

LUCÍA Y EL SEXO. UNA PELÍCULA POSTMODERNA

Javier Lozano Delmar

Lo que se propone con el presente artículo es analizar de una forma detallada y concisa la película *Lucía y el sexo* centrándonos en su carácter postmoderno. Así, a lo largo del trabajo iremos descubriendo poco a poco los diferentes elementos postmodernos que caracterizan y configuran la película de Medem como una de las mejores obras postmodernas de nuestra cinematografía. Sin embargo, intentaremos seguir un método algo diferente a lo habitual. Desarrollaremos el siguiente artículo como si de un juego se tratase. Si bien nos ocuparemos de tratar todos los aspectos postmodernos pertinentes, lo único que modificaremos será la estructura.

Se pedirá, por tanto, de parte del lector, un cierto compromiso: éste deberá aceptar su rol de jugador. Sólo de esta forma, podrá ir descubriendo los entresijos postmodernos que encierra la película que nos ocupa.

La presente propuesta no tiene otro objetivo que guiar al lector por una serie de casillas de juego que le irán encaminando, poco a poco, hacia la casilla final, hacia el premio final. Juguemos a ser realmente postmodernos y dejemos a un lado todo lo que sepamos acerca del film para pasar a descubrirlo casilla a casilla, tirada a tirada. Dejemos de lado el propósito de este trabajo. Dejemos de lado que estamos tratando de explicar el carácter postmoderno de *Lucía y el sexo*. Vacíemos nuestra cabeza y disfrutemos. Sólo de esta forma conseguiremos llegar victoriosos a la casilla final.

Así pues, ¿Listos para empezar a jugar?

Como pequeña introducción, podríamos definir *Lucía y el sexo* como una película “rebelde”, como un film que trata de saltarse todos los esquemas establecidos. Esto es algo evidente desde el principio. De esta forma, por ejemplo, sus explícitas escenas de sexo cruzan la barrera de lo erótico para llegar a adentrarse sin problemas en lo pornográfico. Su estructura narrativa es confusa y desordenada, no regida por una linealidad tradicional. Y, en cuanto a su realización formal, la película de Medem también es novedosa por el uso de cámaras digitales y por su especial tratamiento de la luz, llegando a ser, en momentos claves del film, hasta excesivamente “luminosa”. Lo

que “en otro tiempo” hubiesen sido claves de un mal cine, hoy en día son retomadas por Julio Medem para crear toda una compleja obra digna de reconocimiento a todos los niveles.

El primer lanzamiento de dado que hagamos en este juego nos llevará directos al comienzo de la película. Como bien indica el rótulo de entrada, nos encontramos ante un capítulo dedicado a Lucía. A este respecto, es curioso destacar cómo Medem hace uso de la división en capítulos. Así, el film se divide en dos grandes bloques presentados por un rótulo inicial. El primer rótulo reza “Lucía” y el segundo “El sexo”. ¿Por qué Medem hace esta división formal de sus contenidos?, ¿qué es lo que pretende explicar con esto? Podríamos decir que el director va a utilizar los recursos formales de la película no para dar un sentido global a la historia, no para contribuir con ello a la narración de los hechos y una mejor comprensión del argumento, sino con el propósito de separar, directa y sencillamente, dos partes diferentes de la película. Podemos fijarnos, por ejemplo, cómo la primera parte de la película está protagonizada única y exclusivamente por Lucía. No vemos la cara de ningún otro personaje (pese a que éstos aparecen realmente) excepto la suya propia, curioso ¿no? No hay nada más importante excepto ella. Medem toma estos rótulos a modo de gafas de sol, solo que su función será bien distinta. Si bien las gafas de sol intentan no dejar pasar la luz del sol, las gafas de Medem, en esta primera parte, no dejarán pasar hasta nuestros ojos otra cosa que no sea Lucía: todo visto desde el prisma de ésta, excluyendo todo lo demás. De esta misma forma, el segundo bloque de la película queda absolutamente definido por el sexo. El prisma del sexo hace que lo veamos todo en relación con éste. El espectador es sabiamente manipulado con las gafas del director vasco.

