

El show de Truman. **Estrategias** **metaficcionales y** **quiebras del** **simulacro**

The Truman Show:
Metafictional Strategies
and Breaches of the Simulacrum

RESUMEN

Pasada ya una década desde el estreno de *El show de Truman* en 1998, una revisión de esta película nos redescubre la inusitada actualidad de la reflexión que sigue planteando sobre nuestra sociedad audiovisual. El presente artículo explora estos asuntos con una estructura escalonada: tras un análisis de las estructuras narrativas y retóricas de corte metaficcional del relato, se adentra en el modo en que se dramatizan los efectos del simulacro en la vida social, al tiempo que cuestiona el alcance de sus consecuencias. Estas cuestiones se abordan desde un análisis textual, realizado en la primera parte a partir del marco planteado por autores como Waugh, Hutcheon y Stam. En la segunda parte, el análisis textual se combina con un enfoque temático para estudiar en qué medida el filme encarna modelos y fenómenos relacionados con la sociedad del espectáculo y con la cultura del simulacro planteada por Jean Baudrillard.

Palabras clave: representación, realidad, telerrealidad, metaficción, cine, televisión, Baudrillard.

ABSTRACT

A decade ago since the release of The Truman Show in 1998, an analysis of this film shows the surprising contemporaneity of the reflection which still poses about our audio-visual society. This article explores these issues with a tiered structure: after an analysis of the narrative and rhetoric structures of metafictional character, it delves into the way it dramatizes the effects of simulacrum in social life, while questioning the scope of its consequences. These issues are approached through a textual analysis, with the help -in the first part- of the theoretical frame provided by authors as Waugh, Hutcheon and Stam. In the second part, the textual analysis is combined with a thematic approach, in order to study to what extent the film embodies patterns and phenomena related to the society of spectacle, and to the culture of simulacra as posed by Baudrillard.

Keywords: representation, reality, reality-shows, metafiction, cinema, television, Baudrillard.

El presente artículo explora estos asuntos con una estructura escalonada en dos etapas. En la primera parte se realiza un análisis de las estructuras narrativas y retóricas de corte metaficcional que sustentan el relato. Y en la segunda parte se adentra en los modos en que se dramatizan los efectos del simulacro en la vida social y se interroga por el alcance de sus consecuencias. Estas cuestiones se abordan a través del análisis textual de la película, realizado en la primera parte con el apoyo del marco teórico-analítico planteado por autores como Patricia Waugh, Linda Hutcheon y Robert Stam en el ámbito de la metaficción, la parodia y la reflexividad¹. En la segunda parte, el análisis textual se combina con un enfoque temático, para así estudiar en qué medida el filme encarna modelos y fenómenos que remiten a la reflexión contemporánea sobre la sociedad del espectáculo, tal y como la explica Guy Debord, y sobre la cultura del simulacro planteada por Jean Baudrillard. Conviene mencionar, no obstante, que no se pretende aquí abordar dichas cuestiones como asunto principal, sino que estas comparecen en cuanto que constituyen elementos configuradores del entramado narrativo-temático de *El show de Truman*, objeto de estudio específico de este artículo.

1. Una estructura de cajas chinas: el enfoque metaficcional de *El show de Truman*

El show de Truman plantea una inteligente estrategia al estilo de las cajas chinas, basada en su premisa dramática que lleva al extremo el fenómeno de los formatos de telerrealidad: un personaje que desde su nacimiento protagoniza un programa de telerrealidad de emisión continua, sin ser consciente de ello. A partir de esta premisa, el relato nos presenta diversas capas de personajes, cada una con acceso a un determinado nivel de información:

- Truman, el protagonista, quien asume que el mundo que le rodea es el mundo real;
- los actores que hacen sus papeles dentro del "show de Truman", para que ese mundo le parezca real a Truman;
- los espectadores del programa televisivo dentro de la diégesis que construye el filme;
- los realizadores del programa (y todo su equipo técnico);
- los espectadores reales del filme *El show de Truman*.

