” (Triumph des Willens, 1935) de Leni Riefenstahl. Antes de la cámara, las 120 que dispuso Riefenstahl, estaba la escenificación que diseñó Albert Speer. El desfile de Hitler, el público, la aclamación general o los discursos se construyen pensando en las cámaras al mismo tiempo que las cámaras sólo reproducen esa gigantesca teatralización.

Desde First (2012) a Olympia (1938) no sólo han transcurrido 74 años sino un cambio de legitimidad del espectáculo. Nadie duda ya de la ordenación y disposición de todos los elementos en cualquier evento deportivo (luces, sonidos, público, pantallas, fuegos artificiales y cualquier otro elemento) para redundar en una mayor espectacularización del acontecimiento. Lo que se considera una aberración en Nuremberg es lo cotidiano en los grandes acontecimientos políticos, económicos, sociales pero, sobre todo, deportivos de nuestros días. Ese debate discurre también en las imágenes de las películas que han relatado los Juegos Olímpicos. Hasta qué punto el cambio es más de conciencia, concepto y teoría más que de la práctica audiovisual. Es algo que se puede comprobar en la coincidencia de muchas estrategias entre unos y otros filmes.

“First” busca su sitio frente a esa herencia: frente a la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos en un estadio de Montjuic convertido en “plató de televisión” como describe Moragas (2012) o frente a la comercialización del recorrido de la antorcha olímpica en Los Ángeles 1984, como relata Yagüe (1992). Al mismo ritmo que la legitimación de la propaganda, discurre la interiorización de la comercialización de los Juegos por sus protagonistas. Los Juegos Olímpicos se convierten en un negocio. Para los deportistas transformados en una especie de actores y plataformas publicitarias, pero también para los países que compiten por

autoproclamarse como el escenario idílico en el que se celebrarán durante quince días las pruebas a las que mirará todo el mundo.

Desde estos planteamientos se entiende mejor que la directora de la película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres debute precisamente con esta cinta. Rowland es también aficionada al deporte como ocurría con Riefenstahl y, en concreto, a la natación, el esquí, la equitación y el golf. No obstante, cuando la alemana afronta el reto de resumir las olimpiadas de Berlín ya había estrenado 11 películas. Riefenstahl estaba considerada como una de los 10 mejores realizadores del país. Había también ganado la confianza del régimen con la ya antes mencionada “El triunfo de la voluntad” que cuenta el ascenso de Hitler a máxima autoridad política y militar. El director que podría estar a la altura de lo que era Riefenstahl es Danny Boyle aunque, en su caso, lo que se le encarga es que diseñe la ceremonia de inauguración de Londres 2012. La teatralización, la escenificación, la espectacularización se han trasladado al estadio y son tan importantes que se le encargan precisamente a uno de los mejores directores ingleses de cine.

De algún modo, se puede interpretar también que de Berlín a Londres la película oficial de los Juegos Olímpicos pierde importancia. También es un cambio de papel. En cualquier caso, Caroline Rowland pasa de productora jefe en una empresa dedicada a hacer videos corporativos a convertirse en directora en “First” (2012). No obstante, entre esos videos corporativos resulta que Rowland escribió y produjo las películas para la carrera preparatoria de Londres para las Olimpiadas (“Sport and heart”, 2005) con Daryl Goodrich como director. De hecho, dichos cortometrajes se han convertido en referencias de la promoción olímpica y la competición entre países.

Rowland ostenta casi un pleno ya que ha realizado los videos promocionales de las candidaturas de Pekín (“Belief”), Qatar para los mundiales de futbol de 2022 y de los Juegos Olímpicos de Sochi de 2014 y de Pyeongchang de 2018 y sólo ha fallado en el caso de la promoción de Tokyo 2016 (White, 2012) . Es decir, una reputada publicista es la que tanto el Comité Olímpico Internacional (que tendrá los derechos de la película a partir de 2019) como el comité organizador de las Olimpiadas seleccionan para que elabore la película.

La inexperiencia cinematográfica de Rowland parece, por tanto, compensada con su amplia filmografía como productora y guionista para videos promocionales de las candidaturas de los países. En si mismo ya es significativo que la celebración de los Juegos en un país venga antecedida de otra competición. El negocio del espectáculo y el turismo, la repercusión de los Juegos y del deporte desata previamente un enfrentamiento entre países que propagandísticamente tienen que venderse como los mejores candidatos para albergar los Juegos con lo que ya, desde un inicio, prima la máquina propagandística más potente.

Parece un cambio de estrategia congruente con esa declaración de Bassats que consideraba a los Juegos Olímpicos de Barcelona como el spot más largo que ha hecho en su carrera. La propaganda se instala por tanto como requisito previo y hay un hilo de continuidad entre esa imagen que primero se vende al COI y después al resto del mundo a través de los propios Juegos. Esto es, la mejor propaganda adquiere el privilegio de dirigirse a un público mundial.

En cualquier caso, hay que concretar que Rowland fundó en 1996 la prestigiosa agencia publicitaria New Moon, después de sentirse minusvalorada en la gigantesca agencia J Walter Thompson, llamada la universidad de la publicidad (Kent, 2012). "First" se sitúa en pugna entre Riefenstahl y el propio Bud Greenspan, a quien Rowland siempre alude como quien ha inventado el género del cine olímpico (White, 2012). De hecho, el propio Greenspan autor de la ya comentada "16 days of glory" había firmado como productor de la película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres pero muere dos años antes de que estos comiencen. Es entonces cuando Rowland se auto propone y promociona para convertirse en la directora de la película oficial. Pretendía continuar con la tradición cinematográfica que celebra el olimpismo pero también responder y reflejar las nuevas demandas de la audiencia, según declaraciones hechas a la prensa (White, 2012). El concepto de continuidad, de tradición de cine olímpico o la referencia explícita a Greenspan suponen ya una manera de entender el cine olímpico de modo concreto.

En lo deportivo, los Juegos de Londres se pueden resumir en unos pocos momentos. Las medallas de oro de 100m, 200m y relevos 4x100m que se llevó Usain Bolt. Un atleta con grandes dosis para llamar la atención, gesticular y salirse de lo deportivo que dejó además marcas históricas. A la misma altura está Michael Phelps que alcanzó las 22 medallas en estos Juegos, una marca inédita e inaudita, y que se llevó de Londres cuatro medallas de oro y dos de plata. Un logro quizá silenciado por sus ocho oros en Pekín o porque se trata de una disciplina como la natación con menos repercusión que el atletismo, por ejemplo.

Un símbolo se consideró la participación por primera vez de una mujer con la delegación saudí, fue Sarah Attar en 800 metros. Precisamente en esa disciplina, se llevó el oro el keniano Rudisha y en 5.000 y 10.000 arrasó el británico de origen somalí Mo Farah. El equipo británico por cierto obtuvo un meritorio tercer puesto en el ranking de medallas, beneficiado como suele pasar por ser el equipo de casa, pero también sin duda por un buen trabajo previo que le llevó a estar sólo por detrás de EEUU y China. Los 204 pétalos de fuego del pebetero dejaron una de las imágenes de los Juegos, por primera vez participaron tan elevado número de países y tantas delegaciones, batiendo también un record de representación. Y por tanto, haciendo aun más internacionales a los Juegos.

"First" tiene la tarea de relatar, por tanto, unos Juegos más internacionales y más espectaculares. Se ha profundizado en el carácter de show del deporte en general, y en particular también en el caso de los Juegos Olímpicos. Al mismo tiempo, la película tiene más libertad y menos responsabilidad que sus predecesoras. Hasta Los Ángeles y las primeras pruebas para televisar los Juegos, las películas oficiales eran el relato audiovisual principal de este evento. Desde la aparición de la televisión, como ya se evidencia en "Marathon" estas cintas olímpicas constituyen una alternativa, deben reinventarse y se convierten entonces en personales miradas y una reinención de lo sucedido. En el caso, de "First" la mirada procede del mundo de la publicidad. Es significativo que la responsable sea una experta en videos promocionales de países para concurrir a concursos para celebrar eventos deportivos. First se parece más a un producto televisivo que a uno cinematográfico o incluso más a un producto publicitario que a uno cinematográfico.

Dentro del show del deporte, los atletas son también plataformas de venta. Cuenta no sólo la manera de vestir, gesticular, su comportamiento deportivo, sino su capacidad discursiva o su capacidad de interacción con los medios de comunicación. Elementos que en 1936 sencillamente no existían. Los atletas no eran profesionales, ni dependían de los minutos que apareciesen en pantalla. Tampoco les rodeaban un sinfín de normas, gestos o marcas deportivas por toda la vestimenta. Este elemento es una diferencia esencial aunque más que entre dos productos cinematográficos, entre dos épocas y dos maneras de entender el olimpismo en momentos diferentes. Se señala más bien como punto previo, ya que aunque condiciona planos cortos, reacciones de los atletas o encuadres... está claro que no es algo como decimos característico de *First* o que inventa *First* sino un rasgo común al discurso audiovisual actual.

Los rasgos también muestran que "*First*" es el ejemplo más reciente del cine olímpico. Es la cinta más corta de las cuatro analizadas con 109 minutos de duración. Casi como consecuencia se podría deducir que el ritmo es más alto, los planos más cortos y la estructura fragmentada y dividida en capítulos casi autónomos. La evolución es evidente pero también que forma parte de una sociedad que convive con lo audiovisual. Los estímulos deben ser continuos, el ritmo más alto y los productos se van acortando. Es la participación de "*First*" de unos rasgos cinematográficos generales que se dejan notar en unos periódicos que se han hecho más visuales, unos informativos que se han llenado de efectos, el predominio del género de acción o simplemente la inmediatez y rapidez del consumo audiovisual en los smartphones.

Otro de los rasgos destacados de "*First*" es la importancia de la música. De la solemnidad y la grandiosidad de las melodías de Herbert que recuerdan a Wagner en "*Olympia*", en "*First*" se pasa al pop comercial manufacturado. La película se sirve de la música para crear ritmo y la personalidad de la película. Las melodías reconocibles y pegadizas que podrían servir para una comedia romántica o una película de adolescentes aumentan la emotividad pero también el carácter de cuento y, sobre todo, de ese sueño americano de triunfar que queda logrado. Al mismo tiempo, la música se sirve de la película. La compañía de música Universal es una de las 8 que respaldan la película y la responsable de la banda sonora. Las canciones quedan vinculadas así al triunfo, la superación, el deporte, la competitividad, la práctica deportiva, la felicidad y obtienen difusión. Ya no sólo se trata de subrayar el papel de la música en la configuración de "*First*" sino que hay que entender el juego de autopromoción que dispone la compañía discográfica cuando participa en la película.

Bajo el mismo cometido, el de resumir los logros deportivos sucedidos en una ciudad, la mayoría incluso en una piscina o un estadio, durante 15 días, el resultado es muy diferente de sus predecesoras. Para entenderlo, hay que tener en cuenta la escenificación previa, la interiorización de las dinámicas comerciales, los rasgos de la cinematografía actual, el papel de una directora experta en videos promocionales de ciudades, el cambio de función de las películas olímpicas, la profesionalización de los deportistas, la herencia del cine olímpico y la propia personalidad de la cinta.

4.2. CARACTERIZACIÓN. TEMA, ESTRUCTURA Y DESCRIPCIÓN ARGUMENTAL

La idea motriz que debe presidir el análisis de “First” (2012), la película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012, es que efectúa una revisión, actualización y modernización del género olímpico y hay que subrayar que es el ejemplo más reciente del mismo. Ese espíritu se observa en diferentes rasgos y se convierte en un rasgo en sí mismo. Un ejemplo es la aplicación de diversas técnicas visuales. Ya uno de los rasgos de identidad de “Olympia” (1938), pionera del género, es su innovación técnica con imágenes aéreas, submarinas, planos subjetivos y la cámara lenta. La importancia de la estética sigue presente en “16 days of glory” y en “Marathon” donde los ralentizados, cámaras lentas o el zoom se convierten en rasgos de identidad.

“First” lleva al extremo esta tendencia: hay planos con el color retocado o manipulados digitalmente, hay ralentizados y slow motion pero también planos con baja velocidad de obturación, planos con más frames de lo normal o también con menos, como ya hacía el cine mudo. Esto es, a las tendencias del género olímpico y de las retransmisiones deportivas se suman las obsesiones y potencialidades actuales como el predominio de la técnica, movida quizá por un contexto en el que el cine 3D es la máxima expresión de que en ocasiones la propia técnica se impone a los principios narrativos o artísticos.

En cualquier caso, no es la única modernización del género que impone la película de los Juegos Olímpicos de Londres 2012. “First” ajusta también la duración y la hace más comercial. Frente a los 191 minutos de la versión analizada de “Olympia”, los 145 de “16 days of glory” o los 129 de “Marathon”, la cinta de Londres culmina la reducción de la duración y la deja en 109 minutos, un metraje ya comparable a cualquier película que llega a los cines pero que, por otra parte, también obliga a una mayor selección de contenidos. “First” decreta además la confusión absoluta de categorías. El público, los actores y los atletas cambian sus papeles y se integran dentro del mismo espectáculo.

El espectáculo o el teatro ya no necesitan ser filmados o reordenados para existir, ahora tienen una existencia previa y autónoma al cine. La cinta sólo participa de esa espectacularización del deporte y la realidad. De igual modo, “First” incorpora un componente publicitario y propagandístico omnipresente. Los mensajes publicitarios ya no quedan condensados o desplazados a momentos cumbres de la narración sino que es la propia narración la que se somete a una idea propagandística.

El equilibrio entre reflejar lo ocurrido en unos Juegos Olímpicos y transmitir una serie de creencias, puntos de vista o planteamientos es una balanza que cada vez está más desequilibrada. Si Riefenstahl o Greenspan nunca pierden de vista el enfoque totalizador y la responsabilidad de resumir los grandes logros de los Juegos que les tocaron filmar, ya Saura y

ahora mucho más Rowland dejan en un lugar cada vez más secundario la descripción o enumeración de los hitos deportivos y lo que entendemos por un resumen de lo más notable de los 15 días de competición.

En el caso de “Marathon” una idea: la de unir el deporte y el dolor preside la película y como se ha apuntado no sólo se olvida al deportista que más medallas obtuvo sino que deportes mayoritarios (fútbol o baloncesto) quedan muy reducidos y su resumen parece más una justificación que una pieza importante dentro de la película. En el caso de “First” la prioridad son ya las historias personales y los Juegos se convierten en el escenario y la excusa de la narración.

“First” es una panoplia de emociones. Ya ni siquiera se trata de la historia de 12 atletas sino de las emociones, ilusiones y decepciones que viven esos deportistas. Sus marcas, medallas y, por supuesto, el resto de los Juegos se convierten en un elemento muy secundario. La película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 no es un buen resumen de lo que ocurrió en esos 15 días de agosto de 2012 en Londres. La película no reúne ni los principales logros ni los principales deportes, ni los principales eventos que se dieron en esos Juegos. Esto no quiere decir que no sea una buena película. En cualquier caso se trata de un juicio subjetivo que a cada cual le corresponde como espectador y que aquí se hace tomando la prensa como referencia. Lo que se plantea es que simplemente no refleja una serie de aspectos que la prensa consideró como más importantes. La película lleva al extremo la selección y se centra en la evolución de la historia de unos atletas y en reflejar sus sensaciones, pensamientos y emociones por encima de los hechos objetivos que pudieron lograr.

Estos atletas se convierten en el elemento que organiza la película aunque la estructura se queda a medio camino entre la de “16 days of glory” y la de “Marathon”. En el caso de “16 days of glory” hay que recordar que la cinta de las olimpiadas de Los Ángeles 1984 se divide en 12 bloques, 9 de los cuales se centran en contar desde el punto de vista del vencedor el desarrollo de algunas pruebas olímpicas. De la concisión se pasa a la fragmentación de “Marathon” que divide en 40 ventanas su relato y resume así de modo exhaustivo el acontecimiento olímpico aunque bajo premisas más estéticas y rítmicas que narrativas por lo que tampoco resulta un resumen fiel o histórico de las olimpiadas de Barcelona 92.

El eje narrativo de “First” vuelven a ser los atletas cabe puntualizar eso sí que no los 12 que se anuncian en los diferentes resúmenes argumentales que pueden encontrarse incluso en la solapa de la propia película sino 14 deportistas. En torno a estos 14 atletas se organiza la narración lo que ocurre es que sus historias se desmontan en capítulos y en lugar de unos pocos bloques narrativos, como ocurría en “16 days of glory”, la historia se descompone en 30 fragmentos con lo que también tiene cierta similitud con esa sensación de fragmentación, intensidad y brevedad que se observa en la sucesión de escenas de “Marathon”.

Para completar la estructura de “First” hay que hablar de las conexiones temáticas que parecen ordenar de algún modo los 30 fragmentos en que se dividen las historias de los 14 protagonistas. En algunos casos, sólo aparecen en una ocasión pero lo normal es que los atletas a los cuáles se les hace un seguimiento tengan 3 o cuatro apariciones cada uno en diversos momentos de la película. La suma de estos elementos permite diferenciar 5 bloques que podrían ser 3 si el preámbulo y el epílogo que parecen querer dar realce a las dos

ceremonias se consideran dentro de la primera y la tercera parte respectivamente. De este modo, los avances en la historia de los protagonistas se ordenan en torno a un bloque inicial que podríamos considerar de presentación y donde mediante las clasificaciones, las entrevistas suyas y de sus familiares se hace una exposición de quienes son, de donde vienen y cuáles son sus objetivos.

A ese bloque le siguen dos bloques, uno centrado mayoritariamente en las derrotas y otro en las victorias. El segundo bloque se convierte en una especie de clímax negativo y la acumulación de eliminaciones de atletas hace dudar de la posibilidad de conseguir los objetivos enunciados. El tercer bloque reúne en cambio varias victorias y resuelve así el planteamiento como si de un argumento clásico se tratase donde al planteamiento le sigue el nudo que queda resuelto con un desenlace satisfactorio y acorde con el planteamiento tras salvar los problemas del nudo. Las duraciones y el número de historias contenidas en cada bloque muestran además cierto equilibrio donde cada bloque dura en torno a una media hora y contiene unas 7 u 8 historias.

En cualquier caso, cabe señalar también la asimetría de los bloques. No todos los protagonistas aparecen en todos los bloques sino que al contrario ningún deportista está presente en todos los bloques. Hay historias que se resuelven con una sola aparición que puede darse en el primer bloque (Qiu Bo) o en el segundo (Le Clos y Frutos) pero son casos excepcionales y lo normal son 3 o 4 apariciones que responden a ese esquema de planteamiento de objetivos, problemas en forma de eliminatorias o clasificación y desenlace. No todas las historias responden, no obstante, a ese esquema porque no todos ganan medalla.

Se podría decir que se superpone una unidad temática que vincula unas historias y otras. Muy resumido podría enunciarse como que el objetivo de todos ellos es ganar pero unos pierden con lo que ponen en duda que ese grupo (un grupo artificial que crea la película de deportistas debutantes e ilusionados) triunfe, la medalla final de muchos de ellos resuelve el conflicto argumental. A estos tres bloques hay que sumarles una especie de preámbulo que anticipa algunas historias y culmina en la ceremonia de inauguración y otro anexo que sería el epílogo que mezcla las imágenes de la ceremonia de clausura con breves apariciones y un repaso de todos los atletas protagonistas.

La estructura quedaría resumida de este modo en el siguiente esquema:

1. Preámbulo, todos los personajes en este bloque son presentados en sus países y lugares de origen y no hay competición ninguna
 - John Orozco
 - Heena Sidhu
 - David Rudisha
 - Majlinda Kelmendi
 - Caroline Buchanan
 - Ceremonia de inauguración

2. Descripción-presentaciones-clasificaciones-introducción
 - David Rudisha se clasifica
 - Missy Franklin gana

- Laura Trott se presenta
 - Katie Taylor and Queen Underwood eliminatorias
 - Qiu Bo compite
 - John Orozco presentación
 - Caroline Buchanan se clasifica
 - Missy Franklin gana
3. Nudo-problemas-tensión-derrotas
- Heena Sidhu derrota definitiva
 - Ellington pierde y de fondo se ve la victoria de Bolt en los 100 metros
 - Lemaitre pierde y se contempla así la victoria de Bolt en los 200 metros
 - Le Clos gana por sorpresa a Phelps
 - Frutos pierde sin medalla
 - Kelmendi pierde eliminada sin medalla
 - Buchanan eliminada sin medalla
4. Triunfo, desenlace, alegría
- Historias de Missy Franklin
 - Orozco pierde
 - Rudisha gana
 - Pistorious gana
 - Trott oro
 - Katie oro
 - Rudisha oro
5. Ceremonia de clausura y cierre de historias (son alocuciones y declaraciones ya no hay competición solo comentarios de lo ocurrido)
- Historias de Missy Franklin, Trott, Sidhu, Buchanan, Le Clos, Majlinda, Frutos, Elington, Lemaitre, Qiu Bo, Katie, Orozco y Rudisha

Otra manera de resumir el relato que plantea "First" es fijarnos en las diferentes apariciones en cuanto el espacio y las veces que aparece cada uno de los protagonistas a lo largo de los 109 minutos de duración que tiene la cinta. Como se ha planteado 14 serían los atletas protagonistas. Todos ellos tienen en común debutar en los Juegos Olímpicos de Londres 2012 y su ilusión y objetivo de ganar. Por ello, aunque Bolt o Phelps ocupen un espacio significativo y casi similar al de alguno de estos deportistas como el nadador chino Qiu Bo, queda claro que ellos no son protagonistas en la cinta. Se identifica porque el espectador sólo contempla la victoria de Bolt o Phelps como resultado del seguimiento que se hace de otro atleta. Además en el caso de Bolt o Phelps, aunque sean protagonistas de los Juegos, no lo son de la película y así se establece una distinción de tratamiento. Queda claro ya que no se les otorga el privilegio a intervenir ni a que lo hagan sus familiares, privilegios que sí disfrutaban los deportistas considerados como protagonistas de "First". El reparto de tiempos y la fragmentación de las historias queda del siguiente modo:

- 1) Orozco: 2:05+1:19+4:51+ 0:33 (en el Epílogo) supone 8:48 minutos
- 2) Sidhu: 1:02+3:44+0:30 son 5:16 minutos

- 3) Rudisha: 1:22+2:05+1:21+3:53+0:29 (repartido en dos veces) son 9:10
- 4) Majlinda: 1:04+5:45+0:30 (e) son 7:19 minutos
- 5) Buchanam 1:00+2:00+3:42+0:24(e) son 7:06 minutos
- 6) Missy Franklin 2:40+3:15+1:46+0:42(e) son 7:41 minutos
- 7) Trott 3:40+2:16+0:37(e) son 7:41 minutos
- 8) Y 9) Katie y Queen: 6:27+3:54+0:29(e) son 10:50 minutos

- 10) Qiu Bo 3:30+0:26(e) son 3:56 minutos

- 11) Ellington y 12) Lemaitre 6:51 + 0:20(e) y 0:26(e) son 7:37 minutos

- 13) Le Clos 4:23+0:17(e) suponen 4:40 minutos

- 14) Frutos 2:49 + 0,11(e) son 3:00 minutos

Si se tiene en cuenta la fragmentación se puede considerar que los 30 fragmentos en que se dividen los Juegos de Londres se acercan a la manera de contar en 40 fragmentos los Juegos de Barcelona. Si, en cambio, se hace hincapié en los 14 atletas cuya historia viene relatada parece que se opera una selección como la de “16 days of glory” donde una parte, un grupo de deportistas, viene por extensión a definir y describir lo que ocurrió en otras múltiples disciplinas durante los 15 días que se celebraron los Juegos Olímpicos de Londres 2012.

De la observación de la distribución de los fragmentos de “First” puede deducirse también que Rudisha es el personaje que predomina, al menos en cuanto tiempo que se le dedica por encima de todos los demás. También se observa que la duración que más se repite está en torno a los 7 minutos y que hay dos casos en que los atletas se unen debido a que disputan la misma competición o comparten el mismo enemigo como el caso de los corredores de 100 y 200 metros de atletismo. Por último, hay que decir que Qiu Bo y Frutos son los dos atletas que menos espacio reciben.

En cuanto a la ordenación de los elementos, otro factor clave es lo que llaman Bordwell y Thompson (1995, página 65) “forma narrativa” considerando que una narración constituye “una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurren el tiempo y el espacio”. Esto es, “First” ordena sus elementos en torno al desarrollo de una historia frente a sistemas abstractos, asociativos, retóricos o categóricos que también quedan definidos en el manual de Bordwell y Thompson (1995, p. 102 y 103) y que básicamente se caracterizan por organizar los elementos de la película por similitudes, categorías anteriores o argumentaciones pero nunca por formas narrativas.

Bordwell y Thompson se refieren además a la narrativa clásica de Hollywood (1995, pág. 82) y ponen como ejemplo la película de “El mago de Oz”. Constituye una muestra de cómo los personajes, Dorothy en concreto, se convierten en agentes causales. Las causas naturales o sociales se convierten en catalizadores o condiciones previas, pero son las causas psicológicas personales como las decisiones, elecciones y los rasgos del carácter de los personajes los que mueven la acción. Destacan además estos autores el deseo como una gran fuerza de avance.

En el caso de "First" la elección de un sistema que responde a los preceptos de la narrativa clásica transforma un evento colectivo en una historia de personajes y protagonistas individuales. La recopilación de logros, records y la descripción de lo que sucedió en los estadios londinenses resulta una historia de ilusión, metas, objetivos, esfuerzo, sueños y derrotas o medallas. Los Juegos de este modo pasan a un lugar secundario y en el escenario principal se construye una historia que profundiza, en cambio, en los personajes y sus condiciones previas y posteriores, sus reflexiones y sus emociones y puntos de vista.

La elección de uno u otro sistema (narrativo o no narrativo) es clave para el resultado. En este caso la falta de concordancia entre el evento (plural y categórico) y la forma narrativa (individual y continuista) hace que la imposición de las formas narrativas mejore la comprensión y haga más atractiva la película, pero a cambio, sacrifique la capacidad de reflejar todo lo que ocurrió en Londres durante el verano de 2012. Sirve de ejemplo "Marathon", donde a pesar de la selección se da cabida a 40 disciplinas frente a las 13 que quedan descritas en "First".

Uno de los elementos claves en el relato que constituye "First" son las entrevistas a los atletas, sus familiares y entrenadores. Como en "16 days of glory" estas voces sustituyen a los diálogos del cine clásico. En muchas ocasiones incluso los protagonistas vienen precedidos por sus padres o compañeros de modo que se les presenta y como los grandes héroes les precede un halo de misterio y de declaraciones sobre ellos. Frente a "16 days of glory" el espectro se amplía y las voces complementarias ya no son un simple contrapunto sino que en la mayor parte de casos añaden información esencial que dirige la mirada y ayuda a construir la historia haciendo hincapié en determinados matices.

Existe una pretensión además de romper la distancia con los protagonistas. Conocemos datos de su infancia (los padres de Orozco nos cuenta que les atacaron a él y sus amigos o el incendio que recuerdan los padres de Buchanam) y no sólo se trata de lo que nos cuentan sino de que el propio protagonista relata y transmite sus ilusiones, pensamientos e inquietudes al espectador que se convierte en una especie de compañero o espectador privilegiado. Nadie más escucha los comentarios del héroe.

Otro punto de interés es el concepto de tiempo en "First". La cinta oficial de las olimpiadas de Londres 2012 es la que plantea de las tres analizadas hasta el momento un relato temporal más amplio. El tiempo real que abarca "First" no se define con exactitud pero, según el rótulo que aparece al comenzar la película y la historia de Orozco, iría desde la primavera de 2012 hasta semanas después de la celebración de los Juegos eso, como mínimo, ya que en el epílogo atletas como Majlinda Kelmendi aparecen ya en su casa de Kosovo con lo que no sólo han terminado los Juegos sino que han transcurrido unos días para que haya podido regresar.

A ese marco temporal que se describe, en sentido estricto, en la película debemos ponerle como excepción un marco temporal más incierto, amplio y subjetivo. El mejor ejemplo es la historia de David Rudisha pero sucede también en el caso de Orozco o Trott, por ejemplo. Se trata de las imágenes que ilustran los excursos temporales que plantean los personajes principales cuando recuerdan hechos de su niñez o cuando sus padres o compañeros se refieren a un pasado muy anterior al relato de los Juegos.

En el caso de Rudisha cuenta como él siempre recorría corriendo la distancia del colegio a su casa. A ese fuera del tiempo se suma otro excursos aun más subjetivo e incierto. Cuando Rudisha corre la final de los 800 metros se introducen imágenes que vienen a simular un plano subjetivo que correspondería a lo que vería Rudisha cuando recorría corriendo su pueblo como si ahora le viniera a la cabeza mientras recorre la pista que le llevará a ser campeón y record mundial. La película abarca de este modo un tiempo no sucedido ya que está describiendo posibles recuerdos del protagonista con lo que el viaje del presente al pasado o el futuro es una constante en la cinta.

Hay que puntualizar también que “First” trastoca el papel que juega la música en la película. La banda sonora se aleja del lirismo que plantea “Marathon” donde las melodías contrastan con las pruebas (uso del ballet o la opera) y decretan el inicio de la experimentación técnica. Tiene además un papel más importante que el de acompañamiento que se observa en “16 days of glory”. Las melodías son mucho más inspiradoras que descriptivas. Suelen vincularse a los deportistas, como las canciones que se ligan a Rudisha o a Trott y al momento de la competición.

Las canciones destacan por su actualidad, sus ritmos fáciles y deben encuadrarse en lo que sería la música comercial que se puede escuchar en programas de radio fórmula. Se puede encontrar en la lista de autores más vendidos o que vienen respaldados por importantes compañías como Universal que curiosamente es una de las inversoras de la película. Las melodías subrayan el carácter joven de una película donde los atletas son debutantes en la competición olímpica. Parece, al mismo tiempo, que las melodías no sólo sirven la película sino que la cinta también queda al servicio de la banda sonora en cuanto le sirve de plataforma de difusión. Estas canciones se convierten en un éxito debido a su repetición en diversas plataformas con lo que la película es usada para hacerlas un poco más conocidas.

Otro rasgo de “First” es la tremenda pérdida de protagonismo del estadio o la piscina como escenario principal de la acción. Frente a ese no-lugar que viene construido como el núcleo de la acción en las anteriores películas ahora surge el contrapeso de la ciudad de origen y de Londres. Para describir el cambio se puede tomar como referencia “16 days of glory” donde también se presenta a los personajes antes de que compitan pero, donde sólo a partir de comentarios o deducciones, se puede sospechar donde se sitúa a los personajes. Eso en los mejores casos, porque en la mayoría las playas, el avión o las ciudades quedan como puntos anónimos. En “Marathon” el estadio adquiere la categoría de escena principal y, en consecuencia, Barcelona se convierte en una desconocida (apenas 5 planos en toda la película recuerdan a la ciudad dónde se han celebrado las olimpiadas de 1992).

En “First” conocer a los atletas supone identificar, describir y construir como escenario los países donde viven, ubicaciones que se convertirán en un punto de retorno (mediante los recuerdos o el pensamiento, como se ha comentado antes). Los Juegos además se ubican en Londres no en un estadio. La película se convierte en una enumeración visual de instalaciones deportivas diversas que desdibujan el escenario deportivo y al tiempo consagran Londres como el verdadero escenario, el lugar donde coinciden todas esas instalaciones.

De modo breve ésta sería la descripción argumental de la película:

Preámbulo

- John Orozco supone el comienzo de la narración en la primavera de 2012. Aparecen las primeras imágenes de la ceremonia de inauguración en forma de llamas. Estos frames se mezclan con imágenes de su casa y de su entrenamiento. Destacan las imágenes del coche de policía y bajo vías del tren, mientras la madre cuenta un asalto que tuvo el atleta. Sus padres son los narradores.
- Heena Sidhu. Una vaca paseando por la acera abre su historia. La vemos dibujando y en su casa. Las caras de hombres se mezclan con las imágenes de las calles. Ella es la narradora.
- David Rudisha. Se mezclan las imágenes de Rudisha entrenando con las de su pueblo en el valle del Rift en Kenia. El atleta es el narrador. Se muestra un plano subjetivo como si corriésemos con Rudisha, una mirada que se repite al cerrar casi la película.
- Majlinda Kelmendi. La primera protagonista es Kosovo, Majlinda describe la difícil situación que se vive. Destacan las imágenes de ruinas y la imagen del cementerio. Es la primera aparición de la crítica política y social en la película.
- Caroline Buchanan. Las imágenes del paisaje se mezclan con las del entrenamiento de Caroline que recorre en bici algunos caminos de tierra. Las llamas de la antorcha olímpica y los fotogramas que van introduciendo la ceremonia y los Juegos ilustran la historia sobre un incendio en la zona.
- Ceremonia de inauguración. Londres se erige como protagonista. Imágenes de la ciudad que amanece. Planos subjetivos que permiten que recorramos escenarios conocidos. La acción se traslada al recinto olímpico que comienza a despertar y es recorrido por los voluntarios. Globos, aviones, banderas, gradas llenas y fuego. Ya es de noche y los Juegos están a punto de comenzar. Plano apabullante del estadio e imágenes retocadas digitalmente de los deportistas. Aparecen las banderas y cada deportista viene identificado por la de su país, algunos serán protagonistas después como Majlinda, Missy, Qiu... Salen chispas de un aro y se construyen los aros olímpicos. La antorcha se va a encender.

Descripción-presentaciones-clasificaciones-introducción

- David Rudisha. Letrero de "good morning". Aparece Rudisha silueteado. Aparece la música y volvemos a Kenia. Las imágenes parecen simular al pensamiento del corredor. El slow motion marca los músculos. Rudisha gana, pero no sabemos qué.
- Missy Franklin. Una piscina, preparativos, expectación mediática y la bandera americana. No hay referencias a la competición. Los planos se cierran sobre la nadadora. No se conoce el resultado.
- Laura Trott se presenta. Hay recurrencia a los ralentizados. Los padres permiten un flash back. La carrera impone la música y con la victoria llega la celebración.
- Katie Taylor and Queen Underwood en las eliminatorias. La primera presentación la de Katie supone viajar a Irlanda y conocer a su entrenador. Se construye en forma de duelo pues se enfrentarán la boxeadora irlandesa y la americana.
- Clip de Sarah Attar. Apenas 20 segundos sirven para ver la carrera que demuestra que por primera vez todas las delegaciones tuvieron representación femenina. Hay un

montaje paralelo entre Sarah Attar (de la delegación saudí) que quedó última y Missy Franklin que gana su prueba de natación.

- Qiu Bo compete. Imágenes muy estéticas de la prueba de saltos en la piscina olímpica. El nadador es el único narrador. No hay imágenes de su lugar de origen ni presentación previa a la competición.
- John Orozco protagoniza una entrevista y se dirige directamente a la cámara. La técnica del slow motion resalta los músculos mientras Orozco se entrena. Planos cerrados y planos de los que se sale el atleta.
- Caroline Buchanan se clasifica. Lo más llamativo es el juego entre las pantallas y la imagen de las cámaras de cine. Las pantallas que retransmiten el evento en directo en Londres muestran los accidentes, la salida, la llegada y todo a velocidad normal en una especie de imagen real, mientras la cámara de cine ralentiza la imagen en una especie de ficción.
- Missy Franklin gana. Se agrupa la victoria de Missy Franklin en dos pruebas. Se recurre a la pantalla que retransmite la prueba en directo para las imágenes prácticas que permiten ver el desarrollo de la prueba, mientras la cámara de cine ofrece planos más cerrados y estéticos.

Nudo-problemas-tensión-derrotas

- Heena Sidhu derrota definitiva. Las imágenes parecen al principio robadas y queda silueteada por personas que se cruzan. Se juega entre los planos muy cortos de la cara y las imágenes generales del salón de tiro. Un abrazo de apoyo es el símbolo de que ha sido eliminada. Inaugura un ritual: quien pierde será acompañado en ese último paseo por detrás de lo que suele verse, son como unos segundos de más en los que cabizbajo y sólo, derrotado el deportista se marcha.
- Ellington pierde y, de fondo, se ve la victoria de Bolt en los 100 metros. Los latidos, la superposición de imágenes de las distintas clasificaciones de la prueba de los 100 metros y las imágenes del entrenamiento del atleta inglés abren este apartado. El atleta comenta y habla al espectador. Después a baja velocidad de obturación se ofrece la prueba final de 100 metros.
- Lemaitre pierde y se contempla así la victoria de Bolt en los 200 metros. Ellington menciona a Lemaitre y el relato se traslada al entrenamiento de este velocista francés. Habla también el entrenador. Hay una especie de duplicación de la carrera. Por un lado, la carrera centrada en Bolt que se ofrece a baja velocidad de obturación y, por otro lado ralentizado, las imágenes que se centran en Lemaitre y olvidan a Bolt como si se hubieran corrido dos carreras distintas.
- Le Clos gana por sorpresa a Phelps. El padre fuera del recinto de la piscina atiende a los periodistas de modo informal, intercambia comentarios con otros asistentes y muestra una revista donde han entrevistado a su hijo. Se genera un doble tratamiento: pantallas de retransmisión para ver a Phelps e imágenes de las cámaras de la película para contar lo que hace Le Clos. Termina con la recreación de la vida de Le Clos. Su presentación como surfista o su visita a los lugares donde entrena se produce en este caso de modo excepcional después de que haya ganado y no antes como preludeo, como ha ocurrido hasta ahora con el resto.

- Frutos pierde y se queda sin medalla. La presentación breve de Sao Paulo lleva a la carrera y entonces discurren por primera vez en paralelo las imágenes de la ciudad con las imágenes de la prueba. La sucesión de una imagen por segundo durante 25 segundos aumenta el ritmo y la tensión. De nuevo, la historia se cierra con el paseo del perdedor cuando cabizbajo se aleja de la piscina tras quedarse sin medalla.
- Kelmendi pierde eliminada sin medalla. Los preparativos de la pelea de judo (jueces, tatami, cámaras) se mezclan con un flash back a los entrenamientos que permite descubrir como un inserto la historia del entrenador de Kelmendi e introduce además la segunda mención explícita que puede suponer cierta crítica política o social, de nuevo, en el espacio dedicado a la judoca albanesa. Es derrotada. Mezcla de imágenes de las pantallas y de las cámaras de la película. El paseo de la derrota finaliza la historia.
- Buchanan eliminada sin medalla. El último fracaso comienza con la victoria en las semifinales de Buchanan que gana en solitario. Los padres se convierten en protagonistas continuamente como locutores, narradores y como manera de expresar las emociones de la pista, como medida emocional de los acontecimientos.

Triunfo, desenlace, alegría

- Historias de Missy Franklin. La madre de Missy como ocurría con el padre de Le Clos abren la historia y le dan un matiz más íntimo, añaden anécdotas y cercanía al relato. No hay rival: las imágenes hacen que Missy nade sola. Plano de televisión para concluir la prueba. Sonrisa rebotante como cierre de una victoria sin medalla todavía.
- Orozco pierde. Empieza con la locución de su madre. Planos cerrados, de nuevo ralentizados para mostrar los músculos. Se muestra a los príncipes de Gales que asisten como espectadores. El protagonista pasa por un momento al fondo. Llegan las lágrimas tras los fallos, como símbolo de la derrota. La mochila, la despedida y casi un minuto implica que se recrea la imagen en el único derrotado de este bloque.
- Rudisha gana. La carrera pierde la emoción, como en el caso de Missy. Ahora porque discurre a ritmo lento. Los planos ralentizados parecen restarle emoción y calmar cualquier sobresalto.
- Pistorious gana. La sombra de los pies, como seña de identidad del primer doble mutilado en llegar a unos Juegos, abre la historia. Realmente en este clip se incluyen también las imágenes del ganador del salto de altura y el lanzamiento de disco en un montaje paralelo. El salto ganador de la ganadora en el salto de longitud de atletismo cierra este excursus fuera de los protagonistas de la cinta.
- Trott oro. La fotografía es extremadamente cuidada. Se mezcla la baja velocidad de obturación, las imágenes en slow motion y las imágenes a ritmo normal en las pantallas. Cada carrera tiene un tratamiento de imagen. Se recrean dos días y hay ciertas imágenes de transición de policías para diferenciar. La celebración dura más de un minuto en lo que parece una concesión a la atleta de nacionalidad británica.
- Katie de oro. La luz señala a la protagonista en un auditorio en penumbra. Hay una dualidad entre las imágenes a baja velocidad de obturación, más pictóricas, y las de slow motion, más narrativas y prácticas.
- Rudisha oro. La final de los 800 metros es la prueba que cierra el relato. Los planos subjetivos que caracterizan la presentación de Rudisha en su primer fragmento se

retoman ahora mientras lo que corre es la carrera final. El narrador es él mismo, que recuerda a su padre y cuenta al espectador el significado de la victoria. Frente a la nacionalización del logro de Trott o de Katie aquí hay muy poca presencia de las banderas con lo que el logro parece más universal.

Ceremonia de clausura y cierre de historias (son alocuciones y declaraciones ya no hay competición solo comentarios de lo ocurrido). La historia se divide en tres vías: las imágenes de Londres, las de los atletas con sus últimas valoraciones cuando recogen las medallas o reflexionan desde sus casas y las imágenes de la ceremonia. Dura unos 7 minutos cuando el espacio que se dedica a la ceremonia de inauguración ronda los 4 minutos y medio. Es decir, crece porque tiene cierto papel conclusivo.

- Historias de Missy Franklin, Trott, Sidhu, Buchanan, Le Clos, Majlinda, Frutos, Elington, Lemaitre, Qiu Bo, Katie, Orozco y Rudisha

Cuando la mirada es más amplia es cuando mejor se observan los planteamientos que diferencian a "First" de sus antecesoras y que, al mismo tiempo, constituyen su identidad. No obstante, "First" debe ser insertada en la tradición del género olímpico y debe ser entendida dentro de ese continuum que se vincula de olimpiada en olimpiada. Las declaraciones de Rowland que ensalzan al director de "16 days of glory" señalan un vínculo evidente entre la estrategia de ambas películas. En ambos casos un evento plural y colectivo se resume en unas pocas historias elegidas. Aun así, la fragmentación de esas historias, la innovación técnica, el estatuto común que confunde a atletas, actores y público o el componente publicitario son sellos propios de la película de Rowland.

Desde el punto de vista narrativo también hay importantes diferencias. La película destierra la idea de escenario único y sale del estadio. Las ciudades de origen de los deportistas y la ciudad, no el estadio, de los Juegos pasan a ser los escenarios de la película. Es una película de ciudades, en lugar de estadios. Se pasa del lugar turístico al lugar bucólico. Así mismo y coherente con la fragmentación de las historias, el relato también se diversifica y ahora los padres, entrenadores, compañeros, rivales o, incluso los espectadores, intervienen en la suma de voces que construye el relato.

La gran diferencia frente a "16 days of glory" es que la cinta de Londres nunca será una cinta de héroes o vencedores, como tampoco es una película que ensalce el dolor y el sufrimiento (como "Marathon"). Por primera vez, todas las pruebas quedan resueltas. Tanto en las películas de Los Ángeles como en la de Barcelona hay imágenes de pruebas cuyo vencedor no es conocido. En "First" no hay competición sin vencedor. No se compite por estética o belleza, sólo por ganar.

Pero no siempre se gana. En "First" la principal nota diferenciadora es que sólo 6 de los 14 protagonistas conseguirán imponerse a sus competidores y lograr una medalla aun cuando, como en el caso del saltador chino, no sea de oro. De este modo si se observa bien la proporción hay incluso más derrotados o eliminados que vencedores. Entonces el preámbulo y el epílogo se convierten en un matiz clave porque permiten que la derrota no sea el final de la historia como los Juegos tampoco son el inicio de la historia. "First" es una película de ilusiones

y emociones, de esperanzas y desilusiones, de sueños y triunfos. Todos los atletas seleccionados tienen en común que son sus primeros Juegos por lo que comparten un común asombro e idealización por lo que rodea los Juegos. Si se tuviera que definir en una sola frase es una película de aspirantes a ganar.

Hay que hacer hincapié en que en lo que sí coinciden “16 days of glory”, “Marathon” y “First” y es que ninguna es una descripción de lo más importante que ocurrió en esos respectivos Juegos Olímpicos. Como en los casos anteriores, la cinta de Londres 2012 es una selección de algunos de los eventos y pruebas que sucedieron durante esas olimpiadas. En otras palabras, hay competiciones y logros que se olvidan, otros que se muestran que no están entre los que destacan los anuarios deportivos y otros casos, como los ejemplos de Missy Franklin o Bolt, en que si se coincide con mostrar acontecimientos esenciales de esos Juegos.

Como ejemplo se puede decir que ni Allison Smichtt, ni Allyson Felix ni Dane Vallmer cada una de ellas con 3 medallas de oro mínimo y, en diversas disciplinas, aparece en la película. Ya no sólo se trata de los logros personales sino que se olvidan pruebas tan importantes como los 1.500 (el maratón que en la película de Saura sirve de elemento estructurador) y se dejan fuera también las competiciones de fútbol y baloncesto.

Si se usa otro criterio de selección, el orgullo patrio, la película de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 descarta mostrar los logros del británico Mo Farah, doble campeón y medalla de oro en los 5.000 y los 10.000 metros. Por lo que tampoco la exaltación de los logros de los atletas británicos se usa como criterio de selección. Ni siquiera la descripción de la cinta pondera con exactitud la distribución del medallero. A pesar de las victorias de Missy Franklin, Qiu Bo y Laura Trott que representan a los países que encabezan el medallero a su misma altura están Bolt (dos medallas en la cinta), Rudisha y, por tanto, Kenia o el sudafricano Le Clos y la irlandesa Katie.

Esto es, en la película no queda reflejado el abrumador dominio de Estados Unidos y China en el medallero. Son otros los criterios que se imponen. La película no se construye en torno a la enumeración de los logros por países o a la exaltación de los logros del país organizador. La película tampoco recoge los atletas más laureados o los deportes más importantes. Todo ello, como en los casos anteriores es la prueba de que hay otras prioridades y criterios de selección para construir la cinta.

En resumen, “First” es una cinta con un sistema narrativo tan clásico como el cine: presentación, nudo y desenlace. En ese argumento los elementos movilizadores son los personajes y, sobre todo, el deseo. Las declaraciones y entrevistas sustituyen a los diálogos de una película al uso. No obstante, es significativo que se construya una película de ficción sobre un evento deportivo que sucede en un tiempo y un lugar. Aunque sea la excusa principal y la película sea declarada como la cinta oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012. Hay que concluir que no es un resumen completo (ni pretende serlo) de lo que allí ocurrió, se elija la perspectiva que se elija.

A las herramientas clásicas, “First” le suma una fragmentación de la estructura y una variedad técnica propias del cine contemporáneo, obsesionado por el 3D y caracterizado por la ruptura temporal. La descripción se completa con la abundancia de marcas deportivas, la descripción

bucólica y casi promocional, al menos, en el caso de Londres y la presencia de la música comercial. El núcleo de todo es la descripción narrativa de la historia de 14 de los debutantes en los Juegos con especial hincapié en sus emociones, ilusiones y aspiraciones. Esto es de modo resumido “First”, el ejemplo de cine olímpico más reciente de este trabajo y en el que ahora se profundiza.

4.3. REPRESENTACIÓN

Como ocurría en el resto de cintas este apartado presta especial atención a lo que serían las imágenes provocadas, en otras palabras, aquellas que con toda seguridad no se habrían producido sin la presencia de la cámara de la película. Los padres de Orozco puede que se sienten a diario en la salita de su casa pero seguramente no lo harán como ocurre en “First” juntos, mirando al frente y para repasar la vida de su hijo. Ocurre igual con los padres de Majlinda sentados en las escaleras de su casa pero también con el paseo de Laura Trott por su barrio o el entrenamiento de Rudisha en Kenia. Son escenas que seguramente tratan de imitar la rutina real de estos deportistas pero que también podrían tratar de generar una rutina idílica: es raro que Rudisha se entrene por su pueblo y no en un centro de alto rendimiento y también que Trott se dé un tranquilo paseo por su barrio todas las mañanas. Es muy complicado juzgar en qué grado son o no sinceras esas imágenes y corresponden con lo que ocurre. Ante esa imposibilidad (tendríamos que investigar la vida de esos deportistas) sirve señalar simplemente que son imágenes recreadas y por tanto, ficción.

Frente a ellas se sitúan las que podríamos llamar imágenes naturales, esto es, escenas que recoge la película y donde la acción se desarrolla independientemente de las cámaras de la película, más allá del condicionamiento que, en cualquier espectáculo, supone la presencia de las cámaras que siempre se convierten en un punto de referencia en este mundo espectacularizado. En cualquier caso, es innegable que las pruebas olímpicas que muestra la película se desarrollan bajo sus propias normas y ritmo, sin que en ningún caso en sus cortes o disposición influyan, en concreto, las cámaras que recogen la imagen para la realización de “First” que como las propias imágenes muestran son sólo unas más de la enorme panoplia de medios de comunicación que acuden a un evento de estas dimensiones.

Hecha esta distinción hay que puntualizar que la principal diferencia es que “First” rompe el equilibrio de modo definitivo entre las imágenes provocadas y las naturales. En la película de los Juegos Olímpicos el peso narrativo y el papel hegemónico recaen en las imágenes provocadas. En cuanto al metraje, las imágenes recreadas ocupan ya más de un tercio de la película si tenemos en cuenta que tanto el preámbulo como el epílogo están contruidos con ellas en su mayoría y ocurre lo mismo con la primera parte en la que se completan las presentaciones de atletas en la que también predominan las imágenes provocadas. Ya no sólo es una cuestión de espacio sino que la presentación de los personajes y la resolución de la

cinta se relata con imágenes fruto de la recreación. Ellas sirven para calificar y definir a los personajes y también para cerrar la cinta. Las imágenes provocadas tienen incluso permiso para irrumpir en medio de una prueba cuando, como en el caso de Rudisha, la película parece evocar en imágenes los pensamientos del corredor.

Ya ocurría en “16 days of glory” donde las imágenes de ficción cumplen con la función de presentar a los personajes. El ejemplo prototípico es el del corredor de los 5.000 metros Moorcroft a quien la película sitúa paseando por los bosques de Coventry con su familia. Después en el salón de su casa contemplamos la carrera en la que consiguió el record mundial y tras esto la prueba de las olimpiadas de Los Ángeles en la que escuchamos los comentarios de la mujer de Moorcroft y del propio atleta con lo que la atención se traslada de lo que ocurrió en la carrera a los sentimientos, emociones y pensamientos de Moorcroft.

En “First” la estrategia es similar aunque se amplía el número de protagonistas. Ahora el novio, el entrenador, el compañero, el rival y, por supuesto, los padres y los atletas son los que permiten esa mirada a la cotidianidad del protagonista de la historia, como ocurre en las películas narrativas más clásicas de Hollywood. Como en esas películas clásicas, ahora el carácter, la personalidad, las circunstancias, los objetivos, los sueños, deseos o la selección de los mismos construye al personaje y marcará la historia. La diferencia es que esta ficción se opera aquí sobre atletas reales y no se trata de personajes descritos en un guión.

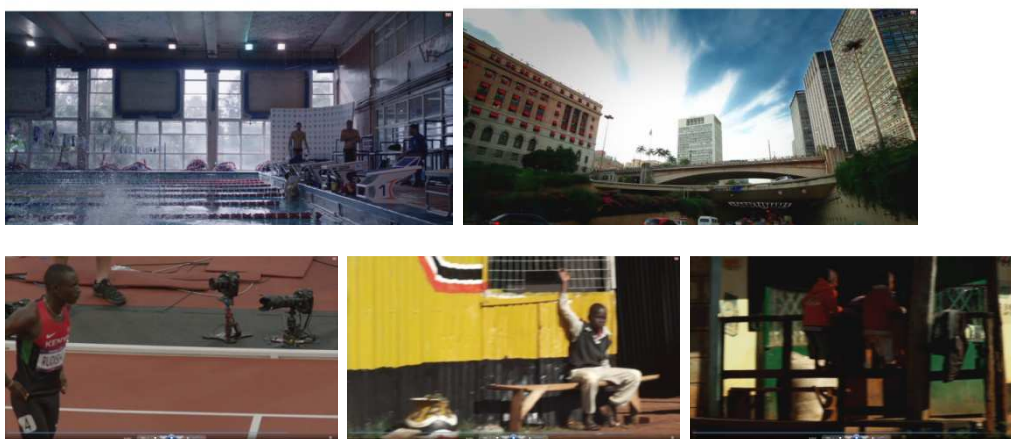
La ficción es una estrategia y una elección como queda claro en la comparación con “Marathon”, la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992 donde desaparece el narrador y no se escucha tampoco la voz de los protagonistas. No hay personajes sino un protagonista colectivo que serían los deportistas. En la película de Saura también hay imágenes provocadas aunque su peso narrativo es mínimo y se reduce a la recreación de entrenamientos de boxeo, pelota vasca o gimnasia. En “Maratón” la estrategia consiste en seleccionar unas imágenes y no otras de las llamadas naturales. La cinta de Barcelona se fija en el sufrimiento y dolor de los atletas como podría haberse fijado en sus celebraciones o alegría y se hubiera construido una película diferente.

En el caso de “First” estas imágenes adquieren diversas funciones: son las primeras imágenes de los protagonistas y por tanto su presentación, son escenas que enmarcan las confesiones de los otros personajes que rodean al atleta, son imágenes de los lugares de origen de estos protagonistas, son imágenes de los entrenamientos y son escenas cotidianas posteriores a los Juegos que sirven de conclusión y escenario a los últimos comentarios para cerrar la cinta.

Queda abordar las imágenes provocadas que se integran dentro de los llamados flash backs y lo que se podríamos definir como “flash nowhere” (término propio). Por un lado, está el típico excursus que sirve para romper el hilo del discurso y se refiere al pasado (recuerdos del incendio en el caso de Buchanam o recuerdo del asalto en el Bronx de Orozco). Por otra parte, otro elemento nuevo y que aquí se propone que podría definirse como “flash nowhere” son las imágenes que parecen ilustrar ya no un recuerdo sino un pensamiento del protagonista. Ya no se trata por tanto de un viaje en el tiempo hacia atrás o hacia delante sino una especie de refugio en el pensamiento que le hace viajar de modo fingido a los lugares que proponen las imágenes. Los mejores ejemplos están en las historias de Rudisha y el nadador brasileño Frutos.

En el caso del nadador lo que ocurre es que las imágenes de la carrera se mezclan con planos de apenas un segundo de Sao Paulo. Imágenes que redundan sobre la tensión, el ruido, el tráfico y las prisas de la gran ciudad. Por contraste, las imágenes quieren ilustrar la sensación de tranquilidad y paz que siente el deportista en el agua frente al caos urbano que le rodea. Otro ejemplo es Rudisha cuyo pensamiento parece trasladarse a su poblado de Kenia natal mientras recorre los últimos metros de su carrera de 800 metros. De nuevo, no es que recuerde ese lugar es que en ese momento y de modo figurado es como si corriese allí.

Figuras 120: Ejemplos del llamado “flash nowhere” de Rudisha y del nadador Frutos



La creación de personajes también es más amplia y compleja en el caso de “First”. Para entender la riqueza de la película de Londres hay que recordar las estrategias de “16 days of glory”. En el caso de Moorcroft es su familia quien añade la emoción a una carrera sin tensión, con Yamashita es su lesión, entre Moses y Myrella se construye una historia de amor, los duelos sirven para tensionar pentatlón de Thompson y Hingseng y la prueba de natación de Moffet y Lundquist. La figura del entrenador es el protagonista en el caso de Mary Lou, a Gross le rodea la expectación del superdotado y a la maratoniana la elogia su propia rival.

En “First” la profundidad y detalle a la hora de presentar a los personajes es mucho mayor. Tanto en el caso de Orozco, como de Missy, de Buchanan, de Trott, de Katie Taylor, Le Clos o Kelmendi los padres se convierten en personajes reconocibles. No sólo entran las cámaras a sus casas o presentan a sus hijos antes de entrar al estadio (padre de Le Clos), sino que luego se configuran como una manera de transmitir y medir las emociones en la grada (Trott). En otras palabras, la familia tiene más importancia y tiene mayor peso en la película de los Juegos Olímpicos de Londres. Este es uno de los elementos que aumenta la carga de emotividad y la importancia que tienen elementos tan subjetivos como las ilusiones, los sueños o los deseos de los protagonistas y que sólo pueden ser transmitidos por los propios deportistas o su núcleo más cercano.

Si en “16 days of glory” solamente un entrenador, el de Mary Lou, se convierte en personaje reconocido y con peso en la narración. Ahora los entrenadores de Lemaitre, Majlinda (cuya historia constituye una intrahistoria dentro de la propia competición) y Trott se convierten en

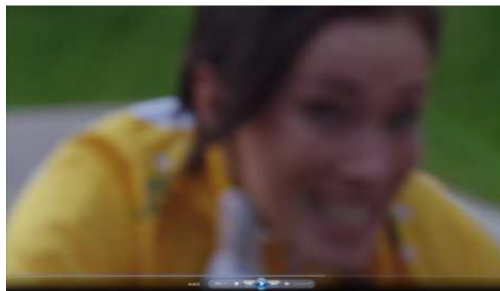
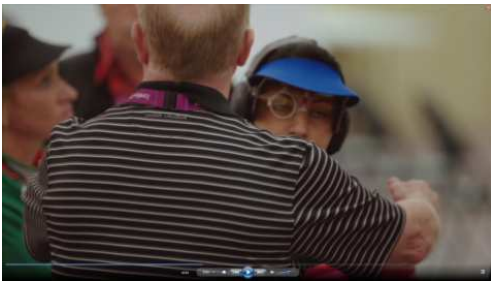
referencias con voz y peso. En “First” además no hay excepción y no ocurre como en la película de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles, en la que dos atletas (Mary Lou y la maratoniana) no tienen voz ni intervienen. En Londres 2012, el principal discurso es siempre el de los protagonistas. Todos ellos hablan directamente al espectador de la cinta. De nuevo se configura así también otro elemento que aumenta la cercanía e intimidad a la que puede acceder el espectador.

De algún modo, las palabras de los protagonistas se convierten en un monólogo que habla directamente al espectador en una especie de diálogo directo. El relato de sus sensaciones, emociones, valoraciones o pensamientos transforma y se convierte en el vínculo de todo lo que se observa. El deportista es una especie de narrador omnisciente que tiene mucha más información con lo que la película se traslada de una dimensión competitiva a una dimensión emocional. Frente a la diversidad de estrategias en la película de los Juegos olímpicos de Los Ángeles ahora se impone en “First” siempre esa misma estrategia de cargar de emociones la acción. Lo que sucede es que los recursos se multiplican y ahora las voces y personajes son muchos más.

El resultado de que la cercanía, los recursos, las voces, los personajes y, en general, la información llegue en más cantidad al espectador es que la narración alcanza mayor profundidad. Sencillamente ocurre que la lista de emociones es mucho mayor de la que se puede encontrar en las otras películas centradas más en los logros y pruebas que en los personajes. “First” es una película de personajes y ellos se ofrecen para que el espectador pueda empatizar con este grupo. Ya no hay tanto detalle centrado en el momento en que se produce el desenlace o la circunstancia que decanta la carrera, a cambio de enumerar con mucha más profundidad las reacciones emocionales que provoca.

A través de las historias los personajes se ponen a reflexionar y el espectador acompaña sus pensamientos, como el caso de Orozco o de Rudisha. Cuando los padres se convierten en los narradores como sucede con Orozco o Majlinda, entonces se construye una relación de cariño hacia los protagonistas. Pero puede haber sensaciones más generales como el machismo de las imágenes que presentan a la India mediante las caras serias y la mirada dura de los personajes masculinos que no pasan de ser un fotograma. El grito de Queen, la sonrisa de Missy, la mirada de Trott o el salto de Le Clos son distintos matices de la alegría de la victoria y la tristeza de la derrota. Una derrota que en el caso de la tiradora Heena se resume en un abrazo de apoyo y que es compatible con la historia de amor que protagoniza esta deportista. Por supuesto, no falta la tensión incluso en las caras de los príncipes de Inglaterra.

Figuras 121: Ejemplos de emociones presentes en “First”





Aunque parezca paradójico la película oficial de los Juegos de Londres 2012 convierte al deporte en la anécdota y está realmente interesada en mostrar lo que rodea a ese acontecimiento deportivo. Las pruebas se convierten en la acción principal, pero la diferencia de la película es que describe todo lo que ocurre antes y después. Los deportes permiten dinamismo, tensión y acción, pero la carga dramática y narrativa descansa en los personajes. No se trata de lo que les sucede a esos protagonistas en Londres 2012 sino más bien cómo afrontan, cómo sienten, cómo valoran y cómo quedan tras Londres 2012. Lo que “First” permite es que el espectador pueda entrar en el mundo interior de unos protagonistas con sus entrenamientos, sus familias, sus pensamientos y, en resumen, todo un mundo interior que interesa más que ese mundo exterior que configuran los Juegos.

Dentro de ese mundo personal tiene mucho peso la descripción de los lugares de origen de los deportistas, que adquieren un componente bucólico. Las ciudades de origen se transforman porque ya no son lugares concretos sino la mirada y la selección que de esas ciudades hacen los protagonistas. La crítica social y política de Kelmendi requiere un Kosovo en ruinas y el recuerdo evocador de Rudisha requiere una Kenia colorista y alegre. De los 14 protagonistas, 9 de ellos son situados en una ciudad y hay toda una descripción visual de esos lugares. En los otros casos, el espectador puede asistir a los entrenamientos (Ellington o Lemaitre) o acompañar al deportista en los momentos previos a la prueba (Missy o Qiu) pero no entra en lo que sería su imagen de su lugar de origen. Los 9 escenarios que se presentan son:

- El Bronx de John Orozco. El gimnasta americano es el primero que nos abre su casa y en cuyo mundo entra el espectador. Es significativo el plano del avión despegando y Orozco pensando o quizá soñando sobre la hierba. Sus padres relatan los orígenes humildes y los problemas para salir adelante en un barrio como el Bronx. En imágenes eso se resume con las imágenes oscuras y el ruido bajo las vías de tren y la imagen de un coche de policía parado con las sirenas encendidas. El dibujo se completa con unos chavales jugando al baloncesto.

Figuras 122: imágenes presentación Orozco



- Patiala de Heena Sidhu. Esta ciudad de la India es el siguiente escenario. A los tonos grises del Bronx le siguen los tonos amarillentos. Una vaca paseando por la acera, una plaza con edificios históricos y entramos en la casa, el taller y el mundo de esta tiradora. Hay que resaltar el retoque de algunas de estas imágenes lo que les da un aire más pictórico y afianza el predominio de ciertos colores, gris en el Bronx, amarillos aquí. Advertir también la carga interpretativa de las imágenes pues frente a la mirada dura de los hombres, las mujeres se convierten en una sombra, eso unido a que no salga una mujer en todas las imágenes parece indicar el machismo o, al menos, los roles sociales en este país.

Figuras 123: imágenes presentación Sidhu



- El valle del Rift de Rudisha es el siguiente destino. El peso de los verdes y los colores vivos como el azul, rojo o naranja resaltan la belleza de Kenia y mezclado con los niños que salen en las imágenes la sensación es de juventud, esperanza y optimismo. Subrayar que aquí se ven, por primera vez, esas imágenes subjetivas que parecen imitar la propia mirada del protagonista mientras corre. Es un rasgo de la cinta y muestra hasta qué punto entramos dentro del mundo del deportista.

Figuras 124: presentación David Rudisha





- La crítica social y política inscrita en la Kosovo de Majlinda Kelmendi. “Pensaba que las cosas mejorarían inmediatamente pero no ha sido así. Hay gente que no tiene qué comer, donde trabajar y un montón de casas destruidas. A casi todos les sucede que una, dos o tres personas de su familia murieron. Con una pequeña ayuda podemos hacer grandes cosas”. De este modo, presenta Majlinda a Kosovo y, en congruencia, recorremos una ciudad en ruinas, con gente que deambula, pintadas y un cementerio enorme. No es que las imágenes sean inventadas pero sí que hay que subrayar que ordenan una mirada que corresponde a la valoración y el relato que hace la deportista. La descripción que se hace de las ciudades no es neutra. Lo que vemos es la ciudad que ven los protagonistas.

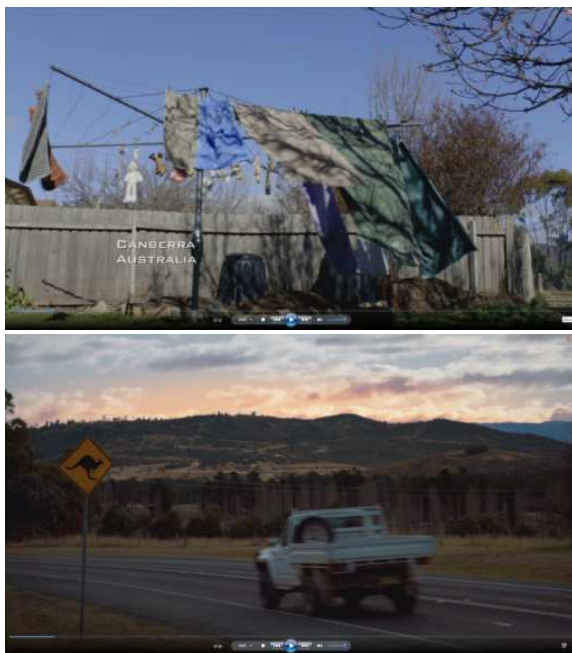
Figuras 125: imágenes de la presentación de Majlinda Kelmendi y de Kosovo



- Camberra de Caroline Buchanam. La capital Australiana es la ciudad que cierra el primer grupo de ciudades que se integran dentro de lo que se ha llamado el

preámbulo y que mantienen un mismo esquema al ubicar primero al deportista en su lugar de origen y luego presentarlo como tal. De nuevo tienen un componente idílico al resaltar la naturaleza. Destaca que los objetos como ocurría con un columpio en el Bronx ahora también, es el caso de un tendedero, se muevan sin que nadie lo accione en una escena con un toque fantasmagórico.

Figuras 126: presentación de Buchanam y Camberra



- Harlow, la localidad de origen de Laura Trott. El relato de los padres de Laura Trott se cuele mientras ella pasea en bici por su barrio y después se monta en su coche. Los datos sobre la vida personal de los atletas y las entrevistas a sus seres más cercanos suelen ser otro de los objetivos de estas presentaciones.

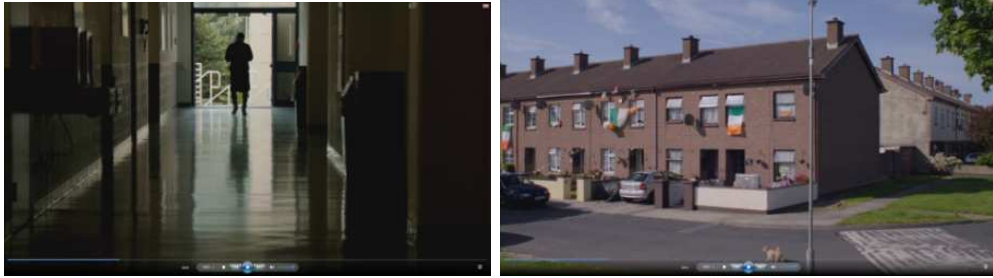
Figuras 127: imágenes de la presentación de Laura Trott antes de la competición



- Las banderas identifican la nacionalista Irlanda de Katie Taylor, al tiempo que la oscuridad caracteriza a Queen Underwood. El apartado del boxeo permite ver las diferencias entre unos y otros personajes y cómo esta distinción se marca ya en las presentaciones. Apenas unas imágenes, mientras casi en penumbra Queen camina hacia al ring, sirven para presentarla. En el caso de Katie le vemos a plena luz del día,

en la playa y después en el gimnasio. La dicotomía entre la luz y la oscuridad también identifica claramente los favoritismos. La luz también rodea siempre a Missy en la piscina y después en plena oscuridad de la final del boxeo los focos de luz seleccionan a Katie cuando va a enfrentarse a la boxeadora rusa.

Figuras 128: presentación de las boxeadoras Queen y Katie



- Le Clos y Sudáfrica. Aquí el esquema se invierte: primero gana su medalla de oro y después Le Clos muestra su mundo. La competición y la victoria se convierten en la excusa para relatar todos los esfuerzos (como entrenamientos con frío o nocturnos) que han precedido a la victoria. No se pierde el componente idílico, pues la primera imagen sitúa a Le Clos haciendo surf en una imagen que rompe con los fotogramas de él como nadador y que aprovechan sin duda el halo de modernidad y moda que tiene el surf.

Figuras 129: fotogramas correspondientes a la prueba de Le Clos y su posterior presentación





- Frutos y Sao Paulo. Es el último en presentar su pequeño mundo en el minuto 55 de esta película. La mirada como en el caso de Majlinda también es crítica con su ciudad. Frutos habla del tráfico, el ruido y el caos de una gran ciudad como Sao Paulo. La novedad es que, por primera vez, (luego se repite con Rudisha en la última prueba) se lleva a cabo un montaje paralelo que mezcla prueba olímpica y el mundo del nadador. Lo que ocurre es que las imágenes de su día a día se convierten en una especie de pensamiento frenético que pasa por su mente mientras nada. Es como si frente a la tensión de la carrera estuviera la tensión de la vida que convierte así nadar en algo placentero. En apenas 25 segundos se condensan 25 fotogramas. Se trata de introducir una imagen por segundo, cuando lo normal es que al menos dure entre 2 y 3 segundos.

Figuras 130: el caos de Sao Paulo relatado por el nadador Frutos



Hay que tener en cuenta que estos 9 casos son los que incluyen en la presentación de los deportistas la presentación también de un escenario. Llama especialmente la atención esta descripción de lugares y el esfuerzo que hace la película, sobre todo, porque lo habitual en el género es lo contrario: que las pruebas se celebren en un lugar sin ubicación. Lo que hay que puntualizar es que todos los atletas tienen una presentación, aunque no todos describan el lugar donde viven. Esto es, la aproximación a la intimidad o a la vida anterior a las olimpiadas es un rasgo común de todos los atletas, sucede que, en ocasiones, incluye imágenes de su ciudad y en otros casos no.

Éstas que se han enumerado podrían considerarse, por tanto, las presentaciones más complejas pero todos los deportistas tienen un espacio dedicado a su parte más personal

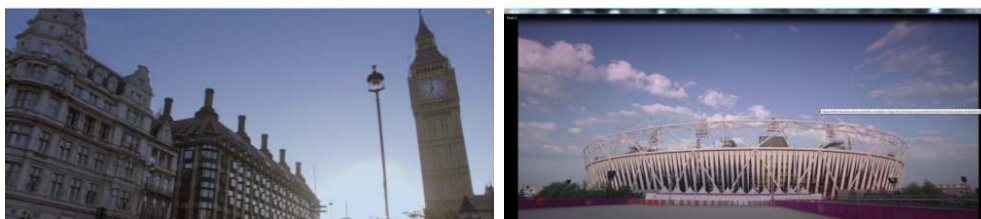
por lo que quedan definidos como personajes y se permite entrar a esa intimidad. Sucede con Missy a quien vemos con sus padres en su casa, con Ellington o Lemaitre que abren su entrenamiento a las cámaras o con Queen y el nadador Qiu Bo, casos más reducidos, pero a cuyos personajes acompaña la película en los momentos previos a su prueba. Es decir, aunque sea segundos antes de que compita pero siempre se abre el espacio para conocer al atleta más allá del deporte y para configurarlo como un personaje más que como un deportista.

Dentro de la construcción de los personajes la descripción de los lugares donde viven es una herramienta clave. Permite introducir el discurso de los padres con anécdotas sobre un incendio (Buchanam) o un atraco (Orozco) pero también el propio punto de vista del deportista (Frutos o Kelmendi) incluso si esa valoración implica una crítica social y política por el abandono de Kosovo y las consecuencias de la guerra de los Balcanes o el exceso de población y los movimientos migratorios que se viven dentro de los países de Sudamérica como el Brasil de Frutos.

Las referencias a Kosovo junto con la anécdota del Bronx y la descripción de Sao Paulo de Frutos abren una puerta desconocida hasta ahora en las películas de género deportivo. Por primera vez se introducen reflexiones y consideraciones políticas, sociales y económicas. Hasta ahora en las dos películas anteriores solo cabe señalar la presencia de algunos políticos en los discursos o como espectadores sin más connotaciones que su vinculación con lo que simboliza el deporte y este evento.

El espacio y detalle que dedica la película a estos escenarios va en detrimento del tiempo que se podría haber dedicado a pruebas o al propio acontecimiento deportivo. De esta manera queda demostrado el interés en construir unos personajes y un relato de protagonistas individuales y no colectivos. El décimo escenario es la propia ciudad de Londres que, una y otra vez, aparece durante los planos que sirven de transición entre las historias. En la presentación de Londres se exhiben tanto los lugares más simbólicos, turísticos y conocidos como los estadios en los que se celebran estos Juegos Olímpicos. Las transiciones son toda una exhibición arquitectónica del legado en infraestructuras olímpicas de Londres 2012.

Figuras 131: primeras imágenes de Londres, la presentación de otro personaje





Frente a la deslocalización que se opera en “16 days of glory” y en “Marathon”, en la película de los Juegos de Londres la ciudad se convierte en otro personaje. Barcelona apenas aparece cinco veces en más de dos horas de película sobre sus Juegos y Los Ángeles ni siquiera se muestra en la película de Greenspan. El verdadero escenario de estas películas es el estadio como ese lugar abstracto y cerrado. Una especie de plataforma actoral donde se sucede la acción y que no hay necesidad de ubicar o vincular con la realidad sino que queda al margen. El estadio es la máxima expresión de esa otra dimensión que se construye mediante las técnicas de ralentizado, los planos cortos y esa idealización de los deportistas. Es un no-lugar con otras leyes. Lo que ocurre con Londres es que se convierte también en una versión idealizada del mismo.

El Londres de “First” es luminoso, histórico, verde, limpio, activo y ya no hay un estadio sino muchos estadios toda una serie de estadios e infraestructuras. Los lugares donde se celebran los Juegos suelen mostrarse primero desde fuera y eso permite todo un despliegue de arquitectura, colores y modernidad. Londres hace orgullo de lo construido para albergar los Juegos. Las imágenes se llenan de voluntarios, de banderas, de espectadores que ordenadamente sonrían y disfrutaban del evento. Al igual que ocurría con la visión selectiva de las ciudades de origen de los deportistas, ahora Londres consiste en una visión edulcorada sin tráfico, ruido, mal tiempo, metro, aglomeraciones ni todo lo que se achaca a las grandes ciudades. Londres es el último de los destinos bucólicos que construye la película.

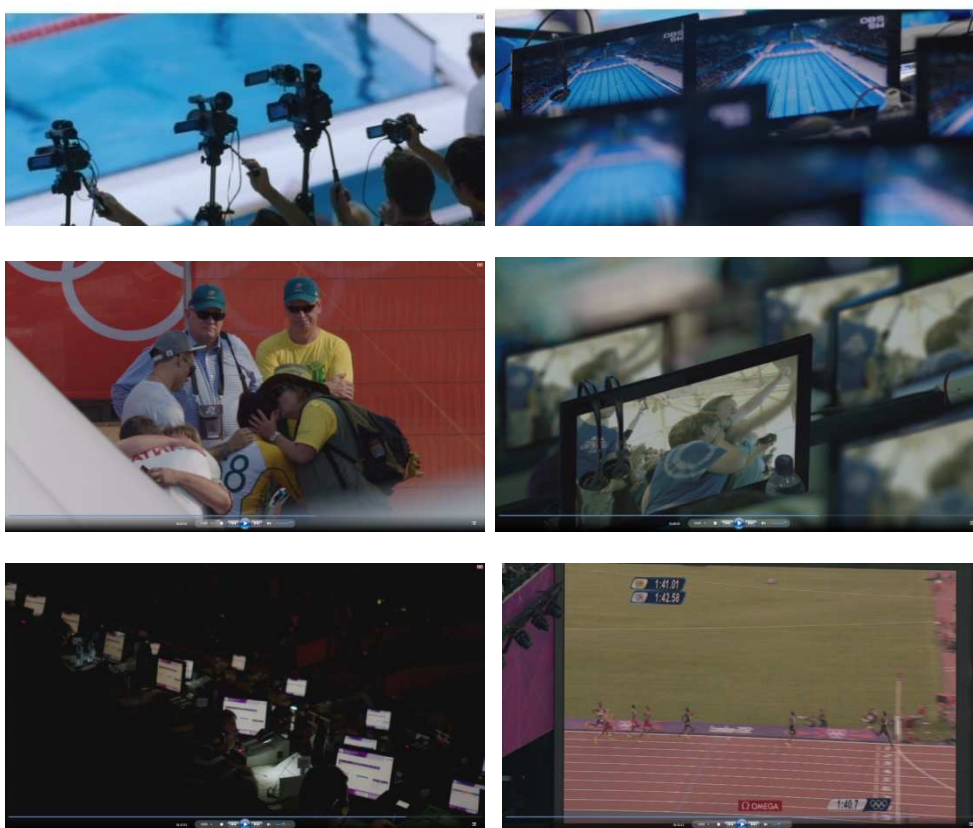
Para completar el reparto de esta película hay que mencionar a los periodistas, fotógrafos, camarógrafos y, en general, observadores de este acontecimiento que se convierten en una especie de contrapunto a lo que ocurre en la pista y lo que nos ofrecen las cámaras. Las cámaras subrayan la expectación de modo que nuestra mirada se dirige allá donde se dirigen las cámaras. Al mismo tiempo, las cámaras de la película están situadas detrás de esas cámaras con lo que la película está reclamando para sí un nuevo punto de vista. Cuando la imagen muestra las cámaras, a los fotógrafos y, sobre todo, a las pantallas supone que la cámara de la película ha dado un paso atrás.

Acostumbrados a mirar más en detalle, al plano más corto y a la imagen de primera mano, se pasa a la distancia. Sucede como si la película hubiera elegido la imagen más completa y propusiera otra manera de mirar. A menudo se eligen las imágenes de las pantallas para mostrar la resolución de una prueba: eso ocurre con Missy Franklin y la imagen cenital que resuelve la duda de quién ganará esa carrera tan ajustada o en el caso de la prueba de Laura Trott. De ese modo, la película parece admitir que las cámaras no muestran la mejor

imagen para contemplar la clave deportiva de la carrera. Para ello hay que recurrir a las imágenes del estadio, a las imágenes que ya se han visto.

La cámara sin embargo parece dar un paso atrás para que la imagen sea más amplia y muestre más detalles. Ahora vemos a los padres que animan, los jueces, los otros deportistas entrenando al lado. Vemos cómo los fotógrafos asedian al vencedor o cómo ven en una pantalla la cara de la vencedora los locutores, a cientos de metros donde realmente se desarrolla la escena, por ejemplo, el ring.

Figuras 132: Detrás de las cámaras, pantallas, las reacciones de los padres de los protagonistas, la retransmisión y las pantallas del estadio para contar los momentos claves como cuando Rudisha atraviesa la meta de los 800 metros en la última prueba de la película



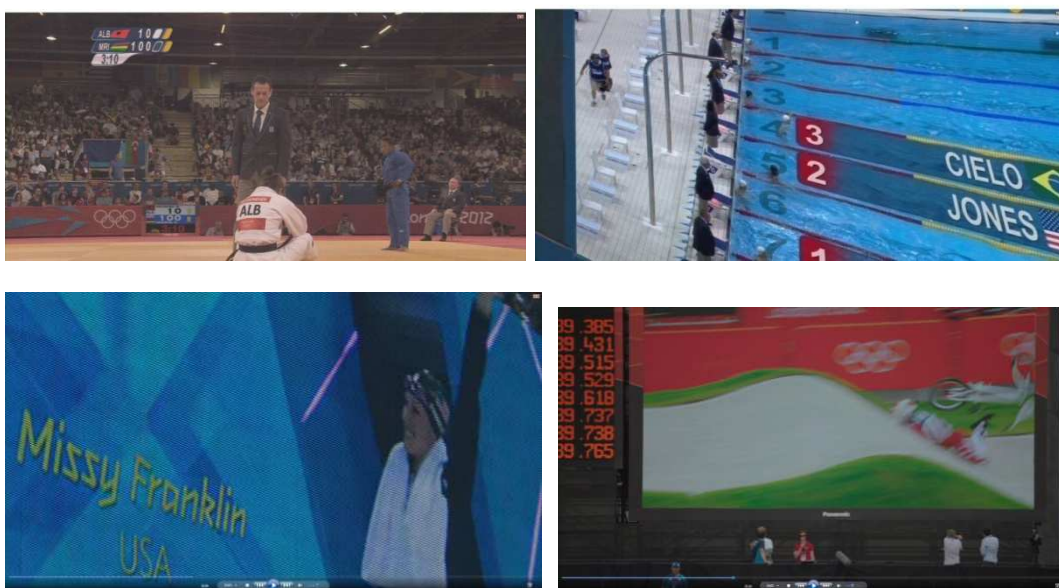
Más allá de constituirse como un contrapeso, las pantallas adquieren en “First” un nuevo papel y ejercen en ocasiones de narrador o juez. Ya ocurría en “Marathon” donde los rótulos y las pantallas del estadio van dando las claves para entender y poner nombre a los ganadores y diferenciar las pruebas en ese encadenamiento de 40 pruebas. Las pantallas se sitúan ahora en “First” como un contrapunto no sólo visual sino narrativo. Ya no sólo se trata del plano de recurso que permite avanzar la escena. Las pantallas siempre permiten ese juego de ver lo que ven los espectadores. Se rompe, de alguna manera, el efecto de

selección que operan las cámaras de la película. Por otra parte, las imágenes de las pantallas son como el eco visual de otras cámaras y otras selecciones que han operado otras cámaras.

En ese juego de pantallas, entre los niveles de realidad que plantean el estadio y la película, en "First" las imágenes tomadas de esas retransmisiones se convierten en una especie de garantía y testimonian, de algún modo, que la victoria es definitiva. Ya se ha planteado que el punto de vista de la película sitúa al espectador por detrás de las propias cámaras en un plano más amplio. Esto es, el espectador se aleja de la escena y rompe así con la mirada convencional que hace que sólo se centre en lo que ocurre en la pista. Ahora no sólo ve a los fotógrafos sino también a los padres del atleta protagonista o las banderas de su país. Lo cierto es que el espectador ya no está viendo una prueba. Sino que está viendo una prueba en la que compete un deportista al que ya conoce, porque conoce en sus propias palabras sus sueños y desvelos.

La construcción de los lugares de origen al dictado de los protagonistas es otra prueba de que el espectador ha ingresado en el mundo del atleta. El espectador accede a la subjetividad del deportista. Al conocer sus esfuerzos, su biografía, sus padres, sus ilusiones ya no afronta la prueba desde la misma óptica que vería una competición entre deportistas desconocidos. Claramente hay un favorito para el espectador y hay un punto de vista compartido con el atleta y su familia para mirar lo que ocurre en esa prueba olímpica. En ese momento, las pantallas emergen como la mirada externa y objetiva. Las pantallas dan credibilidad al sueño del atleta y a las imágenes retocadas técnicamente que están mostrando los detalles y la belleza de la prueba. La pantalla devuelve al espectador al puro resultado deportivo. La pantalla muestra quién llega primero, quién se cae, quién sonrío o el lance clave entre dos rivales.

Figuras 133: la realidad a través de otra pantalla



Otro de los protagonistas, y el último de los personajes por mencionar, es el público. Entre el público masa de "Marathon" y el público por primera vez personaje individual de "16 days of glory" se sitúa el público protagonista de "First". Los espectadores como en las calles llenas que ven llegar la antorcha en "16 days of glory" son medida de éxito. Pero no sólo aparecen en el inicio de los Juegos sino que a modo de imágenes de transición entre pruebas se muestran una y otra vez esas escenas. Los accesos llenos, las banderas, las caras sonrientes, los gestos, las entradas, las gradas se convierten en una muestra del ordenado lleno de los Juegos de Londres.

Al mismo tiempo, la Myrella de "16 days of glory" que contempla como Moses, su marido, gana los 200 metros vallas ahora ya no es una excepción sino un recurso habitual. El público es protagonista. Son una referencia los aficionados que sostienen las banderas y permiten identificar la nacionalidad de los deportistas. Los aficionados son también una medida de las emociones. Los aficionados quedan estáticos ante el fracaso del velocista británico o el estallido de felicidad de los aficionados colombianos cuando su ciclista de bmx arrebató a Buchanam la victoria.

Entre esos espectadores destacan los familiares de los deportistas. Ya no es un caso aislado sino una referencia continua y ocurre con Buchanam, con el padre de Le Clos, con los padres de Trott, la madre de Missy o de Orozco. Son ya personajes cuando llegan las pruebas. Su voz es reconocible. Se convierten en narradores pero también son protagonistas. Los padres y familiares transmiten las emociones que, en ocasiones, los atletas no acaban de expresar.

El público ya no es, por tanto, sólo el público como algo abstracto sino un personaje que va desde lo secundario al escenario principal. Del plano general o los accesos llenos a los pequeños protagonistas que asisten a las pruebas y adquieren por una bandera, una sonrisa o un gesto cierto protagonismo. En las gradas están los aficionados como un primer nivel de emoción, pero también, entre ellos, protagonistas reconocibles como familiares de los atletas que aun transmiten con mayor intensidad esas emociones y tienen mayor capacidad para convertirse en protagonistas secundarios o incluso principales del relato.

Dentro de ese público cabe destacar a los famosos, es decir, los personajes reconocibles no sólo en la película sino por su dimensión mediática previa. Se trata de los deportistas históricos, de protagonistas de anuncios o figuras políticas como reyes o dirigentes. Estas figuras aparecen, por primera vez, en "Marathon" y ahora se repite su presencia. En "First" concurren el príncipe Guillermo y Katie, príncipe y princesa de Inglaterra, Guillermo y su hermano, príncipes de Inglaterra y, por último, David Beckham, quizá no el deportista más célebre pero sí el más mediático de Inglaterra. De nuevo, de entre el público emergen los protagonistas. La grada de "First", sean más o menos reconocibles, se va configurando a partir de personajes individuales que ocupan un papel en el relato.

Figuras 134: famosos en las gradas



4.4. CÓDIGOS PROPIOS

El uso de diferentes técnicas con un rol determinado acaba configurando unos códigos propios entre el espectador y la narración de modo que, por ejemplo, en algunas películas cuando el plano se cierra el espectador intuye emotividad o acción. Del mismo modo que espera una transición cuando se ofrecen grandes generales que anticipan un cambio de escena. Son sólo ejemplos. Para trasladarlo al caso de “First” se debe advertir que se trata de la película con más recursos técnicos de las analizadas. No sólo eso sino que además lo que caracteriza a estos recursos técnicos es la multiplicidad de usos y roles, con lo que el abanico se multiplica aun más. “First” es no sólo un muestrario de técnicas, sino la demostración del papel cada vez más importante que juega la técnica en el cine. Las proyecciones en 3D y la superabundancia de efectos especiales en el cine de acción, sobre todo, con las posibilidades que da el retoque digital de las imágenes han inaugurado un cine más pendiente del truco que de la historia. Nada nuevo para un artilugio que nació asociado al “paso de manivela” de Segundo de Chomón.

En cualquier caso, “First” es un ejemplo de la obsesión por la técnica, la introducción de las nuevas técnicas digitales (ya hay imágenes retocadas) y de los nuevos roles que juegan estas técnicas en el relato deportivo. Hay que tener en cuenta que especialmente en campos como

el deporte, donde el espectáculo está más en la ejecución que en el argumento (muchos compiten, uno gana), la técnica supone un enriquecimiento de la contemplación de dicho espectáculo. Se trata ahora de ejemplificar las diferentes técnicas y enunciar los ejemplos que ilustren la variedad de roles.

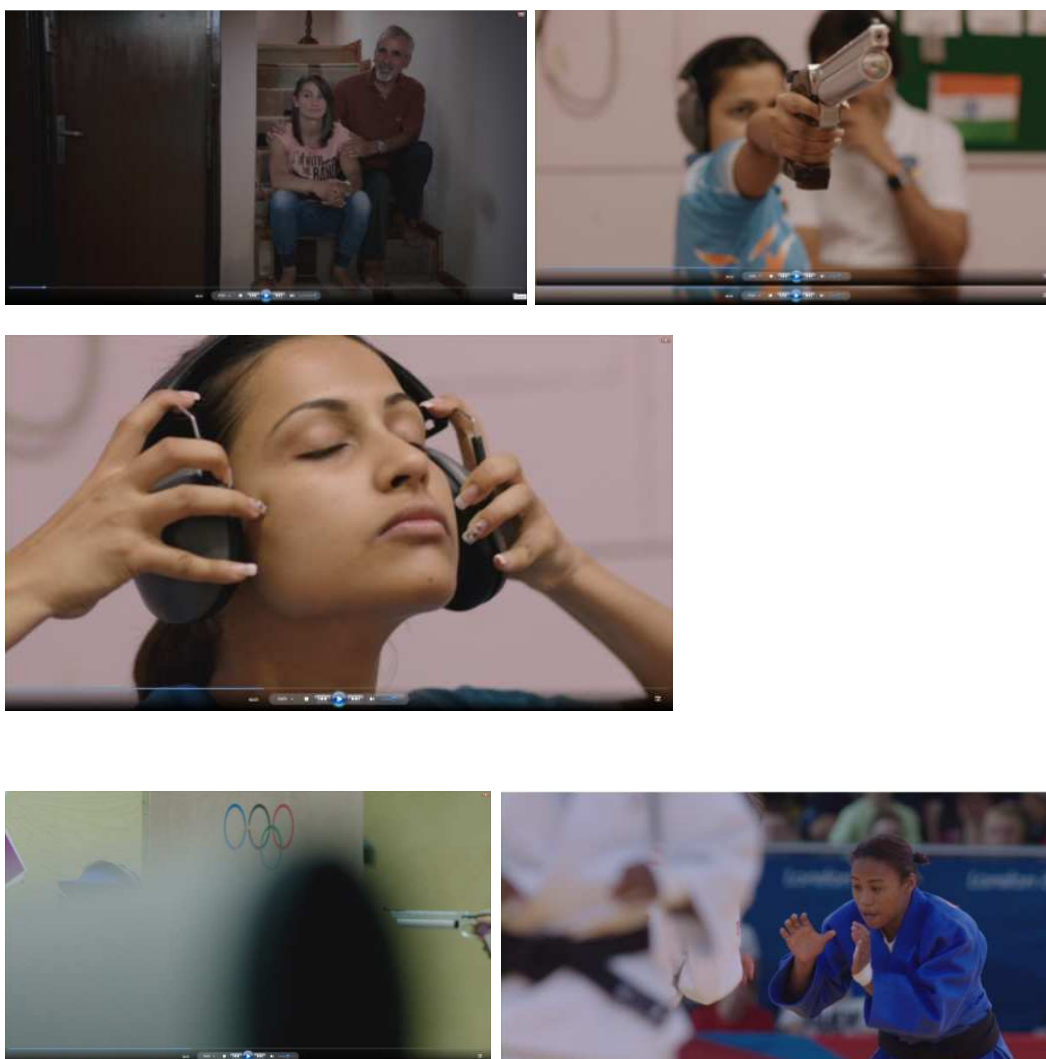
Para caracterizar visualmente a esa variedad de técnicas de "First" ya enunciada hay que mencionar una homogeneidad visual. Quizá para compensar la locura de velocidades de la imagen, su tamaño se mantiene bastante estable, al menos, si se compara con los ejemplos de "16 days of glory" y "Marathon". Especialmente ésta última donde se establecían series de planos cerrados con planos generales, planos secuencia con planos de duración corta o planos con la cámara elevada y planos a pie de pista. En la película oficial de los Juegos de Londres las normas son mucho más sencillas y responden a esa disociación entre el mundo interior y el mundo exterior que ya se ha planteado en el apartado anterior.

Cuando el espectador acompaña al atleta en su casa, su ciudad, sus entrenamientos o su camino hacia el estadio, esto es, cuando se quedan a solas y el espectador entra en ese mundo interior los planos se hacen más cerrados, más cercanos y la cámara se sitúa a la misma altura que el deportista. Esto contrasta con las imágenes del deportista cuando está en plena competición. La cámara entonces da un paso atrás y se sitúa más atrás aun de lo normal. Muestra la trastienda de las retransmisiones y la imagen se abre para que también se pueda observar a otros personajes que emergen, como los padres o el público. La cámara puede elevarse en ocasiones ya que parece situarse en la grada y perder ese lugar privilegiado junto al atleta. En la competición el espectador y el atleta se convierten, de nuevo, en extraños y son separados.

A pesar de este fuerte contraste entre la intimidad y la exterioridad de los deportistas, "First" tiene una homogeneidad visual mayor que sus predecesoras. Los planos generales o aéreos que son una obsesión desde "Olympia" ahora son aquí una excepción, que apenas sirve en los momentos de las ceremonias para mostrar el lleno absoluto. Pero son planos excepcionales. Del mismo modo, los planos muy cerrados estéticos y de detalle son también muy raros. Ya no son necesarios como recursos por la variedad de personajes y tampoco son necesarios para cortar la acción debido a la variedad de técnicas. Por tanto, la película se mueve entre primeros planos y planos medios.

Un ejemplo del contraste entre mundo interior y mundo exterior se puede ver en las historias de Sidhu Heena, la tiradora india, o de la judoca Majlinda Kelmendi. En ambos casos se describen sus lugares de origen, les vemos con su familia, en su taller o en sus entrenamientos con lo que la cámara se acerca a ellas. Cuando llega la competición inmediatamente la cámara pasa a un segundo plano. La prueba es que se repite un recurso que ya se usó en "Marathon", para darle veracidad y naturalidad a las imágenes y al tiempo subrayar ese alejamiento, y es que, por momentos, hay otros personajes que se interponen entre la deportista y el público. Indirectamente se subraya que la visión privilegiada y los planos importantes son los anteriores y se le indica al espectador que, durante la competición, pasa a ser uno más y que ha perdido esa posición privilegiada.

Figuras 135: la cercanía de las imágenes de las presentaciones contrasta con las imágenes alejadas y con una legibilidad dudosa pues incluso tapan a la protagonista que se ofrecen durante la competición



A partir de esa homogeneidad de tamaños de plano aun se ensalza más la variación de velocidad en las imágenes que constituye el rasgo dominante de la personalidad visual de la cinta oficial de los Juegos Olímpicos de Londres. Ya en el primer visionado esta variedad de imágenes que generan arrastres en la imagen, que detienen la acción, o que aceleran la realidad son lo más llamativo para cualquier espectador. Suponen, además, que después de casi un siglo del subgénero de cine olímpico esta cinta presente novedades visuales. Nada secundario si se piensa que, desde su origen con “Olympia”, la experimentación técnica y lograr que las imágenes sean visualmente atractivas son algunos de los rasgos comunes a este tipo de películas que reflejan cada cuatro años los Juegos Olímpicos.

La primera de las técnicas de variación de la velocidad de la imagen es la de time-lapse o comúnmente conocida como cámara rápida. Resulta la menos habitual en la película y al mismo tiempo es la técnica más clásica ya que se encuentra ya en el cine mudo cuando la carencia de fotogramas hacía que se montasen películas a 15 fotogramas por segundo lo que

genera una especie de aceleración. En el caso de “First” la técnica se usa por ejemplo la primera vez que se sitúa al espectador frente al estadio y la aceleración de la imagen permite ver como un río de personas, que hubieran tardado horas, entra en unos pocos segundos. Este recurso permite en general resumir acciones como el florecer de una flor y otras escenas excesivamente largas para el ojo humano. En este caso parece casi un aviso. La cámara va a entrar en el estadio y la imagen comienza a volverse rara y se inician los experimentos.

Figura 136: time lapse de cómo se llena el estadio



En una película que exhibe los diferentes efectos de variar la cantidad de fotogramas por segundo no podía faltar el slow motion o cámara lenta. Efecto contrario a la cámara rápida consiste en grabar más imágenes de las que caben en un segundo (24 fotogramas segundo es la velocidad media) con lo que una acción se extiende y así se detiene. La novedad es que ahora cambian su función y el slow motion se identifica con el ocurrir normal. Muy distinto de lo que hasta ahora ocurría tanto en “Olympia” como en “16 days of glory” o en “Marathon”, donde las imágenes a cámara lenta son lo extraño. En Los Ángeles o Berlín se insiste en la ejecución de los movimientos y en la película de Barcelona sucede incluso que las pruebas se repiten a cámara lenta en lo que se constituye como un visionado más poético y donde la música invita al deleite visual.

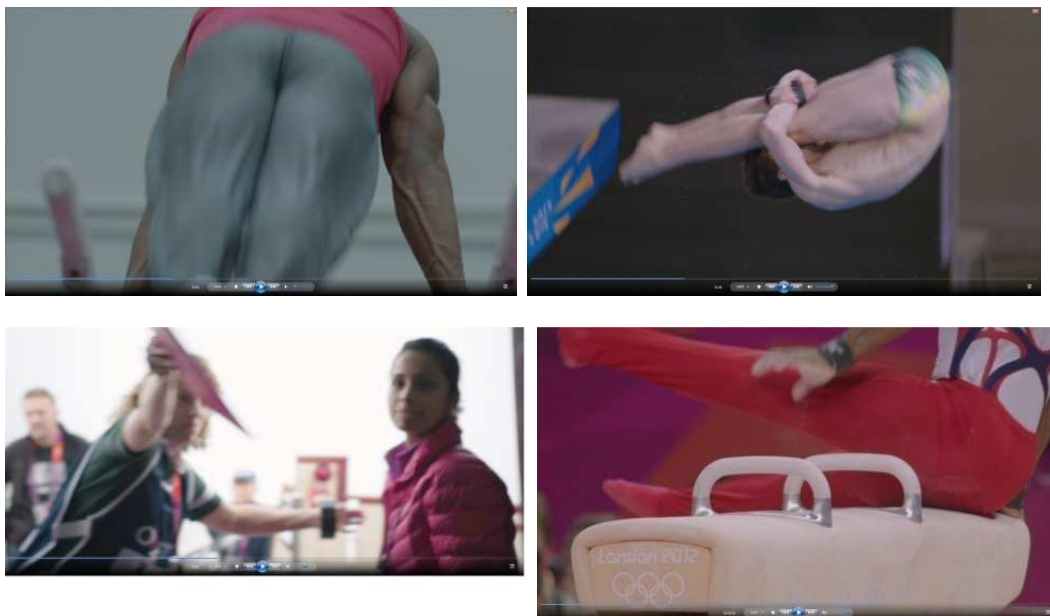
En “First” hay un importante cambio de roles porque durante las pruebas la cámara lenta (suave) se convierte en la velocidad normal. Las imágenes a cámara lenta constituyen la base en la que se insertan el resto de imágenes. En una película breve, fragmentada y con mucha variación de velocidades. Así se ofrece cierta calma visual. Al mismo tiempo, se subraya así la ruptura de ritmo que supone el comienzo de la prueba que suele conllevar el comienzo de las imágenes aceleradas. Es como si el tiempo se detuviera momentos antes de la competición y luego todo se desencadenase en unos pocos segundos.

De nuevo, las técnicas parecen transmitir una manera de mirar propia de los atletas. Al igual que los escenarios y sus ciudades se describen seleccionando las imágenes acordes con las palabras de los deportistas. Ahora las imágenes parecen moverse al ritmo de las emociones de los deportistas. Cobran sentido los comentarios acerca de lo injusto que es jugarse años de preparación en unos segundos. Parece recrearse con estas técnicas que detienen la acción en los momentos previos y aceleran la competición después. De cualquier modo, la cámara lenta se convierte en el recurso más abundante y también sorprende la variedad de sus funciones.

Se pueden poner tres ejemplos que ilustran lo opuesto de las funciones que “First” atribuye a la técnica de la cámara lenta. Por ejemplo, ocurre que el slow motion sirve para detener la ejecución de los movimientos durante el entrenamiento del gimnasta John Orozco. Es una función que ya puede observarse en las cintas anteriores y quizá la función más evidente, detener la imagen para contemplar mejor detalles que no pueden verse a menudo, en esta función basa “Marathon” el uso de una cámara lenta que desdobra y permite otra visión de lo ocurrido. No obstante en “First” se unen otras funciones narrativas. La cámara lenta aparece cuando tras la derrota de la tiradora india se quita las zapatillas y recoge las cosas en una especie de triste agonía. Una redundancia en la tristeza que se produce cada vez que un atleta protagonista es eliminado y la cámara le acompaña en su lento caminar (lento porque se produce a cámara lenta) hasta abandonar las instalaciones.

Pero también pueden mezclarse ambas funciones y eso sucede cuando los movimientos de Orozco ya en la competición se ofrecen a cámara lenta con lo que sus fallos se ven mejor pero también se convierten en una triste sucesión de movimientos que ya se intuyen que desembocarán en la eliminación. La cámara lenta detiene los movimientos y los carga así de significados. Significados negativos en los atletas que se marchan o los movimientos mal ejecutados de Orozco, pero también simboliza la pulcritud, la calma, el éxito y la superioridad cuando la imagen se detiene en las carreras de Bolt y Rudisha y se convierten así en un paseo con un claro vencedor. Las imágenes a slow motion se tornan entonces evocadoras y positivas, como si se paladease la victoria.

Figuras 137: ejemplos del uso de la cámara lenta en “First”



Entre esa cámara lenta y la imagen a 24 fotogramas segundo (número de fotogramas del cine clásico) surge la principal novedad técnica que plantea “First”. Se aplica aquí una técnica ya conocida en la fotografía pero hasta muy recientemente descartada en el cine como es la de variar la velocidad de obturación. En la cámara fotográfica en la captación de la imagen se puede decidir cuánto tiempo está abierto el obturador en lo que se llama tiempo de

exposición y que es la fracción de tiempo que el obturador se abre y al dejar entrar la luz reacciona con los componentes químicos de la película formando una u otra imagen. Si el obturador se mantiene abierto varios segundos y los objetos se mueven lo que sucederá es que algunos dejarán un arrastre o estela. Este arrastre o estela de la imagen es uno de los rasgos más sorprendentes y originales de "First".

Este tipo de imágenes con baja velocidad de obturación son raras en la retransmisión de deportes. La película de este modo se está decantando por la estética frente a la comprensión. Sólo hay que observar que lo normal ("Marathon" es un ejemplo) es que se ofrezca una repetición en la retransmisión de los deportes y esta sea a cámara lenta para que el espectador aprecie mejor los detalles. Aquí en cambio la imagen se está emborronando con lo que aun se aprecian mucho peor los detalles. A cambio la película consigue una tonalidad, un efecto, un tipo de imagen muy original y que tiene mucha más capacidad evocativa. Las imágenes son mucho menos descriptivas, pero como los cuadros impresionistas, son mucho más sugerentes.

Hay que detallar muy bien también el esquema en el que se introducen estas imágenes que arrastran estelas. Se puede poner como ejemplo la retransmisión de las pruebas de ciclismo de Laura Trott o de Bmx de Caroline Buchanam. En ambas ocasiones las pautas se repiten. Tal y como ya se ha indicado en la parte de la cámara lenta, las imágenes slow motion son el máster o referencia. Cuando el deportista se aproxima a la pista o a la línea de meta en estos casos todo se detiene. Cuando la prueba comienza es cuando se incluyen las imágenes con baja velocidad de obturación con lo que en comparación con la lentitud anterior aun se subraya más la confusión.

En la ejecución de la prueba predominan las imágenes a baja velocidad de resolución con lo que el resultado es más estético. La cámara lenta ocupa pequeñas digresiones en las que se indica al espectador pequeños detalles (por ejemplo un salto de Buchanam). La dualidad se rompe con las imágenes de la retransmisión reproducidas de las propias pantallas que se ofrecen en el recinto deportivo. La retransmisión se usa entonces como conexión con la realidad y lo oficial. Esas pocas imágenes (de baja calidad y pixeladas) decretan el final de la prueba y también de la experimentación y todo vuelve a la calma de la cámara lenta. La secuencia se repite en los dos ejemplos.

Figura 138: cámara lenta antes de la salida y pantallas

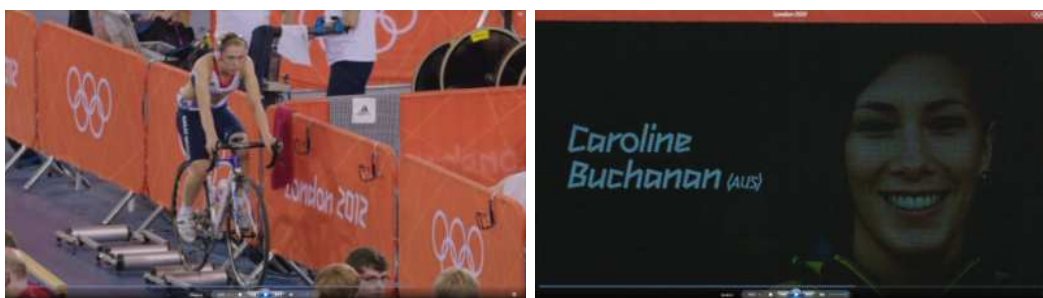


Figura 139: imágenes a baja velocidad de obturación durante la prueba

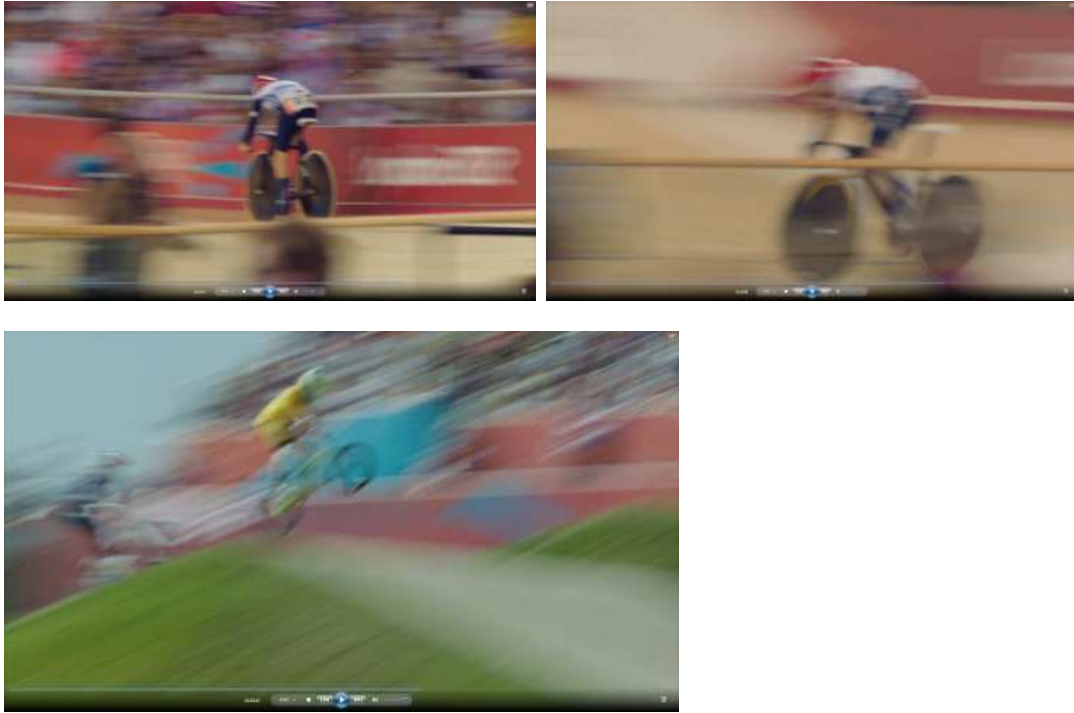


Figura 140: la prueba ha terminado y se vuelve a las pantallas

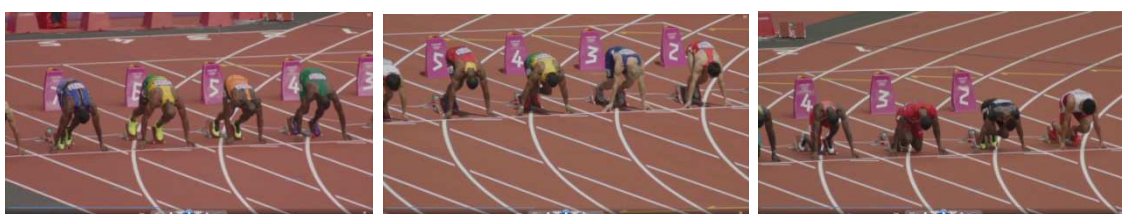


Otro de los detalles técnicos de “First” es la sospecha de que se ha aumentado la resolución de las imágenes. Esto es, frente a los 24 frames por segundo que son habituales en cine aquí se trabaja como mínimo con los 30 frames que son habituales en las retransmisiones de la televisión americana o incluso más. De este modo se entiende que haya material para las constantes variaciones de velocidad pero también la nitidez que mantienen las imágenes tomadas a baja velocidad de obturación. Esto redunda también en una nitidez y una especie de mayor realidad (si se permite la licencia). Hay que tener en cuenta que ya se está experimentando en películas como “El hobbit” con reproducciones a 48 fotogramas con segundo y los espectadores siempre lo identifican con mayores sensaciones de realismo.

Uno de los ejemplos más completos y ricos en recursos técnicos de “First” es la retransmisión de las eliminatorias y la final de 100 metros. Como en las anteriores películas, los 100 metros son una prueba a observar porque supone un reto hacer interesante una de las disciplinas con mayor repercusión y, por ello mismo, una competición que seguramente el espectador ya habrá visto. En lugar de obviarla como “16 days of glory” o ralentizarla como en “Marathon”, “First” opta por desplegar todos los recursos y convertirla en la prueba más rica.

En los dos minutos y 33 segundos que dedica a la prueba la cinta oficial de Londres se puede observar, primero, un montaje paralelo a ritmo de los latidos de corazón que subraya el paralelismo y la confusión en las eliminatorias. Eso, antes de comenzar la prueba, porque la carrera mezcla, en segundo lugar, la cámara lenta sin sonido ambiente (que parece detener el tiempo) y las imágenes a baja velocidad de obturación, que recuperan los gritos de las gradas y emborronan la prueba. A ello se suman las imágenes de las pantallas para ver las reacciones y el momento en que cruza la meta y, por tanto, es oficial la victoria. Las celebraciones completan el mosaico y recuperan la velocidad normal, aunque la mayoría recuperan la cámara lenta. Este caos y mezcla de estilos es precisamente lo que debe considerarse como el rasgo de “First”.

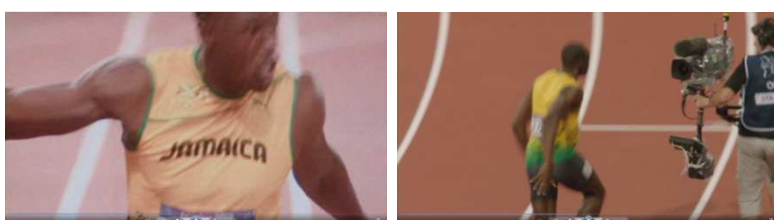
Figuras 141: retransmisión de las eliminatorias y la final de los 100 metros. Superposición de imágenes. La imagen va saltando porque al ser planos idénticos ocupados por figuras idénticas la imagen choca. No obstante, cada grupo está un poco más en posición de salida. Todo ello en un montaje paralelo al ritmo de lo que parecen latidos de corazón



Figuras 142: retransmisión de las eliminatorias y la final de los 100 metros. Imágenes en cámara lenta y sin sonido que se mezclan con las recogidas con baja velocidad de obturación y en las que vuelve el griterío de la grada.



Figuras 143: retransmisión de las eliminatorias y la final de los 100 metros. Imágenes de las pantallas y cámara lenta de la celebración

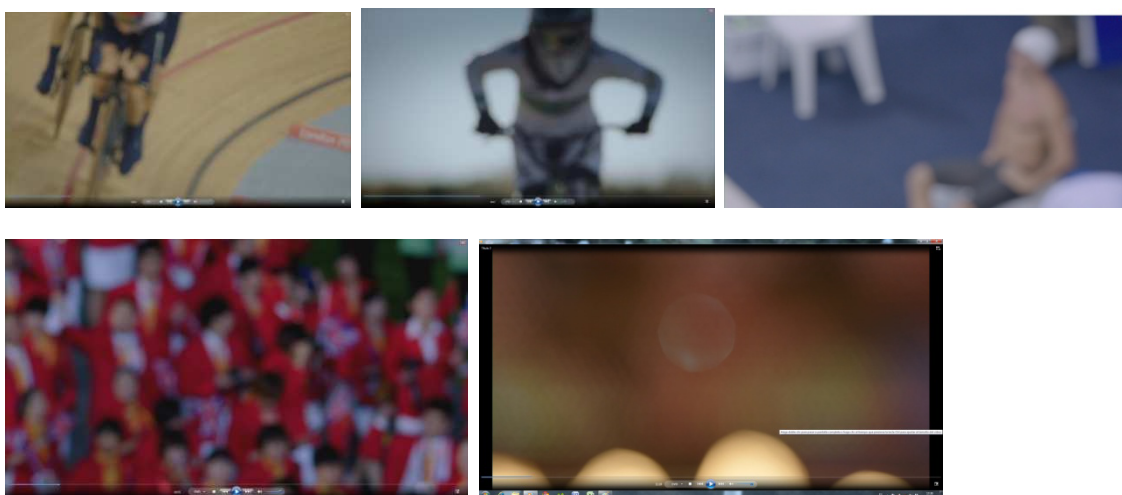


Para definir el aspecto visual de “First”, hay dos elementos más que se constituyen como señas de identidad como son los desenfoques y el retoque digital de las imágenes. El enfoque y desenfoque continuo de los protagonistas se convierte en un recurso abundante en todas las historias. El desenfoque se usa como transición. Sirve, por ejemplo, para situar al deportista

junto a la piscina como ocurre con los nadadores. También se emplea el desenfoque en un plano que vinculará los planos a cámara lenta y las imágenes a baja obturación y, por tanto, más borrosos. El desenfoque parece servir de nexo de unión entre ambos mundos (slow motion y baja velocidad de obturación) para hacer así más habitual esa imagen borrosa.

El desenfoque tiene también connotaciones narrativas cuando parece que el nadador brasileño se detiene a pensar y entonces comienzan a surgir las imágenes de su ciudad, de Sao Paulo. Los desenfocados no adquieren el protagonismo de la cámara lenta o las imágenes a baja velocidad de obturación porque siempre implican una transición. No obstante, reafirman la sensación de que la técnica no sólo implica un disfrute visual sino que implica connotaciones narrativas. Desde la victoria que se disfruta y se alarga, la derrota que se hace lenta y amarga a la locura y el caos que convierten la realidad en algo borroso, casi una ilusión.