Así pues, esta primera parte del film (que dura unos escasos minutos) podría considerarse como una especie de trailer promocional de lo que queda por venir. De esta forma, en este primer capítulo, Medem establece y deja claro todos y cada uno de los elementos que va a plasmar en su película. El punto detonante será una misteriosa llamada de teléfono. En estos primeros minutos de metraje el espectador se siente desorientado y mareado, no se encuentra a gusto, porque, entre otras cosas, no sabe lo que está viendo, no puede unir ninguna pista que le lleve a discernir qué le está ocurriendo al personaje de Lucía. Tras la llamada de Lorenzo, Lucía comienza a correr por calles oscuras presa del pánico. Todo se precipita a modo de cascada, de precipicio

sin salida, digno de cualquier *thriller* actual. La música y la corta duración de los planos, entre otros factores, contribuyen aún más a ello.

Nos encontramos ante un inicio caótico. El espectador es transportado de un lado a otro sin saber muy bien dónde se encuentra exactamente o qué está pasando. De repente, la acción se corta y Lucía llega a la isla. La iluminación utilizada en la escena hace que el espectador despierte de su oscuridad. ¿Qué pasa ahora?, ¿dónde nos encontramos?, ¿qué ha pasado con todo lo anterior? La tranquilidad y la excesiva luminosidad sustituyen la tensión y oscuro suspense del principio. Y, en un momento dado, todo acaba: un nuevo rótulo (“el sexo”) nos anuncia que esta primera parte ha llegado a su fin.

¿Qué es lo que el espectador ha estado presenciando durante estos minutos?, ¿qué es lo que ha ocurrido? Nadie lo sabe muy bien excepto el propio autor del discurso. De hecho, es bastante probable que el espectador no entienda lo que ha visto hasta el final de toda la película. Sin embargo, nosotros sí sabemos lo que hemos visto. Tenemos una perspectiva privilegiada. Jugamos a este juego intentando alejarnos lo máximo posible de la película y acercándonos a ella al mismo tiempo, y sabemos muy bien lo que hemos presenciado: un discurso absolutamente esquizofrénico de principio a fin, conseguido a través de sus cambios de ritmo, de ambientación, de música, de iluminación... Todo esto provocando un desconcierto absoluto en el espectador, el cuál se encuentra totalmente perdido ante lo que se le presenta.

Básicamente nos encontramos ante una prueba, concentrada en pocos minutos, de lo que queda por llegar. En este escaso tiempo, Medem sienta sus bases y sus propias reglas y resitúa al espectador en un nuevo tipo de discurso: **el discurso del desconcierto**. Desconcierto porque, entre otras cosas, no se poseen las claves de género necesarias para comprender la película. Durante el resto del film la confusión será aún mayor: ¿Nos encontramos ante una película erótica-pornográfica?, ¿un thriller? o, por el contrario, ¿todo no es más que un drama de sentimientos mezclado con tintes de suspense y erotismo? Es difícil encasillar a *Lucía y el sexo* dentro de un género en concreto porque la película pretende, precisamente, ir más allá de estas barreras genéricas.

Por todo ello y, siguiendo el recorrido por nuestro particular tablero de juego, avancemos unas casillas más. Según lo visto, deberíamos decir que *Lucía y el sexo* es una película transtextual, ya que la comprensión del discurso va mucho más allá del

film, trascendiendo al propio texto en sí mismo. Nos encontramos entonces, ante una película un tanto “abierta” que, al mismo tiempo que recibe influencias de otros films, también recoge claves discursivas de otros géneros. Durante toda la película podemos encontrar numerosos ejemplos de todo esto sin embargo, destacaremos especialmente las relaciones intratextuales, architextuales e interdiscursivas como las clases de transtextualidad más importantes encontradas en el film¹.