Estas diferentes capas están recubiertas por una estructura narrativa convencional, propia de una película comercial de Hollywood: causalidad narrativa desplegada con claridad; transparencia de los recursos formales –cámara, montaje, etc. – siempre al servicio de la trama; protagonistas que articulan el conflicto dramático, con un actor principal como estrella mediática de enganche con el público; etc. De hecho, el espectador real se involucra en la película asumiendo la "ilusión de realidad" que ésta le ofrece, una vez que se ha aceptado como verosímil la extrema premisa dramática de la que parte la historia. La película respeta escrupulosamente esa ilusión de realidad, sin introducir ninguna estrategia reflexiva que rompa ni cuestione dicho proceso identificatorio, a pesar de la fuerte carga metaficcional que despliega dentro del mundo ficcional recreado. Esto no impide –más bien provoca, cabría decir– una segunda lectura de los temas que se

¹ De acuerdo con David Bordwell la reflexividad es uno de los campos semánticos más poderosos y compartidos en la actualidad por las escuelas interpretativas (cfr. Cfr. *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge, 1989, pp. 110-111). Nuestro análisis se presenta en este sentido –parafraseando a Bordwell– como un ejercicio de "poética histórica", en el que a partir del análisis de la composición y los efectos del filme, y de la estrategia del contraste como medio de obtención del significado, se ordenan algunos de sus rasgos más relevantes.

plantean en ese mundo diegético, en diálogo con las cuestiones afines que están caracterizando la construcción de la sociedad contemporánea, como se analizará en la segunda parte de este artículo.

En ese sentido, resulta interesante ponderar el carácter ambivalente del acceso al mundo de ficción de *El show de Truman* que se le permite al espectador real. Por un lado, éste se ve inmerso en una historia convencional, que solicita su identificación emocional con el protagonista, sumergiéndose en la historia como un personaje más. No obstante, esa inmersión no será del todo convencional, pues nunca asumirá el punto de vista ingenuo de Truman, sino más bien el de los diferentes personajes que pueblan ese mundo de ficción, acercándose especialmente al de sus personajes vicarios más literales: los espectadores intradieгéticos del programa televisivo. Esto le permitirá también plantearse una reflexión crítica más allá de la estructura ilusionista de la película, indagando en dicha estructura sin por ello romperla. *El show de Truman* se presenta así como un conseguido ejemplo de relato popular, en el que se parte de recursos convencionales del cine narrativo, pero articulados a través de unas estrategias metaficcionales que suponen de hecho un público caracterizado por una creciente alfabetización audiovisual.

Comencemos, pues, el análisis de esa estructura metaficticia, partiendo del corazón de estas cajas chinas, el personaje de Truman Burbank. Truman ha vivido toda su vida en el pueblo de Seahaven, un mundo perfecto, en su sentido más literal, pues está construido según los patrones de un mundo de ficción en el que los actores interpretan personajes cotidianos al servicio de las rutinas que configuran ese microcosmos. Su mundo constituye un ejemplo evidente, como se mencionaba en la introducción, de esa realidad convertida en simulacro que plantea Jean Baudrillard como explicación de la sociedad contemporánea². Truman vive de este modo una perfecta ilusión de realidad, completamente inconsciente de la construcción que rodea a todos los elementos de su periplo biográfico.

El conflicto dramático de la película se articula precisamente en torno a la ruptura de esa ilusión de realidad, a la progresiva percepción del carácter de simulacro de su entorno vital, que hará evolucionar al personaje hasta rebelarse y reclamar una vida real fuera de Seahaven. Esa transformación se sustenta en buena medida en la progresiva introducción de elementos metaficcionales que rompen la perfecta recreación del mundo de Truman y le hacen consciente del engaño. Las estrategias metaficcionales cumplen en este contexto una doble función: sirven como elementos que provocan la evolución del personaje protagonista, al tiempo que realizan un comentario de carácter básicamente paródico a los mecanismos de construcción de la telerrealidad. De este modo, dichas estrategias asumen los rasgos más canónicos de la metaficción, definida por Patricia Waugh como esa "escritura ficcional que autoconsciente y sistemáticamente llama la atención hacia su condición de artefacto, para plantear cuestiones sobre la relación entre la ficción y la realidad"³.

