

Los jóvenes espectadores y las “stars” del celuloide. Cine contemporáneo y estereotipos juveniles

El presente trabajo se plantea como una revisión sucinta de las tendencias hegemónicas en el consumo cinematográfico de los y las jóvenes. De este modo, y haciendo especial hincapié en la capacidad socializadora del medio, esta aportación recorre los géneros cinematográficos más populares así como los films con mayor proyección entre los públicos juveniles en los primeros años del siglo XXI. Finalmente, el análisis más pormenorizado y cualitativo de dos series de textos especialmente emblemáticos (*Harry Potter* y *Crepúsculo*) permitirá examinar algunas de las propuestas axiológicas que estos productos presentan a los jóvenes espectadores.

Palabras clave: juventud, cine, socialización, ocio, entretenimiento

1. Introducción, hipótesis y metodología

“El film pone en escena el mundo, y al hacerlo es uno de los lugares en que constantemente cobra forma la ideología (...). [La tarea del investigador es la de definir según qué reglas se transforma el mundo en imágenes sonorizadas” (Sorlin, 1985: 252).

Bien es cierto que la gran pantalla nos sugiere lo que una sociedad piensa de sí misma, si bien articulada en forma de mensaje audiovisual, de acuerdo con los códigos y reglas impuestas por el medio cinematográfico (Marc Ferró, 1995). En efecto, un *film* no puede ser un reflejo perfecto de la realidad, sino que utiliza sus propios elementos para componer una nueva, conforme a las reglas de su texto. De ahí que una sociedad no se presente nunca en la pantalla como tal, sino que aparezca mediada por las características de director y espectadores. Por lo tanto, el cine nos ofrece la cara más visible de lo social. No tanto una imagen de la sociedad sino lo que la sociedad considera representable.

Sobre estas claves, el presente trabajo pretende ofrecer una panorámica general de los productos cinematográficos más consumidos por el público adolescente a comienzos del siglo XXI. De este modo, entendemos que el acercamiento a la filmografía hegemónica en los imaginarios juveniles dará buena cuenta, no sólo de las preferencias o los gustos de este colectivo, sino de las normas, valores y símbolos que dan forma a su subcultura. Del mismo modo, nos interesa identificar representaciones sobre este colectivo propuestas desde el cine de ficción más reciente. El objetivo de esta investigación, pasa, por un lado, por recorrer las películas más emblemáticas para las cohortes juveniles, por otro, por analizar referencias axiológicas y modelos juveniles presentados por el cine.

Se entenderá que el consumo cinematográfico de este grupo se contextualiza en el marco de transformaciones más profundas que la sociedad española, así como la condición juvenil, viene sufriendo. Las demandas de estos públicos, más habituados al consumo televisivo, al uso de la red de redes o a la interacción con productos como los videojuegos han de revertir en la factura y fondo de los contenidos que este medio presenta a los y las jóvenes. Este trabajo describirá el cine juvenil en términos de tendencias y características hegemónicas, mencionando sus productos más visibles.

Para ello, partimos de dos grandes supuestos o hipótesis, en los que sustentar el diseño de este trabajo. En primer lugar, entendemos que el cine plantea relatos pensados para su consumo ocioso, para el entretenimiento, si bien ricos en potencial socializador. Como el resto de los medios audiovisuales, es una poderosa vía educativa, que distribuye y adoctrina en imágenes sobre los diferentes grupos sociodemográficos, además de señalar patrones de conducta deseables.

En segundo lugar, sostendremos que el discurso fílmico, en tanto que constructor y distribuidor de imágenes, es un buen recurso para indagar en la definición actual sobre el colectivo juvenil así como sobre sus características distintivas y subculturales. El análisis de textos para jóvenes dará buena cuenta de los gustos y preferencias de este grupo, y por extensión de los valores hegemónicos del mismo. Entre tanto, el análisis de los textos cinematográficos sobre los y las jóvenes señalará las imágenes sociales así como de la propia autopercepción de este grupo.

En términos metodológicos, este trabajo está basado en una revisión videográfica, bibliográfica y hemerográfica en torno a las películas de mayor éxito entre este grupo de edad. El universo de análisis serán los textos de este tipo emitidos a lo largo del siglo XXI. De este modo, comenzaremos realizando una revisión de los más visibles y relevantes, ya sea por su seguimiento de público y/o por sus aportaciones sintácticas o semánticas. De este modo, la selección de los *films* citados obedece a criterios de seguimiento y consumo, utilizando como base para medir esa variable los datos de la taquilla española desde el año 2002 al 2011 (Ministerio de Cultura, 2002-10). En esta primera panorámica general se recorrerán tipos o categorías (películas de aventuras, películas de superhéroes, de terror...) vinculadas significativamente con el colectivo que nos ocupa. Su temática, sus personajes, el género al que pertenecen o sus características narrativas serán algunas de las variables contempladas en la descripción y análisis. Otras cuestiones, como su repercusión en taquilla o su tiempo de emisión ayudarán a describir cada uno de los productos citados, así como a explicar su trascendencia. Finalmente, el trabajo se cierra con un acercamiento cualitativo a dos sagas emblemáticas para los jóvenes contemporáneos (*Harry Potter* y *Crepúsculo*). El objetivo es el de profundizar no sólo en sus características como relato, sino también en el tipo de significados y recursos socializadores que provee al espectador.

2. Relatos cinematográficos para la juventud en el siglo XXI

Conscientes de la capacidad de consumo de los colectivos juveniles, el conjunto de los medios de comunicación contemporáneos generan

productos adaptados a las preferencias, la semántica y los códigos propios de este *target*.

Especialmente emblemático es casi del medio televisivo. Bien es cierto que en España apenas se ha trabajado con productos informativos pensados para este colectivo, si bien, algunos formatos han optado por la “juvenilización” de la información. Se trata de iniciativas vinculadas con el “edumentreñimiento” que, en el caso español, tan sólo han tenido reflejo en las propuestas de algunos canales autonómicos (*InfoK*, Canal 33, 2001; *Menudo TN*, Telemadrid, 2001) (García Matilla, 2008).