Figuras 144: desenfocados como transiciones en "First"

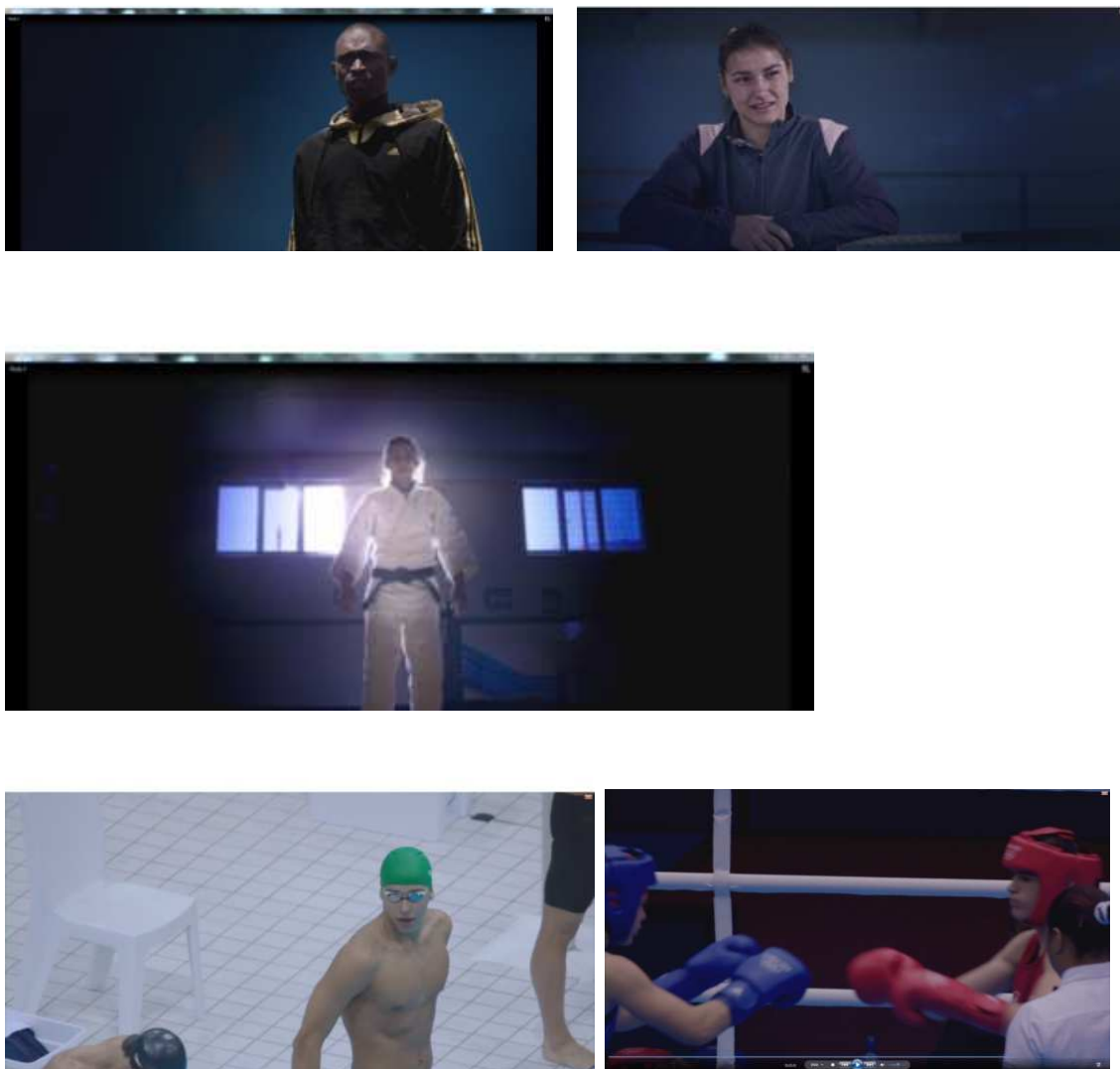


Solo hay que sumar lo dicho hasta el momento para comprender que si todas estas técnicas tienen un punto en común es su potencia evocadora. En otras palabras "First", a diferencia de otras retransmisiones o productos que se elaboran sobre el deporte, no pretende enseñarnos mejor esas pruebas, mostrar más detalles o situar al espectador en una posición privilegiada. La cámara, de hecho, se retrasa, la imagen se emborrona y en lugar de detalles se obtienen planos que circulan más deprisa. Sin embargo, sí que se le otorga un aspecto diferente a las imágenes y, por tanto, al relato de lo que ocurre. El tiempo se detiene pero también la realidad se llena de trazos más propios de un cuadro o un cómic. Al mismo tiempo, todo vuelve a acelerarse y se desenfoca.

Este cambio de aspecto de las imágenes culmina con el retoque digital de muchas de ellas. Es también una novedad en "First". En el preámbulo ya se colocan para cerrar la presentación de los protagonistas imágenes donde la iluminación y el fondo denotan que se trata de algo artificial. Es el ejemplo extremo, aunque la pureza de los colores hace sospechar en muchas otras ocasiones (al menos, del uso de filtros previos). Ya se ha planteado la viveza de los

colores en la descripción de algunos de los escenarios como Kenia o Australia. No obstante, se repite después en las pruebas la pureza de los blancos o la viveza de otros colores puros.

Figuras 145: retoque digital de imágenes en “First”



La abundancia de técnicas y el tratamiento visual de “First” es uno de sus aspectos más innovadores. Hay una exhibición técnica que es indudable que hace más atractivas las imágenes y, por tanto, el relato. Se establecen además ciertas connotaciones y se insertan en el relato. La cámara lenta ralentiza no sólo la imagen sino también las sensaciones o emociones como la libertad de los trazos de las imágenes a baja velocidad de obturación invita también a la diversión y abre la puerta al caos. No se trata de un ejemplo de técnica por técnica o incluso de técnica como un deleite en las meras imágenes.

En “First” realmente se opera un cambio del aspecto de las imágenes y detrás del mismo hay un cambio de concepción. Ya no trata la película de mostrar la primicia, el privilegio o la mejor imagen sino que se decanta por una transformación de la imagen acorde con el peso que

toman las emociones en la narración que articula esta película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012. La transformación visual que sufren las competiciones es congruente con unos Juegos que se miran más desde el lado emotivo que el profesional. Es un síntoma de esa deformación que sufren, ante los ojos del espectador, los Juegos de modo que se llenan de intensidad, caos, alegría y el tiempo se detiene o acelera.

4.5. ESTÉTICA

Los presupuestos estéticos de “First” rompen con lo que podría llamarse la tradición de “Olympia”. Por primera vez, las normas de estilo no están encaminadas a embellecer el acontecimiento relatado, al menos, no como primer objetivo y no es el rasgo definitorio. En cambio, se configura una especie de estética del artificio, de la artificialidad. Se distancia así de la búsqueda de la belleza clásica (en torno a los cuerpos, los movimientos y que busca el equilibrio) que se instituye como una regla que preside tanto “16 days of glory” como “Marathon” (también hay que tener en cuenta la estética del sufrimiento). En la película de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 se prefiere la imagen tecnológica, la imagen retocada y, en resumen, la imagen artificial. En ello confluye un uso narrativo de los colores, encuadres donde predomina la publicidad, la abundancia de las técnicas visuales o incluso la permisividad con los errores de composición y enfoque.

Hay dos argumentos que permiten defender y caracterizar lo que hemos llamado estética de lo artificial. Por un lado, sucede la imposición del relato a lo contemplativo como prueba que todas las historias tengan una resolución. Por otra parte, la transformación de las pantallas del estadio en recurso visual reserva un lugar importante para imágenes de mala calidad. En cuanto, a la concepción narrativa de las historias la diferencia es evidente si se compara con las dos películas anteriores. En “16 days of glory” se incluyen 3 bloques (las ceremonias y un resumen de imágenes) donde la belleza de las imágenes prima por encima de la narración. En “Marathon” sucede que 16 de los 40 bloques muestran disciplinas donde no se sabe quien ha vencido y donde en ocasiones incluso se recoge un entrenamiento en lugar de la propia competición.

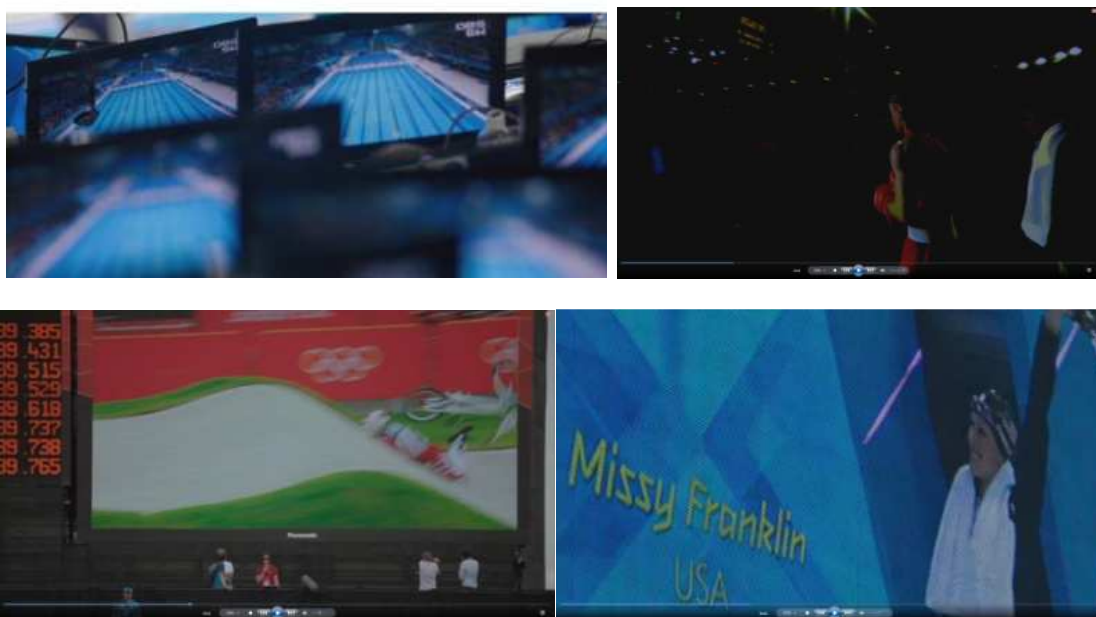
La película de Londres 2012 sigue a 14 personajes y muestra sólo 14 disciplinas y todas quedan resueltas. Hay que entender que “First” ha eliminado, por tanto, las imágenes que sólo tuviesen una finalidad estética, es decir, el goce visual y no tuvieran ningún peso narrativo. Se verá después como la publicidad, la búsqueda de lo diferente o el propio relato o la búsqueda de la emoción se anteponen a la belleza. El otro gran ejemplo de esta estética de lo artificial es

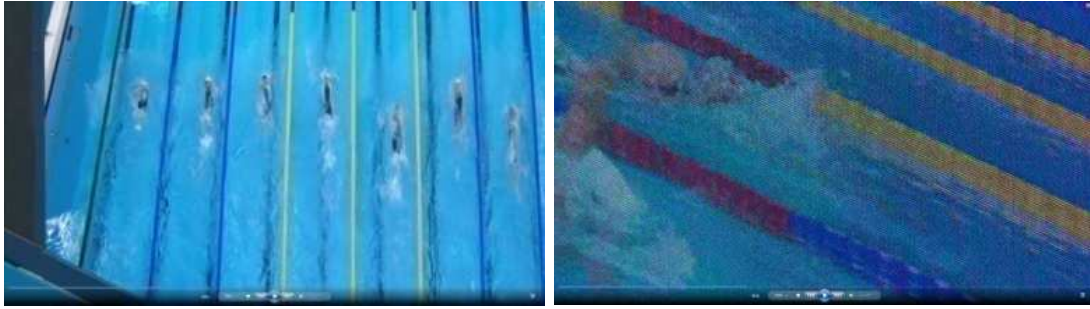
la proliferación de las pantallas y su peso narrativo. Ya ocurría que en “Marathon” la falta de off convertía a las pantallas del estadio en un elemento informativo. Ahora en “First”, la imagen de las pantallas se convierte en la imagen con mayor peso informativo y casi narrativo. Muchas de las informaciones esenciales se dan a través de las imágenes que reproducen la retransmisión que se está ofreciendo en el lugar de la prueba.

A través de una pantalla se ve el quinto puesto de Buchanam o la victoria de Rudisha. También se contempla la pugna de Trott con las ciclistas americanas. Missy Franklin o Buchanam se presentan en una pantalla. Las lágrimas de Le Clos las ofrece una pantalla. Una caída previa a la carrera o un detalle clave vienen siempre mediados por una pantalla (Buchanam). En si mismo eso implica que la belleza queda en un segundo plano. ¿Por qué? En primer lugar, porque las pantallas debido a estar formadas por pequeñas pantallas de leds y por su tamaño marcan los pixeles de las imágenes y, por tanto, resultan imágenes de muy baja calidad, inadmisibles desde el punto de vista de la calidad de una película, o en comparación con el resto.

¿Para qué ofrecer una imagen a través de una pantalla cuando seguro se tiene esa señal y puede ofrecerse la original? Por otra parte, los cámaras que elaboran esas imágenes son ajenos a la película y, por tanto, no hay dominio de la directora o el director de fotografía sobre esos cámaras que por tanto no conocen las normas de estilo o órdenes en general que se hayan dado previas a la grabación. En cualquier caso, estas imágenes pueden romper la uniformidad estética de la película o general un nuevo concepto de estética donde no prima la perfección sino lo artificial e improvisado. El mismo efecto que generan las imágenes captadas por los móviles de los particulares y que llenan los espacios informativos televisivos.

Figuras 146: Imágenes que muestran diferentes usos de las imágenes que muestran las pantallas que a su vez retransmitían las pruebas en Londres





La abundancia y peso narrativo de las imágenes que muestran las pantallas no sólo es un argumento contra esa estética de la búsqueda de la belleza sino que permite intuir y es rasgo definitorio de una nueva estética. El uso de estas imágenes que vienen dadas, deformadas, en algunos casos, y de mala calidad, en general, sólo se puede justificar si precisamente forman parte de un plan previamente orquestado. Una especie de líneas de estilo donde pueden incluirse el uso de imágenes generadas por ordenador, el retoque digital de los colores o la intención de marcar la subjetividad a través de las imágenes. Las imágenes de las pantallas que retransmiten los acontecimientos son la primera prueba de una estética que quiere situar al espectador en el estadio, que traslada al espectador la emotividad de los familiares y el propio atleta y que quiere diferenciarse de la retransmisión convencional por un camino diferente al de películas anteriores.

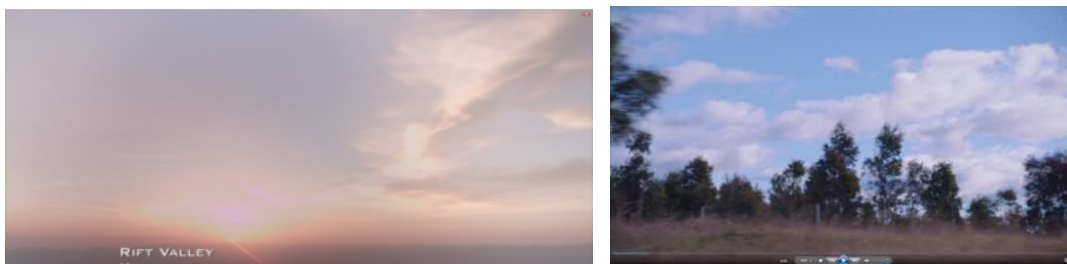
“First” ha cedido el primer plano para pasar a las bambalinas. “16 days of glory” o “Marathon” pugnan todavía por ofrecer las mejores imágenes de sus Juegos Olímpicos. Los encuadres a pie de pista y desde el suelo de Los Ángeles o los ralentizados con música de “Marathon” tratan de trasladar al espectador al mejor lugar para contemplar los Juegos. “First” cambia esa pretensión por la de situar al espectador junto al atleta en la intimidad. Cede la primera línea y busca en cambio compartir los momentos previos y posteriores con el protagonista cuando todavía no ha salido al escenario. Por ello, no es que desprecie las imágenes del espectáculo sino que le sirven las imágenes que tiene cualquiera que esté en el estadio, que son las imágenes que ofrecen las propias pantallas del estadio.

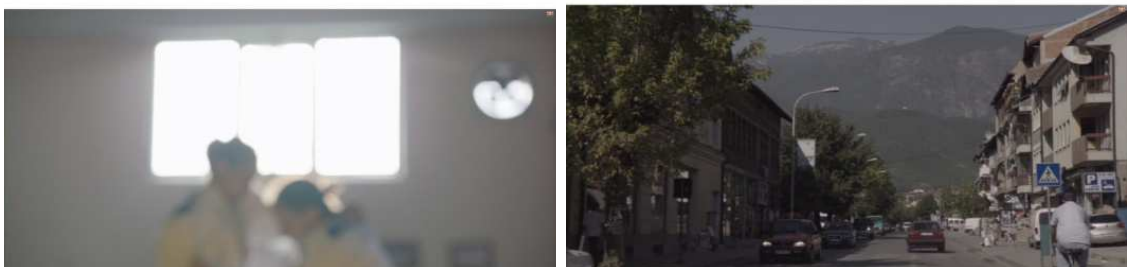
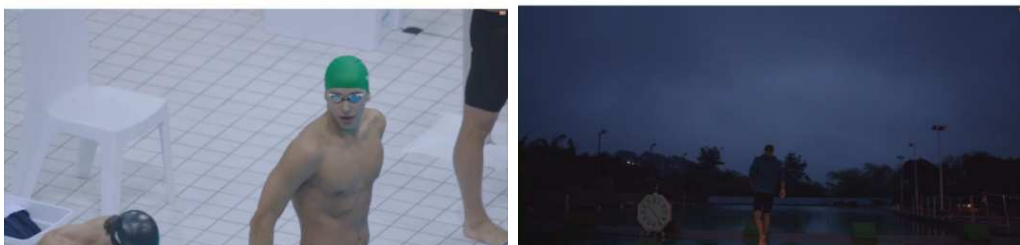
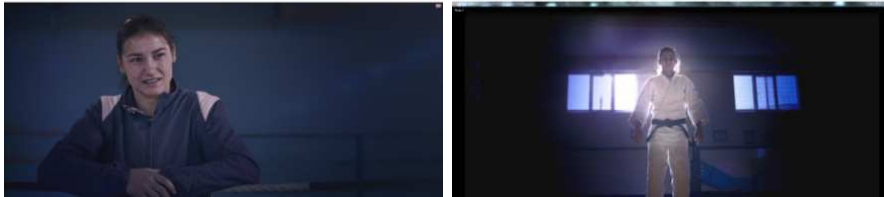
Ya se ha planteado que “First” lo que hace es tamizar todas las imágenes. ¿Para qué? Porque se trata de expresar visualmente el punto de vista del atleta. La empatía que se trata de establecer con los personajes no sólo es a través de las entrevistas y las confesiones que los protagonistas y sus seres más cercanos van haciendo al espectador sino también a través de la imagen. Eso es muy complicado pero a ese efecto se establecen una serie de normas estéticas que se pueden intuir. Las imágenes de las pantallas, manipuladas por otros (como cámaras o realizadores de la retransmisión) son sólo un tipo de imágenes falseadas porque, en general, todas las imágenes se falsean. De este modo, se muestra ya no los Juegos sino la versión de los Juegos que ven los protagonistas.

Por una parte, los espectadores ya no ven los países donde viven los protagonistas sino que contemplan una selección de imágenes congruente con la descripción que de esos países han hecho los protagonistas y además esa versión edulcorada se ha manipulado para resaltar los colores con lo que más que un embellecimiento se consigue una especie de fabulación sobre un lugar. Ellos mismos, los atletas no se presentan mediante imágenes neutras sino mediante imágenes creadas por ordenador. En unos casos porque el fondo se ha vaciado y se les rodea por un halo de luz como si fuera la imagen de un superhéroe o un santo, otras veces, porque se ha manipulado la tonalidad para situarles en un lugar blanco.

Lo mismo ocurre al contrario cuando sus esfuerzos o los protagonistas que serán derrotados o sus malas experiencias se tiñen con colores negros y la realidad se oscurece literalmente. Todo son elementos que redundan en la subjetividad. Se contemplan los países de origen con los ojos de los deportistas, se conoce a los deportistas a los ojos (mediante las entrevistas) de sus seres queridos. La variación de la velocidad de obturación y las imágenes que se detienen tras la derrota o antes de la prueba transmiten, a su vez, las sensaciones y emociones del atleta. Del mismo modo, las imágenes de las pantallas concurren a esta estética de la subjetividad y el artificio poniendo al espectador en el lugar de quien está sentado en el estadio.

Figuras 147: imágenes retocadas por ordenador. Retoque de colores, vaciado de fondos y retoque para hacer predominar un color.





El uso maniqueo de la luz, los retoques para intensificar los colores y la pantallización de la imagen son sólo los rasgos más llamativos de esa estética del artificio que desarrolla “First” y que también se deja notar en los encuadres. La película de los Juegos de Londres 2012 es un relato centrado en 14 personajes y eso se traslada a las normas de estilo en la búsqueda de fotogramas que aíslen al protagonista. De nuevo, la narración o mejor la construcción de una manera de contar se antepone a la preocupación por lograr los planos más bonitos y

equilibrados. Tratar de aislar visualmente a los protagonistas para que la acción se centre aun más en ellos fuerza los encuadres y el propio espíritu de una competición colectiva.

Esta búsqueda del protagonista individual fuerza los encuadres en contrapeso continuo y lucha con otro elemento nuevo que marca también la imagen: la llamada publicidad “product placement”. En otras palabras, la notoriedad que alcanza un producto o una marca cuando se sitúa en el escenario de la acción, aun cuando se presenta allí como un elemento secundario y se muestra sólo de modo indirecto. El producto se sitúa en la escena y se convierte en parte del decorado pero así logra un posicionamiento que ayuda a hacerlo destacar y a generar familiaridad con el mismo. Esto sucede una y otra vez en “First” con los logos de “London 2012”. Los encuadres buscan incluir de modo completo este logo de manera que pueden llegar a sacrificar al protagonista o ampliar el encuadre para que pueda leerse con nitidez o se sitúe el logo dentro de esa imagen.

Un ejemplo puede ser un fotograma de la competición de ciclismo indoor que protagoniza Laura Trott. Para que el plano incluya y se pueda leer “London 2012” la ciclista queda cortada y en el lado izquierdo de la imagen. Es un plano mal construido y desequilibrado en una imagen donde el centro se traslada al letrero o al vacío, cuando se supone que está a punto de comenzar la competición y debe ser la ciclista la protagonista. De hecho la propia cámara corrige después el enfoque para incluir a la protagonista y corta parte del letrero que aun así se sigue leyendo y se intuyen los aros olímpicos. El plano queda así a medio camino y aunque ya se ve a Laura Trott no se contempla todo lo que sucede en esos preparativos y tampoco acaba de leerse el letrero. Estas imágenes exponen muy bien esa lucha de fuerzas, entre la publicidad y la búsqueda del protagonista individual, que condicionan los encuadres de la película oficial de Londres.

Figuras 147: imágenes bloque 9 de la competición de ciclismo indoor que ilustran una corrección de encuadre entre el cartel de “London 2012” y un plano centrado en la protagonista



Si este es uno de los ejemplos más evidentes la película está poblada, no obstante, de diferentes versiones de lo que sería el “product placement” con el logo de “London 2012” así como con planos que aíslan a los atletas y subrayan esa soledad visual que también se convierte en uno de los rasgos de estilo de esta película.

Figuras 148: ejemplos de “product placement” y aislamiento del protagonista



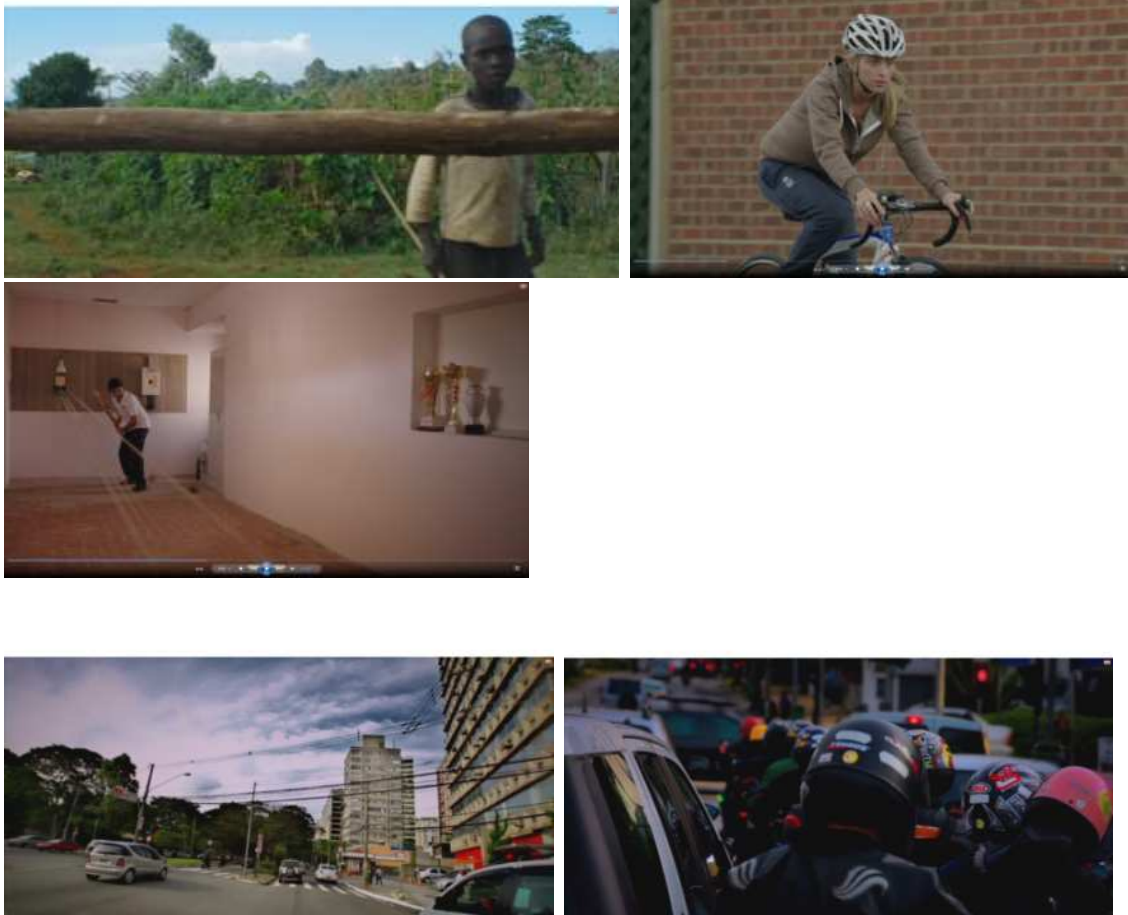
Poco a poco y bajo estas directrices, “First” construye una película vanguardista (pantallas, imágenes que se emborronan o ralentizados), colorista y artificial. Estilísticamente se dibuja un relato que se autoproclama más cerca de la fantasía y la subjetividad que de la realidad. Una historia que contiene más emoción que descripción. El hecho de que los propios atletas y familiares sean los narradores, la reducción de un evento multitudinario a 14 historias particulares, el añadido de un preámbulo y un epílogo a esas historias que superan así el marco de los juegos y otros elementos deben usarse también para leer las premisas técnicas y estilísticas.

En cuanto al retoque de colores o la variación de las velocidades de la imagen, de modo que provocan el extrañamiento, parece que las claves pueden darlas los planos subjetivos. Sin duda el recurso de los planos subjetivos para recrear lo que están mirando los deportistas se emplea en varias ocasiones. Sucede cuando Rudisha presenta Kenia, pero también cuando corre la final de 800 metros. También se imita la mirada de Trott cuando va en bici hacia su casa, se recorre Cambera con Buchanam, Sao Paulo con Brutos y jugamos al cricket con el novio de Heena. Son sólo ejemplos de esa voluntad de la película de meter al espectador en el mundo del deportista.

La estética que se ha llamado de la artificialidad evidencia que no se trata de la reproducción fiel sino manipulada de lo que ocurre. El recurso de las pantallas deja claro que se está mirando, también aquí, unas imágenes que ya han sido manipuladas. Al mismo tiempo, ese colorido, las estelas o la pausa de las imágenes son más apropiados para expresar una ensoñación. Si precisamente se proyectan al tiempo que los deportistas expresan sus deseos y

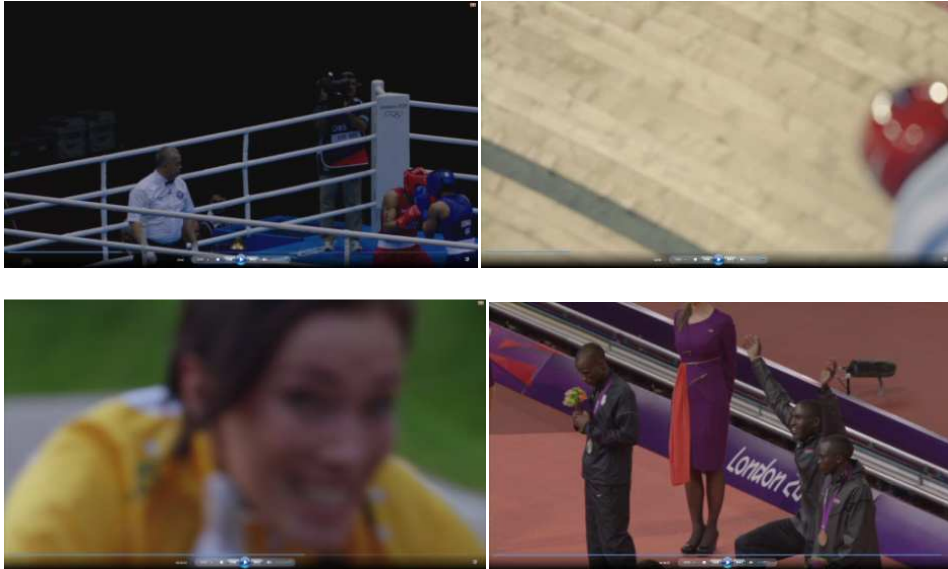
sueños deportivos queda claro que narración e imagen quieren construir una misma subjetividad.

Figuras 149: imágenes subjetivas



Las imágenes siguen siendo bellas, aunque esa ya no es la premisa. Una prueba son los errores que se pueden encontrar en la película. En “Marathon” o “16 days of glory” podía dudarse si no eran errores fingidos o planos permitidos dentro de las condiciones de grabación y que también pueden leerse como síntomas de la improvisación y muestra de la naturalidad. Ahora en “First” parece más injustificado entender encuadres que desplazan la acción, como ocurre en la prueba de boxeo, reenfoques que no logran mostrar con nitidez la imagen, o incluso imágenes que se repiten como la subida al podio de Rudisha.

Figuras 150: posibles errores en “First”

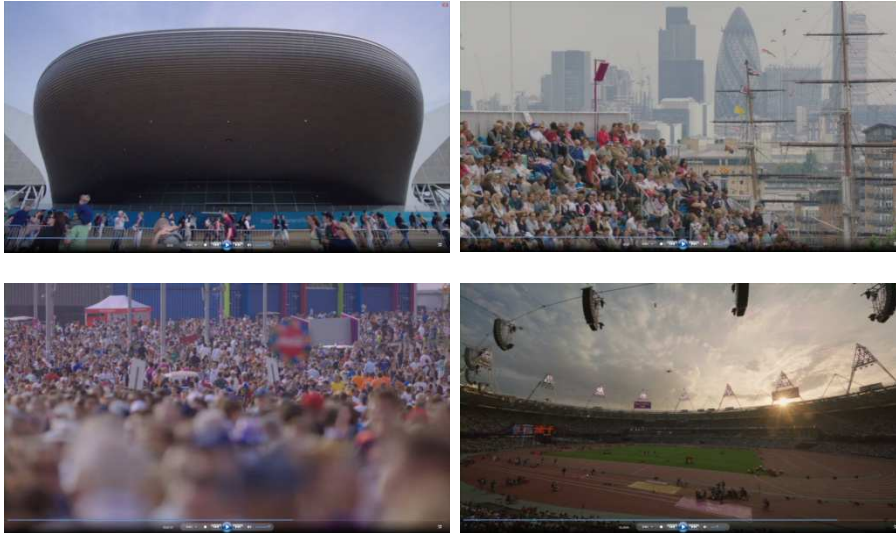


Quizá la mejor demostración de una norma general sea la existencia de excepciones. La despreocupación por la búsqueda de la belleza y la justificación narrativa de todas las imágenes dentro de la historia de uno de los protagonistas también tiene su excepción. Hay unos pocos fotogramas y una parte de “First” donde la preocupación por el equilibrio y belleza de los planos se convierten en la norma. Es tan evidente que sucede que estas escenas destacan así el doble.

La película emplea como transición imágenes de los accesos a los estadios que sirven de excusa tanto para convertir en personajes a los asistentes como para ir mostrando las diferentes instalaciones que se han construido y que albergan esos Juegos Olímpicos de Londres. En todas esas transiciones se olvida a los protagonistas y las pantallas y se cuidan los detalles. De la imagen subjetiva se pasa a la imagen bucólica e idílica de Londres. Se falsea ahora en busca de la falsa perfección. Si bien es cierto que los colores y las imágenes siguen teniendo cierto retoque ahora parece encaminado a mostrar un Londres sin atascos, sin mal tiempo (hay lluvia pero hasta se convierte en algo estético), esto es, una ciudad idílica donde sucede una historia de ensueño.

Figuras 151: imágenes de las transiciones donde se describe Londres y donde el peso de la búsqueda de la belleza se impone a las normas estéticas que rigen el resto de la película





Queda señalar también la diferencia en el uso de la música y su relación con esta estética. Hay que recordar como en “Marathon” las melodías de música clásica o incluso opera o ballet transformaban la escena y abrían una puerta al goce estético e invitaban a recrearse en lo que veía al espectador. Ahora las melodías comerciales, repetitivas, típicas de la radio fórmula, identificables y con letras en inglés buscan, en cambio, intensificar la emoción que transmiten las imágenes en lugar de subrayar su esteticidad.

“First” se construye, por tanto, como una película de emociones. Visualmente eso se traslada a la construcción de imágenes más artificiales. La película oficial de Londres es un producto que llega después de la lluvia de imágenes que la televisión, internet o los medios de comunicación, en general, ofrecen al espectador. Un problema nuevo que le obliga a diferenciarse y elige la vía de la subjetividad. Estéticamente las imágenes se convierten en las emociones y visión de 14 atletas porque quizá eso es algo que seguro no han podido ver todavía los espectadores.

4.6 RASGOS COMUNES CON “OLYMPIA”

Será cuando se cierre este trabajo con el análisis profundo de “Olympia” cuando se pueda confirmar cuáles son los elementos que constituyen la tradición visual de la primera película que resumió unos Juegos Olímpicos. El objetivo aquí como ha ocurrido en los anteriores análisis es dejar constancia de los elementos comunes que comparte la película de Riefenstahl con las cintas que le han seguido en el subgénero olímpico. En el caso de “First” entre uno y otro estreno han transcurrido 74 años que abren todo un abismo en cuanto a tecnología, ritmo y aspecto. Precisamente por ello es aun más significativo que sigan existiendo vínculos visuales

y que se pueda cuestionar la continuidad. Destaca también el cambio de rol de algunos de los elementos presentes en la película de las Olimpiadas de Berlín de 1936.

En esa relectura de elementos que plantea “First” uno de los ejemplos se encuentra en las imágenes que construyen la referencialidad política de la película. Las imágenes de Hitler que aparecen en “Olympia” son todo un icono visual. Se puede discutir si más por su uso posterior como fragmentos en otros productos audiovisuales, que por su propia importancia (relativa por lo menos en cuanto computo de tiempo) en la película. En cualquier caso, esas imágenes del dictador saludando y mirando desde la tribuna han trascendido más allá de la película y marcan un ejemplo de cómo dentro de una narración deportiva se puede reproducir el orden de la jerarquía política.

La intromisión de la política en lo deportivo ya está también en “Marathon” donde las imágenes de la familia real se filtran en la narración de lo que ocurre en las pruebas. La película de Barcelona elige reproducir los discursos inaugurales y los aplausos al rey y al presidente del COI, pero también se fija en el príncipe como abanderado, introduce una imagen de la competición de vela y también recoge la imagen de la familia real como espectadora. Destaca en este último caso, la victoria de la selección española de fútbol y la imagen del monarca celebrando el último gol.

“First” reduce la exhibición de la política, pero mantiene la referencia al poder. En la cinta oficial de Londres los discursos desaparecen de una ceremonia donde sólo tienen cabida los actores, los deportistas y el público. Esto es, no hay figura política alguna que inaugure estos Juegos. La política se integra ahora en un plano secundario, pero no desaparece. La grada es el lugar donde se ubican en tres ocasiones miembros de la familia real en concreto los príncipes de Inglaterra y también, la entonces prometida y ahora princesa, Kate Middleton.

El papel de los representantes políticos en “First” es el de meros espectadores y un buen ejemplo es la prueba gimnástica de Orozco en la que la tensión se refleja en las caras de los príncipes. No es nuevo porque en “Olympia” durante una de las carreras que parece va a vencer una alemana la cámara refleja el interés con que Hitler sigue las evoluciones de su compatriota. La diferencia entre uno y otro caso, es que en la película de Londres los representantes institucionales sólo aparecen en la grada y en Berlín esas imágenes son sólo unas más de las que muestran al poder político en el palco.

Si en otros tiempos la jerarquía trataba de marcar con la pompa la diferencia entre los monarcas y la plebe, está claro que situar a los príncipes en las mismas gradas que el resto de espectadores trata de normalizar esa relación entre ellos y sus futuros súbditos. Hay que tener en cuenta que además en “First” el público ya no es una masa anónima sino que algunos de los personajes (familiares) surgen de la grada, una grada que siempre está cargada de emociones por lo que la película les sitúa realmente no sólo entre los comunes sino entre los que sufren y se alegran. Llama la atención eso sí que los que aparezcan sean los miembros más jóvenes de la familia real. Precisamente en una película en la que todos los deportistas son jóvenes promesas y debutantes, los representantes políticos que aparecen son también los más jóvenes y debutan.

Figuras 152: Referencias políticas en “Olympia” y en “First”



“Olympia” marca también una escuela en cuanto a la innovación técnica. La película de los Juegos de Berlín es un compendio de experimentación y renovación. Riefenstahl sube la cámara a un dirigible, la esconde en zanjas para obtener contrapicados desconocidos, la sumerge bajo el agua o la mete al lado de los deportistas. El ralentizado es uno de los iconos que han trascendido a la película de Berlín. En el caso de “First” se observa también que la tecnología ocupa un lugar principal. De las técnicas cuyas funciones quedan ahora modificadas, el mejor ejemplo es la técnica del slow motion. “Olympia” inaugura y casi instituye para todas las retransmisiones que le seguirán el empleo de esa técnica para ralentizar la imagen como un recurso para embellecer y comprobar mejor la ejecución y, por tanto, los detalles de una prueba deportiva.

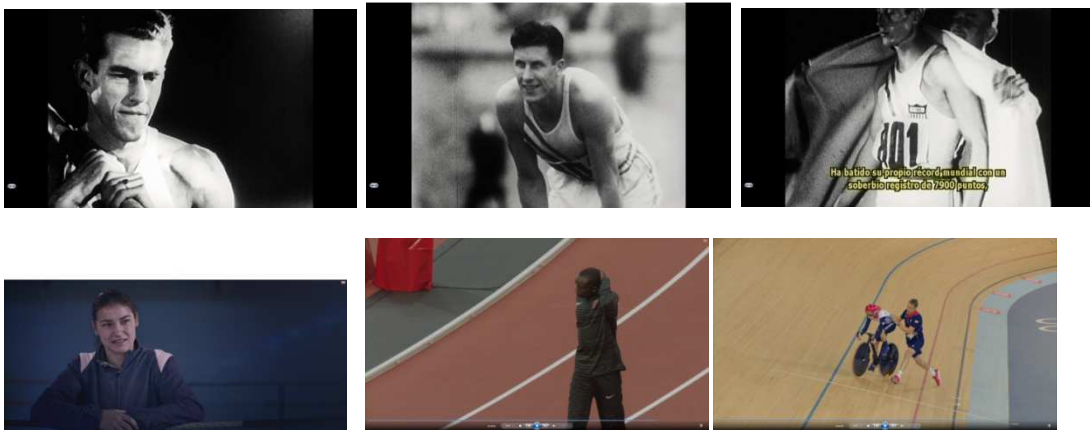
“First” subvierte el orden y convierte los planos ralentizados en la velocidad normal de emisión de las pruebas o incluso entrenamientos o escenas de la vida cotidiana. De este modo, la técnica sigue vigente, pero cambia totalmente su rol. El uso extendido del slow motion hace que destaquen aun más los planos a baja velocidad de obturación o los time lapse o incluso permite concentrarse en el relato que van haciendo los deportistas y sus familiares mediante el off. El ralentizado no pierde su capacidad para detener el tiempo, aunque la película está cambiando su función. De algún modo, “First” está reconociendo hasta qué punto está extendido el uso del ralentizado en el deporte y, por tanto, reconoce una herencia que proviene de Riefenstahl, pero por otra parte, también está jugando con ese lenguaje.

Figuras 152: imágenes ralentizadas en “Olympia” y en “First”

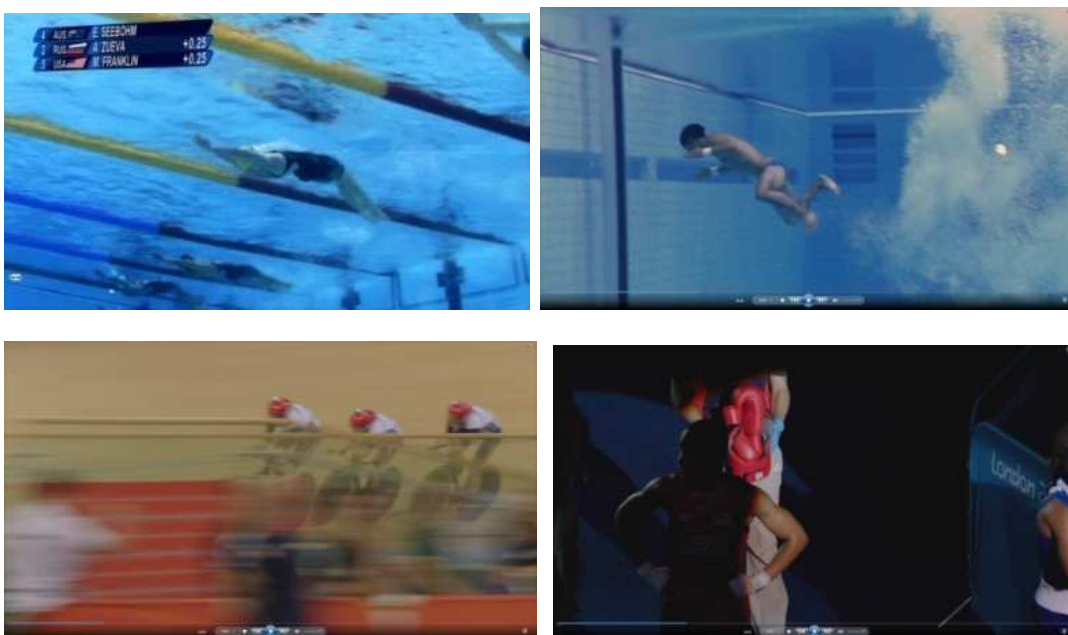


Dentro del apartado técnico, quizá la mayor coincidencia sea de concepto porque lo que ocurre es que se observa en “First” la misma voluntad por experimentar, innovar y aplicar la última tecnología que también se observaba en “Olympia”. La distancia la marcan ahora los años, pero de nuevo la cámara se sumerge bajo el agua, la cámara trata de cambiar la textura de la imagen con esas tomas a baja velocidad de obturación y también se usa el color para generar ambientes y sensaciones como ya hizo Riefesntahl en la prueba del decatión donde pasa de una prueba colectiva a señalar desde el principio quien vencerá y se aproxima a lo que después harán “16 days of glory” o “First” donde las pruebas se narran centradas en la perspectiva y vivencias de un atleta.

Figuras 153: planos que juegan con el contraste blanco y negro y centrados en un protagonista en “Olympia” y en “First”



Figuras 154: planos experimentales en “First” como planos bajo el agua, uso de la baja velocidad de obturación y juego de luces para crear negros absolutos y destacar u ocultar al deportista



Aunque aquí se busquen similitudes y paralelismos hay que señalar que “First” es la película más distante en tiempo, pero también conceptualmente, de “Olympia”. Igual que se subraya

que la técnica del ralentizado o el espíritu de innovación tecnológica siguen presentes hay que destacar que la presencia de la política se reduce, que ese slow motion cambia de papel y que pierde protagonismo frente a otras técnicas e, incluso, matizar que esa obsesión por la tecnología es una obsesión que comparte en general el cine contemporáneo y que no sólo es una herencia de “Olympia”.

La película de los Juegos Olímpicos de Londres rompe con muchas de las señas de identidad de “Olympia”: ya no hay resumen visual de deportes, todos los que aparecen vienen resueltos y se conoce a los vencedores. Ya no hay por tanto ese espacio dedicado en exclusiva a la estética. Tampoco hay siquiera espacio para pruebas icónicas de “Olympia” como el salto de altura, no aparece tampoco el decatlón y los deportes más clásicos (disco, jabalina, martillo) apenas reciben un plano. La imagen aérea del estadio, otra tradición con la que cumplen las películas anteriores, ahora queda olvidada.

Al mismo tiempo que se marcan las distancias es innegable una cierta coincidencia en la manera de ver algunas situaciones. Es como si la mirada enseñada no pudiera contemplar de otro modo ciertos momentos claves o elementos importantes. Un ejemplo de esa continuidad visual es el peso que adquieren los símbolos olímpicos y, en particular, la antorcha en “First”. La primera parte de “Olympia” subraya los símbolos olímpicos mediante las banderas, pero también mediante el resumen de imágenes que hace de la ceremonia. En ese mismo tono, la ceremonia de Londres gira en torno al fuego. En “First”, la composición que forman las numerosas antorchas que se unen formará parte, incluso, de la carátula en la que se incluye el propio título de la película.

Figuras 155: peso de la antorcha en “Olympia” y en “First”

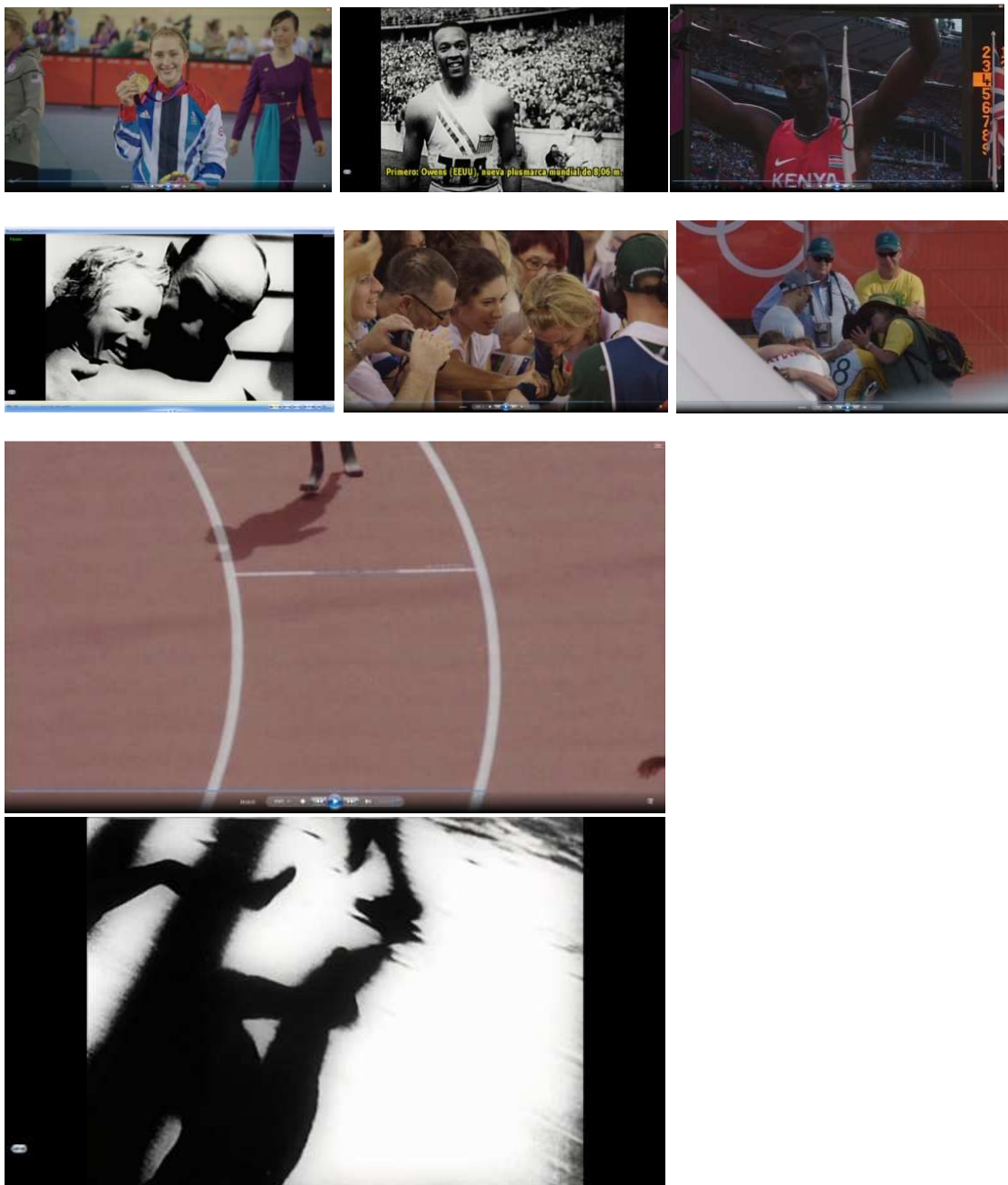


El fuego y la antorcha no son la única referencia visual que comparten las dos películas sino sólo una más. Llama la atención que Owens, el velocista negro, sea el único que mira directamente a la cámara en Berlín y uno de los atletas protagonistas; en “First”, es Rudisha, otro velocista también negro, quien más apariciones tiene y quien tiene permiso para mirar frente a frente al espectador, aunque esta vez ya no es el único. También mira a cámara de frente y justo después de ganar precisamente la ciclista Trott que no hay que olvidar que es la

única británica de entre todos los atletas elegidos, para contar la historia de lo que fue Londres 2012.

Destaca también el paralelismo entre el abrazo del padre de Trott o de Buchanam a su hija y el abrazo del padre de la nadadora que vence en Berlín. La sombra de los pies de los maratonianos se adivina también en la sombra de los implantes que permiten correr a Pistorious y que se convierten en el primer plano que tenemos de él, algo así como su carta de presentación.

Figuras 156: iconos visuales que se repiten en “Olympia” y “First”



Las coincidencias o las diferencias en el uso de ciertas técnicas o en el caso de la referencia a la política en el fondo están de acuerdo en construir una especie de tradición en los estándares de retransmisión y narración deportiva cuyo inicio debe de situarse en el entorno de

“Olympia”. Para imitarla o para modificarla, la película de los Juegos de Berlín es una referencia. No todo pueden ser coincidencias azarosas, o debidas al propio acontecimiento, porque entre una y otra película han pasado más de 74 años.

La coincidencia en el modo de contar un hecho se puede encontrar como se ha visto aquí tanto en el espíritu de la innovación, en elementos externos a la narración, como las referencias políticas, o en construcciones mucho más concretas como encuadres o contrastes entre blanco y negro. Se da, simplemente, en lo que se muestra cuando se permite esa mirada a cámara o se convierten en iconos los abrazos o la antorcha olímpica como ya hiciese “Olympia”.

Mucho más discutible es la voluntariedad de las referencias. Solo la directora y su equipo conocen si subjetivamente y previamente se decidió aludir a las imágenes y la forma de hacer de “Olympia”. En cualquier caso, ese extremo no está aquí a debate ni se pretende demostrar o refutar. El planteamiento es demostrar un vínculo y una continuidad visual, que están por encima de un producto concreto. De modo pretendido o no, “First” establece un vínculo visual con “Olympia”. Las propias imágenes son las que, sin entrar en subjetividades o motivaciones, permiten descubrir que hay una manera común de contar, de entender y, por tanto, de mirar en entre ambas películas.

HERRAMIENTA PROPIA

Las teorías de Baudrillard (1978) Debord (1991) Perniola (2011) y Barthes (2012) se convierten ahora en la base para una relectura de la película. En el análisis anterior de “First” han quedado enumerados, expuestos y comentados los principales elementos como una descripción que puede servir de base para diferentes propuestas metodológicas. Elementos como el tiempo de los planos, o el espacio que ocupan las diferentes historias constituyen elementos cuantitativos que pueden dar pie a diferentes valoraciones o comparaciones.

A partir de aquí lo que se plantea a continuación en concreto es el análisis de la película como un enorme simulacro. Este dispositivo implica entender que la referencia deja de ser la realidad para convertirse la propia imagen, que se vacía, en el núcleo de la exposición. El simulacro se autoproclama como protagonista de la escena, la imagen se convierte en un objeto casi museístico y la identificación pugna con la narración. Ya no se suceden las imágenes en un determinado orden narrativo, como ocurre en los videoclips donde la música y los destellos de luz marcan el ritmo de sustitución de imágenes. Se trata de visiones que funcionan más por empatía que buscando reflejar la realidad.

Más allá de la negación de la realidad, el simulacro se considera aquí como el lenguaje propio del cine y, en extensión, de la cultura contemporánea. Un sistema que articula la búsqueda de la apariencia. No sólo se trata de identificar el dispositivo sino también de cuestionar si el simulacro funciona como un aparato de significación. Baudrillard (1978) plantea que la fantasía de Disney y su fingida irrealidad pretenden ocultar que realmente es el resto del país el que funciona bajo las normas de la fantasía, de modo que ya está evidenciando que hay una operación de sentido bajo la mera apariencia. Esa misma operación, la que da sentido y funciona bajo la apariencia, es la que se analiza ahora en un segundo desmontaje de “First”.

4.7. El fin de la poética

Los planos se acortan y las técnicas se multiplican. En “First” la velocidad de obturación se modifica y las imágenes se emborronan, el slow motion sirve para puntualizar los detalles pero también para crear una especie de suspensión de la acción. Se crea un ritmo enrarecido que predomina y convierte el tempo lento en el tiempo de algunas escenas. Por supuesto, la imagen también se acelera como efecto y para dejar patente el paso del tiempo. Las escenas se desenfocan y entre tanta confusión visual, las pantallas se erigen como juez y garantía de realidad, lo que cuentan las pantallas es la verdad, el momento clave y la realidad, con todos los matices.

Si ésta, resumida, sería la caracterización visual de la película, habría que añadir que es una película de los Juegos Olímpicos que no cuenta los Juegos Olímpicos. “First” es la historia de 14

atletas que con un espacio medio entre los 9 y los 3 minutos van relatando su experiencia olímpica mientras se ofrecen unas pocas imágenes de su vida, su familia, su entorno y sus pruebas en Londres. No hay narrador sino monólogos de los deportistas y sus familias. Ni siquiera hay ceremonias más allá de dos mini resúmenes que sirven de presentación y clímax pero que se supeditan a la historia y no al revés. Para que el dibujo sea completo hay que añadir las imágenes de países (incluido Londres) que se sitúan entre el pasado y un limbo temporal y ofrecen entre tópica e idílica de estos espacios.

Solo se trata de recuperar los principales rasgos estéticos y técnicos ya descritos para dejar en evidencia que se trata de un simulacro y que, por tanto, el paradigma teórico en torno a este concepto es el que va a permitir comprender mejor esta película. Por decirlo de otro modo si en los anteriores ejemplos puede costar ver la simulación, en "First" está claro que el estatuto de realidad ha cambiado. Por volver atrás es el ejemplo más opuesto a ese concepto de aura que planteaba Benjamin (2012, p. 16) cuando estaba remitiendo la autenticidad de la obra a un aquí y a un ahora. Durante el siglo XX, el cine opera un progresivo vaciamiento de la imagen. La imagen se desliga de un día, una fecha o un contexto de creación, pero también libera a su contenido de remitirse a un momento histórico concreto.

Ese progresivo vaciamiento de la imagen pasa antes porque la imagen se apodera del acontecimiento. El punto final, como en el ejemplo del cuadro de Magritte que comenta Foucault (1981) es la autoproclamación de la imagen como única y verdadera referencia. Mientras la leyenda del cuadro insiste en recordar que eso no es una pipa (ya que no es más que el dibujo esquemático de algo parecido a una pipa) la imagen se autoproclama como verdad absoluta y el cuadro dentro del cuadro la toma como original. De ese mismo modo ahora todo lo experimentado es una representación, o incluso, más exacto una participación de la representación como ocurre en "First".

Situados en el simulacro sólo queda recordar a Baudrillard y sus ejemplos (1978) cuando plantea que Disney sólo es la evidencia simbólica de la fantasía para desplazar la atención de la verdadera ensoñación que supone el concepto de Estados Unidos como país libre, justo, desarrollado, igualitario, siendo ésta última la mayor fantasía e invención. Del mismo modo, expone que el Watergate no es el ejemplo de la limpieza política y la investigación periodística, sino sólo el simulacro de esa limpieza y esa buena prensa. Un simulacro que permite así perpetuar las mismas estructuras de bipartidismo y corrupción sin que realmente haya una renovación. De ese modo, la pregunta debe ser ahora qué ocurre bajo el simulacro y que se pretende ocultar. Sin más evidencia que el propio simulacro. La inversión del simulacro se convierte ahora en herramienta de descubrimiento.

El primer simulacro y punto de partida, como se ha recordado en los anteriores análisis, tiene que ser plantear que los Juegos Olímpicos son, en sí mismos, una enorme operación de maquillaje. Históricamente se ha proyectado sobre ellos simbólicamente la idea de que son la demostración de la convivencia en paz de las naciones entre sí. La asunción fingida de la inexistencia de grandes guerras que hayan enfrentado a los grandes países (a pesar de que se hayan enfrentado en Irak, Afganistán o los Balcanes) hace que incluso ahora los Juegos se hayan simbolizado como muestra de la aplicación de los derechos humanos en un mundo que progresa en esa dirección. Un ejemplo es que cada edición, como ocurrió con Londres, pasa a

la historia por la participación de más países (204 en Londres) y, en concreto, la de 2012 se vendió como la edición en que todas las delegaciones tenían representantes femeninos.

Bajo ese primer simulacro, el de esos Juegos símbolo de la paz y de la igualdad de derechos que sería previo y general la película opera un segundo simulacro. "First" quiere establecer que cualquiera de cualquier país del mundo puede soñar y convertirse en atleta. La película convierte los Juegos en historias personales. Esas historias, con mayor o menor fragmentación o espacio, repiten siempre el mismo esquema. Primero, un lugar idealizado, problematizado o no, pero un lugar que se convierte en referencia como punto de partida porque el atleta ha salido ya de allí. Se confunde entonces el relato del sueño y la ilusión por llegar allí con el relato de lo que le ha llevado allí. Los Juegos y Londres se configuran así como una especie de tierra prometida, soñada y de oportunidades aunque sea sólo por unos días. La derrota se convierte en una cuestión de azar y una injusticia, todo desde el punto de vista que subraya que en unos pocos segundos quedan dirimidos años de entrenamientos. La victoria es una cuestión de fe, goce, aventura, perfección y dominio.

"First" subraya de algún modo lo que podríamos definir como la democracia de las olimpiadas, una especie de contrapunto frente al deporte espectáculo, la profesionalización y el alejamiento de los protagonistas. Frente a la profesionalización de la mayor parte de deportes espectáculo que reclutan a los deportistas desde muy jóvenes y sobre los que se construye cada vez más la imagen de que tienen unas aptitudes y capacidades fuera de lo común, como si de dioses se tratase, se plantean los Juegos como una competición de mortales, un sueño factible. Los Juegos, una competición masiva y colectiva, anónima en el caso de muchos deportistas, se transforman en una narración de historias personales.

Debajo de este simulacro queda una competición, los Juegos, dominada por los clubes, los entrenadores y las federaciones con muchos intereses políticos, burocráticos y muchas luchas de poder. Los Juegos ya no tienen sentido sin la profesionalización por mucho que desde "16 days of glory" se exalten las historias personales. La presión de las marcas deportivas y la necesidad de los patrocinios subraya la mercantilización por mucho que se insista en otros valores que disimulen el negocio que hay detrás. La magnificación de las estrellas como Bolt o Rudisha no esconde el anonimato y el desamparo en el que caen muchos de los deportistas que se quedan sin trabajo ni recursos, en apenas unos meses después.

De algún modo, bajo el sueño de "First" late la pesadilla de la realidad.

4.8. Mercancía frente a fetiche

Bajo el simulacro también se oculta la dominación económica. En el fondo late el materialismo marxista, aunque dislocado porque ahora la hegemonía la ejerce la superestructura ideológica, frente a la infraestructura de los medios de producción. Predomina la venta de ilusiones, de necesidades y de un modelo de vida frente a la determinación que ejercía en el pasado la posesión de los medios de producción, ahora la clave reside en quién ordena, difunde y estructura el simulacro. En este componente económico, coinciden las teorías del simulacro y el espectáculo tomando, como se apunta en la parte teórica, el concepto de fetiche como territorio común. Para Debord el espectáculo hace visible lo que llama el mundo de la mercancía (1999, p. 52) muestra de la liberalización y el goce y, al tiempo, evidencia de la nueva sumisión. La sociedad que ya ha superado la supervivencia es la que se condena a consumir sin freno ni racionalidad para que el sistema siga en marcha.

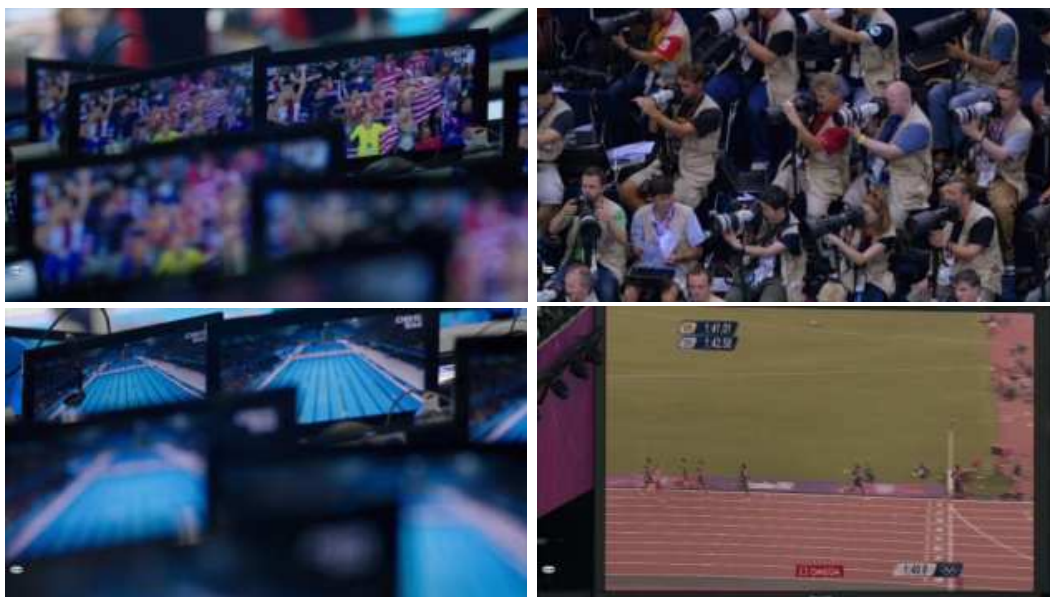
Es lo que se llama el humanismo de la mercancía (1999, p.56) que explica como el trabajador, liberado del desprecio, se convierte ahora en persona relevante del mercado. Realmente, lo que se convierte es en cliente. Esto aumenta su status, pero no su libertad, ya que los nuevos bienes de consumo sólo son nuevas sumisiones al mercado de trabajo. Esas necesidades, ilusiones y nuevos disfrutes que se vinculan a un objeto de mercado convierten dicho producto en el fetiche. Perniola, de hecho, lo contextualiza en la reinención artística del diseño y recuerda a Freud para hablar del fetichismo como materialización del deseo y escisión del yo (2011, p. 170). En un segundo paso, ya no es necesario vincular el objeto a unas ilusiones o necesidades sino que es el propio consumidor el que proyecta sus propios miedos, frustraciones y deseos en el objeto de modo que se convence a sí mismo de que su posesión le convierte en una persona distinta o con unas características diferentes.

Hay múltiples elementos que indican la mercantilización y en varios niveles en "First". A modo de premisa destacan dos de ellos como son las imágenes de las taquillas y la superabundancia de las imágenes de las pantallas. Por un lado, las taquillas (ya presentes en "16 days of glory") establecen la reducción a dinero del acceso a este mundo que construirá la película. Se trata de exponer que para participar de ese espectáculo hay varios caminos y varios papeles actorales pero el más sencillo es el de pagar para asistir a ese evento. La película, de hecho, prestigia al público en la línea de ese humanismo de la mercancía. El público adquiere voz en algunas escenas, el público se identifica mediante la bandera con el deportista y muchas ocasiones se convierte, fruto de este nexo, en la expresión de las emociones. Entre el público también están los protagonistas, sean los padres o los espectadores.

La otra premisa la marcan las pantallas que generan un nuevo espacio entre la pista y la propia pantalla del espectador. Las cámaras, las retransmisiones, los fotógrafos y el resto de elementos prestigian el espectáculo. Si las taquillas inducen a pensar que al final se puede pagar una entrada y participar de ese mundo, las pantallas indican que a través de la pantalla se puede acceder también a esa dimensión. Se trata en ambos casos de procesos que materializan el espectáculo y, por tanto, el disfrute, la tensión, las emociones o las alegrías que contiene. Frente a las anteriores películas en las que la posición privilegiada estaba en la grada (la cámara se sienta en la grada en "Marathon" o incluso subimos a la grada con la cámara en

la prueba de decatión en “16 days of glory”) ahora lo que se privilegia es al espectador que está tras la pantalla.

Figuras 157: la pantalla en evidencia, imágenes de retransmisiones en “First”



En un nivel más profundo, “First” oculta como sus predecesoras la mercantilización del deporte. De nuevo, no se habla de cuánto dinero cuestan unos Juegos, cuánto cuesta acceder a ellos, cuánto genera un evento de este tipo, cuánto le cuesta a los deportistas, a las federaciones y cuánto reciben después de los patrocinios. Al mismo tiempo, “First” forma parte ya de esa dominación económica. A través de la película los atletas exhiben sus marcas deportivas. Incluso la mayor promoción es la de Londres. El turismo como nueva industria mundial marca también el relato de la película. Además de la abundancia de las imágenes de la sede olímpica, se muestran ciudades como Sao Paulo, Kosovo, Camberra o el Valle del Rift. Son sólo algunos de los ejemplos. La descripción de escenarios no ha sido hasta ahora tan amplia en ninguna de las películas olímpicas. Las descripciones de estas ciudades o países son además totalmente subjetivas e idílicas con ese carácter de ensoñación o recuerdo que les da no sólo la manera en que se introducen al hilo del monólogo de los protagonistas sino también el retoque digital de la mayoría de estas imágenes.

Figuras 158: los escenarios se multiplican, promoción de destinos en “First”





“First” se convierte en un escaparate de marcas deportivas, ropa deportiva, de destinos para posibles viajes y también materializa el espectáculo en forma de una entrada o una pantalla de televisión. No obstante, aun hay un nivel más profundo que es el de la venta de esas ilusiones, estilos de vida, modos de ser o convicciones que construyen ese fetiche que comparten simulacro y espectáculo. La película de los Juegos Olímpicos de Londres convierte en relevantes a unos deportistas prácticamente en su mayoría desconocidos. Construye casi unos personajes que luego le van a dar unos réditos de publicidad pues está también construyendo unas plataformas publicitarias. Además plantea un perfil común de debutantes ilusionados cuyo logro es ya alcanzar Londres, competir y estar entre los elegidos. Luego el resultado se dirime entre el azar (la mala suerte puntual lleva a la derrota) o el éxito como culminación del trabajo, el esfuerzo o el dominio.

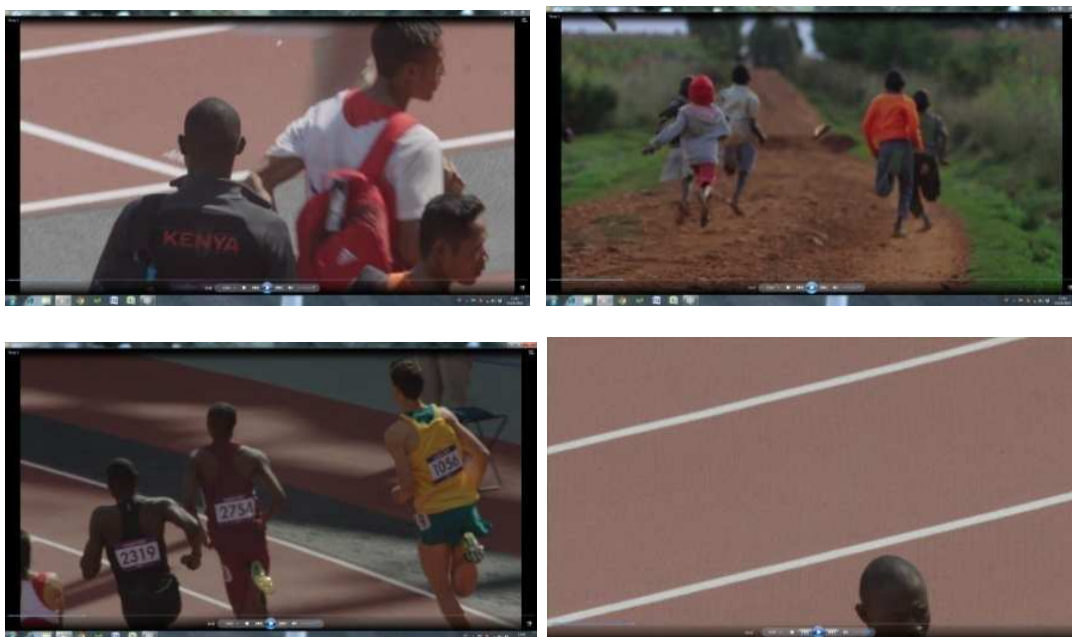
En general, hay una visión permisiva y optimista del deporte de alta competición que olvida el desamparo en el que pueden quedar muchos de estos deportistas (todas las historias tienen un cierre feliz en el momento de la ceremonia con las imágenes de la vida personal, por ejemplo, la tiradora hindú que cuenta que va a casarse). Olvida también el dopaje, la dureza de la competición, las renunciadas, las injusticias y presiones políticas de las federaciones y así un largo etcétera de condicionantes que se olvidan en una versión edulcorada del deporte. Incluso más allá del deporte, hay una insistencia en ese modelo de vida que podríamos llamar capitalista, o incluso ya occidental, que insiste en la persecución del éxito, la competición y la exigencia. La película sanciona de manera positiva y muestra que es el camino adecuado debido a que estos atletas han conseguido mediante el trabajo y el esfuerzo lograr las metas y el éxito.

Es decir, detrás de la venta de productos concretos, como pueden ser la ropa, el propio disfrute de ser espectador, como goce empaquetado o la propia película, detrás de todo esto, se está vendiendo también una manera de comportarse y entender la vida. Una manera congruente con la procrastinación en pos de un disfrute mayor. El esfuerzo y el trabajo, que pueden ser en el gimnasio o en la fábrica, y la sumisión a las normas, que pueden ser las deportivas pero también las sociales y políticas, como medio para el éxito y el triunfo.

4.9. Valor de uso, valor de cambio y valor de signo

Justo acaba de encenderse la gran antorcha y comienza la competición. El primero de los atletas que pisan la pista de Londres en “First” es David Rudisha. No es casualidad ya que con 7 apariciones es el atleta que aparece en más ocasiones y también, con 9 minutos y 10 segundos de la película dedicados a su historia, el que más tiempo en términos absolutos recibe. Pero volviendo a la pista y al minuto 13 de la película observamos como el atleta salta a la pista. La visión parece deformarse aunque realmente es el efecto de la reducción de la velocidad del obturador de la cámara que convierte al resto de atletas en sombras borrosas y siluetea a Rudisha. Suena la música y aparecen de nuevo las imágenes de Kenya. Pueden ser recuerdos pero más bien es un viaje con un no tiempo que le traslada a sus orígenes, pero no en el pasado sino en el presente. Volvemos a la pista. Se da la salida y las imágenes se detienen magnificando mediante el slow motion la tensión de los músculos de los atletas. El atleta vence sobrado esta eliminatoria.

Figuras 159: ejemplo de Rudisha como creación de símbolos. Primero silueteado. Plano segundo indica el viaje a Kenya, después slow motion y plano final en el que el atleta desaparece.



Esta breve descripción de una de las escenas que ofrece “First” sobre la historia del corredor David Rudisha muestra cómo opera la construcción simbólica. La película ha abandonado la descripción o incluso la narración. En esta prueba no hay tiempos, clasificaciones, antecedentes, locutor y, ni siquiera, tensión. En cambio, se profundiza en el protagonismo de Rudisha, se expresa no sólo el vínculo entre Kenya y Rudisha sino entre la pobreza y el éxito y, por último, se exageran sus músculos y capacidades mediante el ralentizado de las imágenes. Los gestos o la victoria forman parte accesoria de la caracterización del personaje. Esto es, la narración deportiva se ha desplazado y lo que prima es la construcción del héroe, del protagonista.

Rudisha sólo es uno de los 14 personajes de "First". Operaciones y estrategias similares se despliegan con Missy Franklin y su simpatía, con la superación de la guerra y sus dificultades para Majlinda, el entorno machista al que se impone Sidhu o el nacionalismo y la responsabilidad de Qiu Bo. Cada personaje gana su propio espacio mediante el éxito deportivo y la elección de unas características por encima de otras. Todo ello se combina por supuesto con técnicas audiovisuales que les convierten en protagonistas. Porque si no fuesen señalados como tal por esos planos, si no estuviesen en el centro de la imagen, si no fuesen lo único claro en medio de un mundo borroso o la referencia del relato, la voz que escucha el espectador, si no fueran propuestos así por la película no serían los protagonistas. Hay que dejar claro que es la película la que selecciona, impone y construye a los personajes principales. Salvo Missy Franklin el resto son prácticamente unos atletas desconocidos más dentro de los cientos de participantes.

Cambia el tratamiento audiovisual. Esto es lo que les convierte en signos. De hecho, hay que recuperar ahora el planteamiento de que la película, a pesar de ser la cinta oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012, es realmente la historia de las emociones, percepciones y pensamientos de 14 deportistas. En el fondo, es extrapolar lo que ocurre con el ejemplo de Rudisha. El relato deportivo queda a un lado y no importa qué semifinal, qué orden, qué tiempo o qué antecedentes deportivos presenta la prueba, sino que se convierte en el escenario para presentar al personaje. De este modo, los Juegos en general se convierten en la excusa y escenario para construir a 14 protagonistas.

¿Qué sentido tiene que la película oficial abandone los propios Juegos o los deje en un lugar secundario? Una de las explicaciones la ofrece el simulacro. Porque los protagonistas sólo son medios y estrategias para transmitir unos valores, un modo de actuar y casi la percepción de una sociedad o, por lo menos del deporte. Detrás de la alegría de Missy, la conformidad de Sidhu que se casa, la sorpresa de Le Clos, los recuerdos de la guerra de Majlinda, el nacionalismo de Qiu, la superación de Orozco o los éxitos de Trott realmente hay, pieza a pieza, una filosofía que insiste en el trabajo, que silencia la dureza, una idealización de la historia del pobre que se convierte en héroe desde la nada, una sumisión al éxito como la meta absoluta y que todo lo justifica y una asunción del espectáculo como el verdadero escenario donde se dirime este éxito o fracaso, entre otras cosas.

La crisis del valor de uso, esa tendencia a la baja del valor de uso, como dice Debord (1999, p. 58), o la homogeneización de los valores a través del espectáculo (1999, p. 62) que permita, de este modo, universalizar el mercado más allá de las fronteras nacionales son algunos de los factores que justifican los planteamientos de "First". Debord habla incluso de la estrella del espectáculo como ese enemigo del trabajador y resumen del espectáculo, como quien muestra el ideal y la utopía de esta sociedad (1999, p. 64 y 65).

Lo que sucede es que esa estrella del espectáculo ya no muestra su éxito en términos materiales o de posesión de bienes (al menos no siempre, pues sigue siendo típicas las imágenes de coches o casas de lujo asociadas por ejemplo a los futbolistas). En este caso, el éxito se mide en ese protagonismo en el espectáculo. Los deportistas culminan una historia de esfuerzo y sacrificio pero también son el símbolo de sus países, de la felicidad, del triunfo en sí

mismos en “First”. La medalla es el éxtasis. Realmente se sitúa por encima de otros logros porque aún reconocimiento, fama, dinero,...

En ese tránsito de medir la mercancía por su utilidad, por su precio de mercado y, finalmente, por su capacidad simbólica hay que introducir el concepto de narcisismo de Perniola (2011, p. 175) que ayuda a completar la idea de signo que desarrolla Debord con su estrella del espectáculo y acaba de explicar lo que ocurre en “First”. Perniola expone que ese narcisismo consiste en que el objeto ha pasado a depender (su valor) de la imagen del yo propuesta como modelo de identificación. En otras palabras, ya no se venden objetos sino maneras de ser y estilos de vida que parece que automáticamente penetrarán en el espectador cuando posea dichos bienes.

“First” como un simulacro está operando en ese nivel de la construcción de estilos y modelos de vida y de pensamiento y actuación. El objeto en este caso son los propios Juegos Olímpicos y Londres como lugar de celebración de los mismos, incluso el propio deporte. La proyección del espectador hacia la propuesta vital que hacen los protagonistas que construye “First” implica desde la materialización en la ropa o Londres ciudad, como la sanción positiva hacia el deporte. Incluye también la vinculación entre el éxito y los Juegos como, de fondo, toda una filosofía que ahonda en el esfuerzo, el éxito y el trabajo y que subraya la igualdad de oportunidades del deporte. En el fondo es la misma hegemonía del valor simbólico y el dinero frente al uso que el simulacro y el espectáculo permiten descubrir en la comunicación moderna.

4.10. El fin de las ideologías.

Del fetichismo este análisis tiende puentes hacia el estructuralismo. La creación de necesidades y la proyección del ego sobre los productos comerciales para que sean vendidos después es sólo una de las modalidades de significación que aquí se plantean. Una mirada ampliada establece los procesos de significación como los procesos hegemónicos para la transmisión de ideologías, valores o normas sociales. Como se plantea en el apartado teórico hay una línea histórica que va de Saussure a Baudrillard, del giro lingüístico al simulacro. Esa estructura previa dada que supone el lenguaje no para de incorporar matices y nuevos significados (semiosis ilimitada de Pierce (Pardo, 2001, p. 44)) y, en ellos, no sólo hay hechos sino también valores como recuerda Barthes (2012, p. 224).

Si se acepta esa significación no sólo factual, sino también ideológica, y se contemplan nuevas estructuras como el rizoma (Deleuze y Guattari, 1977, p. 24-25) el simulacro está muy próximo. Ya no sólo se trata de las palabras, sino también de las imágenes las que entran en el juego de adquirir significados. Como exponía el mito de Barthes (2012, p. 210) en ese juego escondido entre forma y sentido se va vaciando el signo para adquirir nuevos significados. En el simulacro la apropiación es total y el vaciamiento es absoluto. Es la destrucción del significante donde Baudrillard (1996, p. 17) plantea que se hace desaparecer la realidad y se enmascara la propia desaparición.

Lo que no hay que olvidar es que se trata de un proceso idóneo para la transmisión de ideologías, valores y normas. Igual que la burguesía se colaba a través de las mitologías de Barthes, ahora la ideología moderna se cuelga a través de las imágenes que componen el simulacro. Desde ese planteamiento se pretende leer en las imágenes de "First" no sólo los residuos del capitalismo moderno como se hace mediante el fetiche y su mecanismo en el anterior apartado. Ahora hay que ampliar la mirada para descubrir que hay toda una descripción de valores, normas, ideologías que se superponen a los hechos e incluso los hacen desaparecer.

En general, el esquema central de "First" responde a la argumentación del sueño americano. Las historias de los 14 atletas incluyen una breve descripción de sus orígenes que suele incluir los problemas que han salvado y los sitúa a muchos en zonas pobres (La India, África o los suburbios de Estados Unidos). La construcción de todas las historias se centra en los deportistas y padres o entrenadores son complementarios, nunca determinantes. Todas las historias acaban con victorias, no siempre absolutas pero sí relativas al vencer algunas eliminatorias y al subrayarse el mérito de llegar a competir e incluir las valoraciones positivas de los personajes.

La película ha vaciado los acontecimientos que relata de muchos condicionantes reales. Nada se dice de federaciones, normas deportivas, presupuestos, medios, comparación con otros entrenadores y otros deportistas, aptitudes físicas, precocidad en la preparación, dopaje, profesionalismo o difusión y apoyo de sus países. Se mencionan estos como se podrían mencionar muchos otros. Se trata simplemente de señalar la homogeneización que se practica entre atletas que proceden de Kenya y han empezado a correr sin zapatillas; como única vía de salvación en un país de corredores o atletas que proceden de un país hiper-desarrollado, como le ocurre a la nadadora Missy Franklin, con unas aptitudes excepcionales para la natación o el saltador de trampolín Qiu Bo, que es todo un símbolo en la china comunista.

Las historias acaban construyendo un paradigma que impone una visión individualista del deporte. Implícitamente también se expone una ética del esfuerzo y la determinación como vías para la consecución de unos objetivos. Solamente el azar se cuelga en las derrotas. Esta exagerada valoración de la capacidad personal implica también una maximización de la libertad y la igualdad de oportunidades que suponen un sesgo ideológico. Estos planteamientos son congruentes con el liberalismo como propuesta ideológica. La película no resume estos grandes planteamientos pero participa de ellos.

Del mismo modo, hay una presencia del nacionalismo mediante la identificación de los atletas con las banderas, con los aficionados y después con la vinculación de estos con el momento del triunfo. Se exalta el altruismo mediante el recurso constante a los voluntarios entre historias. Se plantea una visión que antepone el cuerpo a la mente mediante técnicas como el slow motion que subrayan los movimientos. Existe también una sanción positiva hacia la tecnología mediante las pantallas, los camarógrafos y, en general, la serie de recursos e imágenes que remiten a la retransmisión de las pruebas. Hay voluntad con esta alusión continua a la tecnología también de dar un sentido de modernidad que luego se completa con las imágenes que subrayan la arquitectura y formas de los lugares deportivos.

La construcción de significados afecta también a la descripción de los escenarios físicos. Los países se convierten en destinos idílicos. Destaca, sobre todo, Londres. La cámara recorre una ciudad soleada, tranquila, limpia, luminosa, llena de atracciones, agradable y silenciosa. No hay pobreza ni fealdad en ninguno de estos lugares. Sucede con los propios Juegos donde los estadios se llenan ordenadamente de espectadores que se emocionan sin parar. La grada no es un lugar caro y aburrido sino la medida de las emociones, la personificación de los países que compiten, la ilusión, la expectación y el privilegio de compartir la victoria.

Se trata simplemente, mediante esta enumeración, de señalar los valores, modos de pensar, normas de actuación, reflexiones o convicciones ideológicas que se cuelan en lo que podría parecer un mero relato deportivo. "First" no sólo es una plataforma de venta de ropa deportiva o la construcción de unos personajes de ficción como se plantea en el anterior apartado. En sí misma, si se piensa que la película oficial de los Juegos acaba en contar la historia de 14 atletas que tampoco son deportivamente los más relevantes ya es evidente que los hechos quedan en un segundo plano. El simulacro permite comprender las imágenes como un punto de encuentro social y un lugar donde los significados se intercambian y aumentan, descartan y modifican. Queda demostrado que el relato visual debe ser leído con la profundidad de niveles y significados como plantea el simulacro.

4.11. La ilusión como producto y la ilusión objetiva

Como ocurre en "Marathon" y en "16 days of glory" el velo que impone la ilusión está presente en "First". En primer lugar, mediante lo que podríamos considerar la teatralización, considerando como tal no la selección de las formas representacionales de la realidad sino el reconocimiento de la imposibilidad de reflejar la realidad. Después de rozar dicha realidad lleva al simulacro a contener lo cotidiano como una escenografía y un teatro. Son varios los elementos que refieren esta ilusión en la película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012.

La realidad por exceso (hiperreal) o defecto (lo artificial) establece una nueva relación con el hombre como plantea Baudrillard (1978, p. 58) a través de los ejemplos de los Loud cuyo reality los somete al microscopio de la televisión y acaba falseando la realidad o a través del ejemplo de las cuevas de Lascaux (1978, p. 24) que se sellan y duplican para no dañar el original y se convierten en una copia. Esa misma artificialidad está presente en las presentaciones de los deportistas. Las imágenes retocadas, el relato dirigido por los atletas y la selección de imágenes convierte estos lugares en un tópico edulcorado de lo que son.

Ocurre después con los propios atletas. El uso de los fondos blancos para subrayar ese efecto de pureza, limpieza, aislamiento es un ejemplo. Son los planos que forman parte de la presentación, en los que se les enmarca por una especie de haz de luz. Después llegan los

silueteados o la técnica de la baja velocidad de obturación que los convierten en el centro y único elemento inteligible de la historia. La técnica del slow motion los convierte en seres que se mueven a otra velocidad y se hacen extraños hasta sus gestos. Los músculos se marcan y resaltan a través de esos mismos ralentizados. También tienen su importancia las pantallas que alejan al espectador de la película de lo que ocurre en la pista y también recuerdan el reconocimiento que supone la pantalla porque ya son personajes de televisión en lugar de deportistas.

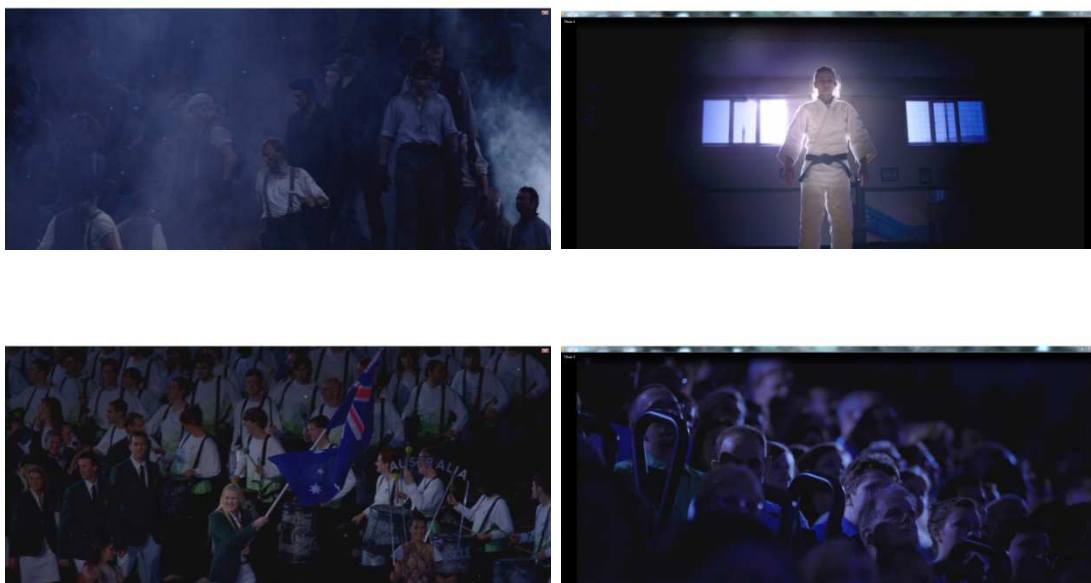
Figuras 160: la artificialidad y la ilusión en "First"



Las pruebas se convierten después en otra muestra de las técnicas que maneja la película y de la espectacularidad. Las bicicletas vuelan, zigzaguean y se detienen, se hacen borrosas o paran en el aire, los atletas flotan, los saltadores de trampolín se salen de la pantalla. Todo enmarcado entre las imágenes de dos ceremonias que juegan con la confusión entre deportistas, actores y público. Es especialmente significativo comparar los planos que se

muestran como ejemplo. Predomina la misma tonalidad. También la iluminación puntual es muy similar y, en ocasiones, como la yudoca y los actores que salen de la fábrica los focos se sitúan también detrás. Pero es que además es similar el tamaño de plano. Son también muy curiosas las coincidencias de elementos internos como los tambores que tocan los actores y los que toca la delegación de Australia. La misma expectación, parecidas caras se comprueban también entre el público. Hay una confusión y elementos de irrealidad que comparten actores, deportistas y público.

Figuras 161: la confusión entre actores, deportistas y público



Todos los elementos redundan en un nuevo estatuto de realidad. La realidad cambia de tonos, se emborrona, se llena de focos como si de un teatro se tratase. Se modifica la relación entre el espectador y la sociedad real. Lo que rodea al espectador es ahora lo irreal y falso al proclamar como referencia la realidad del simulacro. Si la realidad se transmite a través de la pantalla como ocurre en “First” entonces son el resto de hechos, los que nos rodean y se perciben a través de los ojos los que se ven raros y desnaturalizados.

Por un lado, ésta es la ilusión del espectáculo que plantea Debord (1999). Una especie de religión que proclama el goce inmediato. La ilusión que fascina y cuya ceremonia se resume en el acto de consumo. El espectáculo dicta así sus propios preceptos religiosos. Aquí en “First” el sufrimiento, el esfuerzo y la competición se supeditan a un bien superior. La exhibición del vencedor, la alegría del estadio, los abrazos de los padres y, por último, la medalla como partes de una ceremonia que sólo tiene sentido si es ante las cámaras y como el ejemplo del goce absoluto. No sólo se trata de triunfar sino de hacerlo ante las cámaras. Esa es la culminación de esos personajes artificiales que construye la película.

En esa reproducción continua de la realidad, a través de la pantalla la realidad se deforma. Proclamada la inexistencia de Dios y el nuevo ciclo de la historia que ya se desvincula de la naturaleza y los ciclos (Pardo, 2007, p. 187-192) es el final del relato el que justifica el resto de la historia en una sumisión de la historia a la poética. La realidad del simulacro es liberalizadora

porque deja de tener un sentido más allá del azar, una realidad sin referencia ni razón última (Baudrillard, 1996, p. 86).

En "First" sólo el final de las historias de cada uno justifica el recorrido anterior. Las derrotas parecen una cuestión de azar como cuando Sidhu recuerda que en apenas unos minutos se juega el trabajo de años. Es en esos aciertos en los que se dirime si habrá o no medalla y, por tanto, parece eso un asunto menor. En otro sentido sucede lo mismo con David Rudisha cuya carrera final se combina con planos de su pueblo que en una especie de viaje y recuerdo es como si pudiera estar corriendo en ese mismo momento por las calles de su antiguo pueblo. La carrera es sólo la anécdota y no la conclusión lógica de una estrategia o cientos de entrenamientos. La medalla y el record mundial reordenan la historia.

"First" es un buen ejemplo de la ilusión que impone el espectáculo, de la transformación fantasmagórica que convierte el relato de la realidad en una especie de religión, un escaparate y la medida de valores, obsesiones y por supuesto, la justificación del sistema que se organiza en torno al mercado. Participar de ese espectáculo es el verdadero objetivo. Por otra parte, está la ilusión objetiva de Baudrillard (1996, p. 86) y que implica que lo artificial, lo hiperreal, lo que muestra la pantalla es mucho más real que lo que vemos alrededor nuestro. La explicación ya no está más allá en la historia, la filosofía o la religión sino en ese mundo que queda reducido a la apariencia.

4.12. La explosión frente a la implosión

Aunque puedan parecer contradictorios los movimientos de lo social que plantean Debord y Baudrillard son compatibles y casi pueden verse como consecutivos. En primer lugar, contemplan la misma inacción social y una desilusión que puede entenderse como compatible. La desilusión es la otra cara de esas ilusiones objetiva y subjetiva que llevan a la ensoñación. La desilusión reside en el mismo mercado y espectáculo, como una reacción cuando se obtiene el bien y no se alcanza la felicidad. El consumo siempre resulta un logro parcial y, por ello, implica un logro, pero también una insatisfacción. Para Baudrillard se plantea como modelo el ejemplo de la energía nuclear (1978, p. 65) como "sistema banalizado de disuasión". La amenaza de la destrucción que supondría una guerra nuclear implica la paralización. Nadie cree que sea una amenaza real pero nadie la desoye. Sucede igual con la expansión del espectáculo que desactiva a la sociedad.

En Debord todavía existe la tiranía del parecer (1999, p. 43) y la escisión inserta en el espectáculo (1999, p.46). La comunicación oculta que es sólo un intermediario, el espectáculo para Debord es inseparable del Estado moderno. Como las modernas religiones todo queda explicado y ordenado en miras a un bien superior y es imposible modificar la realidad mediante la acción. Ahora es el espectáculo el que se convierte en su propia justificación. La

atención, no el poder, vuelve a lo social, ya no se trata de lo que el individuo posee sino de su apariencia. Es una sociedad de la contemplación y, por tanto, de la inacción.

Es una producción circular de aislamiento (Debord, 1999, p. 48): un mercado cada vez más encerrado en sí mismo, en su propio mensaje espectacular. Lo que plantea Baudrillard es un segundo movimiento en que el espectáculo y la sociedad ya no necesitan de una fuerza oculta que sostenga ese espectáculo. La expansión del mercado desemboca en la implosión del mismo. La implosión de Baudrillard es la explosión interior que destruye la sociedad y el espectáculo que se vacían de sentido o significado. Del estado organizador al estado que desaparece y ya sólo es necesario el espectáculo que se sostiene a sí mismo.

Ya no hay un ente que promueva el espectáculo. El ejemplo es la lógica de las grandes ciudades (Baudrillard, 1978, p. 100) que se destruyen ellas mismas en una densificación del aire que se mide en incendios, guerras, enfermedades, marginalidad, crimen o catástrofes. Insertas en ellas mismas está la destrucción. Así la sociedad se empieza a convertir en una simulación que ya sólo se mide mediante encuestas e índices de audiencia pero que ya no es un individuo de acción y el espectáculo autoafirmado ya es una figura en bucle que tiene sus propios movimientos de purga y destrucción.

¿Cómo se aplica esto a “First”? En consonancia con “16 days of glory” y “Marathon” la visión del deporte de “First” está entre la explosión y la implosión. En “16 days of glory” la victoria se materializa todavía en la medalla, por ello, las ceremonias están expresamente reflejadas. Los atletas (como en estas imágenes del decatión) tienen que buscar de algún modo el aplauso y los medios son una minoría en la pista. El deporte como espectáculo todavía necesita de la justificación externa. La propia cinta es un ejemplo de la expansión del espectáculo. Solo hay que recordar que las imágenes de las medallas, las ceremonias o el público comienzan a ser referentes y los Juegos ya no son sólo unas pruebas deportivas. Hay que recordar que por primera vez se seleccionan y construyen unos personajes con lo que el lenguaje es cada vez más narrativo y propio de la ficción que meramente descriptivo.

La expansión del espectáculo supone que en “Marathon” la victoria se adelanta unos segundos. La victoria ya no requiere de la medalla (símbolo del premio económico) sino que en el momento que el deportista cruza la meta ya ha logrado el éxito. Como muestran los trabajados símbolos de las manos abiertas en gesto victorioso y los abrazos en las pruebas colectivas sucede que el triunfo y el premio son la victoria. En términos de protagonismo espectacular la victoria es lo máximo porque permite ser único y el centro del foco. En la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona los medios además multiplican su presencia. No hay victoria sin imagen de los cámaras. Es curiosa incluso la imagen que se ofrece en la que un fotógrafo persigue literalmente al vencedor de los 100 metros vallas.

Figuras 162: los medios, medallas y expectación en “16 days of glory” y “Marathon”



En “First” el espectáculo se ha ampliado todavía más. Desde que aparecen hasta el último de los planos de sus historias los deportistas se convierten en un producto del espectáculo. Su vida llena de poses, en lugares idílicos y con una historia llena de aventuras, problemas, giros y exigencias es la primera parte de ese espectáculo. Sus vidas no son comunes. La victoria, por ello, se anticipa todavía más. Ya se ha planteado que la victoria en “First” es simplemente estar allí. Porque estar allí supone estar en el foco, ser aclamado, ser protagonista.

Evidentemente, la expansión total del espectáculo comienza a generar la implosión por densificación del espacio. Cuando todo está sometido a las normas del espectáculo hay una especie de horror vacui a la inversa ya que no queda espacio ninguno de liberación o sin tensión. “First” es una visión que trata de seleccionar los elementos positivos y, por tanto, estos elementos de destrucción o distorsión quedan disimulados o incluso pervertidos en un intento de volverlos positivos. El mejor ejemplo son las pantallas cuya superabundancia muestra la vigilancia y escrutinio al que se somete la vida de estas personas. La película las convierte en un elemento positivo en cuanto simbolizan el logro real, el logro ante el mundo y salir en la pantalla se convierte en algo positivo.

Sucede lo mismo con la tensión. Por mucho que la película atribuya los fallos al azar y siempre se insista desde el off de los atletas en la injusticia de jugarse en unos pocos minutos años de preparación, el estrés y la presión se cuelan en el dibujo del espectáculo que hace la película. Las historias de Sidhu (tiradora de La India) y del gimnasta Orozco son un ejemplo de cómo la presión les lleva a frustrar las expectativas puestas en dos de los atletas más prometedores y

que son elegidos por la película por sus logros y porque presumiblemente iban a lograr medalla (sobre todo Orozco). Para maquillar el fracaso (también espectacular y más dramático al estar a los ojos de todos) la película cierra la historia de Orozco con una victoria parcial en una de las pruebas (ha superado la presión parece implicar) y con la noticia de que Sidhu va a casarse, final feliz, y cinematográfico donde los haya, que mezcla definitivamente los logros deportivos y vitales, como si la felicidad fuese consecuencia de su personaje.

Ya no sólo se trata de la propia lógica de la película, su lógica interna sino de la enorme transformación que opera al nivel de lo que ya logran los relatos de Barcelona o Los Ángeles. El relato histórico de los Juegos Olímpicos como se ha demostrado en la parte de la descripción queda al margen y se omiten algunos de los eventos y medallas que sin embargo pasarán a la historia de los Juegos de Londres. Al mismo tiempo, las técnicas del espectáculo se multiplican. Las imágenes que se hacen borrosas como si fueran los trazos de un dibujo, los planos que detienen el movimiento o los que convierten el estadio en un hormiguero. El retoque de colores que convierte todo en un mundo de fantasía desconocido a los ojos comunes. En general, el espectáculo ha sometido a su propio lenguaje a este evento.

Ya no se trata sólo como en las anteriores películas de vender marcas deportivas, aquí se añade la venta de lugares físicos, pero también se venden y construyen personajes que serán el camino a la futura promoción publicitaria. También se trata como en "Marathon" de construir un relato que permita exhibir y convencer sobre modos de vida, valores e incluso construir una ideología como se ha apuntado en los anteriores apartados. Pero, en general, es el propio concepto de lo espectacular el que coloniza una nueva esfera. Ya no hay Juegos sin espectáculo. Ya no se trata de ver unas pruebas deportivas sino de contemplar el espectáculo de unos Juegos Olímpicos. Los resultados olímpicos pasan a un segundo plano y lo que importa en "First" son los protagonistas, las emociones, las imágenes, las sensaciones... y, en resumen, el espectáculo.

4.13. La auto referencialidad del espectáculo y el simulacro

Bauman lo achaca "al fin de la sociedad" (2002, p. 35) y recuerda que Nietzsche ya proclama que ese hombre emancipado de la fe en la creación, la revelación y la condenación eterna necesita ser un superhombre (Bauman, 2002, p. 34). Perniola habla de una sociedad que se caracteriza más bien por lo que sustrae que por lo que da y lo resume como compartir "la desrealización y la designificación" (Perniola, 2011, p. 31). Debord habla del presente perpetuo (1990, p. 25) y Pardo de la falsedad, artificialidad y arbitrariedad de la historia (2007, p. 312).

En el fondo, como se ha planteado en la parte teórica que corresponde a este apartado, todos parecen describir lo mismo y es un nuevo paradigma que describe el desamparo y la falta de referentes para el individuo. Un individuo que ya no se define en lo que hace (su trabajo) por

lo que cree (religión) o por lo que sabe (crisis de la universidad) ni tampoco por la pertenencia a un grupo (sociedad). El nuevo individuo se caracteriza precisamente por estar en búsqueda continua, por el desamparo social y por la redefinición constante. La liberalización de creencias le arroja al mercado.

Hay que recuperar aquí el concepto de coerción social como algo positivo como sostenía Emile Durkheim (Bauman, 2002, p. 25) para quien la verdadera liberación está en el sometimiento a la sociedad. La verdadera liberación consiste en librarse de las fuerzas físicas ciegas e irracionales oponiéndoles la enorme e inteligente fuerza de la sociedad. Esto es, una especie de dependencia liberadora. Ese concepto de coerción positiva sirve ahora para aplicarlo al espectáculo donde las prohibiciones e imposiciones le sirven al individuo como guía de acción y le permiten acotar su campo de actuación. El simulacro y el espectáculo se convierten entonces en una liberación.

La vida deseada es la vida que se ve en la tele, codifica Bauman (2002, p. 91). Hasta el punto de que la pantalla es el verdadero símbolo de autenticidad. La pantalla empequeñece la vida real que es entonces la que se convierte en un sucedáneo. Al menos, mientras no se recupere a través de una pantalla o de imágenes. El simulacro y el espectáculo no sólo ofrecen la protección de la mediación técnica sino que también se trata de la vida en diferido y, por tanto, es una vida más fácil y previsible. Ahí están, en el simulacro, los dioses del futuro, la imagen de la sociedad, las identidades a adoptar, el relato de la historia presente o el conocimiento esencial. El simulacro y el espectáculo definen a este nuevo individuo. Son la norma pero también el límite de posibilidades. No pueden ser vistos como un mundo aparte sino como el universo que encierra al sujeto. Es, por ello, que se subraya ese carácter tautológico de un mundo encerrado pero también absoluto y que rodea a ese individuo desamparado y que se percibe por el individuo como coerción positiva.

Como ocurre con sus antecesoras, "First" participa de ese mundo del espectáculo al tiempo que construye sus propias referencias. En perspectiva, no obstante, se establecen significativas diferencias con las anteriores películas oficiales de las olimpiadas de Los Ángeles y de Barcelona. Quizá la más significativa es que la acción se sale del estadio. Si antes la mayoría de escenas sucedían en el estadio que era el verdadero y casi único escenario ahora ni siquiera se define como tal. El escenario como ese no lugar referencial es el lugar principal en "16 days of glory" y en "Marathon".

En "First" lo que ocurre es que se redefine el ámbito de acción. Las continuas imágenes de la ciudad, de los voluntarios, de los accesos, que se coloque incluso a algunos de los protagonistas y las entrevistas fuera del estadio (padre de Le Clos, padres de Buchanan o la madre de Missy) hacen que sea la propia ciudad de Londres la que se convierta en el escenario. Está en consonancia también con el propio movimiento expansivo que se planteaba en el anterior apartado: el espectáculo tiene una capacidad colonizadora y va ampliando su influencia. Conforme crece su fuerza ya no necesita encerrarse en un espacio abstracto sino que puede reconstruir toda una ciudad. El Londres de "First" es por supuesto un simulacro. Al mismo tiempo, esto le permitirá influir sobre la imagen que el espectador tiene de la ciudad y es una de las claves de la promoción que plantea la película.

Figuras 163: la acción se sale del estadio, imágenes de "First"



En cualquier caso, la autoreferencialidad abarca muchos más elementos y comienza con el simbolismo que encierran los deportistas. El espectáculo desplaza a la heroicidad, las historias ganan profundidad. El desplazamiento progresivo de la medalla como momento culminante y símbolo del éxito alcanza su máximo en “First”. Si en “Marathon” las medallas son sustituidas por los brazos abiertos, los abrazos y el éxtasis de cruzar la meta ahora la exhibición anterior y posterior constituyen una nueva codificación del éxito: las pantallas, los miles de periodistas, los focos, las imágenes de la retransmisión, el tiempo detenido, la música y los abrazos de los familiares configuran lo que se entiende por triunfo.

En otras palabras, el triunfo en “First” ya no es vencer sino simplemente participar de ese espectáculo. En cierto sentido, se trata simplemente de estar dentro de ese mundo. La película convierte en deseable inscribirse en ese mundo. Muestra a quienes se encuentran en el núcleo o protagonizan escenas y eso se convierte en un máximo, en un triunfo. La deseabilidad es la exhibición dentro de ese mundo del simulacro y el espectáculo. Los protagonistas, al mismo tiempo, han dejado de ser esos héroes que salvan diferentes dificultades en sus aventuras como héroes como en “16 days of glory” donde se enfrentan a lesiones (Yamashita o Moorcroft) o vencen con ayuda del amor (Moses) o en un duelo (Moffet). Tampoco son los héroes trágicos de “Marathon” que se imponen al dolor. Ahora como el triunfo es la exhibición, las dificultades son previas.

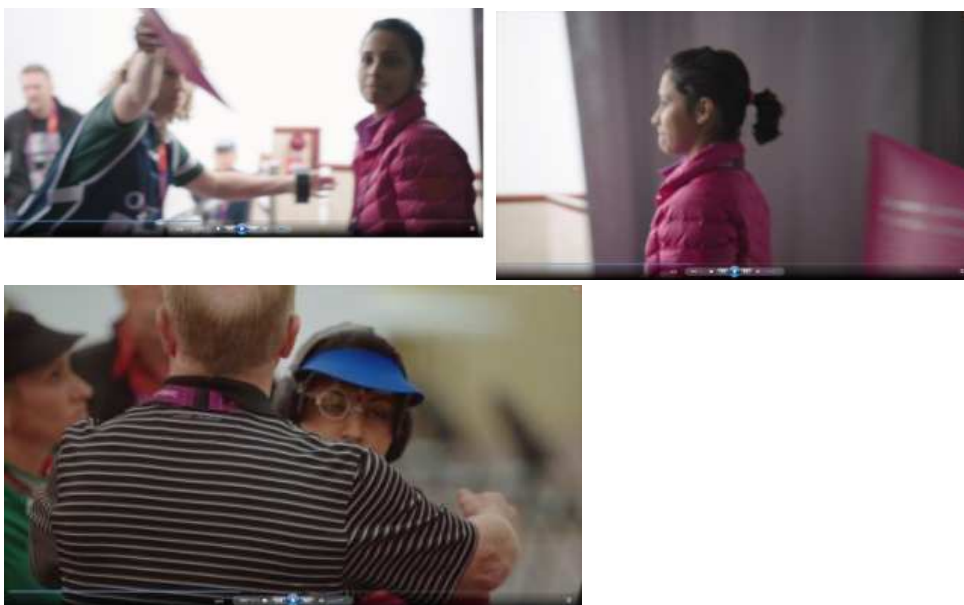
Los personajes de “First” ya no son héroes sino personajes del simulacro y la ficción. La problemática es la transición de la realidad al espectáculo. Y, por tanto, ahí es donde sufren los protagonistas. Los sufrimientos están en su vida real y en su tránsito para convertirse en estrellas del simulacro. Eso es, lo que la película considera el verdadero logro, ser una estrella. Para ello, la problemática se traslada a la vida más común. Los protagonistas se enfrentan a la guerra (Majlinda) la pobreza (Rudisha o Sidhu) la soledad y lo rural (Buchanam, Le Clos, Katie) la gran ciudad (Frutos y Trott) el comunismo (Qiu) las expectativas (Missy, Lemaitre) o la marginalidad (Orozco, Queen). Esta nueva disposición de elementos favorece aun más la identificación del público y la codificación de su entorno.

No deja de ser una expansión también de la capacidad de absorción del simulacro. Ya se ha planteado que el concepto de fama y exhibición desplaza a la medalla o al propio triunfo deportivo. De hecho, uno de los mejores ejemplos de esta auto referencialidad que construye “First” es, en este sentido, la derrota como contrafigura de la victoria, y donde aun es más evidente el poder de la pantalla. La escena podría denominarse como el paseo de la vergüenza y durante la película se plantea en varias ocasiones. Sucede por ejemplo con la tiradora Sidhu, con Frutos o con Buchanam, aunque se da si nos fijamos, en cierto modo, con todos los que no resultan vencedores.

Lo que se podría denominar como ese paseo de la vergüenza son esas imágenes que se recrean en los momentos posteriores a la derrota o a la no clasificación en la prueba. Al igual que “Marathon” mostraba imágenes de los atletas destrozados físicamente y doloridos llegando a meta en las disciplinas atléticas, ahora “First” se recrea en unas escenas que hasta ahora no habían recibido atención ninguna y que no aparecen en las anteriores películas. La cinta de los Juegos de Londres se fija especialmente en esos momentos posteriores a la derrota. Acompaña al deportista en esa salida de la pista a través de los pasillos que vendrían a ser las bambalinas del estadio. Son imágenes que muestran la desorientación, el silencio y la soledad del derrotado.

Lo que sucede es que las imágenes se convierten también en el contrapunto perfecto frente a la victoria de la fama. En una película cuyo éxito es constituir el centro de las cámaras, esos paseos hacia fuera del estadio son también una salida muy teatral, por cierto, del escenario de representación, del escenario de acción. El espectador contempla como el actor se baja del escenario y, en ese mismo momento, deja de ser protagonista. Contemplamos como el personaje está bajando de categoría y pierde su atribución principal que es la que le otorga ese espectáculo, que lo ha constituido como protagonista.

Figuras 164: la salida del escenario, el paseo de la vergüenza en “First”. Momentos posteriores a la derrota en varias pruebas





La expansión del simulacro es realmente una colonización de la vida. Conforme los Juegos se salen del estadio e incluyen las vidas cotidianas de los atletas (y sus ciudades) son menos la descripción de un deporte y más la descripción de una manera de entender la vida. Ese movimiento, que va desde las medallas de “16 days of glory” al triunfo de la pantalla en “First”, es la traslación también de la teatralización de la vida del espectáculo de Debord al absolutismo del simulacro en Baudrillard. Ya no se trata de la transformación de la vida en el espectáculo. Ya no es la religión que justifica nuestro alrededor. La dualidad enfrentada entre el mundo falso y real se va redefiniendo para autoproclamar como único mundo y único espacio el del simulacro.

4.14. Del tiempo cíclico y espectacular

El concepto actual de tiempo es imposible, afirma Baudrillard, pero salvado ese pequeño detalle todo encaja a la perfección. Baudrillard (1996, p.77) lo explica cuando detalla que jamás se está del todo en el instante y la presencia total es virtual. Incluso defiende que, si toda la materia coexistiera a la vez, sería incomprensible. Eso sí, en cuanto ese estado inicial e

hipotético cesa, comienza la “ilusión del mundo” (Baudrillard, 1996, p.77). Baudrillard plantea que sólo la tecnología hace posible ese presente absoluto en el que coinciden la memoria y esa concepción bursátil del futuro (Pardo, 2007, p.39) que impone los hechos presentes como acciones a comprar y por las que apostar y cuyo verdadero valor se confirmará en un futuro que se hace así presente y que parece casi inmediato y predecible.

La ilusión del mundo del Baudrillard convive con la “falsa conciencia del tiempo” de Debord (1999, p. 38) y con el tiempo de la obra de teatro de Deleuze (2011, p. 49). Es lo que podríamos bautizar como un tiempo de la exhibición. El tiempo que ha dejado de ser cíclico porque lo marcaba el horizonte de salvación de una religión, o el final de la cosecha, o incluso el final de un reinado. El tiempo ahora se ha hecho consumible mediante los fragmentos de ocio. Es el tiempo de la obra de teatro o de la poesía, donde no existe ni pasado ni futuro. Sólo sus propias coordenadas que imitan las de la vida real pero que nada tienen que ver con ellas. En el fondo es la crisis tanto de la idea de ese pasado ideal como de un progreso y una evolución segura en el futuro. Es el tiempo del presente absoluto.

Debord diferencia, para aclararlo, entre la historia de la superficie y el movimiento profundo (Debord, 1999, p. 129). En otras palabras, existe un avance que él cifra en los medios de producción, los artefactos y la técnica (1999, p. 130) pero queda desplazado por el tiempo espectacular (1999, p. 132-134) un ciclo ficticio de libranzas, jornadas de trabajo, vacaciones y publicidad. Lo que sirve es lo que se exhibe, aunque lo que se exhiba sea precisamente lo que no tiene ninguna trascendencia. Sea un tiempo autónomo sin pasado ni futuro. La ilusión ya no se sitúa al final del ciclo a modo de salvación religiosa sino en el presente y a diario.

En el caso de “First” es fácil argumentar que se trata de un tiempo artificial. En primer lugar, no existe correspondencia entre el evento a reflejar, los Juegos Olímpicos, y la película. No hay una correlación entre el peso de los deportes, la duración real de las competiciones que se exhiben o el orden cronológico de las disciplinas (por no decir que la película opera ya una preselección de personajes y disciplinas deportivas). En términos relativos la película abarca además un periodo que va más allá de los propios Juegos y que podría definirse que comienza varios meses antes. Es lo que indica el primer y único rótulo relativo al tiempo que aparece, cuando en la primera aparición de Orozco se sitúa como “spring 2012”, esto es, primavera de 2012. Un periodo temporal que abarcaría también varios días después de los Juegos o, al menos, después de las competiciones ya que deportistas como Majlinda aparecen ya en su casa de Kosovo de nuevo.

En esa comparación relativa tampoco hay más equilibrio que el marcan el peso de los protagonistas y las historias en el contexto del relato que constituye la película. Orozco o Buchanam tienen 4 fragmentos o incluso la historia de Rudisha se relata en cinco espacios mientras Quiu Bo, Ellington, Lemaitre, Le Clos o Frutos solo aparecen en un par de fragmentos a lo largo de todo el metraje de la película. Esto responde, más que al peso de las disciplinas o la propia duración de las mismas, a la importancia y detalle que adquieren unas historias frente a otras. Es decir, una decisión narrativa se impone al concepto temporal. De hecho, los 14 perfiles que corresponden a 13 disciplinas (Katie y Queen combaten entre sí) se dividen en 38 fragmentos.

En cierto modo, la fragmentación de unas historias que rompen la linealidad temporal y se mueven continuamente atrás y adelante en el tiempo es ya una pista de ese tiempo virtual y simultáneo. Otra ruptura que establece “First” son las propias técnicas visuales. Hay que tener en cuenta que la variación de la velocidad de obturación con la aceleración o la ralentización o los arrastres en las imágenes también trastoca el ritmo real de los acontecimientos. El hecho de considerar el slow motion como el tiempo normal de los acontecimientos implica que ese presente se extienda. Esas escenas discurren más lentas con lo cual el espectador se va a fijar más en los detalles, ganan intensidad y se modifica la temporalidad real.

El tiempo espectacular es una estructura temporal de consumo y eso también ocurre en “First”. Frente a un evento colectivo la personalización de las historias es también un ingrediente que influye en la comercialización. La película es una propuesta que quiere facilitar el consumo rápido y emocionante de un evento complejo y largo. De la dimensión deportiva se pasa a la dimensión emotiva. Pero además los fragmentos constituyen las unidades en que se descompone ese producto de ocio. La película en sí misma empaqueta y comercializa los Juegos Olímpicos.

Dos son los elementos que mejor representan el espíritu de ese tiempo de lo virtual, lo diferido, el presente absoluto y ese tiempo sin consecuencias ni antecedentes. Son las pantallas y lo que se han denominado en la parte del análisis los flash nowhere o viajes a ninguna parte. En primer lugar, las pantallas implican (aunque sea mínima) una redifusión, un rebote de la realidad (la imagen siempre está mediada por lo tanto ya no es estrictamente presente) muestra como plantea Baudrillard que el concepto de presente supone aceptar una ilusión, o en palabras de Debord es una falsa conciencia del tiempo.

En segundo lugar están los excursos. Un ejemplo es la final de los 800 metros en los que Rudisha bate el record mundial. Nada más producirse la salida, Rudisha se convierte en el único protagonista. El relato de la carrera no se basa en lo que ocurre en la pista o la competencia entre los corredores, sino que en la pantalla comienzan a aparecer imágenes subjetivas que parecen emular lo que los ojos de Rudisha verían si estuviese corriendo, en ese mismo momento, por las calles de su poblado en el valle del Rift de Kenia. El presente ya no sólo es un falso presente (cuando la película se vea la prueba ya es pasado) sino que se remite a un tiempo hipotético que además nunca ha sucedido (nunca Rudisha estará en dos sitios a la vez y además ya eligió estar en Londres), es una especie de tiempo del pensamiento.

Figuras 165: el flash nowhere o el no tiempo en “First”, última carrera de Rudisha





“First” está planteando así un tiempo que se detiene, que acelera, que recuerda o imagina, que viaja hacia atrás o mira al futuro, un tiempo virtual y diferido. En el fondo es el tiempo de la exhibición, donde la mirada condiciona el relato. Se rompe la linealidad, la proporcionalidad o el historicismo en pos de una selección donde lo que prima es el personaje en el que se fija la cámara. La película permite acceder a sus palabras, sentimientos y, en último término, como en el caso de Rudisha a su pensamiento. Por tanto, ya no es una dimensión temporal pues las emociones o los pensamientos implican un tiempo dentro del tiempo. Un tiempo relativo.

