



Revista de Ciencias Humanísticas y
Sociales (ReHuso)
E-ISSN: 2550-6587
rehuso@utm.edu.ec
Universidad Técnica de Manabí
Ecuador

Rivadeneira Aroca, Kepler V.
EL CORTOMETRAJE EL HÉROE, UNA CRÍTICA DE CARLOS CARRERA A LA
MODERNIDAD
Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), vol. 1, núm. 1, enero-abril, 2016,
pp. 73-80
Universidad Técnica de Manabí

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171011006>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

EL CORTOMETRAJE EL HÉROE, UNA CRÍTICA DE CARLOS CARRERA A LA MODERNIDAD

AUTOR: Kepler V. Rivadeneira Aroca¹

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: keplerino@gmail.com

Fecha de recepción: 17-02-2016

Fecha de aceptación: 18-03-2016

Resumen

Carlos Carrera en su cortometraje El Héroe recrea una metáfora crítica contra la modernidad, capaz de llevar al público a un escenario de reflexión existencial. Lo hace con el siguiente argumento: en la caótica estación del metro de ciudad de México un anciano busca un destino y lo encuentra en la posibilidad de salvarle la vida a una joven suicida. Su intento de heroísmo tiene un giro inesperado. El texto audiovisual muestra el caos de la vida moderna con personas ensimismadas en un coro de individualidades, a otros que optan por las soluciones fáciles, y unos pocos que se atreven a contradecir al sistema en su propósito de trascender.

Palabras clave: cortometraje de animación; posmodernidad; comunicación; México; psicología del color.

THE SHORT FILM THE HERO, A CRITIQUE OF CARLOS CARRERA TO MODERNITY

Abstract

Carlos Carrera in his short film The hero recreates a critical metaphor against modernity and to do so he uses all elements of visual language; he is able to take the audience on a stage existential reflection. He does so with the following argument: in the chaotic metro station in Mexico City, an old man was looking for his destination and he finds it in the possibility of saving the life of a suicidal young. His attempt to become a hero has a twist because the girl does the job, as he is accused of degenerate. The audiovisual text show chaos of modern living with people lost in their individuality, others take easy solutions, and few who to contradict the system as a way to transcend.

Keywords: animated short; postmodernism; communication; Mexico; psychology of color.

¹ Magister, Docente Universidad Técnica de Manabí. Ecuador.

Introducción

Las ciudades se han vaciado de ese espíritu integrador, humanizante, de disfrute de las artes y las ciencias que fueron en su momento. Han perdido ese rol de gran espacio público y hoy son lugares caóticos, contaminados, de construcciones individuales más que colectivas, de las que ya escaparon los ganadores de la economía de mercado (De Santiago Rodríguez, 2008). En una metáfora crítica sobre la vorágine en que se desarrolla la vida en las ciudades, Carlos Carrera, el cineasta mexicano, produce *El Héroe* (1994), en un intento por cuestionar el estado de inhumanidad en que se sumen las personas en la gran metrópoli y lleva al espectador hacia una profunda reflexión sobre lo que hace por sí mismo.

En aproximadamente cinco minutos, aborda una de las tantas historias que se suceden en los espacios de concurrencia masiva, en este caso el metro de la ciudad de México, Megapolis conocida por su sobre población, contaminación y sus extremos de desigualdad entre la población más rica y la más pobre. En ese espacio público, un anciano destaca entre humanos amorfos al tratar de salvarle la vida a una joven suicida. La chica finalmente termina debajo de los vagones, mientras el héroe en ciernes es vejado y estigmatizado.

Desarrollo

Desde el inicio, se percibe la intencionalidad de Carrera como guionista y director al crear una intriga de predestinación con las palabras *El Héroe*, sobreimpuestas en un fondo negro, escena en la que recrea el paso ruido del metro. Al final de esa monocromía queda el vacío, un silencio que da paso a una oscuridad absoluta. Las escenas inicial y última, se funden desde el negro o hacia el negro, respectivamente.

La cámara, en posición cenital, muestra un plano general del centro de la ciudad: desordenado, escasamente iluminado, cuadriculado, atiborrado de edificios. Cae en picada hacia el interior de la estación del metro, pero en ese lapso se escuchan los sonidos de la selva de cemento, el caos, los vendedores y hasta campanas, que señalan tal vez el fin de la jornada o un guiño a la búsqueda de una explicación metafísica a las grandes preguntas de la humanidad. También se distingue las letras ENT, de la palabra entrada, pintadas de verde, una analogía a una puerta de escape, una esperanza o una invitación al público para que ingrese a su relato en ese inframundo de una en una ciudad "tensa, contradictoria y discontinua, siempre inacabada, siempre en construcción, generadora de una gran frustración y de un universo de posibilidades" (Montoya, 2012).