Esas estrategias metaficcionales se despliegan, por tanto, en la tensión entre "la construcción de una ilusión ficcional (como en el realismo tradicional) y el desvelamiento de esa ilusión"⁴. Esa tensión se trabaja en *El show de Truman* bajo dos enfoques complementarios. En primer lugar cabe hablar de un enfoque paródico, muy propio de la metaficción, que aporta a todo el filme el tono de comedia, tan bien subrayado además por el carácter histriónico de la interpretación de Jim Carrey. Así se observa casi al

² Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1984, pp. 7-8.

³ WAUGH, Patricia, *Metafiction, The Theory and Practice of self-conscious fiction*, Routledge, Londres y Nueva York, 1984, p. 2.

⁴ WAUGH, Patricia, *Metafiction...*, *op. cit.*, p. 6.

principio del relato cuando un foco del enorme decorado cae al lado de Truman y obliga a generar una noticia que justifique el "accidente". Más adelante, se puede apreciar, por ejemplo, en el "error" en las sintonías de la radio; o cuando se activa la lluvia en la playa, que sigue selectivamente al personaje de modo claramente artificial. El propio personaje de Truman asume en cierto modo el enfoque paródico de corte metaficticio cuando es consciente del simulacro que le rodea y decide huir, "engañando" a las cámaras omnipresentes que le vigilan, gracias a la recreación de su supuesto sueño en el sótano de la casa.

Junto a esas estrategias de corte paródico –que bien se podrían clasificar, siguiendo la propuesta de Stam, como reflexividad lúdica⁵– se van desplegando también otros recursos metaficticios de corte más serio, en la medida en que apelan directamente al despliegue de las dinámicas actanciales de los personajes. Aquí cabe incluir la creciente autoconsciencia, por parte de Truman, de la artificialidad de unas rutinas tan perfectas, aunque por su repercusión en la trama destaca especialmente el papel del personaje de Sylvia, principal catalizador del cambio de Truman. Su apelación directa a la mentira del artificio constituye el detonante principal de la rebelión de Truman, subrayado además por el atractivo amoroso que provoca en el protagonista ese personaje femenino.

Todos estos elementos metaficticiales van aportando, al mismo tiempo, a los espectadores, tanto intradieгéticos como reales, el primer nivel de autoconsciencia de los mecanismos de construcción de la telerrealidad. Comienza así ese proceso de desvelamiento de las estructuras de la ficción en el que es fácil descubrir, como señala Waugh, el carácter liberador de la parodia en relación a los géneros populares, gracias a una adecuada combinación de "innovación y familiaridad, a través de la reescritura y el desvelamiento de convenciones habituales"⁶. *El show de Truman* trabaja esta combinación de modo paradigmático, como veremos a continuación, en la relación entre el propio show televisivo, su audiencia y sus realizadores. No obstante, esa función liberadora puede ser entendida aquí en un sentido más radical e inusitado, en relación con el propio personaje de Truman, pues la parodia metaficcional activa también la liberación literal del protagonista de esa cárcel perfecta llamada Seahaven, tras "deconstruir" las convenciones familiares que sustentaban el artificio y retenían a Truman en ese microcosmos.

La segunda capa de la película, la que da acceso a la información disponible para los espectadores intradieгéticos, tiene una primera presentación en la secuencia inicial de la película. Dicha secuencia resulta paradigmática de la imbricación narrativa entre el mundo de Truman y el mundo del "show de Truman", pues presenta en un montaje alterno una serie de planos de Truman frente al espejo, al comienzo de la mañana, intercalados con declaraciones de los actores y del director del programa. Estas declaraciones tematizan de un modo muy explícito las pretensiones "realistas" del programa televisivo, con una solemnidad que introduce una connotación irónica, por su referencia intertextual a las habituales presentaciones de los programas de telerrealidad y su énfasis en el supuesto acceso total a la realidad que ofrecen a la audiencia. Resulta interesante hacer notar además que los títulos de crédito que se muestran no son los de la película *El show de Truman*, sino los del propio "show de Truman" que están viendo los espectadores intradieгéticos. El tercer elemento de esta secuencia –los planos de Truman frente al espejo/pantalla– constituyen una audaz forma de presentar al protagonista. Truman aparece dentro de una pantalla televisiva, con una textura propia que delata dicha pantalla, y con un rótulo de "live" que remite al formato de telerrealidad. Truman habla a

⁵ Cfr. STAM, Robert, *Reflexivity in Filme and Literature*, Columbia University Press, Nueva York, 1992, p. xvi.