Relaciones intratextuales: que remiten a anteriores textos creados por el mismo autor, cuyos personajes y temas, por ejemplo, vienen a repetirse constantemente. Los personajes de Otto y Ana en *Los amantes del círculo polar*, por ejemplo, no son más que el anticipo de Lucía y Lorenzo, mientras que el círculo polar en este caso queda materializado en forma de isla².

Relaciones architextuales o aquéllas referentes a las reglas genéricas. De esta forma, podríamos decir que el film de Medem es al mismo tiempo un thriller, un drama o una película erótica ya que utiliza las claves de género de estos registros fundiéndolas en una misma película.

Relaciones interdiscursivas que permiten superponer las reglas de otros discursos, como la literatura. Este caso queda bastante claro, por ejemplo, a la hora de utilizar la división en capítulos tal y como se hace en las novelas. Asimismo, es de destacar la narración a modo de cuento o la excesiva “decoración” simbólica que existe en el discurso (la cual remite más bien a un texto poético, con sus correspondientes figuras retóricas).

¹ Además de estas relaciones de transtextualidad, es necesario destacar las relaciones extratextuales que son aquéllas que hacen reconocer, dentro del discurso, elementos utilizados en otros textos de diferentes autores. Así, y por citar algunos ejemplos, podríamos decir que la estructura desfragmentada con la que Tarantino, entre otros muchos, dota a sus films está presente también en *Lucía y el sexo*. El hecho de confundir al espectador con varias diégesis a medida que se va mostrando la tarea de escritura de una obra es algo muy recurrido también en el cine desde hace años: *La historia interminable* (1984) o *Adaptation* (2002). El viaje para encontrarse a uno mismo es un tema que podemos calcar de numerosos discursos comenzando por la *Odisea* de Homero hasta el *Ulises* de James Joyce en literatura por ejemplo. *Lucía y el sexo* se conforma, pues, consciente o inconscientemente a través de una serie de discursos realizados con anterioridad.

² Son numerosos los temas que Medem repite a lo largo de toda su filmografía. Es curioso destacar como los temas del amor, el sexo, las casualidades y el azar-destino están presentes en cada una de sus películas. El propio autor dice a este respecto: "Cuando uno cree de forma tan radicalmente ingenua o necesaria en los sentimientos, en los encuentros y en las personas, hay una tendencia a dejarte llevar por esa sensación de que el azar está organizado, es una manera de idealización, de que tu vida vaya por un sitio que no esté sometido al puro azar, al azar frío".

De esta forma, se le exige al espectador una cierta participación, un cierto compromiso con lo que está presenciando y, sólo si éste se inserta dentro de este círculo de significados podrá, quizás, entender o disfrutar la película un poco más.

Ahora estamos listos para tirar nuevamente el dado y avanzar a las siguientes casillas de este análisis. El juego empieza a complicarse. Nos encontramos con la parte más difícil de todas: intentar discernir o desentramar la estructura narrativa de la película para así, una vez “diseccionada” en diferentes piezas, poder seguir avanzando en nuestro peculiar recorrido.

Así pues, narrativamente hablando, podríamos diferenciar dentro de la película tres partes:

En la primera de ellas nos encontraríamos con el primer acto o presentación, cuyo detonante es la llamada de teléfono de Lorenzo a Lucía (a partir de entonces comienza la acción). Escasos minutos después nos encontraremos con el primer punto de giro del film, cuando el policía comunica por teléfono el accidente de Lorenzo.

El segundo acto o nudo comprende la mayor parte del film y se encuentra constituido por una serie de escenas conectadas mediante relaciones causa-efecto y efecto-causa³. Al final de este bloque llegaremos al segundo punto de giro que vendría a coincidir con la muerte de Luna.

Por último, el tercer acto o desenlace quedaría casi por entero conformado por la historia de la Isla y por cómo todos los personajes se reencuentran en ésta.