Así, en el plano de la ficción, las teleseries familiares han incorporado personajes, espacios, tramas y temas eminentemente juveniles, con el objetivo de asegurar ese estrato. Del mismo modo que las *soap operas* han experimentado una apertura hacia públicos masculinos y adolescentes (Gerargthy, 1991: 167), las series familiares optan por contenidos para todo tipo de espectadores. Productos que forman parte de la historia de la televisión, como es el caso de *Farmacia de guardia* (Antena 3, 1991-95), *Médico de familia* (Telecinco, 1995-1999) o *Los Serrano* (Telecinco, 2003-2008) plantearon relatos omnicomprendivos, con los que el conjunto de la unidad familiar podía conectar significativamente, pero en los que las referencias juveniles tenían un espacio central.

La estrategia de producir formatos aptos para todos los públicos y preferencias, si bien especialmente dirigidos a conectar con los intereses de las audiencias juveniles, ha sido igualmente ensayada por el medio cinematográfico. Éste es el caso de buena parte de la producción situada en los entornos de géneros cinematográficos populares, muy conocidos e interiorizados por los públicos; muy ensayados y con larga trayectoria histórica dada su versatilidad, capacidad de adaptación y renovación, así como buena acogida en taquilla. Sin duda, el género de aventuras y sus diversos subtipos proveen a esta industria de un cuerpo narrativo y temático adecuado para construir historias para los y las jóvenes. Como tendremos la oportunidad de señalar, otros géneros bien conocidos, tales como el terror o la comedia musical sirven igualmente a ese objetivo.

2.1. Cine para jóvenes: tipos y géneros dominantes en el siglo XXI

2.1.1. Cine de aventuras

El género de aventuras se caracteriza por el protagonismo de un héroe o heroína, que se enfrenta a constantes tensiones o conflictos, que logra resolver, a través de sus habilidades físicas, intelectuales o psicológicas. Habitualmente cuenta con el apoyo de un ayudante o donante, para alcanzar la meta o fin que da sentido al “viaje del héroe” (Sánchez Escalonilla, 2001). Dentro de la producción cinematográfica de aventuras más clásica podemos, no obstante, distinguir varios tipos de productos que conectan con las preferencias y los intereses juveniles.

En primer lugar, destacan aquellos *films* que vienen a actualizar sagas ya históricas, bien conocidas por los espectadores. La popularidad de sus personajes garantiza su idoneidad para todos los públicos. Su carácter de producto de evasión y acción, sin más pretensiones que la del entretenimiento, conecta con las preferencias del colectivo juvenil. Series articuladas en torno a grandes héroes, dueños de habilidades físicas e

intelectuales que al espectador le gustaría poseer, dan vida a estos relatos (Terminator, Rambo, Robin Hood, Tarzán...). Se trata en muchas ocasiones de películas continuistas, definidas por las marcas de la serie y dirigidas, por un lado, a un público nostálgico y *fan*, aunque también a las jóvenes generaciones que conocen estos personajes, aunque no formen parte de los iconos que distinguen su subcultura cinematográfica. Éste es el caso de *Indiana Jones y el reino de la Calavera de Cristal*, 2008, que permitió a sus seguidores retomar el contacto con la saga después de nueve años (*Indiana Jones y la última cruzada*, 1989), resucitar esa figura para aquellos espectadores que, por su edad, no la habían experimentado directamente a través de películas de estreno.

Frente a las sagas clásicas y ya consolidadas, los primeros años del siglo XXI también han servido para construir otras series que rescatan, a la vez que renuevan, iconografías ya conocidas popularizadas del cine pero también de la literatura. *Piratas del Caribe* (*Piratas del Caribe, la maldición del perla negra*, 2003; *Piratas del Caribe y el cofre de la muerte*, 2006; *Piratas del Caribe en el fin del mundo*, 2007; *Piratas del Caribe en mareas misteriosas*, 2011) ha producido varios títulos con rentables resultados. Utiliza las marcas propias de los relatos sobre piratas, introduce elementos fantásticos (*zombies*, sirenas, monstruos marinos...) y añade acción y densidad narrativa. Jack Sparrow (Johnny Deep) encarna el héroe ambiguo en el que se aúna ingenio y fuerza con traición y cobardía, todo ello rodeado de un halo de excentricidad, desequilibrio y amaneramiento que otorga al personaje una importante vis cómica.

El subgénero de espada y brujería (escenarios primitivos, mágicos, violentos, en los que los héroes hacen gala de poderes sobrenaturales) se ve insertado en el tiempo presente a través de títulos como *El aprendiz de brujo* (2010). A modo de aportación singular, al margen de las conocidas y clásicas sagas señaladas, su guión, tildado en ocasiones de poco coherente e inspirado, y sus tramas o su acción saturante son algunos de los argumentos utilizados por los críticos para desacreditar el *film* (www.filmaffinity.com).

Un lugar destacado, dentro del género de aventura, merecen algunas adaptaciones literarias ciertamente populares y representativas del período. *Alicia en el país de las maravillas* (2010), que combina el género de aventuras con elementos propios del subgénero fantástico (cargado de elementos imaginarios, irreales y sobrenaturales), está inspirada en los libros *Las aventuras de Alicia en el país de las Maravillas*, y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, de Lewis Carroll. Su director, Tim Burton da vida audiovisual a un guión que recorre un segundo viaje de Alicia al mágico escenario del País de las Maravillas, huyendo del compromiso sobrenenido e impuesto con un lord inglés que no es de su interés. La película se lanzó en Disney Digital 3D, Imax 3D, así como en 2D para cines tradicionales.

Del mismo modo, *Crónicas de Narnia*, basado en el clásico relato del popular escrito C. S. Lewis, construye una saga de relatos cuyo tiempo de la historia arranca en los entornos de la Segunda Guerra Mundial. Cuatro hermanos descubren el mundo de Narnia, habitado por duendes, faunos, centauros y gigantes, al que acceden a través del armario de la casa de campo de un viejo profesor (*Crónicas del Narnia: el león, la bruja y el armario*, 2005). Sus secuelas, *El príncipe Cásplan* (2008), *La travesía del*

viajero del Alba (2010), obtuvieron ya decrecientes resultados de taquilla. Se trata de relatos épicos, en los que temas clásicos como la bondad, la maldad, el heroísmo, la redención están presentes en una historia presentada como producto asociado al popular *El señor de los anillos* (www.labutaca.net).