⁶ WAUGH, Patricia, *Metafiction...*, op. cit., p. 12.

cámara, como también lo hacen el director y los otros actores, pero su cámara es en realidad un espejo, como se verá en el último plano de esta secuencia, en donde se crea una peculiar puesta en abismo que provoca la desorientación del espectador. La pantalla que muestra a Truman se identifica así con la cámara que le filma y con el espejo en el que Truman se mira, en un juego metaficcional que presenta la película literalmente como relato especular, con reflejos tanto del enunciado como de la enunciación y del código, los tres elementos que según Lucien Dällenbach pueden configurar la puesta en abismo como estrategia discursiva⁷.

El resto de la película va introduciendo de un modo más convencional las escenas previsibles de los espectadores intradieгéticos contemplando el "show de Truman", con rasgos que abundan en el carácter extremo de este programa: no sólo se emite 24 horas al día desde hace 10.909 días, como indica un rótulo al inicio, sino que se emite a una audiencia global, como se observa por los rasgos étnicos y los contextos de los distintos espectadores. Estas escenas sirven también para aportar un segundo anclaje emocional para el espectador real, que cuenta con personajes vicarios dentro del relato con los cuales identificarse en su seguimiento de las peripecias de Truman. Entre ellos destaca el personaje de Sylvia, que sirve como conexión entre el mundo de Truman (con la subtrama amorosa que crea), el mundo interno de la realización del programa (con su llamada a Christof en antena).

La presencia de estos espectadores intradieгéticos, como otro elemento de la trama, justifica el despliegue de una batería de elementos intertextuales que convierten a *El show de Truman* en un auténtico palimpsesto⁸. Esos elementos, que van desde promos del programa hasta declaraciones del director o de los actores, reflejan estrategias habituales en la televisión convencional y específicamente en los programas de telerrealidad, y sirven por tanto para abundar en la naturaleza ambivalente de la telerrealidad⁹. La mayoría de esos elementos forman parte propiamente de lo que Genette califica como paratexto¹⁰ –lo que acompaña al texto sin pertenecer en sentido estricto a él– respecto al "show de Truman" televisivo: los títulos de crédito, la entrevista a Christof en un programa televisivo o el anuncio promocional. El tono serio de estas escenas se combina con otras de corte más paródico, como aquellas en las que se evidencian las estrategias de *product placement* del programa, situadas habitualmente en un contexto lúdico.

La tercera capa de la película sería aquella a la que sólo accede el espectador real (que denominaremos "extradieгético" para distinguirlo de los espectadores-personajes, de carácter intradieгético). Como ya se ha mencionado, esos espectadores acceden al relato según los patrones convencionales de un relato "ilusionista", en el que se facilita la identificación con los personajes de la ficción, en este caso con la novedad de ese juego de cajas chinas, que provoca una primera identificación con los espectadores intradieгéticos y una segunda identificación con el propio Truman. La principal fuente de información que tienen los espectadores extradieгéticos reside en el mundo de la propia realización del programa, la tramoya que está tras lo mostrado a los espectadores del "show de Truman". Este tercer ámbito va creciendo en

⁷ Cfr. DÄLLENBACH, Lucien, *El relato especular*, Visor, Madrid, 1991, pp. 68-72.

⁸ El término "palimpsesto" remite de modo evidente a la obra de referencia en el análisis de la intertextualidad, escrita por Gérard Genette, que nos sirve aquí como marco de análisis: *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (Taurus, Madrid, 1989).

⁹ Esa promesa de acceso irrestricto a la realidad que ofrece *El show de Truman* no impide la presencia de ese tipo de referencias intertextuales –con diferente carga metaficcional, según los casos–, que vienen a contradecir de hecho una comprensión literal de ese formato, pues de algún modo hacen conscientes al espectador de la tramoya del programa.

