

29/10/2015

**FBA-UNLP**

Lic. Artes Audiovisuales

Géneros y Estilos Audiovisuales

Docente titular: Enrique Oyhandy

“El verosímil cinematográfico: Quimera”

Agusti, Paloma

Andreoli, Amparo

Andriola, Antonela

Arrese, Mora

Cajigas González, Luis Alberto

Con la observación de “Interior Design”, primer capítulo de la película *Tokyo* (2008) dirigida por el francés Michel Gondry, analizaremos los elementos constitutivos en la construcción del género de este fragmento, pretendiendo siempre un acercamiento ontológico a las características retóricas, temáticas y enunciativas.<sup>i</sup> Teniendo en cuenta que cada género se construye a partir de su propio verosímil.

### El existencialismo

El film se constituye a partir de la construcción de dos verosímiles totalmente diferentes en un mismo universo diegético. Ambos conceptualizan lo mismo: las dudas existenciales de la protagonista que responden a los dilemas que trajo consigo la modernidad. Es así, que nos permite reflexionar sobre los planteamientos de una conciencia social<sup>ii</sup> en la cual el ser humano (moderno) debe ser utilitario para que su existencia sea considerada. Frente a esto, salen a la luz las individualidades que destruyen parte de la percepción y limitan la reflexión sobre la vida.

“Interior Design” reflexiona precisamente sobre la representación de una realidad que se presenta como estable, pero que es tergiversada a medida que la conciencia de la protagonista y la amplitud de sus percepciones progresa.

### Verosímil dramático y verosímil fantástico

Metz sostiene que en el teatro con las obras de tragedia y comedia, o en el cine con los policiales, se mantiene una verosimilitud dentro de cada género la cual se

respeto (más allá de que eso pueda suceder o no en la realidad). Es decir que por cada género, los guionistas incorporan situaciones ilógicas a la realidad, pero que dentro de una obra adquiere sentido.

En el film *Tokyo*, sucede esto mismo, se da una convención en la verosimilitud del género fantástico, pero a diferencia de otros films, lo que varía en esta obra es que está constituida por dos géneros, el drama en un principio, y la fantasía al final. La primera parte, sostenida sobre el verosímil del género dramático, busca persuadir al espectador de tal manera que la segunda parte (cuando la protagonista se convierte en silla) resulte, por efecto, natural. Vemos a una pareja llegar a la ciudad de Tokyo e instalarse en el diminuto mono-ambiente de una persona cercana a ellos, se plantean las dificultades de cualquier ciudadano que habita ese lugar y la lucha diaria para sobrevivir desde el punto de vista de la pareja que acaba de mudarse. En esta primera parte, el contenido se ubica por encima de la forma (el conflicto existencial de la protagonista debe quedar claro). Pero a medida que el film corre nos adentramos en los sentimientos de Hikoro, la cual no encuentra su lugar en el mundo. Este conflicto da el abrupto cambio en el género que nos permite adentrar en la verosimilitud de la fantasía. Es aquí donde el film se resiste a dar la ilusión de “realidad” (renuncia a parecer verdadero<sup>iii</sup>) a la vez que las jerarquías se invierten: pasa el contenido a un segundo plano (simbólico), ubicándose la forma por sobre éste. El verosímil fantástico, en esta obra, no se construye a partir de la negación radical de las normas del universo del que tenemos referencia (mundo “real”); sino a partir de la reinterpretación de esas normas incorruptibles.

Ambos géneros, a pesar de estar enfrentados en cuanto a reglas que los construyen, no se eliminan uno con otro, todo lo contrario, trabajan en conjunto. Es de esta manera que logra comunicar una misma idea, aún si sus verosímiles no son equivalentes: logran la verosimilitud en su conjunto.

Desde un principio, la obra plantea un horizonte de expectativas proyectadas a partir del género dramático. Luego, este se ve corrompido por la utilización de recursos propios del surrealismo para poder poetizar el estado de la protagonista: “sentimiento de inutilidad” (su transformación en silla, elemento de uso diario, no es casual). Gracias al previo conocimiento de los personajes, sus motivaciones y el contexto construido, se llega a comprender el segundo verosímil, sin dejar al espectador desorientado, siendo éste capaz de poder seguir la trama y seguir dentro de la película.

De esta forma, logra hablar de un mismo tema de dos formas diferentes, evadiendo las reglas del verosímil mismo que dicen que hay que hablar de las cosas de determinada manera.

Modo documentalizante y ficcionalizante para la construcción de la tercera realidad.