Inmediatamente el modo se pinta de rojo y muestra a unos presurosos seres grotescos, deformes, calvos, cansados, apesadumbrados, como salidos de una pintura de El Bosco. El plano general presenta un ambiente deprimente, de grises y sombras acentuadas en los bordes del cuadro. Todos son iguales, visten el color de la sangre.

Durante el cortometraje, el autor utiliza estratégicamente el color para darle fuerza dramática a su relato. El rojo es el principal recurso de su cromática, pero también lo es el gris y el negro, connotando así resignación, agitación, peligro, crueldad, revolución, depresión, amenaza, muerte, miedo (Mota, 1988). "Con el color rojo indicamos todo lo del mundo real que ha sido contaminado por la otra dimensión" (Shyamalan, citado por Lazcano, 2014, p.101).

Carrera tiene claro lo que el color genera en el comportamiento del público y "si bien se trata de un aspecto aparentemente simple, su relevancia cognitiva y emocional es mucho más potente de lo que se pueda creer" (Echeverri, 2011). Con esta consideración se viste al protagonista con camisa amarilla y pantalón azul, así como recurrentes tonalidades de verde en su rostro, sugiriendo en los colores nobleza, acción, voluntad, y algo de esperanza, aunque cuida con las sombras que el contraste no sea tan marcado. Con su vestimenta, el personaje de unos 70 años, resalta entre el resto de seres de rojo. Su rostro es cadavérico, enjuto.

El personaje está consciente de su situación, por eso su mirada es melancólica. Tal vez, todavía puede dialogar consigo mismo a diferencia de los otros, retratados como zombis porque perdieron su capacidad de hablar con su sombra (Martín, 2014). Así como el color está connotando, la banda sonora también es cuidada en cada una de las escenas. El sonido de esa estación está caracterizado por balbuceos, inentendibles conversaciones, pasos de estos seres que se funden a primer plano con un ruido que parece salido del interior de una vieja fábrica de la revolución industrial, accionada por vapor. Este sonido será característico a lo largo del film para reforzar el aspecto lúgubre de la estación.

La composición en su conjunto, modo y voz, de inicio son una severa reprimenda del autor a la loca voracidad del sistema, que se ha apropiado de la razón de ser de las personas. Pero cuál es esa razón de ser. La llegada del anciano a la estación será el disparador de esta historia con una estructura narrativa basada en la clásica poética de Aristóteles. En adelante, la narración recae, además de la cámara en los personajes.

Nada que tenga trazos de humanidad sucede en este espacio, bajo la gran ciudad. El personaje asiste a tres eventos, dos de los cuales hubiesen generado un halo de esperanza:

- a) Un policía expulsa a un anciano cuyo boleto de ingreso a la estación está inutilizado, el sistema ha expulsado lo viejo, lo que no sirve, en una dialéctica perversa.
- b) Un niño corre inocente, feliz, pero se ve interrumpido de súbito por una mano gorda que lo toma de la cabeza y lo lleva al regazo de una mujer horrenda, donde espera otro niño que suelta el llanto. El caos se hace menos llevadero. Otra vez el sistema obeso, decadente, lo toma todo, lo estruja.
- c) El tercer momento es la sinrazón que lleva a las personas a enfrentarse violentamente.

Estos tres hechos observados por el personaje en su periplo hacia la parada del metro se caracterizan por su escasa iluminación y el uso estratégico de la voz. La escena del niño es acompañada por un silbido melancólico que ayuda a acentuar el dramatismo, lo mismo que el llanto. Igual ocurre con la riña: Carrera evita los insultos, basta con incorporar el sonido que genera una bestia en ataque, el efecto de golpes y la muchedumbre que alienta lo peor de sí, para reforzar la idea de animalidad.