2.1.2. Las películas de superhéroes

Mención especial merece, dentro del macrogénero de aventuras, el subtipo poblado por héroes con poderes extraordinarios. Habitualmente importados del *comic*, a comienzos del siglo XXI muchos de ellos cuentan con dilatada trayectoria cinematográfica, lo que les obliga a renovarse. La adaptación de estas figuras clásicas a las expectativas de los y las jóvenes de hoy pasa por estrategias narrativas diversas. En el caso de Batman, “hombre murciélago”, se ha combinado el entretenimiento sin fisuras con la provocación o la evocación de conflictos éticos. La continuidad de la saga pasa por reinventar al superhéroe, recuperando la esencia y componentes originales de su formulación literaria. Carente de superpoderes y comprometido con la lucha contra la delincuencia, la gran habilidad del protagonista es la inteligencia, si bien acompañada de cualquier recurso e incluso transgrediendo la ley. Christopher Nolan dirigió *El caballero oscuro* (2008), haciendo del enfrentamiento entre Batman (Christian Bale) y Joker (Heath Ledger) el conflicto más taquillero de 2008 en Estados Unidos. “Quizás el Batman del siglo XXI no esté en el *comic* sino en el cine” (www.rtve.es/noticias). Escenarios oscuros, personajes atormentados y dilemas morales completan un film inquietante, ameno y entretenido con tramas más cotidianas y cercanas al espectador. Pretende así remontar algunas versiones anteriores poco rentables y denostadas por la crítica (*Batman y Robin*, 1997) (www.filmaffinity.com).

En ocasiones, la renovación se simboliza insertando al superhéroe en tramas de regreso. Así, *Superman Returns: el regreso*, 2006, narra la vuelta a la Tierra de un debilitado superhéroe (Brandon Routh), que necesita reubicarse en el mundo. Se reencuentra con su némesis Lex Luthor (Kevin Spacey) y con su gran amor Lois Lane (Kate Bosworth).

Sin embargo, el atractivo del superhéroe, que permite al espectador proyectar sus deseos de entretenimiento, evasión, así como su anhelo de romper con la realidad e incluso dominarla (Tudor, 1974) explica la introducción de figuras nuevas para el celuloide, con trayectoria previa en el mundo del *comic*. Así, Marvel Studios ha dado vida a una saga cinematográfica en torno a la figura de *comic* de Spiderman. Peter Parker (Tobie Maguire), brillante estudiante, si bien con problemas relacionales, es mordido por una araña, lo que le confiere poderes arácnidos sobrehumanos que le conceden, además de fuerza y habilidad, la posibilidad de intuir el peligro y saber cómo sortearlo (*Spiderman*, 2002; *Spiderman 2*, 2004; *Spiderman 3*, 2007). *Amazing Spiderman*, 2012 supone un *reboot* o relanzamiento de la saga, a través de un producto que, si bien contempla los elementos esenciales que dan forma a la serie, reescribe los orígenes del superhéroe, anulando la historia inicial presentada en el primero de los *films*.

En la misma dirección y basado en los personajes de *comic* del mismo nombre, la saga protagonizada por X-Men recoge las aventuras de un

grupo de mutantes que, a través de un proceso de evolución genética, han adquirido superpoderes (*X-Men*, 2000; *X-Men 2*, 2003; *X-Men 3*, 2006; *X-Men Orígenes: Lobezno*, 2009. *X-Men Primera Clase*, 2011, a modo de *reboot*, se presenta como precuela que se remonta a los orígenes del grupo de superhéroes, añadiendo connotaciones políticas e históricas a sus acciones heroicas al situarlas en el contexto de la década de los años sesenta, en plena Guerra Fría (Fernández, 2011).

Iron Man, basada en el personaje del mismo nombre, propone igualmente, desde la factoría Marvel, la historia de los superpoderes asociados al uso de una armadura, dotada de habilidades sobrehumanas para la lucha. *Iron Man* (2008) y *Iron Man 2* (2010) dan vida a las aventuras del héroe de cómic, que se inserta en el proyecto omnicompreensivo de *The Avengers* (*Los Vengadores*, 2012), película coral que aúna los más destacados superhéroes del universo Marvel, quienes cooperan para defender al mundo de una amenaza exterior. Dentro del mismo proyecto *The Avengers* se inserta igualmente la figura de Thor, que da forma a un *film* con el mismo nombre. *Thor* (2011) plantea una adaptación del personaje del *comic* homónimo creado en 1962. El príncipe Thor (Chris Hemsworth), personaje de la mitología nórdica, dotado de poderes divinos, es desterrado por su padre Odin (Anthony Hopkins) a la Tierra, y despojado de buena parte de sus poderes. Cuenta no obstante con su martillo, Mjolnir, protegido por un hechizo para que sólo los dignos puedan levantarlo. Del mismo modo, *Capitán América, el primer vengador* (2011), retoma al personaje de Marvel comics, presentado en *Capitán América* (1990), y al mismo tiempo se completa el proyecto coral previsto en *The Avengers*.

Si bien los relatos más recientes recurren a estrategias narrativas, escenarios o temas que faciliten al espectador una relectura de estos personajes más acorde con los tiempos, lo cierto es que este tipo de *films* sigue conectando con algunas de las motivaciones más básicas que llevan al sujeto a consumir cine. El entretenimiento, la evasión o la posibilidad de visualizar y por lo tanto materializar la facultad de la imaginación están detrás del gusto por este tipo de productos. De este modo, la posibilidad de experimentar una realidad paralela en la que caben figuras míticas, proyectos y habilidades que desbordan las capacidades humanas permite al joven proyectar deseos pero también disfrutar de relatos espectaculares, bien realizados, y con un importante despliegue de artificios técnicos.

2.1.3. Ciencia ficción

El género de aventuras adquiere una apariencia rica especialmente imaginativa en su combinación con la ciencia ficción. En este caso los escenarios remiten al espectador a tiempos pasados, futuros o incluso alternativos a los reales, narrando acontecimientos posibles e imaginarios, con personajes humanos, de creación humana, o simplemente antropomórficos, que se enfrentan a conflictos desbordantes (grandes hecatombes, catástrofes, invasiones alienígenas, viajes estelares...).