La película realmente participa de ese rechazo de la temporalidad. El tiempo deja de ser un condicionante que obliga. Como muestra la película que, al tiempo, es una selección nunca un resumen, ya no importa la historia real sino la exhibición. Ya no importan las medallas sino ser el protagonista del relato. Es un tiempo de la inacción lo que implica que la trascendencia ahora está en aparecer en la pantalla. Ya ni siquiera es necesario fingir una justificación de la historia como si fuese un relato teatral en el que los acontecimientos se apoyan unos en otros, ahora simplemente se suceden y la propia pantalla como ocurre en “First” es la que les da credibilidad.

4.15. Entre el espectador y el actor

Baudrillard y Debord, simulacro y espectáculo, llegan sin saberlo a un acuerdo que pone en contacto sus teorías sobre el espectador, el actor, la ilusión y la performance. Se trata de la auto-observación, o del que podríamos bautizar como el espectador egocéntrico o el auto espectador. Baudrillard avisa de que hemos engullido a nuestro receptor (1996, p. 43). En el caso de Debord, se trata de la exterioridad del espectáculo que se hace manifiesta para el

hombre activo cuando sus propios gestos dejan de ser suyos para convertirse en los gestos de otro que los representa para él (Debord, 1999, p. 49). En ambos casos, el hombre que se mira a sí mismo y el hombre que sufre el extrañamiento son espectadores de sí mismos. El punto de coincidencia es además un punto de vanguardia en tanto que supone la superación de sus propias teorías para vislumbrar un nuevo sujeto que genera y consume su propio espectáculo o simulacro, en una espiral diaria y continua.

Este planteamiento solo acorta la distancia entre el juego de objetos y sujetos que plantea la teoría del espectáculo. Como describen las formas generales de frustración e impotencia de Vaneigem (Perniola, 2008, p. 65-67) el individuo se ha convertido en un objeto desde el punto de vista de una participación social basada en la humillación, el aislamiento de estar en sociedad sin estar juntos, el sufrimiento como base de la jerarquía o el trabajo que, en muchas ocasiones, se acerca a la esclavitud. Es también la reificación de Lukacs (Debord, 1999, p. 51) que describe a un individuo convertido en una pieza de la cadena de montaje fruto de la racionalización y la mecanización. Un individuo, que frente al artesano que resumía sus méritos en su trabajo, ahora ni siquiera se le puede atribuir una acción completa, es sólo una parte.

Ese sujeto que resulta objetivado por el trabajo es también promotor de nuevas cosificaciones. Su relación con el resto se produce a través del consumo y el espectáculo, como ese mundo de las imágenes que existe por encima del mundo sensible (Debord, 1999, p. 52). El espectáculo es la nueva praxis de Platón que ordena la acción. Pero, al mismo tiempo, el espectáculo perpetúa un mercado que cosifica al resto de trabajadores. El espectador es, a la vez, una víctima del mercado (como trabajador y consumidor) y un defensor del mismo al consumirlo y por tanto sustenta la vieja alienación que enunciaba Marx. Porque promueve que el trabajador siga siendo desposeído de parte de sí, la parte que queda en lo que produce y que es puesto en el mercado.

La preferencia por el espectáculo lleva al éxtasis de lo diferido, lo simulado y lo artificial que es un simulacro donde se prefiere vivir y sufrir ante la pantalla. De la ilusión por el espectáculo se pasa a la performance donde el espectador es ya actor y parte de la representación. Ya no hay dos mundos, el sensible y el de las imágenes, sino que la pantalla se impone como verdad absoluta. En ese mundo es en el que tiene sentido esa auto contemplación que postulan Debord y Baudrillard, donde ni siquiera hacen falta actor y espectador (aun como roles separados). El individuo se sabe dentro de una representación social y en un mundo de la imagen proyectada, por lo que él mismo tiene que ser el primero en consumir su propia imagen.

En el caso de "First" esa confusión entre actor y espectador se observa en la manera en que se narra la historia de los deportistas. El recurso de que sean ellos mismos los que vayan relatando y reflexionando sobre lo que ocurre y que se conviertan en narradores ejemplifica esa doble personalidad. Por una parte, los actores no son actores, la película ya elabora una primera transformación. La película convierte la descripción de unas olimpiadas en una película en torno a deportistas que desempeñan el papel de protagonistas, y esto se consigue mediante las técnicas (imágenes retocadas que enmarcan al protagonista, slow motion para ensalzar sus músculos, imágenes que convierten en borroso todo lo que no es al protagonista)

con los encuadres siempre centrados en el protagonista y el propio relato (no sólo por estar centrado en los protagonistas sino porque su estructura es similar a la de las películas hagiográficas, de héroes o autobiográficas).

Para entender la elección sirve simplemente con compararlo con el planteamiento de "Marathon" donde hay una exaltación de los deportistas, pero general, no particular, y donde no hay relato biográfico ni evolución de los personajes con lo que es imposible construir héroes o personajes. Lo que sucede además en "First" es que la historia se construye mediante esas reflexiones de los personajes sobre su propia vida y media por tanto esa consciencia del espectáculo. Los protagonistas han sido, de este modo, los primeros espectadores de sus logros. El relato de la película es así un relato secundario.

La diferencia es que en "16 days of glory" la historia que se construye es una historia hacia dentro: los personajes cuentan las lesiones, las emociones, la frustración, la superación, los miedos, mientras se celebraban las pruebas. Ahora los personajes hablan de lo que les rodean, de la expectación, de la alegría, de sus reflexiones por lo que se han construido a partir de una mirada desde fuera a sí mismos. El mismo hecho de que la grabación comenzase meses antes ya permitiría incluso cuestionar la espontaneidad de muchos de sus gestos. No sólo son deportistas convertidos en actores por la película, sino que ellos mismos ya se saben mirados por las cámaras. Y cabe cuestionar hasta qué punto incluso las cámaras han podido, por ejemplo generándoles más tensión o nervios, incluso condicionar, no sólo sus reacciones, sino sus resultados.

La confusión entre sujeto y objeto y mundo real y simulado (hablando de convenciones) es también muy significativa. En "First" la supuesta vida real son las pruebas que se convierten en insertos en la vida espectacular y de ficción que se construye en torno a los personajes. Ya se ha planteado que los fragmentos de vida de los deportistas están muy teatralizados con imágenes que se han provocado (padres de Orozco frente a frente, Majlinda en las escaleras con su padre) con imágenes acordes con la descripción que hacen los atletas y sus familiares, imágenes pretendidamente vacías y con acción (tendedero de Australia o el columpio de Estados Unidos que funcionan solos) y con imágenes retocadas digitalmente (colores de Kenia o de la India).

La película comienza en la primera parte (en lo que se denomina como preámbulo en la descripción de la estructura) con las historias de Orozco, Sidhu, Rudisha, Majlinda y Buchanam. Sólo en estas historias, la vida no viene precedida por las imágenes de los atletas y los Juegos. En este caso lo que ocurre es que mediante flashes de imágenes de la ceremonia de inauguración que quedan totalmente descontextualizados (frames del fuego de la antorcha, los focos, los fuegos artificiales...) se empieza a contraponer uno y otro relato. De hecho, ese fuego de la antorcha se convierte en recurso cuando hablan de la guerra o de un incendio. Es decir, ni siquiera al principio hay una preeminencia de la vida real (entiéndase el concepto como una convención) sino que hay una simultaneidad.

Lo que sucederá durante el resto de la cinta oficial de los Juegos de Londres es que los flash back o los flash nowhere (explicados en el punto anterior, el punto 8) se convierten en el modo para introducir la vida real de los personajes. Esto es, sólo en virtud de su aparición como atletas es cuando interesa que relaten una parte de su otra vida. Solo dentro del espectáculo

tiene sentido y sólo el espectáculo da pie a ese relato. Llama la atención, por ejemplo, el caso del nadador Le Clos (minuto 51 de la cinta) cuya vida o experiencia se relata incluso después de que se haya resuelto su participación y haya vencido a Phelps, sólo entonces la película se interesa por él.

Detrás de estos planteamientos y reordenaciones se esconde primero la hegemonía de lo simulado y lo virtual que se muestra también en esas pantallas como garantía de la realidad, como garantía de quién ha cruzado primero la meta. Al mismo tiempo, la vida real queda minimizada y al servicio del espectáculo, de modo que se constituye como una justificación o apéndice de la vida espectacular, del simulacro. Sólo tiene sentido y ese sentido se adquiere una vez el espectáculo así lo establece. Es la vida espectacular la verdadera vida, la vida con peso y la vida significativa.

Volviendo al inicio, aquí los actores son los primeros que tienen que construir y contemplar su propia participación del espectáculo. La película hace además que todos sean protagonistas, unos con más peso o espacio que otros, pero todos al mismo nivel. Su propia visión donde cada uno es protagonista de su vida se traslada al relato de la película. No hace falta un narrador que pondere esos relatos. La oportunidad de la película, su oferta, ya no está en el hecho de que nos permita acceder a una parte desconocida e íntima de los atletas (emociones o mundo interior como en "16 days of glory"), sino porque, después de conocerlos, accedemos a su subjetividad vía su descripción de los lugares o su relato de lo que ocurre en los Juegos. Por tanto, no es una mirada hacia el interior lo que se propone, sino una mirada desde el interior hacia el exterior. Los espectadores se convierten en espectadores de la vida de otro y es ese otro, espectador privilegiado y deportista, el que les permite participar del espectáculo. No es que vean algo desconocido, sino que pueden ser espectadores y protagonistas por unos segundos.

4.16. Entre la inversión de la realidad y la inversión de la masa

El mismo Baudrillard que niega la compatibilidad entre el mundo y el pensamiento o el mundo y el lenguaje proclama la ilusión (1996, p. 135). Baudrillard cuestiona el sentido del mundo y denuncia el mecanismo por el cual le otorgamos significados a los hechos que nos rodean. Es lo que denomina inversión (1996, p. 145), como la manera en que el mundo genera su propio simulacro. El mundo de este modo crea un engaño para generar la convicción, de que debajo de ese engaño, se ubica la realidad. El mundo ficciona la realidad para ocultar que el pensamiento es sólo una construcción. Para Baudrillard pensar la realidad es como tratar de justificar la religión y se trata de una superstición.

Para Baudrillard el propio mundo es el que mejor puede desmentir al mundo (1996, p. 137). Se trata de una cuestión de velocidad en que el pensamiento debe adelantarse frente a esa precesión de los simulacros. Cuando Baudrillard plantea Watergate como una gran operación para camuflar la verdadera corrupción o la guerra de Vietnam como una gran alianza entre

China y Estados Unidos invierte la realidad en un movimiento contrario a la inversión que hace el mundo de los hechos. La generación del simulacro es la mejor cortina de humo pero, al mismo tiempo, a través del simulacro se puede descubrir el propósito de la construcción.

A la inversión de la realidad le sigue la inversión de la masa, que pasa de ser coartada a ser una tirana de los políticos. De ser manipulada, ahora se ha convertido en la gran desconocida a la que sólo las encuestas, estadísticas y sondeos pueden medir. Se ha convertido en cálculo y probabilidades por lo que le genera todo un desafío a la política que ya no puede justificarse en ella. La política se convierte en una representación teatral y los políticos en actores, porque dejan de tener un sentido o un mandato del público. El público desprecia la política y ensalza el mercado (Baudrillard, 1978, p.144).

En esta línea, "16 days of glory" es una exhibición de los arquetipos de la victoria (tenacidad, progresión, esfuerzo, optimismo, rebeldía, sufrimiento,...) a través de las 9 historias principales. Debajo lo que late es la ausencia de héroes y la exaltación del poderío de Estados Unidos. En el caso de "Marathon", bajo la exaltación del sufrimiento, el cuerpo y el deporte se oculta la corrupción y el dopaje pero más allá la película postula a los Estados Unidos como un modelo y a España como una nación poderosa que quiere entrar y participar de ese nuevo mundo.

Esto es, bajo los relatos del simulacro se esconden las verdaderas ficciones. Así bajo esa película de héroes y superación en la película de Los Ángeles, la verdadera invención que se quiere que la gente interprete como real es la de la superioridad de los Estados Unidos. En la cinta de Barcelona lo que ocurre es que bajo la exhibición de deporte, dolor y triunfo se quiere ocultar la ficción del triunfo del modelo de Estados Unidos. Aquí en ese juego entre el simulacro y la realidad, "First" se autoproclama como un relato personal y emotivo de un evento colectivo. Parece una historia de aspirantes a héroes, cuando la verdadera ficción es la posibilidad real de esa aspiración, una especie de todo es posible.

Si se recopila la descripción que hace "First" la primera observación es que es una selección propia y personal de los Juegos Olímpicos de Londres 2012, una visión muy particular. La cinta oficial se olvida de varios deportistas con 3 medallas de oro (Allison Smichtt, Allyson Felix y Dana Vollver) prácticamente ignora las 6 medallas de Phelps, relata de manera indirecta y sin convertir a Bolt en protagonista la historia de este atleta y se deja otras disciplinas relevantes. No sigue las pautas tampoco de sus predecesoras, pues ni se deja disciplinas sin resolver como las 16 que aparecen en "Marathon" donde no se sabe quién es el vencedor, ni tampoco todos los protagonistas son los vencedores como en "16 days of glory".

En "First" menos de la mitad, 6 de los 14 deportistas ganan medallas y no todas son de oro, ya que también hay que apuntar la medalla de plata de Qiu Bo. Otra peculiaridad es que no hay predominio de ningún país. Si en Barcelona o Los Ángeles las victorias americanas eran mayoría, en el caso de "First" cada una de las medallas corresponde a un atleta y un país diverso como son Sudáfrica, China, Irlanda, Gran Bretaña y Estados Unidos. Ya no es que no haya fidelidad con los Juegos, tampoco la hay con el medallero, incluso, en este caso, con el empate a 6 parece que hay incluso voluntad de no dar pistas y generar una especie de ficticia igualdad entre los países.

Solo otro recuento, el que compara la nacionalidad de los 14 protagonistas saca a relucir que de los 14, 3 son americanos (Missy, Queen y Orozco) y dos ingleses (Trott y Ellington). Parece, no obstante, más una preferencia por protagonistas que hablen inglés, que una cuestión de marcar la representatividad de los distintos países. La película debe ser entendida, por tanto, como un relato autónomo de los Juegos, que serán su escenario, pero que no condicionan el relato deportivo o la selección que se opera.

Al mismo tiempo, "First" parece tomar de la película de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles su elección por presentar unos personajes individuales. También adopta la fragmentación de "Marathon". De los cuarenta espacios en que se divide la cinta de los Juegos Olímpicos de Barcelona ahora esta película de Londres 2012 se divide en 38 escenas o fragmentos. En este caso es más una cuestión de ritmo y de ruptura temporal que un elemento que tenga una determinada intención narrativa.

Las medallas sólo se ven en "First" cuando han terminado todas las competiciones y constituyen una especie de clímax que cierra la película. Se produce entonces un montaje que asocia la felicidad de los deportistas, el final de las olimpiadas y la entrega de las medallas en una especie de montaje paralelo que, sin embargo, nada tiene de ello, pues mezcla escenas que suceden en tiempos bien diferentes. No puede interpretarse, por tanto, como en "16 days of glory" o en "Marathon" que la selección de medallas tenga una valoración en cuanto del poderío de uno u otro país. No hay en esta selección valoraciones o marcas de patriotismo o la proyección de las victorias y características de los atletas a una nación.

Lo que comparten los protagonistas de "First" es que todos debutan en los Juegos Olímpicos de Londres. Son debutantes, son jóvenes, son inexpertos, pero también viven con más intensidad los Juegos. Los perfiles e historias similares permiten que se compartan emociones y que algunas de las reflexiones o comentarios coincidan. Aunque sea ficticio, hay una uniformidad de pensamiento porque es evidente que 14 atletas que comienzan en los Juegos tienen emociones y reflexiones comunes. Es el caso, por ejemplo, de una ilusión mayor que alguien que ya ha competido los nervios, el componente de lo inesperado, también la desilusión e, incluso, una manera común de mirar.

Detrás de esa selección hay una intención por acción y por omisión. En otras palabras, al sacar fuera del relato las medallas, al hacer que más de la mitad fracasen o al coincidir todos en la ilusión por compartir, los espectadores adquieren también una determinada visión y no otra. Se trata de una película de protagonistas, pero no de héroes. Si que puede que sea una película de construcción de héroes, pero incluso en eso difiere de "16 days of glory" donde la historia de Mary Lou cuenta como se convierte en heroína y consigue vencer de manera asombrosa a las gimnastas rumanas. Ya no sólo las medallas sino que la propia competición pasa a un lugar secundario e incluso pruebas como la de 800 metros, pruebas de natación como las de Missy Franklin o Trott se muestran casi como resueltas desde que comienzan.

Ese simulacro esconde a su vez otro más profundo pues realmente la película se ha trasladado de un plano de banderas, países y un mensaje colectivo a un plano individual. Las banderas se usan para identificar y cargar de emotividad algunas escenas y algunas pruebas, pero son un elemento escaso y raro. Debajo de ese simulacro que resume los Juegos Olímpicos de Londres en un camino de construcción de héroes anónimos está otro simulacro: el que quiere hacerse

pasar por mundo real y que enuncia que cualquiera puede acceder a ese mundo del espectáculo. Ya no es Estados Unidos, quien domina como en “16 days of glory”, ni tampoco el modelo político, deportivo y económico de Estados Unidos, como en “Marathon”, sino que ahora es el propio espectáculo el que se convierte en hegemónico.

Bajo las historias de ilusión, deporte, fracaso y éxito lo que hay es un planteamiento que parece demostrar que cualquiera, en diversas disciplinas, desde diversos orígenes sociales, de distintas nacionalidades y con diferentes creencias o planteamientos pueden alcanzar unos Juegos Olímpicos, incluso más concreto aun, el espectáculo de unos Juegos Olímpicos. Los Juegos son fuego, pantallas y fuegos artificiales (son los elementos de los créditos) y también estadios llenos y actores que se confunden con el público y los deportistas. Los Juegos se convierten en el enorme escenario, un escenario más temporal que físico, porque realmente la ubicación divaga entre Londres (la ciudad completa) y las otras ciudades, donde de manera figurada no sólo comienzan las historias sino que residen los pensamientos, los recuerdos y se vuelve como referencia de la acción principal.

Más que a competir a lo que acceden, simbolizado por esos elementos de fuegos, celebración, ficción y expectación, es al mundo fantástico del espectáculo. Por ello, las pantallas miden la realidad y, por ello, el verdadero triunfo no es ganar (las medallas quedan desplazadas del eje principal narrativo) sino estar allí. Estar ubicado en la pista bajo los focos y transformarse así de personaje secundario a protagonista. La afirmación que “First” camufla mediante el simulacro de su relato es que cualquiera puede acceder a ese mundo. Olvida las capacidades físicas, las federaciones, el dinero, las renunciaciones, los entrenamientos, la suerte... La misma afirmación que parece liberalizadora y que parece igualar las posibilidades al olvidar esta realidad se convierte en una presión excesiva para los que nunca podrán ser protagonistas, porque lo que reclama realmente es que todos tienen derecho a ser protagonistas.

4.17. Las fases del simulacro

Los deportistas de la película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres parecen tener una historia común. Unos han sobrevivido y se imponen a la guerra (Kenia, Kosovo) o a la pobreza y el caos de la gran ciudad (Inglaterra, Sao Paulo) y otros superan las connotaciones políticas (el comunismo de China o las entrañas del capitalismo en el Bronx), son supervivientes y triunfadores ante sus propias circunstancias adversas vitales. Esa identidad común de jóvenes debutantes en los Juegos es realmente un ejemplo de lo que en el simulacro se consideran modelos. Esto es, la realidad se crea a partir de unos esquemas predefinidos. En las mismas historias se podría haber incidido en las tremendas diferencias culturales, de edad, religión, capacidades, posibilidades. Sin embargo, es la mediación tecnológica y la construcción de las historias la que genera esa sensación de igualdad.

Baudrillard plantea que ya no se trata de duplicar algo, sino de la “generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (Baudrillard, 1978, p. 9). Realmente lo que aquí

se está planteando es la fase más avanzada del simulacro. Un simulacro que plantea estadios anteriores como la falsificación y la producción en serie de esa imagen. La imagen como invención surge bajo el principio de la falsificación, con el ejemplo de las obras religiosas, donde existe una sacralidad en la copia, pero solo en virtud de un original. El principio de la falsificación viene seguido de la producción en serie. El objeto se vuelve válido en sí mismo y sólo tiene sentido dentro de una serie. Ya no sirve tanto el objeto por lo que se hace con él (valor de uso), como por cuanto simboliza. Es el primer capitalismo. Estos planteamientos de Oittana (2003) abren paso a una tercera fase, donde se impone el principio de la simulación y la realidad ya no imita, sino que se genera a partir de modelos.

Es lo que ocurre en "First", pero que también se ha apuntado en "16 days of glory" y en "Marathon". En el caso de la cinta original de Los Ángeles la materia prima predominante son las imágenes registradas en el momento de la celebración de los Juegos, sin embargo la técnica impone el artificio. Así mediante el zoom, los ralentizados y al centrarse en unos pocos personajes construye de nuevo una historia simulada. Todas las historias responden al modelo de los héroes que imponen su triunfo ante las dificultades.

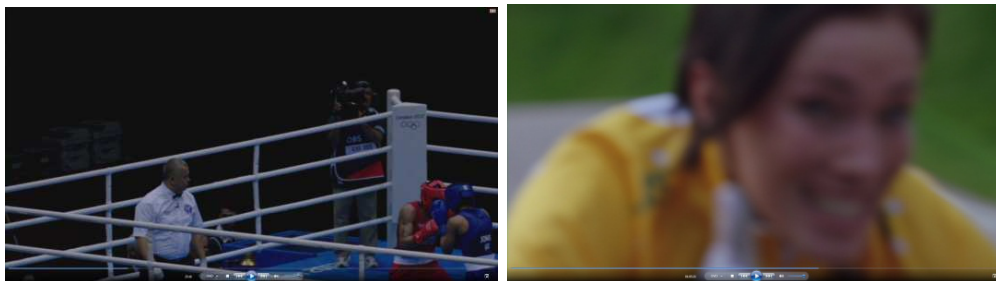
En "Marathon" la realidad supera al modelo. No hay personajes sino autómatas, las carreras se confunden, no hay tiempo ni más escenario que un estadio en abstracto no hay público y sólo un esquema que combina un modelo clásico de retransmisión y otro en el que se impone la música y la estética proponiendo nuevos simbolismos a partir de los atletas. Otro de los elementos de evolución es el público que, primero, es una opción y un personaje en "16 days of glory", desaparece prácticamente en "Marathon" y, definitivamente, se convierte en un elemento accesorio en "First".

En los tres casos, el relato, la realidad que propone la película es el fruto de una construcción a partir de una idea preconcebida. De la búsqueda de héroes, a los autómatas dolientes y por último, a los aspirantes al espectáculo. La película no cuenta lo que ocurrió o lo que se ha encontrado sino que simula a partir del espectáculo con ayuda de la técnica. Los Juegos Olímpicos ya son una enorme construcción, una enorme puesta en escena, una construcción donde se ponen en juego símbolos patrióticos, deportivos, políticos o comerciales. Sobre ese material se construye el simulacro.

De nuevo, en "First" también se encuentra ejemplo de ese éxtasis del simulacro que convierte a las imágenes en asesinas de lo real (Baudrillard, 1978, p. 17) y que Baudrillard refiere en el ejemplo de la familia Loud, vigilada por decenas de cámaras y cuya rutina se convierte en algo irreal precisamente por la escrupulosidad, el detalle con que se mira y la intervención conocida de esas cámaras que cambia la dimensión, por tanto, de la rutina. El hecho de que la audiencia contemple sus gestos, comportamientos y relaciones que, en muchos casos, pasarían desapercibidos y los convierta en algo central, habla de esa hiperrealidad del simulacro.

Ya en "Marathon" se ponen como ejemplo los errores que se han permitido. Encuadres erróneos o una imagen de los contendientes del combate de judo que están desenfocados. En "First" de nuevo la cámara se convierte en un microscopio que exalta la realidad, tan exacto que hasta se equivoca.

Figuras 166: errores que se “permiten” en “First”. Imagen del primer combate de Katie donde las boxeadoras aparecen en un encuadre muy extraño en la esquina inferior derecha y quedan desplazados por el árbitro y la cámara que junto con la oscuridad ocupan la parte principal. En el caso de Buchanam es un saludo ante la cámara que no puede enfocar la imagen por la rapidez con que se produce.



El simulacro es como un giro infinito sobre sí mismo. Ya no sólo es una simulación construida sobre el relato espectacular y falso de los Juegos Olímpicos, sino que en un giro sobre sí mismo esa propia simulación vuelve a ser manipulada. Las imágenes retocadas de los protagonistas, las estelas que se crean mediante las imágenes captadas con baja velocidad de obturación o la ralentización como velocidad de referencia ya no son dentro de este juego una pista de falsedad sino mayor símbolo de espectáculo y, por tanto, de autenticidad.

Baudrillard plantea ya que se trata de expurgar al mundo del hombre para verlo en su pureza (1978, p. 45). Se liquida al sujeto. La virtualidad borra las huellas y se contempla el mundo sin estar ahí como si el nuevo espectador fuese un dios ante un mundo que funciona sin necesidad de su intervención. Ya en “Marathon” la cámara se aleja, los atletas se vuelven anónimos, desaparece el público del plano principal y la concatenación de los 40 fragmentos, 40 pruebas como calcos generan un alejamiento. Se produce una mirada superficial que contempla más la superficie que el resultado.

“First” da un paso todavía más atrás y se sitúa detrás de las cámaras y las pantallas de retransmisión. El lugar más auténtico en un mundo de pantallas es justo detrás de la primera pantalla: la que enviará la señal a todas las demás. El paso atrás de “First” le aleja de la escena principal y en otro momento podría ser interpretado como desvelar el truco. Sin embargo, en un mundo en el que la tecnología es garantía de verdad, ése es un paso más profundo hacia el simulacro. La mirada de Dios ahora es la mirada del que contempla justo detrás de la cámara, casi el que dirige la cámara, porque a través de ella mirarán después todos los demás. El éxtasis y la intensidad de la cinta de los Juegos Olímpicos de Londres es mucho mayor que en “Marathon” y, por supuesto, muchísimo mayor que en “16 days of glory” donde nos tenemos que conformar con estar a pie del estadio y no vigilamos sino que las cámaras nos vigilan detrás.

El simulacro es a la vez una vía de escape. Expurga la realidad que muere para salvarse. Bajo los modelos artificiales del relato simulado se ocultan otros modelos que son los modelos de vida que se difunden. Si la falsificación de la obra religiosa o la producción en serie promovían la venta del objeto, ahora la simulación vende una manera de comprender la realidad. Detrás de ese modelo de comprensión hay un modelo de actuación. “First” no sólo es una visión de los Juegos Olímpicos a través de la emotividad, la mirada y las reflexiones de 14 atletas. La

suma de sus propuestas converge en un modo de actuar que aleja al espectador de la acción. Al mismo tiempo le convence de la igualdad de posibilidades y señala, por tanto, la presión del éxito necesario como una salida.

4.18. Esquizofrenia, deseo y fantasma

Bajo lo que se ha denominado en este análisis y estudio teórico esquizofrenia se ocultan la materialización de la ideología de Debord, el deseo como producción de Deleuze y la fantasmagoría de Flusser. Lo expresa Pardo cuando expone que es esencial complementar a Marx con Freud (Pardo, 2011, p. 205) para entender la complejidad de estas sociedades industriales avanzadas y, así al momento, las sitúa no sólo del lado de la lógica sino también de las inercias inconscientes que operan por debajo. El deseo, la imagen y la ideología se convierten en expresiones de esta especie de autismo social.

El propio Pardo sostiene que la nueva ideología capitalista no es tanto una falsa conciencia como un inconsciente (Pardo, 2011, p. 205) cuyos complejos como en la teoría psicoanalítica influyen de forma directa en el comportamiento de los individuos. Igual que nadie aprende el complejo de Edipo o de Electra, del mismo modo que el individuo tiene la tendencia a enfrentarse al padre; así, el individuo moderno siente la necesidad de arrojarse al mercado y querer integrarse dentro del sistema. Esto es lo que Debord ya había bautizado como la “materialización de la ideología” (Debord, 1999, p. 173).

Si para Althusser la ideología es la relación imaginaria de los hombres con sus condiciones reales de existencia (Pardo, 2011, p. 205) en Debord ese vínculo entre la imaginación y la realidad se traslada al espectáculo. El capitalismo es la ideología por excelencia, sostiene Debord (1999, p. 172), y manifiesta plenamente la esencia de cualquier sistema ideológico: “empobrecimiento, servidumbre y negación de la vida real”. Para Debord, el capitalismo se ha convertido en el único modo de pensar la realidad porque el espectáculo ha roto esa disociación entre realidad y pensamiento. El capitalismo ya no debe pensarse, ya que se ha convertido en evidencia (Debord, 1999, p. 171). No es necesario justificar o racionalizar algo que se ha convertido en ley de conducta.

Uno de los conceptos en los que se apoya Debord para desarrollar la idea del capitalismo como única opción ideológica es el de “hecho social alucinatorio” (Debord, 1999, p. 174). El capitalismo es una fuerza centrífuga y de oposición entre los hombres en sí. El hombre como herramienta del mercado se convierte en causa de sometimiento del resto. Esto desemboca en la imposibilidad de ser reconocido por los demás, que es tanto como la imposibilidad de auto-reconocerse. Es, en el fondo, un falso sentido de la realidad o el devenir que sufre el individuo cuya conciencia de realidad queda delimitada por las dimensiones de la pantalla.

Deleuze deja en evidencia este carácter oculto, inconsciente y esquizofrénico del capitalismo con una simple pregunta: ¿cómo es posible que los hambrientos no roben siempre y los sometidos no estén siempre en huelga? (Deleuze, 1985, p. 36). En su caso desarrolla la idea del deseo como una producción social que desdobra la realidad. El objeto real y la producción real

le someten a las máquinas. La búsqueda de lo inmaterial consagra, por otra parte, la dominación del mercado. Lo que ocurre es que para el individuo es imposible disociar el objeto del deseo. El deseo es una producción de fantasmas que generan el autismo, la disociación y la dislocación del espacio tiempo o el ser en el mundo (Deleuze, 1985, p. 29).

Entre la inconsciencia y la fantasmagoría se sitúa el concepto de imagen de Flusser (Silva, 2011). El nuevo individuo ya no es el protagonista de un drama sino de un espectáculo. La imagen adquiere un halo de inmaterialidad. “La magia muestra y encubre, visibiliza e invisibiliza” (Silva, 2011). Las imágenes de Flusser realmente transitan del espectáculo al simulacro. Han dejado de representar para simular. Recuperan el aura de Benjamin. La postmagia de Flusser esta propiciada por los aparatos y las imágenes técnicas que ya no son representativas sino digitales.

Esto debe conjugarse con el concepto de holograma que plantea Perniola (2011, p. 228) para situar de nuevo la seducción en el centro del poder. Si hasta ahora el poder se basaba en el teatro con su participación emocional y el disfraz histriónico, ahora el nuevo modelo es la holografía con la versión tridimensional del objeto (Perniola, 2011, p. 228). Ya no existe la dualidad entre la representación y la realidad sino una imagen vacía. El propio concepto de sociedad resumido en la masa habla de un elemento desdibujado y vacío. En el fondo, el holograma de Perniola consigue lo mismo que el inconsciente de Pardo o el deseo de Deleuze que es la univocidad del pensamiento. Fuera del holograma y su seducción tampoco hay más realidad.

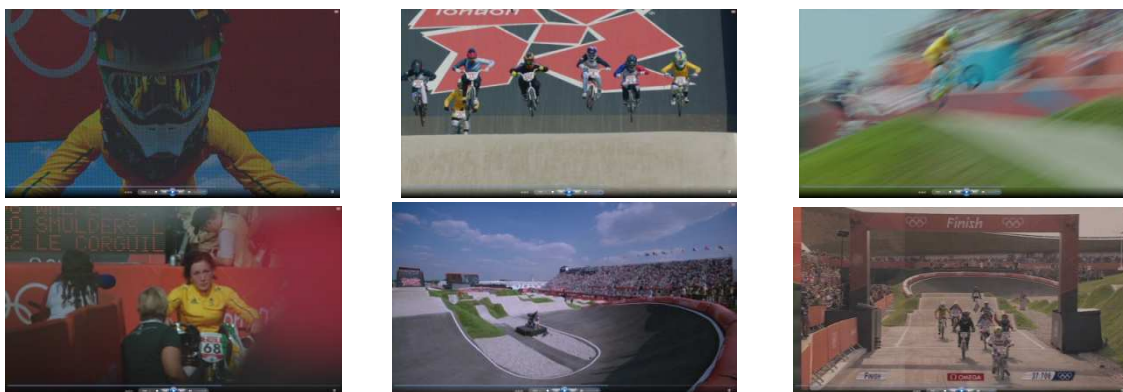
En “First” la confusión y la esquizofrenia visual son rasgos definitorios. La mediación de la técnica le da un barniz a toda la película que se acerca a esa magia que Flusser postula que muestra y encubre, visibiliza e invisibiliza. En “16 days of glory” apenas la recreación y las ralentizaciones abren la puerta a la simulación. En “Marathon” se oponen dos modelos, la retransmisión se enfrenta a la creación. El punto de partida son las pruebas, que luego son repetidas a otro ritmo, con otros planos y en las que desaparecen los sonidos y se impone la música transformando, por ejemplo, a los gimnastas en bailarines de ballet. El enfrentamiento de la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona se resuelve en “First” con la hegemonía de la imagen técnica.

En la película de los Juegos Olímpicos de Londres la magia se impone a la realidad, la magia es ya garantía de autenticidad como cuando los resultados, las últimas imágenes cuando el deportista cruza la meta y gana o pierde la prueba se recurre a la pantalla y la retransmisión, a la imagen mediada. En “First” no sólo se recrea la vida privada de los deportistas sino que se trastocan los colores, la luz y ya no sólo accede el espectador a la casa de estos atletas sino a su mundo, hay una descripción idílica de esas ciudades que permite realmente acceder a lugares que no existen. Es ese tamiz de ilusión que incorpora la imagen técnica. Esos lugares se convierten además en referencias a lo largo de la película. La temporalidad y el espacio se rompen al ritmo que se vuelve a un tiempo y un espacio que no se sabe muy bien si son anteriores, simultáneos o asincrónicos.

La diferencia en “First” es que ya no se oponen el mundo de la realidad y la ilusión, sino que la esquizofrenia predomina y vence el deseo. Las propias pruebas se transforman cuando la ralentización de las imágenes se impone como el tiempo más común. En ese fluir lento que

detiene la realidad se insertan las imágenes borrosas (baja velocidad de obturación pero también objetos que se interponen subrayando la distancia) las imágenes oníricas (time lapse como en el cine mudo por ejemplo en la entrada del estadio) y también se puede detener aun más la imagen para comprobar un determinado gesto. Un ejemplo es la carrera de Buchanan donde la imagen acelera y se detiene pero nunca discurre a 25 frames por segundo que sería el valor referencial de emisión.

Figuras 167: imágenes de la carrera de Buchanan en “First”, ejemplo del juego de velocidades de emisión y de esa magia de la imagen técnica que plantea Flusser



La confusión es tan grande como complejo sustraerse del juego planteado por “First”. El peso ya no está en el nivel de la narración. De nuevo el juego ha empezado y las reglas ya están dispuestas y parecen previamente conocidas por el espectador. Pero ya no se trata de que el héroe imponga su victoria y logre la medalla como símbolo de triunfo (“16 days of glory”) tampoco de luchar hasta la extenuación (“Marathon”). La victoria es secundaria. Las medallas sólo aparecen en el cierre cuando la película y las historias ya se han resuelto. La película de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 opera en el nivel del deseo. El objetivo es que el espectador conecte y sienta con el deportista. Por ello, ahora hay más derrotas que victorias porque está demostrado que es más fácil sentir empatía en el fracaso.

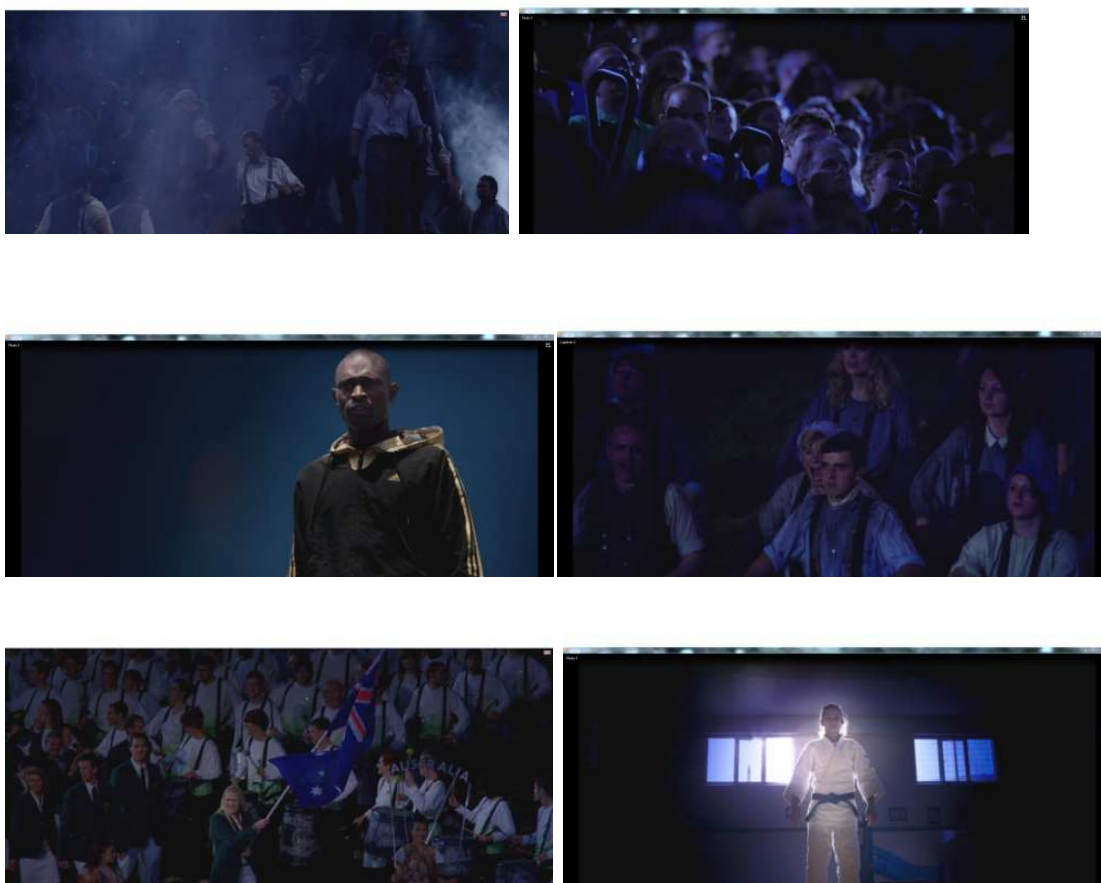
La identificación parte de una construcción de la vida de los atletas que se convierte en icónica. Sus propias historias siguen un esquema en el que tras la presentación accede a las pruebas en un fragmento separado que incluso puede separarse en varios si hay pruebas clasificatorias y una vuelta a esa vida recreada, vida privada que supone el cierre. Las olimpiadas de alguna manera constituyen un mundo al que acceden pero del que vuelven a salir para volver a la realidad. Ese acceso es realmente un acceso al espectáculo. Los atletas realmente superan las dificultades antes de llegar al espectáculo sean las guerras, los entrenamientos, el comunismo, la pobreza, el caos, la competitividad en los países desarrollados o la falta de medios en el Bronx. Todos han conseguido salir de su vida.

La confusión es el modus operandi de “First”. La ideología está inserta desde el momento en que el espectáculo se confunde con la victoria. El aplauso, las pantallas, los focos, el escenario y la competición son la verdadera victoria. Londres se convierte en la ciudad perfecta, los estadios en un derroche de arquitectura y casi futurismo, las cámaras miden la importancia de lo que sucede en la pista y las imágenes técnicas confirman que estamos ante un mundo que se mueve en otra dimensión, que acelera y frena. Es un mundo mágico al que han conseguido

acceder personas comunes como los espectadores. Ya no importa la medalla: el premio es estar allí. Esa confusión entre el evento deportivo, el espectáculo que se crea en torno al mismo y el simulacro que construye la película convierte la ideología en ese inconsciente.

Entre la historia se cuelan las imágenes de las marcas deportivas, el elogio de la tecnología, la sanción positiva hacia las grandes obras de la arquitectura con las condiciones de trabajo que implican y el dispendio de presupuesto que imponen. Se cuelan la promoción turística de los espacios que se describen. Se convierte al espectador del estadio en la extensión de la patria del deportista y, sobre todo, se idealiza no el deporte sino el espectáculo en torno al deporte. Son sintomáticas esas secuencias del preámbulo de la ceremonia de inauguración donde por un momento debido al tamaño similar de los planos, el juego de luces y el retoque de colores y la confusión de las vestimentas se juega a confundir a los actores con espectadores y con deportistas. Realmente todos son lo mismo. Si se piensa bien, todos están ya dentro del espectáculo.

Figuras 168: confusión entre los actores, deportistas y espectadores en las imágenes de la ceremonia de inauguración de "First"



Realmente la confusión de "First" sólo se percibe desde el análisis. La confusión entre la realidad y el deseo cae claramente del lado del deseo. La película de los Juegos de Londres muestra un mundo donde la exhibición vale más que la propia victoria. La imagen técnica muestra todo su poder de seducción. La exuberancia del espectáculo se convierte en un ideal.

No cabe reflexión sobre los costes de los Juegos Olímpicos y las renuncias que tienen que hacer esos países y sobre su verdadero impacto. Frente a la reflexión se impone el deseo de acceder a un mundo que además se muestra como totalmente accesible (los atletas todos han superado las dificultades) y donde se disfruta del éxito efímero de estar en el centro del escenario. Ya no hay sólo unos protagonistas sino que todos (actores, espectadores y deportistas) están bajo los focos. La realidad muere ante las imágenes, como la victoria ante la exhibición o como la empatía y la emoción se prefieren a la narración, como manera de estar ante la pantalla.

4.19. La masa de individuos

El concepto de masa es quizá el que más claramente permite ver la evolución teórica y la profundización en los efectos y los conceptos que va de Benjamin a Baudrillard. La masa es el espejo de la producción de sentido que tiene enfrente, pero refleja, en sí misma, la evolución desde esos primeros mensajes audiovisuales a la era del simulacro. Si se decretaran unas fases que van de la pérdida del aura de Benjamin al asesinato de lo real de Baudrillard, sería la masa la que mejor permitiría diferenciar en qué punto se encuentra un proyecto, un producto o cualquier material desde el punto de vista de esta evolución teórica.

Hay tres hilos de continuidad entre las teorías. Se toma como núcleo el concepto de masa pero a partir de ahí se trata de definir su actitud de recepción, su comportamiento social y su comportamiento económico. En cuanto a la actitud de recepción, Benjamin introduce el llamado “efecto de shock” (Benjamin, 2012, p. 56), que llama la atención sobre el cambio principal, lo que vendrán después ya serán matices. La ruptura es romper con el consumo individual y reflexivo de la Ilustración y que se imponga una recepción por distracción que combina la parálisis y el aturdimiento con la diversión y la contemplación (2012, p. 54). No hay connotaciones económicas en la masa de Benjamin pero sí sociales, porque la obra se recibe al mismo tiempo distraída y colectivamente. Esto es, los medios están definiendo ya la relación social.

En Debord, la diversión ya no produce shock sino que aumenta la gradación hasta la parálisis (“el deseo de dormir” dice Debord (1999, p.49)). Pero sobre todo destaca su doble concepción socioeconómica y su redefinición de la masa como unas “muchedumbres solitarias” (Debord, 1999, p. 48). El espectáculo produce una masa de individuos que se aíslan del resto y se aíslan incluso, de sí mismos por motivos económicos. El espectáculo aísla a los individuos de sus propios deseos y los convierte en piezas que con su consumo sostienen el mercado (seres cosificados y proletarización del mundo, dice Debord (1999, p. 47)). Hay una falsificación y un desgarramiento de lo social (Debord, 1999, p. 61), aunque no hay que olvidar los elementos económicos de la teoría.

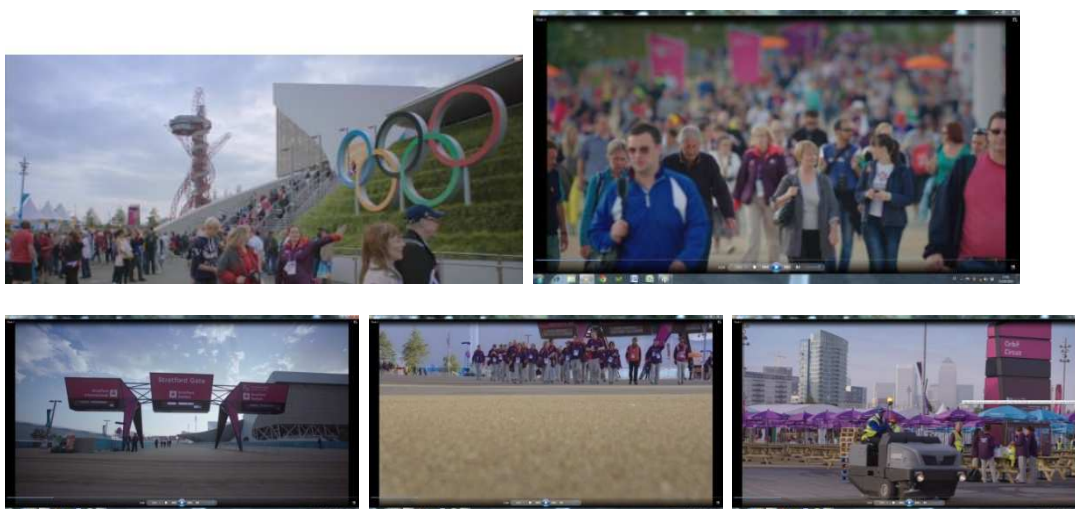
Baudrillard como Benjamin desplaza lo económico y lo aleja del plano primario de causas. Al mismo tiempo, Baudrillard asciende un grado en la relación con la recepción. La masa distraída de Benjamin, paralizada en Debord es ahora un “agujero negro” (Baudrillard, 1978, p. 111) que

se caracteriza por ser “opaca y traslúcida a la vez” (1978, p. 109). Sobre lo social, Baudrillard también sube un grado y de una sociedad constituida en el consumo mediático y después una falsificación de lo social, pasa a la saturación y destrucción de lo social (1978, p. 115). Frente a la producción de sentido, la masa es refractaria. La nueva masa, dedicada y encantada con la contemplación, es también cada vez más indescifrable.

De “16 days of glory” a “First” se observa una transición parecida a la que plantea la teoría de Debord frente a las de Baudrillard. Como se detalla en los análisis anteriores, el modelo de público en la película de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles es el de un público hedonista, un símbolo del consumo y del ocio que evidencia el nuevo vasallaje: la docilidad a cambio del espectáculo. En “Marathon” la masa, como en las teorías, avanza hacia lo borroso. El público de la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona aparece a la media hora de película es un público vacío, sin personalidad, constituye un telón de fondo y una parte del escenario. Al mismo tiempo, se instituye una figura externa que cumple con ese concepto de aislamiento de Debord. En la película de los Juegos de Barcelona es el propio espectador de la cinta quien se convierte en consumidor aislado del espectáculo.

La disposición de elementos en “First” tiene mucho que ver con la caracterización y las funciones del público de “16 days of glory”. La primera función es la del éxito. La multitud que sigue a la antorcha en su llegada al estadio o los accesos atestados de público de Los Ángeles se transforman en una especie de cortinillas o efectos de transición que, entre personaje y personaje de “First”, van mostrando, una y otra vez, la llegada del público a los estadios. Las imágenes ya no sólo muestran la expectación sino que permiten enseñar Londres. Así se exaltan los edificios olímpicos desde el punto de vista más material y arquitectónico e incluso se incide en la tranquilidad, el orden y la comodidad con que discurren los flujos de personal. Eso se nota porque los policías, los voluntarios y otros colectivos ya se constituyen como tales y no quedan desdibujados sino destacados.

Figuras 169: las transiciones a partir de grandes generales del público en “First”: imágenes genéricas y serie de tres imágenes sobre los voluntarios y como se llenan las instalaciones



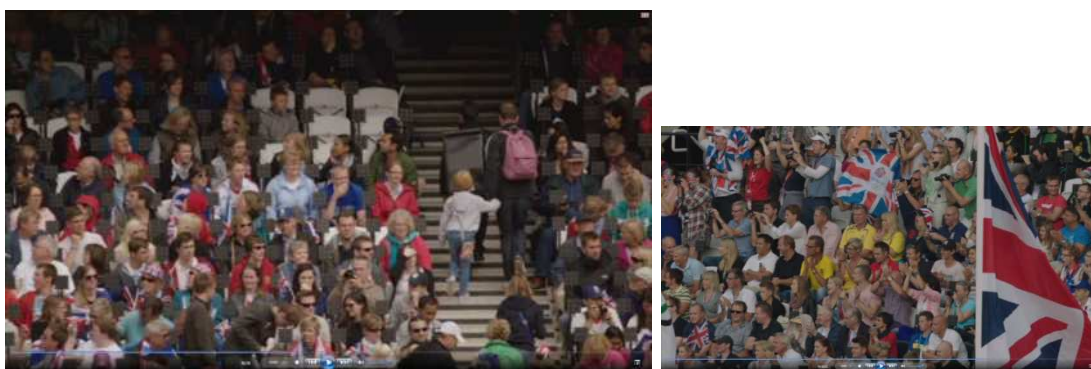
Estas imágenes son las primeras que aparecen en “First” y aunque la función es similar, esto es, de nuevo el público como medida del éxito y la expectación, ahora hay matices diferentes.

Un detalle interesante es que en estos grandes generales el público ya aparece como algo que “necesita” ser gobernado. La multitud que en “16 days of glory” tenía una simbología totalmente positiva ahora ya ha adquirido algunas connotaciones negativas. Las imágenes suelen subrayar como un voluntario (primera imagen) dirige a la masa o como la masa está siendo encauzada por un paseo (segunda imagen) o como los voluntarios se preparan para la avalancha. Empieza a colarse el concepto de esa masa impredecible y opaca de Baudrillard.

Otra coincidencia funcional es que la masa vuelve a ser un elemento narrativo. En Los Ángeles la masa profundizaba en el enfrentamiento patriótico e intensificaba después, en consonancia, las emociones. En Londres 2012 la masa se mueve hacia lo emocional y abandona prácticamente lo patriótico. El público y las banderas ya sólo confirman la nacionalidad de la campeona o del protagonista de la escena (recuérdese que no importa quién gana sino a quién sigue la cámara y a quien sigue el espectador). No obstante, el público en “First” aumenta su simbología emocional. El atleta se hace más neutro y el público ocupa ese lugar, como espejo de las emociones de lo que ocurre en la pista. Lo curioso es que el público sólo es contrapunto emocional cuando el atleta vence. Si es derrotado, la imagen se recrea en el propio deportista y olvida al público. Esto es, la derrota es individual, el éxito es colectivo.

Este planteamiento parece un residuo de los antiguos planteamientos de “16 days of glory” y, sobre todo, del concepto de masa de Debord. La masa sigue teniendo un punto hedonista y se sigue reencontrando en el espectáculo. Ahora la masa va perdiendo identidad (cada vez la bandera le representa menos) pero el consumo del espectáculo sigue siendo un punto de encuentro muy cómodo y sencillo. Realmente la masa se define casi, momentáneamente, porque apenas comparte la identidad unos segundos, durante el momento en que son el público que celebra y está emocionado, pero la unidad como la emoción apenas dura ese corto periodo de tiempo.

Figuras 170: contraste entre la victoria y la derrota, la transferencia de emociones a través de la masa en “First”. Público inglés que se marcha y permanece inmóvil cuando pierde Elington y público que aplaude a Trott



El último paralelismo y gran rasgo de la masa en “First” es que, de nuevo, algunos de los protagonistas se sitúan entre el público. Sucedió con Myrella (mujer de Moses) o el entrenador del equipo femenino rumano de gimnasia. Lo que sucede es que se incrementa la sensación de que son un elemento superpuesto y no que se integra en el público. Los padres de Trott o los de Buchanam se sitúan entre el público pero no son público, sino que son parte de esa vida privada a la que ya ha accedido el espectador. La grada es su ubicación meramente física.

También sucede que se imponen a la grada, esto es, que como personajes individuales se prefieren al personaje colectivo.

Sucede que su función viene limitada porque ya no tienen peso en la acción (como el entrenador en "16 days of glory") ahora solo aportan emotividad. Por ello, parecen resumir el poder simbólico de la grada sin embargo eso es más una simulación, una manera de mirar que la realidad. Realmente se juega con que el conocimiento de algún elemento del público parece desvelar y hacer más cercana a la grada, pero la grada sigue desdibujada y lejana. Estos elementos, los familiares, no son sino personajes que se superponen y que nada tienen que ver con el público o la masa como grupo que queda desdibujado, opaco y sin personalidad.

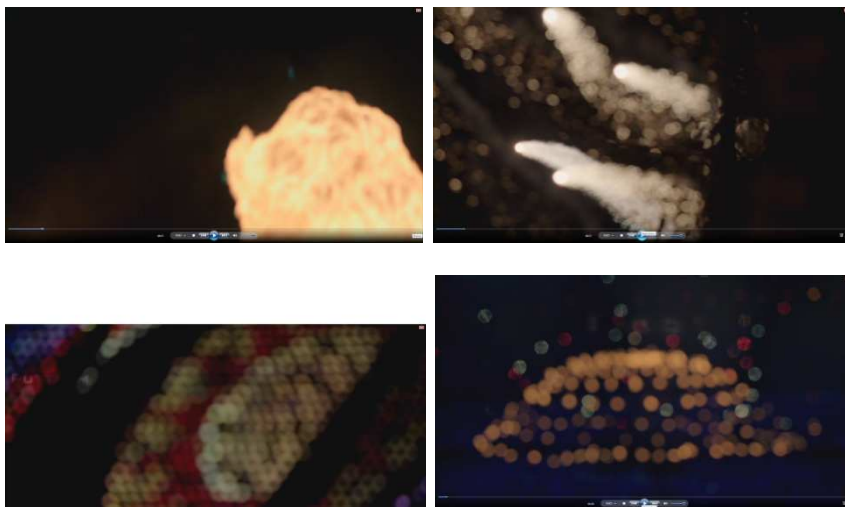
El monólogo directo de los atletas hacia el espectador y el hecho de entrar en su vida privada desvela de nuevo que el verdadero público aquí es el que asume como implícito la película. El propio discurso de la película se basa en la empatía con los atletas y la exhibición del triunfo que se cifra en la llegada a Londres, en la posibilidad de alcanzar esa meta para "cualquiera". Este público no sólo es una simulación del relato sino que, en consecuencia, el otro, la grada, también se convierte ya no en una víctima del capitalismo (un público hedonista y sumiso por la felicidad del espectáculo, un público cuyo máximo es ser espectador) sino que ahora sólo es un identificador (banderas) intensificador (emociones) y un decorado (para mostrar la arquitectura, la seguridad y Londres). La película convierte al público en una creación.

4.20. Masa y revolución

Casi como una consecuencia de lo planteado ya sobre el análisis del concepto de masa y público en referencia a "First" surge la evidencia de que hay una clara y opuesta dicotomía. De un lado, está el concepto de público que describe la película. Esto es, el público como el personaje que la narración de la historia principal, las distintas escenas, las transiciones y las imágenes individuales van construyendo y definiendo. En este caso, aparece la masa ingobernable y difícilmente definible. Por otra parte, está el concepto implícito de público como el consumidor y espectador al que se dirige la cinta y que queda ya incluido y al que se refiere el discurso de manera indirecta. Esta segunda opción describe a un espectador individual y aislado.

La sociedad que dibuja la cinta oficial de Londres 2012 recuerda a esa masa que Baudrillard define como una nebulosa fluida, moviente y conforme (Baudrillard, 1978, p. 155). Aunque como en "16 days of glory" la narración sea la suma de historias individuales y el público sea un mero agente secundario que forma parte del escenario ahora ese escenario ha cambiado. El preámbulo de "First" culmina con una ceremonia muy diferente de las vistas hasta ahora. No hay narración sino fascinación. Mientras en "Marathon" la cámara permite comprender

mejor las colosales formaciones y un rótulo pone en contexto las escenas de la mitología griega que se describieron, en “First” la operación es contraria, se trata de un desmontaje.



Figuras 171: imágenes del llamado preámbulo en el resumen que hace la película “First” de la ceremonia de inauguración

Lo que “First” está planteando es la entrada en una nueva dimensión. El fuego, los fuegos (artificiales), las luces, el pebetero, los colores son elementos de fascinación. Como en el viejo circo donde los niños no comprenden lo que ocurre y entonces se achaca a leyes incomprensibles entre lo sobrenatural y lo fantástico. La película se basa en la idealización de Londres 2012 como un logro en sí mismo para los atletas. Por ello, frente a las vidas privadas y los lugares ya descritos (con el tinte subjetivo y también fantástico) ahora el espectador entra en una nueva dimensión. Esa ruptura con lo inteligible porque las imágenes se tornan difusas e incomprensibles es simplemente la prevención de que en ese mundo vendrán nuevas rupturas de lo previsible.

Esa nueva realidad, como el público, es ya una construcción, una creación y una simulación. De momento, como Baudrillard plantea, “mass (age) is the message” (Baudrillard, 1978, p. 150) cuando expone que el cine concebido como herramienta informativa pasa a ser mero ejercicio de ludismo o como la medicina convertida en bien de consumo individual y sometido a la oferta y la demanda por la acción de la multitud. Ahora las imágenes fantásticas que anuncian la entrada en un mundo olímpico fantástico disimulan también la subversión de las masas que teoriza Baudrillard (1978, p. 149). El deporte se ha convertido ya en espectáculo. El esfuerzo, la superación, la competición han retrocedido ante la creación de personajes, la invención de historias, la narración y la hipérbole.

En las películas anteriores, el deporte y el espectáculo han comenzado la pugna. Los atletas se convierten en héroes en Los Ángeles; pero las taquillas, la grada o el estadio minimizan el logro y lo sitúan en la competición deportiva (son significativos los planos que convierten al espectador en un asistente más y entran al estadio). En “Marathon” ya hay un doble esquema entre la retransmisión y las repeticiones. Una primera parte sitúa la cámara en la grada y predomina el ambiente, mientras que el espectáculo aparece con los efectos y la música. Esto

es, en ambos filmes hay una clara división entre lo que podría considerarse el deporte y la ficción. La realidad y el simulacro, por simplificar los conceptos.

En "First" se decreta el predominio del espectáculo y la ficción ya en el preámbulo. Esto implica también la puesta en práctica de la subversión de la masa y el sometimiento a la misma. La masa de Londres 2012 es anónima, difusa, amorfa y poderosa. El público ya no sólo está en la grada, sino que llena el escenario y mediante las transiciones que muestran siempre los accesos llenos parece que la masa se hace más enorme y difusa. Al mismo tiempo, su función se reduce a compartir la emoción e identificar con la bandera al atleta.

Ha perdido la masa el peso narrativo y surgen los voluntarios, la policía y el control. La masa se libera. Sin papel definido, sin ni siquiera patria fija dejándose por las emociones el concepto de masa es cada vez más abierto. La película parece tener miedo a la concreción y abrir el concepto para permitir la identificación. El público se complica y simplifica. Como en Baudrillard, en esa contradicción reside su propio poder. La dificultad para conocerlo es al mismo tiempo lo que hace que nadie pueda controlarlo.

Esta asunción del poder del público esconde un viejo residuo del espectáculo. Toda película implícitamente tiene un espectador. En las películas de Los Ángeles o Barcelona se reconocía en las ventajas puntuales y había como un desdoblamiento. Era evidente que las entrevistas y las confesiones de los atletas de "16 days of glory" se dirigían al espectador de la cinta, al igual que en "Marathon" las repeticiones con música y efectos que permiten volver a ver, ver lo no visto en las pruebas son una ventaja para el espectador. Pero el lugar ideal en ambas cintas seguía siendo la grada. El privilegio era vivir las pruebas, las olimpiadas como si estuviera allí, de hecho, queda subrayado en "Marathon" con una película que se construye a través de los ambientes y las informaciones que se dan en el estadio. El espectador se convierte, de este modo, en asistente al estadio.

En "First" la grada ha dejado de ser el lugar ideal. Se define una nueva posición que deja claro que el espectador de la cinta está detrás de la cámara. Se le aleja, pero se aumenta su poder. Las imágenes de las pantallas de la retransmisión de las televisiones, los periodistas que retransmiten el combate de boxeo, los miles de fotógrafos o cámaras ante el vencedor o las imágenes de la pantalla del recinto pero dejando claro que está ante una pantalla. El espectador de la cinta tiene poder porque puede elegir su propia pantalla, su propia mentira y, por tanto, está fuera del espectáculo o puede reconocerlo como tal.

El juego remite casi a la perversión que plantea Pardo (2007, p. 355) cuando expone que ya no se trata de poner arriba lo que está abajo, que los dominadores sean dominados por los sumisos, sino de reventar el sistema en el que se asienta el poder. "First" crea un espectador individual aislado al que se le somete, por un lado, al juego de la empatía, ya que acompaña al protagonista y empatiza con él. Pero también, en un momento dado, se le ofrece la perspectiva de ser un ente ajeno a lo que está ocurriendo en ese fluir que es el espectáculo y que le llega a través de la pantalla, pantallas cuyos bordes no ve la mayor parte de veces. Estar detrás de la cámara es lo máximo en una sociedad de la imagen, pero al mismo tiempo permite pensar que no deja de ser una mirada predefinida, mediada y limitada.

Tampoco “First” permite dar la razón a Baudrillard o a Debord. La revolución por implosión de Baudrillard (1978, p. 168) parece igual de posible que esa puesta en práctica de las condiciones prácticas de la conciencia (Debord, 1999, p. 87) que es, al fin, una concienciación y la constitución de la sociedad como sujeto activo y no pasivo y sumiso. En cualquier caso, los dos conceptos parecen enfrentados dentro de la propia película entre el concepto de público sumiso y entregado al espectáculo (más próximo a la masa amorfa e ingobernable de Baudrillard) y el espectador aislado como consumidor individual en su casa de la película o en el cine (más próximo a la sociedad consumista y alienada de Debord).

Si se recupera el concepto de seductor como quien tiene que someterse a las reglas del juego del seducido (Perniola, 2011, p. 218) el lenguaje del espectáculo ya no parece una imposición del público a quienes narran ni tampoco un modo de ver que el narrador (concepto abstracto para agrupar director, productores y el sin fin de organizadores del discurso) impone al público. El espectáculo parece más bien un lenguaje compartido. De hecho, la película plantea un nuevo nivel o tipo de conciencia. Debord o Baudrillard identifican siempre la conciencia con la recuperación del poder y el fin de la sumisión por parte de la sociedad. Sin embargo, en “First” la conciencia del espectáculo deriva en un descubrimiento del poder del propio espectáculo y por tanto, una asunción de esa dinámica.

La película de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 permite al espectador mirar desde fuera al espectáculo cuando lo sitúa tras las pantallas y las cámaras y evidencia que esas pantallas y cámaras y retransmisiones se interponen entre lo que ocurre en la pista y lo que llega al espectador. Lo que ocurre es que el espectáculo ha pasado de ser símbolo de manipulación a ser símbolo de exactitud, de poder y de realidad. El espectador puede elegir la mejor imagen, incluso tener una imagen más exacta que la que tiene quien lo ve en el propio estadio. Realmente, es la conciencia del espectáculo, al mismo tiempo que la conciencia de la sumisión.

4.21. El fascismo como mecanismo de defensa

Se ha llamado la desaparición del exterior y se explica como la desacreditación y pérdida de la opinión pública en una sociedad del espectáculo donde lo público, lo consensuado y lo cierto es lo que se ofrece a través de la pantalla (Méndez, 2012, p. 26). Si se piensa en “First” este fenómeno parece estar detrás del enfrentamiento entre los dos conceptos de público. La película muestra una masa difusa, sin patria ni personalidad, creciente y complicada, frente a la que se encuentra un espectador plenipotenciario quien encuentra su poder y su verdad en la pantalla. Para Méndez, la desaparición del exterior junto con la generación de pobreza a gran escala, la invisibilización del otro y la neutralización expansiva de la información como propaganda y publicidad son las bases analíticas del fascismo de baja intensidad (2012, p. 26).

Con el concepto de mito político (Perniola, 2011, p. 19), los pseudovalores arcaicos (Debord, 1999, p. 105) y la idea de estetización de la política (Benjamin, 2012, p.58) se está insistiendo en la existencia de un mito cultural o mera simbología. Un elemento que debe añadirse al mito

económico y mito político que supuso el fascismo. La novedad es que autores como Didi Huberman, con su genocidio cultural (2012, p. 75), o Méndez, con el fascismo de baja intensidad, proponen pensar, incluso, que no sólo se han heredado las herramientas y estrategias del fascismo en lo cultural, sino que sigue existiendo esta forma de poder.

El fascismo supone una relación entre el poder y la sociedad donde la sociedad es sometida al poder. El espectáculo o la fórmula de sumar mitología e ilusión confabulan ya desde el inicio, según autores como Debord, para esa resurrección del mito (Debord, 1999, p. 104 y 105) que no es sino la resignificación de viejos símbolos. La relación entre el espectáculo, el mito cultural, la propaganda y el fascismo es ya muy vieja. La novedad surge al descubrir que esa relación puede que no se haya roto e igual que la propaganda ha evolucionado hacia el genocidio absoluto de la vieja cultura que se sustituye por la cultura del espectáculo ahora el fascismo ha mutado por un fascismo residual y común. Autores como Méndez (2012, p.26) evidencian, por ejemplo, en el nuevo genocidio de los miles de inmigrantes que mueren al huir en una patera. Todo como la consecuencia de esas bases analíticas que son el odio al otro, la propaganda, la generación de pobreza a gran escala y la desaparición del exterior.

Estas teorías y planteamientos son demasiado amplios para un caso particular de esta cultura del espectáculo como es "First". En cualquier caso debe servir para buscar las connotaciones políticas en este tipo de obras y ver si participa de lo que sería ese mito cultural. En el caso de esta cinta oficial de los Juegos Olímpicos de 2012 habría que confirmar que existe toda una serie de planteamientos políticos. El primer nivel podría llamarse descriptivo porque se trata de la información que se introduce mediante las descripciones que hacen los protagonistas de la película. Tres de los 14 personajes incluyen en los relatos que hacen de sus lugares de origen comentarios y reflexiones que tienen valor político.

Sucede, por primera vez, ya en la primera historia, cuando los padres de John Orozco relatan un ataque que sufrió su hijo en el Bronx. Se repite con la introducción de la cuarta historia, también dentro de la parte considerada como un preámbulo, cuando Majlinda Kelmendi relata cómo se pensaba en Kosovo que las cosas irían mucho mejor inmediatamente después de la guerra. Reconoce que hay gente que no tiene qué comer, no tiene trabajo y que hay muchas casas destruidas. También plantea que es común tener varios fallecidos en la familia. La siguiente referencia explícita casi tarda 50 minutos y sucede cuando en el minuto 55 el nadador brasileño Frutos describe el caos, el tráfico, el estrés y, en general, el modo de vida de Brasil. Este bloque se cierra apenas unos minutos después cuando la película continúa con el entrenador de Kelmendi, que introduce su propia historia y cuenta que no pudo competir en Barcelona por las sanciones internacionales fruto de la guerra. Kelmendi reflexiona entonces que los deportistas deben estar al margen de la política.

A estos comentarios deberían sumarse las propias imágenes de Kenia y de Patiala en La India. La vaca caminando por la acera que abre la historia de Sidhu en Patiala o las imágenes de las miradas duras de los hombres que insinúan el machismo o las imágenes (por muy retocadas que estén) de Kenia que muestran las calles de tierra y las casas (casi chabolas) son también una descripción implícita. En unos casos se trata de comentarios explícitos que hacen los protagonistas y a través de su voz. En otro caso se trata de las propias imágenes las que dejan en evidencia las condiciones de estos lugares. Coinciden en ser miradas o comentarios

subjetivos de estos lugares, pero también en subrayar las dificultades y las condiciones de vida en muchas ocasiones muy duras que afrontan quienes allí viven a diario.

Frente a esa descripción hay otra que puede no resultar evidente a primera vista pero que también tiene una connotación política. Claramente las historias individuales inciden en la superación de dichas barreras para acceder ese mundo del espectáculo que son los Juegos. Lo que sucede es que los Juegos no suceden en un lugar abstracto sino que se localizan en Londres. La capital de Gran Bretaña que se convierte así en el núcleo del espectáculo. La tecnología, la arquitectura, el orden, la luz, el patrimonio, la belleza se convierten en características que no sólo afectan a los juegos sino que indirectamente se están situando y atribuyendo al lugar donde se celebra dicha competición. Es si se quiere un nivel descriptivo indirecto, pero la película también está construyendo todo un mito cultural, político y económico sobre Londres, que se convierte en una ciudad moderna, próspera y símbolo de la paz y libertad.

Si se opera la comparación con los anteriores ejemplos analizados surgen diferencias. En "First" hay un retroceso y un uso diferente de la bandera y eso se ve sobre todo si se compara con el patriotismo de la película oficial de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles. En el caso de "16 days of glory" el deportista se convierte en sujeto de aclamación, empequeñece ante la multitud del estadio que vendrá definida en el gran plano general y la bandera se convierte entonces en el punto de encuentro. Se redefine la patria como el lugar de la victoria, del orgullo y de la celebración. Cabe recordar que sólo en el primer minuto aparecen 8 banderas de Estados Unidos o que hay 8 medallas de oro estadounidenses que implican una mayoría y, por tanto, una exhibición de la superioridad de los americanos.

En "First" los planos generales son sustituidos por los planos medios e incluso los planos más cerrados. Solo momentos puntuales como la ceremonia de inauguración o la última prueba de la cinta (la final de 800 metros de Rudisha) vendrán precedidas de grandes planos generales que presentan el escenario. En el resto de ocasiones el público es un elemento siempre más cercano y concreto. Es cierto que sigue siendo una masa sin personalidad pero ha perdido ese carácter de multitud que empequeñecía al atleta. Al mismo tiempo, empequeñece también la bandera que se ha convertido en un identificador previo y la mayoría de ocasiones no es un elemento de reunión en la victoria. Se eliminan las ceremonias de entrega de medallas hasta el apartado de cierre y, por tanto, esa identificación patriótica no se produce.

En la película de los Juegos de Londres no hay ocho medallas para un mismo país, de hecho ningún país gana más de una medalla de oro (aunque sí que se puede intuir que Missy Franklin gana varias competiciones, pero nunca queda muy claro y hay otros atletas como Rudisha que también vencen varias eliminatorias). Esto es, los logros deportivos no tienen un marcado carácter patriótico. No hay, como ocurría con la historia de Gaines en "16 days of glory", casi un duelo patriótico a partir de la identificación con las banderas de distintos sectores del público. De nuevo, hay que recordar que los protagonistas no siempre ganan sus pruebas (incluso sufren sonoras derrotas como Lemaitre o Frutos) y que no se produce esa identificación entre protagonistas, victoria que se proyecta hacia el público que a su vez se identifica con el espectador de la cinta.

Si que ocurre como en “Marathon” que las banderas son un lugar de adhesión y emoción, sobre todo, en la excepción del país que alberga los Juegos. La película oficial de Barcelona 92 cierra el plano en la celebración de un atleta keniano para evitar la bandera. En Londres 2012 lo que ocurre es que las banderas son menos molestas y más habituales si son la bandera del Reino Unido o Estados Unidos que si son la bandera de la China comunista o Rusia o incluso de las antiguas repúblicas balcánicas. Ya sucedía en “Marathon” donde la permisividad y exhibición de las banderas españolas y americanas no son comparables con la presencia del resto de enseñas de los otros países.

Otro elemento de connotaciones políticas en “Marathon” es la presencia del rey y la familia real convertidos en referentes políticos. El rey se convierte recibe los aplausos, es el único que se dirige directamente al público y se comporta como una referencia y una estrella mediática. El rey y su familia son referencia en varias competiciones. Es significativo que justo cuando la selección española de fútbol marca el gol de la victoria, la cámara ofrezca la celebración del rey en el palco. Se abunda así en la idea también de sanción positiva, de identificación con la victoria. El rey es el único que aparece en tres escenas diferentes a lo largo de la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona 92.

En “First” la familia real cambia de rol. En primer lugar, aparecen menos, sólo en dos ocasiones, y sólo los miembros más jóvenes y, además, siempre en la grada, no hablan, no actúan sólo miran. Ni la Reina (protagonista en la ceremonia de inauguración) aparece en toda la película, tampoco el príncipe Carlos. Son sus hijos, Guillermo y Enrique, los que aparecen en la grada durante las pruebas de gimnasia de John Orozco. Es decir, tampoco se da una identificación entre triunfo de deportista nacional e imagen victoriosa de su gobernante, como si ocurre con el rey Juan Carlos y el fútbol. La otra imagen de la familia real británica es de Guillermo y Kate, su mujer, y tampoco se les relaciona con ningún deportista inglés, sino que se incluye en un clip de resumen que mezcla varias imágenes de la ciudad y varias pruebas. Esto es, si se les identifica con algo es con el éxito de Londres.

Lo que si ocurre es que la cinta oficial de los Juegos Olímpicos de Londres les está otorgando el carácter de referencias mediáticas. Sólo otro personaje merece la misma atención que los miembros, de la casa real y es uno de los deportistas más conocidos, no por sus logros deportivos sino por su papel como modelo que es David Beckham, que incluso aparece en dos ocasiones con lo que iguala o supera la importancia que les otorga la cinta a los personajes que dirigen la monarquía. Sin embargo, lo que ocurre es que el rol ha cambiado. En “Marathon” y “16 days of glory” los políticos que aparecen son constituidos como referencias políticas. Es cierto que sólo Magic Johnson aparece en “Marathon” tanto como el rey Juan Carlos pero uno está en la pista, rodeado de policías y caracterizado como una estrella de rock y el otro en la grada y tras un atril dando un discurso.

En la cinta oficial de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 la novedad es que ya no hay referentes políticos, son todos referentes del espectáculo. Esto es, en la cinta de Barcelona se plantea que el rey tiene tratamiento de estrella. En Londres no hay referentes políticos. En la película de Londres, ya no se les trata como si fueran estrellas, sino que los príncipes ejercen ya como estrellas. La película no se esfuerza en mostrar su referencialidad o respetabilidad. Lo que hacen las imágenes, casi emulando a las revistas del corazón o la prensa amarilla es ofrece

una escena a modo de unas imágenes robadas, que parecen entrar en la parte privada de sus vidas y que les confunden con lo que hacen el resto de ciudadanos.

Al mismo tiempo, en el momento que el espectador entra en el juego y los reconoce, en el momento en que todo lo que interesa de esas figuras es su imagen, como ocurre con David Beckham, se está reconociendo su proyección mediática. Lo que la película refleja, no crea, sino refleja es la referencialidad dentro del discurso del espectáculo. De hecho esa es una buena pista para reconstruir y reinterpretar el resto de piezas. Hay que recordar que el atleta ya no es símbolo de la victoria ni sujeto de aclamación, la grada empequeñece y se personaliza y la bandera ya no es el elemento simbólico principal. La bandera ha retrocedido y ha perdido funciones ya no es el vínculo entre el país, la victoria, la patria, el atleta, el público y el espectador.

Las claves del viejo fascismo ya no sirven para leer el mensaje de Londres 2012. Adorno establece que la propaganda se apoya en cuatro mecanismos principales: la repetición obsesiva, la glorificación del liderazgo, la espectacularización y el esquematismo antirreflexivo (Méndez, 2012, p. 69). Si se buscan estos elementos en "First" ahora la propaganda se ha hecho abstracta. Ya no es un líder sino un lugar, Londres, el que se muestra una y otra vez, las banderas son los atletas, los protagonistas y los personajes individuales en los que recae la emoción y que empatizan con el espectador. La espectacularización lo cubre todo. Los tópicos son la manera de contar las historias, pues las ciudades quedan reducidas a imágenes tópicas y subjetivas, escenas coloristas, que también incluyen reflexiones políticas.

El espectáculo ha pasado de ser una herramienta del mensaje propagandístico a ser el mensaje en sí mismo. Si se compara con las películas de Los Ángeles y de Barcelona ahora en Londres la única patria es el espectáculo. El premio para los deportistas es participar de ese espectáculo. Ya no es la aclamación de la masa lo que sustituye a la medalla, sino el espectáculo lo que sustituye a la prueba. Dentro de ese mensaje se introducen, entonces, los mensajes políticos contra la política. Cuando Majlinda reflexiona que los deportistas deben mantenerse al margen de la política, realmente se separa política y espectáculo y claramente se establece la primacía del show business. Los miembros de la casa real se convierten entonces en estrellas reconocibles dentro del espectáculo pero allí su logro no es su poder político, sino la mera exhibición de su imagen.

En "First" las estrategias fascistas ya no están al servicio de la política sino del espectáculo. El mensaje político de "First" es ya la desafección por la política. Es una película de historias personales, historias de superación más allá de los lugares y los regímenes políticos puntuales o las connotaciones sociales y económicas. Frente a las banderas y los países, se imponen las marcas de ropa deportiva y los efectos del espectáculo. El hecho de que el espectáculo oculte la importancia de nacer en uno u otro país, los medios, las federaciones, las connotaciones sociales o económicas, las capacidades físicas o la diferencia de tener uno u otro entrenador o de ir a un colegio o ni siquiera ir. En sí mismo, el espectáculo es ahora la única herramienta. Ya no hace falta, como postulaba Adorno, apoyarse en un líder, repetir proclamas o símbolos como las banderas...ahora el espectáculo se ha convertido y ha asumido la lógica de la propaganda.

4.22. Las vanguardias y el fetiche

“First” profundiza en la idea que convierte la estética en una manifestación de la técnica. Como plantea Baudrillard, las vanguardias redefinen el arte como la refracción de la vida pero desde la mera apariencia. El arte como la evidencia de un mundo vacío (Baudrillard, 1996, p. 117) se transforma en un arte perfecto en el detalle pero sin sentido alguno. Es el esnobismo maquinal (Baudrillard, 1996, p. 108) de Warhol donde la técnica es la que crea ilusión aniquilando al artista y al acto creador. La máquina se impone sin mayor pretensión de significado ni mayor protesta. Al tiempo se demuestra que el arte es una mera operación arbitraria.

La arbitrariedad de la técnica aumenta en “First” frente a las películas oficiales de Los Ángeles o de Barcelona. El ralentizado de la imagen era señal hasta ahora del detalle, el ritmo asincrónico, la contemplación del cuerpo, la ruptura con la realidad y, por tanto, la apertura a la estetización de la realidad. En ambas parece existir una norma común no explicitada donde la aplicación del slow motion genera una especie de reducción de la realidad a lo simbólico que se convierte en operación artística. La detención y transformación de la realidad es sinónimo del arte; aunque no tenga sentido más allá de la contemplación y la ilusión de la técnica, como lo llama Baudrillard. Este autor habla de este nuevo arte más allá del paradigma clásico o la historia del arte que se caracteriza por la insignificancia de las imágenes, la transparencia total y haberse desprendido de cualquier significación (1996, p. 105).

En “First” los códigos técnicos muestran su arbitrariedad. La técnica del slow motion pasa a convertirse en el tempo normal de reproducción de las pruebas deportivas. Esto permite que técnicas como el time lapse (aceleración de la imagen) o la baja velocidad de obturación (imagen que se vuelve borrosa) se conviertan entonces en símbolo de ese distanciamiento del fluir normal que antes, en las películas anteriores, se hacía con el ralentizado. Esto es, la aparición y uso de nuevas técnicas y una mayor riqueza técnica hace que se redefinan los roles. En esa redefinición se muestra que las técnicas no están ahí por un motivo sino como esa operación arbitraria, que recuerda lo que hacían las vanguardias con la realidad para convertirla en arte.

En “First” la imagen se vuelve borrosa durante las pruebas. Se suele emborronar el entorno del protagonista y se hace hincapié así en la mirada individual y subjetiva de la competición. También se trata de una mirada que transforma la realidad. Tiene incluso un componente pictórico y se combina con melodías que abstraen aun más de la anécdota que se relata. En el caso del slow motion sirve para enrarecer el tempo normal y hacer más denso y lento el discurrir previo al desenlace de la prueba. Es como si se transmitiese esa inmensidad de esos segundos previos a la prueba para el deportista.

Como plantea Pardo (2010, p. 79) la estética deja de ser una justificación para la mirada que la obra plantea. La estética ya no sirve para declarar probados y lícitos los planteamientos de la obra de arte entendiendo por ello su selección y su mirada. La obra (Pardo pone como ejemplo la novela) pierde su papel pedagógico y lúdico por una función terapéutica. La obra ya no interpreta la realidad y ayuda a reflexionar sobre ella, sino que vende al público la trama con la que conferir sentido a su existencia. Pardo lo resume cuando plantea que las masas trituran al

individuo y al pueblo (Pardo, 2012, p. 85). Esto es, la visión comprensiva del arte, su papel social queda superado por el valor de exhibición y por el valor de mercado.

Este planteamiento queda evidenciado en "First", como ya se intuía en "16 days of glory". Los deportistas se convierten en personajes y las pruebas forman parte de una trama. Si los Juegos de Los Ángeles se convierten en un relato de las historias de héroes que salvan las dificultades para ganar, ahora son historias de individuos, supuestamente normales, que superan esas dificultades para acceder a la gloria del espectáculo. No hay en ninguna de las dos películas un relato que refleje a la sociedad o reflexione sobre el deporte. Esa mirada que podría considerarse más social o común y que podría tener un uso que sirva a la sociedad queda descartada ante una mirada individual.

Los Juegos Olímpicos de Londres omiten cualquier reflexión sobre los esfuerzos que implica la competición de alto nivel, sobre las lesiones o las frustraciones o las privaciones que deja en el cuerpo y la mente de los atletas. No cuenta el dinero, la dedicación o el papel de los padres que quedan confinados a ser meros animadores. No hay balance de espectadores, de asistentes, de audiencia y de inversión para los edificios que se construyeron a propósito para los Juegos. Frente a la profundidad y el análisis se prefiere el truco, la técnica y la superficialidad. La imagen y el gesto frente al sentido.

El único sentido ahora es el individual. De "16 days of glory" a "First" que comparten ese relato en forma de personajes, los protagonistas cada vez ganan espacio. En los Juegos Olímpicos de Londres 2012 el relato comienza 4 meses antes de las olimpiadas propiamente dichas. Hay todo un relato de su vida privada previa y se muestra esa parte más privada concretado en las casas, las ciudades, las calles o los lugares de entrenamiento. Los deportistas conducen el relato con sus comentarios y ya se ha eliminado todo narrador. La identificación es, por tanto, unipersonal. Lo que cuentan va dirigido directamente al espectador.

No se trata de que la visión y las historias se centren en lo individual sino que de este modo asumen su subjetivismo. No es la mirada de un experto que ha analizado las olimpiadas sino que son las miradas particulares de 14 protagonistas. Tienen tanto valor como credibilidad les otorgue el propio espectador. En abstracto, solo son los comentarios de unos de entre los miles de atletas que concurren a esas olimpiadas. Ya no es una cuestión de acreditación de validez, sino tanto de confianza subjetiva del propio espectador. Se trata de dar consejos para que el espectador los oriente a su vida.

Tanto en "16 days of glory", en "Marathon" como sobre todo en "First" se observa la misma operación que inventan las vanguardias. Heidegger plantea que la obra se funde en la naturaleza y la técnica surge de la naturaleza. Las vanguardias decretan que la obra de arte es en cambio la evidencia de la operación arbitraria que genera el arte. Una operación que puede partir de la técnica. El arte sólo se justifica por el "éxtasis del valor" que Baudrillard define como la justificación artística por el valor del mercado.

En estas tres películas ya no se da una intención de comprender o capturar la naturaleza en cuanto evento deportivo o acontecimiento histórico, sino la mediación de la técnica y la transformación del relato en anécdotas individuales para construir un relato que resulte atractivo. Ese atractivo y ese valor mercantil es lo que se considera el espectáculo. Ya no sólo

es un medio (una manera de mirar espectacular) sino un fin en sí mismo (el espectáculo como producto mercantil) que asegura su justificación en un mercado audiovisual que consume este tipo de productos. Las connotaciones artísticas buscan ahora la superficialidad y se justifican en el valor de mercado.

La vanguardia está íntimamente relacionada con el concepto de fetiche que, por ejemplo, plantea Perniola (2011, p. 169 y 170) como un reconocimiento y negación del arte. Se reconoce su inutilidad y al tiempo su rentabilidad económica. Baudrillard lo llama fetiche radical (1996, p. 110) y plantea que no es imagen real sino deseo de imagen e imagen ficticia y también objeto ficticio, que no tiene relación con el sujeto, sino con el deseo de objeto. El concepto de fetiche reivindica la proyección vía deseo del consumidor de ese objeto en el objeto propio.

Eso es algo también fundamental para comprender el efecto y el juego que plantean estas películas. Como se ha mencionado, "First" es la suma de la descripción subjetiva y falsa de lugares y vidas, continúa con un relato espectacularizado y mediado por la técnica de un evento deportivo y resulta un relato individualizado, superficial (más emoción, goce visual y efectos que reflexión) y sin sentido aparente. Su justificación está en el valor de mercado. Eso claro de cara a sus productores, pero ¿qué interés tiene para el consumidor? Ya se ha apuntado cuando se explicaba que el valor pedagógico retrocede ante el terapéutico que hace que el observador pueda entender o evadirse de su propia vida a partir del relato que se plantea.

Pero en esa línea se establece incluso una especie de fetiche visual. El espectáculo como una transformación que engarza con los deseos más ocultos del consumidor de imágenes. Bajo la superficialidad se esconde una transformación de la realidad en un mundo de colores, un mundo de protagonistas, emociones y donde las dificultades son superadas, un mundo de exageración y triunfo. La imagen se convierte así en ese fetiche artístico que era a la vez negado por falso y deseado por poderoso y valioso económicamente. Esa es la dualidad del espectáculo y de estas películas que falsean la realidad y la hacen conectar con los sueños del espectador.

4.23. El cuerpo, entre la última certeza y el primer simulacro

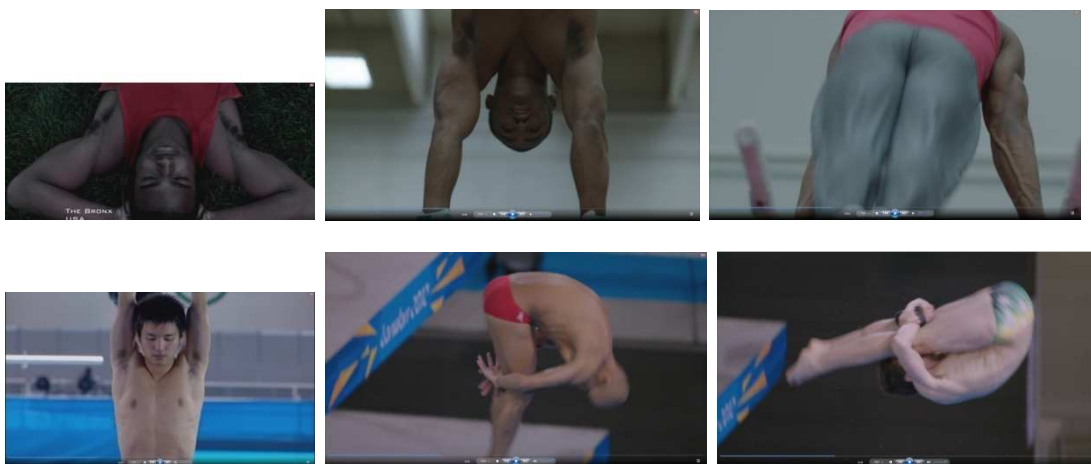
De Bauman a Baudrillard el cuerpo humano cambia de estatuto para siempre y traspasa la barrera de lo real para situarse del lado de lo imaginario. Para Bauman, el cuerpo es la última certeza (Bauman, 2000, p. 87). El individuo está en búsqueda continua de una identidad. Reducido a consumidor, ya no puede caracterizarse por lo que produce o donde trabaja. La identidad es ahora un asunto de mercado y se compra como la ropa, la música o unos objetos que valen la pertenencia social. El cuerpo es el último objeto.

En el extremo opuesto se sitúa Baudrillard. El cuerpo ahora es destino, proyección de uno mismo, apropiación del deseo, de la apariencia y de la imagen (Baudrillard, 1996, p. 168 y 169). El cuerpo es ahora gesto y teatralidad porque es lugar de encuentro con el resto. El cuerpo es artificio. En el momento en que predomina lo exterior, la individualidad se borra. Se confunden además sujeto y objeto. El objeto de consumo impone su personalidad e identidad al sujeto, los seres humanos como máquinas de decodificación (Baudrillard, 1996, p. 170). El cuerpo humano es aquí el primer simulacro.

Entre ambos paradigmas se debe situar el análisis del cuerpo humano en "First". En el deporte moderno el cuerpo se ha convertido en lugar de referencia. En un mundo, donde todo se compra y se vende, los músculos, las piernas o los brazos del deportista son la concreción del logro. Las retransmisiones y el relato de diferentes disciplinas deportivas convierten al cuerpo en objeto fílmico. Frente a la táctica o el componente anímico, el deporte moderno, quizá también impuesto por la cultura de la evidencia y la imagen, se centra mucho más en lo material. Dentro de esta generalidad se trata de analizar las diferentes funciones y significaciones del cuerpo de los atletas de "First" para tratar de mediar entre las propuestas teóricas.

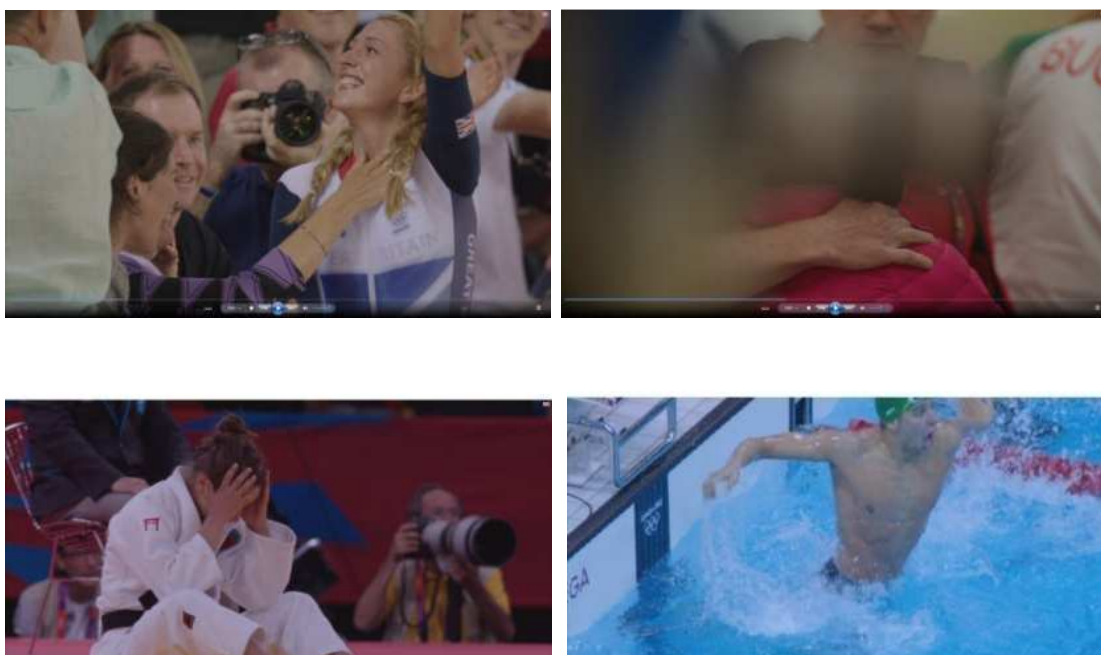
En "First", en primer lugar, el cuerpo es músculo, fuerza y capacidad. En esta función el cuerpo se convierte en parte de la personalidad del atleta, le caracteriza. Parece describir la fuente de una supuesta superioridad y se convierte en garantía de cara a la gran prueba final dentro de ese esquema de presentación, exhibición y prueba previa y final que desarrolla la película con la mayor parte de atletas. En este caso, en lo que sería la función más física y material el cuerpo viene descrito mediante planos muy particulares. La cámara se cierra sobre el cuerpo del atleta de tal modo que parte del mismo se queda fuera del campo de visión. El encuadre encierra al cuerpo casi de un modo claustrofóbico. El cuerpo queda magnificado pero se sacrifica incluso la estética del movimiento o la mejor comprensión del ejercicio. Un buen ejemplo son los entrenamientos y pruebas del gimnasta Orozco y los saltos donde participa Qiu Bo.

Figuras 172: ejemplo de la primera función del cuerpo. El cuerpo como objeto y materialidad. Exaltación del cuerpo en las disciplinas de salto olímpico desde plataforma de 10 metros y las pruebas de gimnasia previas y en la final de gimnasia artística en la modalidad masculina.



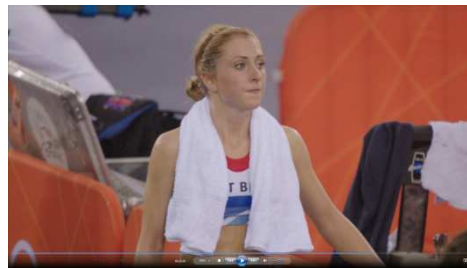
El cuerpo se convierte también en símbolo de la victoria y de la derrota. Baudrillard (1996, p. 169) pone como ejemplo el body-building de cómo los músculos se convierten en una especie de caparazón físico y mental que equipararía a las vestimentas y ropajes del XVIII. En otras palabras, el cuerpo se convierte en una materialidad ajena al propio cuerpo. Ya no es un cuerpo musculoso como un atributo fundamental sino como un añadido que se ha hecho a ese cuerpo. Los músculos como un aspecto que se puede adquirir y no como una cualidad sólo de un determinado tipo de personas (deportistas, culturistas o simplemente musculosos). Ese ropaje se convierte en la película en la mayoría de ocasiones en símbolo. La victoria y la derrota se materializan también en el cuerpo, en la ropa, en los deportistas. La victoria como la felicidad máxima y la derrota como el fracaso.

Figuras 173: proyección de la victoria y la derrota en el cuerpo de los atletas



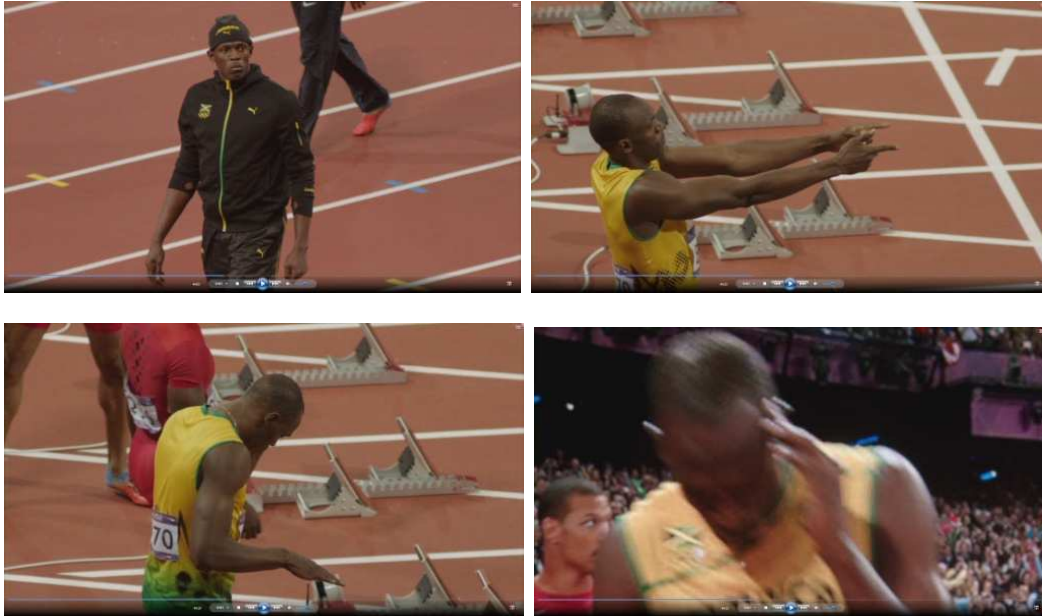
Entre la simbología y la expresión de emociones, el cuerpo es también en “First” un lugar para la empatía. Didi-Huberman (2008, p. 207) propone convertir a Hitler en un títere para analizar sus gestos, aislados de su historicidad, y oponer así lo que cuentan en sí mismos, y la información de contexto. Se reivindica una teatralidad que es muy útil para leer los cuerpos en la película de los Juegos Olímpicos 2012. Didi-Huberman descubre en Hitler la vehemencia, la puerilidad, su animalidad o su soberbia y lo contrasta con la imagen histórica o política que conocemos. Del mismo modo, los atletas ofrecen gestos que pueden dar humanidad o ser muestra de debilidad o, incluso, dar tensión en la presentación o durante las pruebas previas y que aumentan el éxtasis de la victoria o la derrota. Gestos que tienen una función en la narración, pero que vistos de modo aislado se convierten, en cambio, en dolor, sufrimiento, soledad, aturdimiento o desorientación.

Figuras 174: teatralidad y gestualidad en “First”. El gesto como elemento de énfasis narrativo pero al mismo tiempo como catálogo de emociones



Los personajes se construyen, así, como una suma de imágenes. Todo es apariencia. Los músculos como un objeto de deseo que materializa el poder y exagera la diferencia, que exalta al atleta por encima del resto. Al mismo tiempo, la victoria se convierte ya no en una medalla o un logro sino en una apariencia, un estado momentáneo. Las emociones se transforman del mismo modo en gestos. Es una especie de vida teatralizada, ya por la actuación de unos deportistas convertidos en personajes, o por la propia mirada de la cámara, que convierte las pruebas en dramatizaciones de una película. Por ello, el mejor deportista debe ser también todo un showman, debe conocer tanto los resortes de la cámara como los de su disciplina. Esto se escenifica muy bien con las imágenes de Bolt, cuando parece estar moviendo un disco y actúa frente a la cámara. Una anécdota sin gracia ni trascendencia se convierte en la imagen que transforma la velocidad, cambia la música y califica al personaje que se convierte en el protagonista sin haber sido presentado y trabajado como el resto.

Figuras 175: imágenes de las semifinales de los 100 metros lisos y de la final en las que Usain Bolt excede su papel de deportista y se convierte en un showman en esa mezcla que hay entre personajes y deportistas



Entre el cuerpo como certeza o el cuerpo como simulacro, en “First” es más útil la teoría de Baudrillard para entender lo que se plantea. Desde el momento en que la victoria se ha convertido en accesoria, los deportistas como el resto de individuos ya no son definidos por lo que hacen o lo que logran. Ya no son los más rápidos o los que mejor saltan o los que más corren, algunos si lo logran. Ya no es una película de héroes. La película de los Juegos es una película de protagonistas, de actores y, por tanto, de simulación. El cuerpo no es la esencia o el lugar donde encontrar la pureza o la definición o incluso un rasgo fijo de los deportistas. Ahora su cuerpo es un lugar de exhibición, de emociones, de actuación, de transmisión es como planteaba Baudrillard un ropaje, una coraza y un elemento de protección y simulación (1996, p. 170).

Baudrillard expone que los límites se difuminan de tal modo que hay quienes interpretan a la vez todos los papeles el suyo y el de los otros (1996, p. 172). En otras palabras, en la crisis de identidad del individuo que es capaz de interpretar y confundir los papeles reside también una potente capacidad de empatía como puede verse en esta película. El carácter sobre humano cede a favor de unos personajes llenos de limitaciones y que han de superar dificultades. El cuerpo es lugar de hipérbole y poder pero también de emociones y simulación. El aumento de las emociones es también un aumento de la posibilidad de la empatía. Los atletas son cada vez menos ajenos y con características esenciales inalcanzables y cada vez hasta los músculos se convierten en un objeto de mercado.

Como poco hay una empatía o una conexión basada como en el arte en el fetiche y el narcisismo. El cuerpo del atleta como el reconocimiento y la negación. Como el imposible y al mismo tiempo, como la proyección de los deseos ocultos. Pero también como narcisismo. El atleta como proyección de los miedos y dudas del individuo. La intrascendencia del deporte, la belleza o la competición convertida en un campo de máxima utilidad para la comprensión de su propia vida, una moraleja, un ejemplo y una referencia para la propia actuación.

Por último, hay que comparar las funciones que ejerce el cuerpo en “First” con lo que ya se ha dicho en los análisis de “16 days of glory” y de “Marathon”. Sin duda hay una línea de

continuidad. El cuerpo en las tres es lugar de comunicación, se convierte en un símbolo y es uno de los puntos referenciales desde el punto de vista de la propia narración. En "Marathon" en 30 de los 40 fragmentos se aplica la técnica del ralentizado y la propia selección de las disciplinas deportivas que tienen que ver con el atletismo tiende a cuerpos no tan musculosos y equilibrados como cuerpos delgados y fibrosos. El cuerpo en la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992 es símbolo de la victoria pero también del dolor, del esfuerzo, del sufrimiento y al final se configura una antiestética y una estética del deporte.

En el caso de "16 days of glory" aun siendo una película también de personajes también hay una cierta exaltación del cuerpo en tanto elemento físico y corporal. Se detiene la imagen para ver los músculos de Moses, se contemplan a cámara lenta las últimas brazadas de Gaines o incluso se transforman las brazadas de Gross en el aleteo de un albatros. Es decir, hay una especie de placer y una estética en esa ejecución perfecta, en esas brazadas equilibradas. No tiene en ese momento más función que la mera belleza. Esto en cierto modo enlaza con el fetichismo que rodea a los atletas de Londres que son, en cierto modo, la proyección de los deseos del espectador.

Al final, lo que se observa es una ponderación que lleva a hacer desaparecer la estética más pura y hace surgir una mayor teatralidad. En las películas de Barcelona y Los Ángeles el slow motion es la técnica más usada y representativa, algo que ya no ocurre en "First". El valor estético del cuerpo es menor en la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona pero a la vez tiene muchas más posibilidades gestuales y teatrales. La admiración y la fascinación del cuerpo se torna fetichismo y narcisismo. El deporte pierde componente físico y disminuye esa superioridad que tenía el cuerpo de los deportistas hasta ahora. Ese poder estético, esa admiración se cambia ahora por la posibilidad de proyectarse uno mismo en las historias y, sobre todo, en las emociones de los deportistas.

4.24. Modos de dominación y ocultación

Este apartado está llamado a evidenciar las estrategias de poder que se ocultan bajo las imágenes, en este caso concreto, bajo las imágenes de "First". Siguiendo el esquema ya aplicado en los anteriores análisis la propuesta consiste en plantear tres niveles de ocultación que corresponden a las teorías de Barthes, Debord, Perniola y Baudrillard. El primer nivel es el que corresponde a la teoría de las mitologías de Barthes. Por una parte, las mitologías explican cómo a partir de un significante y un significado se configura un símbolo, que a su vez incorpora un segundo significado y que da lugar al mito. Un mecanismo sencillo pero que sirve para unir imaginación y mundo material, esto es, idealismo y materialismo. El ejemplo que pone Barthes es la imagen de un soldado negro besando una bandera, una imagen que puede convertirse en muestra de la pluralidad, el patriotismo o la integración, depende los

significados que se le atribuyan, cuando no es más que simplemente un soldado besando una bandera.

Las mitologías le sirven a Barthes para explicar un segundo movimiento que es el que ahora nos ocupa y que se denomina “ex_nominatio” (2012, p. 233). En su caso, lo circunscribe a la ideología burguesa y es la capacidad de esta ideología para reproducirse mediante la construcción de símbolos. Las mitologías no son gratuitas ni arbitrarias. Barthes expone que la prensa, el cine, la literatura, nuestras conversaciones, ceremoniales o incluso la justicia, esto es, la vida cotidiana y lo que nos rodea “es tributario de la representación que la burguesía se hace y nos hace de las relaciones del hombre y del mundo” (Barthes, 2012, p. 235). La peculiaridad es que la ideología burguesa mediante el mito está a la vez presente en diversas facetas de la vida, pero oculta porque no se la nombra nunca de modo explícito ni queda constituida como tal. De hecho, no hay una ideología comunista u obrera o de la alta sociedad. La ideología burguesa, sin que se haga explícito, es la única ideología que late bajo las diferentes manifestaciones culturales, políticas, económicas o sociales.

Se trata, por tanto del nivel más superficial pero, por ello mismo, el más difícil de detectar por tanto son las propias lógicas, inercias y, en este caso, las imágenes más básicas las que encierran este primer despliegue ideológico. En el caso de “16 days of glory” y de “Marathon” lo que queda oculto es la propia ideología capitalista. En la película oficial de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles las 9 historias de atletas se constituyen en la descripción de los diferentes tipos categóricos y las diferentes opciones o caminos hacia el triunfo. El esquema queda resumido en la competitividad, el esfuerzo y el premio como la materialización de la victoria. En el fondo, late el mismo esquema de mercado, trabajo y sueldo que permite funcionar al capitalismo.

“Marathon” cambia el esquema pero repite su justificación del sistema capitalista. En “16 days of glory” son las taquillas, la expectación y las gradas llenas y en la película de Barcelona son los cámaras, los periodistas y las pantallas que hablan de otra exposición, la mediática. Las medallas desaparecen y el sufrimiento aumenta su presencia. En “Marathon” la victoria ya no es algo que se diga de los protagonistas sino un deseable y un absoluto, la victoria ya no necesita de la materialidad de la medalla sino que es la única opción deseable, la única opción posible, el único sueño plausible.

La inercia es tal que no se contempla el deporte como superación, como salud o como una exhibición o una demostración. El deporte sólo tiene sentido por la victoria. De lo material se traslada, eso sí, a la trascendencia y el simbolismo. Es la sociedad de la fama y el esfuerzo, la dualidad entre la victoria y la frustración, que también coopera para sostener la sociedad de la sumisión a la fábrica, otra vía para ser un vencedor.

“First” se sitúa ya a primera vista entre las películas de Los Ángeles y de Barcelona. De nuevo, el evento colectivo se encierra en las historias personales. Pero la descripción ha cambiado. Los personajes de “16 days of glory” eran los héroes que se imponían ante las dificultades, los competidores, las lesiones y que triunfaban con la suerte, el amor, el crecimiento y el esfuerzo. Ahora tampoco hay ya medallas como en “Marathon”, pero la victoria ya no le da sentido a todo porque sólo 6 de 14 obtendrán la victoria. En cambio, hay que analizar que en “First” los atletas se autoproclaman como los elegidos. La imagen los constituye como el centro de las

miradas y el tratamiento es digno de héroes. Esto es, sus resultados pueden no ser siempre positivos, pero son una referencia para sus iguales. En sus sociedades, son seres admirados y hay un cierto paralelismo con lo que sería la construcción de un héroe de la narrativa clásica.

En la película oficial de Londres los personajes principales tienen dudas y problemas. Sólo hay que ver el preámbulo con la soledad de Orozco y su ataque en el Bronx, las casas derrumbadas y los efectos aun latentes de la guerra en el Kosovo de Majlinda, la sociedad masculina de Patiala donde vive Sidhu, la viveza pero también la pobreza del valle del Rift donde vivió Rudisha o la agreste y solitaria Camberra de Buchanam. Son personajes problematizados, solitarios, cargados de responsabilidad y, al mismo tiempo, rodeados de un aura, a veces, incluso evidente en las imágenes que se ofrecen cuando se cierra este preámbulo.

Figuras 176: imágenes que inciden en lo que podría denominarse construcción de héroes en la narrativa clásica y que se encuentran en el preámbulo de "First"



En muchos sentidos en esta construcción se cuelan inercias. En primer lugar, las dificultades se convierten en algo asumido. Se naturalizan los problemas y se da por sentado que tienen que enfrentarse a ellos. Esta manera de mirar tiende a ocultar las facilidades que pueden tener muchos de estos atletas de elite frente a sus convecinos. Al mismo tiempo, queda evidenciada la igualdad de oportunidades, algo que es totalmente falso. Sorprende además la concepción del héroe como alguien problematizado cuando precisamente es alguien privilegiado y que puede, pero no tiene por que, forzosamente, sentirse solo y aislado.

Puede disfrutar de esta situación. El éxito no es una carga o una responsabilidad sino una fortuna en muchas ocasiones. Por otra parte, se les constituye como referencias para el espectador y se tiende a construir el mundo a su alrededor con lo que se confirman como referencias cuando puede ocurrir que en esas comunidades no lo sean, incluso que otras profesiones con menos fama (médico, maestro,...) tengan allí mayor repercusión.

La novedad que introduce "First" es la opción del fracaso. La mayoría de los deportistas fracasan (8 de 14) en la consecución de sus objetivos y más allá de lograr en muchos casos su clasificación se quedan sin una medalla final. Esto contrasta con el llamado cierre en el que la película y la descripción de las vidas personales de estos héroes dejan con una sensación de triunfo. Para los que han logrado la medalla no es necesaria más justificación, el resto aparecen comiendo y arropados por sus familiares y se evidencia entonces que la gran victoria ha sido la experiencia (también entran otros factores como el amor o esperar otra posibilidad). ¿Qué tiene esa experiencia? No se trata sólo de competir sino de entrar en el mundo de la fama. La película describe no unos Juegos, sino un espectáculo mundial donde decenas de cámaras, cientos de periodistas y pantallas miran hacia la pista.

El sistema es el mismo, del mismo modo la ideología se oculta bajo la propia descripción y las imágenes, la propia narración y los términos e imágenes que relatan la historia se cargan de ideología. En el caso de Barthes era la ideología burguesa, en las películas anteriores era la ideología capitalista. Se mantiene la estrategia, pero las películas muestran cómo se va modificando la ideología. De la sociedad que busca el premio material (la medalla) a la sociedad obligada a vencer ("Marathon") ahora se plantea una sociedad donde el fracaso es lícito, aunque al mismo tiempo se proclama una igualdad de oportunidades que es falsa. Es la sociedad del "nada es imposible" como subraya alguna marca deportiva.

En el relato, se cuelan también las marcas deportivas, por cierto, ya no hay deporte sin mercado, sin sponsors, sin moda, sin emulación, sin marcas. Las marcas se han interiorizado del mismo modo que el espectáculo se ha convertido en algo natural. La película admite de modo implícito que el deporte se ha convertido en un enorme espectáculo y los atletas en personajes que disfrutarán de una fama y un reconocimiento mundial. Ese es ahora el verdadero premio. La proyección, el reconocimiento, la fama que la película para que no resulte demasiado pomposo reduce a sus familiares y a sus vecinos es realmente un reconocimiento mundial.

La ética del esfuerzo y del trabajo se mantiene porque todos ellos muestran duros entrenamientos que se han asumido ya como el único camino al triunfo. Esta nueva sociedad ha asumido también que la victoria no sólo es el único objetivo sino que los problemas y dificultades son normales. Eso sí, todos pueden alcanzar el escenario. Una vez allí vencer o

perder da igual, bueno casi igual. Lo importante en la nueva sociedad capitalista es el reconocimiento y la fama de la misma, ser el protagonista del espectáculo. Es también una sociedad en bucle porque, como plantean muchos de los deportistas, hay que volver a intentarlo.

La película olvida que sólo unos pocos elegidos tienen la suerte, las capacidades, el entorno favorable, el empuje, la determinación y la afición, la ilusión, la competencia necesaria, los buenos entrenadores y así, los miles de factores que deben confluír para poder optar al triunfo. Fracasas es una opción pero no porque lo importante sea la fama, sino quizá en temas deportivos porque no siempre son un espectáculo sino meramente un divertimento que la mayoría de las ocasiones ni siquiera se retransmite. La película construye una manera de ver el mundo donde lo importante es la imagen proyectada. Es la nueva sociedad de las redes sociales, los perfiles públicos y la relevancia más allá de la verdadera trascendencia de lo logrado. Esto es, de nuevo bajo las imágenes se oculta una ideología aunque no la misma que descubrió Barthes en sus mitologías.

Si se atienden los postulados de Debord (1999) se descubre un segundo nivel de análisis. Para ello, hay que buscar detrás de esa sociedad fundada sobre el secreto (1990, p. 64) y, sobre todo, mirar lo que oculta la pesada escenificación del espectáculo recreativo (1990, p. 66). Debord pone como ejemplo de este secreto a las sociedades interpuestas, las cuentas secretas, los paraísos fiscales, las decisiones políticas, la propaganda institucional. Se trata de ir un paso más allá de la elite de medio pelo y tratar de saber el porqué de la oscuridad o del escenario montado, tratar de buscar la verdad y no conformarse con saber que casi todo es oscuro (Debord, 1990, p. 72).

En este segundo nivel, se puede intuir que detrás de las victorias heroicas de Los Ángeles y el patriotismo irracional se esconde un deporte que se está convirtiendo en un espectáculo. Nada se dice del boicot de Rusia, los costes y se silencian los elementos publicitarios. De hecho, la propia visión de un evento colectivo en personajes protagonistas hace que se estén construyendo referentes que también podrán serlo después en la publicidad.

En "Marathon" las sospechas se centran, en cambio, en la exhibición de la familia real como referencia política y en la exhibición del dolor y el esfuerzo casi como una referencia explícita frente al dopaje galopante que no se menciona en ningún momento. Convertir al rey Juan Carlos en una referencia oculta los nuevos poderes económicos y políticos y las nuevas asociaciones como la OTAN o la Unión Europea que, de verdad, marcan el futuro del país, del mismo modo, que convertir las competiciones en una muestra de dolor silencia por sí mismo cualquier acusación de dopaje.

Desde el punto de vista de este segundo nivel en "First" convergen viejas tendencias y surgen nuevas. Por una parte, la cinta oficial de Londres 2012 dibuja un atleta diferente. Hasta ahora sólo Moorcroft en "16 days of glory" había permitido que la cámara entrara en el salón de su casa. Ahora el relato comienza con la familia y en la casa de todos ellos (Orozco, Majlinda, Sidhu, Missy, Buchanam o Katie), y en su pueblo natal y en las calles que recorrieron una y otra vez como en el ejemplo de Rudisha. Esta descripción construye una falsa intimidad entre el deportista y el espectador, participa de esa ruptura de la vida privada y la vida pública de la moderna sociedad mediática pero, sobre todo, desnuda y aligera a los atletas como personaje.

Esa desnudez es un rasgo coherente con la soledad que rodea después a los deportistas. Los entrenamientos se convierten en un monólogo en la mayor parte de ocasiones y las imágenes inciden además en construir a un héroe aislado e individual (ver figuras 174 con los planos de Orozco desplazado a un lado de la pantalla). Es también notorio que la derrota se describe siempre de la misma manera con ese paseo de la vergüenza que les lleva a abandonar solitarios y desorientados las instalaciones. El círculo se completa cuando los atletas vuelven felices con sus familias y amigos a celebrar que han pasado los Juegos y hacen balance de los mismos y es allí (y no en la entrega de medallas) cuando vuelven a ser felices.

Igual que detrás de la escenografía de "Marathon" se ocultaba el dopaje y la toma de poder de nuevas fuerzas políticas y económicas en el país, detrás del escenario de "First" se hace invisible la profesionalización del deporte. La película muestra a los atletas desde una perspectiva tan individualista que incluso confunde y mezcla la competición individual y en equipo o, al menos, no la distingue debidamente como en el caso de Orozco que compite por equipos y de modo individual o Trott. Vemos a sus compañeros pero no importan sus resultados ni se constituyen como personajes. Los protagonistas de la película son los protagonistas de las pruebas y no interesa nada más.