Precisamente, el inicio de esos eventos constituye el segundo punto de giro que se extiende hasta que aparece una frágil joven, tercer punto de giro, que otea inquieta el estacionamiento del metro. Todas las personas están listas para recibir el vagón, algunos detuvieron su marcha como si se tratara de un andar marcial, lo cual acentúa la sensación de vigilancia, de pérdida, de autodeterminación de la población. Claramente asistimos a una escena de la obra de George Orwell (2006) y recreamos la crítica de Godina al poder vertical con su Panóptico moderno (2006).

El nuevo personaje tiene facciones delicadas: delgada, de ojos grandes y vidriosos, cutis blanco, comisuras de los labios caídas. Su rostro es triste, pero el rubor de sus mejillas le da vitalidad, lo mismo que la iluminación que cae directamente sobre su cara, distanciándola del resto. El anciano la descubre e intuye sus intenciones. La chica quiere acabar con su existencia, se balancea cerca al vacío. Se inicia el clímax de la historia, se construye el héroe que salva los obstáculos en pos de un objetivo superior, la vida.

Una mano huesuda sobre el brazo de la suicida la retiene, la muerte tendrá que esperar un poco más, nada más. La cámara en un plano subjetivo refuerza el encuentro de miradas entre él y ella. El héroe tiene los ojos llorosos, sus lágrimas son de alegría,

así lo deja ver su rostro. Por tercera vez un silbido melancólico sube a primer plano por breves segundos y desaparece para dar paso a los gritos de la suicida, quien rechaza el acto heroico.

Un policía torpe, el mismo que impidió la entrada de un anciano a la estación, acude veloz. El héroe está confundido, pide silencio a la chica, quien persiste en sus gritos. Es capturado, vejado e insultado en su dignidad cuando su captor le dice "ven acá (...) degenerado" (Carrera, 1994). La frase apenas se entiende, está en segundo plano, porque se privilegia la imagen del apresamiento.

Dos lecturas para esta frase: la persona que quiera hacer algo diferente, que despierta para luchar por la vida y por los demás, es tachada de degenerada porque está contra el sistema por tanto es un paria y como tal necesita ser aislada; por otro lado, también se observa la interpelación del autor que le grita degenerado al régimen impuesto por la modernidad; no importa que la voz la haya puesto en boca del mismo sistema, porque este lo controla todo con su poder.

Nuevos planos subjetivos encuentran la mirada de los dos personajes. El héroe, retenido por el sistema, ya no lo es más y es tachado de idiota, mientras tanto la cámara ubicada en contrapicado muestra a la chica lanzándose al vacío. El sonido de la bocina del tren aumenta la sensación de vacío, de pérdida, la cual se incrementa cuando sube a primer plano la música de cierre del video. El fundido en negro, le pone fin a esta tragedia. Estamos ante un vacío, ya no hay nada más. Se perdió algo valioso, una vida.

Queda la voz de la chica que alcanza a decir una palabra antes de quitarse la vida: "Idiota". Idiota el anciano que logra abstraerse de la realidad para "poder entusiasmarse todo el tiempo por cualquier cosa que a uno le guste", siguiendo la definición de Cortázar (1967, p.108) para el idiota. Idiota porque creyó que había esperanza, idiota porque no hay marcha atrás, idiota porque no ha entendido que la muerte es el camino para escapar.

El cortometraje de Carlos Carrera, cargado de iconos, como lo señala Aladro (2007), utiliza "las imágenes que las metáforas traen a la mente y que se proyectan, con un grado variable de abstracción, de unos dominios a otros, facilita la comprensión porque dirige la absorción de información en un sentido concreto e inclina la elección del significado en un sentido concreto".

La metáfora de Carrera se construye desde la narrativa del posmodernismo para acusar a la modernidad, de hecho, son las principales fuerzas que chocan en el relato. Al respecto, Sicilia (1999) señala que "la posmodernidad considera que la modernidad

falló, que perdió su oportunidad de cumplir las promesas y profecías de la razón, que el sueño moderno fue un mal proyecto que nos llevó al imperio vacío de la técnica. La pérdida de la metafísica ha sido también la pérdida del sentido”.

Con su alegoría cargada de un “papel direccional semántico” (Aladro, 2005) busca reflexiones del público sobre la locura sin sentido del libre mercado, la velocidad de estos tiempos (Augé, 2007), la inseguridad de la metrópoli, la pérdida de identidad, la vacuidad de este mundo líquido (Bauman, 2007; González, 2014) en que lo importante es aparentar, acumular, andar raudo como los personajes del mundo subterráneo de Carrera. También está el héroe del relato un ser que se mueve en la escala humana, que se esfuerza por alcanzar su objeto de valor (Peñamarín, 2013) aunque su destino incierto no deje comprender del todo las implicaciones de su acción en un espacio carente de identidad, el no lugar de Augé.