¹⁰ Cfr. GENETTE, Gérard, *Palimpsestos...*, op. cit.

importancia a medida que avanza el relato, hasta adquirir un protagonismo clave en el desenlace final, cuando Christof se enfrenta a la crisis de la desaparición de Truman y decide primero desconectar la señal tras treinta años de emisión continuada y después enfrentarse con él a través de la tormenta. Pero ya antes la película había dejado espacio para esa tramoya televisiva, con escenas tan sugerentes como aquella en la que un trabajador de la sala de control se acerca a acariciar la enorme pantalla con la imagen de Truman, que en ese momento se encuentra durmiendo.

Un comentario detallado lo merece también otra de las escenas más conseguidas del filme, aquella en la que Truman "reencuentra" a su padre, que supuestamente había fallecido hace años. Los espectadores reales somos testigos de cómo Christof va construyendo la escena, con órdenes precisas de puesta en escena: cámara elegida, tipo de plano, etc. A pesar de esa patente reflexividad de la escena, conscientes de que estamos ante una estrategia para reconducir las inquietudes de Truman, no podemos erradicar por completo la emoción que produce el encuentro. Pero esta emoción, más que provocada por la reacción "auténtica" de Truman, surge más bien al compartir los sentimientos del equipo de realización del programa televisivo, que celebran aliviados el haber conseguido construir una emoción auténtica en Truman. La lograda combinación de estrategias que despliega esta escena, con su calculada ambigüedad, es de hecho un rasgo típico de muchas obras metaficticias, que parten de las convenciones del género para poner en evidencia su misma convencionalidad. Como bien explica Linda Hutcheon: "En la metaficción (...), las convenciones desgastadas del realismo o de la ficción popular se utilizan para establecer un lenguaje común, que es luego renovado a través de su desestabilización paródica"¹¹.

Las estrategias metaficticias sirven de este modo como elemento de crítica y renovación de formas y modelos, en este caso aplicadas a la telerrealidad. Una función que Hutcheon relaciona especialmente con la parodia, con un planteamiento similar a Waugh, como se observa cuando afirma que "la ruptura del marco de convenciones deja al desnudo deliberadamente el proceso de automatización que tiene lugar cuando un contenido se apropia totalmente de la forma, paralizándola con asociaciones fijas"¹². No obstante, como ya se ha mencionado, *El show de Truman* matiza esa vinculación directa entre parodia y desvelamiento metaficticio, pues sus estrategias metaficticias basculan entre la parodia de carácter lúdico y una reflexividad de tono más didáctico o serio¹³. Es precisamente la escena del reencuentro de Truman con su padre un ejemplo de metaficción seria. Se podría afirmar que el propio tono melodramático de la escena naturaliza hasta cierto punto su abierta reflexividad, en la medida en que el relato se centra en mostrar la preocupación de Christof por crear una emoción auténtica en su "criatura", Truman, y de modo vicario en los espectadores intradiegeticos. Este mismo planteamiento deja paso, sin embargo, a una lectura más crítica de la escena, pues el éxito en la creación de esa emoción auténtica muestra también un paso más en la manipulación de Truman Burbank. Es en ese sentido en el que cabe hablar, siguiendo a Waugh o Hutcheon, de la estrategia metaficticia como elemento de crítica y renovación de las convenciones automatizadas que caracterizan los formatos de telerrealidad contemporáneos.

¹¹ HUTCHEON, Linda, *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, Routledge, Nueva York, 1986, p. 64.

¹² HUTCHEON, Linda, *A Theory of Parody...*, op. cit., p. 68.

¹³ Seguimos aquí de nuevo la tipología propuesta por Robert Stam para el estudio de la reflexividad en el cine, en sus dos modalidades más productivas: la reflexividad lúdica y la didáctica. Cfr. STAM, Robert, *Reflexivity in Filme and Literature*, op. cit., p. xvi-xvii.

El tramo final de *El show de Truman* ahonda en las estrategias hasta aquí analizadas, aunque lo hace con un enfoque narrativo diferente. El acceso narrativo a las peripecias de Truman se había presentado a lo largo del relato con un carácter omnisciente, en paralelo con la promesa típica de la telerrealidad de acceso irrestricto a la vida del personaje. Cuando éste resulta consciente del simulacro en el que está viviendo y decide huir, el relato cambia el enfoque narrativo para adaptarse a los mecanismos de un relato de intriga. La rebelión de Truman es, en primera instancia, rebelión respecto a ese control "narrativo" que ejerce Christof sobre él. Truman se escapa de ese "gran hermano" que le vigilaba constantemente, pero el relato no le acompaña, sino que se mantiene en la posición narrativa de Christof, por primera vez en desventaja narrativa respecto a Truman. El relato adopta por tanto una focalización interna –con Christof como canal informativo– que limita el conocimiento del espectador y genera la intriga acerca del paradero del protagonista.