La película está silenciando las eliminatorias previas que deben disputarse en los países para que los atletas se clasifiquen, se desplaza totalmente la pertenencia a equipos que tienen sus propias estrategias y, en muchas ocasiones, son los que toman la última decisión sobre la concurrencia o no de un deportista a una u otra determinada prueba. Se olvida también el papel de las federaciones y la política (que casi solo se intuye por los comentarios de la judoca kosovar que relata que él no participó en Barcelona por la sanción a su país por la guerra). Se da una imagen de unos deportistas que parecen amateurs, prácticamente respaldados sólo por sus familias y que se enfrentan solos a la inmensidad de los Juegos cuando realmente son una pequeña pieza de una maquinaria que funciona sin ellos.

Uno de los mejores ejemplos del contrasentido es Usain Bolt. Sin duda el corredor fue el protagonista absoluto de los Juegos, sin duda es una de las estrellas del momento y, sin embargo, no es uno de los protagonistas de la película. ¿Por qué? Quizá porque Bolt no esconde con sus shows que es un personaje mediático, además de un deportista. Bolt es el símbolo de cómo un deportista ha interiorizado las reglas del nuevo deporte profesionalizado movido por las marcas de ropa y la imagen publicitaria. Bolt nunca permitiría entrar en su casa y mostrar su vida privada porque lo que le interesa es proyectar su vida pública. Eso es justo lo contrario que propone la película que muestra las vidas individuales y privadas como contrapeso al mundo de las luces y la fama y el escenario espectacular. La película parece afirmar que siguen siendo personas individuales, humildes, sencillas y comunes con sus problemas y dificultades.

Este interés inusitado de la película por mostrar la vida privada y la fragilidad de los personajes es, sin duda, una simulación frente a la profesionalización del deporte. Bolt o Phelps (otro de los grandes protagonistas y a la vez olvidado en la película) son ejemplos de los nuevos deportistas con miles de seguidores, contratos millonarios y auténticas estrellas del espectáculo. Frente a la película donde las victorias pasan a un segundo plano y sólo 6 de los 14 deportistas obtienen un metal, en el mundo de los sponsors y los contratos de patrocinio

cada medalla es garantía de dinero. Es la justificación de que siguen siendo los mejores y, por tanto, pueden seguir exhibiendo ese triunfo, sin él, no son nadie.

Una de las grandes cuestiones para desmontar "First" es simplemente cuestionar la propia selección de los protagonistas. ¿Por qué la película elige estos y no otros protagonistas? No sólo es que permitan entrar en sus vidas es que son desconocidos. Son nuevos en el mundo de los Juegos Olímpicos. Son además de diferentes países y pertenecen a deportes también en su mayoría bastante desconocidos. Realmente son lo opuesto a lo que sabemos que son los Juegos Olímpicos: deporte profesional que siempre dominan los mismos países (Estados Unidos, China, Rusia...) que distingue claramente entre deportes de grandes mayorías y otros desconocidos que se olvidarán y se perderán de cualquier retransmisión hasta dentro de otros cuatro años y por supuesto competición de caras conocidas. Lo importante para un deporte es que exista un Bolt, un Phelps, un Nadal o un Messi que permiten luego una explotación publicitaria del deporte y una comprensión individual y mucho más acorde con el mercado y el individualismo moderno que lo que sería el propio espíritu capitalista del deporte.

Si la ocultación de la profesionalización, la mercantilización y la complejidad de los Juegos es la novedad de "First" se puede observar también viejas coincidencias. Porque se mantiene un interés por ocultar también lo que sucede en el plano económico y político como ya se observaba en "Marathon" y en "16 days of glory". En lo político, Barcelona 1992 insistía en simular la referencialidad y el poder de la familia real y, en concreto, el rey Juan Carlos para silenciar la efervescencia de las verdaderas fuerzas políticas. Ahora ni siquiera hace falta una cabeza de turco. En Londres 2012 no hay ninguna referencia política. Más aun la aparición de los nietos de Isabel II viene caracterizada porque se sitúan en la grada (se les confunde con el público) no son figuras políticas pues no ejercen ningún cargo ni todavía tienen poder alguno y porque se les iguala con figuras del espectáculo como David Beckham.

La falta de referentes políticos llama la atención precisamente en una de las ciudades donde se concentra precisamente el poder económico que domina parte del mundo real. Los inversores, las financieras, las sociedades de crédito, los bancos y todo el poder que se concentra en la City de Londres y que es una de las mayores industrias y, quizá, la mayor fuente de influencia de Londres en el mundo no aparece por ninguna parte en la película. Londres no reconoce ese poder en la película y, al contrario, se muestra como casi un país sin gobierno, donde los monarcas son una especie de estrellas del tabloide (que también). Por supuesto, como ya se planteaba en "16 days of glory" esto implica silenciar totalmente lo que cuestan unos Juegos, la rentabilidad y la propia pelea política que conlleva la consecución de este evento publicitario. La naturalización de unos Juegos que vuelven por tercera vez a Londres, como anuncia una voz en off, es la mejor manera de no dar importancia a todo el coste y los verdaderos argumentos de que lleguen allí los Juegos.

Mención especial merece la exhibición publicitaria de marcas y logotipos (con predominio de Adidas) que se repite una y otra vez durante toda la película. Este disimulado product placement es la única evidencia del mercantilismo que se mueve detrás del deporte. Incluso la película insiste una y otra vez en mostrar el logo de "Londres 2012", como si lo convirtiera en una marca publicitaria, en una exageración de una concepción del mundo en forma y conceptos publicitarios. Evidentemente esto es la punta del iceberg de un evento que ha

perdido su justificación deportiva y que se sostiene por la repercusión mundial y el enorme escenario que abre para marcas, empresas y países. Algo muy complicado en la época de la fragmentación de las audiencias y la especialización. Pocos eventos son tan masivos como unos Juegos.

Ese evento puramente mercantil, politizado (previamente y después), ese espectáculo mundial que oculta las verdaderas fuerzas económicas y políticas, esos atletas profesionales que han tenido que aprender las normas del show o la maraña de federaciones, entrenadores, países, equipos y años de preparación y pruebas es lo que queda silenciado en una película donde los deportistas son pequeños y anónimos héroes capaces de romper ese anonimato y superar las dificultades del entorno para disputar durante unos días unos Juegos.

Unos Juegos donde, de nuevo, prima el individualismo y esa ficción del atleta contra el mundo. Se destacan deportes como la bici de montaña, el tiro, el boxeo femenino o el karate que parecen por unos momentos deportes que interesan a todos. Allí además lo importante no es la victoria sino participar de los mismos. Unos Juegos que, por cierto, nada tienen que ver con la política o la economía y no hay discurso alguno que los manche. Esa simulación que suena ridícula si se describe así de manera conjunta es la enorme representación o la escenificación del espectáculo recreativo que oculta la verdad en palabras del propio Debord (1990, p. 66).

Queda ya solamente el tercer nivel de análisis que es el que corresponde a las teorías de Perniola y Baudrillard. A la ideología implícita en los términos del relato, se suma lo que se oculta tras la escenificación pero ahora se trata de descubrir en esa misma escenificación el engaño implícito o el mensaje falseado. Se entiende bien el tercer nivel cuando atendemos al ejemplo que pone Perniola (2011, p. 24 y 25). Expone que, durante todo el siglo XVIII Estados Unidos fue considerada modelo de la democracia, cuando estaba dirigido por una aristocracia rural y esclavista. Hoy ocurre lo mismo con Cuba o China, consideradas modelos de la libertad y la igualdad comunistas, cuando son regímenes dictatoriales de control y vigilancia. Se trata no sólo de fomentar y proyectar una imagen sino de hacer que la realidad se aproxime a esa imagen con lo que la representación adquiere la categoría de verdad y queda exhibida como tal. La realidad es la que refuerza esa proyección. La imagen como catalizador de la representación que se quiere ofrecer.

“16 days of glory” y “Marathon” muestran diferentes versiones de la superioridad americana. La película de los Juegos de Los Ángeles construye un vínculo entre el patriotismo y la aplastante victoria de los atletas americanos. La bandera se convierte en el lugar de identificación y celebración. La superioridad se convierte en algo compartido en un motivo de vínculo y también de orgullo. En Barcelona la superioridad de Estados Unidos es el fruto de la admiración. Estados Unidos vence en 10 de las 26 pruebas que quedan resueltas. Se lleva la victoria en la película de unos Juegos que ganaron los países de la antigua Rusia. Estados Unidos es la referencia para una España que se convierte también, de modo ficticio, en la segunda nación en el medallero de la película. El reconocimiento de la superioridad es la autoproclamación como nación aspirante a entrar en ese mundo. Poco importa que España estuviera muy lejos de competir con Estados Unidos o que Estados Unidos no fuese abrumadoramente superior (boicot de Rusia) en Los Ángeles, lo que importaba es ser

coherentes con la imagen previa y la construcción previa al propio evento y a la propia película.

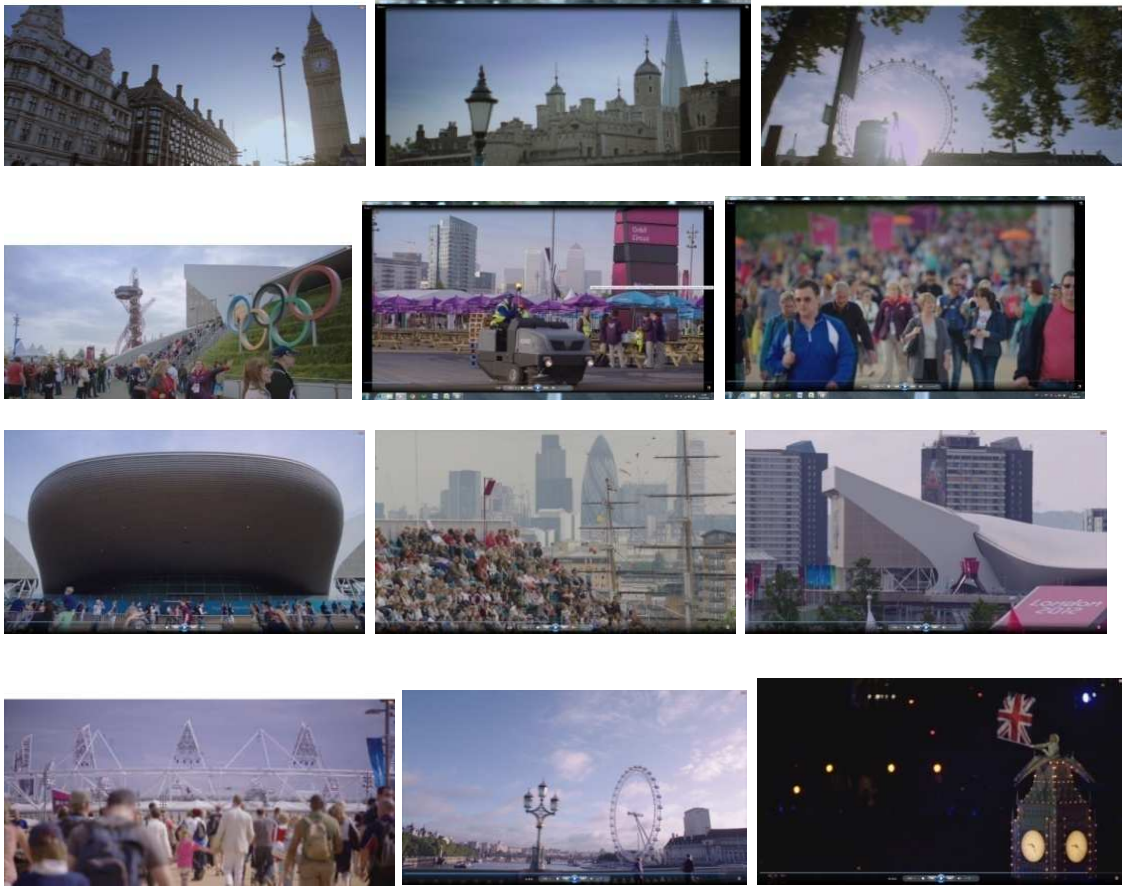
La novedad en "First" es que la construcción ya no se sitúa en el campo deportivo. La película de los Juegos Olímpicos de Londres es la primera en la que se resuelven todas las pruebas pero donde los protagonistas fracasan más veces que vencen. En la cinta solo 6 de los 14 deportistas obtienen una medalla. No hay superioridad tampoco, pues los 6 vencedores pertenecen a países diferentes. El recuento de medallas, por primera vez, no sirve para establecer la hegemonía de una nación. De hecho, la primera construcción es la supuesta igualdad de oportunidades o la igualdad de los Juegos, cuando son ya invariablemente los Estados Unidos y China (desde Pekín) los países que se reparten las primeras posiciones por sus potenciales demográfico y económico.

La simulación principal de "First" se desplaza a la imagen que se construye de la ciudad de Londres. Los espacios casi accesorios que a modo de cortinillas se cuelan entre las pruebas son los que ofrecen la mayor construcción y el mensaje más importante. Londres aparece allí como una ciudad limpia, soleada, tranquila, monumental y, sobre todo, como una ciudad moderna llena de estadios y de ciudadanos. Mientras se accede a las pruebas o se pasa de una a otra, los policías se convierten en figuras amables o los voluntarios, a miles, coordinan el flujo de visitantes a los Juegos. Los ciudadanos se envuelven en su bandera y marchan tranquilos hacia casa. No hay mejor imagen que la de una ciudad que acoge los Juegos y que, en lugar de autoridad o referencia política, muestra su generosidad y todo su potencial.

La película corresponde así la imagen de Londres como uno de los centros de poder del mundo. Pero en lugar de exhibir poder político y económico, exhibe poder social, cohesión y poder cultural con monumentos y arquitectura antigua y moderna. La película trabaja también con el tópico de que las ciudades que acogen unos Juegos se transforman, se modernizan, se limpian y reordenan (que nació con Barcelona 92). No importa que sea cierto o no porque bien se sabe que muchos de estos eventos acaban dejando muchas veces sólo deudas multimillonarias e instalaciones vacías y no logran una transformación real del país, sirva como ejemplo el mundial de fútbol de Sudáfrica con instalaciones abandonadas, inútiles y nula incidencia en el día a día del país.

Pero la película con ese tópico del país que acoge, el modelo de país que, por unos días, tiene que recibir visitantes de todo el mundo y que, por unos días, se convierte en el centro de todas las miradas construye una imagen casi idílica de Londres. De hecho, no es casualidad la exhibición que se hace de las decenas de cámaras o periodistas que miran hacia la pista y cuentan al mundo lo que sucede. No sólo se está construyendo un espectáculo como el ideal al que aspiran los atletas sino que también se está insistiendo en la idea de la repercusión que tiene lo que está ocurriendo en Londres durante esas dos semanas. De alguna manera, se establece la idea de la importancia, ya no de lo que se ve a través de las pantallas, sino de lo que está viendo el propio espectador que se queda no con la imagen de las pantallas, sino con el resumen que está construyendo para él la película.

Figuras 177: construcción de la imagen de Londres a través de los fragmentos entre pruebas en "First"



La superioridad deportiva que trasluce una superioridad política se convierte ahora directamente en una imagen de modernidad, de patrimonio, de arquitectura, de amabilidad, de capacidad y de lugar idílico que proyecta Londres. Está muy por encima de lo que puede ser una victoria concreta o circunscrita a una determinada competición o momento histórico. La exhibición de Londres es la hegemonía de una ciudad y los Juegos tienen fecha, pero Londres sigue allí. El tópico que trata de cumplir la construcción de la película son los propios sueños o la imagen idealizada que tengan los espectadores. Las anteriores películas promovían cierta la idea de la superioridad americana y la convertían en una verdad. Ahora la película juega con la imagen de Londres que puedan tener los espectadores. ¿Cómo se la imaginan? ¿Cómo se imaginan que se ha transformado? ¿Cómo ha sido la acogida a esos miles de atletas? La respuesta a todas las preguntas es la mejor posible. Se idealiza la armonía, la tranquilidad, la transformación, la convivencia y hasta Londres es una ciudad con sol y donde no llueve.

El éxito se ha trasladado, por tanto, de los deportistas a la ciudad. La verdadera proyección se opera en "First" sobre la imagen de la ciudad. La película se convierte en un enorme spot de la ciudad de Londres. Ese es el mensaje principal. Y esos son los tres niveles: por una parte, el capitalismo basado en la exhibición y el espectáculo se cuelga en las imágenes. El relato oculta la profesionalización y mercantilización del deporte. Pero lo que realmente quiere transmitir la película es una imagen idealizada de Londres que, desde el punto de vista de "First", es la verdadera vencedora de estos Juegos Olímpicos.

PARTE V. "OLYMPIA", EL LEGADO DE RIEFENSTAHL

76 años después de su estreno abordar la película oficial de los Juegos Olímpicos de Berlín sigue siendo un reto. Quizá sea ese su logro más indiscutible y, al mismo tiempo, el que menos se menciona porque, como plantea metafóricamente quien primero la estudió en profundidad, Cooper C. Graham, esta película es como un fantasma. Un calificativo que usa para mencionar esa herencia viva y difusa, como un fantasma del que ni la historia del cine ni la historia del deporte puede librarse (ni deben librarse):

“...Olympia cannot be categorized so easily. Because it cannot be categorized, and because of its status as an art film, Olympia is a ghost that will not rest. Through the years, viewers’ reactions to the film have changed in accordance with the times”
(Graham, 2001, p. 194)

Se podría decir que la película tiene, al menos, alma de fantasma porque sigue viva (de aquellas maneras claro) y porque sigue penando (de aquellas maneras como se verá). Además como sucede con los fantasmas, el de “Olympia” también tiene su parte de misterio. Este trabajo está presidido por una pregunta ¿Por qué 76 años después “Olympia” sigue vigente? Y por tanto, sin desmerecer los anteriores análisis, éste que ahora se aborda ocupa un lugar nuclear y da sentido a los anteriores.

Para responder esa pregunta hay que proceder no con miedo pero sí con método y cautela. El motivo es que antes hay que contestar muchas otras: ¿Cuál es la relación de la película con el régimen nazi? ¿Cuál es la relación entre Hitler y Riefenstahl? ¿Cuál es la relación de Riefenstahl y Goebbels? ¿Por qué Riefenstahl acepta hacer esta película y por qué es elegida a su vez para ello? ¿Por qué una película que fracasó en su distribución debido a la Segunda Guerra Mundial y que está ligada a un régimen criminal tuvo y tiene tanta difusión? ¿Se corresponde la historia de los Juegos con el relato de la película? ¿Cuáles son la estructura, las características, los recursos y el resultado fílmico que obtiene “Olympia” y cuáles de todos ellos siguen vigentes en las películas de cine olímpico que le han seguido?

Ciertamente, “Olympia” exige acotar el cometido antes de enfrentar una de las películas más importantes de la historia del cine y uno de los documentales con mayor trascendencia y éxito. Este trabajo, como ya se ha venido desarrollando hasta ahora, es de análisis fílmico y su especificidad se encuentra en la perspectiva histórica y la comparación con otras películas claves en el subgénero del cine olímpico. Se trata no sólo de analizar los filmes en sí mismos, sino teniendo en cuenta los elementos y recursos comunes y cuestionar si existe una continuidad que parte desde la propia “Olympia” de Riefenstahl.

La exigencia a revisar la bibliografía es aquí mucho mayor. No sólo por la profusión de los estudios sino también porque la mayoría de ellos y, sobre todo, los de referencia se han realizado desde las universidades americanas y alemanas y no se han traducido al castellano por lo que es más trabajosa, aunque también más gratificante su consulta. Sólo Teresa Sandoval (2005) y Román Gubern (2004) han aportado desde las universidades españolas

comentarios y análisis novedosos, aunque no sea de modo específico, sino en obras sobre la propaganda nazi. Las grandes referencias son Cooper C. Graham (2001) que recuperó documentos originales, como el contrato para realizar la película y que entrevistó a muchos de los camarógrafos o a la propia Riefenstahl. También es muy interesante el libro monográfico, más actualizado, de Taylor Downing (2012) como los artículos y revisiones, que sobre el cine alemán, plantean los autores Eric Rentschler (1988 y 1996) o la moderna y provocadora antología “Riefenstahl Screened” (2008) o incluso clásicos como “Fascinating Fascism” de Susan Sontag (1975).

Con los años, como se planteaba en la cita anterior, “Olympia” ha ido ofreciendo nuevos matices y detalles a los ojos que la han visitado por primera vez. Analizarla supone, por tanto asimilar y consultar lo que ya se ha publicado como asumir que a éste seguirán otros artículos y otros trabajos. Esto en cualquier caso no es una limitación sino una garantía de que ya se cuenta con un trabajo previo que facilita mucho poder avanzar en nuevos aspectos como el análisis comparativo aquí propuesto.

En cualquier caso, esto nos devuelve al punto inicial a la pregunta de qué hace que esta cinta siga siendo tan actual. Aunque para ello hay unas cuantas preguntas que se deben resolver antes. La presentación de los antecedentes históricos y deportivos de la película de Riefenstahl requiere a continuación mucha más extensión que la empleada para presentar las películas olímpicas que se han analizado anteriormente. No es la finalidad de este trabajo la historia, pero parecía responsable y útil para los que se enfrenten después a la película, no sólo incluir una descripción de la misma sino una introducción que aproveche todas las obras consultadas y que ponga en contexto a quién decida, por placer o trabajo, retroceder y conocer “Olympia”. Así, antes de abordar la descripción y enumeración de elementos, se presenta brevemente el contexto de los Juegos de Berlín de 1936, se sitúa el cine nazi, se alude brevemente al papel de Riefenstahl y de Hitler y se repasan las circunstancias concretas en torno a la distribución.

5.1. LA HISTORIA DEPORTIVA

Los Juegos de Berlín de 1936 se han juzgado siempre en relación a la Segunda Guerra Mundial y a los acontecimientos históricos que le siguieron. Las películas de Riefenstahl retrataron al dictador que dejó más de 20 millones de muertos en todo el mundo. Los Juegos Olímpicos fueron el evento internacional más importante de la Alemania Nazi en el que participaron 49 países y 4.069 atletas (Yagüe, 1992, p. 199). Si el mundo ya estaba pendiente de lo que ocurría en Alemania, durante unos días, la mirada cambió y de la sospecha se pasó a la admiración por un estadio para 110.000 espectadores, un recinto ecuestre para 7.000 personas, unas piscinas olímpicas con gradas para 18.000 ocupantes o un complejo para la gimnasia, el hockey o el polo donde cabían otros 20.000 asistentes.

Antes de celebrarse, la elección de Berlín como sede dejaba una injusticia y reparaba otra. La sexta edición de los Juegos Olímpicos (contabilizada pero nunca celebrada) hubiera

correspondido en 1916 a un Berlín que estaba en plena Gran Guerra. Al mismo tiempo, este voto de confianza por una nación en posguerra era un varapalo para España. Con el aval de la exitosa Exposición Internacional de 1929, Barcelona era la verdadera favorita que debía salir elegida del XXIX Congreso del COI que se celebraba en abril de 1931 en la propia ciudad condal. Diez días antes se proclamó la República. Medio centenar de los miembros de esta anacrónica institución (sigue siendo una decisión no democrática ni gubernamental la renovación de sus cargos) ni siquiera acudieron. En la votación por correo Berlín ganó a Barcelona.

En lo deportivo (Hitler merece un apartado propio) y organizativo los Juegos fueron un completo éxito y constituyeron, con toda seguridad, las mejores olimpiadas celebradas hasta el momento. Sirva el dato de los 32 millones de dólares que se calculan que el estado alemán invirtió en el evento frente a los 2.5 que costaron los Juegos Olímpicos de Los Ángeles justo 4 años antes (Yagüe, 1992, p. 197). Ya se han enumerado los aforos y el despliegue de escenarios que se levantaron a sólo 10 kilómetros de la puerta de Brandeburgo y el centro berlinés. Se construyeron también 116 casas para los atletas y todo constituyó el Reichsportsfeld que ocupaba el espacio de Grünewald, donde se debían haber celebrado los Juegos de 1916.

Como relata Yagüe (1992, p. 198 y 199) una de las principales novedades de los Juegos fue que, por primera vez, la antorcha olímpica se encendió y partió de las ruinas de la ciudad de Olimpia. La propuesta, aunque puede parecer propia de la parafernalia nazi, salió de Carl Diem, secretario general del comité organizador. Diem lo justificó como un homenaje a los antiguos Juegos donde el vencedor de la carrera en el Estadio era premiado con el privilegio de llevar al fuego sagrado al altar de Zeus. La antorcha pasó por las manos de 3.000 voluntarios para llegar el 1 de agosto de 1936 a Berlín. De esa ceremonia de inauguración destaca el dirigible Hindenburg sobrevolando el estadio con una enorme bandera olímpica, después el coro de 10.000 voces que entona el Aleluya de Haendel. Le siguieron el nuevo himno, la entrega de manos del primer ganador de la maratón Spiridon de un ramo de olivo al propio Hitler y el anuncio breve y lacónico de Hitler de que habían comenzado los Juegos, que se impuso a su intención de dar un discurso político.

En las pruebas y en la pista el triunfador absoluto fue Jesse Owens (Yagüe, 1992, p. 200). Ganó los 100 metros, los 200 metros, los relevos 4x100 y el salto de longitud con medalla de oro. Dejó incluso anécdotas como la victoria contra el alemán Lutz Long en el salto de longitud cuando casi es eliminado en las semifinales por un nulo de los jueces algo dudoso. Al día siguiente quien hizo nulo fue el alemán lo que dejó a Owens vencedor a falta de un salto. Sin embargo, Owens quiso saltar y superó de nuevo su propia marca y demostró su superioridad. A pesar de las medallas para el policía alemán Woellke y el triple podio finlandés de los 10.000 metros en la primera jornada, realmente los que triunfaron fueron los atletas negros y americanos como Williams en los 400m, Woodruff en los 800m o Cornelius Johnson en altura.

Sólo la natación dejó a otra heroína con las mismas medallas que Owens, fue Rita Mastenbroeck que ganó el oro en los 100, 400 y relevos 4x100 y fue además plata en espalda. Las victorias alemanas se concentraron en otras disciplinas más secundarias como gimnasia, hípica, remo o vela. Los alemanes vencieron incluso en balonmano, que junto con el baloncesto se estrenaban en los Juegos, aunque estaban lejos de ser los deportes actuales (el

tanteo de la final de baloncesto fue 19-8). Los Juegos acabaron con una victoria satisfactoria para el Führer ya que el teniente del ejército alemán, Kurt Masse se llevaba individualmente, y Alemania por equipos, el Gran Premio de las Naciones (una combinación de pruebas) con el que se clausuraban los Juegos.

La influencia directa de los Juegos en la guerra mundial, que estallaría dos años después, es de cualquier manera muy difícil de medir. Afirma Yagüe (1992, p. 205) que los Juegos habían contribuido “sin querer” a la guerra que vendría. Respetando la opinión de Yagüe parece que el efecto de los Juegos fue más simbólico y propagandístico. Los Juegos, como evento y es importante aquí especificar la diferenciación con la película, rebautizados por autores como Kruger (2003, p. 17) como “Nazi Olympics” les ofrecieron un escenario mundial para poder lanzar sus mensajes.

Los Juegos dejaron en evidencia la capacidad organizativa de los alemanes y su poder en términos relativos pero, en cualquier caso, nada hace pensar que no se trate de un elemento más dentro de su propaganda. Los análisis historiográficos más recientes (Judt, 2012) explican el auge del fascismo como consecuencia de una tremenda crisis económica a la que las izquierdas no supieron contestar. Esto es, más que opuesto al comunismo, el fascismo surgiría como opuesto a la crisis y a la democracia, frente a la que ofrecía un estado organicista en el que las medidas no tenían que pasar por los lentos trámites del parlamento y a cambio se establecía un estado fuerte.

Existe consenso en que los Juegos eran más un espectáculo de cara al exterior que hacia la propia Alemania. Gubern (2004, p. 251) recuerda la lógica de la propaganda totalitaria y expone que eran regímenes basados en el miedo, en los que no necesitaban refutar los argumentos opuestos sino que preferían los métodos que acaban con la muerte del opositor más que con la persuasión: “difundían el terror más que la convicción”. En esa dinámica los Juegos se ofrecen como una manera de convencer, por supuesto no a sus súbditos, para quien no era necesaria tal argumentación, sino que se dirigía “a los estratos no totalitarios de su población o a los países extranjeros no totalitarios” (Gubern, 2004, p.251).

Graham (2001, p. 4 y 5) concreta que los Juegos Olímpicos permitían a los alemanes impresionar al mundo con su eficiencia y con la magnificencia del evento. Podían impresionar al mundo con los logros de sus atletas, pero también podían mostrar su buena voluntad y su deseo de paz:

“persuade the world that the National Socialist regime wanted only peace with the world. In accordance with this propaganda aim, the film was designed to show Hitler and the Nazis as nonthreatening figures. According to Ernst Jäger, Riefensthal had shown Hitler as a hero in Triumph des Willens” (Graham, 2001, p. 46)

5.2. CINE ALEMÁN-CINE NAZI

“Nazi films’ political effect, then, is not just the simple function of explicit propaganda transmitted by dialogue, what critics often refer to as the “message” or “manifest meaning”. What is far more crucial is the polyphonic way in which Nazi films channel perception and render reality, how images and sounds work in a variety of modalities to account for the entire spectrum of human experience, presenting a world view that literally seeks to encompass –and control- everything” (Rentschler, 1996, p. 21)

En su libro “The ministry of illusion” (1996) Rentschler sienta las premisas para entender el cine nazi: orquestrar la emoción y rehacer la cultura al servicio de la reconstrucción del país, desarrollar un star system y una producción más allá del día a día, aprovechar las dinámicas de la masa e imitar a Hollywood, su narrativa clásica y su calidad (equiparable al cine americano de los 30) y la convivencia entre el cine de fantasía y diversión con el cine más propagandístico. A este último precepto corresponde la cita con la que comienza este apartado que intenta describir el contexto cinematográfico y las características de lo que se podría llamar el cine nazi, si entendemos como tal los 1094 estrenos entre 1933 y 1945 (Rentschler, 1996, p. 2).

De la mano de Rentschler, el primer planteamiento para entender la trascendencia y efecto del cine nazi, como detalla en la cita del inicio, es que se trata de un mensaje polifónico que canaliza la percepción y produce la realidad. En otras palabras, hay que dejar de pensar en el efecto aislado que tuvo por ejemplo “Olympia” para pensar en que su importancia reside, más bien, en que las películas nazis se convirtieron en el único relato de la realidad para millones de alemanes. Rentschler resume en dos cuadros la situación demostrando no sólo el increíble aumento de público que iba a las salas sino el más sorprendente cambio de gustos (también ayudado por las leyes). Destaca que en 1933 se vieron 64 películas americanas en las salas alemanas por un total de 206 frente a las cero películas americanas que llegaron a las salas en el 41, 42, 43 y 44.

Para entender el logro del cine nazi, Rentschler señala que el ministerio de propaganda, que censuraba y vigilaba todo lo que se producía y emitía en los cines alemanes, no podía, en cambio, obligar al público alemán a que le gustasen las películas alemanas (1996, p. 113). Habla incluso Rentschler de una “esquizofrenia entre la cultura oficial representativa y la cultura popular” (1996, p. 107). Los alemanes no eran una excepción de una Europa embriagada de los aires de novedad y las modas que venían de Estados Unidos, que en su mayoría chocaban con los hábitos diarios y de consumo y con la doctrina que propugnaba el partido nazi.

Quizá no es casualidad que Goebbels le regalase las películas de Disney a Hitler. Los nazis se dieron cuenta de que tenían que desarrollar no películas, sino una industria cinematográfica y reclamar el interés del público no sólo nacional sino internacional hacia sus películas. Se trataba de imitar a Hollywood y crear incluso a su semejanza un starsystem. Recuerda Rentschler el ejemplo de “Lucky kids” (1936). Nació como un remake de “It happened one night” de Frank Capra (1934), “El trío de la fortuna”, se llamó en España, o “Gluckskinder” se llamó en su país de procedencia, Alemania. Sobre todo, fue conocida como “Lucky kids” (1936)

y alcanzó suficiente altura como para que todavía hoy en día sea considerada una de las 10 mejores comedias de toda la historia del cine alemán. Suele pasar desapercibido que el film dirigido por Paul Martin se estrenó apenas tres años antes de que comenzase la II Guerra Mundial y tres años después de que Hitler llegase al poder.

La película es un ejemplo escogido para llamar la atención sobre una idea reduccionista y equivocada, pero muy extendida, acerca del cine alemán durante el periodo del nacionalsocialismo. En lugar de panfletos y películas antisemitas lo que produjo mayoritariamente el cine alemán, entre 1933 y 1945 y bajo la supervisión del ministerio de propaganda, fueron películas ligeras. Muchos revisionistas, plantea Teresa Sandoval (1995, p.97), hacen hoy hincapié en esta idea:

“la mayor parte de las películas producidas bajo el dictado de Goebbels casi no contienen huellas de elementos ideológicos o de indicios de intervención estatal. La mayoría de los filmes alemanes no mostraban emblemas nazis, ni saludos a Hitler, tampoco proclamaban eslóganes del partido...”. (Sandoval, 1995, p.97)

Teresa Sandoval que estudia el origen del llamado Kulturfilm, antecedente del documental, pone dos ejemplos para mostrar cómo se influye en el público. En “Germanin, die Geschichte einer Kolonialen tan” (1942/43, Max W. Kimmich) aparece Africa como origen de la enfermedad y la muerte, y en “La Habanera” (1937, Detlef Sierck), película rodada parcialmente en la isla de Tenerife, un falseado Puerto Rico esconde una fiebre traicionera. De esta manera, se empieza indirectamente a resaltar a veces el bienestar y la estabilidad del país y a dibujar lo extranjero como extraño y peligroso. Ni rasgo de mensajes bélicos o símbolos nazis.

Teresa Sandoval (2005, p.99-100) expone cómo en una misma sesión de tarde de cine el público podía comenzar viendo unos planos fijos a modo de anuncios configurados por diapositivas, para pasar a un noticiario que podía ir desde lo ideologizado a lo libre de intencionalidad, después se ofrecía un show en vivo, un documental corto sobre algún tema (los llamados *Kulturfilm* que provienen de la tradición educativa) y, finalmente, se proyectaba un largometraje. Espectáculo y propaganda, información y ficción, como ocurre en la producción televisiva actual, unos elementos se mezclaban con otros. El verdadero éxito del sistema comunicativo nazi es mezclar la ilusión y la propaganda, lo serio y lo intrascendente, es en esta confusión y en este complejo entramado de productos narrativos donde los mensajes puramente propagandísticos logran su objetivo de convencer.

No hay quien lo explique mejor que el propio Goebbels:

“Realmente, el gran arte reside en educar sin revelar el propósito de la educación, de modo que se cumpla la función educativa sin que el sujeto de tal educación se dé cuenta de que está siendo educado, lo que constituye en verdad la finalidad real de la propaganda. La mejor propaganda no es aquella que se revela abiertamente a sí misma: la mejor propaganda es la que trabaja de modo invisible, penetra la totalidad de la vida sin que el público tenga conocimiento de la iniciativa propagandística” (Gubern, 2004, p.254)

Diferencia Rentschler dos oleadas de propaganda: de 1933 a 1939 se construye al nuevo hombre alemán y de 1939 a 1942 se construye al enemigo que toma una multitud de formatos entre espías, agitadores, saboteadores e incendiarios de varias nacionalidades, especialmente británicos y, después de 1941, rusos (1996, p. 153). Entre 1939 y 1940 la película más vista fue "Jew Suss" (1940) considerada por Rentschler como "the most momentous propaganda of the Third Reich" y que era también la película que se les mostraba a los comandos de las SS antes de que llevaran a cabo misiones contra los judíos (1996, p. 150).

La película de Veit Harlan muestra como un poderoso judío presta dinero al duque de Wurtemberg para acabar ganando sus favores y sometiendo su voluntad. Le convence para que le deje entrar en el ducado (donde las leyes raciales prohíben la entrada de judíos justo como las leyes nazis) y éste acaba cobrando peaje a los ciudadanos por transitar por las calles y violando a la mujer de uno de los detractores del duque. Estalla una revuelta y el judío es condenado a muerte por mantener relaciones con una chica de raza aria (justo como también estipulaban las leyes nazis). Es una película de monstruos que Rentschler compara con Drácula o el personaje de Mr Mabuse de Lang (1996, p. 156) y que calumnia a los judíos en consonancia con las leyendas históricas (prestamistas, manipuladores) y que les atribuye en realidad los defectos de la aristocracia alemana (1996, 159-164).

Sandoval (1995, p. 97) y Rentschler (1996, p. 217) coinciden en que los films propagandísticos fueron una minoría y señalan los que se denominaron "movement films" y después los antisemíticos, anti británicos e incluso anti rusos. Los nazis crearon una industria donde convivió una de las mejores comedias de la historia alemana ("Lucky kids") con una de sus mayores aberraciones ("Jew Suss"). Más que los mensajes directos fue el entretenimiento el que permitía escapar del status quo nazi. La sustitución de la primera persona por la masa sirvió de escudo y la supuesta opinión mayoritaria silenció las críticas. El cine nazi fue planteado por Rentschler (1996, p. 217) como "a complicated network of apparatuses covering every sector of reality".

5.3. LENI RIEFENSTAHL

No se puede entender "Olympia" sin aproximarse a la figura de Leni Riefenstahl. Tan importante como el Ministerio de Propaganda, los planes de Goebbels o las modas del cine alemán es la personalidad de la que algunos bautizan como la directora de cine más controvertida de la historia (Rentschler, 1996, p. 27). Su ambición, su experiencia, su capacidad para conseguir lo que desea y su empecinamiento marcan también una película que aspiraba ya a ser la mejor película sobre los Juegos Olímpicos que se había grabado.

En 1920, Riefenstahl bailaba con asiduidad en las grandes ciudades alemanas, viajaba por Europa, ganaba dinero y comenzaba a construir una reputación que dio un giro cuando en

1924 a la entrada de una estación de ferrocarril vio un cartel de cine y decidió que quería ser una estrella de cine. La anécdota la cuenta Taylor Downing (2012, p. 20-21) e ilustra muy bien el carácter ambicioso y empecinado de Riefenstahl. La historia continúa cuando Riefenstahl consigue convencer al director Arnold Fanck de que la ponga a prueba en el papel de protagonista.

No fue la simpatía de Riefenstahl o, no solamente eso al menos, lo que cautivó a Fanck. Un admirador de Riefenstahl a la par que banquero austriaco, Harry Sokal, de quien Downing sostiene que posiblemente era su amante también (2012, p. 21), aportó dinero. Riefenstahl protagonizaría así seis de las películas más famosas de este director. Su ambición no se detuvo y quiso dirigir también ella misma y protagonizar su propia película, en la que se jugó su dinero. También contó con la aportación de Sokal a modo de 100.000 marcos (Downing, 2012, p. 21).

La película se llamó “La luz azul” (Das Blaue Licht, 1932) y se inscribe en el llamado género de los “mountain films” que para algunos autores es comparable al western en el cine americano (Downing, 2012, 19). La película cuenta la historia de una joven que vive en la montaña al margen de la sociedad y que se enamora de un extranjero. Esto desencadena que el extranjero regrese al pueblo y cuente que en la cueva donde vive la joven hay metales preciosos. Esto hace que sea arrasada por los vecinos. Si para Kracauer este cine maneja símbolos y resume una especie de épica nacional para el consumo de las masas (1985, p. 244), para Rentschler, se trata de la “santificación de los paisajes premodernos y documenta la entrada de lo rural en la modernidad”, con lo que subraya la tensión entre el ideal romántico de la naturaleza y la razón (Rentschler, 1996, p. 38).

Uno de los que quedó impresionado por la película fue Hitler pero quizá fue algo sencillamente mutuo pues Riefenstahl también quedó abrumada al asistir a su primer congreso nazi en 1932 y escribió a Hitler para conocerlo. Un par de días después el encuentro tuvo lugar y “parece que se llevaron bien” (Downing, 2012, p. 24). De hecho, la propia Riefenstahl dijo después que le prometió que ella haría sus películas si ellos llegaban al poder. Era 1932, Hitler llegó al poder en el 33 y encargó ya a Riefenstahl que grabase el congreso de 1933. La película “Victory of faith” fue casi eliminada de los archivos y filmotecas debido a que junto a Hitler aparecía Röhm, a quien Hitler mandaría matar después.

El film demostró el buen hacer de Riefenstahl y la buena relación con Hitler. También evidenció los problemas burocráticos que le supondría la relación con Goebbels y con el Ministerio de Propaganda y que, como la propia Riefenstahl relató, le supusieron 2 meses de internamiento en un hospital a causa del estrés (Downing, 2012, p. 28). El encargo se repitió al año siguiente cuando Hitler era ya el único líder y quería retratar su poder supremo y la idolatría que despertaba. A cambio Riefenstahl reacia fue convencida con la promesa de contar con todos los medios que necesitase. 170 técnicos, 16 camarógrafos y 30 cámaras se pusieron a su servicio para construir lo que se ha llamado “uno de los grandes logros quizá el mayor logro de toda la historia del cine propagandístico” (Downing, 2012, p. 31).

“Olympia” no hubiera existido sin “El triunfo de la voluntad”. Cuando Riefenstahl afronta “El triunfo de la voluntad” ya llevaba 11 películas. Todo cambia con el encargo de filmar el congreso de Nuremberg del partido Nacionalsocialista alemán que se celebró el 19 de agosto

de 1934. Hitler había sido nombrado pocos meses antes como Führer y canciller del Reich, como jefe de Estado y comandante supremo del ejército alemán. Era la primera vez que Hitler máximo líder político y militar comparecía ante las masas. Y la película fue un encargo personal del propio Hitler.

El resultado es una de las películas de propaganda política más conocidas de la historia del cine. Para imaginar la magnitud de la obra merece la pena retomar algunos datos que ha recogido Ángel Quintana (2003): Albert Speer, arquitecto del régimen, usó como extras y alineó militarmente a unos 350.000 habitantes y unos 770.000 visitantes. Se empleó un equipo de rodaje de 120 personas para filmar todo el recibimiento, recorrido y ceremonial, la mayoría experimentados camarógrafos de noticiarios.

Sin embargo, parece que más que en las grandes cifras, el hallazgo está en los pequeños detalles de concepción. Al menos, así lo sostiene Ángel Quintana que en su obra “Fábulas de lo visible” (2003) señala esta película como la encrucijada en la que el cine comienza a esconder su artificio. Lo compara con una película del turolense Segundo de Chomón “La recepción de S.M. Alfonso XIII en Barcelona” (1904). Mientras Chomón coloca la cámara a un costado y vemos pasar al rey, con Riefenstahl la cámara es la reina y la que ve pasar, a su lado, el resto de acontecimientos, incluso los ordena. Para Quintana, con Riefenstahl y sus “El Triunfo de la voluntad” y “Olympia” se opera un cambio: el autor quiere esconder los defectos del medio (la cámara y la imagen) y al tiempo opera, sin quererlo, un cambio de punto de vista que rompe con el modelo de espectador que se arrastraba desde el Renacimiento:

“El cinematógrafo adquirió su plenitud como constructor de mundos cuando la cineasta Leni Riefenstahl rodó un grandilocuente monumento de exaltación de la estética nazi titulado “El triunfo de la voluntad (Triumph des Willens, 1935), que constituye uno de los grandes hitos políticos de la historia del cine. La película de Riefenstahl inauguró una concepción colosal de la estética documental, en la que un espectáculo, escenificado a partir del dominio de una serie de recursos de la puesta en escena teatral, acabó dependiendo del poder de una cámara que eclipsó la posición adquirida por el espectador, es decir, por ese sujeto trascendental de los sistemas tradicionales de la representación, establecidos desde la pintura renacentista. Leni Riefenstahl no se dedicó sólo a capturar lo que se situaba frente a la cámara sino que determinó la estructuración de todos los elementos que participaban en la representación” (Quintana, 2003, p. 17)

Para Quintana, la clave es que el espectador deja de ser un ente externo al propio espectáculo para constituirse en parte de la escenografía. Algo opuesto a los eventos históricos, como el que filma Chomón, donde el Rey es el núcleo del evento que vivimos, como espectadores, desde fuera y con un respeto mínimo hacia la cámara. Ahora la cámara, pero en tanto espectador, se convierte en el elemento en torno al cual gira toda la acción. El espectador convertido en Dios:

“Como los faraones del antiguo Egipto, que construyeron sus pirámides para immortalizarse y mostrar la superioridad de su poder, Hitler encargó su mausoleo, pero lo diseñó como un mausoleo virtual, cuya fuerza no radicaba en la posibilidad de poder vivir presencialmente el propio acontecimiento, sino en la experiencia de contemplar el

espectáculo en diferido, concediendo al espectador el don divino de la ubicuidad. Hitler quería que su grandilocuencia llegara a trascender la esfera de la propia representación, a partir del uso de una determinada concepción idealista del arte y de la belleza de las masas” (Quintana, 2003, p. 20)

Hay que tener en cuenta que el juicio que hoy se le hace a estas películas es diferente al que hicieron sus contemporáneos, al menos, alemanes o italianos, en este caso. Mientras hoy se han convertido en hitos de la propaganda, sus contemporáneos que vivían el ascenso del nazismo las consideraban como algunas de las mejores películas de la época. Hay que cuestionarse el efecto que ha tenido en estas películas que el nazismo acabara destapándose como una de las dictaduras más sanguinarias y asesinas de la historia. Hay que preguntarse si ese juicio (justamente o no) no ha salpicado para siempre a estas cintas. Simplemente será un elemento a considerar, porque anestesiados por las imágenes o no, sus coetáneos (o una parte) tratan de manera muy diversa a las películas de la consideración que hoy ostentan.

“En las representaciones teatrales, el individuo se colocaba en un punto fijo desde donde contemplaba el espectáculo. (...) En la experiencia colosalista que Leni Riefenstahl ofrece al espectador, la visión del sujeto trascendente se rompe para integrarse dentro de una serie de miradas oblicuas que le ofrecen la posibilidad de disfrutar del don de la ubicuidad, de gozar de una visión irreal de una representación cuya filmación pretende tener, en su esencia, carácter documental. Hitler pierde su posición central y cede parte de su visibilidad al espectador. El gesto no es un acto de humildad del dictador, ya que la pérdida de visibilidad supone la conquista de una nueva retórica de la manipulación política” (Quintana, 2003, p. 24)

5.4. HITLER

A las consideraciones actuales y lo que ya se ha dicho, hay que añadir lo que la propia Leni Riefenstahl fue anotando en sus “Memorias” (2013):

“Deberá ser una hermosa olimpiada y sería una lástima que no quedase registrada en una película. Es usted una gran artista, entiende mucho de deporte, con El triunfo de la voluntad creó una obra maestra de película sin argumento. ¡Tiene que hacer una película así sobre la Olimpiada!

No quería volver a hacer un film documental, me lo había jurado a mí misma.

-Imposible- dije.” (Riefenstahl, 2003, p. 167-178)

La ventaja de haber vivido 101 años y escribir tus propias “Memorias” es que puedes poner lo que te plazca, ajustar la historia, olvidarla, cambiarla, o no, quién sabe. Sobre todo, si los que podrían contar la otra parte están muertos. Pero una vez más las “Memorias” valen más por el personaje altivo, solitario, obsesivo y, sobre todo, con ganas de llevar la contraria que van dibujando, que por lo que ella va contando. Como poco sirven para establecer que hay una relación entre el éxito que tuvo (no sólo de premios, sino evidentemente como reflejo preciosista del evento de loa al Führer) y el encargo de “Olympia”. De toda esa conversación que reproduce Riefenstahl y en la que el profesor Carl Diem, secretario general del Comité de organización para los XI Juegos Olímpicos le propuso, según ella, hacer una película sobre los Juegos, parece que el cumplido es lo más veraz.

Aun con las reservas antes planteadas y que caben tomar ante una autobiografía como fuente de información sobresalen dos fragmentos:

“Hitler titubeó. Luego dijo:

- *No tenemos ninguna oportunidad de ganar medallas. Los americanos obtendrán el mayor número de victorias y los negros serán sus estrellas. No me da ninguna alegría presenciar esto. Y además vendrán muchos extranjeros que repudian el nacionalsocialismo. Podría haber disgustos”*

“No era en modo alguno mi intención, como escribieron algunos periodistas, idealizar a los atletas “embelleciéndolos”. Los operadores debían filmar desde zanjas en las que deportistas y espectadores estorbasen menos” (Riefenstahl, 2003, p. 167-178)

Hitler, Goebbels y Riefenstahl formaron un triángulo de fuerzas, odios y filias que también determinó el resultado de “Olympia”. Uno de los acuerdos más unánimes sobre esta relación es que Riefenstahl miente o, como poco, que maquilló los hechos al hablar sobre esta situación. La ignorancia, despreocupación y desafección de Hitler sobre los Juegos o que la película fuese un encargo del Comité Olímpico Internacional ni siquiera coincide con la lógica de los hechos relatados aquí. Riefenstahl era la directora de cabecera y de confianza del Führer (hizo dos películas sobre los congresos nazis de Nuremberg y era notoria la admiración de Hitler por su obra) Por otra parte, el Führer había decidido multiplicar la inversión en los Juegos y se gastó 16 veces más de lo que se gastaron los Estados Unidos en Los Ángeles por lo que no parece un asunto menor.

La lógica dice que “Olympia” fue un encargo supervisado de cerca por Hitler, incluso fue algo que contó la propia Riefenstahl cuando fue interrogada por el ejército americano, aunque después lo negase en sus “Memorias” (Downing, 2012, p. 36 y 37). Se considera así la historia del encargo de la película por el IOC como una invención para separar la realización del film de la dictadura nazi y sugerir que lo hizo de modo independiente (Downing, 2012, p. 37). Es innegable, sostienen quienes han investigado la película, el mecenazgo directo de Hitler (Graham, 2001, p. 17).

Downing cita además dos pruebas muy importantes: por una parte, las anotaciones y relatos en el diario de Goebbels de las negociaciones con Riefenstahl, para que hiciera la película en 1935 (con lo que se desbarata la idea de que fue una imposición). Para refutar la tesis del encargo por parte del IOC, Downing cita y muestra el contrato para hacer la película que

firman Riefenstahl, el gobierno y el ministerio de propaganda y a cuya reunión ni siquiera asiste ningún representante del Comité Olímpico Internacional (Downing, 2012, p.40 y 41). Graham censura que Riefenstahl quisiera negar la especial relación o sus privilegios con Hitler. Para él, no puede negarse que tuvo una especial consideración y debe asumirlo, aunque eso le perjudicase, como antes le había beneficiado (Graham, 2001, p. 151).

Otro de los principales biógrafos, Steven Bach, sostiene la misma idea en una de las biografías más recientes que se han escrito sobre Riefenstahl. Para él, no hay dudas sobre la autoría del encargo para filmar la película de los Juegos Olímpicos de Berlín. Bach repite que ni Diem ni Lewald (uno del Comité Olímpico Internacional y otro representante del comité olímpico alemán) tenían poder de decisión. Solo Hans von Tschammer (ministro de deportes) que estaba conectado con el ministro de interior Wilhelm Frick tenía potestad para tomar semejante decisión y asegurar el presupuesto necesario. Anota Bach incluso los comentarios de Goebbels en su diario cuando firman el contrato: “Fräulein Riefenstahl gets her Olympics film contract. Transaction: 1.5 million. She is overjoyed” (Bach, 2007, p. 147).

La pregunta es, incluso, hasta dónde llegó esa relación con Hitler porque muchas de las leyendas apuntan a que Hitler y Riefenstahl fueron amantes. Ninguno de los autores es capaz de mostrar una evidencia o prueba de que fuesen amantes. Downing cita a Erns “Putzi” Hanfstängl para relatar que Goebbels quería buscarle un amante a Hitler para humanizarlo. Una de esas primeras candidatas fue Riefenstahl, según confiesa Putzi. Lo que ocurre es que Putzi relata también la incapacidad de Hitler, su nerviosismo al quedarse en un aparte con Riefenstahl y cómo todo acabó en una decepción que le confirmó la propia Riefenstahl al día siguiente, pues Hitler no quiso saber absolutamente nada (Downing, 2012, p. 25).

“There is no reliable evidence that Riefenstahl ever became Hitler’s mistress, and if Hanfstängl is to be believed, Hitler rejected her sexual approaches if she ever made any. It seems quite certain now that they were never lovers. But rumours and jokes abounded” (Downing, 2012, p. 26).

Al mismo tiempo que los investigadores ponen en duda la relación amorosa entre Hitler y Riefenstahl, la propia duda y la propia indefinición ya demuestra la especial relación que mantuvieron y de la que Riefenstahl se aprovechó o supo sacar algunas ventajas.

El tercero en este equilibrio fue Goebbels. Durante toda su vida, Riefenstahl puso como ejemplo las dificultades que tuvo con el Ministerio de Propaganda como prueba de su independencia frente al régimen. En cualquier caso parece más que se trata de una tremenda lucha de poderes y de la enfermiza obsesión de Goebbels por mantener todo bajo control como cuentan algunos detalles que citan los investigadores.

September 18, 1936 (Friday)

Ministry: Riefenstahl has complaints about Weidemann. But she is badly hysteric. A further proof that women cannot master such assignments (Graham, 2001, p.145).

Esta anotación en el diario de Goebbels, que cita Graham, da cuenta del momento de máximo enfrentamiento entre Goebbels y Riefenstahl. Graham relata como Goebbels envía a agentes de las SS para que intimiden a dos camarógrafos enviados por Riefenstahl a Nuremberg para

tomar algunas imágenes ya en septiembre de 1936, transcurridos los Juegos. La sarcástica anotación da cuenta de las quejas de Riefenstahl que directamente se presenta en su despacho. El propio Ernst Jäger, que acabaría repudiando a Riefenstahl y huido en Estados Unidos, relató como ese octubre Goebbels aumentó la presión cortándoles el crédito (todas las películas y técnicos dependían por ley del Ministerio de Propaganda). Jäger cuenta también que Goebbels pidió su despido por estar casado con una mujer de origen judío para molestar también a Riefenstahl (Graham, 2001, p. 146).

Riefenstahl da cuenta del boicot y la prohibición que estableció entonces Goebbels en la prensa para informar de cualquier noticia que afectase a la película. Riefenstahl por supuesto se negó y la respuesta de Goebbels fue realizar una auditoría que dejó en evidencia la mala administración de la empresa creada para hacer "Olympia". Goebbels perseguía poner a Hens Widemann, entonces director del Reich Film Chamber como director de Olympia. La propia Riefenstahl acudió a Hitler y no sólo le pidió mediación, sino que exigió medio millón más de marcos para acabar la película y así quedó cerrado el problema (Graham, 2001, p.143-151).

Evidentemente, la relación entre Goebbels y Riefenstahl no era lo que puede llamarse de colaboración mutua. Goebbels no creía que Riefenstahl fuese capaz de ordenar todo el metraje y parece que quería controlar más estrictamente a Riefenstahl. Por su parte, la directora contaba con el apoyo y la estima personal de Hitler, que le permitieron sacar adelante su trabajo, pero, en cualquier caso, también hay que valorar el acicate y la presión que supusieron las relaciones con Goebbels, que seguro motivaron a Riefenstahl.

Downing (2001, p.75) relata cómo minutos antes de que Hitler llegase al estadio dos hombres de las SS trataron de retirar a los camarógrafos del palco, faltaban entonces minutos para que empezasen los Juegos. Riefenstahl se enzarzó en una discusión a gritos con ellos y el propio Hitler tuvo que aprobar que se quedasen. Ellos expusieron que tenían órdenes directas de Goebbels. Ese fue el ambiente en el que se hizo "Olympia".

5.5. LA DISTRIBUCIÓN

La distribución de "Olympia" tampoco tuvo mucho que ver con la de cualquier otra película. Ya en ese momento se estableció la ambivalencia vigente todavía hoy, que la señala como una obra maestra y, al tiempo, la censura como un elemento de propaganda de la Alemania Nazi. "Olympia" (sólo la primera parte, en concreto) se estrenó el 20 de abril de 1938 en el Ufa-Palast am Zoo de Berlín. Era el 49 cumpleaños de Hitler. Las banderas con la swastika colgaban fuera del teatro junto con las olímpicas. Los principales cargos del partido, del gobierno, líderes militares, dirigentes de la industria del cine, el IOC y los cuerpos diplomáticos asistieron. Siguiendo la crónica de Downing (2012, p. 113) la película fue "an outstanding success" y "rarely has there been a film premiere like it".

Ese éxito atronador escondió muchas cosas, entre ellas, algunas anécdotas que recoge Graham. La película se estrenó realmente, por primera vez, en pequeños clubs de California de la mano de Stowitts, un pintor amigo de Riefenstahl. Para Graham (2001, p.182) es una muestra del miedo al boicot americano, ya que la anexión de Austria en marzo y los acontecimientos que habían llevado a ella habían cambiado definitivamente la visión internacional de la Alemania Nazi. Riefenstahl quería levantar la expectación antes de que la cinta se estrenase oficialmente para que existiese una corriente de opinión a favor de su estreno en Estados Unidos. Al mismo tiempo, Riefenstahl salvaba así una copia íntegra antes de las temidas presiones del Ministerio de Propaganda.

No obstante, Riefenstahl tenía otra estrategia para afrontar las indicaciones y restricciones de la censura, tal y como recoge Graham (2001, p. 185) en una anécdota poco conocida y que ilustra, tanto la genialidad de Riefenstahl, como prueba ese enfrentamiento con Goebbels. La directora aceptó sin discutir los cortes que solicitaba el censor, que estaba, por supuesto, bajo las órdenes de Goebbels. No obstante, la directora inventó una y otra vez excusas hasta que llegó la premiere para explicar que era imposible por una cuestión de tiempo incluir esas modificaciones y que tendrían que hacerse ya después del estreno. Riefenstahl confiaba que después del gran éxito del estreno, y contando con la presencia de la prensa internacional, ya no era posible que Goebbels siguiese demandando la versión recortada de su película (Graham, 2001, p. 185 y 186).

Más allá de las anécdotas la película fue un éxito absoluto e inmediato. Riefenstahl pasó los siguientes 6 meses recorriendo las capitales europeas. Conoció a la realeza, los jefes de estado, los primeros ministros y muchos de los líderes deportivos del momento. Tal y como, lo define Downing (2012, p. 113) se convirtió en una especie de embajadora honorífica del Reich y llegó a reclamar y cobrar después honorarios por tal función. El 1 de julio la primera parte se estrenó en París y ya había viajado a Viena, Zurich, Atenas, Bruselas y Belgrado. Fue incluso ya un gran negocio y a finales de septiembre, la primera parte había estado en cartelera ya 12 semanas en París y Riga y 8 en Estocolmo. Riefenstahl estimó las ganancias entre 7 y 8 millones, según los datos que aporta Graham (2001, p. 197-201).

No sólo era una cuestión subjetiva o comercial sino que "Olympia" también era aplaudida por los círculos más restringidos, por los críticos y en los festivales de cine. Ganó el máximo galardón en el festival de Venecia: la Copa Mussolini. Como apostilla Graham (2001, p. 205), aunque Italia era una nación fascista, el festival no era sospechoso. A pesar de las críticas de Estados Unidos, ya que la rival de "Olympia" era "Blancanieves y los siete enanitos", lo cierto es que el año anterior el galardón lo había ganado Renoir y su "Grande illusion", que no es ni mucho menos una película fascista. También logró "Olympia" ser la primera película extranjera que lograba la "Polar Order" en Estocolmo.

Como plantea Downing (2012, p. 114) pronto los acontecimientos políticos tomaron el control. En Septiembre (del 38) en pleno éxito, se produjo un fracaso a su vez de la diplomacia internacional cuando Chamberlain and Daladier claudicaron ante Hitler, que ocupó parte de Checoslovaquia. En noviembre, la "noche de los cristales rotos" cientos de tiendas de judíos fueron arrasadas, decenas de sinagogas quemadas, los judíos fueron golpeados y perseguidos y el odio racial se mostró en absoluta plenitud. La Alemania nazi no podía esconderse más. La

opinión no sólo cambia hacia Alemania sino también hacia “Olympia”. Graham (2001, p. 208) cita las palabras del Daily Film Renter cuando el director de la Tobis intenta que la película se estrene allí:

“Why we should show German propaganda on our screens? I’ll be very glad to hear it. Personally, I’m very strongly opposed to it, and that goes for a lot of other people”

Las mismas imágenes que habían encumbrado a Riefenstahl eran ahora el reflejo de la prepotencia y el temor al avance de la Alemania Nazi. La película no se estrenará en Gran Bretaña hasta después de la guerra. Aunque el gran fracaso de Riefenstahl será Estados Unidos, donde ella se desplaza personalmente en un intento por salvar la fama y distribución de la película. Allí le pillarán “la noche de los cristales rotos” que dará al traste con todos los avances y tratos hechos. El 7 de noviembre la “Non-Sectarian Anti-Nazi League”, dirigiéndose a sus 100.000 socios, abre una campaña contra Riefenstahl y denuncia que forma parte de una estrategia para “inundar Estados Unidos con su doctrina nazi” (Graham, 2001, p. 213).

Disney fue el único gran productor al que Riefenstahl pudo ver y el único que se quedó con algunas copias de la película (Graham, 2001, p. 223). Solo se estrenó la película en un club de California y ante 120 espectadores, casi a espaldas de la opinión pública. Le granjeó muy buenas críticas pero fue imposible vencer el boicot. Ninguna gran productora quería arriesgar a comercializar por todo el país y en los cines para el público en general esta película.

La guerra paró definitivamente la película y, como relata Graham (2001, p. 234), el equipo de Riefenstahl se fue a la guerra, unos empuñando armas y otros como activos cámaras e integrantes de compañías que filmaron cintas de propaganda durante la contienda. Cuando la guerra terminó “Olympia” era ya vieja, señala Graham (2001, p. 235), y sus posibilidades de comercialización eran muy limitadas. La derrota de Alemania, la muerte de Hitler y el vacío de poder hicieron que “Olympia” como otras películas del Tercer Reich perdiera cualquier protección legal (Graham, 2001, p. 236) y así surgieron las versiones de la Westport International Company llamada “Kings of the Olympics” o la francesa “Los dioses del estadio”. Graham afirma que “irónicamente parecían aun más chauvinistas que la película de Riefenstahl” (2001, p.236).

La propia Riefenstahl peleaba esos años por recuperar su honorabilidad o respetabilidad o, al menos, con aclarar su situación ya que hasta 1948 estuvo intermitentemente encarcelada y fue sometida a los interrogatorios de las autoridades francesas y americanas (Graham, 2001, p. 237). Según, los resultados de la interrogación de la séptima armada americana quedó demostrado que Riefenstahl era una simpatizante nazi. No sería hasta finales de los 50 cuando “Olympia” vuelve a las pantallas. En 1957 una versión reducida se vuelve a ver en la BBC y en diciembre de ese mismo año vuelve a Berlín. Todo después de que, paradojas del destino, Riefenstahl superase otra censura: la estadounidense que tenía miedo a que la película avivase las tendencias fascistas, que todavía anidaban y se hacían evidentes en Alemania en ese momento (Graham, 2001, p. 237 y 238).

Quizá por el halo que generan las películas prohibidas o malditas, “Olympia” construyó también una expectación creciente. Del relato reciente se puede concluir que sólo unos meses de 1938 vivió el éxito de la gran pantalla y estuvo a disposición de los cines y el público en

general. La Segunda Guerra Mundial determinó para siempre los juicios que se hicieron a la película. La Alemania que retrató y el líder político que queda consagrado en esa cinta es el mismo que provocó una guerra con más de veinte millones de muertes.

También hay que reseñar el aprecio de los críticos y los especialistas por “Olympia”. Sin tener tiempo para medir su éxito, viaja por toda Europa y también es en Estados Unidos, donde sus copias seguirán circulando de manera oficial u oficiosa. Obtuvo la admiración de Disney y el reconocimiento de los premios europeos. Hay una anécdota que ilustra bien esa mezcla de rechazo y admiración que despierta Riefenstahl. Después de la muerte de la directora alemana en 2003, Carlos Fuentes (2003) contó como Buñuel por encargo del MOMA había recibido el encargo de hacer otro montaje de “Triumph of the Willens” para convertirla en propaganda antinazi. El encargo se le mostró al propio Roosevelt que pidió que se guardase el montaje por lo artístico pero que nunca se exhibiese porque no se había logrado desmontar el efecto de Riefenstahl. Pero ¿cuál era ese efecto? ¿Cómo lo consiguió?

5.6. LA PELÍCULA

Relataba Asghar Farhadi, el director iraní de “Nader y Simin. Una separación” (2011), que precisamente con esta película, internacionalmente premiada después, pretendía darse un respiro y contar una historia propiamente iraní y que pensaba que no se entendería, de ningún modo, más allá de las fronteras de su país. Igualmente una de las claves de la película de Berlín 1936 quizá sea que atrapa el espíritu y las imágenes de un momento histórico clave.

Al mismo tiempo que está clara su relación con el nazismo y el dibujo que hace de la Alemania nazi, queda en evidencia que es un documento vivo y real que se estrenó en los cines y recorrió Europa. Es un documento anterior a la guerra y donde el relato está construido por los alemanes y, aunque nuestra percepción se ha deformado por los acontecimientos históricos, los planos siguen siendo los mismos. “Olympia” permite contemplar los Juegos de Berlín con los ojos de los millones de alemanes que vieron la película. Permite cuestionar los efectos de la propaganda. Obliga a conocer la historia e innova muchas de las referencias y técnicas cinematográficas, por lo que también exige un conocimiento profundo del medio para abordarla.

“Olympia” no tiene, como la película de Farhadi, tanto sentido fuera de aquel momento histórico o, al menos, cobra otro distinto. Puede ser vista como un ejercicio grandilocuente y exagerado sobre unos Juegos convertidos, ya como acontecimiento histórico, en un hecho propagandístico. Pero más allá de los prejuicios y si se consigue romper la distancia, “Olympia” es precisamente atractiva por capturar la historia. Contiene, de primera mano, no sólo un momento histórico sino el lenguaje de la propaganda como se entendía en esos primeros 30 años del cine. Con todas las salvedades, investigaciones y datos, cuando la película comienza y ahora se le da al play, la situación no dista mucho de la que afrontaba un espectador en 1957 cuando “Olympia” volvió a los cines.

Realmente, eso sí, más que una “Olympia” las que volvieron a los cines fueron 5 “Olympia”. Estas son las versiones que los autores confirman que se empezaron a distribuir en 1938 cuando había una versión por idioma, aunque esto se amplió porque las propias autoridades militares le metieron la tijera a los fotogramas y los censores y distribuidores hicieron también sus propias versiones (Downing, 2012, p. 11). Incluso la propia Riefenstahl, en sus años de purga tras la guerra, editó una versión sin Hitler y no son raros también los fragmentos que han cobrado identidad propia, como una versión de la parte del maratón que salió de una copia del MOMA y circuló por Estados Unidos (Graham, 2001, p.195).

La que aquí se analiza es la versión inglesa. Una copia que fue montada al principio de la guerra y que después de la guerra quedó en manos de la Army Kinema Corporation (Graham, 2001, p. 236). Fue mostrada por primera vez a la prensa en 1948 cuando obtuvo buenas críticas y algún periódico habló de que era un trabajo “brillante e intermitentemente repulsivo” (Graham, 2001, p. 236). Si Paul Laven, el principal comentarista deportivo de la radio alemana, le puso voz a la narración alemana, en el caso inglés la negativa de Harold Abraham, el locutor más conocido pero de origen judío, hizo que otro famoso locutor, Howard Marshall se encargase de describir el evento. Su narración excesivamente dramatizada resultaba ridícula en Estados Unidos (Downing, 2012, p.80).

“The thrilling Games demanded not only this “inspired” speech, but also a passionate dramatic art of expression, so that also in the “temperament” of the speaker, the powerful tension and passion would bring the spectator as well as the contestant at the Olympic Games to grasp the artistic statement. So the speaker had then a star role, so that word; picture and music could become equally strong aspects of this unique artistic work” (Graham, 2001, p.167).

Las palabras de Laven dejan en evidencia la vanguardista concepción de “Olympia” donde ya la música, la narración y la imagen se conciben como una unidad y donde la finalidad es emocionar a la audiencia para que quede atrapada así en la obra de arte. También hay que entender “Olympia” como un ejercicio totalizador. “First” por ejemplo es un ejercicio complementario y una reinterpretación de las Olimpiadas de Londres porque el relato principal ya lo han hecho las televisiones y las webs de todo el mundo. “First” tiene la oportunidad en reinterpretar algo que ya ha sido visionado por el mundo. “Olympia”, en cambio, asumía el reto de resumir unos Juegos que millones de europeos apenas habían seguido, en los mejores casos, por la narración radiofónica o las escasas fotos de la prensa.

El sonido al que se aludía con las palabras de Laven fue otro de los quebraderos de cabeza y proezas de Riefenstahl. Nada de lo grabado servía porque el sonido de la grada se convertía en un rumor insoportable a los escasos minutos de escucha. Riefenstahl regrabó y dobló todo el sonido. La dificultad se presentó cuando los técnicos le plantearon que el límite estaba en mezclar siete sonidos y Reifenstahl aportó 16 pistas diferentes de audio que tenían que ser mezcladas. El trabajo implicó casi un año y meses de discusiones y fue uno de los motivos de que se ralentizase el estreno (Graham, 2001, p. 169 y 170).

Dentro de la banda sonora de la película, destaca la música de Herbert Windt, uno de los mejores compositores de música clásica en aquel momento. Entre sus logros estaba un Andante Religioso y la opera “Andromache”. Windt estaba muy asociado a las películas

heroicas y nacionalistas. Riefenstahl explicaba como ella trabajó codo con codo con Windt. El proceso comenzaba con la explicación de lo que ella llevaba en la cabeza. Windt construía la melodía que era tocada a piano por él mismo en la sala de montaje de modo que se acompañaba música e imagen. Se iba perfeccionando hasta que ambas casaban a la perfección. El resultado es que en algunas ocasiones la música vuela por encima y engrandece algunas de las escenas de la película (Graham, 2001, p. 173-175).

5.7. ESTRUCTURA Y DESCRIPCIÓN ARGUMENTAL

Puede parecer una evidencia pero cuando Riefenstahl aborda las olimpiadas de 1936 no existen referentes cinematográficos. Apenas hay alguna referencia de película deportiva (como los Juegos de Invierno de St. Moritz grabados por Arnold Fanck, que le dirigió en varias películas del género de montaña como recuerda Downing (2012, p. 16-19)). No hay películas, no obstante, de los Juegos Olímpicos de Ámsterdam de 1928 o de los que se celebraron en Los Ángeles en 1932. Ella inventa e inaugura el subgénero del cine olímpico.

Esto implica que todas las decisiones son tomadas sin referencia alguna. No hay precedentes sobre si incluir o no las ceremonias inaugurales. No hay referencias sobre la duración que podrían haber tenido películas anteriores. La elección de una estructura y la manera en que distribuir la información o, incluso previo a ello, la decisión de si construir una historia o simplemente enumerar las diferentes pruebas. Riefenstahl tiene incluso que pensar algo que ahora lleva meses de pruebas antes de las retransmisiones televisivas y es algo tan básico como dónde colocar las cámaras o las instrucciones que les da a los diferentes camarógrafos. El resultado de estas y otros cientos de decisiones es la primera película del género olímpico.

Hay que puntualizar también que posiblemente Riefesntahl se enfrenta a los primeros Juegos modernos de la historia. Superada la dureza de la posguerra de la Gran Guerra y consolidada la idea olímpica (los primeros Juegos después de la restauración olímpica se celebran en 1896 en Atenas) Alemania, por motivos políticos pero también sociales y económicos, no escatima dispendios y ya se ha planteado que multiplica por 16 la inversión de Los Ángeles de 1932. Es decir, Riefenstahl cuenta también con la materia prima de la parafernalia nazi que asienta el espectáculo y la ceremoniosidad de los Juegos Olímpicos.

Para la socióloga francesa Jean-Marie Brohm, el orden basado en el elitismo que reina en ese primer momento del olimpismo contiene muchos elementos protofascistas. Elementos que no son pervertidos por los Nazis sino que ellos simplemente se apoyan en esos elementos para construir su propio discurso (citado de Kruger, 2003, p. 21). Autores como Kruger (2003, p. 21-29) llaman la atención sobre lo que consideran los primeros Juegos modernos de la historia debido a esa intencionalidad propagandística. Por primera vez Berlín se plantea que los Juegos van a servir como escaparate de toda una nación.

Hay que plantear por tanto que Riefenstahl se encuentra también con un material único. El país entero converge por unos días su atención sobre los Juegos, un evento donde no se escatiman medios, un estadio que ronda los 100 mil espectadores. Riefenstahl se enfrenta entonces al reto de encapsular, por primera vez, en una película lo que allí suceda. Cuenta con su experiencia para reflejar eventos masivos como el Congreso de Nuremberg. Bebe de la tradición simbólica alemana que comienza con el cine de montaña y con la confianza del propio Hitler.

El resultado es una película de 191 minutos y que se organiza en dos partes, una decisión que se toma después de ver la gran cantidad de metraje que se ha grabado durante los 15 días que duran los Juegos Olímpicos de Berlín. Es la película más larga de las analizadas en este trabajo y de todas las de la historia del cine olímpico (aunque sea sólo por un minuto más por lo que esta versión supera a los 190 minutos de "La grande Olimpiade" sobre los Juegos Olímpicos de Roma de 1960). Una de las diferencias fundamentales frente a las películas analizadas es que aquí los Juegos todavía no son un evento publicitario. Riefenstahl refleja un deporte que entonces se basa en el olimpismo amateur y donde el concepto de marca o de patrocinio deportivo todavía no existe.

Un elemento también caracterizador y diferenciador de las elecciones de Riefenstahl es que "Olympia" es una película de protagonista colectivo. Hay atletas que destacan como Owens o Morris pero no hay protagonistas más allá de las pruebas, ni hay historia más allá de los Juegos. Frente a "16 days of glory" o "First" que convierten los Juegos en una serie de relatos de protagonistas individuales y que amplían su marco narrativo más allá de la celebración de los Juegos, "Olympia" es estrictamente el relato de 15 días de competición.

Solamente el preámbulo se sale de esos 15 días de competición, aunque se trata más de una introducción simbólica, a modo de presentación de los Juegos, que de un elemento narrativo que sitúe la acción fuera de Berlín. Esto es, amplía la información con un excursus temporal, pero la acción no comienza hasta que la antorcha no llega al Estadio Olímpico de Berlín.

"Before I start cutting, I first of all reflected, here (Triumph des Willens) and also in Olympia, on the architecture: where the sequences are coming, what comes at the beginning, what is suitable for the end, thus the order. And therefore I must see where the best material is, where intensifications are possible. And that was of primary importance. And then came the cutting, and there I concentrated on one complex and tried only to intercut the pictures and the movement" (Palabras de Riefenstahl que recoge Graham, 2001, p. 155).

Cuando Riefenstahl se enfrenta a los 400.000 metros de película el principal reto es cómo ordenar y cómo darle un sentido a todo lo que han recogido sus cámaras. De hecho, la primera gran labor durante meses será la de clasificar todo ese material que debe ser visionado y separado. La edición propiamente no se abordará hasta enero de 1937 que será cuando Riefenstahl se siente, por primera vez, en las cabinas de edición. A pesar de que entonces los fallos técnicos habían obligado a descartar el 70% del material (Graham, 2001, p. 155) todavía quedaban muchas horas de metraje que ordenar. Una de las decisiones claves es que Riefenstahl decide darle a los Juegos un sentido narrativo.

“Olympia” como lo serán décadas después “Marathon” o “First” es una película fragmentaria y construida a partir de bloques y episodios temáticos. Aun así hay diferencias: mientras “First” y “16 days of glory” imponen las historias personales sobre el relato de los Juegos y, por tanto, son cintas narrativas, a “Marathon” y sobre todo “Olympia” hay que considerarlas como películas donde se impone la forma categórica, tomando de nuevo como referencia la teoría de Bordwell y Thompson en tanto su descripción de los sistemas formales no narrativos (1995, p. 104). Tal y como definen estos autores, las formas categóricas simplemente se basan en esos “grupos que crean los individuos o las sociedades para organizar sus conocimientos del mundo”, es decir, las categorías. De este modo, el cineasta usa las categorías para intercambiar la información que posee con el espectador (Bordwell y Thompson, 1995, p. 104). Las categorías serían aquí las diferentes pruebas deportivas que recoge “Olympia”.

En este caso incluso estos autores ponen como ejemplo en su manual la segunda parte de “Olympia” como referencia de lo que son las propias formas categóricas. La película se estructura para ellos en 12 categorías y ello, subrayan, es una elección, por ejemplo, frente a un orden cronológico y ya evidencian que la película nace de la reordenación de una selección de las pruebas. Destacan también que es mucho más original esta segunda parte en cuanto a los modelos de desarrollo y describen 12 categorías que vienen también marcadas, según indican estos autores, por los fundidos a negro y por los “sonidos de fanfarria en la banda sonora” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 105-107). Distinguen en concreto estas 12 secuencias: C. Créditos con la bandera olímpica.

1. La naturaleza y los olímpicos: ejercicios matinales y natación.
2. Gimnasia.
3. Vela.
4. Pentatlón.
5. Mujeres haciendo ejercicios.
6. Decatlón.
7. Juegos sobre hierba: hockey, polo, fútbol.
8. Carrera ciclista.
9. Carreras campo a través.
10. Remo.
11. Salto y natación, con el epílogo en el estadio.

Bordwell y Thompson (1995, p.107) hablan también de lo que llaman un esquema ABA que entienden se podría usar para describir la ordenación de las 12 categorías de la segunda película de “Olympia”. Así distinguen una primera parte (agruparía las cuatro secuencias hasta el pentatlón) donde los atletas y el público son referidos de un modo impersonal. Así sitúan enfrente una parte B donde los deportistas tienen ya un nombre y se personaliza mucho más (el ejemplo de Morris en el decatlón) y la película se cerraría, para Bordwell y Thompson

(1995, p. 106) con una vuelta a la indeterminación que se construye gracias a las pruebas de natación y de salto en las que las que, de nuevo, no importa tanto el ganador o el nombre de los atletas frente al movimiento y el propio ejercicio de la prueba.

Aunque este análisis propondrá otra enumeración un poco más detallada y que vincula una y otra película de Riefenstahl, en esencia hay acuerdo fundamental y sólo varía el número de las categorías que se plantean por la propia exhaustividad de este trabajo que exige una mayor profundidad. En cualquier caso, debe servir de punto de partida lo planteado por Bordwell y Thompson en cuanto la película se estructura en torno a fragmentos independientes y auto conclusivos que, eso sí, no presentan un equilibrio temporal ya que pueden durar poco más de un minuto o superar diez veces esa duración, como ocurre con las pruebas de maratón, salto de pértiga o decatlón. La clave y donde debe ampliarse lo dicho por estos autores es cuando se plantea de nuevo la gran pregunta de cuáles son las normas que permiten ordenar estos fragmentos en que Riefenstahl divide los Juegos.

Hay que tener en cuenta la elección que implica reorganizar los Juegos y que viene directamente ligada a la elección de la división en fragmentos de la película. Riefenstahl provenía de la escuela narrativa y sus películas del género de montaña responden al esquema básico de introducción, nudo y desenlace que, con mil variantes o la mediación de los géneros se apoya en el argumento para reclamar la atención. Se enfrenta a un evento como los Juegos que condensa disciplinas que se disputan al mismo tiempo y combinan escenarios (por ejemplo, las pruebas de estos Juegos se dividieron entre Kiel y Berlín). Incluso la propia cronología de las pruebas condiciona (pruebas que se alargaban hasta la noche como el salto con pértiga u otras como el descafeinado premio de las naciones que cerró los Juegos con victoria alemana y que sin embargo es desplazado por Riefenstahl). La directora elige reorganizar lo ocurrido y claramente se busca una finalidad narrativa. Frente a ese esquema de ABA que plantean Bordwell y Thompson se observan otras líneas de fuerza.

En primer lugar, las narraciones están hechas para emocionar según las palabras de los propios narradores (Graham, 2001, p. 167). La música y el sonido ambiente se mezclan. Como apunta otro gran músico de la época, Walter Gronostay, la música es recorrida por una gran tensión heroica (Graham, 2001, p. 173). En otras palabras tenemos ya una voz en off y una música que convergen, en tercer lugar, con la intención general de crear lo que Downing (2012, p. 80) llama “picos y depresiones en el discurrir dramático de los acontecimientos”, en una comparación tan geográfica como el género de montaña de películas alemanas.

En cuarto lugar, se puede plantear otro requisito engañoso como es la intención de dar la impresión de una igualdad de representación de las pruebas masculinas y femeninas que se promueve mediante la disposición, en la primera parte de “Olympia”, de pruebas masculinas y su réplica en femenino. También se mantiene en la segunda parte, por ejemplo, cuando aparecen tanto los saltos de trampolín masculinos como femeninos. En otras palabras, por el momento se puede apuntar que la ordenación debe responder a la intención de darle viveza y fingir la retransmisión en directo. Debe concordar con una música que busca intensidad emocional y subraya la heroicidad. Se busca también generar momentos de intensidad y momentos de mayor tranquilidad y, por último, también hay que cumplir con la paridad fingida entre las pruebas masculinas y femeninas.

A estos planteamientos, se puede sumar el movimiento que va de lo impersonal a lo personal que mencionan Bordwell y Thompson (1995, p. 106) y que supondría ese contraste entre las pruebas cuya resolución no importa y tampoco el nombre de los participantes (esto también ocurre en algunas pruebas que se describen en “Marathon”) frente a las pruebas donde el eje narrativo es el seguimiento de un atleta como puede ocurrir con Morris u Owens. De hecho, Downing corrige o contradice ligeramente a Bordwell y Thompson cuando habla de la imaginación de Riefenstahl y llama la atención sobre que las eliminatorias se sitúan en el contexto del Estadio mientras las finales concentran la atención en los corredores (Downing, 2012, p. 81).

Ambos tienen razón porque en la segunda parte, el movimiento que va de lo general a lo concreto parece marcar un pico con la prueba de decatlón, justo a mitad de la película (aunque no es exacto ya que el salto de trampolín femenino donde no se reconocen a las nadadoras es seguido por los 100 metros o los 200 metros masculinos donde las pruebas se centran en los nadadores). También es cierto que en la primera parte las semifinales suelen ser más impersonales y las finales más centradas en los protagonistas, aunque tampoco es exacto porque en el caso de los 100 metros lisos, por ejemplo, el relato siempre tiene en cuenta los nombres y se centra en Jesse Owens y lo que va logrando. Es decir, quedémonos con que las secuencias contrastan entre lo general y lo concreto como otra herramienta para variar la narración.

La idea es que todas estas líneas de fuerza funcionan a modo de requisitos que tiene que ir cumpliendo la disposición de las categorías: así por ejemplo se impone que al principio de la primera parte a las pruebas masculinas le sigan pruebas femeninas, que a las pruebas aburridas (hockey, fútbol o polo) le sigan pruebas llenas de emoción (100 kilómetros ciclismo en ruta) o que a las pruebas más impersonales (trampolín femenino) les sigan otros con primerísimos planos y centrados en los nadadores como los 200 metros o los 100 metros braza masculinos.

A estos condicionantes más clásicos y que ya han sido planteados por otros análisis, se quiere añadir lo que podría denominarse una línea de fuerza con connotaciones propagandísticas. Si se toma como referencia el medallero que resultó de los Juegos Olímpicos de 1936, celebrados en Berlín, Alemania ganó los Juegos, porque fue la que más medallas obtuvo de oro (33 por las 24 de Estados Unidos, pero también en cómputo general porque obtuvo 89 por 56). Llama la atención que, sin embargo, si tenemos en cuenta el medallero de “Olympia”, Estados Unidos gane a Alemania por 13 medallas de oro a 7 medallas de oro.

Las secuencias también se ordenan de modo que, la primera parte de “Olympia”, Alemania tan sólo gane 4 medallas frente a las 10 que gana Estados Unidos. Del mismo modo, en la segunda parte de “Olympia” Estados Unidos y Alemania empatan en el número de medallas. En “Olympia” la reconstrucción del deporte, del relato de las olimpiadas es también una reconstrucción de la historia política que toma sentido sólo cuando se analizan (como se planteará en la parte de estética) los símbolos que expone la película.

La propuesta aquí es considerar también la existencia de una superestructura y una microestructura. Por una parte, la gran estructura responde a la división de los Juegos en 37 pruebas y una introducción y un cierre por cada una de las películas. Por otra parte, cada una

de esas 37 pruebas sería como una película dentro de la propia película. La idea de esta estructura interna de las pruebas ya la menciona Downing:

“Riefenstahl fourteen-minute record of the marathon is a film within a film. The inclusion of the footage shot before the race itself builds an artistic impression of the marathon which makes the sequence more than just a chronicle of the event. It creates a statement about struggle and endurance and takes the viewer right inside the race itself” (Downing, 2012, p.93)

Esa apreciación que Downing hace de la prueba del maratón se puede aplicar a la mayoría. Por su duración es cierto que cobran mayor autonomía las pruebas de salto con pértiga, maratón y pentatlón que superan los diez minutos y que, por tanto, tienen más espacio para desarrollar una historia. No obstante y sin tanto detalle, la película deja claro que se busca una unidad temática y se agrupan las pruebas de natación o las pruebas de remo o incluso la gimnasia, pero también hay una unidad en cuanto a la localización. Si la primera parte se circunscribe a lo que ocurrió en el estadio de Berlín, la segunda parte agrupa lo sucedido (en su mayoría, ya que el duatlón por ejemplo también sucede en el estadio) en el exterior. Se entiende por exterior tanto el puerto de Kiel a cientos de kilómetros, como en el vecino recinto de piscinas o el recinto donde se celebra la gimnasia o, incluso, los bosques por donde discurre el gran premio de las naciones.

Al mismo tiempo, se busca un contraste entre los recursos técnicos, los tipos de planos y la construcción de cada secuencia. Poco tienen en común los recursos y las cámaras empleadas para relatar la natación (cámaras subacuáticas y generales desde las gradas con escasos primeros planos) frente a la narración de las pruebas atléticas a base de detalles, primeros planos y planos laterales o frente a las pruebas de maratón o ciclismo, con detalles de los pies y las ruedas que permiten elipsis narrativas. Dentro de las mismas disciplinas nada tienen que ver los 100 metros masculinos de braza, en los que durante los primeros 50 metros la cámara sigue a los nadadores a pie de piscina, frente a los 100 metros femeninos, narrados de un tirón en un único plano secuencia.

Entre la unidad y la variedad, se impone en general en las secuencias un esquema común que podríamos definir así: introducción (incluye salida) + público + generales + (planos cortos o planos de los entrenamientos si procede y existen) + público + llegada y fin. Este esquema no es universal pero sirve para explicar cómo se construye el relato de las pruebas. Hay que tener en cuenta las diferencias que existen entre pruebas que duran más de 14 minutos (maratón) y otras, como los 100 metros femeninos de braza, que duran un minuto. Siempre que tiene espacio Riefenstahl plantea una introducción y son meritorias algunas como la de la prueba de ciclismo con planos de masajistas o cortos de la reparación de bicis. Ahí se podría incluir el comienzo de la prueba y durante unos segundos el protagonismo de los deportistas. El público permite la elipsis, cortar la narración y, por supuesto, le añade emoción. Después continúa la narración de la prueba con los planos más generales que nos permitan ver cómo discurre. Esos dan pie al culmen de la prueba que visualmente lo ofrecen o bien los detalles, los planos subacuáticos, los primerísimos primeros planos y, en general, los planos que son novedosos como pueden ser los slow motion. El público permite una nueva elipsis y la prueba se resuelve

en un cierre corto y emocionante que a veces puede incluir la entrega de medallas o el izado de banderas.

Apuntados estos rasgos generales esta sería la descripción concreta de los bloques que constituyen las dos películas de "Olympia":

PRIMERA PARTE: "Olimpiada". Es ligeramente más larga (106 minutos) y contiene también alguna prueba más. Aunque depende de cómo se agrupen las pruebas ya que la segunda parte los fragmentos vienen marcados más por el lugar donde se celebran las pruebas que por las disciplinas y se unen por tanto varios deportes. Lo estricto sería decir que la primera parte está más dividida y en la segunda parte hay menos fragmentos pero más disciplinas deportivas. Esta primera parte es la más conocida y a la que suelen referirse los análisis más superficiales. Es también la que tiene más potencial simbólico porque el preámbulo es más largo y vincula el mundo griego y las olimpiadas de Berlín. También es la única parte en la que aparece Hitler que desaparece por completo de la segunda parte. Se pueden distinguir varios bloques:

- A. PREÁMBULO. Dedicada la película al barón Pierre de Coubertín inventor de los Juegos. A partir de ahí se recorren las ruinas de Olimpia y se convierten en protagonistas las estatuas de Medusa, Aphrodita y Fausto, Apollo y las cabezas de Achiles y de Paris que mediante la iluminación, el humo y el movimiento parecen tomar vida. Todo para acabar fundiendo el discóbolo de Myron con la figura desnuda de un atleta que lo devuelve a la vida y lanza el disco. Después le siguen otras figuras lanzando peso y jabalina y unas figuras femeninas danzando junto al mar del que surge la llama olímpica. A partir de ahí un hombre prende la antorcha olímpica en unas ruinas y comienza a correr, se mezclan algunos planos reales del recorrido de la antorcha y se da paso a un mapa y rótulos que indican el recorrido de la antorcha. El estadio de Berlín aparece a vista de dirigible. Un joven porta la antorcha, que llega al estadio bajo el saludo nazi. Se contemplan las banderas de las naciones. Comienza el desfile por Grecia y le siguen Suecia, Japón, Estados Unidos, Canadá, Francia, Suiza y Alemania ante un Hitler que se golpea el corazón con el puño. Hitler declara inaugurados los Juegos.

Los atletas que aparecen en este preámbulo son Erwin Huber y Luz Long (Graham, 2001, p. 142) que interpretarán a los atletas que lanzan el disco, la jabalina y el peso. Son de raza aria y alemanes y las imágenes se tomarán en una zona de dunas y playa limítrofe con Lituania que se llama el Valle del Silencio (Downing, 2012, p.70). A ellos se suma Anatol Dobriansky que será el joven que portará la antorcha olímpica. Parece salir de Olympia pero que realmente se ubicó en las ruinas de Delphi, después del fracaso en el intento de grabar la salida real de la antorcha (fueron los primeros juegos de la historia en los que se transportó la antorcha). Un atasco hizo que se perdieran el momento de la salida, además de la desilusión que supuso para Riefenstahl ver como los coches, motos, las ropas arruinaban lo que Riefenstahl había imaginado como una ceremonia mística (Downing, 2001, p. 71).

1. Lanzamiento de disco masculino. La disciplina del discóbolo de Myron inaugura el relato de los Juegos. Enumera a 10 lanzadores y es, por tanto, una

- prueba grupal más que de protagonista. Dura 3.04. Medalla de oro de Estados Unidos
2. Lanzamiento de disco femenino. Tal y como se ha planteado en estas primeras pruebas se trata de mantener una supuesta igualdad entre pruebas femeninas y masculinas. Dura 2.29. Medalla de oro Alemania.
 3. 80 metros vallas femenino. Dura 1.56. Medalla de oro para Italia.
 4. Lanzamiento de martillo masculino. Vuelve a aparecer Hitler y es oro para Alemania. Dura 3.48.
 5. Prueba 100 metros lisos masculinos. Owens es el protagonista y esta es la primera prueba de personaje. Se muestran las eliminatorias y la final. Oro para Estados Unidos. Dura 4.05.
 6. Salto de altura femenino. Aquí se dan esas imágenes que luego se asociarán con “Olympia” en las que la cámara se sitúa muy cerca de la barra de salto y en contrapicado (los camarógrafos estaban en una zanja que se había construido para que no molestasen). De algún modo las saltadoras por efecto del contrapicado aparecen como agrandadas y se exalta también su logro deportivo. También se usa aquí el slow motion. Gana Hungría la medalla de oro y dura 5.58.
 7. 400 metros lisos masculinos. Gana Willians la prueba para Estados Unidos. Es un ejemplo de prueba corta ya que dura 1.44. La presencia de esta prueba asegura que estamos ante la versión inglesa porque las versiones alemanas no tienen esta prueba donde corre el inglés Briton (Downing, 2012, p. 13).
 8. Lanzamiento de peso masculino. Aparece Hitler de nuevo y Alemania gana el oro. Dura 3.49.
 9. Final 800 metros masculinos. De nuevo Estados Unidos arrasa y se lleva el oro. Dura 2.40.
 10. Triple salto masculino. Se lleva la medalla de oro Japón. Dura 3.39.
 11. Salto de longitud masculino. Es la otra disciplina en la que se exhibe Owens aunque el relato modifica la realidad. Parece que el americano gane la prueba en el último salto cuando lo había ganado ya antes y su último salto sirvió para batirse de nuevo a sí mismo. Aparece Hitler a pesar de que no vence Alemania (es verdad que el segundo clasificado es alemán). El oro es americano y dura 2.20.
 12. Final de 1.500 metros masculinos. El neozelandés Lovelock se lleva la medalla y se incluye la entrega del laurel. Dura 4.31.
 13. Salto de altura masculino. No emplea el mismo plano que en la disciplina femenina. Aquí vence Johnson de Estados Unidos. También se aplica el slow motion. Dura 5.27.
 14. 110 metros masculinos. Prueba muy emocionante con semifinal que se resuelve en el último momento. Se muestra también al público negro. Incluso dos de los corredores que acaban empatados como Finley y Pollard protagonizan un gesto simbólico cuando se dan la mano para felicitarse uno a otro. Se lleva el oro Estados Unidos y dura 2.56.
 15. Jabalina masculina. Se aplica el slow motion en la segunda parte de los lanzamientos como en el salto de altura masculino. Es de nuevo una prueba

más coral como las primeras de disco o martillo. Requiere menos atención y es menos intensa que la anterior. Oro para Alemania y dura 3.22.

16. 10.000 metros. Es una prueba muy rica donde ya se puede ver cómo las imágenes de los pies sirven de elipsis para acelerar la acción. También se ve una identificación entre público y atletas y vemos cómo se busca público hindú al existir un corredor de esa nación. Hitler se muestra nervioso y aparece después de 22 minutos. Finlandia se lleva la triple medalla. No es una prueba muy emocionante. Dura 6.00.
 17. Salto pértiga. Aplica los contrapicados que ya se habían visto en el salto de altura femenino. Se perfila mucho más a los protagonistas. Se muestra el atardecer para explicar el cambio de luz porque la prueba terminó de noche. Esto genera también marcados contrastes y planos en los que los atletas parecen surgir de la oscuridad y parecen rodeados de la misma. El oro se lo lleva Estados Unidos y es una de las tres pruebas más largas de esta primera parte con 9.47.
 18. Relevos femeninos. Muestra un error casi humillante de las corredoras alemanas a quienes se les cae el relevo en el último intercambio. Vemos a Hitler lamentarse. Gana el oro Estados Unidos y dura 1.38.
 19. Relevos masculinos 4 x400. Muy emocionante y se emplea también un plano secuencia muy moderno. Gana Estados Unidos. Dura 4.35.
 20. Maratón. Es la prueba más larga de esta parte y es casi una película dentro de la misma. Tiene su propia introducción y se usan los avituallamientos para ir recogiendo recursos e imagen de cómo va la carrera, eso hace, por ejemplo, que no haya imagen del desmayo del favorito Zabala. Los pies se usan como recurso para hacer avanzar la prueba y son una de las elipsis más conocidas. Japón se lleva el oro y la cámara muestra no sólo la llegada del vencedor sino que aguanta y vemos como van llegando otros clasificados y como algunos se desmayan. Dura 11.50.
- B. EPÍLOGO. Es un cierre muy rápido en el que se muestra a los atletas desfilando con las banderas. Hay unas imágenes del estadio y la película termina con los aros olímpicos. Dura 2.11.

SEGUNDA PARTE. "Juventud Olímpica". Se estrenó unos meses después de "Olimpiada" pero siempre se han concebido como una unidad. En la primera parte Riefenstahl reúne las pruebas que se celebraron en el Estado de Berlín y, sobre todo, las pruebas de atletismo. En la segunda parte, las pruebas tienen en común celebrarse casi todas extramuros de ese Estadio, tanto si es en el puerto de Kiel, a bastante distancia, como si es apenas a unos metros en el complejo de gimnasia o las piscinas olímpicas. La estructura y la organización interna de las secuencias está más cuidada aquí y se nota que Riefenstahl ya había aprendido detalles, incorporado recursos y tenía muy claro cómo proceder. La primera parte parece un poco más deslavazada y los bloques se superponen mientras que aquí se cuidan más las transiciones y las pruebas se agrupan en torno a las localizaciones con lo que parece una película más compacta. Es más corta y dura 85 minutos.

- A. PREÁMBULO. Procede de la oscuridad de donde surgen los aros olímpicos. También desde negro surge la villa olímpica. Allí se muestra lo que parece el

despertar de varios animales (insectos primero, después pájaros) y después los corredores parecen dar una carrera de entrenamiento alrededor del lago artificial de la villa olímpica. Vemos cómo salen del agua desnudos, les vemos en las duchas como se dan masajes, se echan agua unos a otros y se perfuman con ramas. Después de esta escena se lanzan a nadar en el lago. Asistimos después a paseos, estiramientos, calentamientos y entrenamientos. Se realiza un símil con animales como la ardilla o el canguro. Hay unas imágenes de un entrenamiento de baloncesto que debuta estas olimpiadas y se muestra Berlín casi como un destino paradisiaco. Dura 8 minutos exactos.

21. Gimnasia (se mantiene la cuenta con la anterior película para tener así el cómputo global de deportes que se relatan). Los primeros planos no hay público, luego los atletas ya tienen dorsal y hay público. Se mezclan disciplinas como potro y anillas. Se combinan imágenes de entrenamientos y pruebas oficiales y se nota esa mezcla de escenas, por ejemplo, por la cercanía de muchos planos. Algo que sería imposible que permitieran porque podría molestar la cámara en una competición oficial. Dura 6.45. No se conoce de modo explícito quien es el ganador.
22. Puerto Olímpico. Aquí se fusionan varias disciplinas como sin motor, clase star y clase 6 metros. Hay una introducción y es casi una película dentro de una película como en el maratón. Destaca la introducción porque se muestran muchos elementos bélicos como un gran buque, soldados, marineros, disparos de cañones. Hay planos tomados desde dentro de las embarcaciones. Dura 5.45.
23. Pentatlón. Solo se muestran la equitación, el tiro y la carrera. Destaca como innovación el zoom in que cierra la cara de los corredores antes de la salida. Gana el oro Alemania. Dura 8.23.
24. Exhibición gimnástica. Procede por fundidos y muestra a miles de mujeres en un movimiento coordinado. Dura 1.15.
25. Decatlón. Es la prueba más emocionante, el corazón de esta segunda parte y una de las pruebas más largas de toda la película incluyendo ambas partes ya que se va hasta los 13.04. Tiene su propia introducción y desde el principio se señala a Morris como uno de los favoritos. Es muy diferente al relato de otras pruebas como los lanzamientos de peso, jabalina o disco, donde simplemente se iba enumerando a los participantes conforme iban lanzando. Aquí ya hay una incipiente creación del personaje. De hecho, las imágenes de las pruebas se centran también en Morris. La victoria de Estados Unidos es aplastante y Huber ni siquiera puede ganar en la última carrera. El oro es para Estados Unidos.
26. Cricket. Acaba 8-1 pero solo se muestra un 2-1 con lo que se finge más ajustado de lo que realmente es. Dura 2.40
27. Polo. Quizá el deporte peor relatado de toda la película y una muestra de la dificultad de Riefenstahl, en general, para mostrar la dinámica de los deportes de equipo que requerían más planos generales y menos a pie de campo y mucho más espacio del que reciben. Dura 1.44.

28. Fútbol. Olvida mencionar que Austria pasa a la final por el abandono de la indignada Perú. La selección peruana se niega a repetir la semifinal después de ganar a Austria por 4-2 a pesar de que así lo establezcan los jueces por la invasión de campo del público para celebrar cuando quedaban unos minutos. Hay incluso un gol que no vemos y, de nuevo, se evidencia la poca pericia de Riefenstahl en los deportes de equipo. Dura 3.06 y gana Italia.
29. 100 km en ruta de ciclismo. Es una de las pruebas que cuenta con introducción. Destaca los planos de los masajistas, los mecánicos preparando las bicis y Riefenstahl logra que se mantenga la tensión. Hay planos que parecen tomados desde una moto además de los puntos fijos en el circuito que abre y cierra la prueba. También se refleja la monotonía del final. A ello se suman los primeros planos tomados en los entrenamientos. Gana Francia y dura 4.06.
30. Gran Premio de las Naciones. Es una disciplina propia de aquella época en la que competían militares. Se nota que los alemanes se habían preparado en ese duro circuito, porque sus caballos saltan la mayoría de veces sin dificultad las vallas donde otros caen. Es una prueba de cierta exaltación alemana pero también que acaba cayendo en el ridículo, conforme se convierte en una relación de caídas y accidentes. Dura 10 minutos y el oro se lo lleva Alemania.
31. Cuartos sin timonel. Abre el bloque de pruebas de remo que puede verse también como un bloque que agrupa varias pruebas. Al igual que ocurría con los deportes de equipo (cricket, polo, fútbol o ciclismo que se unen de modo consecutivo en otra especie de grupo). Dura 1.16 y vence Alemania el oro.
32. Clase 8. Destacan aquí los planos desde dentro de la embarcación. Son pruebas más cortas y encajan a la perfección en el esquema mencionado (salida+público+general+planos creativos+público+final). Gana Estados Unidos y dura 3.55.
33. Natación. Hay también una pequeña introducción y se abre un nuevo bloque con los saltos femeninos. Vence la americana Gestring, una de las protagonistas de los Juegos al ganar una medalla de oro con 13 años y ser la más joven de la historia. Será también una de las protagonistas de la película. Aquí se ve como se abraza con su padre y la cámara se recrea. Es una imagen que no se le permite a ningún otro deportista. Gana Estados Unidos y dura 2.58.
34. Final 200 metros braza masculina. Destacan los primeros planos y los planos subacuáticos. Muy ajustada frente a la más recreativa y estética natación de nuevo este bloque de las pruebas de distancia de natación suponen un crescendo de intensidad. En este caso gana Japón el oro y pierde el nadador alemán. Dura 2.36.
35. Final 100 metros. Son pruebas más cortas e intensas. En este caso oro para Hungría. Dura 1.55.
36. Final 100 metros femeninos. Es junto con los saltos de trampolín la única representación femenina en una segunda parte donde no se mantiene tanto la apariencia de equilibrio entre unas y otras pruebas. Destaca porque es la única prueba que se dispone en un único plano secuencia y además ejemplifica la

variedad de recursos porque es distinta a la retransmisión que se hace de los 100 metros masculinos. Gana Holanda el oro y dura 1.10. Es la prueba más corta de toda la película.

37. Trampolín masculino. Esta prueba masculina y estética sin ganador explícito es la elegida para cerrar la película. Es toda una declaración de intenciones que devuelve la película a la indeterminación y la exaltación del cuerpo que se produce en el preámbulo de la primera parte. Por un momento las figuras parecen sostenerse en el aire. El contraluz realza los perfiles y desdibuja las caras. Dura 4.05.

B. CIERRE. El cielo en el que se sostienen los últimos saltadores se confunde con el cielo sobre el Estadio. La cámara desciende y comienza a sonar la campana olímpica. Los haces de luz señalan al cielo. Las banderas se inclinan para ser coronadas y el pebetero va perdiendo la llama. Se ve la bandera olímpica y el pebetero se apaga. El humo asciende hacia el cielo donde señalan los haces de luz y así terminan estos 191 minutos de película de Riefenstahl. Dura 3:09 y es ligeramente más largo que el cierre de la primera parte.

Solo desde el punto de vista de la estructura ya se pueden observar las similitudes con el resto de películas analizadas. Todas se dividen en bloques aunque en unos casos cada bloque corresponda a un personaje ("16 days of glory" y sus 12 bloques), en otras ocasiones cada parte se dedica a una prueba deportiva (como ocurre en "Marathon" y "Olympia") o incluso a un concepto abstracto, como en "First", cuando se agrupan las eliminatorias, las derrotas y las victorias en lo que parece un recorrido vital a través de los Juegos. Hay semejanza también numérica entre los 40 fragmentos de "Marathon", los 30 de "First" y los 37 de "Olympia" aunque es cierto que la duración absoluta de las películas es muy diversa y hay una clara tendencia a la reducción progresiva del metraje conforme avanzan los años. "Olympia" casi dobla la duración de "First" y la supera en más de una hora. De los 191 minutos de "Olympia" a los 109 de "First" están a medio camino los 145 de "16 days of glory" y los 129 de "Marathon".

Aunque en "Olympia" los personajes no tienen todavía el peso que alcanzan en "16 days of glory" o "First" ya hay ciertas semejanzas. En las películas más modernas los personajes arrastran y amplían la escena de modo que la película, en lugar de hacer una introducción a las pruebas o los Juegos, hace una introducción a la vida de esos deportistas. En "Olympia" se observa ya una clara distinción en el tratamiento de Owens, Gestring y Morris que recuerda a lo que después será el relato centrado en el personaje. En el caso de "Olympia" ya se verá como la mirada a cámara de Owens, la celebración de Gestring con su padre, los primeros planos de Morris y los comentarios de los comentaristas son algo que distingue el tratamiento que se dispensa a estos atletas y los convierte en protagonistas al menos de una parte del relato.

En cuanto al ejemplo concreto de "Olympia" hay que comentar que se observa una mayor complejidad en la segunda parte. En la que se podrían observar tres niveles en la estructura. Primero, la disposición básica en un preámbulo, deportes y un cierre. Después, en segundo lugar, se pueden observar criterios que permiten agrupar los bloques. Así se podrían agrupar los deportes que suceden en el puerto de Kiel, los deportes de natación, los deportes de

equipo, la gimnasia, el pentatlón, el decatlón y el gran premio de las naciones. En tercer lugar, se observa la estructura interna, que ya se ha comentado.

En la primera parte de "Olympia", los bloques parecen simplemente barajarse sin mucha similitud entre ellos, más allá del equilibrio aparente entre disciplinas femeninas y masculinas. Esto quizá provoque que en la primera parte se busque un mayor equilibrio entre los bloques (la mitad están entre los 3 y los 5 minutos de duración) mientras en la segunda parte la unidad temática permite que haya más disparidad y bloques de 13 minutos y otros de 1 minuto.

"Olympia" no es un relato de personajes sino un relato de los Juegos Olímpicos de Berlín. Es un relato mucho más circunscrito temporal y espacialmente que los anteriores (sólo es comparable con "Marathon" porque tanto "16 days of glory" o "First" amplían el marco temporal y los escenarios más allá de la olimpiada). No obstante, no es un relato cerrado, sino la narración más simbólica de las cuatro que se han analizado. Esta capacidad viene dada por los dos preámbulos y los cierres. "Olympia" establece un vínculo con el mundo griego y la estética del movimiento y de los cuerpos, muestra también una sensibilidad que le conecta con la naturaleza y el placer y su significado se proyecta también sobre las banderas, las luces y el cielo.

Desde el punto de vista de la historia del deporte, "Olympia", como ocurre con el resto de las películas, es una selección y no el relato exhaustivo de lo que ocurrió en los Juegos Olímpicos. Hay detalles históricos que se escapan como el Aleluya cantado por todo el estadio o la entrega de una rama de olivo por Spiridon a Hitler. Lo mismo ocurre en lo deportivo. Los tres protagonistas de la película: Owens, Morris y Gestring no son los tres protagonistas de los Juegos. Es innegable que Owens fue el más destacado, pero le siguen de cerca la nadadora holandesa Mastenbroek con otras cuatro medallas (una de plata) o el gimnasta alemán Schwarzmann con tres medallas (dos oros y una plata). Los deportes de equipo no recibieron mucha atención, aunque es cierto que en aquel momento no tenían tantos seguidores como ahora. Por otra parte, deportes como el baloncesto y el balonmano que debutan apenas aparecen. En el caso del baloncesto, recibe apenas tres planos de los entrenamientos en el preámbulo de la segunda parte.

A diferencia de "First" donde todas las pruebas quedan resueltas, "Olympia" muestra disciplinas que en la película quedan sin vencedor explícito, a pesar de que en la realidad lo tuvieron. Se trata principalmente de las disciplinas de gimnasia y los saltos de trampolín. En estos deportes la imagen y el disfrute de la ejecución de los movimientos, las formas, el montaje y, en general, la estética se impone al resultado del marcador. Frente a la intensidad de otras pruebas que se basan en la disputa por la medalla, aquí el espectador es invitado a contemplar la belleza visual de estas disciplinas. Esto también ocurre en "16 days of glory" y en "Marathon" e implica unas convicciones y un peso de la estética en el discurso global de la película.

Una idea clave es que "Olympia" consigue ser mucho más que la descripción del resultado de unas cuantas pruebas deportivas. La película de Riefenstahl logra una descripción mucho más amplia. La cinta consigue dotar de emociones e intensidad la narración, sobre todo, mediante los locutores, el montaje y los gestos y reacciones del público. En otras palabras, la cinta dota de cierto carácter narrativo a una película que recoge un evento que ha sucedido hace dos

años. La manera de construir los bloques hace que el resultado sea la constitución de pequeños cortometrajes o pequeñas películas independientes sobre las disciplinas.

La película introduce también un disfrute por la estética e invita al espectador a experimentarlo. Ya en el preámbulo establece los patrones que vinculan al deporte con el cuerpo, con el movimiento y con las luces y sombras. Resaltan el carácter pictórico y la atracción, quizá en un juego con esos cuerpos desnudos de mujeres y después de hombres que son mostrados. Después esos patrones se repiten en las disciplinas de gimnasia y de salto de trampolín. La película no sólo transmite unos resultados y unas emociones, sino también una sensibilidad por el cuerpo de los atletas, por los movimientos, la iluminación y el simbolismo que alcanzan.

También surgen las connotaciones políticas. Es innegable que es uno de los puntos de interés y merecerá atención detallada en los epígrafes que siguen pero ya aquí, dentro de esa caracterización general de la película, es innegable que "Olympia" es también un relato político. Lo es por la presencia de Hitler cada una de las veces que los atletas alemanes tienen posibilidades reales de llevarse medalla. Pero también por el poderío de organización, público y espacios que demuestra Alemania. Incluso la inclusión de símbolos militares como los soldados que se convierten en atletas en algunas de las pruebas, los militares que auxilian a los atletas o los marineros o el buque que se muestra en Kiel son también piezas de un dibujo que va más allá de lo deportivo.

Por último, la estética también va unida a la técnica. "Olympia" es una película de vanguardia técnica. La ventaja de "Olympia" es vaticinar con años de adelanto la mirada moderna hacia el deporte, al menos desde el punto de vista de la técnica. Las repeticiones a velocidad más baja, los contrapicados, los primeros planos que nos ponen en la piel del vencedor, las imágenes subacuáticas, los grandes generales que después se encuentran en las otras tres películas ya analizadas y que se hallan también en muchas de las retransmisiones deportivas modernas, están ya ensayadas en "Olympia". Entre los rasgos tiene que estar, por tanto, ese riesgo y ese acierto técnico.

5.8. REPRESENTACIÓN

Como se ha hecho en los anteriores análisis y con la finalidad de que se pueda establecer un análisis comparado entre las cuatro películas estudiadas se siguen aquí los mismos parámetros que se han aplicado antes. En primer lugar, el análisis se ocupa de la parte más descriptiva que sería la enumeración de los elementos narrados y su estructuración. Esto es lo que se ha realizado en el punto anterior donde se han descrito cada uno de los bloques en que se divide la película. La descripción incluye además los elementos más sobresalientes. Constituye una especie de guía de contenidos y recursos destacados que puede aprovechar cualquiera que se aproxime a la cinta.

En segundo lugar, ahora se aborda la relación entre la ficción y la realidad. Esto es, se señalan los elementos dramatizados dentro de la película. En el siguiente punto, se identifican las técnicas propias que caracterizan a la película y sus funciones, tal y como proponen los teóricos Bordwell y Thompson (1995, p. 335-337). En el tercer apartado, se recogen los elementos que constituyen los rasgos de la estética de la cinta. Por último, se reflexiona sobre su uso como herramienta de propaganda. Todos los elementos servirán después para el segundo paso del análisis que, a partir de esta descripción, aplicará las teorías de Barthes, Debord, Baudrillard y Perniola, entre otros.

Si se analiza en perspectiva el avance de los elementos narrativos de las películas analizadas hay que señalar un aumento progresivo del peso de la ficción. Aunque pueda parecer un contrasentido, las películas que nacen para convertirse en el resumen oficial de unos Juegos Olímpicos (celebrados en un lugar y una fecha concretas) contienen cada vez más elementos recreados. Escenas que se escapan de ese momento y evento particulares. No es algo absurdo. Cada director, como cabeza de un equipo, podría dar su explicación. En cualquier caso, parece obvio que los elementos de ficción permiten mayor control, otorgan originalidad. Al mismo tiempo, desde "Olympia" a "First" estos elementos aportan una diferenciación, sea mediante la intimidad de los protagonistas o al entrar en el campo de acción.

La consecuencia es que las películas documentales sobre los Juegos Olímpicos han ocupado cada vez un espacio más creativo y menos testimonial. Es decir, cada vez más este subgénero olímpico implica una interpretación de las olimpiadas a que se refiere más que un resumen de una edición concreta. Las películas, incluso "Olympia", sitúan el relato de los resultados secundarios sólo en un segundo plano. Las pruebas son más bien una oportunidad para hablar de la fama, el dolor, el dopaje, el esfuerzo, la generosidad, la suerte o, simplemente, para lograr transmitir una serie de emociones.

Bajo esas premisas, cabe exponer que esa tendencia a la ficción es simplemente algo que se ha evidenciado ya en el análisis comparativo de las tres películas precedentes. En "16 days of glory" la cinta muestra el día a día de Yamashita, los entrenamientos de Gaines en la playa o la familia de Moorcroft. La película transforma así a ocho atletas en ocho personajes. Aplica a personas reales, recursos narrativos más propios de ficción, como es la presentación del personaje, la creación de un conflicto y la resolución. No es necesario convertir a los deportistas en personajes solo una elección. Ya no sólo se relatan sus victorias sino también sus historias de amor, superación, conocemos a su familia o descubrimos su consolidación o su

suerte. La película aporta más información pero, al mismo tiempo, sobrepasa lo deportivo y proyecta una descripción, más menos ajustada, de unos personajes. Al final, la descripción ya no es la de unos Juegos, sino la de 8 deportistas y sus victorias, por eso, se plantea que es una cinta de vencedores.

Comparada con “16 days of glory”, “Marathon” evidencia que la construcción de unos personajes es sólo una elección. Precisamente la película de los Juegos Olímpicos elige un camino diferente. Los atletas no tienen ninguna profundidad, ni conocemos ningún detalle de sus vidas, de hecho, muchas de las pruebas aparecen en la película ya iniciadas. Así cualquier información previa, incluso la posibilidad de mostrar más planos de uno de los deportistas queda eliminada. La estrategia narrativa para buscar la identificación con el espectador es justo la contraria que en la película de Los Ángeles pero igualmente el resultado acaba siendo construir un discurso diferente al mero relato de los Juegos de Barcelona.