En este sentido, la saga iniciada en 1977, con *Star Wars, una nueva esperanza*, ha contado con algunas representaciones contemporáneas con resultados y críticas ciertamente irregulares (*El ataque de los clones*, 2002; *La venganza de los Sith*, 2005, esta última cerrando la segunda de

las trilogías). La última entrega de *Star Wars, La guerra de los clones*, 2008, construida a modo de *spin off*, vino a anticipar una inminente serie de televisión, ejerciendo entonces una función de entrenamiento y socializando a las generaciones más jóvenes en el universo simbólico de estos relatos. La saturación de efectos especiales, la ausencia de personajes verosímiles o la falta de un guión sólido son algunas de las críticas más frontales que algunas entregas concretas, especialmente *El ataque de los clones*, han sufrido especialmente. (www.alohacriticon.com).

Más allá de la actualización de guiones cinematográficos de ciencia ficción, ya clásicos, el cine contemporáneo adapta, igualmente, textos procedentes de otros medios y soportes a su lenguaje y presentación. Esta estrategia, la de traducir videojuegos y teleseries al medio cinematográfico, permite a los productores ofertar relatos con ciertas garantías de éxito, salvando algunas de las incertidumbres que rodean la creación y distribución de un *film*.

Las conexiones entre el *film* y productos previos sitúan la película ante un público objetivo y garantizan su consumo. Es más, la popularidad de la iconografía, los personajes y el imaginario del relato entre los colectivos juveniles facilita su penetración más allá de los grupos de consumidores más involucrados. Al mismo tiempo, los usuarios del videojuego, o los seguidores de la teleserie se reencuentran con personajes, situaciones y conflictos familiares, lo que permite intensificar las conexiones psicológicas entre relato y públicos. Del mismo modo, la intensa relación entre los diferentes medios, su complementariedad, competencia y vigilancia mutua explica que las vías de explotación de los productos audiovisuales sean cada vez más multimediáticas. De ahí el uso de franquicias de medios como vía rentable para garantizar el control sobre personajes, tramas, escenarios y marcas que pueden hacer de recurso básico para construir historias susceptibles de ser proyectadas a través de soportes varios,

Así, *Resident Evil* (2002), *Resident Evil: Apocalipsis* (2004), *Resident Evil: Extinción* (2007), *Resident Evil: Ultratumba* (2010), es una saga inspirada en una serie de videojuegos de terror, del mismo nombre, asociados a *comics*, novelas y coleccionables. Enlazando con el ya clásico cine de *zombies*, la trama común, cargada de acción, arranca en torno a un peligroso virus capaz de infectar a los humanos y convertirlos en “muertos vivientes”. Entre tanto, *Transformers* (2007), dirigida por Michael Bay y producida por Steven Spielberg, articula una historia basada en una serie de animación japonesa del mismo nombre. Durante siglos dos razas alienígenas mecánicas luchan por el control del universo. El joven Sam Witwicky (Shia LaBeouf) se convierte en la última esperanza para la Tierra. La clave para resolver buena parte de los conflictos pasa porque Sam encuentre antes que nadie el elemento conocido como “el cubo”. En términos mundiales, fue la película más taquillera de 2007. La rentabilidad ha acompañado, igualmente, a su secuela, *Transformers, la venganza de los caídos* (2009). Articulada de nuevo en torno la figura de Sam, quien atrapado en la guerra entre las dos facciones de alienígenas y perseguido por los Decepticons, busca una salida vengadora. El arrastre de la película para los públicos juveniles fue aprovechado para lanzar, simultáneamente, un producto con el mismo nombre y con forma de videojuego.

2.1.4. Cine de animación

Las aventuras adquieren forma de dibujo en movimiento en los productos del género de animación que, igualmente, ocupa un lugar destacado dentro de las preferencias de los y las jóvenes y adolescentes. En este caso, el contenido ameno, entretenido y de evasión de las películas de acción y de aventura es reforzado por la estética propia de los dibujos, que introduce al espectador en un mundo especialmente imaginativo, fantástico, surrealista y sorprendente. Las características del cine de animación conceden especial libertad creativa a guionistas y directores. Animales y objetos inanimados son susceptibles de adquirir actitudes y comportamientos humanos, dando vida a tramas surrealistas, que conectan al espectador con un mundo onírico en el que disfrutar de increíbles historias y estéticas que rompen con los parámetros de la realidad.

Toy Storie 3 (2011), producción de Walt Disney y Pixar Animation, es la propuesta de la saga para el siglo XXI. El tiempo de la historia se sitúa once años después de lo acontecido en *Toy Storie 2* (1999), momento en que Andy va a comenzar sus estudios universitarios y los juguetes se ven afectados por un futuro incierto. Historia cargada de emoción y humanidad, con un gran ritmo narrativo que se mantiene a la altura de la primera y exitosa entrega (Alberto Abuín, 2010). Entre tanto, *Cars, una aventura sobre ruedas* (2006) y su secuela con forma de *spin off Cars 2* (2010) narran las aventuras protagonizadas por coches con dotes humanas. En este caso, Pixar Animation opta por una serie espectacular, dada la calidad de las imágenes animadas así como la verosimilitud de los coches humanizados, que llegan a recrear modelos reales (en términos de colores, sonidos...). En el 2008, Pixar Animation produce y Walt Disney Pictures distribuye *Wall E: Batallón de limpieza*. Narra las aventuras de un robot del mismo nombre, que ha de limpiar la Tierra una vez devastada por los humanos del futuro. Fue considerada por la revista *Time* una de las películas favoritas del 2008, especialmente por su capacidad de conexión con el gran público, divirtiendo, entreteniéndolo y planteando un relato visualmente muy atractivo (*Time*, 2008).

Con otro enfoque temático bien distinto, Dreamworks presenta el producto *Shrek* (2001) cuya historia, personajes y tensiones se inspiran en los propios de los cuentos y las leyendas infantiles, en buena medida, parafraseándolos y desmitificándolos. Las tramas se articulan en torno a las aventuras del ogro Shrek y su amada Fiona, planteando en ese escenario emocional de fondo conflictos propios del género de aventuras y ciencia ficción, en clave de animación (*Shrek 2*, 2004; *Shrek Tercero*, 2007; *Shrek Forever After*, 2010). La misma productora orienta hacia públicos más infantiles *Madagascar* (2005) y *Madagascar 2* (2008), que gozan de una estética cargada de filigranas visuales generadas por ordenador, aunque también de un argumento vago. Los avatares de cuatro animales que criados en cautividad logran su libertad, dan forma a temas como la amistad, la tolerancia o el amor (www.cine.terra.es).