A simple vista podríamos decir que nos encontramos ante una estructura más bien clásica, con sus perfectas tres partes bien diferenciadas las unas de las otras (aunque no podría afirmarse a ciencia cierta). Sin embargo, avancemos un poco más dentro de esta estructura ya que, aunque en un principio se trate de una película con sus

³ En muchas ocasiones a lo largo del film, descubrimos tardíamente la explicación de los acontecimientos que estamos viendo. Es decir, durante la película no se establece una necesaria relación causa-efecto sino que, más bien, es al contrario. Lo interesante no es explicar, por ejemplo, cómo ha llegado Elena a la isla. Lo primero que se nos va a presentar es cómo ésta se encuentra ya en la isla (el efecto) mientras que la explicación que permitirá al espectador averiguar el motivo por el cual ha llegado, se reserva para casi la mitad de la película cuando vemos la muerte de su hija (la causa). De esta forma, Medem juega nuevamente con elementos de tensión dramática, intentando enganchar al espectador, forzándolo a querer averiguar las causas de toda la película. Y es que, principalmente, nos encontramos ante un film de efectos. Curiosamente, el espectador descubrirá, ya avanzado el film, como la causa de todos los efectos de todos los personajes en la película es la misma: la muerte de la hija de Elena y Lorenzo, Luna. De este modo, se establece el accidente (la muerte de Luna) como el acto dramático, el hecho catastrófico, la causa que viene a desencadenar toda la acción siguiente, que, en definitiva, es lo que llevamos presenciando desde el comienzo de la película.

correspondientes principio, nudo y desenlace, estos elementos no quedan desarrollados de una forma completamente “lineal”. Las historias de los diferentes personajes aparecen mezcladas entre sí, los espacios cambian continuamente despistando al espectador y cada una de las tres partes están formadas, a su vez, por “trozos” (a modo de piezas de puzzle) desordenados temporalmente. Por todo esto merece la pena que, antes que nada, estudiemos cómo funciona el factor temporal en *Lucía y el sexo*.

Así, podríamos decir que la película de Medem funciona de acuerdo a una estructura temporal no lineal. Es decir, el relato sigue un orden con fracturas en la lógica temporal de los acontecimientos pero, no obstante, en cualquier momento podemos llegar a discernir más o menos claramente dónde nos encontramos⁴. Durante todo el discurso somos guiados a través de numerosos flashbacks y flashforwards que nos despistan y nos descolocan en un primer momento pero que, con el desarrollo de la película, vamos relacionando los unos con los otros conformando un sentido global. Hay pruebas que nos dicen si lo que estamos presenciando forma parte del pasado, presente o futuro⁵.

Por lo tanto, el discurso ya no parece ser tan simple como veíamos en un primer análisis superficial. Sin embargo, además de esto, debemos tener en cuenta que la historia que se nos cuenta en la película no sólo se encuentra desordenada temporalmente. Existe también otro tipo de desorden más profundo: **el desorden diegético**⁶. Si bien el espectador puede ir recopilando pistas a lo largo de todo el film

⁴ Sin embargo, ni siquiera esto se encuentra del todo claro. Si bien parece que nos encontramos ante una estructura temporal claramente lineal, también podríamos decir que ésta es circular ya que, en cierta medida, el punto de origen es casi el mismo que el punto de llegada: al final de la película todo vuelve a la mitad del discurso más o menos, tal y como dictaban las normas de la historia que el propio Lorenzo escribía.

⁵ Asimismo, podemos encontrar otra serie de elementos temporales interesantes dentro del film. El uso constante, por ejemplo de frecuencias múltiples: las propias escenas de sexo o, incluso, determinadas acciones o comportamientos (el mareo debido al mar, la mujer que nunca llora). De esta forma Medem, muy consciente del tipo de discurso que quiere crear, establece una serie de elementos que no vienen sino a reforzar la narración. Se exige una cierta participación por parte del espectador, una cierta complicidad. A través del uso de estos casos de frecuencia el director vasco establece una fina línea narrativa que permite al espectador seguir el desarrollo de la película a pesar de toda la fragmentación que la inunda. Es una especie de “llamada de atención”: estamos en la misma película y en el mismo universo que estábamos en un principio; pese a toda la fragmentación, pese a todo el desorden, los personajes son los mismos y siguen comportándose de la misma forma.