La película de Saura repite muchas de las pruebas a cámara lenta, con una música diferente y sin ambiente con lo que descontextualiza aun más a los deportistas ya anónimos. De nuevo, aparecen los elementos de ficción como el añadido de una música, la manipulación de la escena mediante técnicas que ralentizan la imagen o la eliminación del sonido ambiente. Esto convierte a los deportistas, o la suma de ellos, en símbolos del esfuerzo, la superación, el dolor o la victoria. El espectador puede identificarse con ellos igual que antes podía identificarse con esos personajes de “16 days of glory” que ya no eran simples atletas. Es decir, hay un proceso de abstracción de la realidad mediante la reducción a símbolos de los atletas, que habla ya no de Barcelona sino del deporte.

En “First” la ficción impone su tempo y localización al relato concreto de los Juegos. La película amplía, por delante y por detrás, el límite temporal de los Juegos en varios meses y lo que en “16 days of glory” era la simple presentación de los personajes, aquí es un completo proceso de creación de los personajes. Incluye una especie de monólogo interior-entrevista con los protagonistas, las declaraciones de sus familiares y las imágenes de sus entrenamientos o de sus casas. En resumen, es la entrada en la intimidad de estos deportistas de modo que la película ya no relata los Juegos sino la historia de estos personajes, y más aun, sus sentimientos, emociones y puntos de vista o reflexiones. En perspectiva, lo que en “16 days of glory” son insertos de ficción en un discurso que describe unas pruebas, pasa a ser la duplicación de la realidad en “Marathon”. En “First” lo que se inserta en el discurso de ficción, mayoritario, son pequeños fragmentos que recuerdan lo que sucedió en Londres 2012, que ha pasado a ser secundario.

En “Olympia” tanto los recursos de “First” como los de “16 days of glory” (en tanto creación de personajes o la generación de símbolos) ya están presentes. “Olympia” es un gran muestrario de posibilidades. Ya hay abstracción hacia lo simbólico, hay construcción de personajes y hasta ficción. No obstante, en la película de los Juegos de Berlín ninguno de estos elementos predomina. La riqueza de elementos y recursos narrativos de ficción queda aún mucho más evidenciada cuando se encuentran allí esbozados muchos de los recursos que durante 80 años empleará el cine olímpico. En “Olympia” se presentan personajes, se introducen locutores, los medios de comunicación comienzan a ser un personaje, los deportes desarrollan una carga simbólica o, por ejemplo, las imágenes exceden del marco temporal de los Juegos.

En “Olympia” destaca, en primer lugar, la extensión y peso propio que tienen los fragmentos que han sido recreados a propósito para la película. En otras palabras, lo que se ha denominado aquí como imágenes provocadas frente a las imágenes naturales, que serían aquellas que aunque no se hubiera producido la película se hubieran dado igualmente. En la primera parte, en “Olimpiada”, hay tres bloques donde predominan las imágenes propias. Por una parte en el prólogo, donde la película añade un recorrido por las ruinas de Grecia, varias estatuas y varios deportistas lanzando peso, disco y jabalina. También aparece un joven que protagoniza el transporte de la antorcha olímpica aunque no se trata del verdadero traslado sino de una recreación organizada por Riefenstahl en las ruinas de Delphi. Por último, se incluye el mapa como una indicación de los países por donde pasa la antorcha olímpica.

Igualmente son imágenes recreadas en su mayoría las del cierre de la primera parte y la prueba de maratón. En ella, se incluye una introducción, imágenes de los pies y subjetivas de los corredores que se grabaron después de la prueba y también imágenes del sufrimiento de los atletas que van llegando a meta. Uno de los rasgos que caracterizan a “Olympia” son estas imágenes de entrenamientos que permitieron a las cámaras acercarse más a los deportistas. Otra posibilidad son las imágenes que parecen pertenecer al momento de las pruebas en el estadio pero corresponden a una repetición que les pidieron a los atletas y donde también pudieron ampliar el control y la cercanía con los deportistas.

En la segunda parte, “Juventud olímpica”, se puede considerar que tanto el preámbulo, como el cierre forman parte de esa recreación. En el inicio de la cinta, el espectador asiste a un entrenamiento matutino, se cuele en la sauna o acompaña a los deportistas en algunos de los entrenamientos de la villa olímpica. En el cierre se mezclan las imágenes del pebetero, las luces, la campana y la coronación de las banderas creando una sucesión de imágenes artificial, pero con un sentido propio. Además se pueden incluir también los bloques de gimnasia, del puerto de Kiel y los saltos de trampolín, donde predominan las imágenes grabadas en los entrenamientos previos frente a las escenas grabadas durante los Juegos Olímpicos.

En total, si se suman las duraciones de estos bloques la película de “Olympia” dedica 58 minutos y 40 segundos a bloques donde predominan las imágenes provocadas. Es decir, el 30% de los 191 minutos de la película pertenecen a la ficción más que a la realidad de los Juegos Olímpicos de Berlín. Esos 58 minutos corresponden a escenas repetidas, a entrenamientos, a planos detalle que se han repetido o a escenas grabadas completamente bajo un guión como los preámbulos y los cierres. Aunque la finalidad sigue siendo contar lo que ocurrió en esos 15 días de pruebas es cierto que durante casi una hora la película elige recurrir a imágenes que se han mediado, producido y creado por acción de los trabajadores de la película.

“This additional filming went on through August and September, in various locations and at different times. As noted in the last chapter, Hans Ertl was still photographing swimming and diving. Much of the men’s and women’s diving sequences in the final film was clearly shot in the swimming stadium when it was empty, and from angles and locations that never would have been allowed during actual competition” (Graham, 2001, p. 135)

Tanto Graham (2001, p. 135 y 136) como Downing (2012, p. 54, p. 55 y 99-105) ponen varios ejemplos y dan detalles de cómo muchas de las imágenes que aparecen en la película

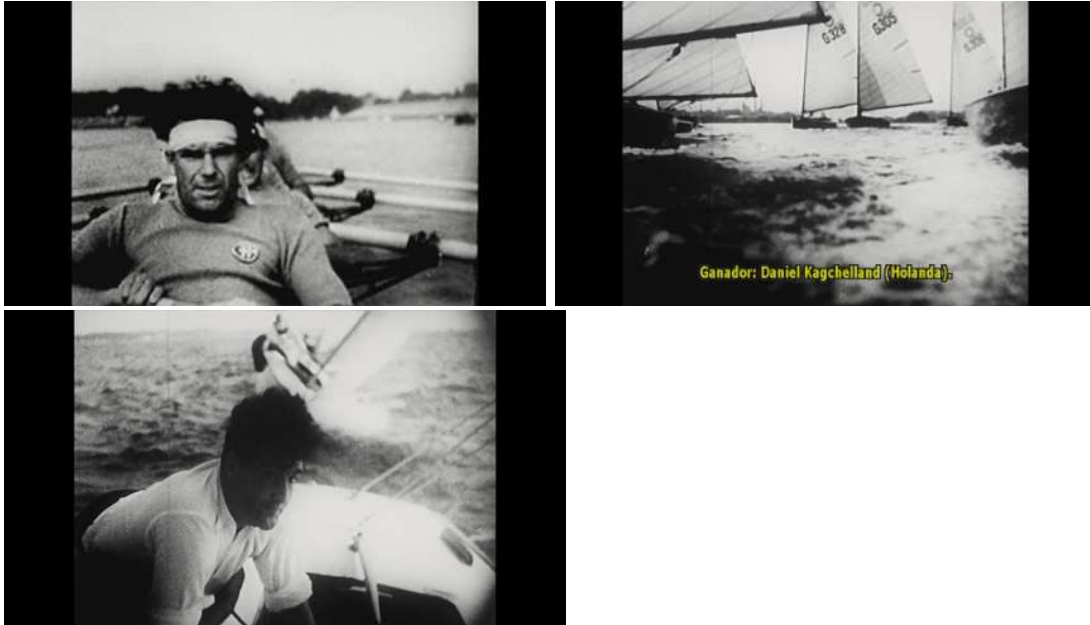
realmente no corresponden a la celebración de los Juegos sino a repeticiones, recreaciones o grabaciones, que sencillamente se hicieron durante entrenamientos o finalizados los Juegos. Ocurrió con las escenas del gimnasta alemán Schwarzmann o el gimnasta Consetta Carrucio o con la petición hecha a Morris para repetir planos después de las olimpiadas. Igualmente semanas después se grabaron las escenas del prólogo de la primera parte. Los propios planos que muestran un estadio vacío son la prueba de que los Juegos habían terminado y delatan el engaño.

Figuras 178: planos de las pruebas de salto de trampolín y gimnasia que delatan que el estadio está vacío y que por tanto son repeticiones o recreaciones de las pruebas provocadas para tomar imágenes diferentes. Se advierten las gradas vacías o que el gimnasta no lleva dorsal



Como plantea Downing (2012, p. 100-105), las escenas de la competición de vela tampoco corresponden a los Juegos sino a los entrenamientos de junio y julio y permiten capturar la emoción de la navegación, los esfuerzos de las tripulaciones y sin estas imágenes no se hubiera mostrado el reto y aptitudes que implica este deporte. Downing explica que se hubieran impuesto las limitaciones visuales y técnicas propias de la época. La prueba es que aparecen poco estas competiciones en las películas olímpicas posteriores. Lo mismo podría aplicarse a las pruebas de remo donde las tomas desde dentro de los botes permiten, junto con las imágenes tomadas desde la orilla y los sonidos de los capitanes marcando el ritmo, transformar la competición, en palabras de Downing (2012, p. 102).

Figuras 179: imágenes recreadas de tomas desde dentro de los botes e imágenes de la prueba de vela que realmente corresponde a entrenamientos sucedidos en junio y julio

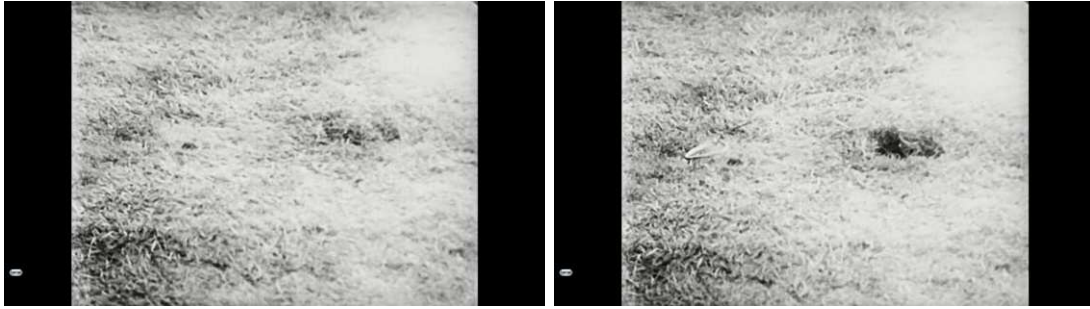


Además de estos bloques donde predominan las imágenes que no corresponden a la celebración de los Juegos, hay que tener en cuenta la libertad y las licencias que se toma Riefenstahl a la hora de combinar los recursos. Ya se ha mencionado la cantidad de recursos y metraje que proveen las cámaras. Por ello, no extraña que se mezclen recursos de las eliminatorias para la final o que, en general, el montaje no sea estricto y se encuentren recursos falseados para ilustrar planos generales que si que corresponden al momento de la prueba. Es una práctica repetida.

Puede ponerse como ejemplo una de las eliminatorias de Owens en los 100 metros cuando las zapatillas cambian de color del plano de recurso al plano general. Otro de estos fallos de concordancia se observa cuando vemos el plano detalle del martillo a punto de caer en la hierba y se ve que el agujero ya está hecho antes de que caiga el martillo. Cabe pensar que se ha repetido la caída del elemento para obtener ese plano de recurso que, de cualquier otro modo, hubiera sido impensable por la propia peligrosidad de situar al cámara dentro de la zona de lanzamiento.

Figuras 180: recursos que falsean el orden de las escenas o que muestran que se han repetido algunas acciones. Sucede en las semifinales donde Owens cambia de zapatillas de un plano a otro o en la caída del martillo aunque la marca en la hierba ya esté hecha.





“Olympia” antepone de este modo la ficción a la realidad. Tiene prioridad la creación de una intensidad narrativa y el intento de transmitir la emoción de los deportes frente a ser estrictamente fiel a los acontecimientos sucedidos. Esto que puede parecer una contradicción con la intención de la película de resumir los Juegos o con las propias características del documental de documentar descubre en cambio los mecanismos de la película y sus prioridades. La película está rompiendo una barrera. La creatividad, las limitaciones de las pruebas, los jueces y la técnica pero también la pretensión de acercar al espectador al deporte y al deportista es lo que obliga a romper la barrera espacio temporal.

“Just as pop represents pure surface but always depends on the material reality of that which is represented, Leni Riefenstahl is an “artist” who pretends to search for an abstract and morally neutral “beauty”, but who can only extract it from the given, just as myth always requires its own “remnant of reality” (Barthes)...” (Seeslen, 2008, p. 17)

Autores que han revisado la obra de Riefenstahl desde el mundo contemporáneo como Seeslen encuentran en “Olympia” un precedente de las técnicas del arte pop que deforman la realidad, pero que necesitan basarse en la realidad. Sin profundizar más en la estética que plantea la película de Riefenstahl, un asunto que se tratará en su apartado correspondiente, está claro que la realidad sólo es el punto de partida para la obra de Riefenstahl. Los Juegos son la justificación para una historia que se construye más allá de ese evento deportivo.

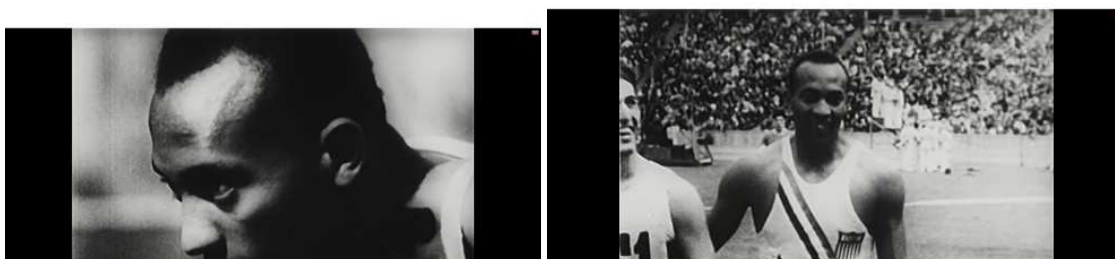
Esos planos que se recrean después de los Juegos o las imágenes que se toman en los entrenamientos previos transgreden los límites físicos y temporales del evento pero también están transgrediendo los límites narrativos. Gracias a estas imágenes la película puede transmitir más emociones, puede acercarse más a los deportistas y puede acabar construyendo un relato mucho más estético, más pendiente de la belleza, más intenso de lo que permitiría circunscribirse a los 15 días de competición.

Esta estrategia simplemente es la que puede encontrarse en “16 days of glory”, “First” y en “Marathon”. Cuando en “16 days of glory” muestran el día a día de Yamashita en Japón o cuando en “First” conocemos la historia de Kosovo de la mano de Majlinda Kelmendi la narración de la película se extiende más allá del evento de los Juegos. La historia se independiza así, en cierto modo, de la realidad. Esto permite, por ejemplo, otorgarle a la historia profundidad, rasgos, emociones. Ganan cercanía a los personajes. Pero esto no forma parte de los Juegos. Es lo mismo que la repetición de los planos de las pruebas en “Marathon” con música, sin ambiente y aplicando el slow motion. El resultado parte de la realidad pero

transforma esa realidad en imágenes mucho más simbólicas y que ya no hablan de los Juegos sino del esfuerzo, la victoria, la amistad y otras situaciones.

En esa enumeración de recursos narrativos de “Olympia” al falseamiento de la realidad o su recreación también hay que añadir la creación de personajes. En “Olympia” como ocurre después en “First”, no conocemos a la familia, no viajamos a la ciudad de procedencia o no escuchamos a los atletas. Sin embargo, en “Olympia” se observa que hay ya una diferencia de trato hacia algunos de los deportistas. Se trata de los ejemplos de Owens, Morris y Gestring. En primer lugar, estos personajes reciben más espacio. Los 100 metros de Owens son la octava prueba más extensa de la primera parte y si le sumamos la prueba de salto de longitud sólo habría dos pruebas más extensas. Así mismo no hay ningún otro atleta que repita medalla de oro y victoria en toda la película (y en la realidad la nadadora Mastenbroek se lleva otras 4 medallas). Pero más que todo eso importa el tratamiento que le dispensa la cámara: ningún otro atleta se queda sonriendo frente a la cámara, mirando durante unos segundos cara a cara al espectador.

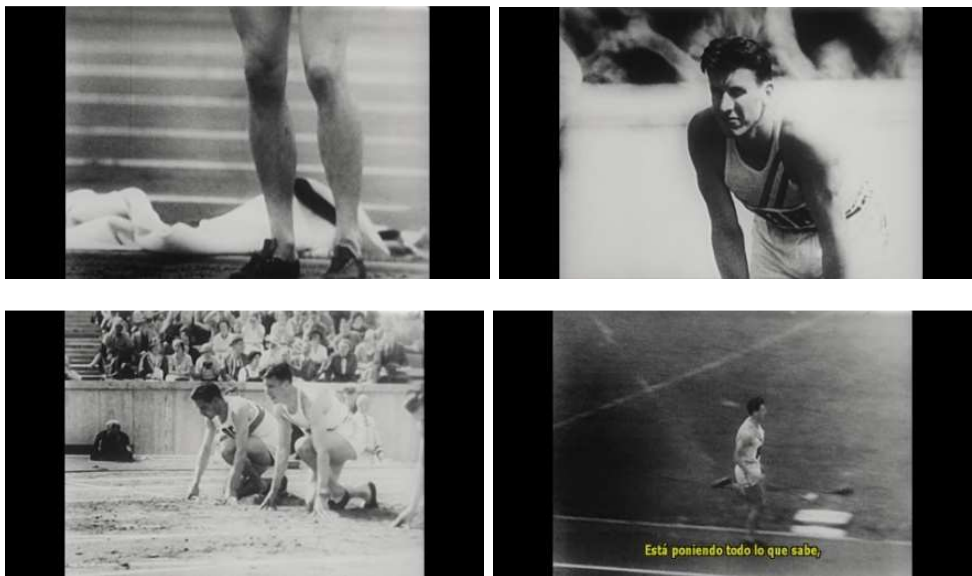
Figuras 181: imágenes que muestran el tratamiento especial que le otorga la cámara y los planos a Owens. No sólo se le puede ver más de cerca sino que después de sus dos victorias es el único que mira directamente a cámara de todos los atletas y lo repite además tras las dos victorias.



El decatlón muestra también otro trato diferente. Morris es el otro gran protagonista de “Olympia”. Por primera vez, los comentarios del narrador le señalan como favorito antes de que comience la prueba y están así dirigiendo la atención del espectador. Después de eso, las pruebas visualmente estarán centradas en Morris. Los primeros planos se combinan con una panorámica que recorre al atleta. En ningún otro ejemplo o victoria la cámara se centra así en un deportista. También destaca la duración y extensión de la prueba que es la más amplia de toda la segunda parte de “Olympia”. Hay que recordar que estos planos tienen toda la

voluntariedad pues Riefenstahl le pidió a Morris que viniera unos días después para regrabar muchos de los detalles, ya sin Juegos en marcha.

Figuras 182: las imágenes denotan también una atención especial a Morris. En ningún otro caso la cámara y las escenas se centran tanto en un atleta



Este tratamiento especial contribuye a distinguir a los personajes. La sonrisa de Owens, su mirada directa y el espacio delante de las cámaras le convierte no sólo en vencedor sino en protagonista. Lo mismo ocurre con Morris. La cámara no sólo relata su victoria, sino que exalta el cuerpo de este atleta y construye su protagonismo, sus características. Las victorias se narran de otro modo porque siempre se sitúa en el centro y sólo interesa cuando cruza él la línea de meta. Otro ejemplo es el abrazo de Gestring con su padre, otra imagen, también única, que introduce las emociones en la construcción de personajes. Al igual que la cámara sigue sosteniendo la mirada a Owens, el abrazo de Gestring es tan superfluo a la narración deportiva como fundamental para las intenciones de la película.

Figuras 183: abrazo de Gestring con su padre y ejemplo de cómo se van aportando matices a los personajes y en este caso emociones a la mera narración de un evento deportivo



A la recreación de escenas o el tratamiento diferenciado a algunos atletas se suma el recurso a los narradores como otro elemento narrativo. Tan sólo “16 days of glory” emplea una voz en off durante toda la película para narrar las diferentes pruebas. No obstante, en “Marathon” se

escucha la megafonía del estadio que, en determinados momentos, se convierte en una especie de narración. En “First” el recurso aparece solamente en pruebas puntuales en las que aparece un narrador que relata lo que está ocurriendo, como si las imágenes emularan la retransmisión televisiva y el directo. En el caso de “Olympia” no hay retransmisión televisiva que emular sino un modelo radiofónico. Ya se ha mencionado que se buscó a figuras destacadas de la radio alemana o de la BBC para comentar lo que iba ocurriendo en las pruebas. El resultado es que la película adquiere un tono que simula a las modernas retransmisiones, pero no deja de ser eso: una simulación y un añadido.

Las figuras de los locutores, sobre una imagen proyectada del estadio para simular que estaban allí, resumen muy bien que los locutores son otra figura irreal y meramente narrativa. Los locutores conducen al espectador por las pruebas, las presentan, señalan el nombre de los contendientes pero también otorgan información clave en algunos momentos e incluso emoción en los finales más apretados. Sucede, por ejemplo, en las pruebas de remo, salto de altura o en algunas pruebas del decatlón. Pero como muchos planos los narradores son un elemento añadido y ajeno a los Juegos de Berlín. Nunca existieron esos locutores más allá de la película. Son un recurso que, de nuevo, impone el ritmo, la emoción, la historia por encima de la realidad de los Juegos.

Figura 184: imágenes de los narradores que se falsearon ya que se grabaron sobre unas imágenes proyectadas del público del estadio, un chroma pero a la antigua



El cuarto elemento que “Olympia” comparte con el resto de películas analizadas es esa mirada autorreflexiva que convierte a las cámaras en parte del espectáculo. “Marathon” asigna a las pantallas de la retransmisión que están en el estadio un cometido fundamental, en esta película obligado por la falta de un narrador. Las pantallas se convierten también en “First” en una referencia y allí es donde se contempla la caída o el momento en que los deportistas cruzan la meta. Pero no sólo las pantallas también los camarógrafos se convierten en “Marathon” en un personaje junto con los deportistas. Los técnicos persiguen a los deportistas. Son un elemento más en la carrera y acompañan siempre al vencedor. Generan una especie de halo y certifican el espectáculo.

De algún modo, la pantalla se opone a la película. La película está admitiendo que hay imágenes externas y ajenas a las pruebas en la narración que se plantea. Hay imágenes de las vidas de los deportistas o del pasado previo. La pantalla, en cambio, sólo tiene sentido en el estadio y sólo muestra lo que allí sucede. La pantalla es así una paradoja pues las películas convierten una imagen mediada en garantía de verdad, cuando tienen la imagen directa.

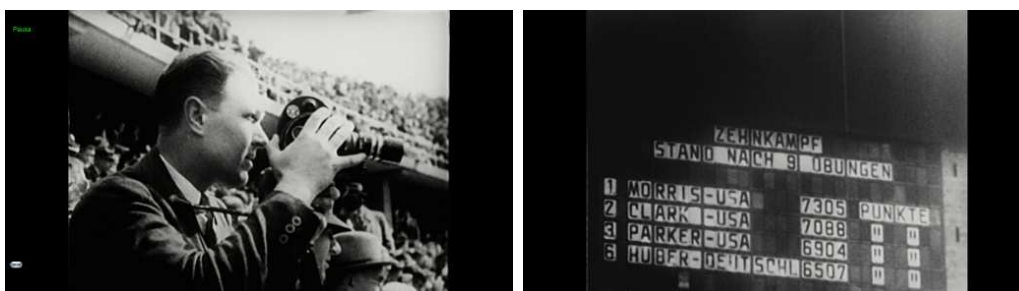
Recurren así a una imagen electrónica cuando tienen la imagen real. De nuevo, las pantallas son otro recurso que sólo tiene sentido dentro de la narración, porque son algo ajeno a la acción principal de la pista.

Con los cámaras ocurre igual, ellos no son un elemento esencial de la escena deportiva o la prueba. De hecho, las pruebas discurrirían igualmente sin su presencia y no son, por tanto, un elemento esencial para narrar esas pruebas. No obstante, las películas sí que los transforman en un personaje más. En "Marathon" no hay victoria sin que las cámaras busquen al vencedor y sustituyen a las medallas. El premio es la expectación. En "First" las cámaras de la película se ponen aun más atrás de las cámaras de la retransmisión. Las cámaras se interponen entre el deportista y el espectador pero así parece que el espectador está contemplando tanto el espectáculo, cómo el modo en que se genera. Parece que así se muestra el truco y al tiempo es imposible no mirar hacia donde apuntan las cámaras.

En Berlín las cámaras aparecen por primera vez. No sólo la película sino un circuito interno que retransmitía las pruebas a unas pantallas situadas por la ciudad sitúan por primera vez a los camarógrafos en la pista. La película los integra y los convierte en personajes aunque todavía muy secundarios, todavía de reparto. Los cámaras no llegan a tener función pero las imágenes abiertas de las pruebas y algunas imágenes que miran hacia la grada dejan en evidencia que las cámaras ya están en el estadio y no pierden detalle de nada. Por una parte, tiene mucho de metadiscursos que desnuda ante el espectador el truco de lo que ve. Los detalles de dónde y cómo se lograron las imágenes quedan al descubierto. Al mismo tiempo, la cámara es fascinación y espectáculo. La cámara parece invitar a descubrir las imágenes que graba.

No sólo las cámaras sino que los marcadores, antecedentes de las modernas pantallas de resultados, son ya un elemento narrativo en "Olympia". Allí se certifica el orden final de la prueba, los tiempos concretos o la nacionalidad de los deportistas. Los marcadores ya en la película de Berlín sirven (como en Barcelona) para cerrar la prueba y sustituyen a las medallas. La pantalla da por cerrada la competición. En el caso de "Marathon" es la falta de un narrador la que impone la necesidad de la pantalla, ahora en Berlín es un elemento complementario, los nombres y, sobre todo, el del vencedor ya los han dejado claros los locutores pero los marcadores son una garantía. El marcador confirma la victoria y el tiempo, como un juez. Son un elemento accesorio, pero de nuevo meramente informativo y narrativo, en el que se apoya la cinta. Permiten la elipsis, dan sensación de estar por un momento en el estadio y de nuevo parecen aludir a la inmediatez y todo, paradójicamente, a pesar de ser elementos externos a la prueba.

Figuras 185: imagen de cámara en las gradas e imágenes de los marcadores



“Marathon” es un elenco del dolor y el sufrimiento, al igual que “16 days of glory” es una cinta de vencedores o “First” busca las emociones y la nostalgia. Éste es otro de los elementos que le permite trascender a lo concreto. El recurso narrativo es común en los tres casos, la acumulación y la selección de una parte de los elementos narrativos redundan en mostrar una realidad parcial. Por poner un ejemplo si los doce protagonistas de la cinta de Los Ángeles ganan es inevitable generar en el espectador ese vínculo entre deporte y victoria. Nada tiene sentido si no se consigue la medalla.

En Barcelona no hay medallas sino sufrimiento en las caras de todos los que pasan por la meta, entonces el espectador asume que la competición es dolorosa e implica sufrimiento. En Londres, los atletas miran atrás recuerdan sus casas, sus familias y el camino recorrido, unas veces ganan y otras no. Lo importante cabe pensar entonces es haber llegado allí, ese ya es un mérito. Sea el dolor, la victoria o la emoción, la acumulación de un tipo de experiencias, la selección de unas imágenes que redunden en unas sensaciones e incluso la filmación de esas emociones hace que sobrevuele por encima de las imágenes concretas una idea. Ideas que quedan ocultas y evidentes al mismo tiempo.

En “Olympia” ya están los mecanismos narrativos que después desarrollan “Marathon”, “16 days of glory” o “First”. La extensión más allá de las tres horas genera toda una amalgama de sentimientos en torno a las pruebas, aunque no llegue a haber una definición concreta como ocurre en el resto de cintas. Se muestran sentimientos, pero no predomina uno en concreto.

El mejor ejemplo es la prueba del maratón que podría ser separada como un pequeño cortometraje. Se destaca porque como ocurre en la película posterior de Saura que toma el título de esta prueba (“Marathon”) aquí también la cámara se recrea sobre el dolor y los desmayos. La prueba no sólo permite contemplar al ganador sino que durante varios minutos sigue mostrando a los deportistas que van llegando a meta y cómo se van cayendo, llegan exhaustos y tienen que ser auxiliados. El resumen de la prueba de maratón en “Olympia” se convierte entonces en una pequeña filmación sobre el esfuerzo y la resistencia.

Figuras 186: la recreación del dolor del maratón que recuerda al otro “Marathon”





La acumulación de imágenes sobre el dolor es un recurso que modifica la percepción de la prueba. La selección de esas escenas incide en representar en exceso ese sufrimiento. Se convierte en un elemento sobresaliente. No obstante, “Olympia” no sólo es una película de sufrimiento también lo es de alegría. La película de Berlín 1936 recrea también la diversión, el disfrute, el goce, la alegría, la felicidad, la celebración y subraya así las sensaciones más positivas de los Juegos. Solo por contraste, hay que manifestar que los pitos sólo aparecen en contadas ocasiones como el fútbol o las victorias de Owens y no son mayoritarios aunque sí que son importantes.

Ahora debe pensarse que si la película hubiera elegido mostrar caras neutras, caras de enfado, caras de aburrimiento o protestas el efecto hubiera sido bien distinto. Es cierto que el acto casi reflejo es enfrentar la alegría de los atletas con la celebración empática de la grada y las banderas pero en cualquier caso es siempre una elección. Hay que decir que al contrario la película está llena de matices y se observa desde la sorpresa al humor con el gesto de un chico que hincha los mofletes o con el gesto de una espectadora que imita a uno de los lanzadores de martillo.

Figuras 187: humor y sorpresa, matices y emociones en “Olympia”





Si se recopilan los recursos narrativos, hay que tener en cuenta que en “Olympia” se han recreado muchas de las escenas y detalles que componen el relato. Tampoco hay problemas en reordenar las imágenes, aunque los recursos se confundan y las zapatillas de Owens cambien de color. La imagen manda, la variedad de planos se impone, como la creatividad y la voluntad de ir más allá de la mera retransmisión obligan a saltarse las limitaciones espacio temporales de los Juegos. También es importante el recurso de los prólogos y los epílogos como piezas añadidas que enmarcan y transforman el significado de lo que se verá después. Después se trabajará en el apartado de la estética el importante peso simbólico de estos fragmentos.

La transformación de los atletas en protagonistas, de los camarógrafos en secundarios, la creación de los narradores-locutores o la acumulación de imágenes de felicidad o de dolor son recursos ajenos e innecesarios desde la mera retransmisión de los Juegos. Está claro que “Olympia” busca ya construir una historia. La diferencia entre contar lo que sucede en las pruebas y sus resultados y construir está en el uso de estos mecanismos. Una simple cámara fija y un plano general sirven para describir lo que ocurre en una prueba. En “Olympia” de la sobriedad se pasa a una superabundancia de recursos.

Narrativamente hablando “Olympia” cuenta con los mismos recursos que una película de ficción. La misma variedad de planos, también hay una introducción a la historia que transforma el sentido de la historia de modo que lo dirige y lo interpreta. Asimismo se recurre a técnicas (primer plano, recreación, panorámicas, iluminación...) para convertir en personajes y protagonistas a deportistas como Morris y Owens. Un narrador-locutor nos acompaña y como en el cine clásico va interpretando lo que muestra la escena.

Los cámaras y el público se convierten en extras de la superproducción. Hay dolor, alegría, sufrimiento, emoción y las imágenes se recrean voluntariamente en los sentimientos, hay voluntad de emocionar. Hay voluntad también de mostrar el espectáculo, de mostrar que las cámaras enfocan hacia la pista y que la historia principal sucede allí, allí está el escenario. Del mismo modo, no hay un telón pero sí un cierre, una especie de final artificial que sólo tiene sentido dentro de la argumentación y la narración que plantea la cinta.

Si se compara la extensión de las escenas recreadas, los planos falseados y las llamadas imágenes provocadas los 58 minutos de “Olympia” son proporcionalmente tanto como las imágenes de ficción de “First”. Ya se ha planteado ese aumento paulatino del espacio de ficción desde “16 days of glory” hasta “First”. Esto es, la primera y la última muestra del subgénero del cine olímpico dedican el mismo tiempo del metraje total de la película (un 30%, es decir, una de cada tres imágenes) a escenas que no sucedieron nunca en los Juegos

Olímpicos que retratan. La intensidad, las limitaciones técnicas o deportivas, las emociones, los errores y, al final, la búsqueda de una narración y no de la mera transmisión hacen que la ficción se imponga a la realidad. En “Olympia” ya queda clara esa transgresión del evento físico con un peso y un espacio propios de una película contemporánea.

La película no puede limitarse ni al tiempo, ni al espacio, ni a la duración propia de las pruebas, ni siquiera a su orden. La película supone una reordenación de las pruebas, una selección de las imágenes y una reconstrucción de lo sucedido. A cambio, un evento deportivo no sólo se reduce a imágenes, sino que se construye un relato narrativo moderno. Eso es “Olympia” no sólo la primera película del género (esa quizá podría ser la película de los Juegos de invierno de Moritz (Downing, 2012, p. 16-19)) sino la primera construcción narrativa de un evento deportivo.

Esta construcción narrativa de un evento deportivo es, en palabras de Ángel Quintana (2003, p.17), la “inauguración de la concepción colosal de la estética documental”. Quintana atribuye este logro ya “Triumph des Willens”. La película de 1935 consigue a partir del dominio de recursos de la puesta en escena que el espectáculo dependa de la cámara. La cámara es la que dirige la acción para Quintana. Esto descoloca o cambia hasta el lugar del espectador. Es decir, Riefenstahl acaba con la posición adquirida por el espectador como sujeto clásico de los sistemas tradicionales de representación, establecidos desde la pintura renacentista:

“Como los faraones del antiguo Egipto, que construyeron sus pirámides para immortalizarse y mostrar la superioridad de su poder, Hitler encargó su mausoleo, pero lo diseñó como un mausoleo virtual, cuya fuerza no radicaba en la posibilidad de poder vivir presencialmente el propio acontecimiento, sino en la experiencia de contemplar el espectáculo en diferido, concediendo al espectador el don divino de la ubicuidad. Hitler quería que su grandilocuencia llegara a trascender la esfera de la propia representación, a partir del uso de una determinada concepción idealista del arte y de la belleza de las masas” (Quintana, 2003, p. 20)

Por primera vez, el congreso de Nuremberg no se construyó para asistir sino para ser filmado. Esa es la idea de Quintana. La importancia ya no la tenían los asistentes al congreso. Ellos pasaban a ser simplemente parte de la representación teatral. Ahora la escena la dirigían y estaba ordenada por las cámaras, que se iban situando a lo largo del trayecto y en el salón de conferencias. El espectáculo estaba construido para ser visto después, a través de esas cámaras. Esto plantea para Quintana un cambio absoluto en ese espectador que se sentaba en la tribuna y se enfrentaba de modo horizontal a la representación desde su butaca fija. Ahora el espectador multiplica su poder:

“En la experiencia colosalista que Leni Riefenstahl ofrece al espectador, la visión del sujeto trascendente se rompe para integrarse dentro de una serie de miradas oblicuas que le ofrecen la posibilidad de disfrutar del don de la ubicuidad, de gozar de una visión irreal de una representación cuya filmación pretende tener, en su esencia, carácter documental. Hitler pierde su posición central y cede parte de su visibilidad al espectador. El gesto no es un acto de humildad del dictador, ya que la pérdida de visibilidad supone la conquista de una nueva retórica de la manipulación política” (Quintana, 2003, p. 24)

Para Quintana, esto muestra que los documentales nacen como una prueba sobre el mundo y acaban convertidos en un discurso sobre el mismo. En "Olympia" la cámara descubre que ya no es necesario dirigir toda la escena teatral, esa es quizá la distancia entre uno y otro documental. En "Olympia", Riefenstahl directamente crea su propio espectáculo. Sobre un espectáculo, la película construye otro. Pero algo hay en común. El poder absoluto de la cámara. La cámara está al servicio de un nuevo espectador que nada tiene que ver con el del estadio.

El espectador del estadio es sólo un secundario más en la cinta. El espectador ha abandonado para siempre la tribuna. El espectador de "Olympia" como el de "Triumph des Willens" tiene el don de la ubicuidad. En la película de los Juegos de Berlín puede escuchar a la vez los comentarios del locutor y los pitos del estadio. Puede elevarse a los cielos y mirar desde un dirigible y a los pocos segundos estar sobre la pista al lado del atleta que va a saltar. El espectador de "Olympia" bucea bajo el agua conforme acompaña a los saltadores del trampolín o incluso se convierte por unos minutos en el propio corredor de maratón mediante los planos subjetivos.

Lo que ocurre es que esa conquista implica también un replanteamiento de la relación entre el relato y el hecho relatado. Ya se ha visto el importante peso de la ficción en "Olympia": una de cada 3 imágenes que aparecen en este relato son falsas o recreadas o repetidas o simuladas. Riefenstahl no sólo está inventando un nuevo espacio al servicio de la manipulación política con una de las películas culmen del cine político como "Triumph des Willens" sino que está sometiendo la realidad a la ficción. Sea un discurso político o sea cualquier otro tipo de discurso. Porque en "Olympia" ya no sólo hay política, también caben emociones, belleza, humor, esfuerzo y otras disquisiciones.

El propio Ángel Quintana vuelve atrás para recuperar las palabras de Kracauer, donde el filósofo justificaba la tendencia a huir de la realidad de los creadores de imágenes. Para él, se trataba de una simple cuestión de miedo no confesado. No querían que la conciencia de la realidad llevase al desencanto con la realidad y la propia dinámica política y social:

"si se representan las cosas tal como son o como se desarrollan, los espectadores podrían empezar a inquietarse y a dudar de la excelencia de nuestro orden social contemporáneo" (Kracauer citado por Quintana, 2003, p. 143)

5.9. CÓDIGOS PROPIOS: la invención del slow motion.

“I have the greatest admiration for anyone who can get what they want out of filming an Olympic Games –even if it means staging events beforehand or reshooting them afterwards, as Riefenstahl and her crews did in liberal measure. Whatever conclusions are reached about Olympia, to have shot the footage which Riefenstahl captured in Berlin is a great achievement should never be underestimated.” (Downing, 2012, p. 14)

Tal y como Downing apunta, el mérito de Riefenstahl reside en que obtuvo de los Juegos lo que ella quiso. Los Juegos serían así una especie de materia prima que ofrecían imágenes en bruto y acción diaria, pero a las que añadió un sentido y una interpretación. La película construye sobre el evento deportivo un discurso. Una prueba son las escenas y pruebas que se regrabaron y de las que ya se ha dado cuenta en el apartado anterior. Otro medio de esa transformación fueron las técnicas que se aplicaron a la hora de grabar las pruebas. Reinventaron y marcaron la retransmisión de eventos deportivos durante las próximas décadas.

“All available technical devices had to be used in preparing for this task. From the beginning it was obvious that camera men should enter the inner field of the Stadium as little as possible in order not to disturb the contests. On the other hand, the most important pictures had to be taken here, where seconds decided dramatic contests. On this field more than any other place, the fever, the excitement, the expectation and the interest of the public found expression. Each single phase had to be caught in the lens. Therefore, towers were constructed for the cameramen, and pits were dug for them at the 100 meter track and at the grounds for the high jump and the broad jump. Anything the technical imagination could possibly create was tried out with the aim of obtaining photography of a variety never attained yet” (Graham, 2001, p. 40)

Las palabras de Riefenstahl que cita Graham ilustran bien las pretensiones de “Olympia” y advierten de lo que luego se consolidó como uno de los rasgos más importantes e, incluso, uno de los logros que la historia del cine le ha reconocido. La propia Riefenstahl expone que nunca antes se habían usado tantos experimentos técnicos. A las torres o los fosos hay que sumar planos aéreos, cámaras colgando de globos, cámaras en cestas para lograr planos subjetivos de los corredores, planos en botes, en barcos o incluso en el lomo de los caballos. Riefenstahl estaba muy orgullosa de sus mecanismos de grabación. Aunque, como recuerda Graham (2001, p. 40), muchos fueron prohibidos por los jueces del Comité Olímpico y otros sencillamente no funcionaron. Concretamente, hay que recordar que el 70% de lo grabado se desechó (Graham, 2001, p. 155).

Previo a describir el tamaño de los planos más usados o la posición de las cámaras se debe abordar esta pretensión de innovación. Inmediatamente, hay que cuestionar también si Riefenstahl logró lo que se propuso. Esto es, hay que diferenciar entre lo que persiguieron y lo que consiguieron Riefenstahl o Hans Ertl, que inventó el slow motion o, al menos, su aplicación a los deportes. También hay que plantear qué funciones consiguen estas técnicas y el resultado final que acaba teniendo como relato la película. En otras palabras, los efectos que

causan las imágenes que constituyen “Olympia”, pero no una a una como logros individuales, sino como un relato organizado.

El despliegue técnico se puede resumir en los 300 técnicos y los 400.000 metros de película (Downing, 2012, p. 45-48) que se emplearon para construir esta cinta. Traducido supone unas 250 horas de grabación. Más allá de las palabras de la propia Riefenstahl, Downing recoge la enumeración de las técnicas y tipos de cámaras diferentes que se emplearon en la filmación (2012, p. 45-58):

- Por un lado menciona el uso de las cámaras portátiles Kinamo, más ligeras y usadas por los cineastas de vanguardia, pero que apenas grababan unos 30 segundos
- Se emplearon también gigantes objetivos telescópicos como el de 600 mm que usó Hans Scheib y que era el teleobjetivo más grande que se podía conseguir en esa época. Tenía muchos problemas de iluminación y para estabilizar la imagen. Pero podía capturar escenas sin entrometerse y sin que fuera percibido por lo que permitía robar escenas de dolor, alegría, ansiedad, ...
- Hans Ertl construyó una caja para filmar bajo el agua y se aplicó a las escenas de natación y, sobre todo, al salto desde el trampolín
- Se construyeron dos torres metálicas y se excavaron fosos junto al salto de longitud y de altura como menciona Riefenstahl
- Se usaron unos raíles metálicos por donde sobre una plataforma era catapultada la cámara para grabar los últimos metros de las pruebas de remos. Se construyó también una plataforma y se usaron cámaras atadas a globos
- Se grabó desde una lancha neumática. Los técnicos subieron a los botes y las cámaras incluso se colocaron en sillas de montar o se les instalaron a los propios corredores del maratón. En estos casos siempre en los entrenos previos o en repeticiones posteriores que se pactaron con los deportistas
- Se usaron tres tipos de películas dependiendo de las escenas: kodak mejor para la gente, Agfa se asignó a la arquitectura y grandes imágenes y Perutz para los decorados más verdes.

La mayoría de los teóricos se detienen en la enumeración de los artilugios técnicos que aplicaron Riefenstahl y su equipo de camarógrafos. No obstante, la abundancia de recursos técnicos es más bien una característica de la fase de grabación y que habla del presupuesto (unos dos millones de marcos en total) y de la creatividad, ambos muy extensos. Aquí lo que se plantea es cuestionar cómo influyeron todas estas técnicas e innovaciones en el resultado final que constituye “Olympia”. No sólo se trata de confirmar que fue una de las películas más innovadoras de la historia del cine deportivo sino transformar esas innovaciones en planos y describir así los rasgos que caracterizan visualmente esta película.

En primer lugar, uno de los rasgos visuales que caracterizan a “Olympia”, y que se extienden por las dos partes, es la innovación de posiciones y alturas de cámara. La cámara a partir de “Olympia” se sitúa en lugares poco habituales y ofrece puntos de vista desconocidos para el ojo humano. La película de Riefenstahl impone la necesidad de la originalidad visual. Uno de los mejores ejemplos son los planos contrapicados de los atletas. Esta manera de mirar se ha convertido, de hecho, en uno de los rasgos más reconocibles de las imágenes de “Olympia”.

Los contrapicados tienen que ver con las innovaciones planteadas. En las pruebas de salto de longitud y de salto de altura los fosos permiten que la cámara se sitúe muy cerca del punto de salto de los deportistas y que estos se eleven por encima de la misma. Las imágenes no sólo muestran un ángulo desconocido sino que sorprenden porque los deportistas se agrandan y parece aun más exagerado su salto.

No obstante, el contrapicado también es ejemplo de que hay una búsqueda de una uniformidad. Es decir, no debe pensarse que es la casualidad de las técnicas la que hace que las pruebas se construyan de uno u otro modo. El contrapicado es un punto de vista buscado e intencionado. No es la consecuencia de aplicar las técnicas, sino que las técnicas surgen para hacer posible esa mirada hacia el cielo. La prueba es que los contrapicados no sólo se producen en las pruebas donde existen esas zanjas. Por ejemplo, los atletas que representan en el prólogo las disciplinas clásicas también se encuadran desde una posición baja de la cámara. También ocurre con los saltos de trampolín cuando los planos contrapicados se prefieren a los planos cenitales. Hasta incluso en la gimnasia se busca un ángulo marcadamente bajo para mirar hacia los deportistas.

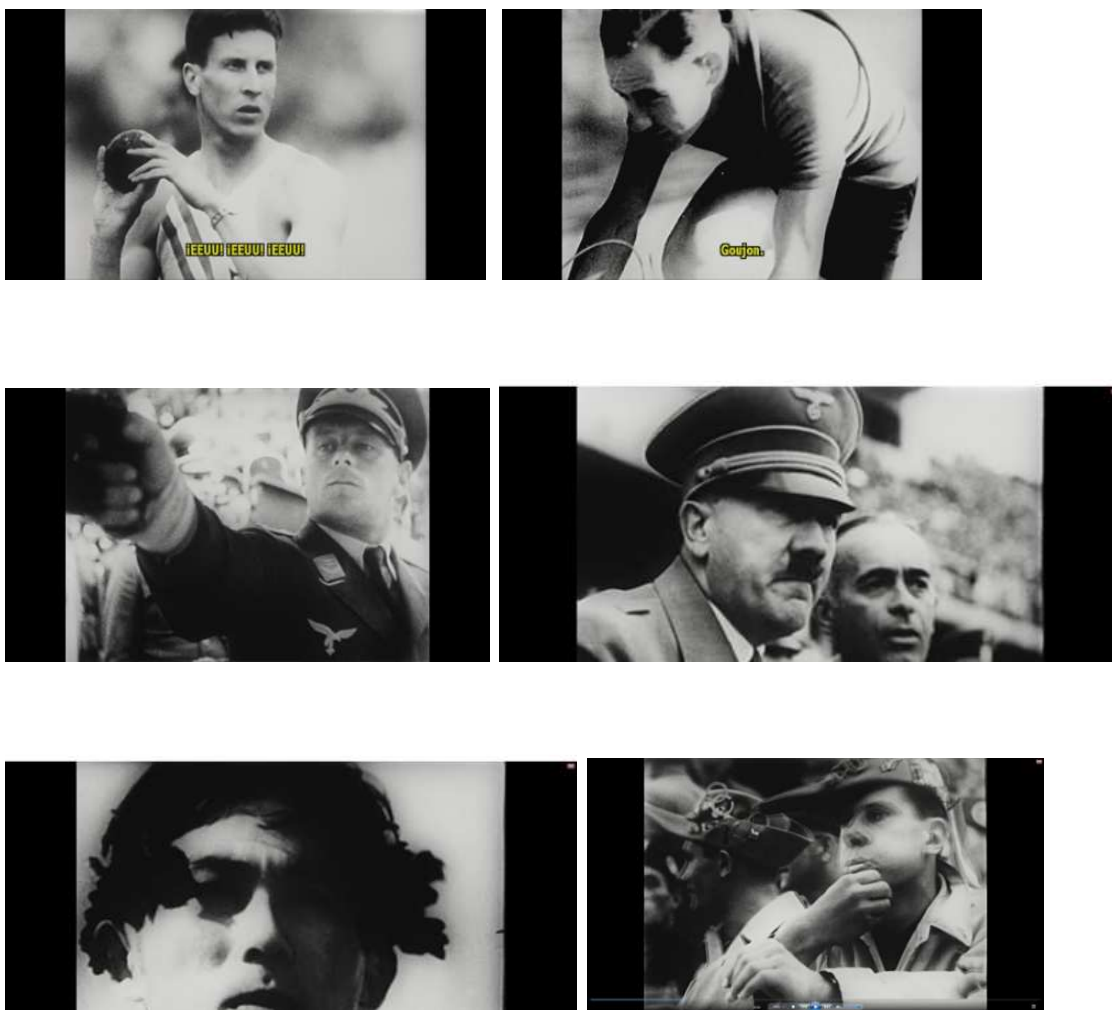
Figuras 188: ejemplos de los contrapicados, no sólo en los saltos de altura y longitud por medio de las zanjas sino también en los saltos de trampolín o el prólogo o la gimnasia



En segundo lugar, “Olympia” sitúa al espectador junto a la acción y le enfrenta cara a cara al deportista. Ya no sólo se trata de las posibilidades de los potentes teleobjetivos o de las cámaras que se montan en la barca de remo o en los barcos de vela. Lo que se debe subrayar es que esos primerísimos planos se convierten en uno de los tamaños de plano más repetidos. Es decir, cuando Riefenstahl se enfrenta a esas 250 horas de grabación elige y prefiere estos planos frente a otros más generales que transmitan y orienten mejor sobre la visión global de la competición. Como se podía leer en la cita anterior, la cámara se sitúa allí donde en unos segundos se decide la competición.

Los primeros planos aparecen cuando se describen las estatuas en el prólogo. Después los primeros planos acercan al espectador a Hitler, pero también a los ganadores. Sucede en el ejemplo del lanzador de martillo o de la prueba de triple salto. Incluso el público aparece en uno de esos planos cerrados que permiten al espectador meterse en la escena. Los primeros planos convierten al espectador en uno más de los integrantes de las barcas de remo o vela. Son los mismos primeros planos que sirven para distinguir a Morris y convertirlo en el protagonista del decatlón, ningún otro es contemplado tan de cerca.

Figuras 189: la preferencia por los primeros planos



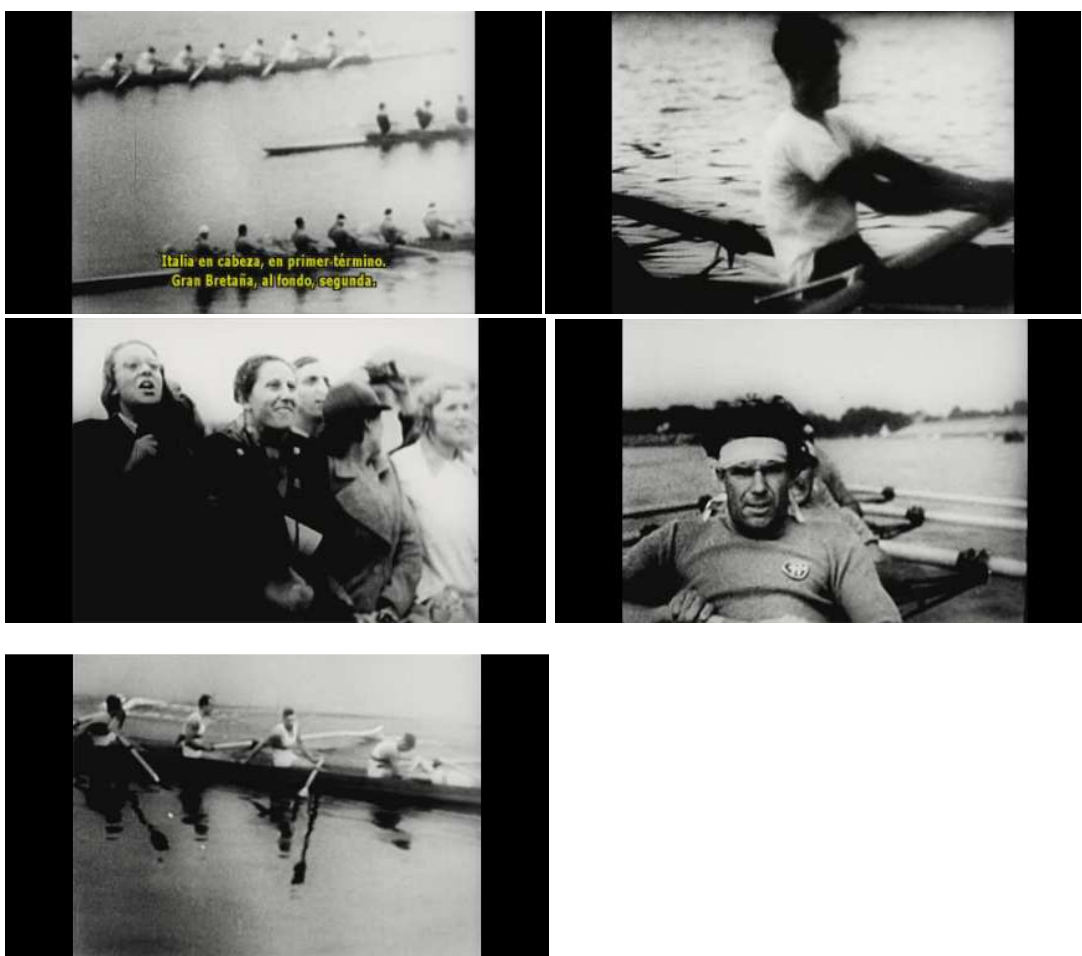
Uno de los mejores ejemplos de esa búsqueda del plano cerrado es la carrera de pentatlón que es la única prueba en la que se aplica la técnica del zoom. De nuevo, se trata de insistir en la idea de que no es la técnica la que determina el resultado visual, sino que la búsqueda de un determinado aspecto visual lleva a experimentar con la técnica y a elegir unos planos por delante de otros. En el caso del pentatlón, mientras el juez toma las últimas anotaciones e instantes antes de dar la salida el plano se acerca más aun a la cara del deportistas.

El zoom es uno de los rasgos que caracterizan, como se ha planteado en el análisis, a “16 days of glory”. Allí es un elemento mucho más abundante aunque no deja de ser un punto en común. La función en la película de los Juegos Olímpicos de los Ángeles es aumentar la tensión y la emoción. El plano se cierra al tiempo que crecen las dificultades o avanzan las pruebas.

Sucede con el lesionado Yamashita, pero también con la esposa de Moses cuyo rostro se convierte en el espejo de lo que está ocurriendo en la pista. Ahora de nuevo, es una búsqueda de esa fiebre, de esa excitación y expectación. El primer plano impone la emoción frente a la visión más abierta y que permite tener una idea mucho más completa de lo que sucede en el estadio.

En tercer lugar, "Olympia" se caracteriza también por una secuencia de planos que recuerdan a la que plantea "16 days of glory". Los planos generales sirven para presentar las pruebas y contemplar su avance, los planos cortos sirven para emocionar y los planos medios para resolver la prueba. Ya se ha planteado en la parte de estructura que el esquema para combinar estos tamaños de planos sería: salida plano general+ plano del público (a veces primer plano, otra medio)+ plano general para seguir la prueba + planos experimentales (slow motion, contrapicados, primeros planos, planos subjetivos, planos recurso...) + resolución y llegada plano medio. Este es un esquema general que puede observarse, por ejemplo, en la prueba de cuartos sin timonel de remo, pero que con pequeñas diferencias, se repite en otras muchas modalidades.

Figuras 190: variedad de planos ejemplificado en el bloque número 32 que corresponde con la prueba de clase ocho de remo

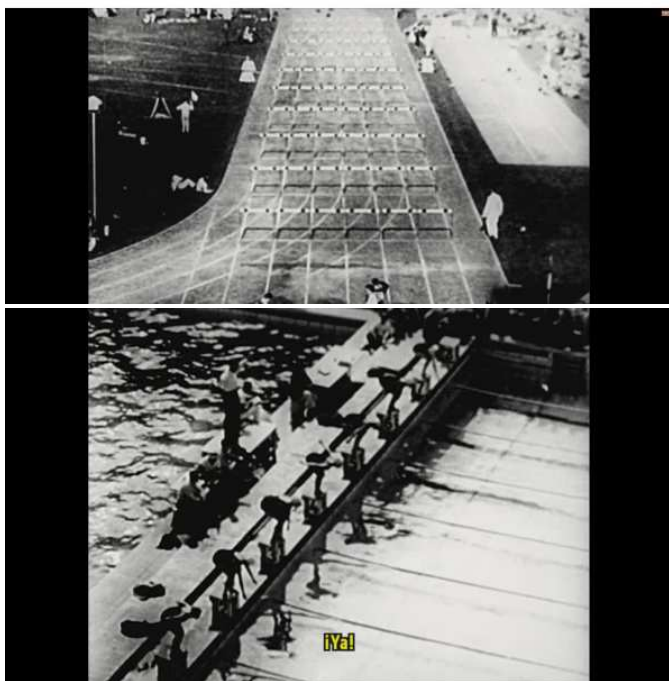


Esta distribución que vincula unos tamaños de plano y unas funciones implica, como en "16 days of glory", que se está ante una película con una amplia variedad visual pero también con

una homogeneidad y unas pautas fijas. En “Olympia” la variedad de planos es una característica que se reparte por toda la película pero hay un esquema que justifica y ordena esa variedad y lo convierte en una repetición.

Un buen ejemplo es la final de los 100 metros femeninos de natación que constituye el bloque más corto de toda la película y también la única prueba que se relata de modo completo en un único plano secuencia. Sólo hay algo parecido en la prueba de los 110 metros vallas masculinos en la primera parte, cuando una de las eliminatorias se contempla desde una altura elevada y desde detrás de la línea de salida de los corredores en un plano muy extraño. El hecho de que en 191 minutos no se encuentren más ejemplos de pruebas relatadas mediante un plano general prueba por si mismo que Riefenstahl y su equipo no eligieron la opción más cómoda, Incluso a pesar de las torres y plataformas que se habían construido expresamente para la captación de muchas de las pruebas.

Figuras 191: la excepción del plano secuencia que sólo se aplica en la final de los 100 metros de natación disciplina femenina y en los 110 metros vallas en una eliminatoria

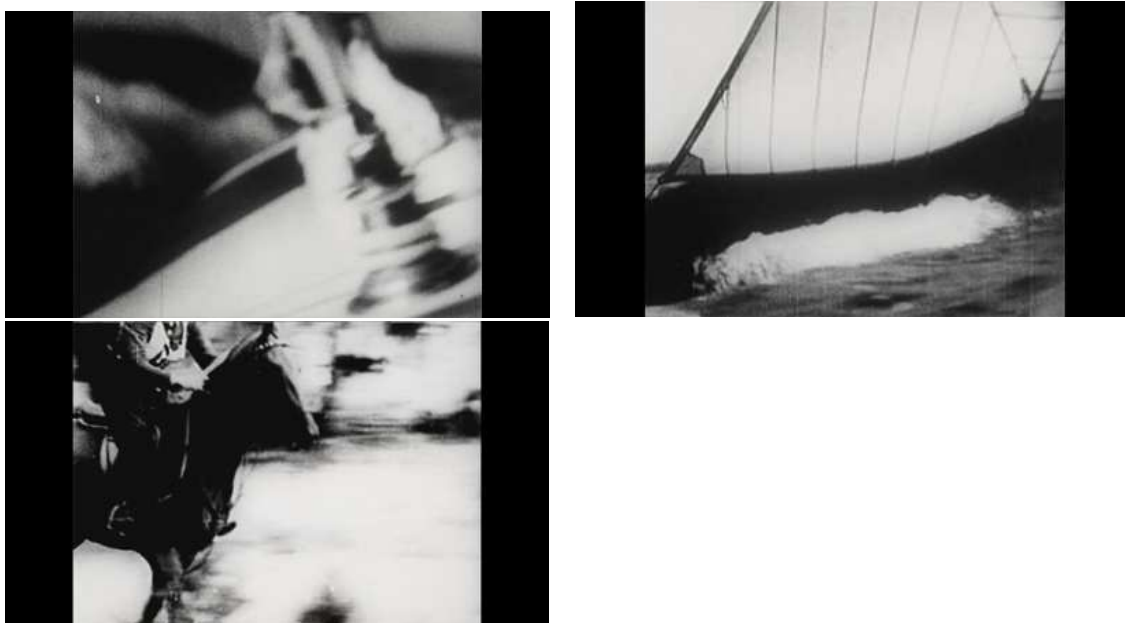


El plano general es el que mejor permite seguir la prueba y es también el más sencillo porque no tiene las complicaciones para estabilizar la imagen o enfocar o, incluso, de luz del plano corto. Tampoco tiene los problemas de encuadre del plano medio. No obstante, el hecho de que estos planos secuencia sean una rareza habla del riesgo, de la innovación pero también de la intención de establecer un modelo visual similar al de una película de ficción. “Olympia” no sólo es la muestra de la experimentación, sino también de la estricta ordenación de las imágenes según unos patrones y unas funciones. Los planos cortos añaden intensidad, los medios resuelven y meten al espectador en la escena y los generales impresionan y sitúan.

En cuarto lugar, hay que apuntar que “Olympia” busca un equilibrio siempre entre la estética y la función más informativa de la imagen. La película de los Juegos Olímpicos de Berlín tiene que conjugar la búsqueda de la belleza y el relato de lo que ocurre en las pruebas. Por una parte, podrían citarse los prólogos, los cierres, las pruebas de trampolín o los ejercicios de gimnasia como los ejemplos más indiscutibles de la hegemonía de la belleza. En la exhibición de gimnasia o los saltos de trampolín, la película elige centrarse en la ejecución de la prueba pero se desconoce por completo las puntuaciones, si se está ante la final o las semifinales, quiénes están saltando e incluso quiénes se han impuesto.

No obstante, también deben citarse la antítesis de estos planos, es decir, planos técnicamente mal resueltos y con errores que, sin embargo, aparecen en la película. Por ejemplo, se pueden encontrar en las pruebas de vela donde la dificultad de trabajar a bordo de las barcas, a pesar de que sea un entreno, hace que algunas de la imágenes aparezcan movidas y fuera de cuadro y sea difícil incluso leer lo que se ve en ellas. Sucede también en la prueba del Gran Premio de las naciones cuando la cabeza del jinete queda cortada en una de las imágenes. ¿Para qué se introducen estas imágenes? Como plantea Seeslen (2008, p. 17) las imágenes de la vela permiten mostrar la intensidad, la velocidad y la emoción. De hecho, subraya que no ha vuelto a aparecer esta disciplina en las películas olímpicas.

Figuras 192: imágenes con errores que aparecen en “Olympia” pruebas de vela y gran premio de las naciones



Con estas imágenes queda claro que, en ocasiones, la belleza no es lo primero. En ocasiones, se impone transmitir el movimiento, la velocidad, la intensidad, la dificultad o la simple emoción. Este equilibrio entre la búsqueda de la belleza, la innovación y la creatividad frente a la emoción, la imperfección y la retransmisión de la prueba sólo se desequilibra en “First”. “16 days of glory” muestra una variedad de planos y una asignación de funciones que se parece mucho a “Olympia”. En el caso de “Marathon” la creatividad y la información se contraponen mediante los dos modos de retransmisión que despliega la película. En “First” la ficción se impone y las pruebas se convierten en insertos en esas historias. No obstante, siguen

importando las emociones y las reflexiones de los atletas y para transmitirles aparecen también los planos más informativos.

De cualquier modo, cabe subrayar que no todo son aciertos en "Olympia" y que también se cometen errores en una película en la que en muy pocas ocasiones se hace hincapié en las malas elecciones, que también caracterizan partes de la cinta. Son fruto también de elecciones en torno a los planos o los recursos visuales. Un ejemplo lo pone Koepnick (2008, p.52-70) en su reflexión sobre la estética. Pone al fútbol y esa final entre Austria e Italia como ejemplo de los deportes que Riefenstahl no supo resumir. Aun así, es dudoso si puede arrebatarse al polo, el bloque número 27, el honor de ser el deporte peor retransmitido. "Olympia" convierte el resumen de este deporte en un ir y venir de caballos sin orden y detrás de una pelota. Los planos se saltan el eje, están además tomados a pie de campo y es imposible seguir la acción. No se ofrece ningún general, ningún marcador y ni siquiera ningún comentario clarifica quién venció en esta disciplina.

Se ha dejado de forma voluntaria para quinto y último lugar la característica más conocida de "Olympia". Esta película fue la pionera en aplicar los planos a cámara lenta a la retransmisión deportiva. Downing (2012, p. 50 y 51) menciona a Kurt Neubert a quien señala como uno de los más conocidos expertos en slow motion de toda Europa y quien ya habría colaborado en películas del género de montaña dirigidas por Fanck. Neubert sería un conocido para Riefenstahl y se asegura que contrató y pactó casi un año antes que estaría en la película. La cámara lenta se consiguió con las llamadas cámaras DeBrie que disparaban cuatro veces más rápido (96 fotogramas) que las cámaras convencionales y el propio Downing considera estas imágenes como algunas de las más impactantes de toda la película.

El otro gran historiador de "Olympia", Graham (2001, p. 117) señala también a Hans Ertl como responsable de otra gran parte de esos planos de slow motion que desorientan al espectador e impactan visualmente. Se trata de las escenas de los saltos de trampolín donde Ertl aplicó lo que había aprendido filmando saltos de esquí y para los cuales inventó también una caja que se sumergía y permitía filmar también dentro del agua. Ertl se situaba a la altura del agua y de este modo los atletas se situaban entre 3 y 10 metros sobre él.

Más allá de esta mención a la autoría concreta no sólo se trata de homenajear a los camarógrafos sino también de mostrar que existía una intención detrás, de transformar varias de las disciplinas. Es evidente que los deportes se grabaron desde diversos ángulos, con diversas técnicas y por varias cámaras. No se puede pensar en las imágenes a cámara lenta como un experimento puntual, sino como una técnica que se aplicó a lo largo de todos los Juegos y cuyos mejores resultados se incorporaron al montaje final y al relato terminado que constituye "Olympia".

Los ralentizados no sólo aparecen en los famosos saltos de trampolín, que parecen suspender las leyes de la gravedad y hacer volar a los deportistas. La cámara lenta se aplica ya en el prólogo a los movimientos y ejecuciones de los atletas que representan las tres disciplinas clásicas de lanzamiento de peso, de disco y de jabalina. El prólogo es un fragmento más descriptivo que narrativo. La escena no avanza y, aunque es cierto que se relata el traslado de la antorcha, como se verá en el siguiente apartado estas imágenes que abren la película tienen mucho más de simbólico. Por ejemplo establecen un vínculo entre el mundo griego y el Tercer

Reich alemán. Por ello, el uso del slow motion en este prólogo tiene que vincularse a una función estética. La cámara lenta pretende, entre una de sus funciones en la película, el embellecimiento de la ejecución de los movimientos.

La cámara lenta aparece de nuevo en los últimos saltos de la prueba de salto de altura masculino y de salto de altura femenino. De nuevo, repite para cerrar los últimos lanzamientos de jabalina, incluso también en el lanzamiento de disco; y todo ello en la primera parte en la llamada "Olimpiada". Por una parte, la aplicación de la cámara lenta al lanzamiento de jabalina o de disco se podría considerar dentro de los mismos patrones del prólogo ya que estamos ante las mismas disciplinas. No obstante, ahora durante la celebración de las pruebas la técnica aparece al final del desarrollo de la misma. Parece, por tanto, una nueva función porque la cámara lenta viene vinculada a la resolución y por tanto a los mejores lanzamientos o los mejores saltos. La cámara y el espectador se recrean. Así pueden contemplar mejor los detalles de los ganadores. Ya no sólo es una cuestión de belleza sino que se obtiene más información y se alargan los momentos de mayor intensidad.

En la segunda parte, en la llamada "Juventud olímpica" la técnica del slow motion no aparece hasta los ya mencionados saltos de trampolín. Los deportes de equipo, las competiciones más grupales o las pruebas de natación no ralentizan ninguna de sus imágenes. No obstante, la presencia del slow motion en las dos partes y en el prólogo es suficiente para considerarlo como uno de los rasgos que se extienden a lo largo de la película. No es un invento puntual sino que debe por ello considerarse dentro de esa manera de ver los deportes que plantea "Olympia". Por otra parte, esta técnica concita en si misma ese equilibrio entre la estética y la emoción que es uno de los rasgos de esta cinta de los Juegos Olímpicos de Berlín. Por una parte, los planos a cámara lenta se vinculan con un embellecimiento de los movimientos y aparecen en los momentos más estéticos. Por otra parte, las imágenes se detienen también en los momentos de mayor intensidad de algunas pruebas por lo que no sólo están cumpliendo una función estética sino también desempeñan ya una función narrativa.

Esta técnica del slow motion es el principal punto en común si se comparan las cuatro películas analizadas desde el punto de vista de la caracterización técnica.

5.10. LA ESTÉTICA

Varía el espacio, los elementos estilísticos y hasta la finalidad pero desde “Olympia” si hay una línea que une el deporte es la consciencia de las posibilidades estéticas. Por una parte, una búsqueda de la belleza que acaba materializada precisamente en la trascendencia del cuerpo que se convierte en un elemento más allá de la disciplina y el deportista concreto. Por otra parte, las cuatro películas analizadas son recorridas por un extrañamiento visual que se descubre a partir de la estética. “16 days of glory” busca romper el paradigma clásico, “Marathon” encuentra la belleza en el dolor y “First” busca esa mirada única a través del artificio de las pantallas, el retoque de imágenes o la baja velocidad de obturación.

¿Cuáles son las normas de estilo de “Olympia”? Esa es la pregunta que trata de resolver este apartado que reúne además los principales iconos y símbolos de la película y que trata de indagar también sobre la pretensión de estas decisiones estilísticas. La compartimentación del análisis es sólo una cuestión de facilitar el acceso a quienes en el futuro accedan al mismo, aun siendo conscientes de que obliga a hacer separaciones artificiales o fuerza a repeticiones pues, por ejemplo, la técnica del slow motion también debe verse en este apartado y no sólo en el de rasgos técnicos. En cualquier caso, se procede en este apartado desde la película y se plantea un recorrido a lo largo de ella que no sólo muestra que la estética recorre toda la cinta sino que, desde lo particular de los planos, se pueden leer unas normas comunes.

“Olympia”, sirva como premisa, es la película más estética de las cuatro. No se trata tanto de la intensidad de los rasgos sino del espacio que dedica a los planos sin una finalidad narrativa expresa. Los prólogos, preámbulos o cierres se incluyen, por ejemplo, en esas imágenes que no relatan el resultado de una prueba o el avance de la historia sino que se recrean en los aspectos visuales. Son imágenes esenciales para la película pero accesorias para el relato de los Juegos y su justificación es más estilística que narrativa. “First” es la única que cierra las 14 competiciones que se muestran y la que está más próxima es “16 days of glory” que más allá de las historias personales sólo incluye otro bloque con un resumen de imágenes. Son películas más centradas como se ha dicho en las historias personales. En Los Ángeles se construye una estética en torno a la victoria, en Londres la película establece unas normas estéticas para expresar la mirada subjetiva de los personajes.

“Marathon”, la película de Barcelona, está mucho más próxima a “Olympia”. De las 40 disciplinas que aparecen en una película, también muy fragmentada, sólo 24 se resuelven con un vencedor mientras que 16 dan más importancia a las imágenes, los movimientos y la propia cualidad pictórica de esos deportes. En total, unos 32 minutos a los que habría que sumar que en el 75% de esos 40 bloques (30 de ellos) las imágenes se dividen en dos modelos opuestos que ya se han descrito: por un lado, la retransmisión más clásica con ambiente y planos laterales (es una reducción). Por otra parte, la retransmisión más estética con música, sin ambiente, con cámara lenta y planos más cercanos. En “Olympia” ya se encuentra ese uso recreativo de los deportes y 58 minutos, un 30% si lo comparamos con los 191 minutos totales, se dedican a bloques donde predomina no sólo la ficción sino que no se resuelven las pruebas en términos de ganador y perdedor. Interesan más las sensaciones que se plantean a través de esas imágenes (introducción, cierre, gimnasia o trampolín).

5.10.1 Prólogo primera parte

El prólogo representa bien las pretensiones artísticas de la cinta. Es una escena ajena a los Juegos y, por tanto, totalmente añadida, al mismo tiempo, son unas imágenes que adelantan muchos de los códigos que se repetirán después a lo largo de la película. Para Downing (2012, p. 66) es una secuencia “impresionante”, doce minutos en los cuales se “evoca el pasado clásico y se celebra la forma humana”. Esta apertura sugiere el poder y la belleza de lo humano, algo que está presente a lo largo de todo el film. Se subraya además que es ya una muestra de la “imaginación de Riefenstahl” y el genio de su equipo.

“The opening sequence tells us that Olympia will be much more than a documentary about a sporting event: it will affect us on a far more profound level” (Downing, 2012, p. 66)

Lo primero que hay que recordar es que estas imágenes introductorias fueron grabadas bajo la supervisión del camarógrafo Willy Zielke. Aluden al mundo griego. Pero salvo las ruinas de Olimpia que se grabaron en el lugar original, el resto se localizaron en escenarios alternativos como el Valle del Silencio en la parte nordeste de Alemania que limita con Lituania (Downing, 2012, p. 70) y las del encendido de la antorcha olímpica en las ruinas de Delphi, en Grecia, un entorno mucho más limpio y sin la masificación y el tráfico de las calles, por donde realmente circuló la antorcha. Aunque aparecen Erwin Huber, competidor en el decatlón, y Anatol Dobriansky, uno de los que portó la antorcha olímpica, las imágenes del prólogo están guionizadas y totalmente provocadas.

Hechas estas apreciaciones más generales que estéticas, es muy sencillo caracterizar unas imágenes que basta ver una sola vez para recordarlas. La introducción de “Olympia” tiene por encima de todo una marcada autenticidad. Primero por la gama cromática a pesar de que la película esté filmada en blanco y negro. Hay mucha diferencia entre la rotunda iluminación de las ruinas capturadas en un día soleado y con blancos saturados a la gama de grises que se usa durante el retrato de las estatuas, que queda acentuada por el uso de humo que tamiza la iluminación. Por último, los clarososcuros y sobre todo los negros se potencian en las imágenes de las bailarinas y del traslado de la antorcha donde predomina como punto de luz principal la propia luz de la antorcha generando una especie de halo.

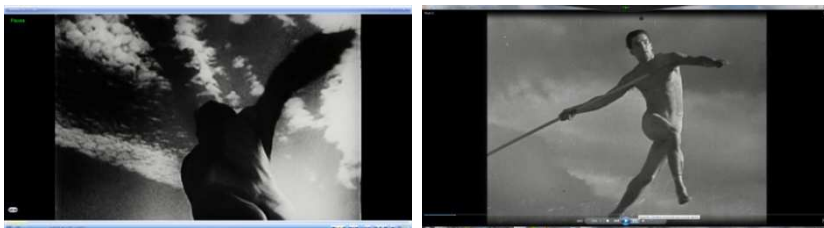
Figuras 193: ejemplos de iluminación en el prólogo de “Olympia”. Blancos saturados, gama de grises e iluminación puntual mediante la antorcha



Entre los rasgos de estilo, hay que destacar dos: los planos contrapicados y el uso de la cámara lenta. El tratamiento realmente es combinado y es la manera de presentar a los atletas que representan las disciplinas clásicas de lanzamiento de peso, de jabalina y de disco y que

aparecen tras la presentación de las estatuas clásicas. Hay que destacar que son estrictamente los únicos atletas vivos en estos planos introductorios, que recuerdan el primer escenario olímpico y exaltación clásica del cuerpo humano. El prólogo está planteando, por tanto, parece, los códigos que se desarrollarán durante la cinta. El contrapicado y la cámara lenta serán las técnicas más características que después se aplicarán a deportes como el salto de trampolín o la gimnasia y que permitirán exaltar la belleza de los movimientos en estos deportes.

Figuras 194: imágenes de los atletas en contrapicado y slow motion



Otro de los recursos que deriva en norma de estilo es el del uso de fundidos como elemento de transición entre los planos. Las transiciones por fundido son muy poco usadas en el resto de la película más allá de los fundidos a negro y desde negro que sirven para cerrar competiciones y abrir bloques. Aquí, sin embargo, se convierten casi en un elemento común y cargado de significado. La transición por corte aumenta el dinamismo pero también la separación entre las imágenes. El fundido disuelve mucho más lentamente pero también de modo que vincula la imagen anterior y posterior. El fundido más significativo es el que hace cobrar vida a la estatua del discóbolo de Myron. Revive en forma de atleta que comienza a lanzar el disco y que es seguido por atletas que practican otras disciplinas. No obstante, son muchos los planos que se disuelven mediante fundidos.

Figuras 195: ejemplos de fundidos en el prólogo de "Olympia"





Los rasgos de estilo que caracterizan esta introducción de “Olympia” llevan a apuntar ya una primera pretensión que es el vínculo que la película plantea entre el mundo clásico y el mundo moderno que más adelante es también un vínculo entre la belleza y el cuerpo humano. En primer término y simplemente apuntando lo más evidente queda claro que el prólogo explícitamente da vida al mundo clásico y de él extrae el mundo del olimpismo. No es una interpretación sino la descripción de lo que ocurre cuando la estatua del discóbolo se convierte por fundido en un atleta vivo que lanza el disco.

La propia Riefenstahl con motivo de una visita a las localizaciones donde se grababan esas imágenes del prólogo dejó en la prensa local (Preussische Zeitung) una explicación que recoge después Graham (2001, p. 142) y donde en palabras de la directora se expone como buscaban evidenciar una transición entre el mundo clásico y el moderno:

“Along with the purely sporting events, the shots that were taken during the Games, will also be shown pictures that show the beauty of movement coming into its own: in visual form, the Olympic idea of the ancients will be expounded.(...)The figure of the Discobolus, for example that is standing there, by means of Huber, who is superimposed over it will slowly begin moving. So we make the transition from the classical Games to modern sport...” (Graham, 2001, p. 142)

No obstante, parece que no sólo Riefenstahl se vinculó con el pasado. Los autores que han estudiado “Olympia” también ven en estos mismos rasgos de estilo una herencia que habla del contexto en el que se elaboró la película. Para Graham (2001, p. 260) la estética tiene mucha relación con su tiempo y su momento. Muestra una fuerte relación con la tradición neoclásica y romántica que ya eran estilos populares durante la República de Weimar y su uso es más una continuación que una ruptura por parte de Riefenstahl. Quizá la potencia de las imágenes de “Olympia” sea que reúnen varias corrientes y saben aprovechar también las innovaciones que en ese momento se plantean en un cine alemán con maestros como Lubitsch. Kracauer ya lo dice en su visión psicológica de estos años de cine alemán y destaca lo “revolucionario”:

“volcar la cámara hacia el cielo o moverla hacia el suelo, apuntando a un mosaico, así como era heterodoxo enfocar a una multitud de espaldas; los cortes rápidos también eran chocantes (...) Lubitsch supo cómo manejar esas muchedumbres y también demostró auténtica originalidad para captar un hecho familiar a los alemanes de posguerra: el contraste entre el individuo en la multitud y la multitud misma considerada como una entidad” (Kracauer, 1985, p. 56 y 57)

Ese debate entre la masa y el individuo también está en Riefenstahl. No hay que olvidar que cuando Riefenstahl dirige "Olympia" lleva ya 11 películas y maneja tanto el lenguaje épico, como la descripción de decorados naturales, como la contraposición del individuo y las fuerzas de la naturaleza que son temas recurrentes en el cine de montaña. Riefenstahl no es una ajena al cine alemán, que es uno de los más destacados del momento, al igual que no es la única autora de la película de los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936. Destaca, por ejemplo, el vínculo con el surrealismo y el impresionismo que Downing encuentra a través de los planos y la propuesta que hace Zielke en el prólogo y recuerda que era un "outsider":

"Zielke was remarkably talented individual, at this time under the influence of the surrealist movement and a complete outsider to the German film industry. (...) At the Acropolis, he produced superb effects with the use of smoke powder to give a haze over his shots. With this and the use of soft focus, he created an atmospheric sense of dreamlike mystery" (Downing, 2012, p. 55)

Aunque el impresionismo no es sólo un elemento que incorpora Zielke. Ya en "The blue light" la película que protagoniza y dirige Riefenstahl hay rasgos que recuerdan a este movimiento que caracteriza alguna de las grandes obras de la década de los 20 del cine alemán. Técnicamente hay rasgos de creación de atmosferas, color, de significado y peso de las imágenes que los técnicos relacionan con el "Nosferatu" de Murnau (Rentschler, 1996, p. 37). Frente a la idea del cine nazi como un paréntesis del horror y la propaganda lo que estos rasgos comunes reclaman es explicar el cine nazi dentro de la continuidad. Aunque es cierto que algunos de los elementos se reinventaron, muchos ya estaban presentes.

Otro ejemplo es el recurso a elementos naturales como ocurre en el prólogo de la segunda parte de "Olympia" cuando las primeras imágenes recrean un amanecer y van apareciendo diferentes pájaros e insectos de la laguna en torno a la cual se organizaban las casas de los atletas. Hay incluso comparaciones entre los deportistas y los animales, como los planos que mezclan los saltos de un entrenamiento con los de un canguro o incorporan a una ardilla. El propio Kracauer ya emparentó al cine de montaña (Riefenstahl dirigió y protagonizó varias películas como la citada "The blue light") con el espíritu Nazi:

"Certainly an obsession with the healthy outdoors, with the titanic struggle against the supreme forces represented by rocks and glaciers, and the rejection of modernism has some parallels in Nazi thinking. But at this stage the mountain films probably represented to an audience more than anything else a sense of escape from a world dominated by economic distress, rising unemployment and falling living standards" (Downing, 2012, p.22)

Esos motivos que remiten a la naturaleza no son, por tanto, nuevos en el cine alemán. La idea es que no sólo se vinculan con el espíritu o la ideología nazi que enarbolaba una vuelta a la pureza, a las tradiciones y, por tanto, a ese espíritu natural. También tienen un origen en la propia historia del cine alemán y son congruentes con las películas que eran famosas en ese momento. Esto es, los nazis aprovechan y reinterpretan motivos que están en la calle. El cine los recoge y también los emplea y los cita pero son elementos comunes, metáforas recurrentes. Llama la atención que Kracauer lo relacione con un reaccionismo ante la modernidad que simbolizaba quizá fábricas, paro y crisis. De hecho hay que recordar que para

algunos historiadores el nazismo no es tanto una reacción al comunismo sino ante la democracia y la depresión económica de 1929 (Judt, 2012, p. 73).

Esto permite replantear que los nazis supieron aprovechar un sentimiento que ya se encontraba implícito y expresado en películas de casi 20 años antes. En cualquier caso, ese sentimiento reaccionario no sólo se ve en una vuelta a la naturaleza y a las tradiciones, también hay una vuelta en lo artístico a las formas clásicas. Para completar la visión hay que introducir los planteamientos de quienes interpretan esta vuelta al clasicismo como una reacción a las nuevas formas artísticas que empezaban a desarrollarse. Lo expone Teresa Sandoval:

“Goebbels quería que el cine abjurase de los pecados del Systemzeit weimarés, de su jugueteo con l’art pour l’art, del liberalismo intelectual y de la afinidad comercial”
(Sandoval, 2005, p. 86).

Aunque como ya se ha relatado en la parte más histórica la relación entre Goebbels y Riefenstahl hace dudar que ésta quisiera complacer los preceptos de Goebbels debe entenderse la apreciación de Sandoval como los planteamientos que el Ministerio de Propaganda (personalizado en Goebbels) trataba de implantar. Ella misma cita ejemplos (Sandoval, 2005, p. 185) como la película “Germnen gegen Pharaonen” de 1939, una curiosidad en la que se trata de iluminar la prehistoria humana estableciendo una comparación entre monumentos de la cultura del antiguo Egipto y monumentos culturales germanos.

Este espíritu reaccionario deja también en evidencia que, en cualquier caso, era un movimiento conjunto promovido por el Ministerio y no una apuesta personal de Riefenstahl. El ejemplo de Sandoval cuenta cómo muchas películas convirtieron en argumento esa vuelta a lo clásico que se propugnaba desde las instancias gubernamentales. Para entender la animadversión de los nazis a la modernidad hay que recordar que en cuanto alcanzaron el poder los nazis retiraron unos 6.500 cuadros de los museos alemanes de autores como Van Gogh, Gauguin, Picasso, Grosz o Matisse. Mientras el futurismo se desarrollaba en Italia o las vanguardias en España, la lógica nacionalsocialista era muy clara en este punto. Consideraba al arte moderno una moda, prefería el arte eterno y el academicismo, algo legitimado por la perennidad del arte clásico griego (Gubern, 2004, p. 268).

Es evidente que el Tercer Reich alemán buscaba arraigo e inspiración y quizá emular una eternidad que sólo encontraban en ese arte clásico. Quizá también una justificación histórica en una especie de nexo con el mundo clásico. No obstante, reducir “Olympia” a la mera expresión de esas pretensiones y planteamientos parece demasiado limitado. Sin elegir ninguno de los planteamientos y análisis esbozados anteriormente todos concuerdan en señalar la película de los Juegos Olímpicos de Berlín como una cinta muy rica. No hay porque elegir quizá, sino que se podría plantear que en “Olympia” hay rasgos del surrealismo, del impresionismo, connotaciones clásicas, preceptos que concuerdan con la política del ministerio de propaganda así como tiros de cámara y encuadres que beben del riquísimo cine alemán.

En el apartado de lo estético otro punto de coincidencia entre las tres películas analizadas anteriormente es la iconicidad. En “16 days of glory” los detalles de las manos que levantan el

peso o las piernas de los corredores adquieren una cualidad pictórica. Sucede en los planos a cámara lenta que subrayan los músculos de Moses, el esfuerzo de Benoit o el movimiento que da la victoria. En “Marathon” es la combinación de música, cámara lenta, planos diferentes y repetición de la escena lo que provoca que la victoria se convierta en algo secundario frente a los detalles, los movimientos, el esfuerzo o los gestos de emoción y dolor. En “First” son las pantallas, los colores y las imágenes retocadas y por tanto extrañas y los planos a baja velocidad las que generan un efecto casi impresionista en los planos.

En “Olympia” hay todo un elenco de símbolos. Por un lado, el cuerpo humano o los atletas pero también símbolos más convencionales. La mayoría procedentes del mundo y la estética nazi y que son incorporados al lenguaje de la película. Un elemento recurrente y central en el prólogo es el fuego. Las gimnastas que bailan en la playa se funden con el fuego que sale de las aguas. El fuego es también el elemento preciado que la antorcha traslada desde Grecia a Alemania. Hay que recordar que estos Juegos fueron los primeros en los que se realizó este traslado de la antorcha que se ha convertido en una tradición. El fuego también protagoniza un plano lleno de simbolismo cuando el sol se pone y parece quedar convertido en la llama del pebetero. Por supuesto, el fuego será también protagonista en el cierre de la segunda parte cuando se apaga y una nube de humo asciende hacia el cielo.

Figuras 196: el fuego usado como símbolo en “Olympia”



“In a few moments, the torch bearer will appear to light the Olympic fire on his tripod, when it will rise, flaming to heaven, for the weeks of this festival. It creates a real and spiritual bond of fire between our German fatherland and the sacred places of Greece founded 4.000 years ago by our Nordic immigrants...” (Graham, 2001, p. 76)

Graham recupera las palabras “cargadas de ideología nacionalista” de Lewald (Graham, 2001, p. 76) que pronunció en el discurso de inauguración de los Juegos el presidente del Comité Olímpico Alemán, figura de confianza de Hitler. En el caso de Downing, cita a Barnouw y apunta que:

“the sequence seems to tell us that the torch of civilization has been carried from its ancient centre, Greece, to modern Germany, watched over by a pantheon at whose apex is Hitler” (Downing, 2012, p. 77).

Es significativa la unanimidad. El fuego puede ser un símbolo que el olimpismo ha modernizado y ha llegado a nuestros días pero para valorar su papel en la película de Berlín hay que atender más bien a las palabras y las interpretaciones que se hicieron entonces. Por ejemplo el discurso de Lewald o la interpretación de Barnouw dejan claro que entonces y dentro de esa ceremonia nazi el fuego tenía una interpretación y era el símbolo que reivindicaba la herencia histórica que recogía el imperio alemán. Un papel que es congruente con la importancia que le da la película ya que lo introduce en el prólogo que sirve de código para lo que vendrá, que abre la película y que contextualiza los Juegos.

En este caso, la película incorpora, por tanto, un símbolo nazi pero además lo pone en práctica ya que funde a las bailarinas en el fuego como una especie de fuego de vida, saca el fuego de las ruinas con lo que claramente lo vincula al mundo clásico y después es un fuego que concentra el poder del sol, un fuego que ilumina. Es muy útil recuperar lo que plantea Román Gubern (2004, p. 253) que recuerda que el fuego siempre estuvo presente en los rituales nazis y los grandes ceremoniales. El fuego era símbolo de purificación, de regeneración y germanidad.

5.10.2 El desarrollo de las pruebas

Las normas de estilo que desarrolla la película en el relato de las pruebas son las mismas que ya han quedado en esbozadas en el prólogo que sirve de manual de estilo de lo que vendrá. “Olympia” es una película innovadora y con gran variedad de planos pero muy homogénea. Predomina el mismo plano medio que ha servido para describir a las estatuas del prólogo o al corredor que transporta la antorcha. La iluminación dramática se sigue aplicando en algunas pruebas y se profundizará, por ejemplo, en este recurso cuando las pruebas se celebren de noche. Destaca, de nuevo, el contrapicado y la cámara lenta, técnicas que ya se aplicaron en el prólogo para exaltar a los atletas que aparecen en esa primera parte.

Uno de los elementos claves a la hora de definir los aspectos visuales de “Olympia” son las innovaciones técnicas. La norma seguirá presente en “16 days of glory” donde algunos encuadres son sorprendentes. La cámara se apoya en el suelo o el atleta se contempla a través de los huecos de las vallas que está saltando. También ocurre con “Marathon” y los cuidados planos de gimnasia o los planos a baja velocidad de “First”. “Olympia” ya dispone entre sus normas que los avances técnicos no sean una excepción que se aplique a unas pocas imágenes sino que las técnicas más vanguardistas se aplican a la retransmisión de los deportes. En otras palabras, no se convierten en un lujo o un ejercicio técnico ajeno a la película sino que la técnica y la creatividad se ponen al servicio de la narración.

Por todo ello, una de las sensaciones que transmiten estas películas, “Olympia” incluida, es que el espectador descubre o tiene la sensación de explorar puntos de vista nuevos o de acercarse al deportista más de lo que puede. Al final, los planos subjetivos que Riefenstahl obtiene de los pies de los corredores de maratón tienen la misma función que los planos subjetivos que simulan lo que siente Rudisha cuando corre por su pueblo de Kenia en “First”. En ambos casos, la propuesta es que por un momento el espectador se sienta privilegiado y se traslade e identifique con el atleta que ejecuta la prueba en ese mismo momento.

Otro de los rasgos que ya se han enunciado y que merece la pena describir es la iluminación. A pesar de las limitaciones del blanco y negro, la película trata de jugar con los diferentes tonos de luz. Es significativo que la cámara parta desde negro cuando muestra por primera vez la villa olímpica. Hay imágenes grabadas a la luz del amanecer y se está simulando los primeros movimientos de los animales y los primeros entrenamientos. Pero más dramática y simbólica se vuelve la luz en la prueba de salto de longitud masculino que se alarga hasta la noche y en algunas de las pruebas del decatlón que también se extienden. Los atletas parecen surgir entonces de la oscuridad y se potencian los contrastes. Lo que es una limitación se convierte en “Olympia” en un elemento más que contribuye a la gravedad, a la solemnidad de la película y que subraya la heroicidad de los deportistas que quedan también enmarcados por la luz.

Figuras 197: ejemplos de iluminación dramática en las pruebas de salto de longitud masculina en la primera parte y de decatlón en la segunda parte





En cuanto a la parte simbólica, en el desarrollo de las pruebas las banderas se convierten en uno de los elementos más repetidos y con más peso conforme se van encadenando las pruebas. El prólogo se cierra con el desfile y con un largo plano que muestra las diferentes banderas y que termina en la de los Juegos Olímpicos. Las banderas son la evidencia en lo simbólico de la importancia que tiene la información sobre la nacionalidad de los deportistas. De hecho, hay varios elementos que concurren a ello, no sólo los comentarios del locutor identifican continuamente al equipo alemán o al deportista alemán, inglés o americano con Alemania, Inglaterra o América sino que hay una especie de sinonimia también en lo visual.

La nacionalidad de los atletas se desliza no sólo por los comentarios directos sino cuando se le identifica con el público o con una bandera. Por una parte, la victoria del atleta se simboliza con el izado de la bandera. Del mismo modo, la aparición de un atleta en la pista suele coincidir con la presencia en la grada de público de dicha nacionalidad. Así la película sustituye las medallas por las banderas americanas, alemanas o finlandesas en lo alto del estadio o identifica convertirse en animador y público de un atleta con compartir con él la misma nacionalidad. La expresión evidente de la nacionalidad se convierte también en un rasgo de esta narración.

Las banderas son un elemento también de continuidad con el resto de películas. El deporte moderno no se libra de la fuerte identificación nacional. Sólo hay que recordar la decena de banderas americanas que se suceden en el primer minuto de "16 days of glory" o las escenas en las que Rudisha y Trott pasean la bandera keniana y la bandera inglesa después de vencer sus respectivas medallas de oro en "First". Hay que recordar también que a partir de "Olympia" las banderas son un elemento polémico. No hay mejor ejemplo que la doble moral que se emplea en "Marathon" cuando se les permite a los deportistas españoles que muestren las banderas y la imagen mantiene toda esa escena e incluso se vincula con el poder político mientras se cierra el plano para que la película sólo muestre la cara de algunos deportistas en el momento en que enarbolan la bandera ante la grada, en una censura así implícita de este gesto que se ha permitido, sin embargo, cuando se trataba de la bandera española.

Figuras 198: imágenes que muestran la necesidad de evidenciar las identidades nacionales, los símbolos como las banderas y la vinculación entre raza del atleta y del público. Aparece un joven negro en la prueba de salto de altura masculina que ganará un americano negro y aparecen unas jóvenes indias en la prueba de los 10 mil metros donde corre un deportista de La India. Son los casos más evidentes pero el montaje hace que aparezcan japoneses, alemanes o ingleses dependiendo de la ocasión.



La cercanía, la creatividad, la subjetividad, el dramatismo o la presencia de las identidades nacionales de modo simbólico son rasgos estilísticos secundarios comparados con el tratamiento del cuerpo. La cámara lenta se aplica en el segundo bloque con el lanzamiento de disco, el contrapicado aparece en el sexto bloque, reaparece el slow motion en la décima disciplina el salto masculino y ambos, contrapicado y ralentizado se aplican en el bloque número 13. Vuelve la cámara lenta en el bloque número 15 y el contrapicado en el salto de pértiga masculino en el bloque número 17. Esta información ya se encuentra en la descripción del contenido de los bloques pero se ha querido repetir para evidenciar que esa mirada distintiva a la ejecución de los movimientos y del cuerpo humano se extiende a lo largo del relato de las distintas pruebas.

Es decir, no es un rasgo puntual fruto de la experimentación sino que hay una clara intención previa de aplicar esas técnicas y, por tanto, la exaltación del cuerpo. La centralidad de la figura humana, el detalle en los movimientos, el ralentizado de los momentos claves y su embellecimiento, la mirada que agranda a los atletas, el vuelo de los deportistas sobre la cámara se convierten no en apartados aislados sino en los grandes rasgos estilísticos que unen las diferentes pruebas y que predominan por encima de la división que implican las dos partes.

Graham introduce el dato de la relación artística entre el pintor Hubert Stowitts y Riefenstahl. La anécdota que relata (Graham, 2001, p. 136 y 137) se refiere a la exposición que este pintor de Nebraska montó en Berlín. Stowitts, antes bailarín y atleta, estaba muy interesado en el cuerpo desnudo masculino. En 1936 en relación con el olimpismo había pintado una serie sobre atletas americanos desnudos que tituló “Los campeones americanos”. Stowitts esperaba que la exposición fuese aprobada por el Comité Olímpico Americano pero los retratos sorprendieron al Comité. Stowitts corrió personalmente con los gastos de una exposición que también mostraba atletas judíos o negros. La propia Riefenstahl le escribió admirada y le pidió conocerlo. De hecho, envió una carta a su madre relatándole cómo pensaba introducir algunas pinturas de Stowitts en el prólogo de Olympia.

Al final, no introdujo pinturas de Stowitts pero el prólogo de la segunda película “Juventud olímpica” ofrece hoy en día un espectáculo que da idea de la perturbación que debieron sentir los miembros del comité olímpico americano ante las pinturas de Stowitts. Riefenstahl retrata a los deportistas desnudos en las duchas masajeándose, frotándose jabón y sacudiéndose con hierbas aromáticas en una escena más propia del cine gay que del cine olímpico de 1936. Después la escena continúa con los deportistas lanzándose desnudos a nadar en el lago situado en el centro de la villa olímpica.

Figuras 199: imágenes de cuerpos desnudos en el prólogo de “Juventud olímpica”



Esta escena es junto con la exhibición de gimnasia, los saltos de trampolín y las imágenes del prólogo donde más se evidencia y llega casi al culmen la exaltación del cuerpo humano. En el caso, del prólogo de “Juventud olímpica” hay, en el sentido más estricto, una exhibición del

cuerpo humano. En el contexto de exaltación de la naturaleza, los cuerpos en ese juego de sombras y luz, de risas y de músculos muestran su perfección armónica. Mediante las disciplinas de gimnasia y el salto de trampolín, resulta en cambio como si el cuerpo se liberase de las limitaciones. El cuerpo se muestra autónomo y en equilibrio en los ejercicios de gimnasia. En los saltos de trampolín directamente el cuerpo de los atletas parece quedar suspendido en el aire y desafiar a la gravedad.

Figura 200: imágenes de las pruebas de gimnasia y de saltos de trampolín, la exhibición del cuerpo y su liberación de las limitaciones, exaltación y estética



“After a while the angles become more extreme, the editing more abstract. Divers dive, but do not fall. There are at least two shots played in reverse. Bodies fall through the air; other bodies spin and rotate, timelessly, as though defying gravity. The last few divers never reach the water, left in the air performing their gyrations. The sequence is without question one of the most imaginative celebrations of the elegance of the human form ever put together on film” (Downing, 2012, p.109)

Ya no solo se trata de los planos en contrapicado o del ralentizado de las imágenes. Como plantea Downing los planos de los saltos de trampolín van más allá incluso de las normas de montaje y se saltan algunas reglas básicas. Hay saltos de eje continuos. Hay ángulos extremos que distorsionan la visión. Hay planos que han sido puestos en sentido contrario y los nadadores suben en lugar de caer que, además, son planos que se mezclan sin aviso con los que van en sentido normal y añaden más confusión. Ni siquiera se reconoce a los nadadores y todos los saltos del final ni siquiera se resuelven. Es una transgresión de la convención que exalta, sin duda, la capacidad del cuerpo humano. Es evidente que, por un momento, estos cuerpos parecen volar y dibujar piruetas interminables sobre el aire.

Figuras 201: imágenes de la prueba de salto de trampolín





El logro de “Olympia” es que pone en práctica técnicas pioneras como el ralentizado, los teleobjetivos o se arriesga con los planos subjetivos o los contrapicados captados en los fosos del estadio. Pero no sólo es algo técnico, “Olympia” le da una homogeneidad y una coherencia estilística a la película. Los planos juntos tienen un sentido y no sólo el espectador se acerca más, se sorprende, o se sitúa donde nunca antes había estado sino que hay una sensibilidad artística y una exaltación del cuerpo humano. Hay una exhibición de los parámetros clásicos del arte y de rasgos también surrealistas e impresionistas. Aun más allá “Olympia” en esa búsqueda de la belleza potencia también el espectáculo que está mostrando y esas imágenes permiten seguir mejor y descubrir detalles antes desconocidos.

La gran pregunta todavía abierta es si esa exaltación del cuerpo humano tiene connotaciones nazis o simplemente artísticas y, como consecuencia, si la verdadera pretensión de Riefenstahl era mostrar mejor e innovar en la manera de recrear las pruebas deportivas de los Juegos Olímpicos o si esto fue algo involuntario que consiguió mientras construía un discurso sobre algunos símbolos y desde premisas de la ideología nazi. El debate sigue abierto y antes de plantear los dos puntos de vista que siguen abiertos lo que se puede asegurar es que “Olympia” inauguró la transformación del deporte como camino a mejorar la retransmisión de ese deporte. Esto es, los planos de los nadadores que se sostienen en el aire son considerados un éxito, aunque se salten todas las normas. Por ello, se entiende que en “First” el slow motion se convierta en la velocidad normal o que se manipulen los colores o incluso los planos en la película de Londres para idealizar ciertos matices y lugares. La premisa desde “Olympia” ya no es retransmitir el deporte sino transformarlo para asombrar.

5.10.3 El debate en torno a la estética de “Olympia”

Lutz Koepnick (2008, pp. 54-55) explica la paradoja de “Olympia” cuando sostiene que Riefenstahl es clave en la definición de la captura del movimiento atlético. Su cinematografía y su edición revolucionaron la manera de capturar las competiciones y sentaron las bases para

los años que siguieron, considera. Al mismo tiempo recuerda que la crítica durante décadas se ha centrado una y otra vez en la complicidad con el régimen Nazi y no ha considerado políticamente inocente la exaltación de la belleza, como defendió Riefenstahl durante su carrera. Siguiendo los razonamientos de Koepnick (2008, pp. 62-69) se trata de una voluntad de trascender y transformar. El mero cuerpo, argumenta, se transforma con la determinación de triunfar en un cuerpo que se sitúa por encima de las contingencias y las limitaciones físicas. Se trata de venerar la belleza y la perfección del cuerpo, unión de lo físico y lo mental, contra la finitud.

El gusto por la belleza es tan viejo como el arte y es una obsesión de los diferentes artistas y culturas. El logro de Riefenstahl está en representarlo a través del objetivo de una cámara. Los instrumentos cinematográficos se someten a la estética y en "Olympia" el ritmo, la iluminación, el montaje, la recreación o los encuadres son también otros ejemplos de estrategias en esa búsqueda de la perfección.

El grupo encabezado por Masuoto (1993, pp. 1-15) se ha fijado en esta misma estética de Riefenstahl para exponer que se establece aquí una forma de mirar que marcará para siempre la cultura cinematográfica y hasta aquí prácticamente es en lo único que coinciden con Koepnick. Esta captura de la belleza la comparan con las estatuas y la finalidad artística que tenían para los griegos. Defienden que simplemente lo que hace Riefenstahl es adaptarse al máximo para capturar el deporte tal y como es. Se trata, describen, de la formación y el refuerzo de las imágenes deportivas en el cine. Es la formación y transformación de las imágenes.

Tanto si Riefenstahl captura un ideal estético y lo traduce al cinematógrafo o si crea ella misma una estética que después es elevada a concepción visual dominante, el cuerpo es el elemento donde la directora alemana proyecta y centra su aparataje estético. Un cuerpo que supera su función como objeto de deseo, como objeto físico y en Riefenstahl se convierte en ideal de perfección, en abstracción y resumen de la perfección.

Uno de los pocos autores que ha trabajado esta relación entre la obra de Riefenstahl y los movimientos artísticos modernos es Georg Seesslen. Seesslen (2008, pp. 11-19) expone que lo nazi solo es una subcultura de lo pop con la diferencia de que no se engulle a si mismo sino que se eterniza. Propone considerar el trabajo de Riefenstahl como el de alguien nacido fascista o como un trabajo artístico sublime vendido a falsas ideas. Enumera para hacer evidente la unión entre la cultura pop y el fascismo las condiciones del discurso pop.

Defiende entonces que ya está presente la constitución de una marca, la intertextualidad, la trivialidad, la accesibilidad, su localización entre lo profano y lo transcendental, entre lo público y lo privado, la recurrencia al mito, su anclaje en la ansiedad, el deseo y la vivencia de la ideología como una terapia, la compulsión que genera el miedo y el deseo, la distinción entre ganadores y perdedores, el drama, la fama, la resistencia a la modernidad construida en lo moderno,.... Todas son características que ya se dan en el discurso de "Olympia" para Seesslen. Concluye que lo que ha logrado Riefenstahl es que de una sucesión de experiencias físicas se pase a actos mitológicos que exaltan el cuerpo. El deporte y su exagerada y exaltada manera de ser contado ya no puede ser explicado por su propia trascendencia sino como la réplica, la representación de otro mundo.

Seesslen (2008, pp. 25-26) en su artículo "Blood and Glamour" detalla como Riefenstahl se convirtió de hecho en un icono pop. Sus películas no sólo fascinaron a Coppola, Mick Jagger, Susan Sontag o Bryan Ferry sino que esa veneración está presente en sus creaciones. Lo hallamos en "Sympathy for the Devil", en el uso de Wagner que hace Coppola (La cabalgata de las Walkyrias acompaña al helicóptero sobre Vietnam en "Appocalypse now") o para Ferry era una manera de comportarse. Se hicieron camisetas o esa estética se usó en el primer episodio fílmico de "La guerra de las galaxias" en algunas batallas.

El planteamiento es que el tratamiento y la operación que aplica Riefenstahl al cuerpo sigue vigente. El cuerpo se convierte en un símbolo vacío donde en ocasiones el personaje ya es secundario y está superado por la propia plasticidad, por el movimiento, por la belleza. Es una manera antigua de explicar la obsesión por la superficialidad, la moderna vida a través de una pantalla o la obsesión por la imagen, por la belleza antes que por el contenido. Al mismo tiempo, es una estrategia de ocultación pues el cuerpo vacío se convierte en un nuevo signo a la espera de nuevos significados. El cuerpo se convierte entonces en una posesión, un objeto de moda, un objeto pop.

5.10.4. El cierre de "Olympia"

Realmente hay dos cierres, uno para cada una de las partes en que se divide "Olympia". La primera, "Olimpiada", termina con un desfile de banderas y un fundido que impone una enorme bandera olímpica sobre el estadio. Es la culminación de esa primera parte en la que el símbolo olímpico ha sido empleado una y otra vez como referencia entre pruebas y también al inicio para cerrar el desfile y la panorámica de banderas. Símbolo de la paz e inventado en 1914, los aros olímpicos son también un emblema nacionalista que recuerda los diferentes colores de las banderas que identifican a los países y que, desde 1920, se toma como representación de las diferentes naciones que contienden en los Juegos. Aunque también se ha reinterpretado como símbolo de paz y equilibrio entre las naciones más recientemente.

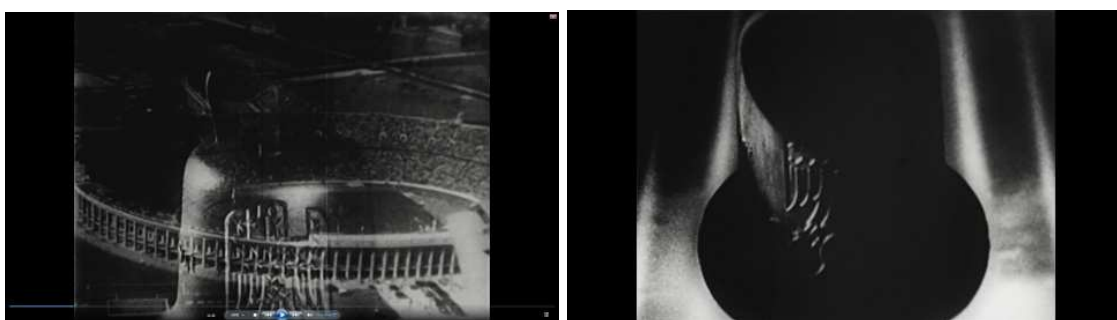
Lo que se trata de subrayar es el poder simbólico de estos dos cierres que apenas duran cinco minutos (dos el de la primera parte y poco más de tres minutos el cierre de la segunda parte) pero que son una muestra de cómo Riefenstahl es conocedora de la estética nazi y la simbología del momento y puede usar estos elementos para condensar la información, quizá para contentar a los inversores de la película, quizá para transformar todo el significado y la narración anteriormente expuesta. Éste será otro debate que deberá ser abordado en la parte más interpretativa y al desglosar los diferentes niveles de significados de la película.

En cualquier caso, se quiere hacer referencia a algunos de los símbolos que se manejan para ilustrar esa potencia significativa y referencial que tienen estos cierres, sobre todo, el segundo cierre. Uno de los elementos claves es una campana de 14 toneladas que fue diseñada específicamente para los Juegos. La campana se escucha sonar y aparece en el prólogo donde se escucha repicar. De nuevo, la campana vuelve a incluirse en el cierre con toda su carga simbólica. Se pueden dar varias claves. Llama la atención que se adopte un símbolo

relacionado con la iglesia cuando el gobierno nazi estaba llevando a cabo una campaña contra la Iglesia e incluso se vio obligado a establecer varios servicios religiosos el primer día de los Juegos para desmentir precisamente esta campaña (Graham, 2001, p. 75).

Al mismo tiempo, la campana era en sus orígenes uno de los elementos de comunicación más potentes en las ciudades durante prácticamente más de la mitad del siglo XX. Las iglesias solían ocupar lugares privilegiados y centrales en las ciudades. Por lo que los campaneros no sólo avisaban de las misas, las festividades o los decesos sino que la campana era un instrumento de alerta fundamental, por ejemplo, ante un incendio. Permitía avisar de que algo extraordinario en sentido positivo o negativo estaba ocurriendo. La carga simbólica aumenta cuando se observa que la campana contiene grabada un águila que agarra los aros olímpicos y transforma su forma pentagonal en una línea de aros.

Figuras 202: uso de la simbología nazi, campana que abre y cierra los Juegos. La primera imagen corresponde al prólogo y la segunda al cierre.



El águila es también un elemento central de la simbología nazi, esto es, cuando aparece el águila se está introduciendo automáticamente la ideología nazi porque es tanto como si se enarbola una bandera con la cruz gamada de los nazis. La campana se convierte en un elemento de apertura y cierre del propio discurso de la película. El hecho de que se haya seleccionado este elemento de los discursos, desfiles, ceremonias que precedieron y que después siguieron a los Juegos merece una valoración. Hay que recordar la explicación de Román Gubern sobre la simbología del águila nazi:

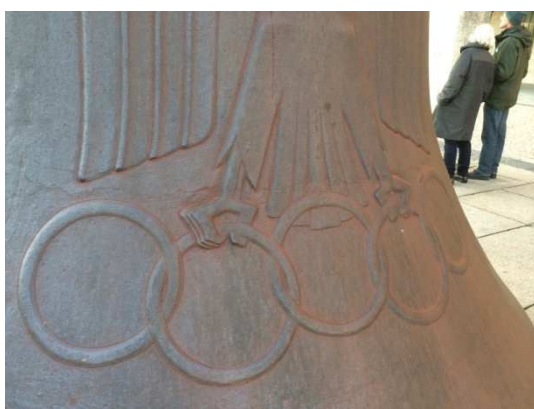
“En el arsenal simbólico del nazismo hallamos el águila, reina de las aves y animal simbólico asociado al cielo, al sol, al rayo y al trueno, compañera de Júpiter, atributo de los emperadores romanos que sus legiones llevaban como estandarte, como símbolo de victoria, de donde lo tomó Napoleón como enseña imperial. Símbolo paterno según Jung, en algunas iconografías hitlerianas el águila ocupó el lugar reservado por los cristianos a la paloma del Espíritu Santo” (Gubern, 2004, p. 253)

Esta campana todavía puede observarse en las inmediaciones del Estadio Olímpico de Berlín donde puede comprobarse que está cargada de símbolos y que algunos no se llegan a distinguir en los fotogramas de la película. No sólo el águila que sostiene en sus garras a los aros olímpicos y a todo lo que representan. Entre los grabados de la campana se incluyen lo que parece un carro tirado por cuatro caballos y cuyo conductor sostiene una especie de estandarte con el águila y la cruz nazi. Por supuesto, la cruz nazi también está labrada en la parte baja de la campana. Incluso todavía se puede verla inscripción de 1936 que se

corresponde con la fecha de inicio de los Juegos y a su lado lo que parece el agujero de un proyectil. Gubern también interpreta el significado de la cruz gamada nazi:

“Hitler afirmaba haber diseñado la bandera nazi con la esvástica, un símbolo muy antigua que ya aparece en la cerámica del neolítico y que representa gráficamente la rotación en torno a un eje y es, por lo tanto, un símbolo energético y viril. Representa la rueda solar o el martillo de Thor, el dios del trueno, pero Wilhelm Reich ha afirmado que sugiere subliminalmente el esquema de una pareja copulando, lo que le otorgaría gran eficacia subconsciente” (Gubern, 2004, p. 253)

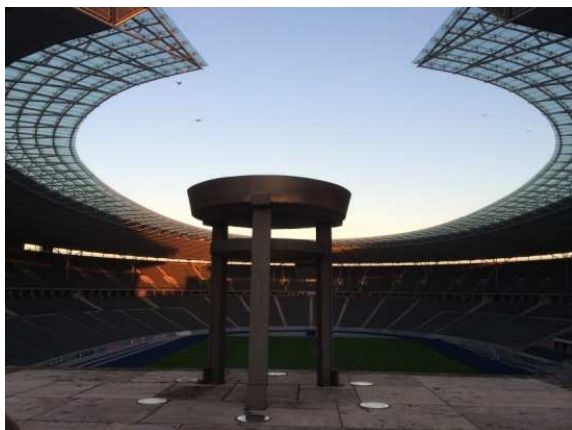
Figuras 203: imágenes actuales de la campana que sigue en los alrededores del Estadio Olímpico de Berlín



La imagen de los caballos y el carro de la campana recuerda a su vez a una de las estatuas gigantes que todavía están en pie en Berlín y que custodian el paso a los recintos que sirvieron para alojar los Juegos. Una de las peculiaridades del Estadio de Berlín es la “Marathon Gate” una puerta abierta que permite ver desde dentro la torre de la campana, la explanada de los desfiles militares y la zona que se conoció como Memorial de la Muerte. Hay que subrayar

además que en este punto común es donde se colocó el pebetero que Werner March habría modelado inspirado en los altares de sacrificio de la cultura griega. Frente a esa puerta se situaba una estatua de un hombre de pie que mantenía a su lado un caballo firme y cogido por los estribos. Estas esculturas de claro origen clásico simbolizaban la sumisión (del animal) al líder y eran todo un guiño a la ideología nazi y su fuerte disciplina.

Figura 204: imagen del pebetero y de la zona abierta sobre la “Marathon Gate” que se mantiene como una de las características que identifican al Estadio Olímpico de Berlín aun después de su remodelación.



Todo esto sirve para comprender que el estadio en sí mismo es una caja de resonancia de símbolos nazis. La película no sólo los refleja sino que también los aprovecha. Como ocurre con el ejemplo de la campana vienen situados en lugares estratégicos y despliegan su valor simbólico, por tanto, también en el discurso narrativo de la película. En otro relato, el histórico, ya se apuntó que el gobierno nazi invirtió 32 millones de dólares en transformar un estadio que recubrió de piedra y se convirtió en un símbolo en sí mismo del poder y la majestuosidad. La película se encarga también de recoger este elemento. Las imágenes del dirigible permiten unos grandes planos generales que impresionan.