La factoría Disney propone también algunos productos que entroncan con argumentos infantiles y juveniles legendarios y míticos, instalados ya en los imaginarios colectivos a través de relatos sobre todo orales. *Tiana y el sapo* (2009) hace una lectura cinematográfica y animada del libro *La princesa rana* (E. D. Baker) y el cuento de *El príncipe rana* de los hermanos Grimm. Como en el cuento, el príncipe Sapo le pide a la joven

Tiana que lo bese para romper el hechizo. Puesto que el beso convierte a Tiana en rana, juntos iniciarán el viaje necesario para romper el hechizo. Esta historia emotiva que supone una vuelta al clasicismo de Disney, a la animación con lápiz y papel, es protagonizado por una princesa de raza negra cuyas expresiones, sonidos y colores añaden originalidad a un relato ambientado en la ciudad de Nueva Orleans. La factoría Disney, sin embargo, ha protagonizado también algunos otros proyectos menos ortodoxos y más rupturistas. Destaca así *El príncipe de Persia* (2010), producto que materializa las conexiones entre soportes como los videojuegos también con el cine animado. Ofrece una relectura cinematográfica del videojuego del mismo nombre conservando la estética y el argumento de éste, y humanizando las figuras antagonistas. De acción trepidante, utiliza imágenes *in game* de la trilogía de videojuegos de *Las arenas del tiempo*.

A modo de propuesta innovadora, destaca también la presentada por Columbia Pictures a través de su producto *Los Pitufos 3D* (2011), en el que las secuencias de animación se combinan con actuaciones convencionales. Recuperando los personajes clásicos del dibujante Peyo, la película utiliza como excusa narrativa el traslado de los protagonistas a un escenario neoyorkino de tiempo presente, así como la resolución de conflictos varios para regresar al mundo mágico que les es propio. Se trata de una propuesta propia del cine familiar y de aventuras con elementos de comedia neoyorquina, que introduce mensajes pedagógicos, optimistas y publicitarios (*product placement*), a cargo de personajes animados que se integran en un entorno real (José Arce, 2011).

2.1.5. Cine de terror

El género de terror sigue apostando por el público adolescente y juvenil, segmento muy significativo dentro de sus aficionados. Su éxito se asienta en una gran variedad de razones que van desde el placer de contemplar hechos crueles, aunque fruto de la fabulación, hasta la identificación psicológica con el agente maligno, liberando así agresividad y frustraciones, o la identificación con la víctima inocente. De ahí se infiere también que el cine de terror, con sus escenificaciones, refuerza por contraste la amabilidad de la realidad cotidiana. Entre tanto, las explicaciones de corte psicoanalítico señalan cómo las pesadillas, incluso las narradas en el cine, responden a la expresión de deseos inconscientes, aunque esa activación pueda generar ansiedades encadenadas. De este modo, *film* y espectador se vinculan, desde algunas perspectivas ya clásicas, por mecanismos análogos a los que conecta el sueño con el sujeto que duerme (cfr. Lebovici, 1949. Musatti, 1949).

La conexión entre sueño y el cine descrita por los teóricos también es bien conocida por los profesionales el medio. De ahí la apariencia onírica de algunos de estos relatos, que se remarca incluso en sus títulos. Así, *Pesadilla en Elm Street: el origen* (2010), se presenta a modo de versión contemporánea del clásico de terror, ofreciendo un relato muy del gusto de los públicos más jóvenes. No es casual que las víctimas del asesino sean un grupo de adolescentes que deben permanecer despiertos ya que son atacados cuando duermen. Todavía más, la propia estética del protagonista Freddy Krueger (Jackie Earle Haley) se rediseñó y modernizó, buscando la imagen más realista de un hombre con heridas de quemaduras.

Transgrediendo las fronteras del cine de terror más ortodoxo e instalada en los entornos del cine *gore* –que se recrea en la visualización de la violencia más cruda y descarnada– destaca la conocida saga *Saw*, que ha producido, a lo largo del siglo XXI ocho films (*Saw I*, 2004; *Saw II*, 2005; *Saw III*, 2006; *Saw IV*, 2007; *Saw V*, 2008; *Saw VI*, 2009; *Saw 3D*, 2010). Las torturas físicas y psicológicas desarrolladas por el protagonista John Kramer (Tobin Bell) a diferentes víctimas son su hilo conductor, ya sea siguiendo la secuencia cronológica de la historia o bien a través de recursos retrospectivos como el *flashback*. El contenido de la saga ha estado rodeado de polémica y críticas, dada la violencia visual asociada al relato. No en vano el estreno de *Saw VI* en el escenario español fue suspendido ante su calificación por el Ministerio de Cultura como película X, en tanto que ensalzadora de la violencia (www.cinepalomitas.com). Sin embargo, sus resultados de público, así como su presencia en el imaginario juvenil como referente del cine de terror, están fuera de toda duda.

2.1.6. Comedia y musical

En lo que al público juvenil se refiere, el género de la comedia recurre a personajes, tramas y temas que, construyendo un clima de cercanía y familiaridad, puedan, a través de recursos surrealistas y extremos, arrancar la risa del espectador. En esta dirección se sitúan relatos de éxito, como el de *Resacón en Las Vegas* (2009) y *Resacón 2, ahora en Thailandia* (2011) que sitúan al espectador en el escenario de sendas despedidas de soltero. La incapacidad para recordar lo que sucedió en el contexto de la celebración llevará a los protagonistas a enfrentarse a una cascada de conflictos. Del mismo modo, *Dos colgaos muy fumaos* (2008) narra el viaje de dos adolescentes en el marco de una única noche, en busca de una hamburguesería que les satisfaga. En la práctica, la experiencia les será de utilidad para conocer más de sí mismos y de su relación de amistad. Se ha destacado el juego semántico de la película, representando a través de los protagonistas (dos asiáticos) a las minorías étnicas en el contexto de la sociedad norteamericana, así como la temática del racismo, la exclusión social o las dificultades de convivencia entre culturas. *Dos colgaos muy fumaos: Fuga de Guantánamo* (2008) señala las dificultades de dos jóvenes, que en un viaje a Amsterdam para proveerse de marihuana son confundidos con dos terroristas islámicos. Ha sido destacada la capacidad del *film*, de argumento aparentemente intrascendente, para criticar el *estatus quo* a través del recurso humorístico de la parodia, y mediante pinceladas de surrealismo (www.filmaffinity.com).