⁶ Si algo tiene que ser destacado en *Lucía y el sexo* es su constante fragmentación a todos los niveles (temporal, narrativo,...). Quizás es precisamente este carácter fragmentario el que otorga el ritmo frenético a toda la película, el que genera la tensión. Es como si Medem no quisiese cerrar la obra por completo,

para discernir en qué momento temporal se encuentra, esta tarea es más difícil a la hora de querer establecer los distintos “mundos” de realidad que conforman *Lucía y el sexo*. Podríamos decir a este respecto, que encontramos, dentro del film, dos diégesis bien diferenciadas: el mundo real y el mundo ficticio.

La diégesis del mundo real es aquella en la que juegan su papel todos los personajes, en la que participan y crean situaciones reales que afectan a sus vidas reales. Esta diégesis está, a su vez, compuesta por una serie de historias atómicas constituidas por los distintos personajes (Lucía, Lorenzo, Elena, Belén, Carlos) que son, a su vez, historias principales que dan lugar a otras historias atómicas subordinadas. Así, las historias se nos presentarán de forma caótica y desordenada, mezclando presente, pasado y futuro y serán las propias relaciones de los personajes, que iremos descubriendo conforme avance la película, las que permitan establecer relaciones de subordinación entre estas distintas historias en una especie de reacción en cadena a modo de abismo (o estructura de cajas chinas) que no culminará hasta el final de la película. De esta forma, por ejemplo, Pepe será el desencadenante que posibilite el encuentro entre Lorenzo y Luna; ésta, a su vez, con Belén y, ésta, con Carlos y Elena... y así sucesivamente hasta desembocar todas las historias en la Isla.

Por otro lado tenemos la diégesis ficticia, constituida principalmente por el propio libro que escribe Lorenzo en el cual discernimos aspectos que refieren directamente a la diégesis real. Dentro de este mundo ficticio todo se entremezcla hasta causar la confusión absoluta del espectador.

Tal es la disyuntiva entre realidad y ficción que plantea *Lucía y el sexo* que, a veces, se hace una tarea casi imposible el intentar distinguir cuándo algo que estamos viendo en pantalla acontece realmente a los personajes o cuándo forma todo parte de la fantasía o ficción de la mente de los personajes. Nos encontramos por tanto ante un discurso absolutamente simbólico, a lo cual contribuye de una manera determinante el carácter onírico que empaña todo el film: son más importantes los pequeños elementos que definen los sueños que el discurso real⁷.

como si no quisiese finalizarla, fragmentándola en una serie de universos e historias las unas dentro de las otras que vuelven a su propio comienzo, tal y como ocurre al final de la película en la que todo vuelve a retomarse a la mitad del film.

⁷ Durante toda la película, nuestra vista no hace más que recoger una serie de elementos simbólicos, imágenes o pistas que nos ayudarán a ir entendiendo el discurso poco a poco (“La pregunta fundamental

Asimismo, y aprovechándose la película de esta difuminación entre realidad-ficción, se establecerá un narrador poco convencional. Nos encontramos con un narrador ficcional-real que es Lorenzo. Éste se configura a modo de guionista de su propia película. Dirige los acontecimientos y pone los puntos y comas decidiendo el destino de los personajes hasta llegar, algunas veces, a hacer dudar al espectador con respecto a qué es real y qué forma parte de su novela⁸. No son las leyes del universo real las que van a salvar a los personajes al final de la película sino que, más bien, serán las leyes de este universo onírico y simbólico creado por Lorenzo las que tengan la clave de ello⁹.