En el año 2000 antes de afrontar la rehabilitación del Estadio Olímpico de Berlín, volvió a hacerse evidente la polémica debido a lo que suponía reparar este escenario y continuar alargando su vida. El estadio es todavía hoy el testimonio más completo y restaurado del legado de la arquitectura del Nacional Socialismo. Es al mismo tiempo un libro de estilo tanto de la función como de los trazos del diseño de la época Nazi. Al mismo tiempo, también se reivindica como un necesario recordatorio y un lugar de trascendencia internacional (Tietz, 2006, p. 10). El estadio ejemplifica en sí mismo, con su estilo neoclásico, un vínculo con el mundo clásico (como las estatuas de “Olympia”) aunque hay que tener en cuenta que en esos años 30 el neoclasicismo era un estilo que tenía también predicamento en Estados Unidos o Francia por lo que debe ser puesto en contexto (Tietz, 2006, p. 15). En cualquier caso, su grandiosidad que queda en evidencia y se resalta mediante las imágenes de Riefenstahl es otro símbolo del que la película se apropia:

“Along with the extensive, open interior space, sloping gently towards the red ash track and the field, the neo-classicist architecture decorated with shell limestone is reminiscent of stadiums from Antiquity. This established a direct reference to the

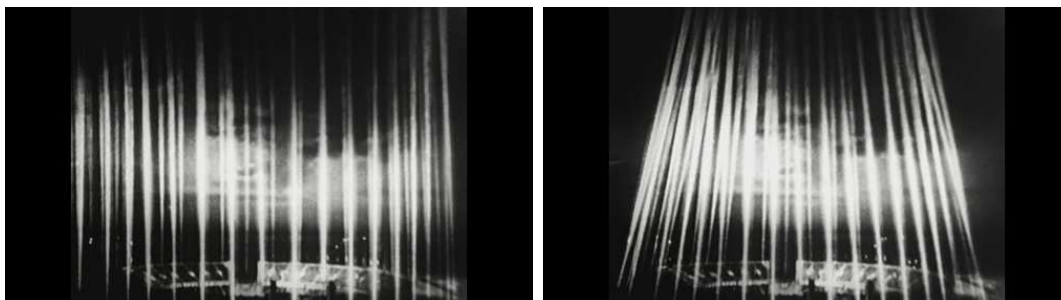
tradition of the Olympic Games in ancient Greece. The style also fitted in well with official Nazi architecture. It is marked by various elements, one of which is the deliberate intimidation of both spectator and participant by the sheer size of the buildings. Alongside this architectural leap in scale, a strict axiology characterizes the domineering nature of Nazi architecture. The Bell Tower, referred to, not without reason, as the Führer Tower in reporting of the time, offers the “point de view” for the Olympic site” (Tietz, 2006, p. 15)

El estadio en sí mismo es un símbolo del régimen Nazi pero también fue un escenario. Allí se celebraron eventos y actos que permitían concentrar a decenas de miles de alemanes y escenificar así el apoyo que tenía el Führer en la calle. Hay que destacar que fue, por ejemplo, el lugar de acogida para la visita de Benito Mussolini. Era el momento para presentar al mundo la cooperación entre Italia y Alemania pero también la ocasión para que Hitler impresionase a su homólogo italiano con su popularidad y su fuerza militar y para ello era perfecto el estadio olímpico. La culminación de la visita fue un desfile nocturno con cientos de antorchas llegando a la vez. Entre el espectáculo estuvo el “dome of light” un espectáculo de haces de luces que creaban las luces de búsqueda de los bombarderos y que fue usado por primera vez en el Reichsparteitag en el congreso de Nuremberg de 1934.

Esto se relata porque un haz de luces similares al que recibieron e impresionaron a Hitler en 1937 es el que describe también el final de “Olympia”. No era, no obstante, la primera vez que Riefenstahl usaba este recurso. En el clímax de “Triumph of the will” un encolerizado e impetuoso Hitler habla a la multitud sobre una columna de luces de búsqueda de bombarderos que apuntan también al cielo.

La música, el ritual, las banderas y el público se definen en esa película en relación con el Führer. Todo se estructura en estricta obediencia a la palabra de Hitler. Como plantea Downing (2012, p.32), Riefenstahl no sólo graba el congreso para la posteridad sino que usa sus habilidades como directora para “adular al partido y adorar a Hitler”. Esas luces son, por tanto, otro símbolo ya con significado político e incluso cinematográfico que recupera Riefenstahl. No sólo es la espectacularidad de la ceremonia de cierre de unas olimpiadas, es la espectacularidad del Führer la que se vuelve a poner en escena.

Figura 205: imágenes del haz de luces creado por las luces antibombarderos que cierra “Olympia”



“Neither does it suffice to claim, for instance, that the films of Leni Riefenstahl pose a contradiction between dazzling art and vicious ideology, as if one might separate form and function or aesthetics and politics” (Rentschler, 1996, p. 13)

Rentschler es uno de los que mejor condensa la contradicción que encierra el cine nazi y que, por supuesto, puede aplicarse a “Olympia”. Por un lado, una obra de arte compleja y brillante. Por otra parte, algunos de los elementos para construir esa obra de arte provienen o pueden leerse dentro de la ideología nazi. Riefenstahl consigue que las imágenes concretas de los Juegos se transformen en un abstracto que les supera. Las imágenes van más allá del mero relato de lo que ocurrió en la pista. El análisis de los símbolos de los cierres son un ejemplo del peso de cada una de las imágenes y de cómo se van enlazando con otros eventos, con otras películas pero también con las experiencias, los recuerdos y las impresiones de los que fueron los espectadores de aquella época.

Al mismo tiempo, Rentschler que compara los movimientos pautados de las tropas con los de las bailarinas del cine de revista, pide no considerar estas películas como mera propaganda con las órdenes del ministerio de Propaganda empaquetadas.

“I aim to read them as ambiguous and complex entities, as still resonant portrayals of an age’s different inclinations and disparate wishes. Works that have given rise to divergent official and popular responses since the Third Reich” (Rentschler, 1996, p. 15)

Rentschler reivindica la complejidad de estas películas al mismo tiempo que describe una industria cinematográfica donde las comedias coinciden con los documentales o con las grandes obras de propaganda como “Jew Suss” o “Olympia”. El verdadero logro no debe medirse, por tanto, en términos individuales sino como el resultado de la suma de todos estos productos que confluían también con las escenificaciones que planteaba el régimen nazi o con lo que relataban los periódicos. Rentschler habla así de un “ilusionismo” (1996, p. 217) aunque llama la atención que tanto en esas conclusiones finales de su libro, como en el apartado que dedica a la estética que desarrolló el cine alemán, lo compare con el cine americano. Para Rentschler la estetización de la realidad no sólo es una cuestión de las fuerzas externas (la propaganda como algo impuesto por el gobierno) sino pensar que el nazismo aprovechó las propias dinámicas internas de la masa. La cultura de masas nazi emuló los patrones de Hollywood (Rentschler, 1996, p. 22).

Olympia transforma los cuerpos de los atletas en formas abstractas. El punto culminante de este relato es la secuencia de los saltos de trampolín cuando los atletas dejan de tener nombres o caras y parecen volar sobre un espacio también no identificado y que se contagia de esa irrealidad. El ralentizado y los contraluces elevan aun más esa sublimación de las formas. Esos cuerpos proporcionados, convertidos en elemento etéreos, proporcionan un placer estético de primer orden. Es arte fascista, puntualiza Rentschler (1996, p. 22) que “glorifica su alrededor, exalta la mente y le da glamour a la muerte”. Para este autor hay que tener en cuenta, no obstante, que al igual que la propaganda y el arte fascista convergen y son una herramienta del terror ejercido por el estado, las masas convergen antes con el arte fascista. Plantea Rentschler que no sólo agentes externos escenificaron el Nacional Socialismo. Explica que se ha subestimado el rol que jugó la cultura de masas en la estilización de la voluntad colectiva (1996, p. 22).

Rentschler no es el único que sostiene estos planteamientos. Graham en su análisis de "Olympia" ya concluye que los Juegos fueron un ritual teatralizado en sí mismo:

"I believe that Olympia would fit most definitions of a documentary film, how much of the world does it show? The Berlin Olympics were themselves a kind of theatrical ritual, cut off totally from the realities of existence in Germany. They were perhaps national Socialist Germany's largest and most successful Thingtheater" (Graham, 2001, p. 261)

¿En qué momento empieza la escenificación que muestra "Olympia" y en qué momento termina? ¿No participa "Olympia" de la dramatización de la realidad que los nazis concibieron para los Juegos Olímpicos de Berlín? ¿Dónde empieza la escenificación y donde las propias dinámicas de la masa que todavía hoy llena y transforma estos eventos? La complejidad para responder a estas preguntas es también la propia complejidad de "Olympia".

Al mismo tiempo, es indudable su logro a la hora de condensar y reutilizar símbolos nazis. La película de los Juegos Olímpicos de Berlín consigue también convertir en algo divertido un evento con muchos matices políticos o mezcla diversión y política. Ese es el verdadero logro del sistema mediático que autores como Rentschler denuncian y quieren dibujar con toda su complejidad. La trascendencia de "Olympia" no viene por esa simbología sino porque sea arte y porque sea divertida. Un arte al que hay que ponerle el apellido de fascista, es innegable, pero al que no se puede negar que está ya usando muchos de los mecanismos de la cultura de masas que empieza a triunfar en Estados Unidos.

Rentschler (2012, p. 29) cita a Karsten Witte para exponer su idea de que las masas entran en la pantalla con "Triumph of the will", no obstante, sólo los líderes están autorizados a hablar. En la película del congreso de Nuremberg, Hitler es el actor principal que celebra sus bodas de fantasía con la masa, reproduce Rentschler. Cuatro años después y desde esta perspectiva, en "Olympia" el protagonista ya no es Hitler sino de la masa. Y al igual que esa masa es un simple espejo y un relleno en "Triumph of the willens" ahora es el actor protagonista, el propio Hitler se ha retirado a un lugar secundario.

El logro de Riefenstahl es que en "Olympia" es la masa la que habla o la que, al menos, se expresa a través de sus gestos, de su diversión, de sus emociones y la que en el fondo expone su parecer. "Olympia" muestra decenas de símbolos y conceptos ideológicos que pertenecen al nazismo pero muestra también un público entregado al nazismo. La cámara no manipula las decenas de manos haciendo el saludo nazi, los aplausos o el respaldo masivo a esta escenificación orgullosa de Alemania que son los Juegos. "Olympia" no sólo muestra al nazismo sino también la estupidez de la masa y, eso quizá aun asusta más.

5.11. PROPAGANDA

“Do we have to point out that the great victor at the Olympic Games is Adolf Hitler?” was the rhetorical question posed by the official Olympia-Zeitung dated 19 August 1936. Reichssportführer (Reich Sport Minister) Hans von Tschammer und Osten called a meeting of the German Committee and solemnly announced, “We lay the Olympic laurel won for Germany at the altar of the National Socialist Movement”. In La Tribuna, Italy’s fascist press interpreted the sporting success in terms of social Darwinism and elevated the Olympic Game to a “barometer of the life of nations”. The daily Gazzetta dello Sport dated 19 August 1936 recapitulated in even more certain terms and drew on shared elements of ideology “ the achievements of some races and nations at the World Games are in the ascendant whilst others, notably England and Frances, are sinking into decadence. It is the young nations that are on the rise” (Teichler, 2006, p. 38-39)

¿Cuál es la importancia de “Olympia”? Asumir que esta pregunta ya no se podrá responder jamás es un buen comienzo. Sencillamente porque no se puede volver atrás ni conocer por muchas afirmaciones o autores que se citen cuál fue el impacto real y completo en sus coetáneos, aunque se citen los premios o el éxito de taquillas. Es imposible ver “Olympia” con aquellos ojos e imposible saber hasta qué punto determinó los comportamientos posteriores o ayudó a la barbarie nazi. También es imposible conocer lo suficiente las verdaderas intenciones de Leni Riefenstahl. Todo lo que se puede afirmar, como aquí se ha planteado, es su relación estrecha y directa con Hitler, los papeles que han quedado escritos y que la película de los Juegos Olímpicos es un encargo personal de Hitler y fue sufragada por el Estado.

Muchos de los que se han aproximado a “Olympia” lo han hecho más con el espíritu de un juez que de un crítico o un analista. Incluso los dos mejores libros fruto de investigaciones impecables y todavía vigentes (las obras de Graham y Downing, referenciales aquí) son más estudios desde la óptica historiográfica que desde el análisis de las imágenes. No obstante, las imágenes son lo único que ha perdurado. Sin menospreciar a la historia de la película que, por supuesto, es otro aspecto. Por ello, ahora el punto de partida tienen que ser las imágenes y los mecanismos y los ejemplos de la película. La película como material que se desmonta. A partir de ahí, se trata de revisar lo que ya han dicho otros teóricos y, sobre todo, de aplicar una nueva perspectiva: buscar y comparar esos mecanismos con los que han empleado las películas que le han sucedido.

Ya no se trata por tanto de medir la influencia que pudo tener la película, sino de medir la que tienen sus símbolos, sus mecanismos y, sobre todo, se trata de medir su actualidad. Las películas de los Juegos Olímpicos aquí analizadas permiten actualizar la lectura de “Olympia”. Se trata de comprobar la influencia que tiene, no la que tuvo y en eso si se puede avanzar. La dificultad será entonces más terminológica, porque si se asume que la película de Riefenstahl es arte fascista resulta que algunas películas modernas pueden compartir rasgos con películas nazis. Las condenas suelen ser más fáciles cuando afectan al pasado y no a nuestro presente. Detrás de esa terminología se abre el debate de si perdura la intención propagandística en el

arte y si ahora es lícito, por qué no lo fue entonces. O viceversa: si esto no es propaganda por qué aquello sí que es considerado como tal. Dejar de ver “Olympia” como un ejemplo puntual y aislado implica que las críticas a su propaganda tampoco son ya algo aislado y puntual sino una nueva manera de poder leer las imágenes que nos rodean.

5.11.1 La película: elementos de propaganda y ejemplos concretos.

La primera puntualización evidente pero necesaria consiste en diferenciar entre “Olympia” y los Juegos Olímpicos. Parece una evidencia pero no son pocos los autores que establecen casi una sinonimia entre ambos, como si las cualidades pudieran intercambiarse de uno a otro acto. Entre la película y los Juegos transcurren dos años y no tienen ni el mismo público ni el mismo recorrido, ni la misma autoría, ni tienen porque compartir intenciones, al menos, a priori. Estas diferencias son fundamentales en lo tocante a las propiedades propagandísticas de ambos eventos. Son dos elementos distintos y el éxito propagandístico de uno u otro elemento no debe trasladarse inmediatamente al otro o, al menos, cabe establecer las diferencias.

Las citas recogidas de la prensa alemana detallan y demuestran como el nazismo y, sobre todo, la figura de Hitler pronto capitalizó el triunfo de los Juegos. Alemania había vencido a los Estados Unidos y a Italia, pero también a Inglaterra o Francia. De un sexto puesto a 101 medallas. El éxito de Alemania era el éxito de Hitler. Como el fracaso de Inglaterra o Francia era el fracaso de sus sistemas políticos que se consideraban algo decadente frente a la ascendente Alemania (Teichler, 2006, p. 38-39). Lo viejo se rendía ante lo nuevo. Los nazis aprovecharon además el vacío que dejó la derrota de la Gran Guerra.

Más allá de la decisión política, no había habido una justificación del sufrimiento y el porqué de la guerra de 1914 y, menos aun, una asunción de la derrota. Había quedado una conmemoración y un recuerdo latente de los que participaban el periodismo, el arte, la literatura y los memoriales por los caídos (Brey Mayer, Ulrich, 2006, p. 24-25). El nazismo recogió ese sentimiento y le dio una salida hacia la revancha. El sacrificio de los muertos exigía ahora el sacrificio de los vivos para construir una nueva Alemania y para comprometerse en el esfuerzo futuro.

No sólo los Juegos, el deporte fue un elemento propagandístico estratégico para la Alemania nazi. En plena Segunda Guerra Mundial en Alemania se celebraron más de 250 reuniones internacionales, varios encuentros y partidos internacionales y un “European War Championship” de boxeo en Breslau, actividades que han sido ignoradas o menospreciadas en la mayor parte de ocasiones en el análisis de la vida social alemana de aquellos años (Teichler, 2006, p. 53). Para entender la importancia que tenía el deporte bastan las palabras de felicitación que dedicó Hitler en la conmemoración de sus 50 años al ministro de deportes:

“for a politician the confidence of the people he is to lead is of the utmost importance. (...) if the German people are looking to the future with great confidence, then this is, in part, the result of the great triumph for German sport. (...) The Olympic accomplishment was a true success in grand style, and ultimately, an enormous political success achieved on my behalf” (Teichler, 2006, p. 55)

En esa Alemania donde todo el deporte juvenil se puso bajo el mandato y la organización del Youth Leader of the German Reich (Teichler, 2006, p. 41) el deporte tenía un valor propagandístico, anímico pero también disciplinario. Es decir, el deporte era una cuestión de orden interno o, al menos, fue un nexo común y social durante gran parte de la guerra.

Sin embargo, si en algo coinciden los teóricos es que los Juegos eran una oportunidad más bien en el ámbito exterior. Los Juegos acabaron siendo, por los resultados y la espectacularidad, un elemento de orgullo nacional que se aprovechó propagandísticamente. No obstante en su concepción y planteamiento previo, los autores sostienen que se concibieron como una oportunidad única para dar un mensaje hacia el exterior. En otras palabras, Hitler no estaba convencido de ganar los Juegos pero sí de que eran el altavoz perfecto para lanzar un mensaje a escala internacional.

Hay que tener en cuenta las suspicacias que levantaba Alemania y la prueba es el boicot que planteó Estados Unidos por la desconfianza en el trato igualitario a los deportistas de todas las razas. Era, no obstante, una Alemania donde Hitler acababa de alcanzar el poder y que no había realizado ni el más mínimo movimiento de conquista o anexión hacia otros países. Román Gubern ya advierte que los fascismos y totalitarismos no necesitaban refutar los argumentos opuestos y preferían la muerte antes que la persuasión, antes el terror que la convicción. Por ello, ya plantea que, como los convencidos no necesitaban de esa propaganda, ésta se solía dirigir a los estratos no totalitarios de la población o a los países extranjeros no totalitarios (Gubern, 2004, p. 251).

Sandoval lo concreta más en su estudio sobre el cine documental alemán, además con el ejemplo de una curiosa coproducción hispano-alemana como se diría hoy. “La Habanera” (1937) es una película grabada en la isla de Tenerife que en la cinta se convierte en Puerto Rico y que es el origen de una fiebre traicionera. En el cine nazi, el viaje lejano significa lo extraño, el distanciamiento de la patria y también la pérdida del bienestar y la estabilidad (Sandoval, 2005, p. 92). Este mismo afán propagandístico se da la vuelta cuando se trata del Kultur film, un género entre el cine didáctico y científico que derivó en el cine documental y que se dan cuenta de que les abre la puerta del mundo exterior y les permitía llegar a países y a audiencias de los que les había separado la guerra (Sandoval, 2005, p. 175).

También “Olympia” es un ejemplo de las posibilidades propagandísticas del cine. Downing cuando justifica los dispendios y el enorme presupuesto de los Juegos de Berlín, ya establece que Hitler decide que el dinero no sería un problema a la hora de crear un espectáculo que llegaría al mundo entero vía los cientos de periodistas y los cientos de miles de visitantes que se esperaban (Downing, 2012, p.38). Graham es mucho más concreto y sostiene que los Juegos fueron diseñados, en parte, para convencer al mundo de que el Nacional Socialismo quería la paz. Los nazis y Hitler debían aparecer como figuras no amenazadoras (Graham, 2001, p. 46).

No sólo se podía confiar en los testigos, aunque fueran miles, de este espectáculo para difundir el importante mensaje que se había planteado exportar. Por ello, la película como ya se ha planteado en la parte histórica surge como un encargo personal del Führer. Desde otro punto de vista, la película se constituye como un canal alternativo y, sobre todo, muy potente fuera para poder difundir la gran escenificación y la propaganda que Hitler y Goebbels han planteado a partir de los Juegos Olímpicos. En ese punto, hay que tener en cuenta esa reciprocidad entre la película y la teatralización previa. Lo interesante es fijarse en los elementos donde la película no sólo transmite sino potencia y transforma y hace suyos algunos de estos significados propagandísticos. Graham cita al director de prensa de Riefenstahl quien expone que si Leni mostró a Hitler como un héroe en "Triumph des Willens", ahora en "Olympia" quería mostrarle como:

"the private man, the spectator who modestly stepped back before the heroes of the hour, the athletes. At the important victories, he was to applaud: his pleasure would signify more than an Olympic victory. A whole string of cameramen was specially trained to take candid shots of his most natural poses" (Graham, 2001, p. 46)

En este punto, se trata de volver a insistir en la diferenciación entre los Juegos y la película. Los Juegos jugaron como se ha expuesto un doble papel. Por un lado, participaron de ese aparato motivacional y disciplinario que, hacia dentro, se planteaba a partir del deporte. Los Juegos se reinterpretaron como una victoria de lo Nuevo sobre lo Viejo y una revancha de los derrotados en la Gran Guerra. No obstante, hacia fuera no se trataba de mostrar fuerza sino amabilidad. Los Juegos eran la oportunidad de escenificar la popularidad del nazismo. Mostrar una Alemania bien organizada, radiante y pacífica y tratar así de convencer a quienes desconfiaban de este régimen racista, autoritario y reaccionario. ¿Cuál es el mensaje que eligió la película? Ahora es el momento de analizar los planos y elementos concretos.

En primer lugar, hay que tener en cuenta lo enumerado en el apartado de estética, en tanto en "Olympia" hay un uso abundante de símbolos que se pueden leer en términos de ideología nazi. La amalgama de signos va desde la cruz gamada, la bandera nazi o el saludo nazi a otros símbolos que tienen un uso dentro del ceremonial olímpico, pero que también pueden tener connotaciones dentro de la simbología nazi. Es el caso del fuego, un elemento que mediante la antorcha y el pebetero ocupa un lugar principal en el ceremonial de los Juegos Olímpicos pero también con un espacio central en los congresos y la escenificación nazi.

El fuego purificador, el fuego como símbolo de regeneración y germanidad (Gubern, 2004, p. 253) pero también la llama como símbolo de la antorcha de la civilización traída desde su antiguo centro en Grecia a la moderna Alemania, un tránsito vigilado desde el panteón en cuyo vértice está Hitler (Downing, 2012, p. 77). Este vínculo entre lo clásico y los Juegos Olímpicos de Berlín 1936 es otro ejemplo de esa relectura de símbolos. Ocurre con ese discóbolo de Myron que cobra vida y se puede leer desde un simple homenaje a los inventores de los Juegos o, en el sentido amplio, de Olympia, Grecia, arte clásico e incluso cultura clásica que se vinculan con el nuevo Imperio Alemán o la nueva Alemania.

El símbolo más polémico es el del cuerpo humano al que "Olympia" somete a una operación estilística y aligera hasta convertirlo en una alegoría de la belleza, el equilibrio y la proporción. Un símbolo que, para muchos, está directamente vinculado al nazismo. Ya se ha expresado en

el apartado estético la disyuntiva entre la belleza o la ideología cuya oposición se puede replantear siguiendo a Susan Sontag, cuando ella habla de la fascinación que ejerce el fascismo todavía hoy. Sontag expresó, no obstante, esta doble interpretación con motivo 40 años después de otros cuerpos y otra obra de Riefenstahl: el libro de fotografías sobre la tribu africana de los Nuba.

“Although the Nuba are black, not Aryan, Riefenstahl’s portrait of them evokes some of the larger themes of Nazi ideology: the contrast between the clean and the impure, the incorruptible and the defiled, the physical and the mental, the joyful and the critical”
(Sontag, 1991, p.88)

Sontag recoge cómo los defensores de Riefenstahl siempre han argumentado que lo que la directora buscaba era simplemente la belleza y que le movía una atracción por las formas bellas. Recoge las propias palabras de Riefenstahl en las que expone que lo realista, lo que forma parte de la vida, lo mediocre o cotidiano no le interesa, que ella busca lo bonito, lo bello, lo sano y la armonía (Sontag, 1991, p.84 y 85).

A esa defensa de la estilización de la vida, Sontag opone la creencia de que hay ideales nazis o que coinciden con la ideología nazi. Sontag cita como ejemplo la exaltación, que hace Riefenstahl con sus fotos, de las luchas y peleas entre los miembros de la tribu Nuba que considera una recuperación de la retórica nazi. Para Sontag allí está expresado el mismo desprecio de los nazis a lo reflexivo, crítico o lo plural. La exhibición de la fuerza bruta, los músculos, la lealtad y, en el fondo, de la victoria del fuerte sobre el débil muestra asegura Sontag que sus ideas han cambiado poco desde las películas nazis (Sontag, 1991, p.89).

Para Sontag, Riefenstahl es una fascista. La diferencia, recordemos, es que aquí no se trata de juzgar a Riefenstahl sino a “Olympia”. De nuevo, volviendo al ejemplo de la ley del más fuerte en las fotos de las peleas de los integrantes de los Nuba se pueden encontrar convicciones nazis pero también simplemente también la exaltación del machismo. Sin que aquí se quiera entrar en ninguna disculpa o juicio que aminore la valoración sobre cualquiera de estos reprobables comportamientos o si uno puede estar incluido dentro del otro. Al final, lo que se quiere plantear es que la diferencia entre calificarlo como machismo o como nazismo depende también del que mira.

Por ello, más allá de la interpretación de los signos se trata del propio relato que hace la película y no sólo de atender a la citación de un símbolo u otro, que siempre es más interpretable. Es evidente que “Olympia” está lleno de simbología nazi, aunque tampoco debe extrañar si pensamos que los Juegos ya fueron concebidos como un elemento de propaganda y que se producen dirigidos y auspiciados por el régimen nazi de Adolf Hitler. La pregunta en este punto es si la película es un mero panfleto propagandístico que repite como un eco las proclamas y símbolos nazis o si la película es un elemento propagandístico independiente, complejo y con más connotaciones que las evidentes. Esto es, lo que se pone ahora en cuestión a partir de los ejemplos concretos de la película y después a partir del análisis de la teoría.

Uno de los elementos analizados es el retrato de Hitler que hace la película. El Führer aparece en 8 bloques diferentes de los 20 en que se divide la primera parte de “Olympia” y no aparece

ni en una sola imagen de la segunda parte, “Juventud olímpica”. Se ha contabilizado como aparición el conjunto lo que suele ser un conjunto de planos (entre tres y cinco) que construyen una pequeña secuencia y tienen una clara relación entre sí, adquiriendo una entidad diferenciada. Para que se entienda en el bloque del preámbulo se contabilizan tres escenas: Hitler que observa y abre con su saludo el desfile, Hitler que se golpea en el pecho cuando sale Alemania y Hitler que pronuncia el discurso inaugural. Así mismo, se contabilizan otras cinco escenas que corresponden a sus apariciones en las pruebas de martillo, lanzamiento de peso, salto de longitud, 10.000 metros y relevos femeninos.

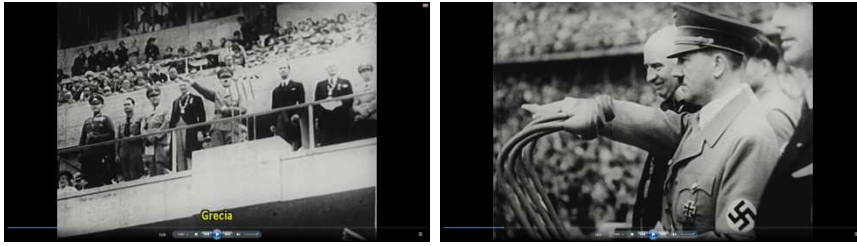
Lo primero que llama la atención de las apariciones de Hitler es la abundancia en la primera parte, más aun subrayada por la ausencia de un solo fotograma del líder alemán en toda la segunda parte. Se podría achacar a que la primera parte es la que se estrena en una gran ceremonia frente al Führer y es la que realmente tenía que afrontar el cumplimiento de las expectativas. Aun así no parece muy lógico porque Riefenstahl sabía (aun más después de la pompa y el éxito de su primera parte) que también iba a ser mirada con lupa y que igualmente iba a ser examinada por el ministerio de Propaganda y el Führer.

Otra explicación más convincente puede ser que Riefenstahl se limitase a situar a Hitler solo en la retransmisión de las pruebas a las que realmente fue. Tiene sentido que Riefenstahl, a pesar de que repitiera escenas completas, falsease recursos o introduzca planos con el estadio vacío, fuese en cambio muy escrupulosa con las escenas de Hitler. Simplemente como una prevención para no tener problemas.

Al respecto se puede aportar la anécdota que relata Yagüe (1992, p. 199) y confirman otros autores (Downing, 2012, p. 82-83) sobre la primera victoria alemana. El domingo 2 de agosto un calendario bien calculado hizo que el primer campeón olímpico fuese alemán. El policía Hans Woelke (por la noche será ascendido a teniente por sus servicios a la patria) lanzó el peso a 16,20 metros y los gritos de Heil! Heil! Atronaron en el estadio. Woelke es recibido junto a los otros vencedores de la jornada en el palco por Hitler. Este detalle, como puntualiza Yagüe, es el origen de una leyenda “que no se ajusta exactamente a la realidad” (1992, p. 200). Hitler no recibirá al día siguiente a Jesse Owens, pero no lo hará motivado por el racismo (que nunca ocultó Hitler), sino porque el Conde Baillet-Latour (presidente del IOC) le advirtió de que su gesto no era protocolario y si recibía a unos vencedores habría de recibir después a todos los que siguieran.

Ese primer día también se produjo la triple victoria finlandesa en los 10.000 metros que, aunque en la película de Riefenstahl aparece casi una hora después de la victoria de Woelke, se produjo en la misma mañana. Por la tarde, para la final de altura, sin alemanes y con dos americanos como favoritos, Hitler se marchó. Estos detalles hacen pensar que, después del apercebimiento recibido del IOC Hitler sólo apareció por el estadio cuando los atletas alemanes tenían posibilidades de ganar y Riefenstahl no fue, por tanto, la que tuvo que seleccionar las imágenes sino simplemente grabar las escasas apariciones del Führer. Como plantea Downing, la anécdota no aparece por supuesto en la película pero Riefenstahl “indirectamente se refiere a ella” (Downing, 2012, p. 83). Lo que expone Downing es que a Hitler sólo se le verá aplaudiendo las victorias alemanas pero no aparece cuando sean de otras nacionalidades. Captura así el “chauvinismo” del líder nazi, apostilla Downing (2012, p. 83).

Figura 206: imágenes de Hitler en el palco durante el prólogo, primeras dos imágenes



Lo que sí es imputable directamente a la película en cuanto a Hitler es que sus apariciones están debidamente espaciadas y ordenadas para que, al mismo tiempo, no resulten cansinas y repetitivas. Todo sin que esto sea óbice para que se constituya al Führer como una referencia política que reina por encima de esa primera parte. Esto implica, por ejemplo, que se insista en el liderazgo del Hitler en el prólogo y, por tanto, en el momento de los desfiles. El saludo y su discurso establecen su referencialidad política. El líder nazi se muestra entonces rotundo, solemne y sin emociones.

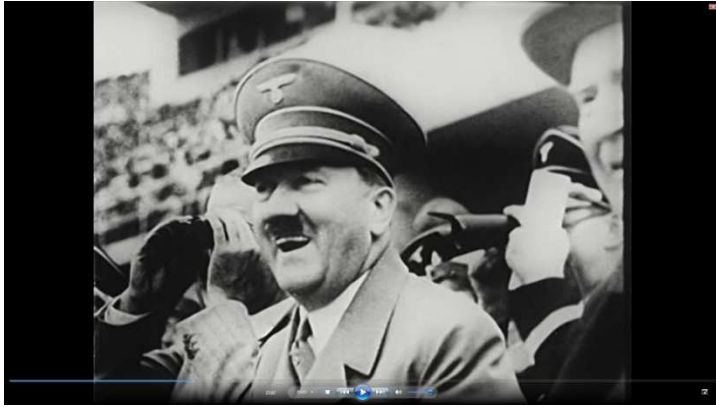
Hitler tarda en aparecer 11 minutos (prueba de martillo) desaparece otros 16 minutos (peso) de nuevo otros 7 minutos (salto de longitud) y se ausenta otros 20 minutos (hasta los 10.000 m y los relevos). De este modo su última aparición es en la prueba número 18 de una primera parte donde quedan recogidas 20 disciplinas atléticas. No sólo hay cierto equilibrio en esas desapariciones sino que la presencia del Führer se extiende desde el minuto 12, con su primera aparición en el desfile, al minuto 1:27:25 cuando se cierra la prueba de relevos femeninos y apenas quedan 15 minutos de película.

Hay que subrayar también los matices que implican las diversas apariciones de Hitler.

Figuras 207: imágenes de Hitler durante el desfile de Alemania con su puño en el pecho y en el discurso ya sin gorra militar



Figuras 208: imágenes de Hitler durante las pruebas en el bloque 4 con la prueba de lanzamiento de martillo en la que Alemania gana el oro. Hitler sonríe.



Figuras 209: imágenes de Hitler durante la prueba de lanzamiento de peso (bloque 8). Vence Alemania y se ve como aplaude con ahínco



Figuras 210: imágenes de Hitler durante la prueba de salto de longitud (bloque 11) la cámara realiza una panorámica desde la bandera a Hitler. La prueba la gana Estados Unidos, Alemania es medalla de plata. Las imágenes de Hitler muestran su orgullo después del salto del alemán



Figuras 211: imágenes de los 10.000m, la prueba número 16 de "Olympia". Hitler se muestra nervioso y Finlandia copa el medallero



Figuras 212: imágenes de la prueba de relevos femeninos (bloque 18) en las que Hitler sufre y se emociona con la tensión de lo que iba a ser una victoria alemana hasta que la corredora alemana pierde el relevo



Hitler solemne pero también cercano y que habla directo y escueto al público sin la formalidad de su uniforme. Hitler con la mano en el pecho cuando escucha el himno. Pero Hitler también que se ríe abiertamente. Hitler nervioso y a los pocos minutos orgulloso de cómo el atleta alemán va igualando los saltos de Jesse Owens. Hitler también como referencia cuando desde la bandera nazi la cámara desciende al palco donde está el Führer, antes de que comience la prueba de salto de longitud. Pero sobre todo, un Hitler desatado, cercano y sin las formas más protocolarias que se ven en la prueba de relevos. Allí no para de moverse, de hablar, se levanta para animar e incluso una palmada en la pierna no disimula la decepción de haber visto cómo se le escapaba la medalla a las corredoras alemanas del equipo de relevos.

Riefenstahl no sólo muestra a Hitler como una figura no amenazante (Graham, 2001, p. 46) sino que incluso le humaniza. En el párrafo anterior se ha descrito la variedad de matices, emociones o sentimientos que expresa el líder nazi y que le convierten además en el personaje más complejo de la película. Se puede discutir si Jesse Owens al aparecer en dos pruebas no obtiene más espacio como tiempo físico, pero es cierto que la mayor parte del tiempo Owens está corriendo o saltando mientras que Hitler pasa el tiempo que le dedica la cámara en plena actuación. Para apoyar la relevancia y la intencionalidad de estas imágenes hay que contar que había un cámara únicamente destinado a grabar a Hitler y con unas órdenes concretas, tan concretas que debido a su éxito escribió esta carta demandando la distinción olímpica que daba el gobierno:

“In spite of all difficulties, according to the estimates of the finished film materials, quite exceptional results were obtained. These showed not only overjoyed and enthusiastic moments of the Führer, but also all other personalities were captured for the film documentary during the most dramatic points of the Olympic Games”
(Graham, 2001, p. 46)

En cualquier caso, “Olympia” no sólo humaniza al Führer, también lo convierte en una referencia. Hitler es el que da la bienvenida a Grecia cuando comienza el desfile de los países y simboliza a Alemania. Hitler simboliza el patriotismo cuando suena el himno. Y a pesar de la importancia de las emociones, nunca se olvida que es una figura referencial como cuando una panorámica vincula la bandera nazi y mira al palco donde está Hitler esperando a que comience el salto de longitud masculino. Además Hitler celebra las victorias alemanas y se identifica con ellas. Pero también está en las derrotas. No sólo es una cuestión de chauvinismo

sino que incluso se puede leer como un apoyo al pueblo, a los derrotados en los momentos también de la derrota.

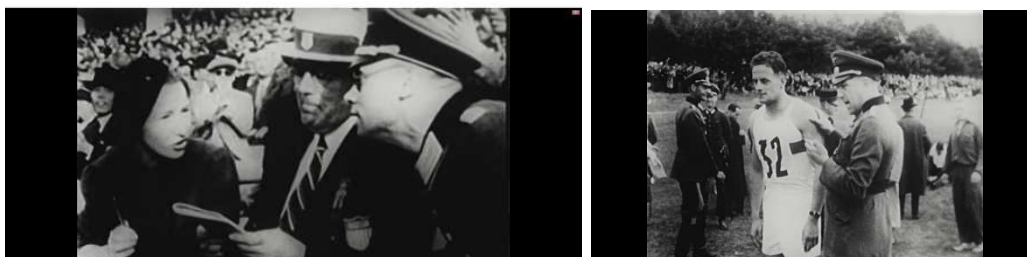
“But purely in terms of the number of shots, the English version of the film does not elevate Hitler beyond the importance of any head of state proclaiming the Games open. A lesser film-maker might have devoted a larger number of shots to Hitler. But Riefenstahl’s more subtle approach still leaves the viewer with a sense of Hitler presiding over the Games. Even when he is not seen, his presence is felt” (Downing, 2012, p. 78)

La maestría de Riefenstahl, como ya anticipa Downing, es que no necesita muchos planos o una redundancia, que sería delatora, para convertir a Hitler en una referencia por encima de los Juegos. Por una parte, parece que simplemente se le sitúa en las pruebas a las que asistió. Por otra parte, las imágenes delatan una intencionalidad y ese plan previo que evidencia también las palabras del camarógrafo que en exclusiva tenía que recoger las escenas de Hitler. “Olympia” convierte a Hitler, en su primera parte, en un actor principal.

Esta caracterización incluso permite entender que no aparezca en la segunda parte, sencillamente porque no asistió a esas pruebas pero quizá también porque ya no es necesario redundar en un mensaje que ha quedado claro. Hitler es protagonista no sólo en los Juegos sino en la película. Ya no hace falta evidenciar que Hitler está ahí, su presencia se siente en cada mirada al cielo o cada saludo nazi. Lo que sorprende es que sea un Hitler emocional y cercano, ese es el Hitler de “Olympia” y ahí de nuevo si que hay una distancia propagandística entre la realidad y la película.

“Olympia” consolida la referencialidad y la autoridad, al menos en lo simbólico, de Hitler pero, sobre todo, construye a ese personaje principal. Allí Hitler es emocionable, un aficionado más, un sufridor, un hombre sonriente, un entusiasmado líder cuyas reacciones se mezclan con las del público. No hay más pompa sino que más bien hay una normalización de la figura de Hitler. La voluntariedad de la operación de presentación y maquillaje de Hitler queda aun más evidente cuando se descubre después que a los soldados se les somete al mismo tratamiento. Hitler había roto el Tratado de Versalles imponiendo de nuevo la obligatoriedad del servicio militar y superando la cantidad de soldados que se estipulaba como límite.

Figura 213: imágenes que muestran a soldados amigables, entusiasmados y parte del público. También imágenes de los militares convertidos en auxiliares de los deportistas





Esos soldados son los mismos que en “Olympia” se convierten en otro personaje que se confunde con el público. Los soldados se constituyen como personajes secundarios y siempre con atribuciones positivas. Los soldados aplauden y se emocionan con las victorias. Son los mismos soldados con los que se puede charlar amigablemente. Sobre todo, son los que cuando los atletas llegan exhaustos a la meta, durante la prueba de pentatlón, acuden rápidamente a auxiliar a los deportistas. Los soldados los sostienen en sus brazos y les sacan de allí. Ya no sólo es Hitler, a su lado también luce amigable el ejército.

Esta coincidencia fruto de la búsqueda de unas imágenes concretas, la selección y el montaje requieren de una intención previa o como mínimo posterior. Riefenstahl está tratando de dar una imagen cuidada y planificada que contradice a los tópicos, prejuicios y a la idea europea del ejército francés y de Hitler, ambos elementos preocupantes y peligrosos.

Los soldados son también deportistas y la película relata sus éxitos. En el pentatlón y la gran prueba de las naciones, sus victorias se convierten en motivo de alegría general y orgullo patriótico. Hay que tener en cuenta que, en este caso, ya no era nada simbólico sino evidente que el ejército alemán, o uno de sus miembros, vencía al resto de militares europeos. La victoria tiene valor doble. Ahora los militares parecen exhibir su habilidad, su fuerza, su puntería y, en general, su capacidad.

Estas imágenes concuerdan con otras que se “cuelan” durante las pruebas en el puerto de Kiel. Allí es posible ver un gran barco de guerra, los cañones que disparan o los marineros empuñando sus fusiles. Son imágenes accesorias que se mezclan con las escenas de presentación del puerto, el público y el inicio de las pruebas. Podría argumentarse que forman parte simplemente de la descripción del decorado como también que los militares del pentatlón consiguieron la medalla de oro. Es cierto que es indiscutible que esas imágenes no se provocaron, pero el hecho de que la película las haya seleccionado, que haya elegido esas pruebas y que también se introduzcan esas imágenes, consigue, y eso también es evidente, mostrar un ejército preparado y fuerte.

Figura 214: militares victoriosos y despliegue militar



La exhibición militar y la descripción cuidada y planificada que “Olympia” hace de los militares y de Hitler deben contraponerse a algunos capítulos concretos que merecen un análisis pormenorizado. Por una parte, Owens quien se convierte en el protagonista de los Juegos y también de la película junto con Morris. Exaltar a dos americanos, aunque Morris sea de raza aria, no parece que esté entre los preceptos nazis. Por otra parte, hay gestos concretos como la negativa del americano Leonhard a hacer el saludo nazi que son también toda una resistencia y un rechazo a los símbolos del Tercer Reich que podrían haberse evitado y que, sin embargo, se recogen en la película. Considerar estas escenas en relación con lo descrito anteriormente ayuda a completar el dibujo que la película hace de Alemania, al tiempo que complica el contenido propagandístico de la cinta.

Morris y Owens son indiscutiblemente los protagonistas de “Olympia”, al menos, en lo deportivo y después de lo dicho de Hitler. Si sumamos los minutos de la prueba de los 100 metros y el salto de longitud. Éste sería el tercer bloque con más espacio de la primera parte. Owens es el único ganador que repite en la película (en la realidad la holandesa Mastenbroek también ganó 4 medallas). En cuanto al decatlón de Morris, esta es sólo después del maratón la prueba con más espacio de toda la película. En la pista nadie iguala a Morris y a Owens, plano a plano, ni siquiera Hitler obtiene tanto espacio, aunque como ya se ha dicho Hitler tiene muchas más expresiones y emociones de las que transmiten estos dos deportistas. No obstante, no es sólo una cuestión de tiempo en escena sino también de cómo se está ahí. Ningún atleta se recrea y sonrío directamente ante la cámara como Owens. Y tampoco en ninguna otra prueba, el locutor nos da pistas de la victoria de Morris y mucho menos la cámara

se recrea en personalizar y dar tanto planos centrados en un deportista como en el caso del americano.

Figuras 215: el protagonismo de Owens y Morris



En el caso de Morris y el decatlón, se suma el hecho de que la victoria de los americanos es aplastante. Los deportistas americanos de la disciplina, quizá porque era el único país con especialistas, ganan en todas las pruebas. En las de pista (vallas o 400 metros) lo hacen además a una considerable distancia con lo que los planos suelen mostrar a Morris llegando sólo a la meta y la emoción no es mucha. Morris, ya campeón, bate incluso en la última prueba a Huber, el participante alemán, con lo que la victoria americana implica también la derrota alemana y se escuchan pitos. Lo mismo sucede con Owens quien en la prueba del salto de longitud se impone a Long, alemán y ante los ojos de un Hitler que ha ido a ver cómo Owens era derrotado y es testigo justo de lo contrario. (Long y Owens se convirtieron en grandes amigos).

Downing expone ante el tratamiento que Owens recibe en la película que Riefenstahl contravino los deseos nazis con la celebración de los logros del americano. Las victorias del negro de Alabama eran toda "afirmación política en la Alemania Nazi" (Downing, 2012, p. 82). El autor recuerda además que, mientras tanto, el ministerio de propaganda alemán había prohibido llevar y publicar el listado de victorias por países e insistía en que las victorias eran algo personal. Así mismo estaba prohibido publicar también los logros de los atletas negros (Downing, 2012, p. 89). Mientras tanto, la película se convierte en una exhibición de los logros no sólo de Owens sino también de Morris.

Figuras 216: imágenes que exaltan las victorias americanas.



No es sólo una prueba o una imagen concreta. La cámara muestra el símbolo americano, la bandera, que ondea en los tres mástiles tras la prueba de salto de altura masculino. Se busca en el público al público negro de la prueba de los 110 metros vallas y se cierra con el saludo olímpico del atleta americano coronado de laurel. La final del emocionante salto con pértiga se cierra con el fundido de la bandera de los Estados Unidos sobre la cara del vencedor. “Olympia” podría haberse ahorrado muchas de estas escenas. El ejemplo quizá más evidente es el fundido sobre la cara del vencedor del americano Meadows. Ya no sólo es que se elija esa imagen cerrada de la cara del vencedor sino que además se emplea un recurso de montaje para identificar al deportista y a su país.

“Olympia” plantea una visión marcadamente nacionalista de los Juegos Olímpicos. Esto no sólo afecta a los símbolos de la Alemania Nazi que serán enarbolados ante cada victoria sino que el mismo lenguaje servirá para relatar el resto de victorias de los otros países. No es casual que cuando hay un atleta de la India, entre el público aparezcan hindúes, que los japoneses acompañen las victorias de las nadadoras compatriotas suyas o que sean los militares alemanes los que abracen al soldado que acaba de ganar la Gran Copa de las Naciones para Alemania. Esas identificaciones muestran a “Olympia” como una película de marcado carácter nacionalista y donde las identidades nacionales se convierten en una referencia y un rasgo que se evidencia en todos los casos.

Figuras 217: muestras de la identificación nacional que se produce en “Olympia”





Este nacionalismo se puede matizar con los apuntes de Graham. Para él, la injusticia y la propaganda quedan demostradas en tres casos (2001, p. 258 y 259). En primer lugar, porque la versión original contenía más victorias Nazi de las que se mantuvieron en otras versiones y cita el lanzamiento de martillo (está en esta versión analizada), la jabalina y la prueba de tiro (se refiere a la jabalina femenina prueba donde venció Fleischer). Además en esa versión también había más planos de Hitler. En segundo lugar, menciona que el uso del slow motion, las reacciones y la música realzan las victorias alemanas. En disco, por ejemplo, Schroeder lanza en la final mientras no paso las eliminatorias y Huber se convierte en una seria amenaza más en la película que en la realidad. Por último, destaca la evidencia de que las naciones amigas reciben mejor trato que las que disgustaban a los alemanes: pone el ejemplo de la República Checa de la cual no se muestra ni una sola victoria.

Las afirmaciones de Graham deben ser revisadas. En primer lugar, nada se puede discutir sobre la versión alemana, aunque sí sobre su influencia que debe circunscribirse a la emisión en Alemania pues fuera, como se ha visto en la parte histórica de distribución, esas copias no fueron ni recibidas ni distribuidas. En segundo lugar, hay que decir que en la primera parte el slow motion se usa en cinco pruebas (disco, triple salto, salto masculino, 110 metros vallas y jabalina) y sólo en una gana Alemania frente a las 3 victorias americanas. Evidentemente la música y las reacciones se recrean en las victorias alemanas pero no menos como se ha visto de la identificación nacional que reciben las victorias de otras naciones.

En tercer lugar, sobre el silenciamiento de victorias como las de la Republica Checa hay que advertir que los checos solo ganaron tres pruebas (anillas, canoa a dos 1000 metros y canoa a dos 10.000) y que puestos a echar de menos vencedores casi es más notorio que se obviasen las tres medallas de oro del gimnasta alemán Schwarzmann o dos de las de la nadadora Mastenbroek que fueron dados como otros de los grandes protagonistas por la prensa especializada y en virtud a la cantidad de medallas.

Contra los argumentos y los ejemplos puntuales de Graham se pueden poner otros. Los alemanes vencen y son aplaudidos y sus victorias se simbolizan en la película pero Alemania también es derrotada a lo largo de "Olympia". Lo son Long en salto de longitud, Huber en el decatlón, las relevistas o el nadador alemán que pierde en la ajustada final de los 200 metros braza. Es significativo el momento quizá más humorístico de la película: la caída de los jinetes y los caballos al agua en la Prueba de las Naciones. Es cierto que sólo uno de los alemanes cae pero eso implica que también hay un caída alemana. Y por último, es también significativo el rechazo expreso y evidente del americano Leonhard cuando decide no devolver el saludo fascista y además la cámara cierra el plano para hacerlo más evidente. En la misma prueba encontramos la admiración de los niños al vencedor alemán que lo agrandan un poco más y la resistencia de los americanos a aceptar los símbolos de la Alemania Nazi.

Figuras 218: Alemania vence pero también en imágenes vemos la caída del jinete alemán, la admiración de los niños pero también la negativa de Leonhard a devolver el saludo nazi



El análisis del mensaje propagandístico de “Olympia” es muy complejo. Es difícil ponderar si pesan más las imágenes de Hitler o las de Owens. Complejo medir si pesan más las victorias de Alemania o sus ridículos. Incluso es arriesgado comparar los saludos nazis y las banderas nazis con las banderas americanas o el público de otras naciones. En cualquier caso, la propuesta no es situar en la balanza una serie de argumentos y enfrentarlos a otros sino describir la complejidad del mensaje que plantea “Olympia” y en muchos puntos sus contradicciones que por momentos pueden contentar a un nazi, a un americano o a un amante del cine con los contrapicados, los ralentizados o los tremendos contraluces.

Esa complejidad no es sino el más importante de los rasgos que pueden concluirse de este análisis y que son más exactos que un juicio cerrado que determine si “Olympia” es o no propaganda. La película de los Juegos Olímpicos de Berlín es una cinta compleja, cargada de símbolos con influencia nazi, contiene una descripción del ejército y de Hitler parcial e interesada, hace una lectura y una descripción nacionalista de los logros deportivos, exalta a los deportistas, convierte en personajes principales a los atletas y al público y maneja también las técnicas que le permiten estilizar las imágenes y ampliar así su poder simbólico. Esta sería una descripción mucho más exacta que permitiría abordar la respuesta a si “Olympia” es o no una película propagandística. Otra respuesta podría ser que efectivamente la película de los Juegos Olímpicos contiene propaganda entre sus mensajes pero que no sólo es un panfleto propagandístico de exaltación germana.

Hay que recordar ahora el empeño de Riefenstahl por conseguir estrenar y distribuir “Olympia” de manera oficial en Estados Unidos. También hay que puntualizar que la cinta realmente y de modo oficioso es estrenada ante una audiencia reducida bajo la supervisión de Stowitts, el pintor de atletas desnudos amigo de Riefenstahl.

Estados Unidos había encumbrado como lo haría después a muchos directores alemanes y Hollywood era la verdadera referencia para la cinematografía mundial. Riefenstahl sabía que una película nazi le cerraba todas las puertas y, por ello, parece clave que nunca perdiera los guiños hacia Estados Unidos y el equilibrio en la descripción de los Juegos. Aunque la visión también puede que quede distorsionada años después simplemente en cuanto aparecen los primeros símbolos nazis debido a la carga de significados y a los acontecimientos históricos que siguieron a la película pero que no había sucedido cuando esta se estrena en 1938.

5.11.2. ¿"Olympia" es propagandística? La respuesta de los principales teóricos.

Los dos estudios teóricos más completos sobre "Olympia", esto es, el de Cooper Graham (2001) y el de Taylor Downing (2012) llegan a conclusiones opuestas, para Graham se trata de propaganda, mientras Downing cree a Riefenstahl cuando afirma que no quiere promover los valores de la Alemania Nazi. A pesar de la distancia en su veredicto sus análisis siguen una línea común y convergen en la mayoría de puntos clave como considerar retocada la imagen de una Alemania pacífica y amigable o considerar "Olympia" una de las obras maestras del género del documental. Por ello, se ofrecen ahora estos argumentos no sólo para reproducir el diálogo que establecen ambos análisis sino también para señalar los puntos clave que los teóricos han considerado a la hora de ponderar "Olympia" como una obra propagandística.

Por un lado, ambos señalan las coincidencias entre la película y las intenciones del gobierno Nazi en tanto la visión dulcificada que se ofrece de Alemania. Graham (2001, p. 253) diferencia aquí entre los "objetivos propagandísticos a medio largo plazo y los problemas a corto plazo del régimen". Desautoriza el argumento de quienes sostienen que la película si fuera nazi sería un muestrario de victorias alemanas y un desprecio del resto de victorias. Le parece demasiado simplista. En cambio, le parece que la película participa de la hipocresía del régimen nazi y de su cinismo que le permitió mostrarse como un régimen pacífico, justo con los Judíos y que firmo un pacto de no agresión con Rusia. Para él, el hecho de que la película parezca un tributo al deporte y totalmente imparcial (Graham, 2001, p. 253) no va en contra de los presupuestos propagandísticos de Alemania a mediados de los años 30 sino que los sostiene.

Para Downing, aunque Riefenstahl creó una "maravillosa visión de los Juegos, nada de esto hubiera sido posible si no hubieran sido el espectáculo que fueron" (2012, p. 119). En esto incluye que los Juegos fueron contruidos y pensados por los dirigentes nazis para conseguir propósitos políticos. Downing coincide en que, a mediados de los 30, Hitler y su cohorte quería promover Alemania como un lugar amigable, pacífico y, por ello, decidió invertir grandes sumas de dinero en la organización de los Juegos. Quería distinguir los Juegos de Berlín. No sólo querían ser apreciados por los miles de visitantes que pasaran por Berlín, sino por millones a lo largo y ancho de todo el mundo. Por eso invirtieron grandes sumas también en la

película y cuando ésta estuvo terminada se hizo un importante esfuerzo para promocionarla por Europa. Los nazis querían que se hiciera "Olympia" y querían que se viese.

Otro punto de fricción se sitúa en torno al tratamiento de las victorias de Owens, sobre todo, desde el punto de vista de la oposición con los dictados del Ministerio de Propaganda y Goebbels. Downing considera una paradoja que Riefenstahl "se mantuviese alejada de las demandas de Goebbels y al tiempo nunca dejase de proclamar la insolencia que sufrió" (Downing, 2012, p. 120). Para Downing, Cornelius Johnson, Jesse Owens o Archie Williams demuestran que los grandes logros atléticos se recrearon con fidelidad. También, añade, hay muchas victorias alemanas, pero de hecho, Alemania tuvo mucho éxito en estas olimpiadas y fue la nación que más medallas ganó. En cuanto a la cobertura olímpica "Olympia", declara Downing, es "un justo registro de los Juegos" (2012, p. 120).

Es curioso que Graham va incluso más allá cuando reconoce que cuando vio por primera vez la película y debido a lo poco que sabía de los Juegos, tuvo "la fuerte impresión de que Estados Unidos había ganado esas Olimpiadas" (2001, p. 255). De hecho, para él, la película no refleja la victoria holgada de Alemania. Graham admite que "la película parece tratar de modo justo a los atletas" (2001, p. 255). Sin embargo, para Graham todo es simplemente otra parte de la propaganda nazi y pone como ejemplo la petición de no criticar o desprestigiar a Owens, la orden de no tabular los resultados repartiendo las medallas por naciones y no por atletas y la directriz para tratar igual a los negros y a los blancos (Graham, 2001, p. 254 y 255). Concluye que puede que el espacio dedicado a Metcalfe o Owens le pareciese excesivo a Goebbels y le da credibilidad a que atacase por ello a Riefenstahl, pero sostiene que en cualquier caso tratar con justicia a los atletas negros era "política oficial nazi" (Graham, 2001, p. 255).

Si en algo coinciden en Graham y Downing es al hablar de la calidad de este documental como obra de arte. Si para Downing es "una de las mejores películas, si no la mejor del cine de deporte" (2012, p. 119), para Graham es uno de esos trabajos que supera a su creador y el "más grande y más loco trabajo de Riefenstahl" (2001, p.262). Para Downing, el hecho de que la película incluya material grabado antes y después de los Juegos subraya aun más su carácter de obra de arte frente al reportaje. Riefenstahl demuestra su amor por el cuerpo humano, eso, junto con los encuadres, el montaje, el ritmo conduce a una celebración de la belleza física y la proeza atlética. Riefenstahl captura el espíritu de incontables momentos de esfuerzo y triunfo y convierte estos momentos en una magnífica visión de los Juegos y su trabajo confabula en un logro único para la historia del cine (Downing, 2012, p. 119).

Llama la atención que precisamente la estética sea uno de los aspectos en los que los críticos se muestran más coincidentes en negar cualquier implicación propagandística. Precisamente uno de los aspectos que más sorprenden en un primer visionado de "Olympia" y que muchos suelen vincular rápidamente con el culto a la raza aria de los nazis y que les sirve para desprestigiar la película es aquí categóricamente admirado por los especialistas de cine. Graham recoge de hecho una anécdota muy desconocida y relacionada con esto. Cuenta Graham (2001, p. 185) como la exhibición de la gimnasia, esas imágenes con cientos de deportistas en un movimiento coordinado, algo que parece un símbolo de la disciplina, la coordinación y la exaltación del cuerpo fue precisamente uno de los apartados que disgustó a Goebbels. La duración fue recortada por sus quejas. Precisamente en uno de los espacios que han sido

tachados y puestos más veces como ejemplo de la reglamentación o la disposición fascista de la película.

Para Graham (2001, p.260) la estética contiene “mucho de su tiempo y de su época y muestra una relación con la tradición neoclásica y romántica”. El autor da por buenas las lecturas marxistas que consideran este neoclasicismo un simple continuismo con la tradición artística de la época de la República de Weimar. Para Graham, este deseo de idealizar las imágenes está más próximo a lo kitsch y lo afectado. La iconografía casi religiosa y la música cadenciosa de Wind (Graham, 2001, p. 260) es una muestra del mal gusto que Graham ejemplifica en lo que llama la “postal” para referirse a la imagen en que el discóbolo se hace humano. “Las imágenes parecen afectadas y estúpidas” (Graham, 2001, p. 261). Para Graham, es simplemente el aspecto que ha quedado más desfasado en la película. Riefenstahl trata de imponer una interpretación concreta de los símbolos, mientras que hoy el cine deja abierta la puerta a las interpretaciones personales de cada uno (2001, p. 261).

Antes de llegar al punto clave y explicar porqué a pesar de la similitudes llegan a conclusiones diferentes, se quiere evidenciar que entre las afirmaciones de Graham y las de Downing hay más acuerdos que diferencias. Graham recurre a un abstracto que son las intenciones propagandísticas de Alemania a medio plazo y que justifica en diversas citas de los documentos investigados. No obstante, salvo que existiera un documento que plantease como tal estos objetivos y que fuese dado a conocer, hasta el momento, los parámetros que describe Graham son más bien deducciones, suposiciones y una construcción que una afirmación indiscutible. Es incluso hasta complicado presuponer si existía una planificación a medio plazo de la imagen que quería dar Alemania o era un poco más improvisado.

Salvado este escollo, en la descripción concreta de la película, las coincidencias son casi absolutas. Por una parte y empezando por el final, los dos consideran despolitizada la estética y el tratamiento del cuerpo o los principios clásicos que plantea “Olympia”, más allá de que luego a Graham le parezca una aberración kitsch y desfasada y a Downing parte de esa trascendencia que logra alcanzar la película de Riefenstahl. Por otra parte, los dos coinciden en que la descripción de los logros atléticos es ajustada a la realidad. Por último, ambos señalan la coincidencia del dibujo que hace la película con los intereses políticos de un Alemania a quien le interesaba mostrarse como una nación en paz para poder rearmarse. Para Downing incluso el gran espectáculo que propone “Olympia” deriva directamente de que los Juegos ya fueron un gran espectáculo. En otros términos, Graham también reconoce un poco más adelante que los Juegos fueron el mayor logro teatral de los nazis:

“I believe that Olympia would fit most definitions of a documentary film, how much of the world does it show? The Berlin Olympics were themselves a kind of theatrical ritual, cut off totally from the realities of existence in Germany. They were perhaps national Socialist Germany’s largest and most successful Thingtheater” (Graham, 2001, p. 261)

Llegados a este punto es más sencillo explicar que lo que verdaderamente ocurre es que Downing y Graham llegan a la misma conclusión, aunque la explican de maneras contrarias, términos que parece que concluyen lo opuesto cuando no es así. Graham admite solemne:

“the author considers the Olympic film to be National Socialist propaganda” (Graham, 2001, p. 251)

Y apenas unas líneas más abajo explica justo lo contrario:

“The most common definition denotes one group trying deliberately and consciously to change ideas of another group. If we assume that definition as well as Riefenstahl’s version of the facts, then Riefenstahl’s arguments are correct” (Graham, 2001, p. 251)

Esto es, para Graham “Olympia” no es una obra de propaganda convencional sino lo que llama (citando a Jacques Ellul) “propaganda sociológica” (2001, p. 252) y que vendría a ser la expansión de una ideología por medio del contexto sociológico. En otras palabras, se trata de una influencia que usa los mismos medios que la propaganda convencional como los anuncios, las relaciones públicas y produce un cierto concepto de sociedad o estilo de vida. Ahí es donde sitúa el dibujo que hace la película de Alemania que encierra el engaño de un país amigable, pacífico y no racista.

Graham se da cuenta de su contradicción de llamar propaganda y luego negarlo cuando cae en la cuenta de que tal como lo plantea todo es propaganda. Es propaganda si Riefenstahl hubiera elegido sólo las victorias alemanas y despreciado las de otros países y es propaganda que haya tratado de modo justo a los negros, haya mostrado unas olimpiadas exitosas y haya sido justa con los resultados deportivos (en visos de esos presuntos dictados de la propaganda alemana nazi a medio plazo). Sale del aprieto explicando que en ocasiones los propios escritores o artistas que participan de la “propaganda sociológica” ni siquiera son conscientes de ello (Graham, 2001, p.256).

Por ordenar los pensamientos de Graham, se trata de que “Olympia” es propagandística aunque no una propaganda cualquiera sino “propaganda sociológica” que vendría a ser la participación de una obra de arte de la difusión, a veces involuntaria, de unas ideas que junto con otros mensajes también implícitos vienen a construir o difundir una nueva visión y un nuevo estilo de vida. Downing es mucho más directo y directamente exculpa a Riefenstahl. Sostiene como ella que la película no es “intencionalmente propagandística” (2012, p. 120).

“Riefenstahl always said that the film is not intentionally propagandist that she was not trying through the film to promote the values of National Socialism. I, for one, believe her on this score. Had she been a committed Nazi she would have behaved differently and made another film. But that is not to say that the film is therefore apolitical. Olympia is an intensely political film. It was set up for political motives, it describes an immensely political event. It was made and promoted with government money using several agencies of the Nazi state.” (Downing, 2012, p. 120)

Aunque Downing niegue que sea propaganda, realmente admite sus efectos y niega que no tenga ninguna intención política. Simplemente porque fue hecha con dinero nazi de un gran espectáculo nazi.

Más allá de las conclusiones o del acuerdo con la exposición que hacen Graham y Downing, sirve para evidenciar la complejidad y la casi interminable polémica que ha rodeado siempre a “Olympia” y cómo en cualquier análisis late al final la pregunta de si estamos o no ante un film

propagandístico. Del análisis anterior, se puede deducir ya que “Olympia” no es simple propaganda en cuanto la exposición y la repetición de un puñado de ideas y símbolos nazis. Como ya se ha planteado, “Olympia” plantea un mensaje complejo que mezcla la ideología nazi y puede ser leído en ese sentido. Pero también es una gran obra de arte y refleja las victorias de Owens, las derrotas alemanas y detalles tan accesorios como los pitos, un saludo nazi que no se hace o un abrazo aunque sea de atletas que no sean alemanes y por tanto también es un tributo al deporte. Hasta ahora se ha citado a “Olympia” como una película que estableció los estándares del relato deportivo y unos parámetros que aun no han sido superados (Downing, 2012, p. 121) quizá simplemente también inauguró una nueva manera de hacer propaganda política.

5.11.3 La propaganda 75 años después

“The Propaganda Committee of the OC, chaired by Haegert, became most influential in the struggle for the soul of the German people at home and the image of nazism abroad. I was this concerted propaganda effort that made the Olympic Games of Berlin the first truly modern Games” (Kruger, 2003, p.21)

Tal como plantea Kruger, los Juegos de Berlín lucharon por el alma de los alemanes y defendieron la reputación que Alemania tenía fuera. “Olympia” también se encuentra recorrida por esa doble moral: por un lado servir a los nazis, por el otro, contentar a las democracias vigilantes. La película de los Juegos Olímpicos suele ser considerada como la referencia en la creación de los estándares que han servido durante el pasado siglo, y todavía siguen vigentes en éste, para retransmitir las pruebas deportivas. Lo menciona, por ejemplo, Downing (2012, p. 120 y 121) quien subraya también el carácter político del film y lo repite Koepnick (2008, p. 54) que lo considera un momento esencial para la definición del registro de la belleza atlética.

“Olympia” mezcla deporte y política, estética e ideología, emoción y adoctrinamiento. Sus estándares no sólo sirven para contar un evento deportivo sino también para introducir ideas y planteamientos políticos. La película de los Juegos propuso una manera de mirar el deporte, pero ese punto de vista suponía también acercarnos a determinados símbolos, códigos y planteamientos que tal como se ha visto en el análisis precedente tenían connotaciones nazis. La obsesión por separar el fondo y la forma ha exculpado de algún modo los avances técnicos de “Olympia” frente a las connotaciones políticas. Se ha querido ver como una película cuyo contenido se circunscribe a un momento muy puntual de la historia, mientras sus elecciones técnicas se han supuesto universales. No obstante, ambos campos son inseparables y “Olympia” no sólo dispuso unas herramientas, sino que ordenó y estableció las normas de uso.

Los Juegos de Berlín sólo continúan con una tradición: la de servir de escaparate a toda una nación como ocurrió en Los Ángeles o iba a ocurrir con la tecnología nipona que se quería exhibir al mundo en 1940 (Kruger, 2003, p. 29). Es lo mismo que pretendían los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 1984 cuando un hombre sobrevuela el estadio, con las pantallas y la exhibición de tecnología o el dirigible que recuerda a “Olympia”. Más cerca tenemos aun los Juegos de Barcelona que supusieron un escaparate para España, sobre todo cultural y turístico y que promovieron una renovación e impulso del deporte en el país. En 2012, Londres aprovechaba sus terceros Juegos para relanzarse como una de las capitales del mundo y esquivar así la crisis.

Cuando Kruger dice que los Juegos de Berlín fueron “the first truly modern” (2003, p.21), por primera vez no está dejando de lado las connotaciones propagandísticas. Sino que precisamente se basa en esa dualidad, entre hablar al alma alemana y mirar al mundo, para defender la vanguardia de los Juegos de Berlín. En el escaparate en esa ocasión, en 1936, para desgracia del mundo se situó el nazismo. Pero igual que hizo entonces el nazismo, todos los países y regímenes, democráticos o no tanto, han buscado a partir de entonces en los Juegos un doble elemento de orgullo patriótico y proyección de una imagen hacia el exterior. Y si, como dice Kruger, nadie ha capturado mejor el espíritu de esos Juegos que Riefenstahl (Kruger, 2003, p. 35) y teniendo en cuenta que ese modelo es referencial, como se ha dicho, para las retransmisiones deportivas actuales, habría que concluir que esa mezcla de política y deporte sigue vigente.

“There is no doubt that the grandeur of the stadium and the tens of thousands of people within it is in its way a celebration of the achievements of the Third Reich. But, as we have seen, the Nazis intended the Games to promote the “new order” in Germany. In reality, the first twenty-two minutes of the film are relatively modest in this regard. Every Olympic film made since, applauds the magnificence of the main stadium constructed for the Games” (Downing, 2012, p.77)

“Riefenstahl’s film captures the powerful emotional impact of the Opening Ceremony. But purely in terms of the number of shots, the English version of the film does not elevate Hitler beyond the importance of any head of state proclaiming the Games open” (Downing, 2012, p.78)

Los primeros veintidós minutos de “Olympia” son relativamente modestos se atreve a decir Downing en la cita precedente, realmente todas las Olimpiadas desde entonces han aplaudido la magnificencia de sus estadios. Igualmente señala que Hitler no es elevado por encima de la importancia de cualquier cabeza de Estado cuando proclama otros Juegos abiertos. Son solo dos comentarios aislados que quieren contextualizar la ceremonia y el prólogo de “Olympia”. Pero al mismo tiempo esa contextualización de la propaganda señala directamente hacia la pervivencia de la misma. Esos elementos comunes de propaganda entre “Olympia” y las películas que le siguieron y que aquí se han analizado son los que se intentan señalar como parte de la demostración de que el modelo deportivo pero también político que propugnó la película oficial de Berlín sigue vigente.

La referencialidad al pasado como punto de partida y vínculo emocional es el primero de los rasgos comunes. Al igual que “Olympia” establece un nexo con la Grecia clásica, el resto de

películas establecen sus propios pasados, casi a modo mitológico. En “16 days of glory” las imágenes de la ceremonia inaugural se funden con las imágenes en blanco y negro de 1932. En “Marathon”, la película se apropia de la ceremonia diseñada por la Fura dels Baus para las cámaras de televisión y convierte a ese Hércules que cruza el sol para crear el mar Mediterráneo en la referencia. En “First”, la referencia se hace más amplia. En una ciudad multicultural, el pasado es el de sus habitantes. Las historias del prólogo trasladan al espectador hasta la delincuencia del Bronx, la guerra de Kosovo y el Tercer Mundo.

Las películas dibujan un nexo y, a la vez, proponen una interpretación de la historia común. Los Ángeles, ciudad del cine, se conecta con las imágenes más antiguas grabadas de unas olimpiadas y reivindica su capitalidad del cine. Barcelona se reclama como capital del Mediterráneo y se vincula, así, al mismo tiempo, con el origen de los Juegos a unos kilómetros a través de ese mar. Para Londres es una cuestión de reivindicar su posición central en el mundo. Punto de unión entre quienes huyen de los problemas del mundo puntualizados en la delincuencia, la pobreza del Tercer Mundo o las guerras. Lo primero que hacen es reclamar autoridad moral y trascendencia (no son una ciudad, son una cultura) defender un arraigo y proponer un vínculo emocional al espectador.

La exhibición simbólica del poder político es otro de los puntos en común que van de “Olympia” a “First”. “Olympia” constituye una especie de vigilancia virtual en torno a Hitler. La recurrencia a los planos del Führer en diversas pruebas hace que su presencia se sienta en el resto, aunque ya no se evidencie. Hitler queda establecido como referencia política pero no menos que Reagan en “16 days of glory”. Llama la atención el protagonismo creciente de Samaranich (presidente del COI), que se convierte en referencia en “Marathon” y en la película de Los Ángeles, simplemente como trasunto del aumento de poder político de este poder olímpico. En “First” no hay discursos pero ya se ha planteado que toda la familia real, como ocurre en “Marathon”, se exhibe cuidadosamente entre las imágenes del público.

Hay un abismo entre Hitler y los dirigentes de las democracias modernas pero no tanto entre el tratamiento que dispensa “Olympia” a esta referencia política y el resto. El aplauso previo al discurso del Rey Juan Carlos o el príncipe deportista en “Marathon”, o el gesto lleno de tensión de los herederos británicos en “First”, o la solemnidad de la apertura de Reagan son todas ya características que “Olympia” atribuye a Hitler. La finalidad sigue siendo la misma, la de mostrar una referencia política en la grada, vinculada a los triunfos (recurso al Rey Juan Carlos después de la victoria en fútbol en “Marathon”), solemne y distinguida pero al tiempo cercana y humana.

La abundancia de símbolos políticos y la hegemonía de la bandera es otro de los puntos recurrentes. En el primer minuto de “16 days of glory” hay 8 banderas americanas en 11 imágenes diferentes. Hay incluso perfiles (como la prueba de Gaines) que se asientan sobre la identidad nacional. De modo que es el público y Estados Unidos quien gana. ¿Es eso más o menos nacionalista que “Olympia”? Difícil medir la cantidad pero todas las películas usan este lenguaje nacionalista. Las victorias de Trott en “First” ponen en escena una superabundancia de banderas inglesas en las que se recrea la imagen. Las banderas identifican también el nexo entre la grada y los deportistas. Incluso en “Marathon” donde se trabaja más el aspecto simbólico del cuerpo y el deporte y se evitan banderas, la norma se olvida cuando se trata de

las victorias españolas y “Marathon” permite que Fermín Cacho exhiba durante varios minutos varias banderas.

Las banderas en las nuevas películas olímpicas ya no llevan cruces gamadas, no hay águilas fascistas o saludos nazis. No obstante, hay más banderas en el prólogo de “16 days of glory” que en el de “Olympia”. Las banderas son el vínculo con el espectador nacional, pero también el vínculo con las emociones más irracionales como cuando la cámara tras la derrota de Buchanam en “First” busca rápidamente las banderas de Colombia, la patria de la vencedora. El lenguaje nacionalista está ya presente en “Olympia” y entonces ya no sólo se aplica a Alemania sino a un grupo determinado de naciones. Ahora ya no importa tanto si son naciones amigas o no del régimen. En general, la bandera busca la identificación del espectador con el deportista y por tanto el vínculo emocional.

La recurrencia a los símbolos olímpicos es también otra estrategia común. El fuego de la antorcha, las ceremonias, las medallas, el laurel o el izado de las banderas son símbolos que emplea “Olympia” para vincular a Alemania con la historia de Europa, para evidenciar el triunfo de Alemania personalizado en los atletas vencedores o para mostrar la supremacía de naciones como Estados Unidos que copan las tres banderas en algunas pruebas. En “Marathon” la medalla es tan simbólica que sólo se reparten en dos ocasiones. En “First” el fuego se convierte en el leit motiv de la ceremonia y un símbolo de la espectacularidad. En “16 days of glory” como en “Olympia” la llegada de la antorcha y el apagado del pebetero marcan los momentos claves del prólogo y del cierre.

Rentschler busca, confiesa, en el cine Nazi las pruebas de que la sociedad del espectáculo de la Alemania Nazi tiene mucho que ver con la sociedad en la que ha nacido él y con el mundo de masas que ha producido las imágenes en las cuáles vive (Rentschler, 1996, p. 12). El poder simbólico que alcanzaron los símbolos olímpicos es un ejemplo de la capacidad de la industria Nazi. Al mismo tiempo, el recurso a estos mismos símbolos (aunque algunos se hayan resignificado y el fuego ya no sea un símbolo compartido con las ceremonias políticas como en el tiempo de los nazis) muestra como sigue existiendo un vínculo al menos entre la terminología simbólica de “Olympia” y de las películas que le han seguido.

La búsqueda de la belleza es otro de los preceptos que estableció “Olympia”. En los saltos de trampolín los cuerpos desafían las leyes de la gravedad. La confusión, la reducción de los deportistas a cuerpos sin cara, los contraluces, la exaltación de la destreza humana, del equilibrio y de la estética son rasgos que se encuentra en todos los filmes aquí analizados. Cuando en “16 days of glory” se repiten algunas pruebas o se ralentizan imágenes como las de la gimnasia se está buscando la belleza y la cámara se recrea en el movimiento. Más evidente es en “Marathon” donde el peso de la estética hace que la mayoría de pruebas se ofrezcan dos veces, una a ritmo normal, otra ralentizadas y con una música que ayuda a la abstracción y esa exaltación del cuerpo. En “First” ya no hay pruebas donde no haya vencedores, no hay pruebas para recrearse pero al slow motion se suman otras técnicas para enrarecer el movimiento y al mismo tiempo embellecerlo.

El cuerpo está de moda. Los cosméticos, los productos orgánicos, los riesgos alimenticios o las medidas de seguridad como obsesión, tanto en el lugar de trabajo o en nuestro coche. Bauman (2006, p.125) ya planteaba en su libro “Europa” que hemos pasado del Estado del

Bienestar de Roosevelt al estado del miedo. Ya no privilegiamos la seguridad que dará una pensión o un subsidio ante la vejez o el paro, lo importante es que el Estado se convierta en el protector frente a los extraños, los merodeadores, los ladrones, los violadores. Los terroristas han ganado a la miseria.

Cuando el cuerpo se convierte en un objeto, en una posesión, cuando el cuerpo es un producto de consumo conforme avanza su precio, su apreciación, aumenta también la industria que le rodea. Desde los que venden alarmas, a los que venden alimentos orgánicos, a los que venden cosméticos o productos para cuidarse y hacer deporte. La obsesión por el cuerpo también la plantea el filósofo español José Luis Pardo (2010, p. 180) para quien se trata de un “nuevo avance del control político sobre la vida de los individuos por parte del estado y de los poderes adyacentes”.

Ese cuerpo-posesión es también un cuerpo como mito vacío sobre el que es más fácil proyectar una marca industrial, una emoción, es más fácil vincularlo con la vida sana o con la estética que un cuerpo concreto en un lugar concreto. Tiene mucho más poder simbólico. También en “16 days of glory” el cuerpo, por ejemplo de Gross, se convierte en símbolo del prodigio de la naturaleza. En “Marathon”, el de Yamashita se convierte en símbolo de la superación cuando se impone a su lesión. En “First”, el cuerpo de los saltadores de trampolín se convierte en una excusa para hablar de la concentración. “Olympia” reduce el cuerpo a un símbolo en una operación que luego se ha convertido común en la publicidad y las retransmisiones deportivas.

La transformación de los deportistas en personajes es una operación común también en el lenguaje deportivo. “Olympia” es una película de pruebas no de atletas. Aun así hay dos personajes, Morris y Owens, que reciben un tratamiento diferenciado por las cámaras. De este modo, la película de Berlín descubre que, mediante técnicas y recursos que proceden más de la narrativa clásica, se puede conseguir también en el documental centrar el relato sobre unos atletas. Estos atletas son ya personajes en “16 days of glory” y en “First”. Se ha dado un paso más. En Los Ángeles les escuchamos hablar e introducen sus emociones y reflexiones. En “First”, sus sensaciones son ya más importantes que las medallas. Ya no sólo les escuchamos a ellos sino a toda su familia. La excepción es “Marathon”, aunque allí la cámara seguirá tratando distinto a los vencedores y a los perdedores, con esos planos a hombro en los que la cámara y el espectador se acercan al vencedor.

El protagonismo es ya una estrategia para relatar el acontecimiento. Contar los Juegos Olímpicos a partir de unos pocos deportistas los transforma. Hace que los espectadores tengan una visión diferente. El extremo lo marca “First” donde los Juegos pasan a la escena de fondo y lo que se privilegian son las historias personales de unos deportistas a quienes conocemos meses antes. Este planteamiento es también una estrategia emocional que recuerda al apartado de las banderas. En “Olympia” es difícil que el espectador se identifique con algún deportista, aunque queda clara la admiración visual que rinde la película a Morris y Owen. Este paso hacia delante que dan “First” y “16 days of glory” abunda en el riesgo de la parcialidad y el personalismo. A cambio, permite que los espectadores se introduzcan en los Juegos por la vía de los sentimientos y conecten con los protagonistas como ocurre en la ficción.

El papel determinante de la técnica, la música y la narración también es una herencia de "Olympia". La película de los Juegos de Berlín le da un papel tan predominante al ritmo de la narración que usa a algunos de los mejores locutores de la época. En cuanto a la música, pone a trabajar a uno de los mejores compositores del momento en piezas únicas. Por último, más conocido es el caso de los riesgos técnicos y el empleo vanguardista de objetivos, catapultas, globos, construcción de torres, zanjas...de tal modo que hasta un 70% de los planos se desechan después. Sin llegar a los límites ni los recursos de la película de Berlín, "Marathon" recupera composiciones clásicas como el Vals de Ravel que transforma a los gimnastas en bailarines. "First" se convierte en plataforma publicitaria de la música comercial del momento buscando compartir beneficios.

"16 days of glory" y "First" dan tanta importancia a la narración que convierten a los propios deportistas y a sus familias en los responsables de conducir a los espectadores a través de las pruebas. Pero si en algo coinciden las tres películas posteriores a "Olympia" es en el recurso repetitivo, abundante y excesivo a las técnicas que permiten modificar la velocidad de la imagen. Incluso, después en "First" el color y hasta el aspecto son modificados. El ralentizado aparece en las cuatro películas, en "16 days of glory" y "Marathon" mantiene su función como una repetición y una modificación de la realidad que permite recrearse en el movimiento y contribuye a exaltar el cuerpo y la destreza del deportista.

En "First", el código cambia y el slow motion se convierte en el ritmo normal de narración queriendo quizá expresar la fugacidad y la rapidez de la competición. Son las imágenes de las pruebas las que se aceleran y se emborronan con toques impresionistas fruto de la baja velocidad de obturación. Al mismo tiempo, aparecen el retoque digital de imágenes o la creación de fondos. Ya no sólo se trata de compartir ese ralentizado que se ha popularizado en las repeticiones televisivas sino que las películas mantienen ese espíritu de innovación constante. La necesidad de impresionar a través de la tecnología. Unas técnicas que además incorporan un sentido dentro de la narración.

Igual que en "Olympia" los contrapicados, los ralentizados y la música generan momentos épicos. En "First" la mezcla de la música, las imágenes a baja velocidad de obturación y los ralentizados generan imágenes de una plasticidad casi mágica que recuerda a esos nadadores que saltaban del trampolín. Las películas de los Juegos heredan no sólo unos rasgos comunes sino la intención común de ir más allá del relato deportivo y para ello se apoyan en estos elementos (la estética, la música, las nuevas tecnologías, los protagonistas, la política...) para trascender más allá de lo evidente.

¿Trascender hacia donde? Una de las relecturas propuestas es la de Georg Seesslen desde la cultura pop. Una cultura pop como alternativa a la alta cultura, a la cultura religiosa y la cultura tradicional. Una especie de nueva vía, en cierto modo, también un producto industrial. Seesslen habla de la "voracidad" (2008, p. 11) inherente a las condiciones de producción que hacen que todo pueda convertirse en pop y que el pop quiera engullir distintos aspectos. Seesslen sostiene que las películas y las fotos de Riefenstahl son interfaces potentes entre el pop y el fascismo (2008, p. 12). Esas imágenes contienen, explica, elementos de propaganda, kitsch y de convicción política, pero son mucho más modernos que el resto de arte nazi. Habla de cómo la estética va más allá de la moralidad (2008, p. 17).

Para Seesslen la dramatización que aplica al relato olímpico deja en evidencia que la competición individual en su forma exagerada puede ser explicada en sí misma pero ya sólo como la réplica de algo más (2008, p. 18). Riefenstahl logra trascender del mero relato deportivo. Sus figuras se convierten en una demostración de la belleza, un símbolo de la perfección, el deseo o el equilibrio. El atleta se convierte en un actor, expone Seesslen (2008, p.18), que ya no puede expresarse en sí mismo. Los deportes se convierten entonces en dramatización e imagen. Se abre la puerta a la mediación de las masas, que se convierten en espectadores, pero también a un espacio por encima de lo corpóreo y lo individual y la imagen se hace más ideológica (Seesslen, 2008, p. 18).

En "Olympia" se mezclan los símbolos que remiten a la ideología nazi con los mecanismos de la propaganda moderna. Se mezclan los mensajes nacionalistas con una descripción medida de una nación en paz y amigable para exportar. Las estrategias más evidentes, como describir a Hitler alejado de la violencia o la radicalidad, se combinan con otras estrategias más complejas como la transformación de los deportistas en personajes, el evento en una narración y las pruebas en una exaltación del movimiento y la belleza. En el fondo, se trata de ir más allá de las pruebas. Esa estilización y dramatización puede tener como fin la ideología, pero lo que sostiene, por ejemplo, Seesslen es que esa estrategia de vaciamiento de lo evidente para introducir nuevos significados es lo mismo que hoy en día plantea toda la cultura pop.

Se trataría de reivindicar la vigencia de las operaciones artísticas que pone en marcha "Olympia" en su relato de la realidad. Las tres películas analizadas comparten con la cinta oficial de Berlín 1936 rasgos como las referencias políticas, la búsqueda de la belleza o la apuesta por la vanguardia técnica. Pero realmente lo que hay detrás es una misma estrategia y disposición a ir más allá de lo deportivo y a convertirlo en un símbolo o en una historia con connotaciones diferentes. Esto es, "Olympia" convierte una película deportiva en una película con connotaciones políticas al igual que "16 days of glory" habla de los diferentes caminos a la victoria, "Marathon" del dopaje y el sufrimiento o "First" es un reportaje turístico de Londres.

Graham advierte la modernidad de los recursos de "Olympia", sin pretenderlo, cuando habla sobre la propaganda. Cuando está planteando que la obra oficial sobre las olimpiadas alemanas es propaganda pero propaganda ideológica. Recurre a la teoría de Ellul y plantea similitudes que realmente permiten comprender hasta qué punto es común y moderna la propuesta de Riefenstahl. "Ellul ha proporcionado un potente mecanismo según el cual uno puede clasificar muchos de los artefactos de la cultura popular como propaganda" concluye Graham (2001, p. 253). Es, de nuevo, esa proximidad entre la cultura popular, la cultura pop y la operación de extracción simbólica de la realidad que propone Riefenstahl.

Otro teórico, Carsten Strathausen, reconoce que si algo mantiene vigente a Riefenstahl es "su embellecimiento estético del régimen nazi" que "despierta creciente interés como modelo de propaganda (Strathausen, 2008, p. 32). La pretensión de la película, puntualiza Strathausen (2008, p. 35), es generar una fuerte impresión en la audiencia. Conforme más profunda sea esta impresión más verdadera será la realidad dibujada en la pantalla. No se trata de describir ya la realidad tal como es, sino conseguir que el espectador se incluya en ella. Strathausen cita a Sabine Hake para plantear que se cierra el hueco entre la construcción ideologizada y el cine popular de entretenimiento (2008, p. 35).

Sontag fue de las primeras en llamar la atención sobre la actualidad de Riefenstahl. En su caso, no sólo sobre las estrategias, sino incluso sobre los contenidos. Sontag (1991, p. 96) vincula al Nacional Socialismo con la brutalidad y el terror. Pero advierte de que falta toda una parte. Los nazis, para Sontag, también representan el ideal de la vida como arte, el culto a la belleza, el fetichismo del coraje, disuelven la alienación con los sentimientos de pertenencia a la comunidad, repudian el intelecto, subrayan la familiaridad de la humanidad (una sociedad paternal que empieza con el líder). Para ella, es tautológico explicar que el relato de "Olympia" emociona e influye sólo porque está hecho por una directora genial.

Sontag vuelve entonces su mirada frente a frente con el espectador. Reivindica la responsabilidad y la reflexión del que mira. Las películas de Riefenstahl son efectivas plantea porque muchos de sus ideales siguen vivos en "diversas formas culturales de disidencia y nuevas formas de comunidad como el rock juvenil, la terapia primaria, la anti psiquiatría o la creencia en lo oculto (Sontag, 1991, p. 96). Los antiguos anti-elitistas y anti-autoritarios dice Sontag muchas ocasiones acaban postrados ante gurús y sometidos a la más grotesca disciplina autocrática.

Por una parte, Riefenstahl no enarbola unas cuantas banderas con la esvástica, rinde culto a Hitler y convierte una prueba deportiva en una exaltación nazi. Acusar a "Olympia" de ser burda propaganda es sencillamente estar sucumbiendo a parte de sus estrategias y seguir cayendo en el engaño décadas después. La película oficial de los Juegos Olímpicos tampoco esboza conceptos sino que los pone en práctica. El propio relato convierte las gestas deportivas en elementos nacionalistas, no sólo alemanes sino también americanos, italianos o ingleses. Esas mismas pruebas se convierten también en una exaltación del arte, la tradición, la belleza o la destreza del cuerpo humano.

En "Olympia" los deportistas ya no son meros deportistas. Los deportistas son héroes, personajes, representantes de la patria, elementos artísticos u objetos de deseo y admiración. Esa capacidad para trascender de lo evidente es una operación que sigue presente hoy en día y que, para algunos autores, está en el núcleo mismo de la cultura popular. La capacidad de conseguir reducir a símbolo sea una foto del Che o un dibujo de Mickey Mouse. Esa capacidad de extracción de lo simbólico a partir de lo real es lo que pone en práctica "Olympia". Ese hueco lo llena de ideología pero podría ser completado con otros mensajes.

Eso es lo que demuestran las películas olímpicas más modernas. Difieren en época, objetivos, metraje, autores, protagonistas, medios técnicos, incluso recursos, unas más narrativas, otras más descriptivas pero todas mantienen unos rasgos comunes que remiten a la estrategia simbólica que usa "Olympia". La recurrencia a las referencias políticas, la mención y uso narrativo de los símbolos olímpicos, la creación cada vez más completa de protagonistas, la construcción de una historia por encima de los eventos deportivos, la búsqueda de la belleza, la experimentación técnica o la creación de símbolos son algunas de las características que comparten cuatro películas cuyo primer y último ejemplo distan casi 80 años.

Debemos aceptar, plantea Downing (2012, p. 121), que "Olympia" es una película política pero también disfrutarla como uno de los mejores documentales deportivos que se han hecho jamás, teniendo en cuenta que como película va más allá de ambas etiquetas. A esta propuesta de Downing, quizá haya que añadir ahora que "Olympia" también puede ser visto al

revés, como un documental de deportes y una de las mejores y más completas obras de propaganda de la historia del cine. Quizá sean esos dos mundos, el deportivo y concreto, y el ideológico y simbólico, que siempre se han querido separar, los que se apoyan para crear una de las películas con más matices, símbolos y recursos del cine deportivo y de propaganda. Hay que coincidir con Downing (2012, p. 121) a la hora de considerar “Olympia” como “one of the cinema’s most remarkable and powerful achievements”.

HERRAMIENTA PROPIA: SEGUNDO ANÁLISIS TEÓRICO

A finales del XX arrancó el olimpismo pero también el cine. Ambos casi de manera mimética en torno a ese 1895. Dos mundos y dos lenguajes que evolucionaron en paralelo a lo largo del siguiente siglo. Esta investigación pretende explorar la búsqueda de la línea de continuidad entre cuatro de las películas más representativas y sobresalientes que se han dedicado a contar cómo son unos Juegos Olímpicos a lo largo de más de 80 años. Por ello, la primera parte de los análisis necesitaba ser exhaustiva. Se detallan estructuras, duraciones, planos, técnicas, funciones, se repasa la historia y hasta la biografía de los directores. Todos los datos sirven a la hora de elaborar una descripción que pretende ser útil a cualquiera que quiera acercarse, de nuevo, a estas obras. Permite compararlas con cualquier otra película debido a que se siguen los patrones clásicos de análisis.

Al mismo tiempo, la propia perspectiva temporal y el material descriptivo exigían un marco teórico que permita trascender de la mera enumeración y darle un sentido a esa comparativa. El cine es uno de los campos que permite entender el simulacro. Es complicado explicar cómo los medios han llegado a la vinculación mimética, casi a veces intuitiva, de las imágenes (una práctica común y evidenciada en los videoclips) cómo se ha llegado a la transformación de las imágenes en un objeto (la cultura pop pero también la mercantilización son un ejemplo) o la exaltación exacerbada de la inmediatez, cuando no sea más que una mera apariencia (como ocurre a diario en los espacios informativos).

Esa apariencia se impone a la realidad. Es más importante creer que ser. Esto transforma también a una sociedad caracterizada, por ejemplo, por su cualidad de espectadores. Las teorías de Baudrillard (1978) Debord (1991) Perniola (2011) y Barthes (2012) se emplean aquí para ir más allá de lo evidente y la mera descripción. Sirve para comparar, como si de una gradación se tratase, cómo el poder simbólico, de significación y de abstracción va creciendo o disminuyendo a lo largo de esos 80 años de cine olímpico. Ya no se trata de explicar el simulacro a través del cine, sino de analizar las imágenes a través del simulacro.

5.12. El fin de la poética

Visto desde la complejidad de "First", o de las cintas más recientes, la vuelta a "Olympia" supone una evidencia del simulacro, aunque en un estadio previo. Todavía el mecanismo no está perfeccionado y, por ello, aun quedan más al descubierto las intenciones y las elecciones. En la disyuntiva entre realidad y ficción, la película de Berlín somete claramente la realidad a las normas de la ficción. Prefiere siempre las imágenes más perfectas frente a las más fieles. Detrás no se da todavía ese espectáculo que remite a lo económico de Debord pero sí una representación política. Se repiten además muchos de los temas que plantea ya Barthes en alguno de sus ejemplos de mito. Se confirma esa línea de continuidad de la representación al simulacro y también del cine olímpico, al menos de los ejemplos analizados, entre sí.

Cuando Benjamin plantea la diatriba entre el aura del aquí y el ahora (esa montaña que contemplamos al atardecer según el ejemplo de Benjamin (2012, p. 16)) y el aura de lo que se puede reproducir hasta el infinito, "Olympia" no deja dudas. La película de Riefenstahl demuestra, de hecho, cómo se configura esa nueva aura. Se introducen por una parte las imágenes grabadas meses antes de la competición en las pruebas de vela, por poner un ejemplo. Se fuerzan las repeticiones de escenas en disciplinas como el salto de trampolín y la exhibición de gimnasia. En otras ocasiones, son secuencias y recursos que se vuelven a grabar como en el caso del decatlón, el maratón o la prueba de ciclismo en ruta.

Son sólo ejemplos de la elección previa. Las dificultades y limitaciones técnicas imponen un registro muy limitado de la realidad. ¿Cómo se salva? Repitiendo, copiando, reinventando. Se provoca otra realidad que ya sólo será una imitación de la realidad. En sentido estricto, los planos de los atletas que son convocados de nuevo con el estadio vacío no son sino una representación teatralizada de algo que ha sucedido. Como la pipa de Foucault (1981, p. 72) son copias liberadas del original que reclaman, como la pipa, que son su propio original. Muchas de esas imágenes realmente no copian o repiten (las pruebas y los Juegos incluso no se han celebrado cuando se registran los entrenamientos de vela). En la mayoría de ocasiones no existe la copia sino la producción de una nueva realidad.

El prólogo es la mejor declaración de intenciones. Riefenstahl y su equipo se pierden el verdadero encendido de la antorcha por el tráfico y las limitaciones. Allí descubren una ciudad real con cientos de elementos que afean la escena. ¿Ese aquí y ahora les detiene? No, en absoluto. Ni siquiera necesitan grabar las escenas en las propias ruinas de Olympia (Grecia) y se marchan a las ruinas de Delphi, otra ciudad por donde pasará el recorrido real pero que no será el punto de partida fingido para la película. Se imponen la libertad creativa, la idea previa, el control sobre la escena, la belleza y el simbolismo que pueden alcanzar estas imágenes. En resumen, frente a la realidad se prefiere el poder de la imagen.

El mecanismo se muestra aquí simplemente con menos disimulo y más pureza que en las anteriores cintas analizadas donde esa provocación de la escena, esa representación de la realidad puede resultar menos evidente. Aquí las imágenes recreadas se convierten en un elemento necesario para lograr la narración y poder aplicar elementos de ficción. Sucede con los planos cortos, sobre todo. Los primeros planos que cierran a Morris en el decatlón se

grabaron después. Los recursos de la caída del martillo que acaba de ser lanzado (y que cae sobre un agujero ya hecho por lo que es una repetición) también llaman la atención. La confusión con los colores de las zapatillas de Owens deja en evidencia que se están mezclando recursos de la final y las eliminatorias.

Ya no sólo son las imágenes que provienen de una vuelta a la representación. Es el propio recurso a unos narradores artificiales o las otras técnicas. El slow motion es, en sí mismo, una suspensión de la realidad en cuanto transforma el ritmo convencional de narración. Esa técnica no sólo se usa en ese prólogo ficcionado sino en un sinfín de pruebas, como las de gimnasia, jabalina, salto de trampolín o salto de altura. Son recursos como también puede señalarse a la dramatización que impone la música que no deja de ser un elemento externo e impuesto que nada tiene que ver con el sonido ambiente y real del estadio.

Llama la atención que estas imágenes simuladas años después no desentonan o son consideradas fallos sino, si se atiende a las críticas, constituyen muchas de las escenas más notables. Sólo desde nuestro ojo acostumbrado al simulacro se entiende la lógica de que se aplaudan las escenas más falsas y se elijan sobre las demás. Estas escenas “falsas” no se convierten en momentos que hagan debilitarse a la narración o que aminoren la viveza sino que al contrario permiten acercarnos y ver la escena de manera desconocida. Este es la nueva aura que la película va configurando ya no legitimada por la magia de un aquí y un ahora sino por las posibilidades de la cámara.

El mejor ejemplo para entender la operación de “Olympia” son los planos del salto de trampolín. Ya se ha visto en la parte descriptiva que son algunas de las imágenes donde más ha incidido la crítica. En lo descriptivo, son imágenes que mezclan saltos reales con saltos que se repitieron después. En lo narrativo, poco importa su origen, porque con el uso de los efectos, el contraluz, el encuadre y la sucesión de imágenes de saltos que nunca terminan se logra poner en duda casi las normas de la física y los atletas parecen volar y quedar suspendidos en el aire. El resultado es una de las escenas más bellas e icónicas de la película. Aquí ni siquiera importan las connotaciones o los significados deportivos o la ejecución académica.

Estas escenas evidencian lo que a partir de la teoría de Benjamin (2012) se podría redefinir como la nueva aura. La película ya no vive de reproducir el momento concreto sino, como se ve en estos saltos, de trascender ese instante. Vuelve a existir algo único: sólo en la película se contemplarán así los saltos y ocurrirá además cada vez que se reproduzca la cinta. Frente a esa montaña al atardecer que era única e irrepetible (ejemplo de Benjamin) ahora se logra un momento que es único pero repetible, reproducible y que, no por ello, pierde su condición. En ese tránsito lo que si se ha traspasado es la referencialidad. Los saltos de “Olympia” ya no intentan reproducir lo que pasó en el estadio donde se competía, ahora son unas escenas que tienen sentido por su belleza. Pero eso ya no importa, su nueva aura les permite funcionar al margen de la realidad.

Realmente no sólo es una cuestión de belleza. Es más complejo. Si nos damos cuenta en “Olympia” están también las mitologías de Barthes (2012). Cuando los ciclistas toman nombres de montañas, cuando sus besos son símbolos de vasallaje o cuando luchan contra los elementos o protagonizan una epopeya. La película de Berlín recurre igualmente a la historia (vinculo con Grecia) a la naturaleza (prólogo de la segunda parte) a las costumbres (olímpicas

claro) a la literatura (la narración) y añade la política y la belleza. Esa aura es también trascendencia del instante. Realmente ya no es que no importe la realidad sino que se genera un nuevo espacio donde los atletas empiezan a ser personajes y donde se están manejando muchos símbolos. Las pruebas son sólo ya un señuelo de una historia más importante.

Ni siquiera todo el mérito es de "Olympia". Cuando Debord reclama que todo lo representado es una representación (1999, p. 37), seguro que no pensaba en la parafernalia nazi, pero ésta encaja a la perfección en la definición. Todavía en el estadio de Berlín no se produce el moderno espectáculo que suponen hoy los Juegos Olímpicos, pero los de 1936 fueron ya toda una escenografía. Ya se ha contado la tremenda inversión nazi para transformar el estadio y redimensionar todos los escenarios deportivos para que ampliasen su aforo. Se trataba de crear en cada uno de los eventos una demostración del respaldo de la población y los medios de Alemania.

En términos de Baudrillard, "Olympia" demuestra que todavía no se ha podido realizar "el crimen perfecto" (1996, p. 19) que supondría la muerte de la realidad. También podría ser un simulacro que se inclina hacia la realidad y todavía quiere engañarnos, en lugar de autoproclamarse absolutamente como ficción (Pardo, 2007, p.351). Lo que se pretende exponer es que en "Olympia" todavía se busca una cierta justificación en la realidad. Si se compara con los otros tres relatos olímpicos, todavía no es una película donde se imponga el relato de los personajes ("16 days of glory" y "First") o el simbolismo ("Marathon") aunque ya existe y ya se crean las primeras personalizaciones con Morris y Owens y también se trabaja el aparato simbólico.

"Olympia" es un ejemplo evidente de simulacro, aunque mucho menos perfeccionado que en los ejemplos antes analizados. La película, eso sí, ya no quiere ser un reflejo del aquí y ahora de los Juegos. La película recurre a lo artificial, la recreación, la repetición, las técnicas, la música, el montaje y un largo etcétera para ofrecer así un relato único de los Juegos. Las pruebas son sólo el punto de partida, la excusa argumental. Esas imágenes de los saltos o el prólogo, imágenes que sólo sucedieron delante de la cámara, evidencian bien cómo el simulacro es una imagen liberada de la copia o cualquier referencia, que se impone a la propia realidad. Lo imaginado, inventado y grabado se prefiere a lo que realmente sucedió. La nueva aura del cine se ha impuesto ya al aura del instante bello e irrepetible.

5.13. Mercancía frente a fetiche

En “Olympia” el espectáculo todavía no ejerce ese papel hegemónico que describió Debord (1999). Por ello, a diferencia de “16 days of glory” o “First” la expectación y el éxito del evento no se miden en unas taquillas llenas o en el colapso causado por los miles de espectadores cuando se dirigen al estadio. La distancia entre la pista y el espectador no la median las pantallas como en “First”. Tampoco hay marcas que se “cuelen” cuando se cierra el plano para insistir en el vínculo entre el éxito y una marca deportiva y rentabilizar las imágenes.

No obstante, esa sociedad que ya no produce mercancías sino simulacros (Oittana, 2013) y esta sociedad política acaban confluyendo en la grada como lugar de disfrute del espectáculo. En “16 days of glory” la cámara (y de su mano el espectador) accede andando a la piscina y al estadio antes de que comience la prueba de decatlón. Sucede similar en “Marathon” donde la cámara se sienta en la grada. En “First” y en “Olympia” la grada exhibe el vínculo emocional y nacionalista con el atleta pero también implícitamente queda en evidencia el privilegio de estar allí. El acceso a la grada es el acceso al espectáculo, a la diversión, a compartir el triunfo con los atletas.

“Olympia” construye un concepto muy moderno de masa. No hay espectador individual como ocurre en “First”, con los familiares de los deportistas, o en “16 days of glory”, con Myrella, la mujer de Moses que protagoniza toda una escena. En la película de Berlín, la masa viene definida por su tamaño desde el principio a causa de las imágenes del dirigible. Ese público es siempre anónimo, indeterminado y se expresa de una manera desordenada pero unidireccional. Entre el público están los soldados, Hitler y los extranjeros que permiten convertir el aplauso en un hecho nacionalista, como si cada uno animase únicamente a los atletas de su país. Los personajes individuales varían pero la masa es la misma en las cuatro películas olímpicas.

Es paradójico que la misma exhibición de la masa que aquí tiene una finalidad más política como la plasmación de la potencia demográfica, la paz social, la felicidad de esa Alemania Nazi esté tan próxima al concepto de masa como público del espectáculo. De hecho, en los desfiles o determinados momentos, las gradas al hacer el saludo nazi se convierten estrictamente en un símbolo político que el resto de la película quedará latente. Es como la afirmación del apoyo social a la escenificación de la simbología nazi que plantea la cinta. No obstante, un solo fragmento de esas gradas vitoreando y animando, extraídos de la simbología de la película, bien podrían confundirse con las gradas que en las otras tres películas reafirman la deseabilidad del espectáculo.

Al final, lo que ocurre es que la función de la masa es la misma. La masa es argumento de la verdad. Sea la verdad de la ideología nazi o la verdad del espectáculo contemporáneo. Las imágenes de la masa implican siempre una despersonalización, un anonimato y también una sumisión. Ya lo plantea Debord (1999, p. 52) cuando habla de ese “mundo de la mercancía que el espectáculo hace visible”, allí el hombre es liberado y esclavizado, al mismo tiempo, por la mercancía. Lo mismo podría suscribirse del régimen nazi que ha convertido estos Juegos en un

espectáculo grandioso, pero somete a los individuos a peones bajo las decisiones de la estrategia militar.

En "Olympia" tampoco está inserto, por tanto, el fetichismo de la mercancía (Debord, 1999, p. 51) ni por supuesto ese paso más allá que plantea Perniola (2011, p. 169-171) del fetiche como "escisión del yo" y como un "narcisismo" del consumidor. El deporte todavía no es una mercancía en "Olympia". Todavía no hay esa venta del momento que queda tan en evidencia en "Marathon", cuando los ralentizados subrayan ese momento privilegiado en que se deciden las pruebas. Son esos instantes que en "First" se observan a través de la pantalla, como para certificar que son puramente espectáculo porque ya está encerrado en imágenes.

En la película oficial de Berlín, el verdadero fetiche es el cuerpo del deportista y es el propio deportista el que se convierte en un objeto. No deja de ser el estadio previo para convertir el deporte en una mercancía. La reducción simbólica a la que se someten los cuerpos de los nadadores es una operación de exaltación de los cuerpos que contiene también una parte de deseo sexual. Los cuerpos se convierten directamente en un objeto deseable. Lo que falla aquí es que no son un objeto comercializable. Ocurre lo mismo con las técnicas para convertir a Morris u Owen en protagonistas, ya están allí los mismos tratamientos que se aplicarán después a Moses o a Rudisha. Lo que ocurre después es que los atletas de Berlín no saldrán después en la televisión.

Ya están en la cinta las herramientas del espectáculo. La masa ya se ha convertido en un elemento abstracto y de justificación. Y el deporte ya se empieza a proyectar primero en protagonistas y después en objetos con la reducción del cuerpo del deportista a un mero objeto de adoración y deseo. Además ya hay una descripción social que concuerda con la sociedad fruto de ese consumo alienado que es ya un deber para las masas (Debord, 1999, p. 55). La elite del espectáculo se sitúa en el palco, la sociedad en las gradas y los protagonistas en la pista.

En ese sentido, "Olympia" es muy moderna pues evidencia ya como la producción de signos se impone a la producción de objetos (Oittana, 2013). Hitler y sus secuaces ostentan realmente el poder simbólico (también físico pero en la película sólo simbólico o, al menos, un poder simbólico que remite a uno físico) y se convierten en los responsables del espectáculo que se ha dispuesto y ése es su vínculo con la grada, una grada satisfecha con el consumo de esa competición que han organizado para su disfrute. De algún modo, es la evidencia de la alienación espectacular de la grada ante un poder no económico sino político y simbólico.

La principal diferencia entre el espectáculo de "First", "16 days of glory" o "Marathon" y el de "Olympia" es que los símbolos nazis se sustituyen después por símbolos mercantiles. La retransmisión, las entradas, las marcas deportivas, los logos, las cámaras de las televisiones, los fotógrafos y, en general, como subraya "First" la parafernalia de jueces, pantallas, pasillos y decorados que rodean al deportista. En "Olympia" ya están los primeros personajes, la masa ya se identifica con el disfrute, el palco simboliza el poder pero faltan esos otros símbolos espectaculares y el deportista comienza a transformarse en un símbolo y un vehículo de otros mensajes. El concepto es el mismo, las cuatro películas participan y testimonian el espectáculo. La única diferencia es que el espectáculo de "Olympia" no es todavía un espectáculo de

televisiones y prensa sino un espectáculo de autoafirmación nazi donde un régimen quiere exhibir todo su potencial y ceremonial.

5.14. Valor de uso, valor de cambio y valor de signo

La victoria es el más potente de los argumentos. “First” es la versión más avanzada de ese camino hacia “la tierra prometida del consumo total” (Debord, 1999, p. 71). Cada triunfo, cada medalla, cada logro es una defensa del deporte, una venta turística de los Juegos y de Londres, una ficción sobre la igualdad de oportunidades y la posibilidad de alcanzar el éxito desde los orígenes más humildes, una proyección hacia las marcas deportivas y una confirmación del poder absoluto del espectáculo. El fracaso o la felicidad absoluta sólo se pueden alcanzar delante de las cámaras y a través de las pantallas.

El ejemplo de Rudisha, que se pone en el análisis de la película de los Juegos Olímpicos de Londres, es especialmente representativo del concepto de “estrella del espectáculo” (Debord, 1999, p. 64 y 65). Un enemigo del individuo tanto para sí como para los demás. En la estrella del espectáculo se encarna bien la banalidad del espectáculo. Implica, para esa individualidad, la renuncia total a su personalidad. La estrella del espectáculo es lo deseable: en manera de ser, modo de vivir y posesión de bienes, a cambio de renunciar, eso sí, a lo que es realmente. La primera aparición de Rudisha sin la intervención de un locutor, con las imágenes que deforman la realidad a partir de las estelas, la mezcla con escenas de su pueblo en Kenya y la falta absoluta de medalla, indicación, o mero ambiente que valore o contextualice su logro constituye ese vaciamiento y reducción a símbolo del personaje.

Se plantea esto porque “Olympia” y “First” recurren a un mismo lenguaje: la reducción a signos de la realidad circundante. Los triunfos son, en ambos casos, la sanción positiva que se aplica a la visión propuesta. Las medallas y las victorias permiten argumentar sin hacerlo que es correcta la exposición del relato y la manera en que plantean el mundo frente a otras visiones o descripciones de la realidad. En “First”, el espectáculo de los Juegos Olímpicos, con sede física en Londres, se postula como uno de los éxitos mayores que se pueden lograr. En Berlín, el logro más importante es común y es haber conseguido unos Juegos donde se han batido records. Se ha vibrado con la emoción y la belleza y los Juegos han cumplido con su historia e ideales.

En el fondo, en ambas visiones no sólo late la misma transformación de los actos individuales en actos simbólicos sino que se propugna igualmente un sentido de pertenencia. Ya Debord plantea que el consumo es un “acto de unificación feliz a la sociedad” (Debord, 1999, p. 71). No dista del “narcisismo” que Perniola (2011, p. 173) señala en el seno de la transformación de

lo que llama el diseño semiótico y que consiste en proyectar en los objetos las cualidades que uno desearía tener. En otras palabras, atribuir a un balón las destrezas que nos gustaría tener, a una prenda de ropa las cualidades personales que nos gustaría tener o a un objeto tecnológico el status social que nos gustaría alcanzar.

La unificación que plantean "First" y "Olympia" es una unidad previa al acto de consumo (económico en una, político en otra). Ambas proponen un punto de encuentro con el espectador en el hecho de compartir una visión. Una visión de Londres o de Berlín que también es una visión política en el caso de "Olympia". Ambas cintas se proponen como un acto unificador. Y por si la visión no resulta lo suficientemente atractiva, si unirse a una gran Alemania no es seductor, la propuesta es vincularse al triunfo personal de los atletas que son la vía para que el espectador se proyecte y se integre. El triunfo es el argumento más fuerte del éxito ya no individual sino colectivo de esa visión que proponen ambas películas.

El mercado produce simulacros en lugar de objetos en lo que podría ser el modo de resumir esa transición del valor de uso y cambio al valor de signo. Ya no se compra nada por su valor objetivo o cualidades objetivas sino por las nuevas necesidades creadas. Lo que interesa es generar unos valores compartidos por encima de países o nacionalidades. De modo, que los productos puedan participar de esos valores y puedan ser vendidos en todo el mundo. Ya no se trata, por tanto, de postular un punto de encuentro en el acto comunicativo sino incluso transferir unos valores que extiendan ese acto más allá del momento de la visión de la película.

"First" y "Olympia" constituyen una descripción de valores. En "First" el éxito sólo se puede conseguir accediendo a ese mundo del espectáculo (espectáculo deportivo en este caso). Para ello bien vale el esfuerzo, el sacrificio y no hay barreras sino igualdad de oportunidades (nada se dice de dopaje, federaciones, entrenadores, fracasos,...). En "Olympia", los valores son la unidad, la belleza, el vínculo con la historia y para ello sirve el esfuerzo, el fracaso, la disciplina, Hitler o los escenarios. "First" es una película que postula y proyecta el triunfo en lo individual, mientras en "Olympia" el verdadero triunfo es colectivo.

En realidad en el deporte, todo se basa en que uno sea más ágil, fuerte o esté más entrenado que otro y simplemente en la suerte. En cambio las películas consiguen que al ver "First" se piense en la historia de los personajes, en su esfuerzo, en cómo han vencido los problemas de sus países, en lo que sienten, en sus reflexiones sobre el deporte o el éxito... Igualmente "Olympia" consigue que pensemos en la felicidad de la grada y lo que supone que tu país gane. Invita a pensar en el orgullo, en la dureza, en lo extraordinario de ganar, en la belleza de los cuerpos, en el equilibrio o en la grandeza de los escenarios. Se ha trascendido a las victorias físicas.

En "Olympia" la bandera es el principal punto de encuentro con el triunfo del atleta. En "First" aunque también están las banderas por encima está la identificación con la pantalla. El verdadero punto de encuentro con el vencedor se produce en la pantalla que durante unos momentos es enfocada para legitimar que ese triunfo es de verdad y queda registrado. En "Olympia" la comunidad se crea en torno a la bandera que exhibe el público o la que se iza en lo alto del Estadio. Es una socialización del triunfo. Se está construyendo una comunidad en torno a la pantalla (sociedad del espectáculo podríamos decir) pero también en torno a la

bandera (exaltación del nacionalismo porque esa comunidad ya existe, por lo que se redonda en ella).

Las diferencias en la finalidad de ambas películas son tan absolutas como la coincidencia en los elementos. De un evento físico se pasa a la sanción positiva de una serie de valores. Los atletas se convierten en símbolos en ambas películas. Al mismo tiempo, "First" propugna una sociedad del espectáculo y, por tanto, del mercado. La ilusión se realiza en ese mundo de fantasía que muestran las cámaras donde las pruebas son pequeños insertos de realidad en un mundo de ficción y personajes. En "Olympia" el mundo soñado es esa nueva Alemania, físicamente lugar donde las olimpiadas se convierten en un sueño de superación, belleza y triunfo.

Es una aberración, pero las esvásticas se convierten así, desde el punto de vista simbólico, en esos elementos que el product placement sitúa estratégicamente una y otra vez en la pantalla. Son sólo señales sin mucho sentido en la película pero con todo el sentido para el espectador. Lo que debe subrayarse es la concordancia en la estrategia. El símbolo y el signo como la manera de transmitir una serie de valores y trascender al hecho físico.

5.15. El fin de las ideologías

Entre Platón y Baudrillard media el estructuralismo. La sumisión de la praxis a la correcta acción (la poiesis sometida a la praxis) de Platón se opone así a la inversión que supone el espectáculo o el simulacro que someten la ilusión abstracta al mundo más concreto. El pacto entre significantes y significados del estructuralismo relaciona también a un mundo concreto y las primeras abstracciones en forma de conceptos. Ésta es la única relación equilibrada entre idealismo y materialismo. El mito construido sobre la unión de significante y significado carga la balanza simbólica de las palabras (de las imágenes) y desequilibra para siempre la ecuación.

Ya plantea Barthes que todo sistema semiológico es un sistema de valores, ahora bien, tomado por el consumidor como un sistema de hechos. Se toma como algo factual cuando sólo es un sistema semiológico (Barthes, 2012, p. 224). "Olympia" es un buen ejemplo. Lo que parece una descripción de los acontecimientos históricos deportivos es realmente un relato simbólico de valores que será posteriormente cuando afectará a lo concreto. Esa es la clave de la propaganda. "Olympia" no parte de la realidad para generar unos símbolos. Sino que parte de los símbolos para influir en nuestra actuación posterior sobre el mundo de los objetos.

Es cierto que en “Olympia” la operación está todavía muy desnuda. Es evidente que los contrapicados quieren agrandar y exaltar a los atletas. Las banderas se convierten en un símbolo de triunfo pero no es algo novedoso sino la función que los nacionalismos otorgan a las banderas. Ocurre con los significados de símbolos como el fuego, la historia, la belleza o el propio triunfo. No son símbolos que crea la película de Berlín sino como se ha expuesto en la parte descriptiva muchos son símbolos que aluden al nazismo pero también a la herencia del neoclasicismo, el cine impresionista, la simbología de los Juegos Olímpicos, la pintura de esos cuerpos desnudos de Stowitts o el cine épico animal de las montañas y el significado de pureza que le daba a la naturaleza.

Lo significativo como ya se apuntaba en el apartado anterior es que “Olympia” opera ya en el plano simbólico a pesar de ser una película de 1938. Por eso, tiene sentido que se repitan escenas, incluso con el estadio vacío, para poder obtener encuadres, detalles o planos determinados. La prioridad no es relatar lo que está ocurriendo. La prioridad es constituir unas determinadas imágenes. Otro ejemplo es el recorrido de la antorcha. Riefenstahl prefiere las imágenes ficcionadas en Delphi a las reales con coches y más suciedad. Prefiere su idea mental, previa e idealizada a la real. Prefiere el tópico a lo real.