La comedia musical tiene una de sus principales variantes adolescentes en la producción *High School Musical 3: Fin de curso* (2008), segunda secuela con formato cinematográfico de la película *High School Musical* (2005), emitida por Disney Channel, y que presenta una actualización de la clásica historia de Romeo y Julieta. Los personajes, jóvenes adolescentes que se preparan para ingresar en la universidad, expresan sus deseos, experiencias y miedos a través de la preparación de un musical de primavera.

Sin embargo, la producción musical más emblemática de este período corresponde a *Hanna Montana: la película* (2009), producida a raíz del éxito que la *sitcom* juvenil del mismo nombre emitida por Disney Channel. Estrenada en España el 6 de mayo de 2009, ha obtenido una afluencia de 1.087.802 espectadores y una recaudación de 6.379.403,76 euros. La película, hecha a medida de los fans del personaje, narra las contradicciones

de Miley (Miley Cyrus), quien esconde su identidad como estrella juvenil (Hanna Montana), al tiempo que mantiene sus actividades cotidianas, como asistir al instituto y cultivar amistades adolescentes. Sin embargo, la popularidad del personaje parece ir devorando y absorbiendo a la auténtica Miley. Criticada por su exaltación de valores materialistas como el dinero o la fama, su protagonista ejerce una clara función de modelaje para las jóvenes espectadoras (Comar, 2011). El *film*, no obstante, mantiene cierto tono pedagógico, intentando trasladar el valor de la familia, la amistad y el apoyo incondicional que estas instituciones, cuando son sólidas, otorgan al individuo. La posibilidad de que los *fans* de la serie, a través del oportuno *flashback*, puedan conocer el pasado de Miley, así como la trama romántica en la que se ve involucrada la protagonista son algunas de las novedades que la película que, aderezada de la música de Hanna Montana, fue rodada en escenarios diferentes a los de su intertexto televisivo.

3. Literatura, cine y jóvenes en el siglo XXI

En el último capítulo de este recorrido por la filmografía más conectada con las preferencias juveniles mención especial, más detallada y cualitativa, merecen algunos productos cinematográficos construidos al abrigo del éxito de sus referentes literarios.

Se trata de nuevo de relatos que entroncan con el género de aventuras, pero que han tenido una especial visibilidad entre el colectivo juvenil, generando en torno a ellos culturas de *fan* incondicionales. Así, sus seguidores más fieles han contribuido a la creación de una subcultura propia, nutrida de recursos y simbolismos de sus textos favoritos (literario y cinematográfico), pero también de elementos creados a raíz de la relectura, reinterpretación y reciclaje de libros y *films* que mantienen relaciones de interdiscursividad (Jenkins, 2010). Si el éxito de estas películas ha venido avalado, en buena medida, por la popularidad de su antecedente literario, del mismo modo, su carácter de adaptación cinematográfica se ha presentado como una de sus señas de identidad, uno de sus valores añadidos.

3.1. Harry Potter

Sin duda, la serie cinematográfica juvenil más emblemática de los primeros años del siglo XXI es la protagonizada por Harry Potter (Daniel Radcliffe). Basada en una saga literaria de novelas fantásticas, escritas por la autora británica J. K. Rowling, su argumento se centra en las aventuras del joven aprendiz de mago Harry Potter, así como en sus conflictos con el mago Lord Voldemort, responsable de la muerte de los padres de Harry, en su afán por controlar el mundo mágico.

La popularidad, así como la repercusión cultural de esta figura, se deja notar en la producción de una saga cinematográfica que en el lapso de diez años ha dado lugar a ocho *films*, emitidos con una separación máxima de dos años. Esta serie arranca con la emisión, el 16 de noviembre de 2001, de *Harry Potter y la piedra filosofal*. El 15 de noviembre de 2002 se estrenó *Harry Potter y la cámara secreta*, dirigida, como su antecedente, por Chris Columbus. *Harry Potter y el prisionero de Azcabán*, dirigida por Alfonso Cuarón es la tercera de las entregas (2004), seguida en 2005 de *Harry Potter y el Cáliz del fuego*, dirigida por Mike Newell. *Harry Potter y la orden del Fénix* (2007) así como *Harry Potter y el misterio del príncipe* (2009)

son fruto de la dirección de David Yates. Finalmente, *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, dividida en dos partes (2010, 2011, Davis Yates) son las últimas entregas.

Sus recaudaciones, en cualquier caso, han sido sistemáticamente millonarias. No en vano, todas ellas se incluyen dentro de las 20 películas de mayor recaudación de la historia. En el caso español, *Harry Potter y el cáliz del fuego*, consiguió una afluencia de 3.604.492 espectadores, y una recaudación de 18.502.764,29 euros. *Harry Potter y la orden del fénix* fue vista por 3.204.686 espectadores, y con 17.227.618,43 euros de recaudación. *Harry Potter y el Misterio del príncipe* recogió 2.393.080 espectadores, con una recaudación de 13.971.647,58 euros. *Harry Potter y las reliquias de la muerte* convocó 2.044.846 espectadores, y obtuvo una recaudación de 13.129.082,71 euros (Ministerio de Cultura, 2002-10). Así, los resultados económicos de las ocho películas han superado los 7.000 millones de dólares, de acuerdo con Warner Bros Pictures (www.spanish.peopledaily.com).

El éxito de la saga parece descansar en factores múltiples. Uno de los elementos consustanciales a esta serie tiene que ver con su carácter de relato híbrido. Por un lado, las tramas se apoyan en elementos propios de cuentos y leyendas instaladas en los imaginarios occidentales, conectando con historias y personajes conocidos, a la vez que con experiencias y recuerdos infantiles. Así, es de destacar la condición huérfana del protagonista, criado por sus parientes, los Dursley, quienes le ocultan sus poderes. De este modo, la figura de Harry Potter enlaza con la de tantos otros personajes de cuentos infantiles que viven crudas infancias (Cenicienta, Blancanieves) personificadas tan a menudo en la figura de la madrastra.