En dicha obra se maneja un tiempo base, cronológico (sin Flashback ni Flashforward) para sostener una lógica causal que no se desvía en explicaciones de motivaciones<sup>IV</sup> dejándonos entrar en la percepción de la protagonista cuyo encuentro con la realidad va modificando su percepción de sí misma. En la primer parte, la decisión realizativa se plantea sobre las bases de los films

documentales<sup>v</sup>. Identificamos elementos característicos de este: los planos secuencias, la cámara en mano, la angulación normal de la cámara, que construyen un enunciador real al cual se lo cuestiona en términos de veracidad; generando un naturalismo en el drama y haciéndolo similar al mundo real. De esta manera, el drama de la historia se ve reforzado por los elementos realizativos.

El cine "*no representa todo lo posible, todos los posibles, sino sólo los posibles verosímiles*"<sup>vi</sup>. "Interior Design" construye un posible verosímil y lo desarma y reconstruye en la misma obra. El film comienza centralizándose en una pareja y poco a poco, va interiorizándose en Hikoro completamente, llegando a visualizar su transformación en silla. Cuando Hikoro camina por la calle y vemos que sus piernas y luego su cuerpo se transforman en madera, la protagonista, la gente que pasa a su alrededor y la ciudad no salen de su realidad, ambos siguen su lógica, su verosímil. Para contrastar dicha afirmación podemos tomar como ejemplo los films de monstruos en donde la "extrañeza" es protagonista haciendo que su entorno se vuelva extraño en su totalidad.

Es así, que se podría decir que la construcción realizativa, tiene tanta fuerza que nos hace ver una transformación metafórica y no tanto física. La transformación física pasa a un segundo nivel porque la metáfora de la transformación es lo que importa. Sobre esta metáfora se construye toda la estructura de la película.

A partir de la empatía generada en el espectador (construida por los imaginarios de la ciudad de Tokio) y la alternancia de lo real y lo fantástico se logra construir los códigos o reglas de un verosímil que contempla estos rasgos. De la fusión entre

estos dos es donde surge lo que nosotros llamamos: tercera realidad, la realidad cinematográfica. A partir de esta “tercera realidad” se pueden entender los elementos de fantasía aplicados en la obra (Hikoro transformada en silla) como lo que realmente son: una metáfora del estado mental de la protagonista, que resulta ajena a los demás personajes (Ej: la gente de la calle). .

### Conclusión:

“Lo verosímil es la máscara con que se disfrazan las leyes del texto, y que nosotros debemos tomar por una relación con la realidad”<sup>vii</sup>. Este análisis nos permite comprender que dentro de la cinematografía, poco a poco, comienzan a romperse las barreras logrando de este modo la hibridación de géneros. Este nuevo verosímil está construido por un tratamiento del film mismo sumado a que su forma sigue una línea estética con las obras anteriores del autor, generando expectativas. Nos permite reflexionar que se puede re-formular el género fantasía para anclarlo a los dilemas actuales.

Gracias a los tres rasgos antes enunciados, puedes concluir que estos no solo funcionan en la construcción y posterior clasificación del género, sino que establece códigos de lecturas que el espectador debe aceptar como verosímil. Desde la hibridación de los códigos inherentes a cada uno de los géneros (real-fantasía), nace un tercer código de lectura que, gracias a los modos de construcción planteados anteriormente, genera empatía y abre en el espectador nuevas posibilidades de lecturas de sus propios estados mentales. En esto no nos

resulta disímil que la misma obra se permita expresar subjetividades (¿fin último del arte?)

---

<sup>i</sup> Steinberg Oscar, *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, 1993.

<sup>ii</sup> . Por ejemplo: el ser (¿que soy?); la funcionalidad (¿para qué existo en el mundo?).

<sup>iii</sup> Metz Christian, *El decir y lo dicho en el cine ¿Hacia la decadencia de un cierto verosímil?*, Buenos Aires, 1970.

<sup>iv</sup> Realmente innecesarias, puesto que esta cronología es uno los recursos que favorecen la empatía del espectador que está conociendo la Tokyo que Hakiro descubre.

<sup>v</sup> Analizamos esto en función del modelo “modo documentalizante”. Odin Roger, *El film familiar como documento. Enfoque semipragmatico*, 2008. Pag 201

<sup>vi</sup> Metz Christian, *El decir y lo dicho en el cine ¿Hacia la decadencia de un cierto verosímil?*, Buenos Aires, 1970. Pag 19.

<sup>vii</sup> Bathes Roland, Boons Marie-Claire, *Lo verosímil*, “introducción”, pag 13