La película atiende más a las expectativas del espectador que a la realidad. ¿Cómo se espera a un atleta? Musculoso, ágil y con destrezas inalcanzables para el resto. Por ello, la película se afana en mostrar cómo los atletas se agrandan. Se detienen las escenas para ensalzar su destreza o incluso muestra cómo vuelan o se sostienen en las anillas en las pruebas de gimnasia y salto de trampolín.

Lo que plantea Debord es la continuidad entre esos signos y una manera de ver el mundo. Si la realidad se reduce a signos y valores supremos es inseparable de una manera concreta de ver el mundo, que surgirá como consecuencia. Si nuestra máxima aspiración es ponernos ante una cámara (“First”) implícitamente se le da más poder a los medios y sus dictados que a los de las universidades o los partidos políticos (como otras manifestaciones sociales). Implícitamente ese mundo de anécdotas, extravagancia y dinero se encuentra reforzado cuando se considera al espectáculo como objetivo.

De igual modo, se puede mencionar el nacionalismo implícito en “Olympia”. La película simboliza las victorias y a los personajes en términos nacionalistas. Las banderas se convierten en el vínculo con la grada que festeja o anima. La bandera se funde con la cara del atleta vencedor. O las banderas reinan en el Estadio como símbolo de conquista. El desfile y las imágenes de recurso mantienen siempre la referencialidad a las banderas y recuerdan que es una competición entre naciones. Las banderas que se convierten en lanzas en el último cierre de la película cuando son coronadas por el laurel de la victoria.

De esa descripción de los Juegos Olímpicos en términos nacionalistas se deriva una visión de la realidad. No puede sostenerse que las banderas son sólo un instrumento que la película usa para aumentar la expresividad y la intensidad emocional o incluso la carga política en determinados momentos. Implícito en esa manera de conceptualizar el evento, es decir, implícito en esa comprensión del deporte como enfrentamiento entre naciones está un modo de entender la realidad. El espectador que haya interiorizado esa manera de ver, entenderá luego la política, la ciencia, la economía o incluso la guerra como una continuación de esa

competición entre naciones, o, cuanto menos, asumirá que hay una pugna y competencia entre naciones.

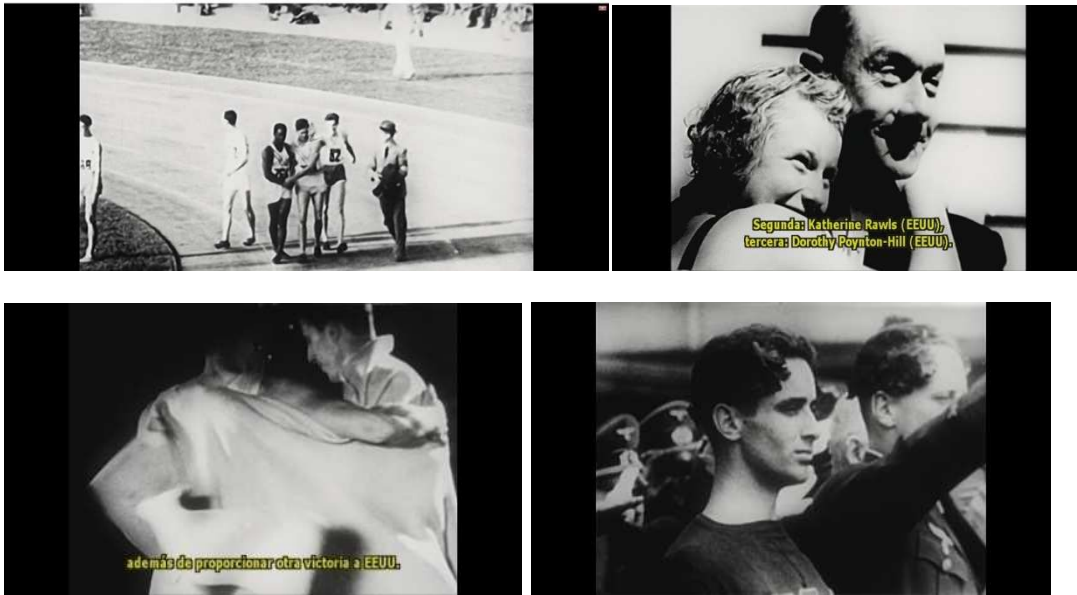
El simulacro de Baudrillard no es algo ya muy lejano de esta operación que se plantea en “Olympia”. Baudrillard plantea como el signo ha asumido la función de hacer desaparecer la realidad (1996, p. 17) y con el Big Bang lingüístico se refiere a esa separación paulatina y continua entre los signos y las palabras (Baudrillard, 1996, p. 83). En la película de los Juegos Olímpicos de Berlín el proceso todavía no ha llegado tan lejos. Todavía es fácil ver el vínculo entre los atletas de carne y hueso y la descripción simbólica que plantea la película. El simulacro postula la separación creciente entre estos dos ámbitos. Hasta el punto en que el signo se impone y hace desaparecer a la realidad que sustituyó.

El simulacro opera como ese recorrido recreado del atleta que porta la antorcha por las ruinas de Delphi. La escena es totalmente una recreación y una simulación innecesaria de algo que ocurrió de verdad en otro escenario y con otros protagonistas. No se impone por su realidad sino por su poder simbólico. De este modo, el símbolo se impone así a la realidad. El simulacro se separa de la escena que se quería recrear, que es entonces la que suena falsa y fingida. Para los que años después vean la película: ésta se revela como el verdadero transporte de la antorcha y ya ni siquiera tienen manera de poder acceder al verdadero recorrido que es ahora realidad muerta.

Las dos partes de “Olympia” son una exaltación del deporte. A través de los cerca de 40 fragmentos, Riefenstahl muestra el vínculo con el arte y con el mundo clásico. Evidencia las victorias del cuerpo, cómo se superan las barreras de lo físico, exalta la belleza y convierte a los atletas en los verdaderos protagonistas. Detrás de todo está Berlín y el nazismo como el escenario y los organizadores de ese triunfo de la humanidad sobre la historia. De esa recuperación y exhibición gloriosa a partir de lo deportivo.

Es una descripción que, en algunos valores y convicciones, coincide con las que establece el nazismo. El nazismo quería convertir ese evento en una demostración de la potencia y capacidad de una Alemania pacífica. En el orden más detallado de los valores, el nacionalismo o incluso la exaltación de lo clásico o el cuerpo pueden coincidir en determinados aspectos con las ideas que propugnan los nazis. Eso, en cualquier caso, no debe llevar a la reduccionista afirmación de que “Olympia” expone la ideología nazi. “Olympia” expone ideas y símbolos que como se ha planteado son propios de su tiempo y que también han llegado a ser contemporáneos después, como la rebeldía contra las nuevas formas artísticas, la deformación impresionista, la exaltación de la perfección, la belleza y el equilibrio o el propio nacionalismo, que está presente como se ha visto en todas las películas olímpicas analizadas.

Figuras 219: imágenes que simbolizan la amistad, la paternidad o el rechazo político ante el saludo nazi



En “Olympia” hay una exaltación del deporte. De otro modo, no se entendería que Owens sea convertido en uno de los personajes más importantes de la película. No se podría haber exaltado a los deportistas de otras nacionalidades o mostrado las derrotas y, sobre todo, los ridículos alemanes. La exaltación y las técnicas simbólicas se aplican a todos los deportistas por igual.

Del mismo modo se exaltan los abrazos entre contrarios al acabar una carrera o entre un padre y su hija americana nada más vencer. También se muestra la rivalidad entre naciones cuando los deportistas americanos se niegan a hacer el saludo nazi. La rivalidad o la amistad son elementos naturales del deporte que no tendrían sentido en esta película si en lugar de una exaltación del deporte fuese una exaltación del nazismo. Esto no implica que los símbolos no difundan y expresen valores que no pueden ser ajenos de una ideología hegemónica en aquella Alemania.

5.16. Ilusión subjetiva e ilusión objetiva.

El simulacro y el espectáculo son enemigos de la conciencia. El verdadero drama de la sociedad contemporánea, como expone Pardo (2011, p. 204), es la imposibilidad de los individuos de ser conscientes de la determinación económica. Algo que, por tanto, imposibilita también luchar contra esa explotación que se les impone. La forma de conciencia ha sido sustituida por la ilusión. La ilusión subjetiva en el espectáculo y la ilusión objetiva en el caso de Baudrillard. El espectáculo mediante la transformación del objeto en fetiche y mediante la creación de nuevas necesidades que se proyectan en el objeto convierte al espectador en el propio creador de su ilusión. Cada uno elige del flujo de valores y proyecta en los objetos sus obsesiones y miedos favoritos. Cada uno crea su ilusión.

En el caso de los simulacros, ya no se trata de transformar la realidad, sino que el simulacro precede a lo real. Ya no es necesaria la religión o la historia ni siquiera el espectáculo como explicaciones que trascienden a lo inmediato. El hombre del espectáculo estaba obligado a una conducta, como el de la historia era capaz con sus acciones de cambiar el curso de la historia. Ahora el individuo del simulacro sólo mira a una escenificación que se muestra, ya no hay causas ni consecuencias ni puede intervenir. El mundo se muestra ya como una ilusión. Es la ilusión perfecta de la realidad.

Espectáculo y simulacro sí que comparten el hecho de que sus ilusiones son inmediatas no futuras como las que plantean las religiones. Ya no sólo es el fin de Dios sino también de la procrastinación. Ya no tiene sentido diferir la acción o sacrificar el presente en pos de una tierra prometida. La tierra prometida ahora es el consumo. Eso para el hombre del espectáculo cuya aspiración se fija en la inmediatez del mercado. Para el individuo del simulacro, la ilusión de esa realidad que “surge o desaparece de repente” (Baudrillard, 1996, p. 86) es incomprensible pero también es liberadora, ya que le libera de actuar.

Como en las películas anteriormente analizadas, en “Olympia” la realidad también queda tamizada por la ilusión. Lo que sorprende es que muchas de las estrategias sean las mismas. Un ejemplo es el juego de iluminación que hace que los personajes aparezcan enmarcados por la luz o entre la oscuridad, como ocurre con los personajes de “First”. También se puede citar el halo que generan los focos y el humo durante las escenas del prólogo de “Olympia”. Como ocurre en el prólogo de “First”, de nuevo es muy complicado distinguir la realidad y la ficción, representada por el enfrentamiento de estatuas y atletas en un lado y en la otra película de deportistas y actores.

Figuras 220: confusión entre lo real y la ficción y otras técnicas que distorsionan la relación del espectador con el mundo que le rodea



No son las únicas coincidencias ni las únicas distorsiones. La oscuridad aísla a los deportistas, al igual que las zanjadas desde donde se graban los saltos los agrandan. La técnica del ralentizado convierte en irreal el movimiento y la ejecución. En los saltos de trampolín hay incluso planos invertidos y la cámara adopta encuadres y posiciones de cámara inverosímiles. Los detalles como los pies de los corredores o las ruedas de las bicicletas le añaden subjetivismo, cercanía y al mismo tiempo, imposibilidad. El espectador ha asumido la desobediencia a las leyes de la realidad para integrarse en ese mundo de fantasía.

Figuras 221: planos que suspenden la lógica dentro de "Olympia"





Las imágenes concurren en definir un nuevo estatuto de la realidad. El teatro y la escenografía de "Olympia" no están hechos para tomar conciencia de la realidad. No son imágenes de denuncia, ni imágenes militantes, ni imágenes documentales sino fragmentos de ilusión. Las teorías del espectáculo y el simulacro también sirven para explicar la película de los Juegos Olímpicos de Berlín. El espectador como el individuo de estas teorías ve rota su relación con la realidad. Lo que se impone es la ilusión tanto subjetiva como objetiva.

Por un lado, la ilusión subjetiva está representada, como en "First", con la victoria como finalidad y objetivo. El espectador puede entender que el esfuerzo, la belleza, el éxtasis del público o la competición sólo tienen sentido si se logra la victoria. En este caso, estaríamos como plantea Debord ante una ilusión fabricada por el propio individuo que supone una justificación como en las religiones en pos de un objetivo finalista. Eso sí, como en el espectáculo, aquí la ilusión es del presente y se rompe cualquier vínculo con el futuro.

Al mismo tiempo, las propias escenas, la realidad que nace de la acumulación de las imágenes de la película es una ilusión objetiva. El simulacro se impone y precede a la realidad. La suma de efectos, juegos de iluminación, experimentación, repetición de escenas, los planos subjetivos o la teatralización pura (prólogos) impone el simulacro. La película acaba configurando una realidad alternativa y simbólica que puede ser entendida sin necesidad de justificación posterior. No exige mayor acción ni da lecciones sobre la vida, las imágenes de "Olympia" también pueden servir para la simple contemplación. Sin causas ni consecuencias solamente como un teatro que se exhibe ante el espectador.

La ilusión, de hecho, se muestra en "Olympia" mucho más pura, por ejemplo, que en "First" o en "16 days of glory". En estas otras dos, cada una de las victorias parece responder a un tópico. Unas veces se trata del sufrimiento, otras la suerte, otras la preparación, otras las condiciones casi superlativas. Los personajes adquieren también mayor profundidad y sus historias aunque transformadas desde el inicio sólo adquieren todo el sentido con la victoria final o incluso con la derrota que también deja su enseñanza. En "Olympia" sólo Owens y Morris adquieren la condición de protagonistas y, por tanto, están obligados a la victoria. En el caso del resto de deportistas es sólo la acumulación de historias la que puede interpretarse en un sentido.

Pero previo a ese sentido, a esos valores, a esos signos que están en juego y hablan de la belleza, la perfección, el equilibrio o la exaltación del cuerpo y el deporte, previo a ese mensaje, la película ya plantea la transformación de la realidad en un simulacro. Llama la atención que la película más antigua sea la que plantea la reducción del mundo a la mera apariencia con más claridad. "Olympia" libera totalmente al espectador de la toma de conciencia.

5.17. Expansión frente a implosión.

Simulacro y espectáculo son teorías que coinciden en la ilusión pero también en la disuasión. Baudrillard pone como ejemplo el sistema banalizado de disuasión de la energía nuclear (1978, p. 65-70) donde lo nuclear es prueba de una mentira generalizada. Se constituye lo nuclear como la amenaza de una guerra atómica que tendría consecuencias devastadoras. Al mismo tiempo, todo el mundo cree en la amenaza y en la improbabilidad de la destrucción. Nada sucede a nivel atómico, sólo que los países se disuaden mutuamente e incluso a sí mismos. En Debord, es el propio espectáculo, como orden pseudo-sagrado, que como las antiguas religiones busca una explicación de lo real. Aunque lo real mismo se convierte en un esperpento donde no es posible la acción. Un esperpento sostenido en este caso por el aumento de la productividad, el refinamiento de la división de trabajo, el movimiento de las máquinas y un mercado ampliado (Debord, 1999, p. 47).

Pero simulacro y espectáculo oponen movimientos contrarios, la expansión del espectáculo frente a la implosión del simulacro. Aquí se propone entenderlo como dos movimientos encadenados. La implosión ejemplificada en el caos de las modernas ciudades por Baudrillard (1978, p. 100). Es la lógica de la contradicción y la saturación. La densificación de lo social, la superregulación, las redes de saber, poder, información convergen en la saturación y retracción del sistema (1978, p. 101-102). El espectáculo, en cambio, sólo puede expandirse. El espectáculo necesita de más espectáculo para justificarse y va escindiendo aun más la realidad del individuo que con su consumo colabora con la explotación del mercado y hace necesaria la producción de más espectáculo. Un mensaje tautológico donde los medios son, al mismo tiempo, su fin (Debord, 1999, p. 41).

Estos dos movimientos de expansión, para el espectáculo, e implosión para el simulacro se proponen aquí como consecutivos. La idea es que esa producción expansiva de aislamiento y espectáculo colabora con esa otra posterior saturación. A la vez, el espectáculo se hace independiente de sí mismo y se convierte en simulacro y olvida su sentido como discurso auto justificativo y proclamándose como simulación sin más. Este análisis permite ilustrar esta contraposición. Un enfrentamiento que encuentra continuidad temporal con la comparación entre "Olympia" y "First". La película de Berlín participa dentro de esa lógica expansiva del espectáculo, mientras que la de Londres 2012 se integraría, por su parte, en la lógica de implosión y saturación del simulacro.

Debord ya avisa de que el espectáculo se presenta como una enorme positividad indiscutible e inaccesible (1999, p. 41) y con esa rotundidad establece la película de los Juegos de Berlín sus convicciones. Se ha dicho que la película pretende una exaltación de las destrezas y límites del cuerpo y del deporte. Ésta no es la única afirmación sino más bien el propósito en el que se justifican los recursos, efectos, el montaje o la ordenación. Sin embargo, en la exposición que constituye la película se exponen varios elementos. Por ejemplo, el vínculo entre el mundo clásico y la Alemania moderna, se expone el vínculo entre el arte y el deporte, se describe unos Juegos exitosos por público, escenarios y logros deportivos, se exhibe a un Hitler amigable y

cercano, se presenta a unos atletas en muchos momentos sobre humanos y a un público entregado y emocionado.

Esta descripción general encaja con esa positividad indiscutible e inaccesible que promulga el espectáculo. Por un lado, la Alemania que se muestra y los Juegos que se relatan parecen algo evidente y palpable. Las imágenes permiten sentirse parte de esa multitud y casi participar de las gestas o conocer muy de cerca a Hitler. Pero no hay posibilidad de debate sino que las imágenes quedan establecidas como un bloque de verdad. Las escenas están al mismo tiempo tan lejanas para no poder corroborar su veracidad y parecen tan auténticas que se revelan como la única posibilidad. Se ha conseguido transformar el evento en un relato espectacular.

Por otra parte, se impone frente a la tiranía del tener la del parecer (Debord, 1999, p. 43). "Olympia" también es un buen ejemplo. Como queda planteado en la primera parte descriptiva de este análisis, la Alemania Nazi invirtió más de 32 millones de dólares en montar una escenografía perfecta. Se remozó de modo completo el estadio y se ampliaron los aforos. Todo estaba perfectamente orquestado. Se construyeron casas para los atletas y se modificaron las normas para exigir que los malos tratos a los judíos o los comentarios racistas desapareciesen de la calle y de la prensa. La película testimonia esta apariencia y la convierte en hecho. El espectáculo transforma esa mera apariencia en status quo permanente. "Olympia" encierra para siempre una Alemania falsa, pero al mismo tiempo real, porque tuvo lugar en un momento concreto.

Por último, se cumple también la vuelta de la atención a lo social que no implica la atribución del poder a lo social (Debord, 1999, p. 46). La película de Berlín exhibe un concepto muy moderno de masa. El público se convierte en el alter ego de los atletas. La grada se burla, se ríe, se emociona, aplaude con fervor o queda desilusionada incluso Hitler parece integrarse, de algún modo, en esa descripción del público. El público siempre es al mismo tiempo un grupo anónimo que tiene todo el protagonismo pero incapaz de llevar a cabo acción alguna. La grada reacciona pero nunca cambia nada, ni siquiera su aliento para impulsar a los atletas a un logro mayor. Simplemente es el eco de lo que ocurre en la pista. Un eco eso sí que ocupa un lugar principal en el relato espectacular.

La distancia con "First" es amplia. La película de los Juegos Olímpicos de Londres se ha trasladado del mundo de los hechos al de las creencias, de las certezas a las intuiciones. Realmente toda la película es una enorme subjetividad pues plantea el relato de los protagonistas de sus experiencias vitales previas y de su paso por Londres que se convierte en el cénit de su carrera como deportistas. Los Juegos se convierten en paréntesis de realidad que se introducen en el relato de ficción de los protagonistas. Son pequeños excursos en un discurso que funciona al margen de la realidad.

Si el espectáculo juega entre esa realidad palpable e inaccesible, en "First" ese mundo es una creación y ya no tiene que parecer palpable sino hiperreal y artificial. Cuanto más se retocan las imágenes, se recorta a los atletas sobre fondos neutros o conforme la cámara se introduce hacia esas falsas escenas familiares parece más real. Aun sabiendo que los elementos son falsos, más verídico se vuelve el discurso.

En "First" el discurso ya no versa sobre la sociedad, sobre Alemania, la política o el mundo sino sobre el individuo. Un individuo además problematizado. Es cierto que la crítica sólo aparece en tres de los deportistas (los Balcanes, Brasil y Brooklyn como lugares donde es difícil vivir). No obstante, las contradicciones son más evidentes. El machismo de La India, la pobreza y abandono de Kenya, la soledad de los idílicos barrios residenciales que recorre Trott o la presión que se impone Qiu Bo son ejemplos de esa saturación del simulacro.

La unidad del mensaje de "Olympia", donde todo encaja y coincide armónicamente se enfrenta a la complejidad de "First". Puede leerse la película de Londres como el triunfo del humilde. Pero al tiempo, quedan en evidencia esas normas olímpicas que te obligan a jugar el trabajo de años en unos minutos (como plantea Sidhu) o las contradicciones políticas que influyen en el deporte (la guerra de los Balcanes y la historia del entrenador de Majlinda) y se impone esa sensación del deporte como evasión de la realidad.

La comparativa de las cuatro películas analizadas permite comprender muy bien en este punto la expansión del espectáculo. En "Olympia" sin focos, pantallas o televisiones, el espectáculo se obtiene mediante las técnicas y la experimentación. Los contrapicados, la iluminación, los planos subjetivos o el ralentizado consiguen convertir lo que sucede en el estadio en algo cercano pero distinto, palpable pero inaccesible. La expansión espectacular se nota, por ejemplo, en que cada película es un paso más. "Marathon" añade la música, silencia el ambiente y perfecciona el ritmo lento de modo que los gimnastas se convierten en bailarines de ballet. En "First" la transformación llega a la simulación porque el retoque de colores o los planos de los atletas sobre fondos creados por ordenador en el prólogo son imágenes que han perdido ya cualquier referencia a la realidad.

Las cuatro películas mantienen la línea común que constituye que la referencia sea el espectáculo. En Berlín, los Juegos se exhiben como una escenografía colosal pero al final la verdadera medida del éxito es lo que ocurre sobre la pista. En "16 days of glory" el éxito es lo que justifica todas las historias. Esa participación del relato espectacular, esa presencia en el espectáculo se ha ampliado en "Marathon". De modo que ya no son las medallas el símbolo del éxito sino el hecho de cruzar la meta y ser retratado como vencedor por las cámaras es ya el éxito. El símbolo del éxito, el espectáculo, convertido en éxito mismo. Eso se lleva a la máxima expresión en "First" donde el éxito ya no es ganar sino participar. Simplemente, estar allí.

Los conceptos de implosión y explosión se pueden explicar dentro de la comparación que permiten cuatro películas que distan casi 80 años. Todas ellas participan de esa máxima del espectáculo que es la tiranía de la apariencia. Ocupa el espectáculo ese espacio central como culmen y justificación de todas las acciones. Al mismo tiempo, del mensaje armónico y social de "Olympia" se pasa a la perspectiva individual y llena de contradicciones que propone "First".

5.18. La autorreferencialidad del espectáculo y el simulacro

La vida deseada es la vida que se ve en la tele. Bauman (2002, p. 91) resume así la capacidad del espectáculo para concretar la fantasía de las identidades. En una sociedad donde la libertad se concreta en la libertad de elección y de libre mercado, de modo objetivo lo que hay es una dependencia del mercado, de ese supermercado de identidades (Bauman, 2002, p. 90). Los individuos liberados de las condiciones que antes ponía la sociedad son libres absolutamente para elegir su identidad.

Perniola apunta la triple crisis del periodismo, la universidad y la política (2011, p. 53). La política se ha convertido en puro tacticismo e impone sus condiciones en un modo cercano al terror y la sinrazón. La universidad convertida en la gran empresa capitalista. El periódico como la desaparición de ese órgano de una opinión pública racional, que no expresaba una esfera preexistente sino que constituía ese espacio público. Así entran en crisis la ideología, la ciencia o el periodismo. Es la sociedad de la “desrealización y la designificación” (Perniola, 2011, p. 31) donde lo que mantiene unido ese grupo y el sentimiento compartido es la desesperación o la desorientación.

La sociedad sin historia ni Dios tiene que buscar la explicación y la realización en el espectáculo. Es una sociedad del presente perpetuo (Debord, 1990, p. 25). Debord habla del incesante tránsito circular de la información que vuelve a cada instante sobre una lista muy sucinta de las mismas sandeces que se anuncian, apasionadamente, como noticias importantes. Esa repetición es el único pasado. Y recuerda a ese concepto del eterno retorno de Nietzsche (Pardo, 2007, p. 307) pero ya no como un elemento liberalizador que permite perder el miedo a equivocarse con la confianza de que la historia se repite. La historia plantea Pardo que no remite a una primera vez y lo único que puede repetirse sin original son las obras de ficción. Entonces no deja de ser un bucle de esa mimesis de la vida.

No hay interpretaciones ni se puede añadir más orden o desorden del que hay, sentencia Baudrillard (1996, p. 22). La premisa es el olvido plantea Klossowski cuando habla de ese eterno retorno. Perniola le cita (2011, p. 90) para explicar que si el olvido no ocultase al hombre que todo es una simulación, éste no tendría fuerzas para seguir viviendo. Esa es la autorreferencialidad absoluta de un espectáculo y un simulacro que no necesitan ni buscan más justificación que su propio discurso, que no tiene sentido sino sólo una repetición en bucle. Allí busca encontrar su definición el individuo en su afán por ser. Aunque sea en esa vida que imita, a su vez, lo que se ve a través de la tele y que, por tanto, participa de esa falsedad y esa simulación.

Como se ha planteado en los anteriores análisis eso se percibe en “16 days of glory”, “Marathon” y “First” por la evolución que sufre el propio premio. En Los Ángeles la medalla es el premio, en Barcelona basta el aplauso y en Londres basta el mero acceso al espectáculo. Llama también la atención que los límites se amplíen y el espectáculo pase de circunscribirse a un estadio como no lugar y como lugar de fantasía (“Marathon” y “16 days of glory”) a que el espectáculo sea capaz de mostrar toda una descripción del mundo y sea esa versión del mundo la que se convierta en el escenario de la acción como en “First”.

Los protagonistas, al mismo tiempo, han dejado de ser esos héroes que salvan diferentes dificultades como en "16 days of glory". Allí se enfrentan a lesiones (Yamashita o Moorcroft) o vencen con ayuda del amor (Moses) o en un duelo (Moffet). Tampoco son los héroes trágicos de "Marathon" que se imponen el dolor. En "First", como el triunfo es la exhibición, las dificultades son previas.

Los personajes de "First" ya no son héroes sino personajes del simulacro y la ficción. La problemática es la transición de la realidad al espectáculo. Y, por tanto, ahí es donde sufren los protagonistas. Los sufrimientos están en su vida real y en su tránsito para convertirse en estrellas del simulacro. Eso es, lo que la película considera el verdadero logro, ser una estrella. Para ello, la problemática se traslada a la vida más común. Los protagonistas se enfrentan a la guerra (Majlinda) la pobreza (Rudisha o Sidhu) la soledad y lo rural (Buchanam, Le Clos, Katie) la gran ciudad (Frutos y Trott) el comunismo (Qiu) las expectativas (Missy, Lemaitre) o la marginalidad (Orozco, Queen). Esta nueva disposición de elementos favorece, aun más, la identificación del público y la codificación de su entorno.

En el caso de "Olympia" el concepto de autorreferencialidad también permite describir una continuidad de concepción con el resto de películas olímpicas. La película de los Juegos Olímpicos, de nuevo, se encierra en unos escenarios concretos y abstractos como el estadio. Son muy significativos además los dos prólogos donde la cinta define su propio pasado. Defiende una concepción artística y se vincula con la vida y lo concreto, con la naturaleza y los animales como una naturalización de sus propuestas.

Estas películas representan muy bien ese eterno retorno. Siempre lo mismo y siempre diferente. La repetición hasta la eternidad de un esquema como ocurre en "Marathon" donde las pruebas se encadenan unas a otras. Ocurre también aquí durante algunos bloques que conectan con una competición que ya está en marcha. "Olympia" incluso tiene la peculiaridad de definir sus propias normas físicas que nada tienen que ver con las de la propia realidad. Los atletas vuelan por encima de la barra de salto o del trampolín al igual que las estatuas cobran vida o los movimientos se ralentizan.

Al mismo tiempo, hay diferencias porque el espectáculo de "Olympia" todavía no es un mensaje que pueda leerse en esa clave individual de la compra de identidades y de mercado. "Olympia" vende valores. Hay un modo nacionalista de entender el deporte y por ende la realidad, se plantea una confianza en la humanidad a partir de la exaltación del cuerpo. Se busca un vínculo con lo clásico y la naturaleza como puntos de referencia de la pureza o hay también símbolos que remiten a una ideología como el nazismo.

Todavía no hay una descripción suficiente de los personajes que permita al espectador identificarse en ellos y vivir en diferido esos Juegos. Apenas Morris y Owens se constituyen como personajes. Los personajes son el recurso en "16 days of glory" y en "First" que permiten desarrollar una manera de ser, unas cualidades y que permiten liberar a ese individuo del espectáculo. En "Marathon", los deportistas se convierten en símbolos y, de ese modo, los espectadores pueden también ocupar esos espacios. En "Olympia" sólo en determinados momentos como el salto de trampolín, el espectador puede proyectarse en deportistas que no tienen identidad.

La autorreferencialidad ya está por tanto como concepto. En “Olympia” existen las referencias al clasicismo, la política o la naturaleza. Todavía el espectáculo no es absolutamente independiente pero ya es autónomo. El máximo éxito es que Alemania haya sido capaz de organizar ese espectáculo. Así mismo, todavía no es un discurso para el individuo sino para la sociedad. “Olympia” todavía mantiene la ficción de ese público colectivo, tanto en la grada como por los destinatarios implícitos de su discurso. No tiene nada que vender material sino que su exposición se centra en lo inmaterial y en la descripción que plantea.

No obstante, esa es la esencia misma de la autorreferencialidad: el hecho de que el discurso espectacular se convierta en un discurso que supera y sustituye al resto de áreas. Ya en “Olympia” hay más que un mero relato que establece sus propias normas y premios. En la película de los Juegos Olímpicos de Berlín hay toda una manera de entender la vida, una ideología, queda clara la división social e, incluso, hay una visión más personal que resalta el esfuerzo y la destreza física. Es, por tanto, otro punto de conexión que permite vincular las obras analizadas, porque todas ellas participan de esa autonomía creciente, y cada vez más encerrada en sí misma, del discurso espectacular.

5.19. Del tiempo cíclico y espectacular

Si se toma “First” como referencia, la película de los Juegos Olímpicos de Berlín comparte con ella un mismo concepto de tiempo espectacular. Esto proviene del hecho de definir un espacio de tiempo diferente al del acontecimiento. Ocurre que se reduce también a capsulas o fragmentos el relato por motivos narrativos. Estrategias que plantean tanto la cinta oficial de Berlín como la de Londres. “Olympia” comienza antes que los Juegos. De hecho, estrictamente la cinta establece un vínculo con el mundo griego y retrocede por tanto varios siglos. De este modo, la película rompe el marco del acontecimiento deportivo. Por otra parte, tampoco se limita a los escenarios olímpicos y eso lo demuestra, en este caso, el prólogo de la segunda parte que traslada al espectador hasta la zona donde viven los atletas. Las duraciones o el orden de las pruebas tampoco tienen nada que ver con las duraciones reales.

Recuerda por su parte “Olympia” a esa concepción bursátil de la historia que plantea Pardo (2007, p. 39) donde lo que conviene es acertar con los valores que demostrarán su valor en el futuro como si del intercambio de compra y venta de acciones de empresas se tratase. En el fondo, lo que se plantea es que es el presente el que permite reinterpretar el pasado. Podría parecer que “Olympia” participa de ese concepto clásico donde el pasado es la pureza y el presente es la degeneración de ese origen pero realmente le da la vuelta. Es la exaltación de

los Juegos lo que le lleva a revisar el pasado y reivindicar ese vínculo con la Antigua Grecia, con sus ruinas y sus estatuas. Del mismo modo, la naturaleza no es ese ideal degenerado en los atletas sino que se vuelve atrás para exaltar la naturaleza porque, de allí provienen las destrezas que luego desarrollarán los atletas.

No ocurre en "Olympia" como en "First" que se rompa la línea temporal con flash forward o flash back y menos con imágenes que remitan a la infancia o a un paseo virtual por la aldea africana de uno de los corredores. Pero sí que se somete el tiempo al relato. En los 37 fragmentos hay algunos que duran 10 minutos como el Gran Premio de las Naciones o 12 como la mini película dedicada al Maratón pero también hay fragmentos como los Cuartos sin timonel o los 100 metros de natación femenina que duran poco menos que un minuto. La película realmente con su reordenación está volviendo atrás y delante y saltándose la temporalidad del acontecimiento.

"Olympia" es la primera en plantear esta estructura en bloques y pruebas. Una estructura que acabará cambiando en "First" donde los bloques corresponden a diferentes episodios de la historia de un personaje. La finalidad es la misma. Es convertir el tiempo en un elemento de consumo. Así no sólo se organiza sino que comprende mejor y se pueden separar las historias. Ya se ha planteado incluso la independencia que tienen algunas pruebas y partes de "Olympia" y el hecho que en algunos países, como ocurrió en Estados Unidos con el Maratón, se separaron de la película original. Estos fragmentos remiten sin duda a los bloques de tiempo que conceptúa Debord (1999, p. 135) para explicar cómo funciona el tiempo espectacular. Un tiempo que funciona por la oposición de consumibles como la noche y el día, la libranza, las vacaciones, la jornada laboral y que permite así explotar el tiempo a modo de ocio, servicios o incluso de ese "todo incluido".

El tiempo de "Olympia" no concuerda todavía con ese tiempo de Baudrillard donde jamás se está del todo en el instante y la presencia total sólo es virtual (1996, p.77). En "First" el tiempo es algo virtual en tanto que la historia tiene un tiempo único, propio y además incomprensible según la lógica. Todo sucede a la vez en Londres, la medalla y el pasado, el presente y el futuro, las pruebas se suspenden como cuando Rudisha se traslada a su pueblo o el nadador brasileño parece regresar al estrés de Sao Paulo. Los excursos rompen cualquier lógica. Ya no se trata de pasado, presente y futuro sino de un tiempo absoluto que sólo pertenece a la cinta y que le permite moverse adelante y atrás y romper, por tanto, con el concepto clásico de temporalidad.

En "Olympia" sólo hay pequeños gestos de esa ruptura. Cuando los cuerpos de los nadadores que saltan del trampolín flotan en el aire, suspenden también el tiempo. De hecho, hay un plano donde el sentido se invierte y el nadador vuelve hacia atrás. Lo mismo ocurre con los ralentizados que están modificando el fluir normal del tiempo. Son pequeños detalles que ya están configurando no sólo una manera de contar los hechos, sino una manera de contar el tiempo también diferente.

"Olympia" puede explicar esa dualidad de Debord entre la historia de la superficie y el movimiento histórico profundo (Debord, 1999, p. 129). Por un lado, avanza la historia y el acontecimiento histórico. A un lado, Grecia y Alemania que se vinculan. Por una parte, los Juegos como éxito de un país y en un momento concreto. Ese es el tiempo que avanza, el

tiempo que tiene consecuencias. De otra parte, el tiempo del espectáculo que será un tiempo sin consecuencias. La “falsa conciencia del tiempo” (Debord, 1999, p. 138) como ese sueño del que se ha de alcanzar conciencia. Las pruebas se quedan al margen de esa historicidad. Las pruebas como la suspensión de la lógica y la reordenación del relato. Un presente continuo.

Es cierto que todavía el concepto de tiempo de “Olympia” no remite a ese tiempo absoluto y virtual que define Baudrillard y que se pone en práctica en la película oficial de los Juegos Olímpicos de Londres. No obstante, en la película de los Juegos de 1936 ya hay conceptos modernos y que saltan a la lógica de la temporalidad lineal. La ficción se impone a la historia. La historia sigue presente pero los acontecimientos ya no se hundan detrás y delante de un presente incierto sino que como en una obra de teatro los acontecimientos se suceden, sin necesidad de argumento, sino con la justificación de la exhibición que es la única que necesita el espectáculo. Donde las cosas no suceden porque así lo diga el pasado o lo permita intuir el futuro, sino porque así lo muestran las imágenes, argumento absoluto.

5.20. Entre el espectador y el actor

La transición que hay entre los conceptos de espectador y su nueva posición como actor dentro de la performance (Baudrillard, 1996, p. 43 y 44) es a la vez uno de los puntos que permite comparar y comprender los cambios surgidos entre los nuevos y los viejos materiales audiovisuales que consume la sociedad. No sólo es un vínculo que une a Baudrillard y a Debord sino una manera de entender la evolución en la figura retórica a la que se dirigen las películas y otros materiales de ficción. Si Baudrillard deja esa afirmación lapidaria casi amenazante que indica que “hemos engullido a nuestro receptor” (1996, p. 43), la realidad, al menos, es que el espectáculo moderno ha integrado a su espectador hasta convertirlo en un personaje más.

No obstante, antes de que el espectador se transforme en actor, el primer paso es que el trabajador se convierta en objeto. De hecho, eso ya lo enuncia Lukacs mediante su concepto de reificación desarrollado en “Historia y conciencia de clase” como recuerda Debord (1999, p. 51). Su planteamiento es que la mecanización y la racionalización, ejemplificada en esas inacabables cadenas de montaje, hace que el trabajador sea un mero objeto de producción. Del artesano, cuyos méritos descansaban en la cualidad del trabajo (artesanía), se pasa al trabajador de la fábrica que sólo es ya una pieza más del engranaje y a quien no puede atribuírsele de modo alguno el resultado final del trabajo. Pierde su acción.

Vaneigem lo amplía en sus “formas generales de frustración y de impotencia” (Perniola, 2008, p. 65 y 66). La cosificación laboral de Lukacs, para Vaneigem es la imposibilidad de participar, de comunicarse y de realizarse y se convierte en una cosificación social: el individuo objeto en

varios órdenes. Ya no sólo son ciertas condiciones de trabajo que igualan la jornada laboral a la esclavitud sino una sociedad donde los individuos comparten espacios pero nunca están verdaderamente juntos y en un intercambio. O el sufrimiento en la base del poder jerárquico o la descompresión de las alternativas ficticias y a esto se añade esa humillación de sentirse y reconocerse como un objeto.

Ya no es una cuestión laboral, el individuo tiene negado participar como ser social pero también comunicarse en unos medios de prensa unidireccionales y debido a la dictadura del consumo. El individuo para Vaneigem, con las religiones mediante, queda sometido al sacrificio, al masoquismo, a la separación de la sociedad, al estereotipo o el rol de la edad.

En Debord, ese individuo cosificado encuentra salida a través del espectáculo. Desposeído de la acción, esto es, al no poder proyectarse en su trabajo, comunicarse y conformar parte activa dentro de la sociedad ni tampoco realizarse a través de la religión, su salida se reduce a la contemplación. La realidad se despliega así “en su propia unidad general como un pseudo mundo aparte” (Debord, 1999, p. 38). El mundo se constituye como una especie de espectáculo unitario y externo. El disfrute consiste ahora en mirar desde fuera lo que ocurre en el mundo.

Pero con Baudrillard se pasa de la ilusión a la realidad virtual (1996, p. 53). El espectáculo deja de ser un ente abstracto y externo. El individuo ya no puede decirse que esté alienado o desposeído porque ahora tiene toda la información. Ya no se le impone. Ahora el individuo de Baudrillard ya no quiere ser espectador sino parte de esa performance e integrarse en su desarrollo (1996, p. 43 y 44). Ya no es que se confunda una y otra realidad sino que se considera más real lo que cuenta la pantalla y lo artificial. En el fondo es una espiral, propone Baudrillard, pues las cosas se alejan más entre sí: una huida “en la extrañeza y el vacío” (1996, p. 83). Y ahí coincide con ese espectador de Debord que siente como sus gestos ya no le pertenecen y que ya no se siente en casa en ninguna parte pues “el espectáculo está en todas partes” (Debord, 1999, p. 49).

En el anterior análisis ya se expuso como “First” ilustra esa nueva posición del espectador. Allí los atletas se convierten en protagonistas al tener voz propia, al construirse su pasado como si de un héroe se tratase y también al incluir a sus familias y al centrarse en su historia. Pero ya no es un relato que mira hacia el interior como en la película de Los Ángeles donde lo que se cuentan son maneras personales de alcanzar la victoria. Los protagonistas de los Juegos de Londres realmente configuran entre todos otro protagonista que es ese lugar exterior al que miran y que es ese Londres idílico que dibuja la película. Si lo comparamos con “Marathon” donde claramente el espectador se pone frente a la pista (aunque baja a la pista) en “First” a través de los personajes y sus reflexiones el nuevo espectador se identifica y siente, se divierte, sufre o se emociona a través del protagonista.

Es decir, ese protagonismo y esa introspección del relato en primera persona de los protagonistas permiten al espectador cambiar de lugar. Ante él ya no se disponen unas pruebas sino que lo que se exponen son emociones, reflexiones, impresiones y, en el fondo, elementos de subjetividad. Por tanto, ya no se trata de contemplar sino de integrarse en el espectáculo. Al mismo tiempo, la película mediante las técnicas visuales, de montaje, técnicas

de retoque de imágenes y otros recursos aun hace esas imágenes y secuencias más extrañas y artificiales. Aun las separa cada vez más de los objetos reales.

A la hora de mirar hacia atrás y abordar “Olympia” hay que señalar que, por una parte, hay una conexión con ese extrañamiento visual que plantea “First” pero, por otra parte, el espectador todavía no ha saltado de la grada a la pista y todavía es un espectador convencional. Frente a la película de Londres, aquí de nuevo lo artificial se impone en escenas ya mencionadas como el salto de trampolín o el prólogo entre las estatuas y los atletas. El humo, la iluminación, la técnica de ralentizado o los contrapicados transforman la visión del deportista. Como ocurre en Londres la realidad se matiza con una nueva aura, pero a diferencia de la cinta de 2012, en “Olympia” el espectador ocupa todavía un lugar secundario y su punto de entrada en la película son los otros espectadores, los que están en las gradas.

En cuanto a las funciones, el público en Olympia es, sobre todo, un espejo. Los asistentes traducen y transmiten lo que está pasando en el campo. Lo que sucede es que al verbalizar o mostrar una reacción se convierte en un modelo también de reacción que se nos ofrece. Es decir, casi son una propuesta de que sintamos lo que está sucediendo de modo diferido a través de ellos y nos alegremos, compartamos esa alegría por una u otra victoria. Las apariciones del público son casi el contra campo de los actores principales que son esos atletas. Los planos subjetivos llevan al sujeto a la grada.

Figuras 222: planos subjetivos que invitan al espectador a situarse entre el público en “Olympia”



Esa propuesta para convertirnos en público no sólo se da en el mismo momento en que la antorcha llega al estadio cuando la cámara nos invita a ser uno de los que la ve llegar allí. Se repite cuando después de la prueba de remo, en la segunda parte, una gran panorámica nos devuelve al estadio y nos sitúa de nuevo como vemos en la figura anterior detrás del público.

El deportista ahora ya no invita al espectador a su casa y le presenta a su familia como hace Moorcroft en “16 days of glory” o la mayoría de deportistas en “First”. El atleta no sale de la pista ni habla ni tampoco muestra emociones. La conexión emocional ahora vincula al espectador de la película con la grada de Berlín.

Ese grado de identidad que se busca entre el deportista y el público está presente también en un detalle que pasa desapercibido al principio pero que se repite una y otra vez. En “Olympia”, el público que anima al participante suele compartir con él nacionalidad. No sólo se trata de una identificación o una traducción de lo que ocurre a través de los espectadores sino que podríamos pensar que se trata de una competición entre naciones que también queda trasladado al público. Es decir, son deportistas que pertenecen a naciones, y públicos que apoyan exclusivamente a sus naciones. Otro detalle nacionalista por tanto que debe ser anotado.

Figuras 223: identificación nacionalista entre los atletas y el público



Por ejemplo, sobre esta líneas vemos ondear las banderas americanas entre el público, algo que nos permite así identificar que son los que están animando a Morris que acaba de ganar el decatlón. Lo mismo ocurre ante el gol del empate de Austria en el partido de fútbol o con los japoneses que gritan y saltan de alegría ante la victoria del nadador japonés.

El público además de lugar de proyección y vínculo nacionalista es también el elemento cómico y humorístico. Si a los atletas les queda reservada la gloria, al público le corresponde también hacernos reír. “Olympia” también muestra dos pinceladas de humor. En los dos casos se trata de estrategias que buscan la risa por la humillación de otro y en las dos interviene el público. En un caso se trata de los jinetes que participan en la prueba de hípica y que van cayendo al saltar directamente al agua. No sólo se consigue la risa, sino la ridiculización del resto de militares que compiten con los alemanes.

Figuras 223: Si en el caso de la hípica, de fondo y en el mismo plano siempre está presente el público y por sus gestos y ademanes les vemos participar, durante la prueba de lanzamiento

de peso, la participación del público es aun más directa. Aquí vemos como una espectadora imita a un lanzador de quien el locutor ya ha dicho que el peso en sus manos “parece un guisante”.



La escena queda en un apunte, en un detalle, de cómo el público se convierte en transmisor de emociones. Pero a lo largo de la película veremos todo tipo de gestos: uno típicamente italiano como ese “boh!” del chico con gorra que mezcla sorpresa y admiración, las jóvenes que animan, la niña con su padre, los soldados siempre en primera fila. Por último, hasta alguno de los camarógrafos queda también retratado como parte de ese amplio público.

Figuras 224: el público en la grada en “Olympia”



Un detalle que puede servir también para valorar el papel del público es que nunca les vemos un gesto negativo o de reprobación. Es sintomático que puedan chillar, animar, sufrir, aplaudir, levantarse, apuntar, grabar... pero nunca pueden mostrar desaprobación. Es cierto que en ocasiones lo que sí que advertimos son silbidos (prueba de Morris o de Owens) pero o bien no vemos al público en ese momento (Owens), o estamos viendo al público con las banderas americanas que está grabando (Morris). Es decir, el público nunca puede quejarse.

Hay que advertir, por tanto, que el espectador de "Olympia" es el espectador objeto de la teoría del espectáculo. Su acción ha quedado limitada a ser un complemento de la verdadera escena que es lo que ocurre en la pista. Ese estar junto a otro de la grada es un ejemplo de esa participación imposible de Vaneigem. La grada es el ejemplo perfecto de estar junto a los otros sin compartir o configurar un verdadero grupo social. Como cualquier otro espectáculo, el deporte impone la "alienación del espectador a favor del objeto contemplado" (Debord, 1999, p. 49). A esa alienación marxista en el objeto producido se suma que ahora el espectador también proyecta parte de sus deseos y de su personalidad en el espectáculo al que mira. Los objetos se convierten en fetiches y allí se concretan esos deseos y esa ilusión.

En "Olympia" el espectador todavía no es actor. En la cinta oficial de Berlín 1936 sí que encontramos eso sí algunos pequeños elementos que anticipan lo que ocurrirá en la película oficial de Londres. Es a través de los planos subjetivos que durante algunas escenas el espectador adopta la mirada y el puesto de algunos de los deportistas. Por unos momentos, puede sentirse también, por tanto, deportista aunque es más una manera de mirar que una conexión emocional, como la que se plantea en Londres.

Figuras 225: planos subjetivos que trasladan al espectador al puesto del deportista y que anticipan lo que ocurrirá en "First"



Sucedee, por ejemplo, con los planos subjetivos de los remeros, o las imágenes que trasladan al espectador sobre las embarcaciones de vela. Pero, sobre todo, con los planos subjetivos que permiten mirar hacia los pies del corredor de la maratón como si fuesen nuestros propios pies. Esto evidencia lo cerca que están "First" y "Olympia". Al espectador le falta poco para saltar a la pista. De hecho, los planos con los grandes teleobjetivos que plantea la cinta de Berlín

expresan también ese deseo de situarnos muy cerca, al lado, del deportista en los momentos previos o finales de las pruebas.

Aun así de “Olympia” a “First” va tanto como de Debord y su espectador objeto, frente a Baudrillard y su actor de la performance. Ambas películas sirven para entender las dos posiciones y funciones que adoptan los espectadores y como en Berlín el punto de entrada es la grada y, sin embargo, en “First” son las emociones y los deportistas el lugar de identificación. Más importante que las diferencias se trata de ver la cercanía. La transición entre “Olympia” y “First” permite ilustrar el vínculo entre Debord y Baudrillard y explicar no sólo cómo el espectador se ha integrado en la acción sino también cómo ha ocurrido. Cómo se ha ido acercando y ocupando la mirada del protagonista y cómo finalmente se ha trasladado de uno a otro modelo.

5.21. La inversión de la realidad y la inversión de la masa

La realidad no existe, sentencia Baudrillard (1996, p. 132) y hasta él se burla de las risas que genera semejante afirmación. Del concepto, se pasa en este punto a la teoría general. Ya no se trata de buscar rasgos que hablen de lo mercantil, localizar las concomitancias con lo que llaman la ilusión o los conceptos de espectador y actor en las películas analizadas. Ahora se trata de encajar y analizar la cinta desde la perspectiva de la función que tienen las imágenes para las teorías del simulacro y del espectáculo. Se trataría de dar un paso más allá para armar los conceptos por un lado y desmontar las imágenes por otro.

Cabe puntualizar, primero, que al fin de las ideologías y la poética se unen el fracaso del pensamiento y la lengua. Baudrillard pone como ejemplo la fotografía, como testigo de la muerte de lo que retrata. Así ilustra el fracaso de cualquier lenguaje para apresar la vida (Baudrillard, 1996, p. 136). Lo mismo sucederá al pensamiento que discurre, para Baudrillard, en paralelo a lo real y declara así la incompatibilidad entre pensamiento y realidad (1996, 133). Para comprender las consecuencias, hay que considerar el ya declarado fin de las ideologías, de las religiones y, en resumen, el descrédito o la inversión de la poética. Las acciones ya no se ordenan hacia un fin que las justifique sea la vida eterna, la revolución proletaria o el bien de la humanidad.

En ese mundo, el sentido queda encerrado en lo que se denominaba la “ilusión radical” (1996, p. 33 y 34). La ilusión como una operación. La ilusión solo se combate con más ilusión. La retransmisión constante de la realidad acaba en la hiperrealidad (ese ejemplo de la familia sometida a las cámaras del reality como muestra de que la visibilidad continua no garantiza la fidelidad sino la transformación). El ejemplo de la realidad virtual y la realidad artificial como

muestra de la preferencia por esa realidad producida. Ya no se trata de la ilusión del mercado y la publicidad que, según Debord, vincula la felicidad al consumo y a la posesión de objetos. Ahora la ilusión de Baudrillard es la ilusión objetiva. Confunde el individuo lo real con lo irreal o peor aun lo real con lo real. (Baudrillard, 1996, p. 76).

La diferencia fundamental entre Baudrillard y Debord es además la clave para articular y comprender lo que supone el simulacro. Para Debord imágenes y realidad son dos entidades diferenciadas. Debord describe una especie de corriente común que reúne las imágenes que se desprenden de la vida y cuya unidad es imposible: es un “seudomundo aparte”. Es lo que se llama el espectáculo, inversión concreta de la vida y movimiento autónomo de lo no vivo (Debord, 1999, p. 37). Cuando Baudrillard advierte de las limitaciones del pensamiento, el lenguaje y la desaparición de un sentido más allá de lo concreto, realmente cuestiona la posibilidad de dissociar ya realidad e imágenes. Más bien, la realidad se ha convertido en la nueva ilusión.

Baudrillard viene a plantear que ni el pensamiento ni el lenguaje pueden pensarlo o codificarlo correctamente. De hecho, por ello, tiene lógica esa burla ante quien desconfía de la realidad, porque es tanto como desconfiar de nuestra manera de pensar la realidad, de codificarla y de compartirla. De eso, es de lo que pretende dudar Baudrillard cuando plantea la necesidad de que el pensamiento se adelante a la realidad y que la realidad es ya un bien de consumo corriente (1996, p. 132). Se refiere, por ejemplo, al Watergate o la guerra de Vietnam para explicar cómo el propio mundo es el que mejor puede desmentir al mundo (Baudrillard, 1996, p. 137). Uno como una alianza entre EEUU y China para repartirse la soberanía, el otro como un maquillaje político ante la corrupción integral.

Las imágenes no se pueden desvincular de la construcción de la realidad. Lo plantea incluso Debord cuando revisa su teoría y enuncia que lo verdadero es ya un momento de lo falso (Debord, 1990, p. 63). Esa es la inversión de la realidad. El espectáculo se convierte en el discurso dominante y la realidad ya no es un seudomundo aparte sino un fragmento de ese discurso espectacular. Esto es, espectáculo e ilusión ya se han fundido con la realidad. O la realidad se ha convertido sólo en una pequeña parte de este discurso espectacular.

Baudrillard le suma la inversión de la masa cuando los espectadores se toman la revancha y dejan de ser permeables. La vida privada y la respuesta individual le comen espacio a la vida pública. Frente a las grandes teorías o explicaciones, el público prefiere ahora los consejos de un actor. Es como si la banalidad y la fama se hubiera vuelto contra las grandes explicaciones que quiere promover el sistema (Bauman, 2002, p. 78).

¿Cómo puede aplicarse esta teoría al análisis de “First” y de “Olympia”? La crisis de la relación entre realidad y discurso es algo que se puede cuestionar en estas películas. No dejan de ser discursos documentales sobre la realidad, por lo que previamente han tenido que resolver esta elección ¿Se distingue o se confunde el espectáculo con la realidad? Las películas más que nunca son elementos complejos. Forman parte de un mismo relato, en lugar de miraras como ejemplos individuales. Lo que interesa es el concepto de realidad que desarrollan y construyen a partir de sus imágenes.

La verdad es que las cuatro cintas plantean estructuras y relatos diferentes. Aun así, si se elige una mirada más amplia, los cuatro documentales coinciden en elementos que permiten establecer una especie de corpus general. En primer lugar, los relatos siempre vienen precedidos por la ficción. Se trata de la vida recreada de los primeros deportistas en "First" o las imágenes de Barcelona en "Marathon". Son las imágenes de las ruinas y el transporte de la antorcha en "Olympia" o los preparativos previos a los Juegos con la antorcha y las taquillas en "16 days of glory".

También es común la confusión entre realidad y ficción que se mantiene durante la cinta. En "Olympia" las escenas se repiten y se ficcionan, en "16 days of glory" o "First" son las construcciones de los personajes lo que proviene de planos forzados y que responden más a la ficción que al documental. En "Marathon" las imágenes se manipulan, se cambia la música y se silencia el ambiente en otro ejemplo de cómo se transforma la realidad.

Lo que se quiere plantear es que la teoría del simulacro ya no sólo sirve para explicar conceptos abstractos o puntos concretos, sino que las cuatro películas se entienden mejor dentro de estas teorías. Cumplen las cuatro películas con ese nuevo discurso de la realidad que se confunde con la realidad misma. La realidad es la nueva ilusión. No es que la realidad sea falsa es que es una creación. La realidad juega ahora el papel de las ideologías o las religiones. Por ello, Debord insiste en ayudarnos a que diferenciamos entre discurso y realidad y Baudrillard proclama que el discurso ha sustituido ya a la realidad.

Estas películas participan de esa idea de que lo real apenas es una parte de un discurso inventado y ficcionado. Lo real como una pequeña parte de lo falso. Es el espectador el que debe buscar en estas cintas su propia realidad, su propio significado. Pero son cintas que confunden los órdenes y que más aun buscan lo artificial y lo exagerado. Lo que se reivindica es que ese punto ya parte con "Olympia" que ya es una ficción sobre una teatralización gigantesca que plantearon los nazis.

Las cuatro películas participan de lo que Baudrillard llama ilusión de la "denegación" (1996, p. 33 y 34) y la transformación de la realidad. Plantea que realmente es el exceso de realidad el que mata a la realidad. Es la falsificación de la realidad la que hace emerger a otra parte del discurso como la verdad absoluta. Es ahí donde el pensamiento debe adelantarse para intentar comprender el verdadero sentido del simulacro, antes que esa operación se produzca.

Como en las anteriores, en "Olympia" de nuevo se observa que se olvidan protagonistas, que la película ha operado su propia selección y que se reordenan las pruebas, tampoco la distribución del medallero tiene que ver con la real y mientras Estados Unidos es quien más medallas recibe en la película no tiene nada que ver con la realidad, donde Alemania fue la vencedora como país de estas olimpiadas. "Olympia" es una película de pruebas como "Marathon" pero con sus 38 fragmentos iguala a "First" y se queda muy cerca de la propia cinta de Barcelona que tiene 40 bloques.

Bajo esa realidad falsa se esconde otro simulacro. En "16 days of glory" se construye una película de vencedores que realmente habla del dominio de Estados Unidos. En Barcelona bajo el dolor y el sufrimiento no sólo se esconde el dopaje sino las ansias de España de imitar el modelo de Estados Unidos. En "First" bajo las historias personales, el espectáculo se postula

como el verdadero triunfo. Ahora en "Olympia", bajo las pruebas y las victorias se oculta una descripción de Alemania.

A la inversión de la realidad le sigue la inversión de la masa. De ser manipulada ahora se ha convertido en la gran desconocida a la que sólo las encuestas, estadísticas y sondeos pueden medir. Se ha convertido en cálculo y probabilidades por lo que le genera todo un desafío a la política. La política se convierte en una representación teatral y los políticos en actores porque dejan de tener un sentido o un mandato del público. El público desprecia la política y ensalza el mercado (Baudrillard, 1978, p.144).

Igualmente hay una línea de continuidad en esa colonización de la esfera pública por temas privados (Bauman, 2002, p.75). Los protagonistas de "First" son el ejemplo más avanzado pero en la película oficial de Berlín ya Morris y Owens comienzan a vaticinar el peso de las figuras individuales frente a los conceptos generales. "Olympia" ya desarrolla mediante la iluminación, los primeros planos y los contrapicados una cierta pleitesía al individuo, como modelo de identificación.

No sólo se trata de que una de las películas se pueda explicar a partir de los conceptos del simulacro sino que hay unos rasgos que cumplen las cuatro películas y que coinciden con los elementos que permiten articular el simulacro. La misma pugna que espectáculo y simulacro plantean en torno a una realidad que se confunde cada vez más con el espectáculo es la pugna que se encuentra representada en estas películas que también implican un recorrido temporal. El simulacro permite explicar no sólo cada una de ellas de modo individual, sino el tránsito entre ellas y comprender también a los posibles espectadores a la hora de entender, por ejemplo, ese tránsito hacia el ejemplo individual y la esfera privada en unos eventos públicos y muy anónimos en origen.

5.22. Las fases del simulacro

Como se ha expuesto en la parte descriptiva, la película de los Juegos Olímpicos de Berlín condiciona su propia estructura y el orden de los fragmentos a la creación de picos de intensidad. Genera así bloques de máxima tensión como el que consigue al encadenar la prueba de salto de longitud masculina, la final de 1.500 metros y el salto de altura masculino cuando se va a cumplir la primera hora de la primera parte. Ocurre también en la segunda parte cuando tras las largas pruebas de pentatlón o decatón, guarda para el final las breves e intensas pruebas de remo y pruebas cortas de natación.

No es la única condición, el propio Downing (2012, p. 80) menciona como durante la primera parte a las pruebas masculinas les sigue una prueba femenina para dar una impresión de igualdad entre la representación de uno y otro sexo. Realmente solo hay seis pruebas femeninas en pista por 23 eventos masculinos. Otra determinación viene por la diferenciación entre las pruebas finales y las eliminatorias. Mientras las pruebas previas suelen dar una visión más amplia y que se centra en el estadio, cuando llega la final, la cámara centra su atención en los corredores y el relato se vuelve más personalizado.

De todos los modelos el más repetitivo y evidente es el que vincula la victoria con la aclamación. Conforme las pruebas se vuelven más emocionantes aumentan los contra planos del público que anima, aplaude y vitorea al que se supone es su atleta. Ya se ha planteado la vinculación mediante la bandera y las nacionalidades que se crea entre el atleta y el público. Aquí lo que se plantea es cómo se repite un esquema narrativo y un recurso como es el de utilizar planos del público como elipsis y como intensificadores de las emociones. A ese esquema de competición, gloria y popularidad se le suma también la medalla, como símbolo del premio deportivo y el reconocimiento público.

Estos modelos aparecen en la teoría del simulacro para explicar como la realidad se volatiliza conforme se perfeccionan los medios de comunicación y de reproducción de lo real. La realidad se volatiliza entre los signos. Baudrillard (1978, p. 9) expone como la simulación se corresponde a “una generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal”. Pone como ejemplo el mapa de la metáfora de Borges. La historia relata cómo los cartógrafos del Imperio trazan un mapa tan detallado que llega a cubrir con exactitud todo el territorio. Igual que el mapa se superpone al verdadero territorio, las imágenes de “Olympia” se superponen a lo que ocurrió en Berlín en esos días de agosto.

Lo que se plantea es que el simulacro genera realidad por sí mismo y de modo previo a la realidad. Lo vemos en la película donde esas premisas de igualdad de representación de hombres y mujeres o la idea previa de que el deportista será aclamado o la búsqueda de los picos de emoción hacen que al aplicar esos modelos a la realidad lo que se obtenga ya no es la realidad sin más. Ya no se espera a ver si aclaman al deportista sino que la prueba se observa mediante esas premisas, por lo que se fuerza esa reconstrucción. Ya se ha planteado que las imágenes de muchas pruebas corresponden a entrenamientos anteriores o repeticiones. Lo mismo sirve aquí. Las imágenes se seleccionan de acuerdo a unos criterios previos y no porque

respondan a describir mejor una situación real. Porque, de hecho, ni siquiera se corresponden a esa escena. Hay un modelo previo de captura de la realidad que la falsea.

Según estos modelos, las cámaras no captan la realidad sino lo que se ajusta a estos modelos. Si se espera que el público aclame a los atletas se buscará a quienes aplaudan aunque sean una minoría. Esa minoría al ser la única representada en las imágenes de la película se convertirá en una mayoría. Sucede igual en las películas anteriores donde los modelos se imponen a la realidad. En "16 days of glory" todos los atletas se imponen a las dificultades sean la mala suerte, la competencia, la edad, los competidores, las lesiones o la propia dureza del maratón para acabar venciendo. Se construye así una película de vencedores. Pero eso es una simulación porque en los Juegos hay más perdedores que ganadores.

En "First" sólo 6 ganan medallas pero ahora todos se emocionan y convierten esa experiencia en algo nuclear en sus vidas. Los Juegos marcan un antes y un después. En todos los casos, Londres como lugar que se identifica con los Juegos acaba siendo como la tierra prometida. El triunfo es llegar hasta allí. No deja de ser otro modelo. Es imposible que todos encajen en el mismo modelo. Es el modelo el que previamente transforma la mirada y entonces todos los atletas parecen el mismo. Porque lo que se trata es de demostrar esa idea de que el triunfo solo puede lograrse allí ante las cámaras. En "Marathon" los atletas se convierten en autómatas, las carreras se confunden y se repite de modo cíclico una historia de dolor y superación. De nuevo, todos parecen el mismo.

Los modelos responden a lo que Oittana (2003) denomina como simulacro de tercer orden. A la época clásica y su principio de falsificación le sigue la época industrial y el principio de reproductibilidad. La nueva industria establece la producción en serie. Los objetos ya no son por intercesión del original sino en sí mismos. Los objetivos adquieren valor simbólico y como miembros de una serie. Le sigue el simulacro de tercer orden y su principio de simulación, que sustituye al de producción. El simulacro es ahora una reproducción al infinito de los modelos.

Las imágenes, en un giro en esa espiral infinita, se convierten en "asesinas de su propio modelo", es lo que se llama el éxtasis de la realidad (Baudrillard, 1978, p. 17). Baudrillard pone como ejemplo el día a día de la familia Loud (1978, p. 58). Un programa de televisión cuenta su día a día. Pero ese observar todo, es detalle que permiten las cámaras y ese ambiente irreal de una familia encerrada en sí misma no garantiza la neutralidad. Al contrario sentencia que esa mirada deforma por irreal y excesiva. En "Olympia" como en "First" o en "Marathon" pueden citarse las imágenes erróneas como prueba de esa obsesión por el detalle que convierte al error en garantía de que el resto de imágenes son ciertas. El error es la prueba de que la transparencia es total. El error se convierte en otro recurso, en otra pista falsa.

Figura 226: imágenes que contienen errores y que a pesar de ello aparecen a lo largo del metraje de "Olympia". Planos de la prueba número 22 en las disciplinas náuticas y donde predomina la emoción o plano con la cabeza cortada en el Gran Premio de las Naciones



La estrategia es la misma cuando se muestra que Reinhard no repite el saludo nazi o cuando las corredoras del equipo alemán cometen la torpeza de perder el relevo y pierden la prueba ante un Hitler disgustado. Permitir el error, sea visual, o en este caso de Alemania o la desafección ante Alemania (saludo nazi que no se hace) permite que el resto de planos ganen credibilidad por oposición. Cuando la realidad es que todos, los erróneos y los correctos, son una selección intencionada. Sucede lo mismo que con las imágenes de la familia Loud que no dejan de estar ordenadas y sometidas a una selección. Por tanto, por mucho detalle que muestren no dejaran de ser esa hiperrealidad de Baudrillard que supera en intensidad a la mirada real, pero que también deforma esa realidad.

En perspectiva y si se comparan los cuatro análisis se observa un movimiento de alejamiento y progresiva desaparición del público que también se podría relacionar con lo que Baudrillard expurgar al mundo del propio hombre, para verlo en su pureza (1978, p. 45). El hombre como una especie de Dios que mira sin estar ahí. La virtualidad como camino para borrar las huellas de la existencia. Un hombre menos feliz y sustraído de la realidad, pero también protegido de los designios de lo real. En "Olympia" el público y la grada son un actor muy importante. La grada es el lugar de las emociones y el vínculo nacionalista. Es el lugar donde se proyecta el espectador pero es verdad que ya no es un lugar de acción sino simplemente de observación.

En "16 days of glory" todavía se mantiene el vínculo con la bandera. La grada ya no transmite las emociones que son relatadas directamente por los protagonistas. En "Marathon" el público pasa a ser un recurso narrativo y en "First" donde se mantiene el vínculo nacionalista, la cámara retrocede y se aleja de la grada. Ya no está en la grada sino detrás de las cámaras que muestran la realidad por lo que la grada es un espacio ajeno y ya no el lugar donde se proyecta el espectador. La impotencia de los actores se debe combinar con la mirada estereotipada de la realidad. Los modelos son una construcción anticipada de la realidad porque buscan lo que quieren ver. La realidad se aleja y se vuelve cada vez más previsible con el simulacro.

5.23. Esquizofrenia, deseo y fantasma.

Los atletas de "Olympia" no vencen a los contrarios sino a los límites humanos. En primer lugar, la película vincula al deporte moderno con los Juegos Clásicos y el ideal del equilibrio concretado en la estatua. Esa nebulosa que se crea en las imágenes del prólogo junto con la iluminación blanca que casi quema las figuras hace casi dudar de unas estatuas que parecen cobrar vida por momentos. Antes de cobrar vida se convierten en fantasmas. Es literalmente lo que consigue una estética heredada del impresionismo alemán. Unos planos más allá, las estatuas cobran vida en unas figuras humanas desnudas que ejecutan tres disciplinas olímpicas como el lanzamiento de disco, lanzamiento de jabalina y de martillo.

Realmente la operación es la misma que 70 años después pone en práctica "First" cuando convierte en lugares icónicos e irreales los pueblos y ciudades de los 14 protagonistas. Kenia, Kosovo, Sao Paolo, Cambera o Londres se convierten en lugares coloristas y estereotipados. No sólo se accede a sus casas sino a lugares que no existen. Las descripciones simulan de alguna manera la propia mirada de los protagonistas. Vemos lo que ellos cuentan ver. Contemplamos el estrés en Brasil, el miedo en el Bronx, el luto en Kosovo o la naturaleza salvaje en Australia. Estos lugares idílicos serán una referencia que amplía el peso simbólico de los deportistas. En "Olympia" ocurre con ese vínculo con un mundo previo que advierte de ese nexo entre el arte, el equilibrio y la historia y los deportistas.

En la película oficial de los Juegos de Berlín, el cuerpo es el lugar del deseo y de la trascendencia. En "Marathon" son la técnica y la música las que permiten convertir a los deportistas en autómatas. Cuando calla el ambiente, se ralentiza la imagen y suena la música clásica los movimientos se convierten en una coreografía que ya no es natural. El movimiento se impone a la identidad, la ejecución al resultado y el espectador se recrea con la perfección de los cuerpos. En "Olympia" son los contraluces, los contrapicados y la técnica del slow motion la combinación que rompe con la representación de los deportistas. Cuando la imagen se ralentiza, las caras se oscurecen y se elevan hacia el cielo los cuerpos se convierten en un objeto. Se separan de sus dueños.

Para Debord, el capitalismo está inserto en el espectáculo y en sus bienes en lo que llama "la materialización de la ideología" (1999, p. 173). Del mismo modo, la victoria, el público y las imágenes se convierten en el trasunto de otra victoria: la de Alemania como escenario perfecto para los Juegos. Para Debord lo que ocurre es que ya no es necesario explicar o imponer las normas del capitalismo y el consumo porque se han convertido en normas sociales. El propio espectáculo se convierte entonces en ideología por excelencia (1999, p. 172) y allí convergen el materialismo de los objetos y el idealismo de la teoría capitalista. El espectáculo cuando exhibe los bienes y nos convence de que sigamos consumiendo realmente está haciendo una argumentación compleja para defender los postulados del capitalismo.

El hecho social alucinatorio (Debord, 1999, p. 174) expone la falsa sociedad que muestra y configura el capitalismo. El consumo implica la separación entre un individuo esclavizado por su deseo, pero que colabora con la esclavización del resto porque mediante sus actos de consumo permite que el sistema siga girando. Pardo pide complementar a Marx con Freud

(2011, p. 205) y conceptúa una especie de inconsciente del capital donde, al igual que existe una atracción que hace repetir y caer al individuo en ese complejo de Edipo, se da una tendencia natural a consumir por la interiorización del capitalismo.

Esa esquizofrenia como una enfermedad de las imágenes que desdoblan el deseo y la realidad se propone aquí como punto de encuentro entre teorías de la imagen en cuanto todas hablan de un componente inconsciente, inercial y fantasmagórico. En Deleuze y Guattari, el deseo produce intrínsecamente un imaginario que dobla la realidad como si hubiese un objeto soñado detrás de cada objeto real o una producción mental detrás de las producciones reales (1985, p. 33). El deseo como producción de realidad está presente en la cuatro películas también como un punto de conexión. El deporte conecta a la perfección con el espíritu capitalista. La victoria deportiva es una exaltación de la capacidad individual en el espectáculo. Esto es, el espectáculo como lugar de realización de los deseos es el mejor espacio para exhibir una victoria individual que, por otra parte, es el logro máximo del capitalismo: el individuo que triunfa a ojos de la sociedad.

Las cuatro películas giran por ello en torno del espectáculo y de las victorias. Las victorias son un punto de identificación nacionalista pero también de pura y simple identificación personal en la película de Berlín. "16 days of glory" sólo cuenta historias de vencedores. En "Marathon" las victorias y las celebraciones cierran la narración de cada una de las 40 pruebas y en "First", aunque también hay derrotas, son las victorias las que predominan en el tercer bloque como si fuesen el final feliz de la película. Lo que ocurre es que en ninguna de las cuatro películas significan lo mismo. En "First" la victoria es el espectáculo, en Los Ángeles es un modelo económico el que triunfa, en "Marathon" se triunfa sobre el dolor y en Berlín se triunfa para traspasar los límites humanos.

La dificultad como plantea Deleuze está en distinguir la producción deseante que es a su vez producción social (1985, p. 37). Es la búsqueda de lo inmaterial lo que consagra la dominación del mercado y lo material. En esa distancia se sitúa la realidad. La esquizofrenia aquí es la producción deseante como límite de la producción social. El concepto concuerda con el holograma de Flusser y de Perniola. La imagen y su magia muestra pero también cubre y encubre, visibiliza e invisibiliza (Silva, 2011). Volviendo a la metáfora del mapa del cuento borgiano, ahora el mapa cubre y mejora la realidad. Es más real que la geografía que representa.

Para Perniola es un cambio de modelo. Antes el poder se identificaba con el modelo del teatro "con su participación emocional y el inevitable disfraz histriónico" ahora el nuevo poder se basa en la holografía (Perniola, 2011, p. 228). En "Olympia" se entiende bien la diferencia. Los Juegos Olímpicos, si nos olvidamos por un momento de la película, son puro ceremonial. Hitler y Speer diseñaron grandes escenarios, grandes estadios y grandes avenidas que dejaran sin aliento a los visitantes. Incluso por primera vez se alojó a los atletas en una especie de residencia. Quién contemplase el espectáculo debía hablar de la grandeza de lo que allí se había vivido. Esa es la parte de la representación teatral del poder. El poder de la calle, las manifestaciones o las plazas llenas para aclamar al rey o al Führer.

Pero si Hitler recurre al cine es porque necesita de ese otro poder que es el poder de la imagen. Las imágenes de "Olympia" como la historia ha demostrado se han impuesto a la

realidad histórica y constituyen esa realidad que cubre e invisibiliza. Constituyen un relato que se defiende y autentifica por sí mismo. El poder de la imagen ya no es el de la escenificación sino el de la magia. El poder reside en “Olympia” en las estatuas que cobran vida, los atletas que vuelan, los cuerpos en equilibrio o los movimientos que se detienen. De nuevo se trata de dejar sin aliento al espectador, lo que se pretendía para quien asistiese a ese estadio de más de cien mil espectadores, pero ahora es mediante la magia de la imagen mediante lo que se quiere generar esa impresión.

Figura 227: imágenes que muestran esa magia de la imagen que desdobra la realidad en “Olympia”



En la película oficial de Berlín los cuerpos se doblan como empujados por el viento y los límites se desdibujan. Las sombras parecen perseguir a los atletas y hasta el fuego parece caber en el pebetero. Las estatuas por cierto miran con más claridad y más de frente que algunos atletas. Ese desdibujar los límites es lo que remite a esa especie de esquizofrenia de la imagen donde es fácil desorientarse entre lo real y lo falso. Es fácil confundir el deseo y la realidad. Al mismo tiempo, también es complicado autoafirmarse como individuo autónomo y separado. Precisamente estas imágenes se basan en esa implicación, en el deseo y en la proyección personal hacia lo que se contempla.

Sea el hecho social alucinatorio de Debord, el holograma de Perniola, la imagen mágica de Flusser o la producción de deseo de Deleuze lo que está claro es esa necesidad de complementar a Marx con Freud que plantea Pardo. Se llame como se llame se trata de ese componente entre mágico y oculto que impone la imagen y que tanto tiene que ver con el propio deseo y el inconsciente. Es un nuevo modelo de poder y una característica que le permite a la imagen trascender a lo evidente. Esa magia de la imagen no es algo contemporáneo o exclusivo de la imagen virtual y la perfección técnica.

La magia de la imagen tiene que ver con la técnica, pero no es la técnica, sino el deseo y el inconsciente que permite ir a las imágenes más allá. Todas las películas se reúnen en torno a las victorias. Son los puntos que permiten ir resolviendo las historias. Pero las victorias en cada película alcanzan una trascendencia bien distinta. Eso se logra porque la imagen se puede desdoblar de la realidad más estricta. La otra ventaja es que esa dualidad de la imagen es algo innato a la imagen. Por ello, no resulta algo falso, forzado y artificial y ese es el verdadero poder de la imagen que permite trascender del simple significado. En estas películas, la imagen

permite trascender de las pruebas y la anécdota para armar películas de significados complejos y con mensajes múltiples que tienen una connotación propagandística como ya se ha visto y como se detallará a continuación con “Olympia”.

5.24. La masa de individuos.

Al igual que conceptos anteriores conectan la película de los Juegos Olímpicos de Berlín con el simulacro, la definición de público hace referencia al concepto más clásico de masa. Ya advierte Benjamin (2012, p. 51) de que la imagen, según su experiencia en esos primeros años del cine, influye en la manera en que el individuo percibe la realidad. Cita a Duhamel que se queja de que ha dejado de pensar a su antojo porque las imágenes han sustituido a sus pensamientos. Recoge Benjamin la idea de quienes consideran el cine una diversión para iletrados (“criaturas miserables, aturdidas por sus trajines y preocupaciones” (Benjamin, 2012, p. 53) pero avisa también de que ese atontamiento debe combinarse con la contemplación y la diversión. Pone como ejemplo la arquitectura como esa obra de arte recibida al mismo tiempo “distráida y colectivamente” (2012, p. 54).

Si algo caracteriza al público de “Olympia” es la diversión y el entusiasmo. Salvo Hitler y Riefenstahl o sus camarógrafos, el público es multitudinario y anónimo. El plano nunca se cierra del todo. El público ríe, bromea, imita o gesticula (como ya se ha mencionado en parte en el apartado 9 de este análisis teórico). El público sólo hace que divertirse, animar y contemplar el espectáculo. Al mismo tiempo, su constitución como grupo social es totalmente arbitraria. Simplemente forma parte de ese grupo social por estar en esa grada, pero nada tienen que ver unos individuos con otros.

Lo que está poniendo en práctica “Olympia” es el primer concepto de masa. La distracción es la que permite convertir la contemplación en una costumbre (Benjamin, 2012, p. 55) y esa distracción tiene mucho que ver con ese “efecto de shock” del cine (Benjamin, 2012, p. 56). El público en la película de Berlín está entusiasmado y entregado a la contemplación. Es un público que no actúa sino que imita. Imita lo que ve en la pista o los dictados del Führer a modo de saludo. Anónimo y totalmente masivo es el público de la primera etapa industrial.

Figura 227: el público entusiasmado y mimético de “Olympia”. Imita, gesticula, aplaude y saluda. Se convierte como una masa anónima.

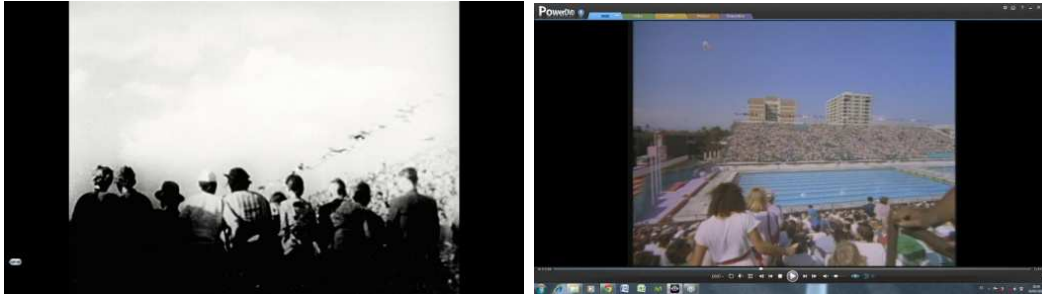


Aunque la caracterización es muy diferente, sin embargo, las funciones del público en las cuatro películas analizadas están muy próximas. Tanto en “16 days of glory” como en “First” se repetirá después el público como medida de éxito. Las taquillas llenas o la expectación, mientras llega la antorcha a Los Ángeles, equivale a los lujosos accesos enmoquetados. En Berlín, ese papel lo cumplen los planos del dirigible que también se repetirán en la película de Los Ángeles. La idea parte de la escenificación nazi que permite que el estadio supere los 100.000 espectadores. Ya no sólo es motivo para abrumar a los espectadores de las gradas sino que las cámaras lo convierten en una imagen abrumadora también para los espectadores de la sala. La masa se convierte en garantía de éxito. En una especie de democracia automática. De aclamación implícita.

A la función del público como medida del éxito se suma la función de la grada como elemento narrativo. Hasta en la película de Barcelona donde mayoritariamente el público es casi un telón de fondo, los planos de los espectadores son un recurso de elipsis y montaje. En “First”, “16 days of glory” y “Olympia” se va un paso más allá. El público es el lugar para hermanar al espectador de la película y al de la grada. El público enarbola la bandera y se identifica con el atleta. Llevado al extremo, en “Olympia”, hay una coincidencia de raza y color de piel: los hindúes animan a los hindúes, los japoneses a los japoneses y así. En esa identificación, el público hace aumentar también la emoción de la narración.

Hay diferencias porque “First” ya no sólo hace coincidir al espectador con su homónimo en la grada sino que lo hace coincidir sobre la pista y lo mete en la piel del deportista. También en “16 days of glory” y en “Olympia” encontramos algunos planos en los que el espectador de casa o del cine se sitúa detrás del espectador de la grada, en una especie de plano subjetivo del espectador, como si estuviese en esa misma grada. En lugar de estar frente al público, lo sitúa detrás donde se produce ya no la identificación sino el emplazamiento y la proyección del espectador.

Figura 228: planos subjetivos del espectador en “Olympia” pero también en “16 days of glory”



Si las funciones coinciden, el público no es el mismo. Esto es, no responde el público de “Olympia” a los modelos que se verán después. El público de Berlín nunca rompe la barrera para tocar al atleta como ocurre en Barcelona o en Londres. Nunca es un público protagonista. Solo Hitler y Riefenstahl son reconocibles pero no hay reyes, deportistas o famosos. Entre el público no está el entrenador ni la pareja del corredor como ocurre en “16 days of glory”. Es un público anterior a esa masa alienada, cosificada, proletarizada, falsificada y aislada de Debord. Más que al público esto se debe a la puesta en escena del Estadio donde no hay pantallas, camarógrafos, fotógrafos o marcas publicitarias y logos por todas partes (venta de la trayectoria de la antorcha en Los Ángeles o el product placement del logo “London 2012” a lo largo de “First”).

Aun así sí que se puede anticipar esa relación social que se establece ante la imagen, en este caso, ante la pista. Las reacciones y las imágenes de la grada son también toda una descripción de los tipos sociales de la Alemania de los años 30. Hay toda una selección y una intención de construir una sociedad que también queda caracterizada por su relación no sólo entre ella misma sino ante la cámara y las imágenes. La cámara retrata, por ejemplo, la diferencia social mediante la vestimenta. Retrata a los niños. Pero, sobre todo, retrata a un ejército amable, referencial para las conversaciones, atento, solícito en la ayuda y entusiasmado. Un ejército que se integra en esta sociedad alemana con normalidad. Aunque por muy amable que se muestre no deja de mostrar también un sociedad militarizada.

Figura 229: el ejército y los tipos sociales ante la cámara





Corbatas frente a niños sentados en el suelo con trajes desgastados y calcetines. También la elegancia de Riefenstahl frente a los rotundos abrigos. Los sombreros y los altos cargos militares frente a las camisas de las mujeres de clases sociales más bajas. La cabeza tapada de las hindúes o el sombrero del espectador negro. El público de "Olympia" es una descripción intencionada de la sociedad alemana de ese momento. Distinguida, elegante con amplia representación femenina y donde el ejército se integra con absoluta normalidad. Es el principal componente político y económico en una masa que se define por la contemplación y no por la acción. Aunque eso también concuerda con las teorías de Debord que habla de ese "deseo de dormir" (Debord, 1999, p. 42) que siente la masa y recuerda que "cuanto más contempla, menos vive" (Debord, 1999, p. 49).

El concepto de masa que pone en exhibición "Olympia" puede entenderse entre Benjamin y Debord pero difiere de los planteamientos de Baudrillard. La masa distraída de Benjamin, paralizada en Debord es ahora un "agujero negro" (Baudrillard, 1978, p. 111) que se caracteriza por ser "opaca y traslúcida a la vez" (1978, p. 109). Sobre lo social, Baudrillard también plantea cierto emborronamiento y los grupos sociales ya no se definen ante el espectáculo sino que pasa a la saturación y destrucción de lo social (1978, p. 115). Frente a la producción de sentido, la masa es refractaria. La nueva masa dedicada y encantada con la contemplación se rebela en cambio contra cualquier proyección de sentido o uso político.

Al mismo tiempo, esto implica que hay una cierta correlación entre la evolución del concepto de masa desde “Olympia” a “First” que tiene sentido dentro de la evolución conceptual que plantea Baudrillard frente a Benjamin. La masa de “Olympia” se parece más a esa masa anónima en shock y entusiasmada. La masa de “First” es mucho más individual, se mueve del personaje individual que se inserta en la grada al personaje anónimo y sobre todo es complicado proyectar cualquier valoración en cuanto a clases sociales o valoraciones políticas más allá del éxito de las gradas llenas o las banderas que se enarbolan. El público pierde protagonismo y definición conforme en Los Ángeles o Londres los atletas ganan profundidad. En “Olympia” la grada todavía es una referencia.

5.25. Masa y revolución

Reproduce igualmente “Olympia” el enfrentamiento entre la teoría de Baudrillard y Debord. Por un lado, la cinta se dirige a un espectador individual. Es una figura mucho más abstracta que en Londres donde se convierte casi en ese confesor y amigo de los deportistas. Pero, aun siendo mucho más impreciso, los planos subjetivos de los pies de los corredores, los planos sobre las embarcaciones o las imágenes que nos sitúan frente a los remeros van constituyendo ese testigo individual que desde el cine se convierte en una parte imaginaria del relato. Todo sucede a su alrededor y es él quien ordena de algún modo la narración que le reserva un espacio en esa primera línea de acción.

Ese concepto de espectador remite automáticamente a Debord y esa sociedad que está formada por seres cosificados (1999, p. 47). La misma fuerza disgregadora, que separa al trabajador de su producto, separa ahora al individuo de sus deseos y de la sociedad. La falta de todo punto de vista unitario y la ruptura con la posibilidad de comunicación entre los productores es lo que denominan “proletarización del mundo” (1999, p. 47).

Del mismo modo que las imágenes en la barca de remo buscan al espectador individual, las imágenes aéreas y los grandes generales de la grada implican la gestación de un nuevo concepto de masa. Las imágenes de “Olympia” describen a esa nueva multitud que se define frente al espectáculo. Es cierto que Benjamin ya habla de esas criaturas miserables aturdidas (2012, p. 53) y Debord de las “muchedumbres solitarias” (1999, p. 48). Pero es Baudrillard quien habla de ese referente esponjoso (1978, p. 109) y quien, por tanto, más se acerca a esa masa ingobernable.

Figura 230: espectador individual de la película frente a público masa en la grada, conceptos opuestos que se reconcilian en “Olympia”



Baudrillard y Debord coinciden, en cambio, cuando plantean la toma de conciencia como requisito sine qua non para que ocurra esa revuelta de la masa que tome el poder. Baudrillard plantea que esa masa entre la pasividad y la espontaneidad tiene un stock de socialidad, una energía potencial y energía social que les hará ser “protagonista de la historia” cuando tomen la palabra y dejen de ser esa mayoría silenciosa (Baudrillard, 1978, p. 110). Debord habla de que sólo puede convertirse en un poder el proletariado cuando llegue a ser la clase de la conciencia (Debord, 1999, p. 86).

Se trata de dos planteamientos utópicos. En ambos casos, Baudrillard y Debord como Marx plantean los requisitos previos a la revolución. Son, no obstante, tomas de conciencia que llevan a caminos divergentes. Ya avisa Baudrillard que la revolución no se basará en la crítica, el prestigio, lo social. No será consciente y deseada. La revolución de las masas de Baudrillard procede por implosión. Son ellas mismas las que se vuelan por los aires (1978, p. 159). Lo compara con el proceder del terrorismo como el modelo que más se asemeja al proceder de las masas. Deja en evidencia la no representatividad del sistema como la indiferenciación del sistema (1978, p. 160-162). El poder ya no se puede apoyar en la masa y el sistema ya no distingue verdugos de víctimas sino la normalidad de la destrucción.

Es imposible elegir entre una u otra utopía de acuerdo a un mero análisis fílmico. Lo que sí se puede señalar es un empoderamiento de la masa en la comparativa que va de “Olympia” a “First”. Mientras la película de Berlín pone al espectador en relación con la historia, el arte y el deporte, en “First” sus luces y fuegos emborronan lo concreto y directamente anuncian esa nueva dimensión que enmarca todo lo que ocurra en lo que se entiende como espectáculo. En “Marathon” y “16 days of glory” las cámaras y los fotógrafos son el señuelo de este cambio que traslada el relato de la historia del deporte a la historia del espectáculo.

A estas alturas hay que recuperar el concepto de seducción que retoma Perniola del Gorgias de Leontini (2011, p. 216). Para Gorgias, la seducción es el ingreso a una lógica que se impone al seductor y se elimina el componente de engaño. El seducido no se suma a la lógica del seductor sino que el seductor tiene que aceptar las reglas de juego que marca el seducido si quiere seducirle. La seducción resulta ahora no una cuestión de fuerza sino que se trata de la unión de la razón y la fuerza. El seductor lo que demuestra es su sensibilidad.

Es como si el poder del seductor de Gorgias se lo arrogase ahora la masa (de modo inconsciente matizaría siempre Baudrillard). Una masa que por tanto ya no está sometida sino que somete y manipula. Ya no sirve de coartada al poder político porque ya es imposible conocer sus opiniones más allá de la encuesta y porque no responde a los estímulos de una

manera regular. La masa es la que obliga a someter a su lógica los productos y los mensajes de los medios de comunicación.

El principal cambio de “Olympia” a “First” está en esa dualidad, entre individuo y masa. Hay una transformación de la manera de narrar. En la película de los Juegos Olímpicos de Berlín, los espectadores se encuentran en el espectáculo, mientras en Londres son los espectadores los que transforman el espectáculo. Quien verdaderamente determina la narración en “First” es el espectador y ya no el espectáculo.

En Berlín, el objetivo es relatar los Juegos de una manera espectacular. Nunca nadie los habría visto así. Se les da además un sentido histórico que va desde la historia al arte o al nacionalismo. Aunque por momentos se le convierta en corredor o en remero, el espectador de la película oficial de 1936 constituye una especie de grada abstracta. En “First” después de que en “Marathon” los espectadores hayan pasado a ser un mero decorado, la cámara se echa para atrás e incluye a la grada en el espectáculo. El nuevo espectador es el que mira a través de la cámara pero desde su casa. El nuevo espectador es uno.

Frente al resumen de los Juegos en pruebas, en la película de Londres los Juegos se cuentan en personas, anécdotas y reflexiones. La mirada personal es la imposición de un espectador individual. Ya no se trata por otra parte de narrar sino de generar empatía y emoción en el espectador. Pero simplemente porque esa es la nueva demanda de un capitalismo que ya no trabaja sobre los objetos sino sobre las ilusiones, las emociones y las sensaciones. Lo que se vende ya no es algo material. El público demanda vivir y sentir como el consumo más inmediato e intenso dentro de la fugacidad de los medios. La comparación que va de “Olympia” a “First” sirve en este caso para testimoniar la transformación de una masa que sigue siendo incomprensible como suma de individuos, pero que al mismo tiempo es también cada vez más poderosa.

5.26. El fascismo como mecanismo de defensa

La idea de que el fascismo es un mecanismo de defensa del capitalismo la repiten varios autores. Debord habla del fascismo como de una reacción contra “el estado de sitio de la sociedad capitalista”, mediante la cual este sistema de dominación consiguió salvarse (1999, p. 104). La amenaza, como plantea también Judt (2012, p 73), no era el comunismo sino la democracia y la crisis del 29. En ese contexto, el estado era un estorbo, donde además se fraguaba la subversión proletaria. Debord define al fascismo como un “modo extremista de defensa” y una resurrección violenta del mito (1999, p. 104).

Al mismo tiempo, Debord justifica que, ante la irracionalidad de los medios (la violencia y el exterminio), el fascismo está abocado, en el mismo momento de su puesta en práctica, a desaparecer ante formas “más fuertes y racionales”. Aunque plantea más bien esta nueva situación como el abandono, por parte del fascismo, del “primer plano de la escena” (1999, p. 105). En otras palabras, ya puede entenderse o deja abierta la puerta a la pervivencia del fascismo.

Por su parte, cuando expone su sociedad de los simulacros, Perniola hace un repaso histórico y considera al fascismo como un ejemplo del recurso al mito político. A él recurrió el poder cuando se enfrentó a una crisis de gobernabilidad (2011, p. 19). Es decir, de nuevo, aparece ese vínculo del fascismo con la idea de mecanismo de defensa del capitalismo. Ya no sólo habla del nazismo y lo sitúa como algo propio sólo de un momento histórico. El recurso al mito político es, para Perniola, algo que hacen el estalinismo, el maoísmo o el New Deal de Roosevelt (Perniola, 2011, p. 19).

Este trabajo replantea el concepto de fascismo y, sobre todo, su actualidad desde teorías que consideran al fascismo como una herramienta del capitalismo y que reivindican la vigencia de esa mitificación política que constituyó el fascismo. Supera la limitación de considerar al fascismo como la corriente política que se puso en práctica exclusivamente en los años 30 del siglo pasado en varios países de Europa. El fascismo no deja de ser una relación entre el poder y la sociedad y esa nueva relación se ha trasladado ahora a los medios de comunicación y al espectáculo. El modo de dominio también ha cambiado y se ha trasladado de lo físico a lo simbólico y cultural.

No es algo totalmente nuevo porque ya para Benjamin el fascismo proclama una “estetización de la vida política” (2012, p. 58). La guerra se convierte en la única salida a la intención de buscar la estética en la política. La guerra como algo bello, casi el arte por el arte (Benjamin, 2012, p. 60). Los valores culturales se convierten en una clave para la dominación. Años después, Didi-Huberman reivindica que el verdadero fascismo es el que practica “el genocidio cultural” (2012, p. 21). Expone que el fascismo aun cuando modelo reaccionario y monumental no dejó de ser letra muerta y por eso el verdadero genocidio y el nuevo fascismo es el que la emprende con los valores, las almas, los lenguajes, los gestos y los cuerpos del pueblo.

El nuevo fascismo sigue estando en manos del capitalismo aunque ahora el genocidio es cultural. Las viejas tradiciones, valores y, en general, la cultura retroceden ante la sociedad del espectáculo y sus formas, valores y principios. La finalidad sigue siendo el poder y una nueva relación de poder con la sociedad. Aunque la dominación, como el nuevo genocidio, es cultural. Si se dominan los valores, principios y referentes se habrá generado un poder mayor que el que implica el sometimiento puntual a unas formas políticas. Ese genocidio cultural supone un dominio más profundo que cualquiera de las formas políticas. Ya no sólo determina quien gobierna sino cuáles son nuestras creencias, ilusiones, metas y nuestros valores. Esto es, las bases de acuerdo a las cuáles actuamos.

Una de las mejores redefiniciones y actualizaciones del fascismo surge bajo el concepto de fascismo de baja intensidad de Antonio Méndez (2012, p. 26). La sociedad, bajo el supuesto amparo de un protocolo democrático, se entrega a sus verdugos sin querer o poder ver que éstos preparan y ejecutan cotidianamente un “gaseado letal y legal” (Méndez, 2012, p. 25). El

nuevo fascismo es el que aísla al individuo, destroza la sociedad, convierte los medios de comunicación en medios de propaganda y difunde la pobreza a gran escala. La idea es sondear la pervivencia comunicativa de las herramientas comunicativas que permitan vincular al fascismo de los nazis y al nuevo fascismo de baja intensidad.

Para ello, lo primero consiste en identificar las herramientas comunicativas del fascismo. El primero de los elementos del fascismo, nuevo y viejo, es el mito político. Lo definen tanto Perniola (2011, p. 19) como Debord, para quien el fascismo es la “resurrección violenta del mito” (1999, p. 104). La idea principal es que la política adquiere nuevos significados que le llevan a trascender de lo que sería la mera gestión gubernamental. La política, los políticos, sus decisiones y acciones se convierten en símbolos.

Debord (1999, p. 104 y 105) pone como ejemplo cómo el fascismo asumió los dogmas más conservadores de la sociedad burguesa como la familia, la propiedad, el orden moral y la nación. El siguiente paso es exigir la participación en una sociedad que viene definida por pseudovalores arcaicos como la raza, la sangre y el caudillo. Esta sería la segunda de las herramientas del mito político del fascismo, la redefinición de los símbolos y la adquisición de símbolos anteriores lo que permite constituir ese mito político.

Benjamin (2012, p. 58) describe dos violencias: la genuflexión ante el caudillo y la violencia de una producción cultural que fabrica valores culturales. Esos dogmas o valores, sean viejos y se redefinan o nuevos, forman parte de las bases del mito político del fascismo. El fascismo necesita cambiar el orden de prioridades que se anteponen a la toma de decisiones de los individuos. Los valores conformarán nuevas comunidades. Esos nuevos valores culturales son la tercera pata del mito político que así se expresa mediante los símbolos y los nuevos valores que plantea.

Esto, por ejemplo, lo encontramos en “First”. Los comentarios críticos de los atletas y su entorno sobre Kosovo, el Bronx o Sao Paolo junto con la descripción estereotipada de los países de procedencia están configurando ya unos puntos de referencia comunes. El espectador comparte reflexiones y sueños con los atletas. La propia descripción de cómo salvan las dificultades para llegar a cumplir la meta de llegar a los Juegos es ya toda una descripción de la situación. Como poco se expone una visión individualista que pone el acento en el esfuerzo y da por sentada la igualdad de posibilidades y que olvida, por ejemplo, la política, el dopaje, las ayudas familiares o las complicaciones que implican las federaciones y la selección previa.

El cuarto requisito o herramienta del fascismo gira en torno al caudillo. Ya hemos dicho que para Benjamin (2012, p. 58) una de las violencias implícitas es la genuflexión ante el caudillo. Adorno en su “Ensayo sobre la propaganda fascista” (Méndez, 2012, p. 69) ya establece que la propaganda se apoya en cuatro mecanismos principales: “repetición obsesiva, glorificación del liderazgo, espectacularización y esquematismo antirreflexivo (estereotipos)”. Los valores o dogmas no dejan de ser estereotipos que se comparten y que marcan la manera de pensar del espectador. Por otra parte, está la pleitesía que se rinde al caudillo o los políticos que dirigen este sistema fascista y que Adorno resume en esa glorificación.

La repetición y la espectacularización de los mensajes podrían situarse como el quinto requisito para constituir este nuevo genocidio cultural. En cualquier caso, la transformación del mensaje en espectáculo es algo innato a esta sustitución de la cultura tradicional por la nueva cultura espectacular.

El del caudillo político es un punto convergente en las películas ya analizadas. Las figuras políticas como Reagan, el Rey Juan Carlos o el príncipe Felipe y los príncipes Guillermo y Enrique se convierten en referencias. En Los Ángeles y Barcelona las imágenes constituyen a estos personajes en una posición referencial en el espectáculo y la sumisión o la admiración, como poco. El estadio aplaude al unísono al rey español antes de que tome la palabra, con la misma intensidad son aplaudidos Reagan o Samaranch cuando declaran inaugurados los Juegos. En Londres, los personajes parecen integrados en la grada. Es la cámara quien se fija en ellos y la que mantiene la imagen y juega con nuestro conocimiento previo para rendir pleitesía ante el nuevo referente político.

Esa nueva glorificación del líder se produce más en términos de fama. De hecho, en las tres películas hay personajes como Magic Johnson, Carl Lewis o David Beckham que ocupan también una posición privilegiada y comparten minutos con los líderes políticos. Poder en cuanto son tan visibles y sus apariciones se repiten tanto como las de los dirigentes políticos. Esto permite jugar con el concepto de reconocimiento. Los deportistas famosos ostentan una visibilidad que es símbolo de poder pero en cambio y por mutabilidad de rasgos, los políticos también se contagian de esa fama que ostentan los deportistas y se convierten en personajes famosos. En cualquier caso, en la nueva cultura espectacular, la fama es quizá la principal fuente de poder.

El sexto elemento del fascismo es lo que Benjamin llama "la estetización de la vida política" (2012, p. 58) y que también es algo bastante amplio. Al final es la búsqueda de la belleza en lo que sería simple ceremonial político. De este modo, la política trasciende y se contagia en cierto modo de las normas del arte. Esta idea se debe combinar con el concepto de "gloria" de Agamben (recuperado por Didi-Huberman, 2012, p. 77). Se entiende así que aquello que quedaba confinado a la liturgia y el ceremonial se concentra en los medios de comunicación. Las imágenes son las que asumen la potencia y el poder de la antigua gloria. Hacen de nosotros "pueblos sometidos, hipnotizados en su flujo" (2012, p. 77).

Un ejemplo muy sencillo se describe en torno al ceremonial de la bandera. Un símbolo netamente político se convierte en un símbolo en el que se reconcilian espectadores y atletas en los momentos de victoria. En "16 days of glory", la bandera transforma duelos como el de los nadadores americano y australiano hasta el punto que se convierte en un asunto patriótico. En Barcelona, mientras se escatiman las imágenes de banderas cuando celebran los deportistas, la cámara se recrea, por ejemplo, con Fermín Cacho. La victoria traspasa la celebración con el público o los espectadores y se convierte en toda una reivindicación nacional.

En "First", las banderas retroceden y son más un elemento identificativo previo que posterior. Las banderas se confunden también con los protagonistas familiares que se insertan en la grada. En cualquier caso, cuando se trata de nuevo de victorias nacionalistas (deportistas londinenses teniendo en cuenta que son las olimpiadas de Londres 2012) la grada se llena de

banderas y símbolos nacionalistas que potencian y dan también connotaciones políticas a las meras victorias políticas.

“Olympia” es un elemento que se inserta en la producción cultural que desplegó el régimen nazi alemán. Ya se ha planteado aquí que la propaganda alemana no residía en unos pocos productos sino que se debe pensar en un mensaje conjunto, complejo y orquestado que recorría las radios, la prensa, los ceremoniales o los discursos. Incluso en el caso de los medios de comunicación mezclaba los elementos más inocentes y de mero disfrute con los elementos más ideologizados. Lo que se trata de plantear ahora es si la película oficial de los Juegos Olímpicos de Berlín contiene y pone en práctica lo que los teóricos del espectáculo y el simulacro consideraron como los elementos de la propaganda.

Para facilitar la lectura comparativa e intertextual se enumeran, antes del análisis de “Olympia”, los elementos que ya se han señalado en los análisis anteriores y que se corresponden con las principales herramientas empleadas en las tres películas analizadas hasta el momento. Estos puntos pueden servir de referencia y permiten recordar así las principales estrategias que ya se han detallado y explicado. De este modo, se facilita la comparación con los elementos propagandísticos de la película oficial de los Juegos Olímpicos de Berlín.

Las principales herramientas propagandísticas en “16 days of glory” son: la aclamación del héroe y el desarrollo de una carga simbólica en el concepto de público que lo transforma en medida del éxito. Se desarrollan además nuevos conceptos de masa y de líder. Se produce la resignificación de la bandera para identificarla con la patria abstracta y se exageran y representan en exceso los éxitos americanos. Ello culmina en la configuración también de una nueva idea de patriotismo.

Esto contrasta con “Marathon”, donde las principales herramientas propagandísticas también giran en torno a la imagen, el liderazgo, los éxitos, la política y la resignificación de símbolos. En concreto, en la película oficial de Barcelona, los principales elementos de propaganda son: la exhibición y construcción del liderazgo político, la equiparación entre la estrella mediática y el líder político, la aclamación pública del líder, la iconicidad y la transformación de las banderas como lugar abstracto de celebración y conexión con el espectador. Por último, la reiteración simbólica de iconos visuales como los brazos abiertos u otros que trascienden así su significado evidente para adquirir una carga expresiva dentro del relato de la película.

La tercera es “First” donde las herramientas propagandísticas son: la redefinición de masa como plenipotenciaria y del espacio público como puro espectáculo. Al nivel descriptivo la reducción a estereotipos de las descripciones de los lugares de origen, tanto mediante elementos visuales como orales. Se introduce la crítica política por primera vez. Hay una gran carga simbólica en torno a Londres que sustituye la figura del líder político al tiempo que los líderes se convierten más en personajes célebres. Se redefine así el concepto de patria y la bandera se consolida como punto de encuentro. Hay un tratamiento diferencial de la exhibición de banderas entre países, una referencialidad política y, por supuesto, se mantiene la espectacularización del relato.

Debe ser referencia lo planteado en el punto 5.3 de este análisis donde se marcan los postulados que comparten las cuatro películas analizadas tomando como referencia a "Olympia":

- La referencialidad al pasado como punto de partida
- La exhibición simbólica del poder político
- La abundancia de símbolos políticos y la hegemonía de la bandera
- La búsqueda de la belleza
- La transformación de los deportistas en personajes
- El papel determinante de la música, la técnica y la narración

No se trata de repetir lo ya analizado sino de abrir ahora el análisis más allá de los expertos en el cine nazi y ampliarlo al marco de las teorías de la comunicación. La correlación de herramientas en los cuatro ejemplos analizados de cine olímpico tiene también sentido dentro de la vigencia que los teóricos reclaman para las herramientas de la propaganda fascista. "Olympia" ha constituido un modelo a imitar para el resto de películas que se han analizado y que le siguieron en el género del cine olímpico. Ahora desde el marco general de la comunicación esto se convierte en un ejemplo de cómo las técnicas de propaganda fascista se han reinterpretado y reutilizado por el discurso espectacular moderno. Haría falta sondear otros discursos y otros lenguajes, pero, al menos, en el caso del cine olímpico esta ligazón entre las técnicas fascistas y el moderno espectáculo queda demostrada como se señala a continuación.

En primer lugar, se puede señalar lo que sería la asunción de los dogmas clásicos que se reinterpretan. Antes se ha puesto de ejemplo cómo el fascismo reinterpreta dogmas clásicos de la sociedad burguesa como la familia, la propiedad, el orden moral y la nación. En concreto, en "Olympia" lo primero que se plantea es la referencia y uso de los símbolos nazis como la cruz gamada, la bandera nazi y el saludo nazi. La película trabaja y consolida la identificación de estos nazis con la nación Alemana. Se plantea una especie de sinonimia visual.

Se incluye esta apreciación aquí para mencionar el potente aparato simbólico que desarrolla la película de los Juegos de Berlín. Realmente los dogmas se corresponden más con la asunción de símbolos como el fuego, el arte clásico, el cuerpo humano y el propio deporte. La película incorpora esa semántica del fuego como elemento purificador y elemento central del ceremonial nazi para situarlo en el centro del relato olímpico. Adquiere así nuevas connotaciones en lo que es la simple llama olímpica. Ahora el fuego tiene también un sentido político, de vínculo con el pasado, de renovación e incluso de reivindicación y comunión con respecto a la nueva Alemania.

Lo mismo sucede con el arte clásico cuyas connotaciones de pureza, equilibrio se resaltan. Por sí mismo implica una justificación en el orden histórico que recae sobre la Alemania descrita por la película. Igualmente el deporte y el cuerpo humano avisan de un cambio de sentido sobre el espectáculo deportivo. El deporte se vincula con el arte y el cuerpo con la perfección. Se están modificando así los conceptos y dogmas clásicos, como ocurre con la familia, la raza, la bandera o el caudillo. El clasicismo, el deporte o el fuego se convierten en pilares que justifican la visión del mundo que se presenta. Van a contextualizar el espectáculo deportivo en una exaltación de los límites del cuerpo en términos casi de exaltación artística y de la

belleza. Pero, al mismo tiempo, son una especie de argumentación sobre la conveniencia de elegir estos preceptos. En cierto modo, la película en lugar de defender directamente el nazismo, defiende sus bases ideológicas. O los dogmas ideológicos que han manipulado.

De ello, se desprende casi automáticamente que los dogmas se tendrán que convertir en unos valores que hagan posible su transformación en unas acciones concretas. Esto ocurre también en la película. Este requisito que señalan los teóricos del simulacro o el espectáculo en "Olympia" toma distintas formas. De esta visión artística del deporte se deriva un elenco de valores que, sobre todo, se transmiten al espectador a través de las pruebas. Por un lado, se exaltan el esfuerzo y la competición. Se subraya también la admiración hacia el ganador. Se aplaude la disciplina y la lealtad. Se destaca también el orgullo del vencedor e incluso la aceptación de la derrota.

Es importante subrayar la disociación entre los valores y los dogmas. La película de este modo puede permitirse exhibir cómo un atleta alemán derrotado felicita a quien le acaba de vencer o cómo Owens sonrío vencedor ante la cámara. Realmente más que de la derrota de Alemania y la victoria de un negro se trata de desarrollar unos modelos de comportamiento. Owens permite dignificar el orgullo del vencedor, como el alemán al abrazar a su competidor dignifica también al perdedor. Más que una interpretación concreta la película puede interpretarse en cuanto exposición de valores que, por ejemplo, serán útiles. Esta reordenación de valores servirá después para entender y asumir la derrota alemana y desear una victoria política o militar para hacer de nuevo orgullo de la patria.

Figuras 231: la dignidad de la derrota y el orgullo de la victoria, el significado de las pruebas cambia si se lee en el contexto de la exposición de valores de la película



El tercer elemento, esa genuflexión ante el caudillo (Benjamin, 2012, p. 58), también está presente como elemento destacado en la narración de "Olympia". Hitler sonrío, se muestra

nervioso, aplaude, Hitler ceremonioso o como una referencia política. Como se ha enumerado ya, el líder alemán aparece como protagonista al igual que replicarán las películas del género olímpico que le siguieron. En concreto, Hitler aparece en 8 de los 20 fragmentos de la primera parte y desaparece en la segunda parte. Como ya se ha explicado, la tónica es que se incluyan entre 3 y 5 planos en cada una de las apariciones que van ligadas a competiciones en las que Alemania tiene posibilidades de lograr la victoria final. En total, tomando como media 4 planos por cada uno de los 8 bloques y tomando como referencia que cada plano dure unos 3 segundos (duración estándar actual) Hitler ocuparía 128 segundos, es decir, poco más de dos minutos en una película de dos horas.

Como se ha planteado, más que el espacio que ocupa Hitler, lo que le hace destacar son sus matices y capacidad de actitudes. No es una mera referencia política estática sino alguien que vive intensamente lo que ocurre en la pista y con quien incluso conecta emocionalmente el espectador. Los planos además se incluyen en momentos claves. Solo al principio cuando saluda, abre los Juegos y es aplaudido actúa como referencia política esto queda ya implícito. Del mismo modo, es curioso cómo se convierte en una especie de referencia implícita. A partir de ahí, aunque no aparezca el espectador parece casi sospechar la presencia de ese Hitler vigilante que sigue las pruebas deportivas.

“Olympia” no sólo glorifica al líder sino que lo convierte en personaje de ficción. Del mismo modo y con técnicas parecidas a las que ya ensaya con Morris y Owens que serán los dos primeros deportistas convertidos en protagonistas en una línea que culmina luego en “First”. La creación de personajes se completa con el papel secundario que juegan el ejército y el público. El ejército se convierte en un personaje de fondo que se muestra entregado, integrado y que es una ayuda, por ejemplo, cuando los maratonianos llegan exhaustos.

En este punto y desde la lectura más general, ya no cabe sólo señalar como la referencialidad política y la creación de personajes son características comunes a las cuatro películas analizadas. Lo que cabe cuestionar son las concomitancias entre la glorificación del líder que establece el fascismo y el culto al protagonista que desarrolla el moderno espectáculo. Las estrellas de cine preceden en mucho a los caudillos, pero la cuestión es si las modernas estrellas de los medios de comunicación no ejercen un poder que va mucho más allá del mero discurso audiovisual y que se convierte en un poder real y referencial en otros órdenes. Es lo que se llama la figura del asesor. Basta con volver al ejemplo de “First”, donde los políticos se confunden con las estrellas deportivas y viceversa en lo que ya se considera un nivel equiparable.

La misma sospecha que cuestiona cuánto ha incorporado la estrella de cine del caudillo puede ampliarse para preguntarse ¿cuánto ha incorporado el espectáculo moderno de la teatralización y la escenificación nazi? Méndez recupera a Adorno para mencionar la espectacularización y la repetición obsesiva como herramientas de la propaganda. “Olympia” como ya se ha puntualizado (todas las referencias se remiten al punto 5 dedicado a la propaganda) se aprovecha de la filmación de un enorme teatro como constituyeron los Juegos Olímpicos. No es muy distinto, no obstante, de la escenografía cada vez más audiovisual que ponen en escena los Juegos Olímpicos que convierten el estadio incluso en plató de televisión o escenario cinematográfico (Moragas, 2012).

Pero al mismo tiempo como ya se ha planteado en esos rasgos comunes no sólo hay una búsqueda de la belleza sino también un papel determinante de la música y la técnica que inaugura la película de Berlín. Los ralentizados, los juegos de luces o los simples contrapicados son sólo ejemplos de lo mismo que buscan los primerísimos planos, los planos aéreos o los detalles que se vuelven a grabar para subir en la barca de remos o ponerle una cámara al corredor. La finalidad es el espectáculo. Junto a él la repetición de esquemas narrativos y la semejanza entre bloques operan en esa facilidad de comprensión que implica también una reiteración como herramienta en "Olympia".

No se trata sólo de demostrar el uso que hizo el fascismo del espectáculo sino de cuestionarse la nueva relación que se forjó desde esa continuidad que ha tenido esta espectacularización en relación con la propaganda. Las masas sucumbieron ante ese "efecto de shock" (Benjamin, 2012, p. 56). ¿Cuál fue después la nueva relación entre el discurso del espectáculo y el discurso de la propaganda? La duda es si el espectáculo no asumió la propaganda sabedor del poder que ya había demostrado esa espectacularización de la realidad. Como poco, el fascismo y la propaganda fueron de los primeros campos donde se evidenció el poder del espectáculo.

El último requisito teórico de la propaganda desde el punto de vista de los teóricos del simulacro y el espectáculo sería la estetización de la vida política. Ya se ha mencionado esa búsqueda de la belleza que inaugura "Olympia" y que se convierte en un rasgo del cine olímpico posterior. Lo que se quiere insistir aquí es que no sólo se trata de una búsqueda de la perfección, el equilibrio o la belleza por sí misma, por el puro deleite. En la película de Berlín esos fragmentos permiten trascender más allá de lo evidente y de las meras pruebas.

Si los Juegos se convierten en una muestra de cómo se traspasan los límites del cuerpo humano es en estos fragmentos, por ejemplo, de los atletas que saltan desde el trampolín o en la demostración de los gimnastas cuando se traspasa esa barrera entre lo posible y lo imposible. Con ayuda del ralentizado o los contrapicados, los atletas parecen enormes, parecen volar, detenerse y mediante la sucesión de saltos que no caen parecen contravenir las normas de la física. La estética abre la puerta a las imágenes más puras. Ya no importan tanto sus nombres o caras (se emborronan mediante los contrapicados los saltadores de trampolín) sino más los movimientos. La estética abre la vía a que se conviertan en símbolos. Convierte los cuerpos en símbolos e imágenes.

Estas características son las que sostienen lo que aquí se ha denominado como mito político (Perniola, 2011, p. 19). En otras palabras, a la continuidad de herramientas narrativas y recursos en el cine olímpico, tomando como referencia a "Olympia", se suma la coincidencia de muchas de estas herramientas con lo que sería la construcción del mito político. Un mito que los teóricos del simulacro y el espectáculo atribuyen a la propaganda fascista. Esto no contradice las matizaciones que hacen los teóricos sobre si "Olympia" es o no propaganda (véase punto 5 del análisis anterior). Ya se ha planteado que la película de los Juegos Olímpicos es una obra tan compleja desde el punto de vista de la propaganda como del deporte y eso es lo que le convierte en referencia.

La evidencia aquí está en la conexión a través de "Olympia" del cine olímpico con el cine de propaganda en una correa de transmisión que no se agota en 1936 porque las películas que le siguen en el género no sólo la toman como modelo sino que usan y replantean la mayoría de

elementos de propaganda que se encuentran en la película oficial de los Juegos Olímpicos de Berlín. Por otra parte, a través de “Olympia” se conectan también el espectáculo moderno y la propaganda fascista. Los elementos que señalan los teóricos como herramientas para construir el mito político en “Olympia” se convierten en herramientas del espectáculo. “Olympia” es sólo un ejemplo puntual en un género puntual pero lleva a plantear la cuestión que sería casi inabordable porque exigiría el análisis de millones de instrumentos de comunicación pero que se podría enunciar algo así como ¿cuál fue la influencia del fascismo en la redefinición y replanteamiento del espectáculo moderno como una herramienta de poder?