Teniendo todo esto en cuenta, y resumiendo, podríamos decir hasta el momento que *Lucía y el sexo* se nos presenta como un texto un tanto desconcertante, transtextual, desordenado narrativamente (desde un punto de vista temporal y diegético) y absolutamente simbólico. Sin embargo, si analizamos a un nivel más profundo la

que el espectador se planteaba frente a las nuevas imágenes no residía ya en saber qué es lo que cuentan o lo que muestran, sino lo que esconden”, Quintana, 2004). Es de destacar pues el simbolismo que cada uno de los personajes tiene: Lorenzo es el sol y su hija la Luna, Elena es el agua y Lucía es la tierra. Nos encontramos también con dos caras diferentes del sexo: por un lado el sexo oscuro (que caracteriza a los personajes de Belén y Carlos) y el sexo puro (caracterizado por Lucía y Lorenzo). El propio agujero que hay en el cuento de Lorenzo que no es más que el auténtico agujero que habrá al final de la historia. El perro negro como cancerbero que mata a Luna. La isla como símbolo de encuentro y solución de todos los problemas, como paraíso idílico en donde todo cambia (incluido para el espectador, que observa esta isla con una iluminación bien distinta a la existente en la ciudad). Medem se sirve de estos y de muchos más elementos para configurar su obra a modo, al fin y al cabo, de cuento para niños.

⁸ Un ejemplo de esto lo vemos cuando Lorenzo inventa la historia paralela de lo que les ocurre a Belén y a Carlos: ¿mueren realmente los personajes de Belén y su madre ensangrentadas en sus respectivas habitaciones o es sólo una historia más de Lorenzo? No tenemos ninguna otra pista que explique la desaparición de estos personajes así que, supuestamente, hemos de asumir que la historia que crea Lorenzo es la realidad. Es como si estas historias que inventase Lorenzo fuesen a veces la única explicación posible que le quedara al espectador (si éste la acepta) para poder averiguar qué ha pasado realmente en la película.

⁹ Si lo pensamos, todos y cada uno de los personajes se encuentran predestinados. Es como si, debido a una serie de casualidades de la vida misma, sus historias apareciesen finalmente entrelazadas en la isla y todo cobrara sentido y encajara a modo de puzzle. Los protagonistas exorcizan sus miedos y angustias gracias al final esperanzador que propone Lorenzo. Además, a modo de desconcertante “happy ending”, consiguen aquello que se proponían: Lucía y Lorenzo viven felices, Elena vuelve con su hijo y Carlos bucea por la isla dentro de su agujero en la playa que le hace feliz y que, a su vez, no viene a ser más que una materialización real del agujero del cuento de Lorenzo, el cual le permitirá cambiar su destino. ¿Qué es ficción y qué es realidad?, ¿hacia dónde nos lleva la película?, ¿qué ocurre realmente con estos personajes y sus destinos? Realmente poco importa, porque lo que el espectador comienza a entender al final de la película, es que ésta no se encuentra regida por leyes convencionales. *Lucía y el sexo* es un film fundamentalmente simbólico y es dentro de este marco, donde podremos comprenderlo mejor.

película podremos llegar a un nuevo nivel de estudio. Nos encontramos ya en la recta final de nuestro juego.

Así, es interesante apreciar cómo todo lo estudiado hasta ahora no han sido más que rasgos, elementos, que inundan toda la película (a todos los niveles) pero que se encuentran, todos ellos, absolutamente exagerados. Durante todo el film, por ejemplo, existe un cierto exceso de elementos eróticos-pornográficos. El espectador en un principio se escandaliza al ver de un modo tan explícito demasiadas escenas de “cama”. Se repiten hasta el exceso y todo parece tener una irónica relación con el sexo¹⁰.

Es curioso destacar la excesiva mostración de una serie de elementos reservados, hasta hace poco, única y exclusivamente al cine pornográfico (como las masturbaciones femeninas; Medem acepta el placer sexual tanto de los hombres como de las mujeres y los muestra en su cine) y que, sin embargo, esta película recoge con total naturalidad e inserta dentro de su discurso dramático. Medem no se avergüenza a la hora de mostrar y de definir su película en torno al sexo. La pornografía directa deja de parecerle al espectador algo sucio y reservado a canales privados. El realizador vasco trata el sexo en la película de una forma bella, pura, casi celestial. Julio Medem decide saltarse los moldes de los convencionalismos instaurados por Hollywood cuyo mensaje vendría a ser: “Siempre será mejor la novia o esposa de toda la vida que la golfa”¹¹.