Dicha intriga se resolverá con relativa rapidez, cuando Truman sea descubierto en plena mar, huyendo de Seahaven en un barco de vela. El enfrentamiento final entre Christof y Truman unifica por primera vez las diferentes capas narrativas y metaficticias del relato, colocando a Christof, Truman, los espectadores intradieгéticos y los reales en el mismo nivel de información. Las estrategias metaficticias siguen desplegadas, en cuanto que vehiculan el enfrentamiento entre Christof y Truman a través de la "creación" de la tormenta. Pero el énfasis del relato recae abiertamente en el conflicto dramático entre los dos personajes protagonistas, que por primera vez produce en el espectador real una angustia similar a la que experimentan los espectadores intradieгéticos, pues Christof parece determinado a matar "realmente" a Truman.

Más interesante resulta, en el contexto de esta primera parte del análisis, la abierta autoconsciencia que Truman tiene ya del simulacro en el que ha estado viviendo. En su lucha por sobrevivir a la tormenta se enfrenta por primera vez verbalmente a su "creador", a quien todavía no pone rostro ni voz. Poco después, el choque del barco con el decorado pondrá fin de un modo material, pero con evidentes repercusiones simbólicas, al simulacro. Christof se desvela abiertamente ante Truman y este se despide de Christof, de sus espectadores intradieгéticos y de nosotros, espectadores reales, siguiendo la convención habitual de sus saludos matutinos, en un último guiño a las estrategias metaficticias desplegadas a lo largo del relato: "Por si no nos vemos de nuevo, buenos días, buenas tardes y buenas noches". Esta última acción encierra, en su sencillez, una última paradoja, pues por primera vez Truman está realmente "actuando" frente a la cámara. Consciente ya de ser una estrella de la televisión, vuelve sobre su rutina y la asume de modo irónico, interpretando una de las frases más populares de ese "guión" que hasta entonces se le había impuesto como configurador de su identidad¹⁴.

¹⁴ Este giro "interpretativo" apunta al concepto de "identidad narrativa" desarrollado por autores como Ricoeur o McIntare, que propone una reflexión sobre la identidad personal en términos narrativos, afirmando que el ser humano no puede llegar a dar cuenta cabal de sí mismo si no puede articular su trayectoria personal en una historia narrativa coherente. Cfr. RICOEUR, Paul, *Sí mismo como otro*, Siglo XXI de España Editores, Madrid, 1996; y MACINTYRE, Alasdair, *Tras la virtud*, Crítica, Barcelona, 1987. Con esta clave se puede afirmar que, durante toda su vida, la identidad de Truman estaba escrita por otros, provocando una falsificación de su existencia. Al descubrir el artificio, Truman rechaza ese guión impuesto y comienza a construir su propia historia, su propia identidad, en abierta oposición a su guionista-creador. Lo cual no obsta para que asuma como guiño final su antiguo "guión", para despedirse ante su audiencia y comenzar una andadura cuya trama ya dependerá de su libre actuar.

2. La consistencia del simulacro ante el principio de resistencia de la realidad

La estructura y retórica metaficcional de *El show de Truman* que acaban de ser analizadas desentrañan los mecanismos con los que este filme tematiza la sociedad del espectáculo en la que vivimos actualmente y los efectos que el fenómeno del simulacro de Baudrillard pueden llegar a tener en la vida social. El espectáculo constituye según el conocido diagnóstico de Debord el modelo de vida socialmente dominante¹⁵ y configura un entorno de producción y consumo en el que prima la preferencia social de la apariencia sobre el ser –la representación artificial sobre el entorno natural– generando, como señala Ritzer, la necesidad de convertirlo todo en continuamente atractivo para la vista y bien de consumo para otros¹⁶. No resulta casual que el contexto en el que se desarrolla la historia de Truman sea un plató de TV en el que se graba un programa de máxima audiencia donde todo lo que se ve, se puede comprar, y en el que la vida de Truman vale lo que dictan las audiencias, los consumidores del programa.