5.27. Las vanguardias: la imagen vacía.

Cuando se habla de someter la política a las normas del arte (estetización de la política) hay que concretar que no se trata de los dictados clásicos sino de los presupuestos de los movimientos de vanguardia. El fascismo converge, sin reconocerlo, con los nuevos planteamientos artísticos y para entender la operación antes hay que entender la transformación que sufre el arte. La vanguardia supone una dislocación de los principios sobre los que se asienta el arte clásico. En el intento de destruir el arte, la operación artística queda al desnudo y el arte se convierte en un giro al vacío. Ese mismo camino es el que recorre la imagen.

La vanguardia es la hipérbole del arte puro (Perniola, 2011, p. 167 y 168). Sirve la idea para entender que el desmontaje de los principios clásicos conduce más que a la destrucción, a la redefinición y a encontrar la lógica última del arte. Perniola pone como ejemplo la dialéctica entre arte puro y diseño como muestra de la dialéctica entre arte y economía. Antes de las vanguardias, el arte puro viene decidido por la crítica y la enseñanza del arte y es depositario del valor artístico. Frente al arte, el diseño industrial se somete sólo a la utilidad y la funcionalidad, mientras ignora las locuras del consumidor o de la industria.

Al mediar en esa disputa (Perniola, 2011, p. 163- 166) la vanguardia introduce el fetiche en el arte puro. ¿La consecuencia? Queda en evidencia que cualquier objeto, sólo por el hecho de ser situado en el microambiente artístico, es ya un objeto artístico. El fetiche supone esa doble actitud de rechazo al reconocerse la inutilidad del arte y, por otro lado, sostener su necesidad por los beneficios que genera. El arte pasa de someterse a los dictados de los críticos o la filosofía del arte a convertirse en un objeto que multiplica su valor y que cambia el valor artístico por el valor exhibitivo y el valor de mercado (Pardo, 2010, p. 90).

Al mismo tiempo, la vanguardia aporta al diseño el narcisismo (Perniola, 2011, p. 178). El objeto incorpora así la proyección de los deseos y aspiraciones del sujeto. Su justificación ya no

se basa en la funcionalidad sino en la autojustificación que plantea un individuo que, más que comprar un objeto, está accediendo a un estilo de vida o comprando una personalidad. De nuevo, se trata de una crisis de los preceptos clásicos y, de nuevo, el valor de mercado se impone frente a la funcionalidad.

Lo que la vanguardia pone en evidencia es que el arte es una operación arbitraria. Más que unos preceptos estéticos o filosóficos absolutos. Baudrillard señala a Warhol para explicar que el arte es una “figuración perfecta” (1996, p. 115), el mundo entero está condenado a la figuración perfecta. El artista se retira ante la máquina como incluso el espectador debe borrar su imaginación y sus pasiones (1996, p. 1979). La clave ya no está en que la obra de arte cumpla unos preceptos. Sirve con que se comporte como una obra, lo simule y ocupe su sitio en el museo. Baudrillard define la vanguardia en torno a lo que sería “el simulacro incondicional” (1996, p. 112) y que consiste en una especie de grado cero de la imagen que no tiene interpretación alguna o las tiene todas.

“Olympia” se sitúa a medio camino entre el arte puro y la vanguardia. En el prólogo de la primera parte, las estatuas clásicas se exhiben como referencias de la exaltación del cuerpo que pretende la película. El atleta es perfecto en tanto que iguala las proporciones de la estatua clásica. Por lo tanto, la imagen es válida. La realidad se somete así a las normas clásicas del arte. Podría ser, de algún modo, una estetización según los preceptos clásicos. Pero frente a este modelo se opone otro donde el arte es una mera operación técnica. Los planos de esos primeros atletas que se han medido con las estatuas se ralentizan para exaltar los movimientos y, al mismo tiempo, la imagen se recrea como si quisiera imitar esa captura del movimiento que implican las estatuas.

Lo que ocurre es que al mismo tiempo se ha generado un código. El ralentizado se relaciona así con las imágenes de cuerpos perfectos y la expresión artística. Lo que ocurre es que las próximas apariciones como la prueba de disco, de triple salto masculino, los 110 metros o la jabalina ya no volverán a aparecer las estatuas o los atletas que las imitan sino los deportistas reales en pruebas reales. En otras palabras, se aplica un código técnico (el ralentizado) que se ha usado para señalar un vínculo entre deporte y arte para reproducir lo que son escenas de las pruebas deportivas. De este modo, estas escenas y esos movimientos adquieren un halo estético.

La operación se repite en los saltos de trampolín o en la exhibición de gimnasia. Y ya no sólo se ralentizan los movimientos sino que, como ocurre al inicio, también se juega con la iluminación, se marcan los contrastes o se desdibujan las caras debido a los contraluces. Al mismo tiempo, los cuerpos de los atletas quedan exaltados por esa mezcla de luces, por la posición contra picada de la cámara y el ralentizado de las imágenes. La combinación hace que la retransmisión de unas pruebas se convierta en una exhibición artística.

Si se recupera el concepto de “esnobismo maquinal” de Baudrillard (1996, p. 108) se entiende aun mejor que si los artistas usan la técnica para crear la ilusión, Warhol y las vanguardias se consideren como la ilusión de la técnica. Ya no se trata de un artificio o un mecanismo surrealista, sino solo de interponer la máquina sin mayor pretensión ni significado ni mayor protesta. La imagen se puede repetir hasta el infinito pero no se puede profundizar. Gana peso y fuerza el objeto, la imagen, el signo y, por tanto, también el simulacro.

La prueba es que el código se mantiene pero también se puede modificar. “16 days of glory” como “Marathon” recurren de nuevo al ralentizado para extraer de la realidad las escenas. En el caso de la película de Los Ángeles, se aplica en momentos claves de las pruebas y permite recrearse en el movimiento. En la película de Barcelona se combina con la música, con la desaparición del sonido ambiente y con la repetición de la misma escena pero con diferentes cámaras. Se consigue así una especie de extrañamiento de la escena que entonces se contempla desde un punto de vista mucho más estético.

Sin embargo, “First” demuestra y recuerda, de nuevo, que la operación es una mera arbitrariedad. En la película de Londres el ralentizado se asocia con el ritmo normal de narración. Son, entonces, las imágenes a baja velocidad de obturación, las pantallas y el retoque de colores las herramientas que se usan para buscar cierto carácter pictórico. Se pretende detener el movimiento, para embellecer las escenas y para potenciar aparentemente ese valor artístico.

Realmente, ninguna de las películas, más allá de las estatuas de “Olympia” exhibe ninguna relación con los planteamientos artísticos. Es la aplicación de unas técnicas que embellecen, detienen, colorean, generan arrastres y, en general, trastocan la realidad lo que parece remitir al tratamiento artístico. La prueba es que las imágenes, los encuadres o la selección que hace cada película varía. Igual que incluso varían las técnicas y las funciones que se les atribuyen.

Si las películas siguen algunos preceptos no tienen que ver con el arte sino con las vanguardias. Hay que recuperar lo que Pardo dice de la novela cuando advierte que la novela ya no es más una descripción vital. Hay una vuelta al individuo, que Pardo expresa con la frase que le atribuye al arte un poder terapéutico: “la literatura vende al público la trama con la que conferir sentido a su existencia” (Pardo, 2010, p. 79). Al mismo tiempo, se rompe con la idea de la doble operación artística que planteaba Heidegger (Pardo, 2010, p. 87). Ya no se puede sostener más que la técnica se inspira en la vida. Ya no se puede justificar la extracción que supone que la obra de arte permitirá entender mejor esa naturaleza en un regreso ideal. Ahora todo puede ser arte y depende de una operación previa, arbitraria. El arte deja de servir de coartada a la descripción interesada de la realidad para aludir directamente al sujeto. La obra de arte ya no tiene como punto de partida el mundo sino al sujeto.

Eso también queda en la evolución de las películas analizadas. “Olympia” es un relato de las pruebas de las olimpiadas de Berlín de 1936. La cuidada selección de los elementos descritos implica una mirada interesada que, por ejemplo, convierte a Hitler en protagonista, o a Berlín en un lugar donde conviven armónicamente el ejército y los ciudadanos. Una ciudad donde la gente rebosa de felicidad y la organización es perfecta. Es un resumen simplista pero “Olympia” todavía participa de la descripción de la realidad. Aun así Owens y Morris advierten que hay otro modo de mirar la realidad que es a través de los ojos y sensaciones de sus protagonistas. También aparecen ya los primeros planos subjetivos que convierten al espectador en corredor de la maratón o en remero.

En “16 days of glory”, los protagonistas y sus familiares hablan ya directamente al espectador. En “Marathon” el espectador no escucha a los protagonistas, pero sí el sonido ambiente. Accede a las pantallas y baja a la pista. Las escenas se repiten a otro ritmo y bajo otra música. Las imágenes se vacían, en cierto modo, de significado, un sentido que debe proyectar el

propio espectador. En "First" definitivamente los narradores casi desaparecen y son los protagonistas los que en una especie de monólogo interior acompañan al espectador. La descripción de pruebas es un relato de experiencias y emociones.

Al igual que la novela se convierte en una terapia que busca dar sentido a las vidas individuales, los relatos deportivos analizados pasan de describir unas pruebas a transmitir emociones y experiencias. En "First" aunque también en "16 days of glory", cuando los atletas hablan de superación, amor, esfuerzo, sacrificio o triunfo realmente al espectador le están hablando de su vida y no de lo que están viendo. Esta es la traslación que ya plantean las vanguardias y la redefinición del arte.

Al mismo nivel, ya no en cuanto al relato sino en cuanto a la imagen, conforme el artificio y la técnica ganan presencia esa arbitrariedad redundante, al final, en un vaciado de la imagen. Del mismo modo que las historias se leen desde el plano individual, también las imágenes tienen que dejar espacio a nuevos significados. La vanguardia demuestra que detrás de las normas sólo hay arbitrariedad y una operación intelectual que se basa en considerar esto o aquello como arte o rechazarlo. Esta operación es también una especie de mitología que incorpora nuevos significados a la imagen.

La imagen artística se convierte en un artificio como la imagen emocionante, la emotiva o la imagen fascinante. Conforme van avanzando las técnicas ya se ha visto que van cambiando las funciones de las mismas y detrás el valor de las imágenes. Lo que las vanguardias están dejando en evidencia es el vaciado simbólico de la imagen. A partir de ahí, no sólo el arte sino la política, el espectáculo o el mercado serán los que pugnarán con el individuo para buscar y rellenar esa significación de la imagen.

5.28. El cuerpo

Ya se ha discutido en la parte de la propaganda sobre el origen y la causa del tratamiento que hace "Olympia" del cuerpo humano. Se declara, por tanto, superada la discusión entre sí constituye una búsqueda de la belleza y una obsesión artística o una exhibición de principios machistas, de fuerza, pureza que converge con dogmas nazis. Lo que interesa es reinterpretar y revisar el concepto desde la actualidad y, desde esa perspectiva, asusta su vigencia. La teoría posterior es, en cambio, unánime al señalar la modernidad del concepto de cuerpo que se plantea en la película de los Juegos Olímpicos de Berlín. La transformación del deportista en un objeto donde coinciden el arte y la técnica es la base de la idea de cuerpo como primer simulacro. Al mismo tiempo uno de los efectos principales del llamado estado del miedo de Bauman (2006, p. 125).

Pardo (2010) y Bauman (2006) remiten a la función política del cuerpo para explicar su nuevo papel como instrumento de control. Bauman caracteriza lo que llama el “estado del miedo” (2006, p. 125): ya no predomina la seguridad de nuestro lugar en la sociedad, de la dignidad, de la honorabilidad y la humanidad sino la seguridad del cuerpo y las pertenencias personales. Explicado con otras palabras, se trata de lo que hoy conocemos como la desaparición del estado del Bienestar frente a ese estado de la seguridad. Ya no son prioritarios el trabajo o la autoestima, que se convierten en una cuestión de las ONG’s. Bajo la creencia de que dependen del esfuerzo y la aptitud personal desaparece la responsabilidad social del Estado que ahora es una autoridad policial. Ahora el Estado nos protege en cambio de los que “invaden la propiedad” o “los extraños que se acercan a nuestra puerta” (Bauman, 2006, p. 125).

El individuo se convierte en culpable por no trabajar y el estado de protección social se desmonta, al tiempo que avanza el control político sobre la vida de los individuos. Pardo plantea que la mejor manera de convertir la vulnerabilidad en elemento de control es haciéndola evidente. Los individuos deben convencerse de su debilidad para que pidan una mayor protección que, al final, se convierte en un mayor control: más cámaras, más policías y menos intimidad. Se trata de propagar la fragilidad, la animalidad y la desnudez como “rasgos definidores de la humanidad” (Pardo, 2010, p. 181). Después surge una industria del miedo pendiente tanto de sellar las ventanas contra el ántrax como de exterminar los ácaros. Se imponen los grandes vehículos que nos protegen de los malos conductores, las casas blindadas y la inventiva de los promotores del marketing no conoce límites (Bauman, 2006, p. 171).

El moderno estado del miedo y “Olympia” comparten un mismo concepto de cuerpo humano. El cuerpo se ha convertido en la última certeza dirá Bauman (2000, p. 87) y para Didi-Huberman que propone leer a Hitler como si fuese un títere (2008, p. 208) se trata de reivindicar el gesto como el símbolo más puro y el cuerpo como el lenguaje más universal. Lo resume, por su parte, Perniola como el punto donde se encuentran el fetichismo del arte y el narcisismo del diseño (2011, p. 180). Lo que está ocurriendo es que en el cuerpo convergen la obra de arte y el producto de mercado. Por una parte, el cuerpo como objeto artístico universal e innato donde el espectador puede proyectarse con facilidad. Por otra, el cuerpo como el objeto sobre el que actúa la publicidad convertido en la última propiedad y lugar de identidad.

En “Olympia” el cuerpo humano es, sobre todo, el centro del relato. Ese es también uno de los secretos de su pervivencia en el tiempo. Si fuese una película sobre los deportistas de aquella época, sobre las pruebas deportivas concretas que se desarrollaron en esos días de agosto de 1936 o si fuese un relato desde el punto de vista de los nazis o incluso desde el punto de vista del público sería mucho menos universal. Las innovaciones como los teleobjetivos, las zanjás en las pistas, las repeticiones de imágenes o los simples ralentizados consiguen mostrar el movimiento del cuerpo humano como no se ha mostrado antes. Lo que el espectador descubre es cómo se ejecutan esas pruebas por los mejores atletas del mundo en ese momento. Algo así como un elenco de los mejores cuerpos y, por tanto, los mejores movimientos. El cuerpo es el objeto fílmico.

Aunque la mayor innovación no es técnica sino conceptual porque Riefenstahl consigue elevar al cuerpo a la categoría artística a través de la imagen. Ya se había conseguido en los cuadros,

en las estatuas pero ahora se logra mediante la imagen de cine. Es verdad que el ralentizado le da un cierto aire de eternidad y de captura de ese movimiento, pero la originalidad es convertir en arte la imagen en movimiento. La declaración de intenciones ya está en el prólogo de la primera parte cuando se parangona el objeto de arte y el objeto del deporte, el cuerpo de la estatua y el del deportista. Después las imágenes de los gimnastas o del salto del trampolín o, incluso, algunas del salto de altura consiguen ese efecto entre lo pictórico y lo fotográfico que remite a una nueva estética y deja a un lado la narración. Consigue imponer el deleite artístico a la narración durante breves segundos. La reivindicación artística del cine es también la reivindicación del cuerpo.

Figuras 232: el cuerpo humano como objeto artístico en "Olympia". La imagen de la transformación del discóbolo de Myron en un atleta vivo y las imágenes que transforman después a los atletas vivos en cuerpos anónimos que se eternizan y suspenden las leyes de la gravedad



Explica Baudrillard que cada uno de nosotros usamos el cuerpo "igual que el hombre a la mujer en la identificación proyectiva: lo asume como fetiche" (Baudrillard, 1996, p. 168). El concepto de fetiche completa y ayuda a entender esa segunda parte de la idea moderna de cuerpo construida a medias por el arte y por el mercado. Para que el cuerpo se convierta en un producto de mercado antes debe cumplir, como el resto de objetos del mercado, esa capacidad de cobijar en él deseos e ilusiones que prevalecen siempre frente a las cualidades físicas. Se convierte el cuerpo, según Baudrillard, en "objeto de culto autista, de una manipulación casi incestuosa" (1996, p. 168).

Y eso también lo cumple la película oficial de los Juegos Olímpicos de Berlín. El cuerpo es objeto fílmico y estético pero Riefenstahl también desarrolla el cuerpo como objeto de deseo. Primero, en el nivel más básico la cinta desnuda a las figuras femeninas y masculinas en los dos prólogos. Las figuras femeninas que mueven sus brazos en una especie de ceremonial antes de que surja la llama olímpica o los atletas que dan vida a las estatuas o, después, los atletas que

contemplamos en la sauna aparecen totalmente desnudas. No se trata sólo de esa desnudez física sino que las caras de esos cuerpos se emborronan y no son reconocibles con lo que también esa desnudez de identidad implica una segunda reducción a objeto del cuerpo. Objeto sexual y objeto sin identidad.

Figuras 233: el cuerpo como objeto sexual y sin identidad, el cuerpo como fetiche en “Olympia”



En cualquier caso, hay que subrayar que si bien estos elementos son los más representativos es el relato entero el que se centra en el cuerpo. Las pruebas se convierten en una exhibición de la destreza. Los planos amplios permiten contemplar al cuerpo completo y prefieren la ejecución a la emoción que queda más en manos del público. Los planos se cierran, por ejemplo, en el caso de Owens y Morris para subrayar su protagonismo. Es su cuerpo también el que se convierte en protagonista y la cámara los recorre de arriba abajo porque la exaltación del cuerpo debe ser aún mayor.

Como objeto fílmico, el cuerpo es también lugar de comunicación. La propuesta de leer a Hitler para explorar el gesto como símbolo puro de un lenguaje universal (Didi-Huberman, 2008, p. 208) bien se puede poner en práctica aquí. Aunque realmente la lectura se puede aplicar a todos los protagonistas y descubrir así los movimientos afectados, fingidos y tensos de los militares frente a los sobreactuados y estimulados del público. En medio, la naturalidad de los atletas que, como Owens, rompen la disciplina de no mirar a la cámara casi con más curiosidad que pretenciosidad.

Figuras 234: la gestualidad en “Olympia”





Baudrillard pone como ejemplo a Madonna para explicar como el cuerpo se ha convertido en destino, proyección de uno mismo, apropiación del deseo, de la apariencia y de la imagen (1996, p. 169). Por un lado, habla del fenómeno del espejo interior vuelto hacia fuera que implica la desaparición del individuo y, sobre todo, de la crisis de identidad (1996, p. 172). Si Madonna puede interpretar tantos papeles (como ejemplo máximo de la mutabilidad actual) no es por un poder de identificación fantástico o por una identidad sólida sino porque carece de todo ello. El individuo moderno carece ahora de solidez. Es artificio. Para Baudrillard hay que saber sacarle partido y tener en cuenta que se difuminan los límites. Hay quienes interpretan a la vez todos los papeles, el suyo y el de los otros (1996, p. 172).

El uso en Baudrillard de ese concepto de cuerpo humano que lo sitúa entre la estética y el deseo logra universalizar además el mensaje de la película o, al menos, su capacidad de incidencia en el espectador. No es necesario entender al locutor para comprender los gestos de Hitler o los aspavientos del público. La película usa de ese modo una especie de lenguaje universal. Eso también sirve para sus planteamientos artísticos porque llegan a través del cuerpo de los atletas por lo que no hay que comprender complicados preceptos sino sólo observar. Al mismo tiempo, esos objetos contienen una parte de seducción y de deseos e ilusiones personales proyectadas.

“Olympia” inaugura en los deportes un juego entre la empatía y la seducción. El espectador comprende y se emociona porque se puede ver reflejado en lo que está viendo. Los gestos, los movimientos son lugares de identificación tan potentes como las banderas. Permiten con esa reducción al anonimato y al gesto que el espectador entienda pero también que se proyecte en lo que ve. En la propia película se recorre ese espacio que va entre el cuerpo como la última certeza del individuo (Bauman) y, al mismo tiempo, se aprecia que ese cuerpo está a punto de convertirse en el primer simulacro (Baudrillard).

Por una parte, el cuerpo mediante el deporte se convierte en algo valioso y concreto. Los logros, los records y las victorias se concretan al final en los movimientos y los cuerpos. Los cuerpos se convierten en la caracterización más física de los deportistas. Los cuerpos como la parte más concreta, más material del deporte. Frente a ello, determinadas imágenes trabajan una parte más estética y simbólica de los cuerpos. El cuerpo se convierte entonces en la primera fachada que el individuo puede revestir para adoptar o incluso para simular otra apariencia. El cuerpo como objeto de deseo para el espectador que quiere alcanzar esas destrezas y esos triunfos de los atletas.

La madurez y vanguardia del concepto de cuerpo que desarrolla "Olympia" se entiende aun mejor en la comparación con las películas ya analizadas porque no hay apenas evolución, es el mismo concepto. El cuerpo del deportista es el que, de nuevo, permite ese tránsito de lo real a lo imaginario. Cada película le da un sentido al relato y así se construye una película de vencedores a partir de Los Ángeles, o una historia de dolor y superación en "Marathon" o, incluso, una exhibición del poder del espectáculo en Londres. Pero todos los relatos convierten al cuerpo en el objeto fílmico. En "16 days of glory", los ralentizados de los músculos de Moses o de Gross se convierten en símbolos de la victoria. En la película de Barcelona, el 75% de las pruebas se transforman mediante ralentizados, se elige el atletismo y se olvida, por ejemplo, la natación. Todo para convertir el cuerpo del deportista en un lugar de dolor y sufrimiento que alcanza su cima en el maratón.

En "First" los músculos se convierten en rasgos en los casos de Qiu Bo o de Orozco. Al mismo tiempo, los cuerpos se convierten en símbolos de la victoria y la derrota. Por último, son los escenarios de los gestos de una vida teatralizada. Solo ha cambiado la autoconciencia del poder de la cámara pero los cuerpos siguen siendo un lugar de exhibición. Los personajes se construyen como una suma de imágenes que contienen gestos, músculos y la propia escenificación, como cuando Bolt simula que está marcando el ritmo de la música como si fuera un dj.

"Olympia" inaugura así un concepto moderno del cuerpo humano con sus imágenes al situarlo entre el arte y la estética y el mero objeto de culto, muy próximo al objeto de consumo. Esto permite que el cuerpo se pueda exhibir como algo que se puede adquirir, como un objeto de deseo y, al mismo tiempo, que se convierta en símbolo y hable del esfuerzo, la victoria, la superación o el espectáculo. El cuerpo es uno de los objetos que mejor ejemplifica ese nexo entre la realidad y la imaginación que plantean las imágenes de la película oficial de los Juegos de Berlín. Por una parte, nada más concreto, evidente, material y cercano que el cuerpo. Por otra parte, idílico, símbolo de la perfección, de los deseos y de la primera coraza que cubre al individuo.

Las funciones que puede adquirir, por tanto, ese cuerpo humano como lugar de empatía, de relato y de simulación no sólo siguen vigentes en los relatos deportivos analizados sino que tienen una vigencia absoluta dentro de las teorías más amplias que permiten explicar la realidad como es el caso de Bauman, Pardo o Baudrillard. El cuerpo se ha convertido en un producto sobre el que giran multitud de servicios y productos que juegan a transformar al individuo a partir de transformar su cuerpo. El cuerpo, convertido en el tesoro más preciado, es el elemento clave de ese estado del miedo que justifica el control gubernamental.

Si ahora se recuperan los planteamientos de Sontag todo alcanza nuevas implicaciones. Ella reclama que, detrás de los planteamientos de esta película, no hay una búsqueda de la belleza, como defiende Riefenstahl, sino una exaltación de la fuerza, el cuerpo y la victoria del fuerte sobre el débil que concuerda con dogmas de la ideología nazi (Sontag, 1991, p. 84-89). La comparación con las otras películas analizadas y con la teoría deja en evidencia la vigencia de los planteamientos de Riefenstahl a la hora de representar el cuerpo de los deportistas. Por tanto, se hace necesario replantear la pregunta. El vínculo aquí demostrado permite abrir la disyuntiva y futuros estudios pueden cuestionar si ese vínculo es amplio. Plantear si el modo

en que hoy en día los medios representan y hablan de los cuerpos, sobre todo, en el deporte, deriva y concuerda con la visión propia de dogmas fascistas o pretende más bien la búsqueda ideal de la belleza. El concepto de cuerpo es uno de los que permiten transformar el análisis de una película en una herramienta de uso común.

5.29. Modos de ocultación y dominación

Baudrillard, Perniola, Debord y Barthes interpretan el mundo a partir de las imágenes. Aquí se han planteado puntos de conexión, como si los conceptos fueran nudos de una red de conocimiento que vincula estas teorías. No obstante, si algún punto debiera de servir de lugar de arranque de una teoría común sería éste. La cuestión de que los relatos de imágenes responden siempre a una estrategia de poder, al menos, cuando se presentan de modo organizado y, además, dentro de esa estrategia siempre está la ocultación de una parte de la realidad. A partir de estas teorías, este trabajo se plantea un análisis en tres estratos que diferencia entre lo que se oculta tras el mito político, la escenificación del espectáculo y tras el simulacro. La novedad que plantea este análisis, y que se ha demostrado ya en el ejemplo de tres películas, es que los tres niveles de significación son compatibles y están relacionados entre sí. El mismo esquema se aplicará ahora a la película oficial de los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936.

No se trata de reeditar aquí la duda existencial sobre si “Olympia” es propaganda o no. Ahora se quiere evidenciar los mensajes que oculta. Después cada uno podrá juzgar, de acuerdo a los conceptos, si se considera o no propaganda. De cualquier modo, viene al caso el debate para recordar aquí lo que uno de los dos máximos expertos internacionales de esta película plantea. Graham (2001, p. 251) sentencia rotundo que la cinta de Riefenstahl es “propaganda Nacional Socialista”, aunque después aclara que no se trata de la típica propaganda en la que “deliberadamente” alguien trata de que cambiemos nuestra manera de pensar.

Cita entonces a Ellul para hablar de la “propaganda sociológica” (2001, p. 251) que sería “aquella propaganda que se encuentra en los anuncios, en la tecnología, la educación, los servicios sociales, es decir, es una manera de camuflar las verdaderas intenciones. De modo que define la propaganda más como un arte de ocultar y, a la vez, de mostrar lo que interesa que como un arte de lanzar mensajes a modo de órdenes o un credo. En consecuencia, Graham asume que la mayor parte de materiales de la cultura serían considerados propaganda dentro de esta definición (2001, p. 252).

El único pero que se le puede poner a Graham es terminológico porque lo que él llama propaganda sociológica está muy próximo a lo que aquí se han denominado “mitologías”,

siguiendo a Barthes (2012). Sus argumentos sirven ahora para abrir la puerta al primer nivel de significación que plantea este análisis. De hecho, esa penetración de la ideología a través del contexto sociológico (Graham, 2001, p. 251) encaja con la denuncia de Barthes que plantea que Francia está “anegada en esta ideología anónima”: la prensa, el cine, el teatro, la literatura, la diplomacia, las conversaciones, el crimen y hasta el casamiento que conmueve o la cocina que se sueña tener es tributario de “la representación que la burguesía se hace y nos hace” (Barthes, 2012, p. 235).

Por ser estrictos Graham y Barthes plantean otra pequeña diferencia y es que Graham está hablando de los nazis y el francés de los burgueses. Sin embargo, el mecanismo es el mismo. Los mitos de Barthes remiten de nuevo a esa estrategia de tirar la piedra y esconder la mano que Barthes bautiza como “ex_nominación” (2012, p. 233 y 234): la burguesía es esa clase social y esa ideología que no quiere ser nombrada, que quiere “quitarse el nombre” diríamos si tradujésemos literalmente eso de exnominación. Realmente lo que pretende es ocultarse. Lo que plantea Barthes es que no hay una literatura proletaria o una moral proletaria sino que nuestras propias costumbres remiten a la burguesía. Incluso el arte que les critica, dice Barthes, es consumido y pagado por los burgueses (2012, p. 234).

Barthes está denunciando la naturalización del mito. Cuando el arte, la cultura o la filosofía burguesas se autoproclaman como únicas opciones están ocultando que sus convicciones proceden de una visión del mundo y de las relaciones con el hombre que procede de la ideología burguesa. Ahí es cuando se consigue que la ideología se vaya filtrando. No de una manera directa sino de una manera oculta y mucho más eficaz. Barthes habla incluso de la “deserción del hombre burgués” y proclama que la burguesía está transformando el mundo a su imagen y semejanza. Esto es lo que llama mito burgués y supone un modo de ocultación del poder y un modo de dominación de la sociedad por la burguesía.

Todo el punto 15 de este análisis se dedica a demostrar que Barthes y Graham se quedan incluso cortos; tanto si se habla de la propaganda sociológica, como si se habla del mito. Se puede resumir que “Olympia” constituye el mito político concienzudamente a través de la transformación de dogmas y símbolos nazis de los que se apropia y hace exhibición. Pero que también lo mezcla con símbolos olímpicos (el ejemplo del fuego). Además diluidos entre las pruebas surge todo un elenco de valores (competitividad, victoria, fuerza, destreza, rapidez, resistencia, dureza,...).

A esto se suma una caracterización de personajes que incluye una peculiar glorificación del caudillo que ahora ríe, sufre, se disgusta, se divierte o aplaude. Pero también queda un fresco que incluye personajes secundarios como el omnipresente ejército, la grada entusiasta o los espontáneos atletas. Herramientas de este mito son, por ejemplo, la repetición y la espectacularización. Para culminar, este mito político incluye una especie de principios estéticos que exaltan la belleza de la ejecución de ciertos movimientos y derivan más allá de la mera descripción de las pruebas.

¿Qué oculta entonces el mito político de “Olympia”? Simplemente, ideología nazi o en cualquier caso ideas congruentes con los planteamientos del Nacional Socialismo. Sucede con la exhibición de la fuerza o la visión de los éxitos en términos nacionalistas, no sólo los logros alemanes, eso sí. La película de Berlín se convierte así en una exaltación del cuerpo humano,

construido como un objeto de culto, y cuyos límites se traspasan en la película. La película es una oda al deporte pero también a la superación, la competitividad, la destreza, la fuerza y la gloria de la victoria.

Ya no se trata sólo de la exhibición de banderas nazis, saludos nazis y cruces gamadas, como símbolos inermes dentro del relato deportivo, pero que cargan de simbolismo político. Muchas de las escenas convierten el estadio lleno en un acto político, por ejemplo. A ese simbolismo se suma la descripción de personajes ya mencionada, donde el Führer se humaniza y aunque se constituye como referencia política se trabaja sobre todo su cercanía. El ejército se muestra en armónica convivencia, inofensivo, pero preparado, y el público se muestra alegre y sin la mínima queja.

No obstante, la comparación con los otros tres análisis demuestra que "Olympia" no hace, ni más ni menos, que lo mismo que harán todas sus sucesoras. "Olympia" promueve veladamente el nazismo como "16 days of glory" y "Marathon" confabulan con el capitalismo o como "First" defiende la moderna sociedad del espectáculo. Todas las películas, a pesar de abordar eventos deportivos, contienen una notable carga política e ideológica. Para decirlo de otro modo no hay más banderas gamadas en "Olympia" que banderas americanas en "16 days of glory" y no se diferencian mucho las estrategias en torno al Führer de las que la película de Barcelona plantea en torno a la familia real española.

Cabe recordar, simplemente para que la comparación sea más completa, que en este primer nivel la película oficial de Los Ángeles se convierte en un relato sobre vencedores que participaron en esas olimpiadas. La descripción destaca valores como el individualismo, el esfuerzo o la fama y evidencia que los Juegos se han convertido en un fenómeno de masas y un acontecimiento con una vertiente también económica. En "16 days of glory" la victoria todavía se circunscribe a los límites deportivos y, aunque también se lee en clave nacionalista como en Berlín, se concreta en la medalla como éxito deportivo.

"Marathon" mantiene la defensa del capitalismo pero cambia alguno de los argumentos. El esfuerzo, el dolor y el sufrimiento se convierte en uno de los pilares de esa competitividad deportiva pero también de la que plantea el mercado. El deporte deja de tener connotaciones de suerte, amor o de proyección y crecimiento, sólo importa la victoria. El éxito se convierte en una medida absoluta y ya no es necesaria la medalla en los Juegos de Berlín. "First" amplía los horizontes. Las dificultades y los problemas se salen del estadio y se sitúan ahora en la vida personal. Se postula una fingida igualdad de oportunidades. El éxito ahora ya no es material ni simbólico, sino que se resume en estar y participar, en formar parte del espectáculo. Se abre incluso la posibilidad del fracaso porque el verdadero fracaso es no intentarlo, no participar. De la ética del esfuerzo ("Marathon") o el triunfalismo ("16 days of glory") se pasa al nada es imposible y a una felicidad que se sitúa donde miran los focos y las cámaras.

Más allá del juicio que se haga del capitalismo y el nazismo, lo que muestra la comparación es que la carga ideológica no disminuyen sino que aumentan, como la serie histórica de películas va avanzando. En "First" son los propios atletas, con el poder que el propio relato les otorga como vencedores y protagonistas, los que hablan directamente al espectador y le aconsejan, por ejemplo, dejar a un lado la política o soportar el estrés de la gran ciudad o la violencia del Bronx simplemente evitándolo y retirando la mirada hacia otra parte.

Es cierto que hay más banderas americanas en el primer minuto de "16 days of glory" que en todo el prólogo de 22 minutos de "Olympia" banderas nazis. Los símbolos son diferentes y las ideologías también pero no la utilización de los discursos para generar mitos políticos, exponer ideas y generar así argumentos de dominación. Incluso en muchos casos algunos de los valores son coincidentes a pesar de que las ideologías expuestas sean distintas. Valores como el esfuerzo, el valor, la fuerza o la destreza son rasgos innatos al relato deportivo y en los que se apoyan las películas. Todo ello aun cuando su justificación sea distinta y lo que en una parte suponga sumisión al poder, en otra parte implique un esfuerzo como medio para lograr los fines en términos de mercado. Las cuatro películas están mucho más próximas de lo que podría parecer en cuanto herramientas al servicio de una ideología.

Para acceder al segundo nivel de significación y de ocultación hay que ir de la mano de la teoría de la sociedad del espectáculo de Debord (1990). Los imbéciles, explica Debord, creen que todo está claro cuando la televisión les muestra una bonita imagen y la comenta con una mentira descarada. La élite de medio pelo, puntualiza, se conforma con saber que todo es oscuro y montado en función de unos códigos desconocidos. Sólo una élite más restringida, asegura Debord, quisiera saber la verdad, muy difícil discernir en cada caso particular (Debord, 1990, p. 72). Lo primero que hay que tener en cuenta, por tanto, son las dificultades para evidenciar este nivel.

Como Debord proclama "la sociedad está fundada sobre el secreto" (1990, p. 64). Y ya no se trata de la cima de ese poder cuyo centro dirigente ha pasado a estar oculto sin jefe ni ideología clara (1990, p. 21). Se trata ahora también de las innumerables empresas tapadera, los secretos militares, los secretos de la industria, la producción barata o la publicidad y la promesa de un futuro concreto. Menciona Debord que existe incluso una ocultación física donde cada vez en las grandes ciudades más espacios quedan inaccesibles y vigilados (1990, p. 65). Casi todos los aspectos de la política internacional asumen ahora el proceder, según Debord (1990, p.71), de los servicios secretos, con amaño, desinformación, dobles explicaciones... Una novela policiaca a la que siempre le falta la autoría.

Lo que se cuestiona este nivel son más bien esos intereses secretos que el poder dispone debajo del relato que hacen las películas. No es la sociedad espectacular la que se oculta dirá Debord sino "la pesada escenificación del espectáculo recreativo" quien la "esconde" (Debord, 1990, p. 66). Se trata de alguna manera de intuir y desvelar los intereses cruzados que la política, los poderes económicos o incluso los poderes deportivos esconden. De nuevo, se trata de ver más la realidad que interesadamente se oculta como cara opuesta a la que se muestra. En este caso, no se trata de armar una ideología sino de desarmar las pistas que puedan conducir al poder. Ése es el trabajo que se plantea, el de rearmar esas pistas.

Los análisis anteriores ya dan algunas de las claves para entender lo que se esconde en este nivel secundario de ocultación. En el caso de "16 days of glory", esa amalgama de relatos de vencedores no da cabida al boicot que, encabezado por los rusos sufrieron esos Juegos, y, por tanto, a las connotaciones políticas y el enfrentamiento subyacente. No hay sitio tampoco para hablar de los costes de los Juegos y la gran industria que queda detrás o para contar la gran operación publicitaria en que se convirtieron. Incluido el alquiler de tramos del traslado de la antorcha a empresas locales para rentabilizar cualquier posibilidad.

En “Marathon”, la descripción se desnuda aun más y se convierte en una enumeración de pruebas sin locutores ni narradores ni entrevistas ni familiares, sólo sonido ambiente y música. En esa reducción del relato a la pureza del deporte se magnifican, además, las imágenes del dolor y el esfuerzo en una especie de antiestética del sufrimiento. Sin embargo, mientras se exalta el esfuerzo, parece ocultarse el dopaje (con investigaciones y denuncias en los periódicos de la época) y, sobre todo, el juego político con una España todavía en transición política y en plena introducción en la política y las instituciones europeas para la que los Juegos constituyen una carta de presentación y un golpe de ánimo. Se establece, además, como única referencia política a la familia real, en lo que parece otra ocultación de los poderes reales económicos y políticos de las elites.

En el primer nivel, hay valores compartidos que permiten y se asocian a otros valores ideológicos menos neutros. Son valores como el esfuerzo, la victoria o la competitividad casi innatos al deporte. En este segundo nivel, hay una coincidencia más bien en la estrategia. Las tres películas analizadas se afanan en mostrar al deporte reducido a la mera competición deportiva. Hay una insistencia en retirar las connotaciones que puedan mostrar que se trata, por ejemplo, de un evento con muchos intereses económicos, políticos o de cualquier otro tipo. Por eso, es sospechoso. Porque mientras por una parte las ceremonias muestran la grandilocuencia de los eventos, por otra el relato parece casi querer desnudar y hasta hacer desaparecer a los jueces o los espectadores. Todo para concentrarse únicamente en la competición deportiva. Todo esto claro, permite también dejar a un lado los intereses que se intentan desvelar en este nivel de análisis.

“First” es el ejemplo más evolucionado y complejo. El espectáculo y sus imágenes ocultan la mercantilización, la profesionalización del deporte y la complejidad detrás del evento. De nuevo se recurre a ese desnudar la competición. Tanto se afana en la limpieza que la película acaba olvidando a protagonistas como Bolt o Phelps, ignora decenas de disciplinas, resultados históricos y convierte el propio relato de los Juegos en una pequeña anécdota dentro del relato de ficción de la experiencia vital de 14 deportistas que nos abren la puerta de sus casas. Nos permiten hablar con sus familias y convierten al espectador en una especie de amigo y confesor.

Sintomático es el caso de Bolt. ¿Por qué se ignora a la mayor estrella y protagonista? Precisamente, por ello, por ser una estrella porque rompería con ese relato que habla de esos personajes bisoños, sin intereses económicos, ni políticos, que no hablan de dopaje, federaciones, subvenciones o de rivales y trampas, sino sólo de deporte. De hecho, ganar o perder se convierte en un asunto individual y son las propias dificultades personales las mayores que tienen que vencer los deportistas. De este modo, se ignora que los Juegos muestran el nivel de las instalaciones, los técnicos, las categorías inferiores, las escuelas y en fin la inversión de un país en deporte.

En “First” el deporte se convierte en un asunto individual. Por ello, las derrotas están permitidas. Nada se dice sobre el hecho de que una medalla más o menos represente quedar fuera de los programas que te permiten vivir de modo profesional como atleta. Por supuesto, quedarte sin medalla te deja fuera de convertirte en cara de anuncios o productos y cierra la posibilidad de poder, así, rentabilizar también los logros deportivos. Nada se dice de

federaciones, dopaje, condicionantes políticos, clasificaciones, profesionalización o mercantilización. De nuevo, se están ocultando los intereses y los poderes reales detrás de los Juegos Olímpicos.

¿Qué se oculta en “Olympia”? Cuanto más nos alejamos de la época más complicado es intuirlo. No obstante, hay que hacer caso a los autores referenciales en el análisis de la película de los Juegos de Berlín para descubrir esas “redes de vigilancia y desinformación” (Debord, 1990, p. 86) que no conspiran contra el poder sino a favor de él en este nuevo oficio. Tanto Graham (2001, p. 46) que habla por ejemplo de persuadir al mundo de que el régimen Nacional Socialista quería sólo la paz en el mundo, como Downing (2012, p. 119) que habla de generar admiración fuera, leen la película en clave de los intereses de política exterior del régimen.

En la parte descriptiva ya se ha demostrado que la película fue un encargo directo del régimen nazi. Sin embargo, la misma evidencia no se traslada a las imágenes. La película no es un acto de exaltación de la Alemania nazi. Al menos, no evidente. Al mismo tiempo que la ideología nazi está presente, se muestran más victorias americanas que alemanas aun cuando Alemania fue realmente la vencedora. Morris y Owens, dos americanos, son los atletas más destacados. Por supuesto, se muestran los logros de los atletas negros (a diferencia del tratamiento de la prensa). Se muestran las derrotas de los alemanes, incluso cuando Hitler sufre y es testigo de esas derrotas. Aunque hay una visión nacionalista, no sólo se enarbolan las banderas alemanas sino las que corresponden al ganador. En otras palabras, para ser un encargo del gobierno nazi, la descripción no es tan parcial ni muestra la manipulación tan evidente, como cabría esperar.

De nuevo, parece más importante lo que oculta que lo que muestra. Nada tiene que ver la exhibición del poder nazi con la que hace “Triumph des Willens” apenas cuatro años antes. Nada tiene que ver una Alemania con la otra. De una Alemania militarizada y rendida al Führer que se convierte en una especie de Dios a una película donde en toda la segunda parte ni siquiera aparece Hitler. Los soldados se mezclan con el público y se integran. El público estalla de felicidad y entre el público se pueden encontrar espectadores de casi todas las razas (asiáticos, negros y muchos europeos). Es una Alemania en convivencia y pacífica al frente de la cual se sitúa un líder ahora amigable y cercano, un espectador más, que sufre y sonríe.

Bajo esa descripción se esconden los intereses políticos igual que en las cintas anteriores se escondían los verdaderos intereses que latían bajo el deporte, principalmente, los aspectos mercantiles y publicitarios, pero también los políticos, por ejemplo, en “Marathon”, cuando se insiste en la referencialidad de la monarquía. En “Olympia” se oculta el verdadero poder y la verdadera Alemania. Se oculta el boicot y las dificultades políticas que tuvieron los Juegos. Se ocultaba también el racismo, los malos tratos y el rechazo que sufrían otras razas.

En ese juego de ocultación y poder, los intereses no tienen porque ser coincidentes y unánimes. Bajo el relato de “Olympia”, como ya se ha expuesto en la parte descriptiva, también parece ocultarse la aspiración de Riefenstahl de triunfar en Hollywood. Por tanto, los americanos se constituyen como los verdaderos protagonistas y contrapoder frente a Alemania. Pero también están los intereses de Goebbels que permitió y apoyó, al principio, la cinta confiando de que podría al final conseguir que no la editase Riefenstahl. En el caso de

“Olympia”, se observa más que nunca que no es un mensaje simple y uniforme. Al contrario, se trata de un relato complejo y, a veces, contradictorio que muestra un estadio haciendo el saludo nazi pero también a un Hitler lamentándose o un atleta que repudia ese mismo saludo.

Desde el punto de vista del análisis comparativo y este segundo nivel, hay que destacar el paralelismo en el tratamiento de diversos representantes políticos en las películas. Salvo en “First”, todos protagonizan de algún modo la introducción de la película con las palabras de apertura de los Juegos. Bien pronto todas las películas los retiran a un forzado papel secundario e inician una operación de maquillaje que incide tanto en la cercanía como en su transformación en meros espectadores. Tanto Hitler, como la familia real española, como la británica se convierten en espectadores de lujo. Es también recurso común que vuelvan a aparecer, eso sí, ante un triunfo de un atleta de su propio país. La excepción es “First” donde el papel secundario de los referentes políticos es mayor y ni siquiera abren los Juegos o se vinculan a las victorias de sus países.

Detrás de este tratamiento similar de los referentes políticos en películas tan diferentes, de épocas tan diferentes y con finalidades e intereses tan diferentes, sólo puede latir el común interés del poder a mantenerse siempre oculto o, por lo menos, a disimular su influencia real. Es, por ello, que este segundo nivel trata de sondear e intuir los intereses y juegos de poder reales que se pueden intuir por debajo de las imágenes y el relato que hacen las películas olímpicas analizadas.

Sólo queda ya describir lo que sería el tercer nivel de propaganda o significación y que corresponde a las teorías de Perniola (2011) y Baudrillard (1978). Ya se ha planteado el primer nivel de intencionalidad que deriva en la construcción del mito político con una exhibición de símbolos, valores, dogmas e incluso un concepto estético. El segundo nivel trata de descubrir lo que se oculta detrás de lo que se muestra. La clave es analizar, a través del relato de lo que muestra la película, la serie de poderes, influencias, intereses, normas o incluso eventos políticos que han quedado ignorados. El tercer nivel se entiende muy bien con el ejemplo de Perniola sobre la imagen que proyectaron EEUU, Cuba o China. Incide sobre cómo lo importante es la adecuación entre el objeto y su representación. Explica como EEUU fue considerado un ejemplo de democracia mientras era un país dirigido por una aristocracia rural y esclavista. Al igual que Cuba y China son hoy modelo de libertad e igualdad y están fundadas en el régimen dictatorial del control y la vigilancia (Perniola, 2011, p. 24 y 25).

Las imágenes se convierten en este nivel en un catalizador de la representación que se quiere ofrecer. Lo que se trata es de descubrir la idea que late por encima de la suma de piezas que constituye la película. ¿Con qué idea general tratan de confabular las imágenes? Para Perniola lo que importa es la relación dinámica entre los hechos y la imagen que quiere representarse. De modo que la realidad permita reforzar o debilitar esa proyección (Perniola, 2011, p. 25). Baudrillard pone como ejemplo Disneylandia (1978, p. 30) para denunciar que el parque al mostrarse como paraíso y lugar irreal oculta que, realmente, lo irreal y fantasioso es la imagen de la otra América, la que está fuera del parque. También cita al Watergate (1978, p. 36) porque sostiene que el acto de investigación, la denuncia y el escándalo destapado por el “Washington Post” es realmente un acto de expurgación que inyecta moral y oculta así la falta absoluta de moral en el sistema político.

Los otros ejemplos surgen ya de los análisis que se han planteado con anterioridad. La película de Los Ángeles es una historia de vencedores y patriotismo y confabula para mostrar una superioridad americana que en esos momentos no es tan absoluta. Seis de los nueve protagonistas y, por tanto, de esos héroes, son americanos. La película muestra el dominio deportivo de los Estados Unidos que se convierte en una extrapolación del poder político. Sin embargo, el muro aun está por caer y la Rusia comunista es todavía una potencia mayor que Estados Unidos, al menos en lo deportivo Sólo debido al boicot se produce esta superioridad. Sin embargo, las imágenes y el relato se acomodan a esa pretendida imagen de superioridad que acaba adquiriendo categoría de realidad a través de la película. Cuando lo que las imágenes muestran es una nación que vence unos Juegos falseados y debilitados al no contender todos los países.

La superioridad americana vuelve a ser, de nuevo, una construcción en la película de los Juegos Olímpicos de Barcelona. Ahora diez de los 26 vencedores (los fragmentos que se resuelven con victoria) son americanos. En la lucha de esfuerzo, dolor y superación que plantea la cinta, los corredores americanos sobresalen como los héroes, de nuevo. Y por segunda vez, las imágenes confabulan con una idea falsa, porque los vencedores en el medallero fueron los países del llamado equipo unificado. La ficción que permite competir a las antiguas federaciones de la Unión Soviética. Pero hay un segundo interés y es que España se sitúa como la segunda en el medallero de la película. Emula los logros americanos y se constituye como una especie de admiradora de Estados Unidos. Cuando en la realidad obtiene un ya meritorio y sorprendente sexto puesto. El relato magnifica los logros de la nación que se impone como modelo, así como los logros propios. Sin embargo, ni el modelo estadounidense triunfa ni España está capacitada para situarse entre las grandes naciones. Ya no sólo en un plano deportivo sino también político.

En "First", ya no hay hegemonía de una nación. Apenas 6 de los 14 protagonistas acceden al metal y cada uno de ellos pertenece a un país diferente. La visión patriótica parece quedar superada, parece pero más bien lo que cambia es la proyección. El deporte se lee aquí como la suma de un relato de experiencias y vivencias, las vidas personales invaden el espacio público y los Juegos se reducen a lo individual. En ese debilitamiento de la colectividad, las imágenes construyen, en cambio, un escenario moderno, patrimonial y potente desde la arquitectura, la capacidad organizativa y la población. Las imágenes confabulan ahora para consolidar a Londres como un escenario idílico y reivindicar su capitalidad mundial. De nuevo, las imágenes lo prueban pero no es la realidad pues Londres es una ciudad dura, con mal clima, lejos del éxito turístico de París, Roma o Nueva York y su único poder se basa en lo económico y los manejos de los inversores, un poder que prefiere seguir oculto.

Desde la perspectiva que da la comparación, "Olympia" se caracteriza por mayor profundidad y complejidad en ese tercer nivel pero también por la mayor carga simbólica de las imágenes. Por una parte, ya se ha hablado de la permeabilidad de los niveles y aquí debe señalarse que las imágenes se muestran coherentes con los intereses propagandísticos de la política exterior. Confirman esa idea de una gran Alemania que se concreta en la exaltación de Berlín, al estilo de lo que "First" plantea con Londres. Por otra parte, la gran construcción de sentido que operan las imágenes persigue una relectura de los acontecimientos políticos e históricos recientes. La originalidad de "Olympia" es que cada una de las partes de la película logra

funcionar como simulacro autónomo, por lo que se pueden ofrecer dos mensajes diferentes. Así, en la primera parte surge una Alemania derrotada ante el potencial americano. A esta imagen la segunda parte opone una Alemania que ha logrado ya equipararse al nivel de las grandes naciones y que está preparada para una nueva competición y quizá también para la guerra.

El primer gran simulacro que construyen las imágenes de “Olympia” gira en torno a una Alemania o un Berlín abstractos. Entre la exaltación de la capacidad del cuerpo humano y la exposición de un argumentario (valores, dogmas y símbolos) en torno al Nacional Socialismo, la película de Berlín introduce toda una descripción de personajes. La encabeza un Hitler “friendly, smiling, sports lover-the man next door” como le define Graham (2001, p. 256) pero, realmente, el reparto incluye una descripción de un ejército omnipresente, preparado pero expectante; un público feliz y entregado y unos atletas ingenuos y triunfadores. A esto hay que añadir que se construye una especie de espacio abstracto que es el estadio.

El estadio es el lugar que contiene esta muestra que parece representar a toda Alemania. Incluso a todo el mundo mediante los equipos nacionales de deportistas. Por eso, por un momento lo que se dice del Estadio (que también incluye lo que se dice de los diferentes escenarios olímpicos) es también una descripción de Berlín y de Alemania. Como no conocemos otra versión y teniendo en cuenta esa vocación propagandística que tiene la cinta de cara al exterior, el estadio se convierte en toda nuestra imagen de Alemania. Por ello, la modernidad, el orden, la enormidad y, en general, el ambiente se extrapola a todo el país. El estadio es una pequeña Alemania feliz, orgullosa, en paz y que demuestra su capacidad. Una pequeña Alemania donde los ciudadanos son felices, el ejército convive sin problemas con la gente y Hitler es el gran padre cercano que parece vigilar en todo momento.

Este sería el primero de los simulacros y el que reúne, de algún modo, las ideas y los hechos. Ya no se trata de exponer unos valores a través del relato deportivo o de ocultar los intereses políticos detrás de los Juegos y de la película. Ahora en este tercer nivel, las imágenes permiten construir una relación nueva entre los hechos y las imágenes. Ya no importa si es cierto o no, sino sólo si las imágenes son capaces de verificarlo. Por ello, ver “Olympia” puede resultar tan irritante, a pesar de que sólo sea un relato deportivo.

No aborda directamente temas políticos e incluso se grabó antes de que comenzase la guerra o comenzase la persecución judía que se desató a partir de la “noche de los cristales rotos”. La película no irrita por lo que calla, que era imposible además que lo contase. “Olympia” irrita choca porque el espectador sabe que la imagen no se corresponde con la realidad. “Muestra cómo vivir bajo el régimen nazi no estaba tan mal y como incluso es una nación feliz y saludable” asegura Graham (2001, p. 259). Esa es la clave del simulacro, la armonía entre los hechos que representa y la imagen que proyecta de Alemania. Tan real que, hasta sabiendo que no era así, se convierte en una evidencia visual muy desagradable.

No obstante, esta construcción de una Alemania como lugar y como sociedad culmina y recoge elementos de anteriores niveles. La complejidad de “Olympia” y el hecho de que sea la película con mayor metraje de todas las analizadas y que se divida en dos partes hace que simbólicamente también sea mucho más compleja. Otra de las peculiaridades de la película oficial de los Juegos Olímpicos es que las imágenes tratan de imponer y cerrar mucho más el

significado. Ya Graham llama la atención sobre lo anticuado de este rasgo. Plantea que las nuevas películas tratan de ser más objetivas, mientras el estilo de Riefenstahl deja muy poco espacio a la imaginación o la interpretación (Graham, 2001, p. 261).

Todo esto lleva a culminar esta tesis con una propuesta nueva y original que completa las interpretaciones anteriores. Se trata de la lectura de las imágenes en clave histórico-política y la posibilidad de que escondan otra imagen de Alemania, una imagen que correspondería a una relectura histórica congruente con la propaganda nazi. Se trata de una imagen de una nación superada y vencida en la primera parte que, en la segunda, se pone al nivel de las mejores naciones. Todo ello, claro en el ámbito deportivo porque si se extrapolase al ámbito histórico político se trataría de una nación derrotada en la Gran Guerra y que, de nuevo, se siente fuerte y al nivel de las grandes potencias (la gran potencia deportiva es Estados Unidos pero todavía no está claro si es rival, sólo que marca el nivel a alcanzar).

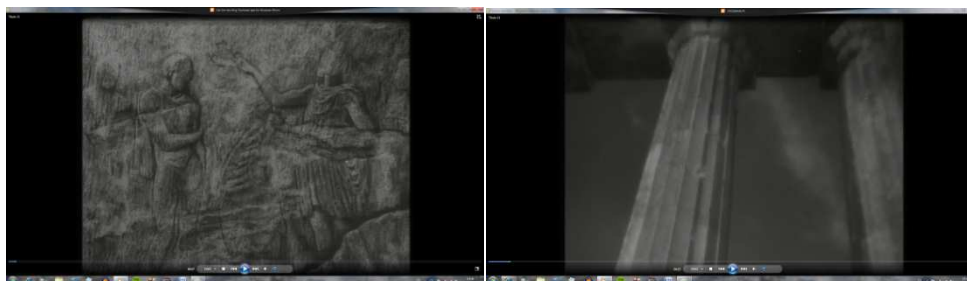
Para describir este simulacro que hasta ahora no aparece en ninguna de las obras que analizan "Olympia" se parte ahora de las imágenes concretas, para explicar de modo escrupuloso como se va construyendo. Las claves de la construcción de esta interpretación histórico política que hace la película que viene a reivindicar que Alemania vuelve a ser una gran nación y que está preparada para enfrentarse a quien sea se encuentran en tramos muy concretos. Son sobre todo los prólogos y los cierres los que incluyen las imágenes y escenas que se consideran claves. También es cierto que hay ciertas imágenes como la exhibición del ejército que son claves para extrapolar la lectura de lo deportivo a lo político.

En primer lugar, hay que diferenciar entre el prólogo y el cierre de cada una de las partes:

- PRIMERA PARTE

Las imágenes que abren Olympia y más concretamente el "Festival de las Naciones" son ya un claro vínculo entre el mundo griego y el III Reich.

Figuras 235: primeros planos de "Olympia"



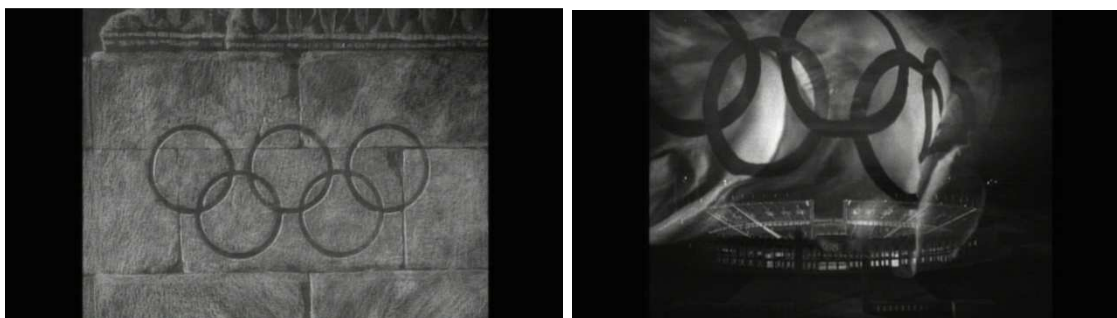
En cuanto al inicio podría decirse que los Juegos Olímpicos empiezan el 1 de agosto de 1936, pero "Olympia" comienza mucho antes. Se retrotrae a los orígenes de la humanidad, a los orígenes de la civilización y es allí donde comienza la historia de este nuevo Imperio. Su

inclusión en la misma línea narrativa es una manera de vincular y considerar al Imperio Griego un antecedente de este III Reich.

El cierre es el que nos obligará a matizar y descubrir otra clave: la de los aros olímpicos.

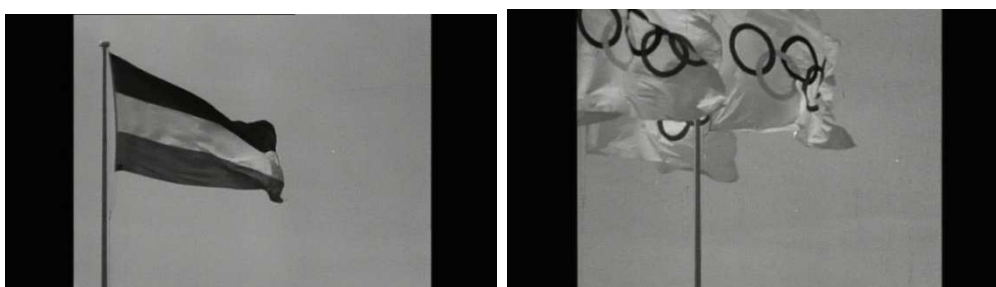
El primer fotograma de la película son los cinco aros olímpicos cincelados o simulados sobre un friso. Justo el mismo símbolo que cerrará la primera parte de la película, el de una bandera que se impone por fundido sobre el estadio y ondea al viento.

Figuras 236: primer y último plano de la película, los aros olímpicos enmarcan el relato



La primera parte no sólo empieza y acaba en los aros olímpicos, como ese símbolo de los cinco continentes que se han reunido para competir en igualdad y en paz, sino que es un recurso del que se sirve en varias ocasiones. Por ejemplo, tras la victoria aplastante de Jesse Owens no vemos al público, como suele ocurrir en otras disciplinas; es la bandera olímpica la que nos recuerda lo que está en juego, la que parece recordar las normas. Pero incluso la bandera olímpica se antepone a otro símbolo, la bandera alemana. En el cierre de la ceremonia inaugural en una panorámica que va mostrando las diferentes banderas, la alemana que ha sido la primera que hemos visto izarse, parece cerrar la enumeración visual, sin embargo, la cámara tras un pequeño parón continúa, con una panorámica que sorprende, hacia las banderas olímpicas y allí, esta vez sí, se detiene.

Figuras 237: panorámica hacia las banderas olímpicas tras la bandera alemana



El otro elemento clave es el fuego. Primero, en esa gran obertura tras las estatuas que se personalizan en atletas, unas figuras femeninas realizan una especie de ceremonia que subraya el movimiento de sus manos, la esteticidad de sus movimientos y que acaba convirtiéndolas en llama de la que surgirá la antorcha olímpica. Más evidente aun es el forzado

plano del estadio en un momento en el que suponemos, según la narración, todavía no han empezado los Juegos y en el que el sol y el fuego del pebetero se funden. Es el fuego purificador. El fuego que limpia y sana. El fuego que abre una nueva etapa. El fuego que también veremos durante todas las pruebas en el pebetero. El fuego, que además como se ha dicho ya, era un símbolo también del ceremonial nazi

Figuras 238: el simbolismo del fuego en “Olympia”



La primera parte de “*Olympia*” podría haber contado que Alemania fue la vencedora en el medallero (como realmente ocurrió en las olimpiadas como hecho deportivo), es decir, podría evidenciarlo, pero más bien encontramos una crónica de los deportes más destacados. Podrían también haberse eliminado los pitos a Jesse Owens en su primera carrera, tras la victoria en sus series, o los coros de “Jesse Owens, Jesse Owens” que le dedica el público en la final de esos 100 metros. Podrían haberse eliminado también del sonido ambiente los vítores a Hitler. Podrían haberse incluido las felicitaciones de los dos primeros atletas que obtuvieron medalla que le valieron a Hitler una amonestación del comité internacional. Podrían, podrían... Hacer figuraciones sobre lo que no es “*Olympia*” hacia el pasado es lo mismo que hacerlo hacia el futuro. En 1936, la II Guerra Mundial o los campos de exterminio podían estar en la mente de Hitler e incluso de Riefenstahl pero, muy seguramente, lo ignoraban la mayor parte de alemanes.

Alemania se autoproclama como heredera de ese imperio griego y despliega toda una visión de la realidad evidentemente teñida por la ideología nazi (sumisión al líder, pueblo-público como masa, soldados-atletas como entregados a la causa, también como proyección del pueblo...) pero cuando el discurso marca la clave para interpretar lo que vendrá después y lo que se ha contado (esos frames iniciales y finales de los aros olímpicos) se nos ofrecen las reglas del deporte como marco regulador.

A las claves visuales hay que añadirle otra clave y es la reordenación y selección que opera la película. La primera parte no sólo reúne la mayoría de pruebas atléticas o todas las imágenes de Hitler. Mientras se cuelan los valores propagandísticos o se esconden los intereses políticos y se describe una Alemania idílica, en lo deportivo la derrota alemana es apabullante. Durante esta primera parte, se exhiben 10 victorias americanas por 4 de Alemania y una de Italia, Finlandia, Hungría, Japón y Nueva Zelanda. Tratar de buscarle un sentido a esta selección porque no deja de ser una selección y un reordenamiento artificial es lo que lleva a reordenar los elementos y considerar así cuál sería el simulacro que propone la primera parte.

El “Festival de las Naciones” está dignificando los orígenes de la cultura olímpica alemana y, del mismo modo, introduce la perspectiva histórica. No sólo hay una voluntad de reclamar la paternidad, sino también el discurso se inserta así automáticamente en un discurso histórico. Por otra parte, surgen los símbolos olímpicos que se trasladan y adoptan significados más políticos y dentro del Nacional Socialismo. Es más evidente con el fuego que ya no sólo es el fuego olímpico sino también la purificación, la renovación y el ceremonial de los grandes congresos. Pero los aros olímpicos también implican paz y convivencia. En este contexto, la descripción y reordenación de victorias parece construir una Alemania idílica pero derrotada.

Esta primera parte se cierra, por tanto, con una Alemania digna, histórica y muy capaz pero humillada en lo deportivo. Los aros olímpicos son los que ponen freno a la humillación y parecen recordar que sólo es olímpica, sólo es deporte. No obstante, ya se planteó la importancia pedagógica que tuvo el nazismo a la hora de recoger el sentimiento de fracaso y de incompreensión de lo que había ocurrido y de porqué Alemania había acabado derrotada y humillada tras la Gran Guerra. Esta primera parte conecta y confabula con esa imagen de una Alemania grande pero derrotada.

- SEGUNDA PARTE

Aunque el esquema del prólogo se repite con una parte más conceptual y una más concreta y dinámica, los significados cambian. Ahora “El Festival de la Belleza” comienza con un amanecer. No sabemos dónde estamos, no hay ninguna indicación. Adivinamos un bosque y comienza a amanecer. Lo sorprendente es que la panorámica arranca desde el cielo. Ese sol que comienza a brillar no se detiene en una casa que vemos al fondo sino en el agua. El estanque será el cristal del espejo a través del que luego se nos irán presentando los atletas. Antes vemos como van despertando los animales: una araña, un escarabajo, un pájaro y un pato. Aletean y se despiertan.

Entonces surgen los deportistas, entre la neblina y las sombras, casi como figuras sin rostro y, por tanto, sin mayor concreción o detalles. Más bien como figuras anónimas, más como símbolo que como deportistas de una especialidad concreta comenzamos a ver una fila de atletas que está corriendo. Se muestran, la mayor parte de las ocasiones, a través del espejo que supone el agua y también con el mismo código de claroscuros con que habíamos contemplado en el prólogo de la primera parte a las estatuas y los atletas que les dan vida.

Figuras 239: el despertar de la naturaleza en las primeras imágenes del prólogo de la segunda parte de “Olympia”

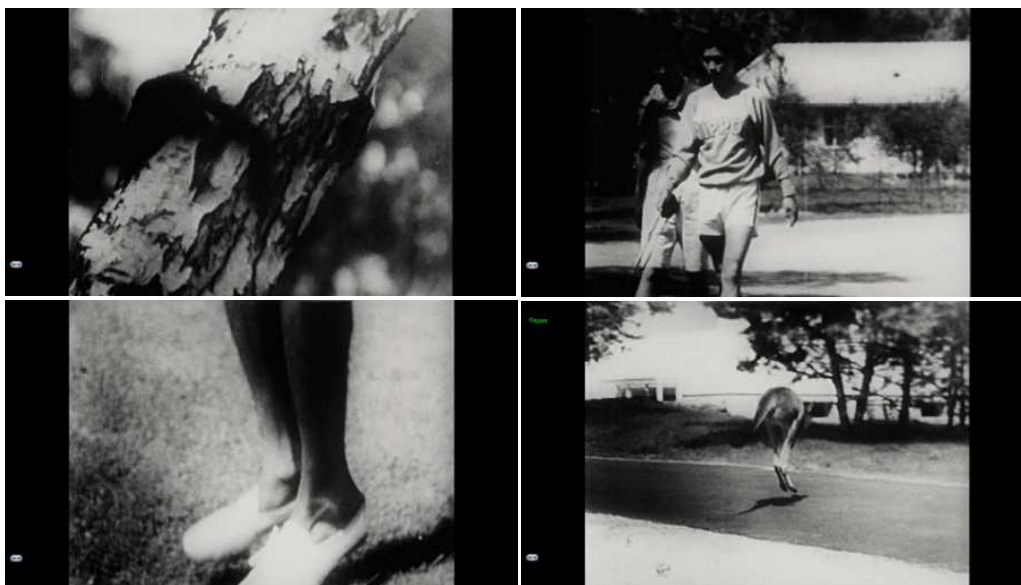


El prólogo vuelve a establecer un vínculo pero hay dos términos diversos a la primera parte: los atletas y la naturaleza quedan ahora emparentados. Se podría mantener la misma lógica de las atribuciones del prólogo de la primera parte, cuando se considera que estos cuerpos grisáceos y sin mucho detalle y casi imposibles de reconocer significaban también la nación alemana. Sin embargo, se trataría ahora de una nación alemana que se vincula con la naturaleza. En este caso, hay que puntualizar que no se trata de una unión entre algo muerto que se encarna en algo vivo (las estatuas revividas en los atletas) sino de algo que parece mostrarse más en paralelo.

Vemos a los pájaros aletear, a los insectos moverse y también a los hombres. Otro ejemplo en el que aun se hará más evidente que ha cambiado el modo de vinculación, la atribución se produce después. Si en el primer prólogo, la estatua del discóbolo se funde (encadenado) con un atleta real, ahora el vínculo entre una ardilla y un deportista japonés o un saltamontes y otro atleta se produce por corte, no por fundido. Es decir, ya no son el mismo elemento, que

se funde (igualdad) en una, sino dos acciones paralelas (coincidencia y rasgos comunes) que presentan simetrías.

Figuras 240: comparaciones por corte entre los atletas y los animales



Hay varios detalles que marcan diferencias:

- En los entrenamientos y en medio de un ambiente de cordialidad, que reflejan no sólo las caras con risas o el tranquilo pasear sino la música mayoritariamente de piano y divertida, más propia de un cabaret, que de las marchas a las que estamos acostumbrados. Vuelven los acordes duros y de instrumentos de metal en cuanto surge la cara de un atleta negro. Se convierte en la clave que cambia el gesto y el tono de cuanto estamos viendo. De una mañana amigable pasamos a música más agresiva. (figura 241)
- Lo mismo ocurre con las banderas. Cuando por un momento se nos ofrece un plano del estadio, como final de esa primera parte de entrenamientos y como símbolo de que todo está preparado para que vuelvan a comenzar las pruebas, vemos que la bandera olímpica ya no es la primera sino la última. Ha dejado de presidir la bandera, también símbolo de ese espíritu de igualdad y enfrentamiento deportivo y pacífico. Esto es, ya no preside el mismo espíritu de armonía. Y si no hay armonía, volvemos a ese tono de enfrentamiento que ya nos ha mostrado el film en cuanto ha aparecido la cara del atleta negro.
- El tercer elemento habla por sí sólo. Comienzan las pruebas navales (que podrían incluirse en esa especie de añadido del prólogo pues aun no hemos vuelto al estadio) y vemos como se cuele la imagen de un soldado y la de un buque de guerra. No sólo todo está preparado para competir. Parecen preparados también otros elementos, en este caso, para el conflicto bélico.

Figuras 241: imágenes que sugieren el enfrentamiento en “Olympia”



Al igual que las imágenes de la ciudad de Olimpia introducen la historia o los símbolos nazis simbolizan la política, las imágenes de los miembros del ejército implican y recuerdan a la guerra, al combate y remiten, como mínimo, al enfrentamiento. Hay que tener en cuenta el momento histórico, la cercanía y la huella que dejó la primera Gran Guerra entre naciones modernas para sus contemporáneos. También hay que tener en cuenta que se están exhibiendo símbolos militares en una nación que acaba de saltarse las limitaciones de efectivos y potencial de su ejército que le marcaba el Tratado de Versalles. Estas imágenes pueden ser todo menos ingenuas. No son imágenes que se cuelen, sino tan voluntarias como las que maquillan al Hitler personaje.

De hecho, estas imágenes del ejército podrían chocar con la intención propagandística explícita que se le señala a una cinta que se dirige a convencer al resto de países de que Alemania es una nación en paz y el régimen nazi o Hitler nada tienen que ver con la imagen violenta, racista y autoritaria que está llegando fuera. ¿Por qué se permiten entonces estas imágenes? Debe pensarse, sobre todo, que estas imágenes no son gratuitas y que a ellas se suman las victorias que consiguen los soldados como atletas destacados en pruebas como el Gran Premio de las Naciones. Los soldados se mezclan entre el público o ayudan a los corredores del maratón en la primera parte. Pero ahora se convierten en expertos tiradores, hábiles jinetes, se convierten en vencedores y no sólo son las imágenes casuales. Son varias las imágenes de los cañones, los marineros, los buques o los soldados que evidencian y construyen una imagen de un ejército capaz y muy preparado.

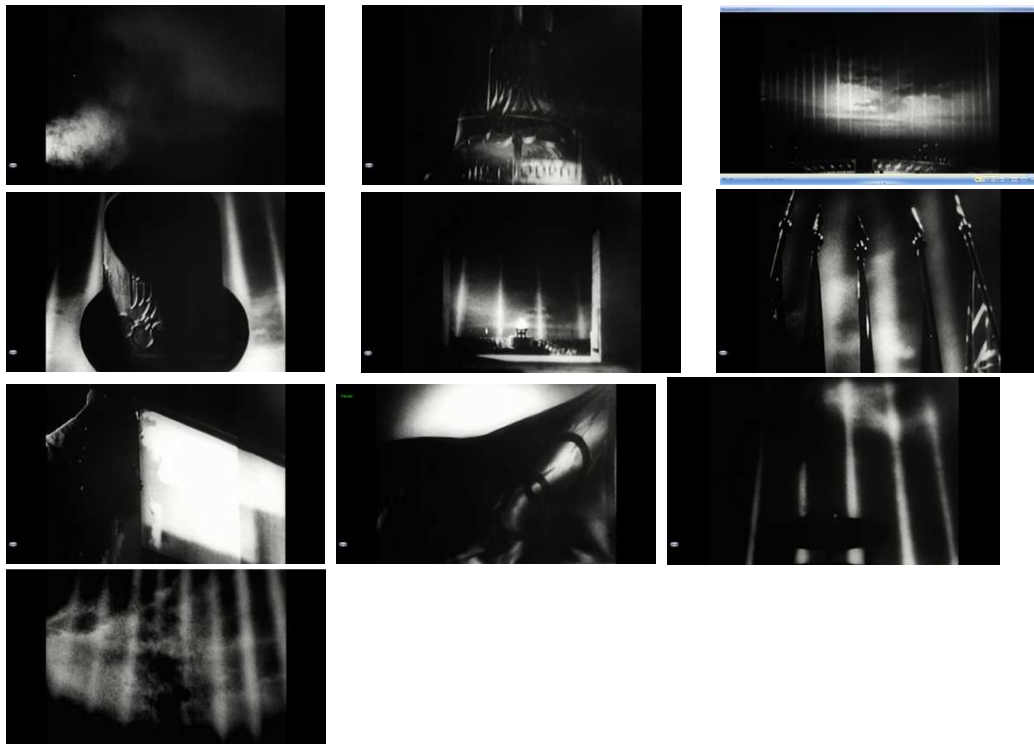
Figuras 242: exhibición militar en la segunda parte de "Olympia"





Para acabar de construir el simulacro hay que recurrir al cierre de la segunda parte de “Olympia” donde casi por comparación con lo visto anteriormente se comienzan a reconocer los elementos: descendemos con una panorámica de un cielo con nubarrones negros, comienza a sonar la campana de 14 toneladas que se hizo especialmente por Alemania para hacerla sonar al iniciar los Juegos. Salen haces de luz hacia el cielo. Sigue sonando la campana en la que solo se distingue el águila nazi. Vemos la antorcha todavía encendida, vemos puntas de las banderas que realmente parecen una especie de puntas de lanza, banderas que se inclinan ante una especie de corona de hojas y los aros olímpicos en una bandera que comienza a descender. Por fin, la antorcha se apaga y la cámara en panorámica vuelve al cielo ahora iluminado desde el estadio, desde Alemania.

Figuras 243: últimas imágenes del cierre de la segunda parte de “Olympia”



Hay varios elementos destacados:

- la campana que oímos sonar cuando, por primera vez, llegamos al estadio en el minuto 12 del prólogo de la primera parte vuelve a aparecer. Una campana de 14 toneladas

fabricada expresamente para marcar el inicio de los Juegos. Ahora en el cierre de esta segunda parte vuelve a aparecer dos veces. No la oímos repicar pero es el símbolo de que algo comienza. Sin embargo, la película está llegando a su fin. La campana además como se ha demostrado con las imágenes de la campana real muestra al águila nazi atrapando con sus garras a los aros olímpicos. Los mismos aros que se habían usado como elemento simbólico de la paz, el entendimiento y que remitían a que todo se reducía al ámbito deportivo. Ahora el símbolo nazi se impone a los aros de la paz.

- Los símbolos olímpicos, como la bandera que cae y el pebetero que se apaga, desaparecen. Mientras, en contraste con ese continuo claroscuro, del estadio emana una luz propia que ilumina el cielo. Un cielo en el que acabaremos. Una luz desde Alemania que surge como luz que queda encendida. Una luz a la que se dirige la cámara y donde acaba la película. Hay que tener en cuenta como indica Downing (2012, p. 32) que esos mismos haces de luz son los que generan el momento de mayor tensión dramática con Hitler en pleno discurso en "Triumph of the Willens" por lo que no eran un símbolo limpio.
- El prólogo y el cierre de esta segunda parte contrastan con el de la primera que se abría y cerraba con unos aros olímpicos. Si entonces todo el enfrentamiento quedaba mitigado entre los símbolos de equilibrio y deportividad, ahora la cinta comienza con la bandera de los juegos pero termina sumido en la oscuridad y los símbolos del olimpismo han dejado de estar vigentes. Ahora Alemania se reivindica como la que ilumina al mundo y ya no sólo es una nación en paz y feliz sino también militarizada, como se ha descrito.
- Precisamente cuando vemos que se apagan o caen los símbolos olímpicos encontramos las engañosas puntas de lanza de las banderas, que recuerdan más a las banderas que se enarbolan antes de una batalla que al final de los Juegos. Sobre todo, teniendo en cuenta que el primer plano, su primera aparición oculta la tela y vemos solo las puntas de unos mástiles que también podían ser lanzas. Unas banderas que se inclinan (también todo un símbolo en el lenguaje de la guerra) y a las que se les coloca una especie de corona de laurel similar a la que corona los atletas pero también a la corona que lleva en sus garras el águila nazi. Un águila que, por cierto, está impresa en la campana que ha vuelto a sonar porque algo comienza.

Resultado de sumar todas las piezas es lo que llamaríamos tercer nivel. Para reconstruir la historia que está por encima del relato hay que tener en cuenta que la película se divide en dos partes. Desde el principio casi se da por sentado que se trata de una división que responde meramente a la necesidad de no hacer una película enorme, debido, sobre todo, al gran número de pruebas.

Sin embargo el análisis posterior le resta aleatoriedad a este hecho. Hay que tener en cuenta que de la grabación salieron 400 mil metros de película. También que se eliminaron pruebas

por lo que si lo que se pretendía es ser estrictos podían haber quizá salido tres o más partes. También, por otra parte, puede argumentarse que se podría haber hecho una mayor selección y ofrecer un metraje más corto. Lo cierto es que las dos partes no sólo permiten dividir el número de pruebas en dos, sino que cuentan dos capítulos de la misma historia.

Ya hemos avanzado que “Olympia” no comienza en 1936 sino con la civilización griega. Este tercer nivel relata cómo de las ruinas de un viejo imperio surge uno nuevo. Griegos y alemanes son lo mismo, el discóbolo se funde con los nuevos atletas que competirán. El fuego que quema a las atletas es un fuego purificador, un rito que viene del pasado y la antorcha es el símbolo de ese fuego que ahora viaja hasta Alemania. El fuego es tradicionalmente un aviso de que todo está listo. De que los Juegos, o en este caso, la historia puede comenzar.

Lo que ocurre es que esta primera parte viene siempre enmarcada por los aros olímpicos. El pacífico encuentro y enfrentamiento se produce, siempre, en los términos y reglas que marca el deporte. Todo empieza y acaba en un enfrentamiento deportivo. Al menos, en esta primera parte. Como decimos, existe permeabilidad entre los niveles y durante el relato deportivo hay gestos como la felicitación deportiva entre atletas, los elencos de banderas que siempre se cierran con la bandera olímpica y la bandera olímpica que siempre preside hablan de ese espíritu olímpico.

La segunda parte tiene un tono diferente algo que se empieza a notar como hemos visto en los detalles iniciales: el soldado con el arma al hombro, el portaaviones preparado, o la cara del atleta negro que hace cambiar la melodía. La segunda parte se abre, como hemos visto, con los aros olímpicos pero su cierre es bien distinto. Ahora entre las nubes contemplamos cómo se extingue la llama olímpica y la bandera olímpica comienza a caer. Comprobamos entonces que lo que está preparado son las lanzas, la guerra y que las banderas están ahora enfrentadas. El símbolo del águila y su corona, el símbolo nazi, se impone. La cámara se pierde en la luz.

Para acabar de entender la historia hay dos elementos más. Por una parte el recuento de medallas. En la primera parte, vemos como Estados Unidos se lleva 10 medallas y los alemanes se quedan con 4. En la segunda, ambos empatan con 3 medallas de oro. Pero también hay otra pieza: el prólogo de esta segunda parte. El festival de la belleza comienza con un amanecer. Contemplamos amanecer y al mismo tiempo que insectos y animales, se desperezan los atletas. Unos atletas que ya hemos dicho no tienen rostro ni cara, sino que más bien parecen la personificación, un trasunto de Alemania nación (como ya lo habían sido en la primera parte). Lo que estamos observando es una nación que despierta.

En este tercer nivel, lo que encontramos es, por tanto, la historia de Alemania. “Olympia” reivindica la pureza de una Alemania que desciende de Grecia y reconoce su inferioridad (IGM y posguerra). Pero ahora son una nación que ha despertado y que está a la altura de las más fuertes. La película con este toque de campana anticipa que algo comienza, la película, los Juegos desde luego están acabando. Lo que comienza es una nueva era que en 1938 ya está a punto de suceder o, al menos, un enfrentamiento entre las grandes naciones que se ve venir y que comienza con las pretensiones de Alemania de volver a ser una gran nación y recuperar su espacio.

Más que la lectura concreta lo que intenta demostrar este análisis es la complejidad propagandística o de mensajes que desarrolla la película de los Juegos de Berlín. Por un lado, está la construcción de un mito político a través de símbolos políticos Nacional Socialistas, el desarrollo de un concepto estético y la exposición de valores y dogmas, que se entremezclan con los propios del deporte y otros que proceden del ideario nazi. El análisis atiende, en un segundo nivel, a lo que oculta el espectáculo bajo la escenificación que construyen las imágenes. Más que los mensajes el segundo nivel se preocupa del mecanismo de ocultación que constituye el espectáculo y el relato que se articula. Bajo el mismo se ocultan los intereses de convertir los Juegos y la propia película en un elemento propagandístico que muestre al exterior una Alemania feliz y capaz que parece aspirar a la paz y que así desacredite todas las críticas y desconfianzas que está generando el régimen de Hitler. Oculta, por tanto, a la verdadera Alemania racista y problematizada.

Por último, el tercer nivel reivindica que la suma de las imágenes construye otro relato, más sucinto y genérico, si se quiere, pero igualmente efectivo. Se trata de esa confabulación de la imagen con la realidad para transformarla en simulacro. La selección, la construcción y la reordenación de los elementos construye una imagen de Berlín y de Alemania no sólo como nación en paz y como lugar idílico sino que hay símbolos como las ruinas de Olympia o como los soldados que introducen la perspectiva histórica y militar y símbolos como los aros olímpicos, el fuego o las ceremonias que coinciden en esta lectura.

La película de Riefenstahl refleja una Alemania derrotada, de hecho, uno de los mayores expertos en la película, Graham, cuenta como anécdota en su análisis que la primera vez que la vio pensó que Estados Unidos había ganado las olimpiadas de Berlín (2001, p. 255). La humillación no es gratuita y también es un mensaje coherente con esa nación en paz. No obstante, la segunda parte es una reivindicación. Más allá de la valoración de los símbolos del cierre, no tiene otro sentido que las victorias se igualen. Sobre todo, que se exhiba poderío militar en una nación que está siendo criminalizada por ello. "Olympia" también quiere mostrar el poder de una nación herida pero que se reivindica como una potencia histórica.

En cualquier caso, todo esto se cuele y se construye mientras se elabora un relato que ha sido referente en la retransmisión de eventos deportivos como ha demostrado el análisis de las películas que le sucedieron. Es hora de reivindicar que "Olympia" es uno de los mejores documentales de deporte de toda la historia, pero también es una de las mejores películas de propaganda. Hay que contemplar además ambas partes como una misma herramienta de una vez. Si no se hubiera elaborado un relato deportivo tan magnífico, no sería un relato propagandístico tan eficiente. Al mismo tiempo, sin los mensajes y la trascendencia que alcanzan las imágenes se hubiera quedado solamente en un relato deportivo, sin toda la carga simbólica. La convergencia de la propaganda y el deporte es lo que realmente hace un referente a "Olympia". El análisis deja claro que se sigue imitando tanto el relato deportivo como la arquitectura y las herramientas de propaganda.

VI.CONCLUSIONES

16 days of glory (1984)

- El resultado final puede considerarse fruto de la simulación de la realidad, tal y cómo lo define Baudrillard (1978). Ello sucede en tanto, primero, se opera una transformación (de acuerdo a la aplicación de unos códigos técnicos con unas funciones) una selección (obligatoria y de los hechos) y una reconstrucción (la propia del montaje). Pero además se opera una recreación e imitación de la realidad. La suma de elementos acaba configurando un nuevo estatuto de realidad, donde lo más artificial e hiperreal (como una escena ralentizada) se convierte, al contrario, en la garantía de autenticidad y en ejemplo del poder del espectador.
- La reducción de los personajes a tipos categóricos y de las escenas a la exposición de estrategias para lograr la victoria constituye una argumentación de la ideología capitalista. Esta idea está en consonancia con la construcción de una ética del deporte casi mimética a la capitalista, dónde el esfuerzo es el requisito común, dónde todo es posible y dónde el premio (la medalla) es el modo de materializar el éxito y el verdadero logro, junto con la fama.
- El conformismo espectacular late bajo la exposición espectacular de valores que realiza el relato de la película.
- Al igual que en el fascismo, el patriotismo y la bandera se convierten en puntos de encuentro. La propia película construye un nuevo concepto de patria a partir de la victoria. Las victorias de los atletas son la extrapolación de la supremacía política de una nación de vencedores y encaminada a la victoria que es Estados Unidos.
- Al igual que en las vanguardias, ahora la imagen, como el atleta y su propio cuerpo, se vacían para dejar al descubierto el mecanismo de la significación y elevarse por encima de lo concreto.
- Se evidencia, al fin, la posibilidad de la compatibilidad de las teorías de Barthes, Debord y Baudrillard como tres niveles de un mismo modo de dominación y ocultación de la realidad. La película muestra, en primer término, un ideario capitalista, constituye, en segundo lugar, una escenificación bajo la que se ocultan la política o los intereses económicos y, por último, se propone como simulacro y única realidad de unos Juegos que se convierten en un enfrentamiento pacífico entre naciones y la evidencia sumisa de la supremacía de Estados Unidos (extrapolable a lo militar, político e ideológico).

Marathon (1992)

- En "Marathon", el relato ya no aspira a ser una narración construida sobre la realidad y, por tanto, seudorealidad espectacular sino que se autoproclama como única realidad y único referente. Se ha pasado del relato del espectáculo a la simulación, como realidad autorreferencial e ilusión objetiva.
- La película de Barcelona expone una construcción que se autentifica en contraste con otra simulación. Las repeticiones, la ralentización y la música (modo artístico) se oponen a las imágenes con enfoques y movimientos más clásicos y donde predomina el ambiente (modo representación). Construcciones ambas, pero su oposición hace que el esquema clásico de retransmisión televisiva se consolide como realidad frente al sistema más estético, cuando ambas son convenciones.
- Frente a la generación de valores a través de personajes y estereotipos que se desarrolla "16 days of glory", en "Marathon" los atletas se vacían hasta convertirse en símbolos. Las normas, como la victoria como único objetivo y el sufrimiento como único camino, quedan entonces implícitas como hilo conductor de las imágenes. Ya no hay personajes y valores, sino directamente normas de actuación. Los personajes han dejado de mediar.
- "Marathon" se decanta hacia el simulacro en el momento en que ya no es una venta de un espectáculo o unos personajes que se convertirán en agentes publicitarios, en Barcelona se vende una manera de ver la realidad.
- Hay una desaparición absoluta del espectador que queda entre la masa individual y aislada de Debord, que sería el propio espectador de la cinta, y la masa abstracta e indefinida de Baudrillard que serían las gradas llenas y anónimas.
- En "Marathon", se reconocen estrategias de la propaganda fascista como la glorificación del líder, la repetición de los iconos visuales y el apoyo y redefinición en viejos conceptos como la bandera que adquiere nuevos significados. Aquí, en concreto, y como ocurría en "16 days of glory", la bandera también es lugar común de encuentro y celebración entre deportista y espectador de la película.
- Frente a "16 days of glory" donde la empatía se construye a través de la narración y donde se construyen héroes a partir de personajes comunes (que vivifican la falsedad capitalista de que todo es posible), en "Marathon" la empatía con el espectador se logra a través de la estética. Se plantea la extracción simbólica y la repetición icónica de los movimientos y las pruebas que, mediante la estética, permiten que el espectador se proyecte en esos personajes vacíos que son los deportistas.
- Se evidencia, al fin, la posibilidad de la compatibilidad de las teorías de Barthes, Debord y Baudrillard, como tres niveles de un mismo modo de dominación y ocultación de la realidad. La película muestra en primer término, una exposición de la victoria como objetivo y el esfuerzo como medio para conseguirla, una especie de ética del esfuerzo que suena a trasunto y reinterpretación de la ideología capitalista. En segundo término, la escenificación oculta la verdadera toma de poder que se produce en España (frente a la exhibición de la familia real como referencia) y oculta a la vez la enfermedad del dopaje. En un tercer nivel, "Marathon" plantea un simulacro

en torno a la superioridad estadounidense (falsa en lo deportivo) y la aspiración de España a emular ese modelo.

First (2012)

- Las imágenes simuladas superan a las del acontecimiento. Se construye una hiperrealidad de vidas artificiales que esconde cualquier tipo de condicionante externo. Frente a la simulación de los acontecimientos surge la construcción de la vida común, de la vida interior. Lo que se simula aquí son las vidas.
- De la creación del héroe ("16 days of glory") se pasa a la construcción del mártir ("Marathon") siempre como realidades frente a las que se sitúa el espectador de la grada y el de la pantalla, que obtiene siempre mayores privilegios. En "First" se fusionan simulacro y privilegios: el espectador contempla ya no al protagonista, sino el mundo a través del protagonista. Ya no hechos sino pensamientos. Es la colonización de la vida por un simulacro que abarca países, relaciones personales y emociones y construye de una manera mucho más perfecta una manera de comportarse ante la vida. Establece la (falsa) inexistencia de limitaciones como una ley general.
- Del movimiento expansivo, donde todo lo va abarcando el espectáculo, se descubre aquí el movimiento implosivo del simulacro. Por una parte la hipervigilancia a través de las pantallas, de otro lado la propia tensión de saberse vigilado que lleva al fracaso a algunos de los deportistas. Ya no es una cinta de vencedores.
- Maximización del elogio del espectáculo. El premio situado primero en la medalla ("16 days of glory") pasa a ser la mera aclamación espectacular tras la victoria ("Marathon"). En "First", el premio es ya el acceso y participación en ese mundo del espectáculo (Juegos Olímpicos) del que el atleta es expulsado en el momento de la derrota.
- El nuevo patriotismo que emplea las herramientas del fascismo es un patriotismo del espectáculo. La descripción tópica se sigue dando aunque a través de la simulación de los escenarios, las banderas son los deportistas y los líderes lucen ya con la categoría de estrellas mediáticas. El mensaje político es la desafección por la política. Londres se convierte en el paradigma del espectáculo, como ciudad inventada y estereotipada.
- Hay una dislocación absoluta de la realidad. Frente a la pugna entre realidad y técnica que anuncia "16 days of glory" (apenas los ralentizados distorsionan lo real) y concreta "Marathon" (entre esa retransmisión clásica y la variación con música y sin ambiente) "First" es la victoria de la técnica. La baja velocidad de obturación, planos ralentizados, acelerados o las imágenes como viajes en la memoria imponen la veridicción de la técnica por encima de lo que dictan los sentidos.
- Se contempla también una evolución del concepto de público. Del hedonismo de "16 days of glory" donde la felicidad está en la contemplación del espectáculo desde la grada, se pasa al espectador que ya se intuye privilegiado en su casa y que mira a "Marathon". Ahora surge el individuo frente a la masa desdibujada, en forma de familiares. El público se convierte en simulacro identificador, intensificador y en un decorado. Mientras, el verdadero poder del espectador de la película ya no es mirar más cerca sino mirar tras las cámaras, descubrir el truco y poder elegir la pantalla.

- El cuerpo humano explora en "First" sus posibilidades como espacio de teatralización. Se mantienen las funciones que convierten al cuerpo en un símbolo y en un objeto de consumo y una característica de los personajes. No obstante, cada vez tiene más peso el cuerpo como herramienta de resortes psicológicos (fetichismo y narcisismo) como elemento que rechaza y admira el espectador y como proyección de miedos y deseos.
- Se evidencia, al fin, la posibilidad de la compatibilidad de las teorías de Barthes, Debord y Baudrillard, como tres niveles de un mismo modo de dominación y ocultación de la realidad. La película muestra en primer término, una ética del esfuerzo y la victoria que asume las dificultades y asegura la igualdad de oportunidades. En un segundo término, la escenificación de los atletas llevados a su cotidianeidad oculta la profesionalización y el enorme aparataje de los Juegos. En un tercer nivel, "First" traslada la superioridad de un sistema político a una ciudad y se convierte en un enorme spot de Londres, idealizado a petición de los espectadores.

Olympia (1938)

- Las cuatro películas coinciden en la simulación, repetición y teatralización de escenas. El simulacro se constituye como línea de continuidad y recurso común. Su presencia en “Olympia” muestra que el simulacro es previo al espectáculo y no necesariamente una gradación del mismo. De modo que la simulación viene más vinculada a una nueva aura y al poder de las imágenes que a los condicionantes económicos del discurso.
- En “Olympia” no hay una conceptualización que remita al capitalismo y, en concreto, a los conceptos de mercancía o fetiche. No obstante, la definición de la grada en términos de masa y su uso como argumento (en este caso para apoyar una ideología), así como la creación de personajes y el poder simbólico de las imágenes son términos que ya anticipan la mercantilización de la imagen que se da en las otras tres películas analizadas aquí.
- A través del símbolo de las victorias, las banderas y los deportistas, “Olympia” está transmitiendo unos valores concretos. El valor de signo se impone al valor de uso. Los Juegos exhiben la evidencia de los deportistas como la evidencia del valor de uso, pero por encima de los records o medallas están transmitiendo ideología. Capitalista en “16 days of glory”, el sacrificio en “Marathon”, la igualdad de oportunidades en “First” o el triunfo de Alemania como país en “Olympia”.
- Si se les considera integrados y como una ideología, “Olympia” expone, independientemente del nazismo, un nacionalismo que arranca de lo deportivo, un culto al cuerpo y una exaltación de la belleza. “Olympia” es, no obstante, una exaltación del deporte. Esta ideología puede compartir puntos con el nazismo pero no se trata de que “Olympia” contenga la ideología nazi, sino que como las películas anteriores, encierra principios y valores de su época.
- Simulacro y espectáculo convergen en el concepto de ilusión. La ilusión subjetiva que el individuo construye a partir de la oferta del mercado y la ilusión objetiva del simulacro que es ya la propia realidad. Las cuatro películas ponen en práctica este concepto. No sólo transmiten unos valores o una ideología sino que construyen una realidad. En las cuatro películas son las victorias deportivas las que consolidan esta ilusión. Desde la ilusión de participar del espectáculo hasta la ilusión de un Londres, en “First” y una Alemania, en “Olympia”, que son ilusiones objetivas.
- De “Olympia” a “First” se evidencia el paso de la expansión espectacular a la implosión del simulacro. En “Olympia” el espectáculo se configura como positividad, aunque indiscutible e inaccesible. En “First”, las imágenes son, en cambio, más ciertas cuando más artificiales e hiperreales, cuántos más efectos ponen en práctica. De uno a otro modelo cambia también la masa a la que se dirige el espectáculo, como realidad idílica y perfecta, frente al individuo problematizado, que soporta el peso del simulacro, que en “First, representan el machismo de La India, la guerra de Kosovo o la pobreza de África.
- Las cuatro películas coinciden en construir una autorreferencialidad, otro concepto donde coinciden también las teorías del simulacro y espectáculo. En el caso de “Olympia” hay una reconstrucción del pasado, construye su propia concepción

artística y hasta sus propias normas físicas con deportistas que desafían a la gravedad. Cada película desarrolla su propio concepto de éxito (medallas, aplauso o exhibición) y en el caso de "Olympia" se trata más bien del éxito del espectáculo, que se ha construido a partir de las pruebas deportivas.

- Convergen también las cuatro películas en definir y poner en práctica lo que se denomina "tiempo espectacular". "Olympia" transgrede el límite temporal de los Juegos (vínculo con Grecia), la propia duración y ordenación de las pruebas (al reproducirlas en bloques) y hasta el escenario (no lugar del estadio). No llega, no obstante, al concepto de tiempo virtual de "First" como un presente absoluto donde se reúnen todos los acontecimientos pasados y futuros.
- De "Olympia" a "First" se produce una transformación del espectador en el actor del simulacro. En "Olympia" el espectador sólo puede mirar y queda recluido en la grada. La grada es el espejo de las emociones y el vínculo nacionalista, sólo algunos planos subjetivos advierten de lo que ocurrirá en "First". Si en "Marathon" y en "16 days of glory" el espectador baja ya a la pista, hay que esperar a "First" para que lo importante no sean ya las pruebas sino las emociones y el lugar del espectador sea el interior mismo del deportista, como si pudiera por unos instantes ocupar su lugar y sentir por él.
- Desde "Olympia", las películas analizadas plantean una mezcla entre realidad y ficción que encaja con el concepto de inversión de la realidad. La realidad acaba convertida en una pequeña parte del relato virtual. Todas las películas reordenan la realidad. El medallero y distribución de medallas que plantean todas ellas no se corresponde y suele mostrar falsos vencedores (Estados Unidos supera a Alemania en "Olympia" pero no en la realidad o Estados Unidos supera a las ex repúblicas soviéticas en "Marathon pero no en el estadio).
- En las cuatro películas hay una común generación de realidad por modelos que coincide con las fases del simulacro y culmina en el éxtasis del simulacro. En "Olympia" se busca generar tensión, fingir la distribución igualitaria de pruebas por sexos y vincular al público y al atleta. La regrabación y uso de recursos ajenos a las escenas reales es otra muestra. La reclusión del espectador en la grada se relaciona también con el concepto de expurgar el mundo del propio hombre.
- La esquizofrenia de las imágenes, como una enfermedad que consiste en el desdoblamiento entre deseo y realidad, es un punto de encuentro entre las teorías de la imagen que hablan de un componente inercial, fantasmagórico e inconsciente en la nueva ideología capitalista. También es un punto de encuentro entre las cuatro películas analizadas, todas ellas giran en torno al inconsciente de la victoria, máxima expresión del individualismo. Una victoria que se desdobra en cada caso en una realidad diferente. La magia de la imagen como un poder que cubre y oculta. En el caso de "Olympia" son las estatuas que cobran vida, los saltadores que no caen o los movimientos que se detienen. Es la esquizofrenia de la imagen que hace difícil autoafirmarse como individuo separado.
- El concepto de masa también permite ver una evolución en las cuatro películas analizadas. De la masa anónima, en shock y entusiasta de "Olympia" se pasa al espectador individual que se proyecta desde su casa en las emociones de los atletas de "First". Evoluciona el concepto pero coinciden las funciones. La grada es, en las cuatro

- películas, lugar de aclamación, recurso de elipsis e identificación nacionalista. En “Olympia” ante la imagen se establece incluso una relación social que permite una descripción interesada de la sociedad alemana con un ejército en son de paz.
- De “Olympia” a “First” hay un paso de la historia del deporte a la historia del espectáculo. Hay también un cambio en la narración. En “Olympia” los espectadores se incluyen y forman parte del espectáculo. En “First” el espectador demanda sensaciones y emociones y no teatralización. Hay un empoderamiento del espectador de Berlín a Londres.
 - Los análisis demuestran la coincidencia de las cuatro películas en estrategias narrativas propagandísticas: la referencialidad al pasado, la exhibición del poder político, la abundancia de símbolos políticos y la hegemonía de la bandera, la búsqueda de la belleza, la transformación de los deportistas en personajes y el papel determinante de la música, la técnica y la narración.
 - Por su parte “Olympia” cumple con los requisitos para la construcción del mito político que plantean los autores y teorías analizadas: reinterpreta dogmas clásicos de la sociedad burguesa y se resaltan determinadas connotaciones de pureza, equilibrio y origen clásico de la concepción artística. Hay una exposición de valores congruente con el fascismo. Muestra una genuflexión simbólica ante el caudillo. Junto a la reiteración, la música o la técnica está, en general, un empleo del espectáculo para ponerlo al servicio de la propaganda. Por último, hay una búsqueda de la belleza, una estetización de la realidad, que culmina en la transformación de los atletas en símbolos y la trascendencia más allá de las normas físicas.
 - En “Olympia”, a partir de “Olympia” y a través de “Olympia” se conectan las técnicas del espectáculo con las técnicas de la propaganda. El mito político se convierte en la parte fundamental de las herramientas de propaganda. La propaganda se convierte, al mismo tiempo, en parte del discurso espectacular. Las cuatro películas confluyen en el uso de herramientas de propaganda comunes.
 - En la construcción de las cuatro películas y respecto a los mecanismos y conceptos de la vanguardia artística, queda demostrado que late la idea de que los conceptos artísticos han quedado reducidos a una operación técnica (por ejemplo, evidenciada en el ralentizado) y arbitraria (cambio de funciones a lo largo de la serie). De igual modo, la comparativa demuestra que la obra ya no se extrae de la naturaleza sino que tiene una especie de carácter terapéutico que mueve al mayor subjetivismo del relato. La imagen queda cada vez más vacía, más expuesto el artificio y son el espectáculo, la política o el mercado quienes pugnan por significarla.
 - Las cuatro películas comparten el concepto de cuerpo humano que construye “Olympia”. Entre el arte, las vanguardias y la experimentación técnica se construye un concepto de cuerpo que desarrolla principios estéticos, pero también lo parangona a un objeto sometido a las leyes de mercado. Riefenstahl convierte el cuerpo en objeto artístico a través de la imagen. Pero el cuerpo de los deportistas también es objeto de deseo, de proyección subjetiva y lugar de comunicación y gesto. Este concepto apenas varía a lo largo de las cuatro películas. Este concepto conecta también el deporte con el fascismo. No se trata de preceptos exclusivamente fascistas sino elementos como el machismo, la ley del más fuerte, la superioridad de la fuerza y otros elementos que son concordantes, pero también posteriores al fascismo.

- “Olympia” permite evidenciar, de nuevo, la posibilidad de una lectura en tres niveles que compatibiliza las estrategias de los mitos, el espectáculo y el simulacro como medios de dominación y ocultación. Es la película más compleja y también la más concreta en el nivel del simulacro. Se da un primer nivel donde se exhiben símbolos y preceptos nazis pero también otros simplemente compatibles con lo nazi y una concepción artística propia de la época. Coincide con un segundo nivel que, bajo la escenificación de una Alemania en paz y convivencia, oculta una nación racista, empobrecida y que no ha asumido la derrota de la Gran Guerra. En el tercer nivel, la construcción de Berlín es comparable a la del Londres de “First” y, a su lado, los cierres y prólogos y determinados detalles exponen una reconstrucción de la historia que dibuja a una nación que se ha sentido humillada y ahora reivindica su lugar y exhibe su despertar.

PARTE VII. BIBLIOGRAFÍA.

- Bach, S. (2007) *Leni. The life and work of Leni Riefenstahl*. London: Editorial Little Brown
- Barthes, R. (2012) *Mitologías*. Madrid: Biblioteca nueva de Siglo XXI editores.
- Baudrillard, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Baudrillard, J. (1996) *El crimen perfecto*. Barcelona: Editorial Anagrama
- Bauman, Z. (2006) *Europa una aventura inacabada*. Madrid: Losada
- Bauman, Z. (2002) *La modernidad líquida*. Buenos aires: Fondo cultura económica argentina.
- Benjamin, W. (2012) *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro
- Bordieu, P. (1999) *Contrafuegos. Reflexiones para servir a la resistencia contra la invasión neoliberal*. Barcelona: Anagrama.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico*. Barcelona: ediciones Paidós.
- Botella, M. y Moragas, M. (2011) *Conversación de Juan Antonio Samaranch, Pasqual Maragall y Josep Miquel Abad, diez años después de los Juegos de Barcelona*. En Fernández, E.; Cerezuela, B.; Gómez, M.; Kennett, C.; Moragas, M. (Ed.) *Mosaico olímpico. Investigación multidisciplinar y difusión de los estudios olímpicos*. Barcelona: Centro de Estudios Olímpicos (CEO) de la Universidad Autónoma de Barcelona. (pp. 77-87).
- Breymayer, U. Ulrich, B. (2006) *Commemorating Heroes*. En Roother, R (Ed.) *Historic site: olympic grounds. 1909-1936-2006* (pp.22-37). Berlín: Jovis Verlag.
- Carmona, R. (1991) *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Debord, G. (1999) *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- Debord, G (1990) *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. (1970) *Lógica del sentido*. Barcelona: Barral editores.
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1977) *Rizoma*. Pretextos: Valencia.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1985) *El Anti Edipo*. Barcelona: Paidós.
- Didi-Huberman, G. (2008) *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: A. Machado Libros.
- Didi-Huberman, G. (2012) *Supervivencia de las luciérnagas*. Madrid: Abada Editores.
- Downing, T. (2012) *Olympia*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Eco, U. (1990) *Obra abierta*. Barcelona: Ariel
- Eco, U. (2000) *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (2013) *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Debolsillo

- Eco, U. (2015) *La estructura ausente*. Barcelona: Debolsillo
- Elías, N., Dunning, E. (1992) *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Madrid: Fondo de cultura económica.
- Fernández, E.; Cerezuela, B.; Gómez, M.; Kennett, C.; Moragas, M. (Ed.) (2011) *Mosaico olímpico. Investigación multidisciplinar y difusión de los estudios olímpicos*. Barcelona: Centro de Estudios Olímpicos (CEO) de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Fernández, E.; Lallana, I. (2011) *Televisión y Juegos Olímpicos: simbiosis, globalidad y construcción de sentido*. En Fernández, E.; Cerezuela, B.; Gómez, M.; Kennett, C.; Moragas, M. (Ed.) *Mosaico olímpico. Investigación multidisciplinar y difusión de los estudios olímpicos*. Barcelona: Centro de Estudios Olímpicos (CEO) de la Universidad Autónoma de Barcelona. (pp. 139-149).
- Foucault, M. (1968) *Las palabras y las cosas*. Madrid: Siglo XXI editores.
- Foucault, M. (1997) *Esto no es una pipa*. Barcelona: Anagrama
- Fuentes, C. (2003, 12 de septiembre) *Leni, Buñuel y Roosevelt*. *El País*.
http://elpais.com/diario/2003/09/12/cultura/1063317603_850215.html
- Galán, D. (2015, 23 de marzo) *Carlos Saura, el disfrute del trabajo*. *El País*, p. 36.
- Graham, C. (2001) *Leni Riefenstahl and Olympia*. Maryland: The scarecrow Press.
- Gubern, R. (2004) *Patologías de la imagen*. Barcelona: Anagrama colección Argumentos.
- Guerriero, L. (2014) *Zona de obras*. Salamanca: Círculo de Tiza.
- Huici, A.; Pineda, A. (2004) *Propaganda y comunicación. Una aproximación plural*. Sevilla: Comunicación social Ediciones y Publicaciones.
- Huici, A. (2010) *Guerra y propaganda en el siglo XXI. Nuevos mensajes, viejas guerras*. Sevilla: ediciones Alfar.
- Judt, T. (2012) *Pensar el siglo XX*. Madrid: Taurus.
- Kennett, C. (2011) *Barcelona'92 y el estudio de los legados de los Juegos Olímpicos*. En Fernández, E.; Cerezuela, B.; Gómez, M.; Kennett, C.; Moragas, M. (Ed.) *Mosaico olímpico. Investigación multidisciplinar y difusión de los estudios olímpicos*. Barcelona: Centro de Estudios Olímpicos (CEO) de la Universidad Autónoma de Barcelona. (pp. 127-139).
- Kent, S. (2012, 13 de julio) *London 2012: Caroline Rowland's 'First' to Chronicle 12 Competitors' Stories at the Olympics*. *The Hollywood reporter*. Obtenido el 12 de octubre de 2012 de <http://www.hollywoodreporter.com/news/london-2012-caroline-rowlands-first-348996>
- Koepnick, L. (2008) *0-1: Riefenstahl and the beauty of soccer*. En Pages, N.C.; Rhiel, M.; Majer-O'Sickey, I. (Eds) *Riefesntahl Screened. An Anthology of New Criticism*. (pp. 52-70) New York: Bloomsbury Academic.

- Kracauer, S. (1985) De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán. Barcelona: Paidós.
- Kracauer, S. (2008) Los empleados. Barcelona: Gedisa.
- Krüger, A. (2003) "Germany: The Propaganda Machine" en The nazi olympics. Sport politics and appeasement in the 1930s. Chicago: University of Illinois Press.
- Marrati, P. (2006) Gilles Deleuze. Cine y filosofía. Buenos Aires: Nueva visión
- Méndez, A. (2012) La desaparición del exterior. Zaragoza: Colección Herramientas, editorial Eclipsados.
- Metz, C. (1972) Análisis de las imágenes. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Mora, J. (1985, 14 de febrero) Los atletas españoles reciben ayuda médica para mejorar sus resultados. El País.
- Moragas, M; Rivenburgh, N. K.; Larson, J.F. (1995): Television in the Olympics. London: John Libbey.
- Moragas, M. (2012) Ceremonias Londres: el estadio-escenario. Obtenido el 30 de agosto de 2015. <https://miqueldemoragasesp.wordpress.com/2012/08/16/ceremonias-londres-1-el-estadio-escenario/>
- Müller, E. (2013, 5 marzo) Alemania se ríe de Hitler. El País. http://cultura.elpais.com/cultura/2013/03/05/actualidad/1362479425_171990.html
- Oittana, L. (2013) La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación. Revista La Trama de la Comunicación, volumen 17 (pp. 255-269).
- Oittana, L. (enero-diciembre 2013) La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación. En La Trama Comunicación, 17 (Universidad de Rosario, Argentina) p. 255-269.
- Pages, N.C.; Rhiel, M.; Majer-O'Sickey, I. (2008) Riefesntahl Screened. An Anthology of New Criticism. New York: Bloomsbury Academic.
- Pardo, J. L. (2001) Estructuralismo y ciencias humanas. Madrid: Ediciones Akal.
- Pardo, J.L. (2007) Esto no es música. Introducción al malestar en la cultura de masas. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Pardo, J.L. (2010). Nunca fue tan hermosa la basura. Círculo de lectores. Barcelona.
- Pardo, J.L. (2011) El cuerpo sin órganos. Presentación de Gilles Deleuze. Valencia: Pre-textos.
- Pasolini, P. P. (2015) Sobre el deporte. Barcelona: Contra ediciones.
- Perniola, M. (2008) Los situacionistas. Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX. Madrid: Ediciones Acuarela.
- Perniola, M. (2011) La sociedad de los simulacros. Buenos Aires: Amorrortu editores.

- Pineda, A. (2006) Elementos para una teoría comunicacional de la propaganda. Sevilla: Alfar
- Pinel, V. (2009) Los géneros cinematográficos. Barcelona: Robinbook.
- Quintana, A. (2003) Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades. Barcelona: Acantilado.
- Rentschler, E. (1988) West german filmmakers on film. Visions and voices. New York: Holmes and Meier Publishers.
- Rentschler, E. (1996) The ministry of illusion: Nazi cinema and its afterlife. Cambridge (Massachusetts) Harvard University Press.
- Riefenstahl, L. (2013) Memorias. Barcelona: Lumen.
- Rigau, I. (2011) La sombra de Barcelona. En Fernández, E.; Cerezuela, B.; Gómez, M.; Kennett, C.; Moragas, M. (Ed) Mosaico olímpico. Investigación multidisciplinar y difusión de los estudios olímpicos. Barcelona: Centro de Estudios Olímpicos (CEO) de la Universidad Autónoma de Barcelona. (pp. 87-97)
- Rivero, J.; Tamburrini, C. (2014) Del juego al estadio. Reflexiones sobre ética y deporte. Madrid: editorial Clave Intelectual.
- Ritzer, G. (1993) La mcdonalización de la sociedad. Barcelona: editorial Ariel.
- Roother, R. (2006) Historic site: olympic grounds. 1909-1936-2006. Berlín: Jovis Verlag.
- Sánchez Noriega, J. L. (2006) Historia del cine. Madrid: Alianza Editorial.
- Sánchez Noriega, J. L. (2004) Diccionario temático del cine. Madrid: Cátedra.
- Sandoval, T. (2005) Una mirada al mundo (Historia del cine documental alemán 1896-1945) Madrid: T&B Editores.
- Santa Cruz, J. M. (2010) Imagen-Simulacro: estudios de cine contemporáneo. Santiago de Chile: Salesianos Impresores.
- Seesslen, G. (2008) Blood and Glamour. En Pages, N.C.; Rhiel, M.; Majer-O'Sickey, I. (Eds.) Riefesntahl Screened. An Anthology of New Criticism. (pp. 11-30) New York: Bloomsbury Academic.
- Silva, V. (2011) Los fantasmas de Flusser: de magia, comunicación e imagen visual. Flusser studies número 12. Obtenido el 20 de marzo de 2015.
<http://www.flusserstudies.net/archive/flusser-studies-12-november-2011>
- Sontag, S. (1991) Fascinating fascism. En Sontag, S. Under the sign of Saturn. (pp. 73-108). New York: Picador.
- Speranza, G. (2012) Atlas portátil de América Latina. Barcelona: Anagrama.

Strathausen, C. (2008) Riefenstahl and the face of fascism. En Pages, N.C.; Rhiel, M.; Majer-O'Sickey, I. (Eds) Riefesntahl Screened. An Anthology of New Criticism. (pp. 30-51) New York: Bloomsbury Academic.

Talens, J., Romera, J., Tordera A., Hernández, V. (1978) Elementos para una semiótica del texto artístico. Madrid: Cátedra.

Talens, J. (2000) El sujeto vacío. Madrid: Cátedra.

Talens, J.; Zunzunegui, S. (2007) Contracampo. Ensayos sobre la teoría y la historia del cine. Madrid: Cátedra.

Talens, J. (2010) El ojo tachado. Madrid: Cátedra.

Teichler, H.J. (2006) The Olympic Laurels, Prestige, Hubris. En Rooter, R (Ed.) Historic site: Olympic grounds. 1909-1936-2006 (pp.38-57). Berlín: Jovis Verlag.

Tharrats, J.G. (n.d.) Los documentales de las olimpiadas. Obtenido el 9 de agosto de 2015 de <http://www.raco.cat/index.php/FilmhistoriaOnline/article/viewFile/225740/307109>

Tietz, Jurgen (2006) Sport and Remembrance. En Rooter, R (Ed.) Historic site: olympic grounds. 1909-1936-2006 (pp.10-20). Berlín: Jovis Verlag.

Trueba, Fernando (2006) Mi diccionario de cine. Barcelona: Galaxia Gutemberg. Círculo de lectores.

Valero, C. (2016, 14 enero) El libro de Hitler, "Mein Kampf", se agota. El Mundo. <http://www.elmundo.es/internacional/2016/01/14/5697de98e2704e1f368b4603.html>

White, A. (2012, 28 de agosto) First the Games, now watch the film. The Telegraph. Obtenido el 12 de octubre de 2012 de <http://www.telegraph.co.uk/finance/businessclub/9502844/First-the-Games-now-watch-the-film.html>

Yagüe, F. (1992) Historia de las olimpiadas. Barcelona: Plaza y Janes.

Zweig, S. (2001) El mundo de ayer. Barcelona: Acantilado