Del mismo modo, la combinación entre fantasía y realidad, entre mundo mágico en el que todo es posible y realizable y mundo real (*muggle*) cargado de límites y condicionantes, permite al espectador evadirse y proyectar su imaginación, al tiempo que le provee de anclajes reales que le confieren seguridad y familiaridad. Tanto es así que el protagonista se va construyendo, en buena medida, a través de sus actividades en un aula (espacio real y cotidiano) en la que sin embargo desarrolla sus habilidades mágicas, tan poco reales y ordinarias que abren la posibilidad de tramas y temas imprevistos. La utilización de un argot propio que va dando buena cuenta de las particularidades del mundo del protagonista (*squibs*, *dementores*, elfos domésticos), se combina con el uso de elementos fantásticos ya bien conocidos, en forma de figuras mitológicas (dragones, centauros, unicornios, sirenas...).

Es así como el personaje combina estos conflictos imposibles y mágicos con los propios de los superhéroes de las películas de aventuras y, además, con las tensiones mucho más cotidianas de la vida de los adolescentes (exámenes, conflictos con amigos, enamoramiento...). Permite a los más jóvenes establecer relaciones de identificación, al tiempo que los públicos más adultos pueden revivir y evocar experiencias. Finalmente, la estructura narrativa de estos relatos está pensada para crear en el espectador el deseo y la necesidad de conocer lo que sucederá en la siguiente entrega.

Sus seguidores (lectores y espectadores), fieles a la marca Harry Potter tienen la seguridad de que visionarán a su héroe, si bien desarrollando nuevas aventuras en cada una de las entregas. Además, la emisión de la saga ha ido acompañada de un intenso y planificado ejercicio de marketing (campaña de posicionamiento, *merchandising*, franquicias, compra y venta

de derechos...) en el que Internet y el uso de las redes sociales han ayudado a posicionar exitosamente el producto.

3.2. Crepúsculo (*Twilight*)

Crepúsculo es fruto de la adaptación de la novela de género fantástico con el mismo nombre, de la autora Stephanie Meyer. La saga arranca con el estreno de la primera de las emisiones *Crepúsculo* (2008) dirigida por Catherine Hardwicke, estrenada en España el 4 de diciembre de 2008, con un seguimiento de 1.705.095 espectadores y con una recaudación de 10.156.558,06 euros. *Crepúsculo: Luna nueva* (2009), dirigida por Chris Weitz, recaudó ya más de 7 millones de dólares en venta de entradas en la noche de su estreno en Estados Unidos y Canadá. En España contó con la asistencia de 3.088.254 espectadores y una recaudación de 18.810.154,35 euros. La tercera de las entregas, *Crepúsculo: Eclipse* (2010), dirigida por David Slade, ganadora de 5 premios en los MTV Movie Award, reunió en el caso español, a 3.165.263 espectadores y recaudando 19.185.912,65 euros (Ministerio de Cultura, 2008-10). Su cuarta entrega está compuesta por dos partes: *La saga Crepúsculo: el amanecer, parte I* (2011), *parte II* (2012). Arranca con el matrimonio entre los protagonistas, continuando con el complicado embarazo de Bella, que ha fecundado un bebé mitad humano, mitad vampiro. El anuncio de esta entrega creó especiales expectativas entre sus seguidores, deseosos de visibilizar no sólo el vestido de novia de la protagonista, sino también la relación sexual, aplazada a los entornos del matrimonio, entre la pareja (www.antena3.com).

Las producciones de Summit Entertainment narran, desde el punto de vista de su protagonista femenina, Bella Swan (Kristen Stewart), su historia de amor con el vampiro Edward Cullen (Robert Patison). Los *films* observan así las reglas de las narraciones románticas más clásicas, si bien incluyendo elementos mágicos y fantásticos que añaden originalidad al relato.

Especialmente interesante es el ejercicio de reinención de la figura del vampiro a través de la construcción del personaje de Edward, quien conserva el halo romántico que inicialmente rodeó a esta figura. Joven sensible y empático, con apariencia y actitudes casi femeninas, antepone los intereses de Bella a los propios. Frente a otros significados del vampirismo (muerte, la crueldad, el dolor, el infierno, la oscuridad, el egoísmo, el instinto, la fuerza de la naturaleza...), el protagonista se dignifica en tanto que forma parte de una saga de “vampiros buenos” que sustituyen la sangre humana por la sangre de los animales que cazan. Todavía más, Edward encarna al vampiro civilizado, en el que prima la razón por encima de los instintos, en el que se ha impuesto el orden y la civilización, culturizando y domando su propia naturaleza.

Por otro lado, la trama de amor romántico, clásica y extremadamente simple, entre una humana y un vampiro confiere a esta historia el componente de “amor imposible”, reforzando su sentido emotivo. En ella se recurre a algunos de los estereotipos más clásicos a la hora de describir las relaciones de género en el plano amoroso. Edward consigue, utilizando los poderes sobrenaturales que le confiere su condición, enamorar a Bella, tras resolver varias situaciones que han puesto en peligro su vida. A partir de ahí, Bella estará dispuesta a convertirse en vampiro, a pesar de las renuncias e inconvenientes de esa situación, para poder materializar su relación romántica con Edward. A pesar de la timidez y el aislamiento que caracteriza

a la joven, mantiene, sin embargo, una relación con galán atractivo, misterioso y protector. Una vez más el personaje da forma a una joven protegida por un vampiro que ejerce de “príncipe azul”. En la misma dirección y aderezando la historia de más romanticismo, si cabe, otra de las tramas principales da forma a un triángulo amoroso que sitúa a Bella entre el amor de dos jóvenes. Jacob (Taylor Lautner) aborigen americano, descendiente de la tribu Quileute, hombre lobo, ejemplifica el valor de la sexualidad y de la animalidad, y pugna junto con Edward por el amor de Bella.

La película conecta con su público objetivo por varias razones. En primer lugar ensalza valores muy vinculados con las subculturas juveniles. Cuestiones como el amor romántico o la belleza física son axiales en el conjunto de la saga. En segundo lugar, sus personajes reproducen algunas de las conductas y actitudes con las que en los imaginarios de los espectadores se asocia el período adolescente (rebeldía, sensación de incompreensión, conflicto intergeneracional, egocentrismo, aislamiento...). En tercer lugar, el éxito que tanto el libro como la saga de películas ha tenido entre el público adolescente ha retroalimentado su consumo entre este grupo. *Crepúsculo*, tanto en su versión cinematográfica como en la literatura, se ha convertido en un producto que distingue a estos grupos, y que refuerza la identidad juvenil de sus miembros. Todo ello, unido al despliegue de efectos especiales que adornan la narración, apunta algunas pistas sobre su popularidad entre los estratos de edad que aquí nos ocupan.