La película dirigida por Peter Weir muestra con verosimilitud el diagnóstico de Baudrillard sobre la confusión que genera el simulacro entre realidad y representaciones. Su valor reside, en este aspecto, en mostrar con un lenguaje audiovisual la relación entre signos y realidad, anticipando algunas de las consecuencias más interesantes que el incremento de las imágenes y el progreso tecnológico tienen en la creación de la cultura contemporánea¹⁷. Una cultura que como ha escrito Nicholas Mirzoeff tiende a visualizar o plasmar en imágenes lo existente¹⁸. Las estrategias de simulación no son una práctica exclusiva del momento histórico en el que vivimos; sin embargo, sí tienen de original respecto a fenómenos anteriores, la capacidad para “declarar imposible el comportamiento auténtico y la palabra cierta, o de conceder a la representación el estatuto de la realidad”¹⁹. En este sentido, aunque hay que reconocer en la novela *1984* de George Orwell un antecedente en cuanto al planteamiento de la existencia de un gran hermano que todo lo vigila²⁰, *El show de Truman* va más allá y sitúa el foco del problema en lo peculiar de nuestra sociedad: la transformación paulatina del mundo en imágenes y la progresiva mediatización de la experiencia, así como el decisivo papel que los medios de comunicación juegan en este proceso.

Como ya se ha analizado con detalle en la primera parte de este trabajo, el simulacro en el que consiste el programa se manifiesta con distintos niveles en la película y sus personajes. La preparación y ejecución se desarrollan en el nivel del productor, el equipo de realizadores del programa y los actores que representan sus papeles dentro del programa de televisión. De acuerdo con Baudrillard el mundo que surge con las

¹⁵ Cfr. DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Pre-textos, Valencia, 1999, p. 39.

¹⁶ Cfr. RITZER, George, *El encanto del mundo desencantado. Revolución en los medios de consumo*, Ariel, Barcelona, 2000, p. 119.

¹⁷ Cfr. ZUNZUNEGUI, Santos, *Pensar la imagen*, Cátedra, Madrid, 1995, p. 21.

¹⁸ Cfr. MIRZOEFF, Nicholas, “The subject of visual culture” en N. MIRZOEFF (ed.), *The visual culture reader*, Routledge, London, 2002, p. 6.

¹⁹ INNERARITY, Daniel, “Comunicación y simulación. Para una filosofía de la razón informativa”, *Comunicación y sociedad*, I, 1 (1988), p. 117.

²⁰ Francisco López Cantos ha analizado detenidamente las concomitancias entre *1984* y *El show de Truman*, así como los antecedentes literarios y cinematográficos más relevantes de esta película (*El show de Truman*, Octaedro, 2007, pp. 17-22). El autor recorre algunos de los hitos previos más importantes de la tradición del cine y la literatura –las novelas *2001: Una odisea espacial*, *Un mundo feliz* y *Rebelión en la granja*; o películas como *el Viaje a la luna* de Méliès, *Metrópolis*, *2001: Una odisea del espacio*, *Gattaca* o *Matrix*–, para ponerlos en diálogo con la película de Peter Weir. Se plantea así el modo en que estas obras abordan cuestiones como los límites de la percepción humana o la fragilidad de la realidad sobre la que se construyen las experiencias humanas y la sociedad misma.