La estación del metro es su ícono, por ahí circulan los millones de personas que alimentan al sistema, sus líneas son sus venas que llevan vitalidad al poder y quitan humanidad a los hombres y mujeres.

Tabla 1. Ficha técnica: El Héroe

TÍTULO	El Héroe
DIRECCIÓN Y GUIÓN	Carlos Carrera, galardonado realizador mexicano, marca un antes y un después en el cine de animación de su país puesto que sus producciones y reconocimientos permiten que otros cineastas del género sean apreciados en el mundo debido a la calidad de sus trabajos.
PRODUCTOR	Pablo Bakshi
PRODUCCIÓN	Consejo Nacional para la Cultura y las Artes e Instituto Mexicano de Cinematografía
MÚSICA	Gabriel Romo
SONIDO	Jorge Romo, Gabriel Romo
ANIMACIÓN	Carlos Carrera, Francisco Licea, Enrique Martínez, Felipe Morales, Julio Guerrero y Héctor Arellano
EDICIÓN	Daniel Medero
CÁMARA	Jorge Mercado, Hugo Mercado
FONDOS	Germán Dávila, Lilia Riquer y Francisco Mera
COLOR	Enriqueta Martínez, Alejandra Ojeda
PAÍS	México
DURACIÓN	5 minutos, 9 segundos
AÑO	1994
PREMIOS	(1994) Palma de Oro del Festival de Internacional del Cine de Cannes.

Conclusiones

El cortometraje animado es un eficaz vehiculador de un mensaje crítico capaz de generar reflexiones en los espectadores respecto a su realidad social. El Héroe logra ese cometido al constituirse en una metáfora cargada de íconos a través del cual el autor cuestiona la voracidad de las ciudades modernas y de las lógicas de la economía de consumo, en detrimento los valores que caracterizan al ser humano. Además, se remarca la necesidad de que héroes anónimos irrumpan con la eventualidad de generar pequeños o grandes cambios, aunque algunos apenas sean perceptibles.

Referencias bibliográficas

- Aladro, E. (2007) Metáforas e íconos para trasmitir información. *Cuadernos de la Información y Comunicación*, 12, 49-57
- Augé, M. (2007). Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana. *Contrastes: revista cultural*, 47, 101-107.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos*. Barcelona, España: Tusquets.
- Carrera, C. (1994) El Héroe. México: Instituto Mexicano de Cinematografía, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección de Producción de Cortometraje. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eRwRZ3t0cdU>
- Cortázar, J. (1967). *La vuelta al día en 80 mundos*. Siglo veintiuno editores.
- De Santiago Rodríguez, E. (2008). Nuevas formas y procesos espaciales en el territorio contemporáneo: la "ciudad única". *Polis*, 7(20), 53-71.
- Echeverri, A. (2011) Cine y color, más allá de la realidad. *Revista LaTadeo*. 76, 9-28. Recuperado de <http://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/29>
- Godina, C. (2006) El panóptico moderno. *A parte de rei*, Revista de filosofía. 46. Recuperado de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/godina46.pdf>
- González, M. (2014) Tres relatos posmodernos contra la trascendencia. *Razón y palabra*. 59. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/antiguos/n59/varia/mgonzalez.html>
- ISO 690
- Lazkano, I. (2014) El valor expresivo del color en el cine de Kieslowski e Idziak. *Revista de letras y ficción audiovisual*. 4: 97-121. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4675527.pdf>
- Martin, G. (2014, agosto 17) Un mundo sin sombra. *El País*. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2014/08/01/opinion/1406910340_997831.html
- Montoya, L. C. (2012). Políticas de ciudad: planear la ciudad para reivindicar la dimensión humana. *Polis*, 11(31).

- Mota, I. 1988. *Diccionario de la Comunicación*. Madrid: Paraninfo.
- Orwell, G. (2006). 1984. Editions Underbahn Ltd.
- Peñamarín, C. (2014). Esfera pública y construcción del mundo común El relato dislocado. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 103-124.
- Sicilia, J. (1999) Entrevista con Mauricio Beuchot. Dios posmoderno. *Letras libres*. 4, 46-49.