4. Conclusiones

El consumo cinematográfico juvenil aparece indisolublemente ligado a la función manifiesta, dominante y más visible del medio: la evasión y el entretenimiento. En este sentido, la hegemonía de géneros como el de aventuras, animación y acción en general avalan la tesis de que el visionado del *film* es entendido como un ejercicio eminentemente hedonista, a través del que disfrutar, desarrollando la imaginación y la fantasía, y rompiendo con las reglas de la realidad circundante. Si los niños y las niñas se relacionan con el cine a modo de juego, los y las jóvenes mantienen ese uso, si bien adaptándolo al período vital en el que se sitúan.

Aunque un análisis exhaustivo de la recepción completaría el siguiente diagnóstico, el análisis de los textos más populares a lo largo de los primeros años del siglo XXI señala cómo la relación entre el espectador juvenil y el relato cinematográfico es eminentemente utilitarista y pragmática. Incluso, ciertamente especializada, dada la vinculación especial de algunos géneros fílmicos con este colectivo en particular. De este modo, el esparcimiento y la diversión marcan las preferencias y las expectativas de este grupo de espectadores. La sorpresa, la acción, la originalidad, la aventura, la creatividad... dan forma a los criterios de selección juvenil. Entre tanto, el tesón, la voluntad, el sentido del humor, la humanidad, la honestidad, la belleza física, la riqueza material, la popularidad o la eficacia son algunos de los valores más visibles exaltados por buena parte de los relatos más consumidos.

Aunque los valores enunciados son, dada su vinculación con la cultura contemporánea, comunes a buena parte de los discursos provistos por el cine, independientemente de la edad de su público objetivo, lo cierto es que el cine que los y las jóvenes consumen mantiene un carácter subcultural, y apunta algunas de las distinciones entre la etapa juvenil y la

adulta. Es verdad que la prolongación creciente de esta etapa, su relación, muy a menudo, ambigua y poco definida con el colectivo adulto, así como las dificultades estructurales para abandonar esta condición, por ejemplo, explican que la separación entre etapa juvenil y adulta parezca evaporarse y que la definición de lo juvenil sea mucho más ambigua. Es más, la condición de los y las jóvenes parece materializarse menos en la edad, y más en el momento vital o en el estilo de vida del sujeto (dependencia de la familia de origen, ausencia de una familia propia, falta de una estabilidad laboral...). Las prácticas de ocio y tiempo libre, entre otras, son utilizadas por el sujeto para manifestar esta condición. A fecha del siglo XXI, el cine, en los términos en los que se ha descrito, es uno de esos elementos que concede "juventud" al sujeto y lo vincula con su subcultura, incluso cuando ya no forma parte de este grupo de edad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abuin, A.** (2010). "Cuando las secuelas son maravillosas". Disponible en: <http://www.blogdecine.com/cine-animacion/toy-story-2-cuando-las-secuelas-son-maravillosas>
- Arce, J.** (2011). "Los Pitufos 3D: azuloscurocasiblanco". Disponible en: <http://opinion.labutaca.net/2011/07/29/los-pitufos-azulclarocasiblanco/M>
- Comar, N.** (2011). "Miley Cyrus, criticada por mala influencia". Disponible en: <http://notio.com.ar/espectaculos/miley-cyrus-criticada-por-mala-influencia-16301>
- Fernández, J. R.** (2011). "X-Men:Primera generación, arranque prometedor". Disponible en: <http://opinion.labutaca.net/2011/06/04/x-men-primera-generacion-arranque-prometedor/>
- Ferro, M.** (1995). *Historia contemporánea y cine*. Ariel, Barcelona.
- García Matilla, A. y Molina Cañabate, J. P.** (2008). "Televisión y jóvenes en España". *Comunicar*. vol. XVI, nº 31, 83-90.
- Geraghty, C.** (1991). *Women and Soap Opera: A Study of Prime Time Soaps*. Polity Press, Cambridge, UK.
- Jenkins, H.** (2010). *Piratas de textos Fans, cultura participativa y televisión*. Paidós Comunicación, Barcelona.
- Levobici, S.** (1949). "Psychanalyse et cinéma". *Revue Internationale de Filmologie*. 5.
- Ministerio de Cultura** (2002-10). Disponible en: <http://www.mcu.es/cine/MC/CDC>
- Pueblo en Línea** (2011). "Seguidores chinos de Harry Potter lamentan el fin de una era". Disponible en: <http://spanish.peopledaily.com.cn/92122/7460089.html>
- Sánchez Escalonilla, A.** (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel, Barcelona.
- Sorlin, P.** (1985). *Sociología del cine: la apertura para la historia de mañana*. Fondo de Cultura Económica, Mexico.
- Time** (2008). "The top 10 everything of 2008". Disponible en: http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1855948_1863826_1863827,00.html
- Tudor, A.** (1971). *Cine y comunicación social*. Ed Gustavo Gili, Barcelona.
- Usatti, C.** (1949). "Le cinéma et le psychanalyse". *Revue Internationale de Filmologie*, 6.

PÁGINAS WEB

- "Madagascar 2", http://cine.terra.es/criticas/Madagascar-2/verFicha_1385.htm
- "El ataque de los clones", <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article442.html>
- "Carolina Herrera, diseñadora del vestido de novia de Bella" http://www.antena3.com/series/la-saga-crepusculo/amanecer-parte1/carolina-herrera-disenadora-vestido-novia-bella_201106
- "Primera imagen de Amanecer", http://www.antena3.com/series/la-saga-crepusculo/eres-fan/amanecer/primera-imagen-amanecer_2011011700042.html
- "Novedades sobre la saga Saw y el estreno de Saw VI", <http://www.cinepalomitas.com/2009/10/23/novedades-sobre-la-saga-saw-y-el-estreno-de-saw-vi/>
- "El caballero oscuro", <http://www.filmaffinity.com/es/film867354.html>
- "Dos colgaos muy fumaos", <http://www.filmaffinity.com/es/film942038.html>
- "El aprendiz de brujo", <http://www.filmaffinity.com/es/film987509.html>
- "Las crónicas del Narnia", <http://www.labutaca.net/films/33/lascronicasdenarnia.htm>
- "Batman, el héroe sin poderes cumple 70 años", <http://www.rtve.es/noticias/20090705/batman-heroe-sin-poderes-cumple-70anos/283662.shtml>