Siguiendo en esta línea también podremos apreciar un excesivo desorden narrativo (con una estructura laberíntica que pierde al espectador en distintos universos donde no se distingue ya la realidad de la ficción), un excesivo simbolismo (a veces demasiado rebuscado para un espectador normal) e, incluso, una excesiva casualidad en todo lo que acontece, hasta el punto de ridiculizarlo todo y hacerlo más irreal de lo que

¹⁰ “Hija de la sociedad del espectáculo, la postmodernidad impuso el reinado de divertirse hasta morir... En el cine este factor se tradujo en un juego con el exceso y con los límites de la mostración” (Quintana, 2004)

¹¹ Muchos directores continuarán con su planteamiento, como es el caso, por ejemplo, del realizador inglés Winterbottom. En su película *9 songs*, éste trata el sexo de la misma forma divina que lo hace Medem y utiliza, asimismo, los mismos recursos formales: el uso de una música acorde o una excesiva iluminación blanca que “purifica” todo. Al espectador le da la sensación de estar viendo algo bello, algo absolutamente natural, algo que le aporta mucho más romanticismo a la historia que el hecho de dos cuerpos (a imaginar) desnudos debajo de unas sábanas. A la misma estética se sube el aclamado director (entre muchos a destacar) Bernardo Bertolucci y su película *Soñadores* (2003) con la misma mostración explícita y tratamiento celestial del sexo. De esta forma, caen barreras en el nuevo cine, las propias fronteras de los distintos géneros se difuminan. Existe un cambio de tópicos narrativos (.la “golfa” y la “esposa” se unen en el mismo personaje.) y se crean nuevos universos.

en un principio pudiese parecer. El artificio cinematográfico queda, de esta forma, absolutamente comprometido, expuesto.

Tampoco olvidemos, a este respecto, que los propios personajes no son personajes tradicionales, sino que, más bien, son irreales: se meten los unos dentro de otros, se intercambian de diégesis como Lorenzo y Carlos, establecen conversaciones irreales, no creíbles (Lorenzo y Belén comienzan hablando de sexo desde que se conocen). El espectador toma conciencia del carácter ficcional que propone el celuloide.

En definitiva, podríamos decir que *Lucía y el sexo* no es más que una película que desafía las propias características del medio. Desafía al cine como artificio ilusorio que proporciona diversión al espectador. Desafía los códigos narrativos convencionales y hace que su discurso trascienda más allá de sus propias fronteras. Como hemos podido ir comprobando a lo largo de todo el juego, la película de Medem conforma un tipo de discurso cinematográfico que, sin ninguna otra alternativa, se enmarca (como veremos a continuación) dentro de los esquemas de lo que conocemos hoy en día, ahora sí, como cine postmoderno.

Nos encontramos ya en la última casilla de este juego, en la cuál, se hace necesario definir brevemente los puntos fundamentales que constituyen el cine postmoderno. Es el momento de desvelar estas características. El jugador-lector se encuentra ahora preparado para juzgar, en base a todo lo aprendido durante la partida, si el discurso que nos ocupa es realmente un film postmoderno o no.

Una vez han sido presentados los hechos, es tiempo de saber si estos elementos que configuran *Lucía y el sexo* pertenecen a esta tradición postmodernista. Contrastemos.

Resumidamente, y de acuerdo con Eduardo Civila de Lara¹², podríamos destacar las siguientes normas como las más características del cine postmoderno:

1-Negación del propio cine como referencia. El primer metarrelato que el cine postmoderno se encarga de negar es el relato de su propia historia. Así, los films postmodernos se esfuerzan por desligarse de cualquier tradición cinematográfica y por

¹² En <http://www.cica.es/aliens/gittcus/edu.html>

poner en crisis los hábitos perceptivos del espectador, fundamentalmente mediante la confusión de géneros, la disonancia, los bruscos cambios de ritmo, la sorpresa visual y los giros inesperados en el argumento.

2-Metanarratividad: Casetti y Di Chio definen la metanarratividad como "el hecho de narrar el propio narrar, es decir, exhibir la propia acción del narrador, manifestar el texto como tal, convertir en explícitos los mecanismos y las grandes opciones que están en la base de toda la operación" (1990:217). El objetivo es poner en evidencia el carácter de artificio del objeto artístico, lo que nos lleva a la difuminación de barreras entre qué es lo real y qué es lo ficticio.

3-Fragmentación y descentramiento narrativo: Es difícil identificar los esquemas actanciales que estructuran el relato: no se sabe quién actúa de sujeto y quién de oponente, quién es protagonista y quién secundario, y el punto de vista en este sentido cambia constantemente. La narración pierde su centro de sentido y sólo nos quedan fragmentos inconexos como huellas de su disolución.

4-Intertextualidad autoconsciente: El texto ya no pretende remitir a la realidad, sino tan sólo a otros textos, con lo que se pone de manifiesto la artificiosidad del conjunto y su carácter de paradigma establecido por convención.

5- El uso de la ironía o Poética del exceso si se quiere: Exageración de los rasgos distintivos del género hasta el límite y más allá, haciendo que el reconocimiento converja en el cinismo destructivo.

Con esto hemos llegado al final del juego. A partir de aquí será la propia decisión del lector-jugador la que le lleve a ganar o no la partida. Los hechos han sido presentados. Aceptamos jugar a un juego conociendo de antemano las normas. Aprendimos un poco más acerca de *Lucia y el sexo*. La "desmenuzamos" lo máximo posible para averiguar cómo funcionaban cada uno de sus elementos y ahora, al final del juego, se nos han dado a conocer las claves del cine postmoderno para que juzguemos y decidamos por nosotros mismos. Para que, en definitiva, encajemos nuestro propio puzzle.

Alguien podría decir que este juego ha sido todo una trampa bien diseñada que ha conducido al jugador-lector desde el primer momento a través de un discurso manipulador y engañoso cuyo resultado final estaba ya de antemano previsto, lo cual no podría negarse. Sin embargo, también es cierto que este juego que se ha planteado desde un principio no es, ni más ni menos, que el mismo juego postmoderno que propone, entre otros muchos directores, Julio Medem con su película: ¡Bienvenidos al universo de la postmodernidad! ¡Bienvenidos a este juego de engaños, manipulaciones y dobles sentidos! ¡Bienvenidos a un nuevo universo cinematográfico en el que lo más importante no es el “juego” en sí mismo sino la forma en la que el espectador se “mueve” por ese juego!

Aún así, estimado jugador-lector, usted se encuentra ahora mismo en la última casilla de juego y le toca, como ya hemos dicho, decidir. Sólo le hace falta una tirada más para llegar a ganar el juego. Se encuentra al final de la película. Ahora la decisión es suya: ¿Acepta todo lo “jugado” hasta ahora y con ello gana el juego o, por el contrario, no acepta las reglas del juego y prefiere quedarse en la última casilla?

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- CASETTI, Francesco; DI CHIO, Federico (1990): *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós.
- CIVIL DE LARA, Eduardo: “Aproximación al cine postmoderno: las maneras de hacer mundos de Jim Jarmusch” en la web <http://www.cica.es/aliens/gittcus/edu.html>. Visitada el 16/01/2008.
- QUINTANA, Ángel (2004): “Envoltorio versus contenido” en *La vanguardia*, 13 de Octubre.

BIBLIOGRAFÍA SOBRE LA POSMODERNIDAD

- BAUDRILLARD, Jean (1993): *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.
- EAGLETON, Terry (1997): *Las ilusiones del posmodernismo*, Barcelona, Paidós.
- JAMESON, Fredric (1996): *Teoría de la posmodernidad*, Madrid, Trotta.
- LYON, David (1999): *Postmodernidad*, Madrid, Alianza Editorial
- LYOTARD, Jean-François (1994): *La condición posmoderna*, Madrid, Cátedra.
- VATTIMO, Gianni y otros (1990): *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Anthropos.