representaciones que constituyen el simulacro, lo *hiperreal*, tiene la peculiaridad de ser superior al naturalmente dado, por ser el resultado de la combinación de modelos o patrones que idealizan las experiencias básicas²¹. En este sentido, el cometido del productor y los actores es construir artificialmente un mundo perfecto. Así lo expresa Christof, primero en la entrevista que concede al programa “La verdad de Truman” y después, en la conversación que mantiene con Truman al final del filme, cuando describe Seahaven afirmando que “es lo que el mundo debería ser” y lo califica como “un mundo en el que no hay nada que temer”. De esta forma, el simulacro funciona con la lógica del *como si*²². Seahaven es un estudio construido como si fuera una auténtica ciudad de Estados Unidos; Meryl, una actriz que actúa como si fuera una esposa y Marlon, un actor que se comporta como si fuera un amigo. Todos los actores desempeñan idealmente su papel en torno a la vida de Truman, que es quien encarna las consecuencias del simulacro: la implosión de las fronteras o la disolución de la diferencia entre realidad y representación²³. Se materializaría así la tesis baudrillardiana que sostiene que en la era de la simulación se produce una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo²⁴. En este sentido, se puede afirmar que el drama de la vida de Truman es que vive con Meryl como si fuera su esposa, confía en Marlon como si fuera un amigo o acude a la oficina como si fuera su lugar de trabajo. Mientras los actores están situados en un paso anterior a la simulación – podríamos llamarlo el plano de la disimulación, pues conocen la diferencia entre realidad y representación²⁵, Truman se encuentra sin la posibilidad de distinguir lo verdadero de lo falso²⁶, un auténtico comportamiento de otro fingido. No puede distinguir la realidad de sus representaciones²⁷.

Todo el universo de Truman está calculado de tal forma que la reproducción artificial no tiene referente con quien compararse, ha extinguido la referencia original para funcionar de forma equivalente a la realidad misma, como afirmaría Baudrillard²⁸, pero ahora bajo la lógica de la producción audiovisual. El resultado puede ser un éxito televisivo mundial, pero, paradójicas de la vida, Seahaven es un lugar en el que no se puede habitar. Truman vive en un espacio que, como sugiere Marc Augé, se ha convertido en un *no lugar*. No

²¹ Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y...*, *op. cit.*, pp. 10-11.

²² Cfr. GARCÍA, Leonarda, *Las teorías de la comunicación en España. Un mapa sobre el territorio de nuestra investigación (1980-2006)*, Tecnos, Madrid, 2007, p. 114.

²³ Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y ...*, *op. cit.*, pp. 12 y 18. La ambigüedad entre el nivel de la representación y el de lo representado se mantiene incluso con aspectos formales como el nombre del protagonista, “Truman Burbank”, que juega con la alusión al hombre auténtico “Tru-man” que tiene como apellido la zona de Los Ángeles donde se concentran la mayor parte de los grandes estudios cinematográficos. En una dirección inversa, Seahaven, el plató en el que se filman los exteriores de la película, es un lugar real, Seaside, una zona residencial del estado de Florida. Cfr. SELVA, Marta y SOLÀ, Anna, “El show de Truman” en ARDÈVOL, Elisenda y MUNTAÑOLA, Nora (coords.), *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, UOC, Barcelona, 2004, p. 370.

²⁴ Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y ...*, *op. cit.*, p. 11.

²⁵ Conviene señalar, sin embargo, que aunque pueda afirmarse de los actores que se encuentran en el estadio de la disimulación, la inercia del simulacro –y de ahí su perversidad– consigue preceder a la realidad y crearla. De ahí que hasta ellos mismos –así sucederá con la esposa– acabarán sufriendo también el desconcierto o confusión entre realidad y representación.

²⁶ Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y ...*, *op. cit.*, p. 12.

²⁷ La película anticipa en este sentido una reflexión que surgirá con el fenómeno de la “realidad virtual”. El mundo de Seahaven es real, tan real como el que viven los espectadores extradiégeticos de la película. La cuestión relevante es que siendo real, pertenece al ámbito de la representación y no de lo representado, aunque produzca efectos similares a los que produce la realidad. Cfr. CASTAÑARES, Wenceslao, “Cultura visual y crisis de la experiencia”, *Cuadernos de Información y Comunicación*, 12 (2007), p. 35.

²⁸ Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *El intercambio simbólico y la muerte*, Monte Avila, Caracas, 1993, p. 65.

permite el reconocimiento de uno mismo ni establece un espacio común que dé sentido a la relación con los otros ni por último representa tampoco un espacio común histórico que facilite la relación. Si los *lugares* son triplemente simbólicos por dar sentido a la identidad personal, social y a la historia común, al pasado, Seahaven es en cambio un espacio en el que la gente coexiste o cohabita sin vivir junta, sin referencias comunes, reunida únicamente por su condición de consumidora²⁹.

La era de la simulación, señala Baudrillard, comienza con la liquidación de los referentes³⁰. Christof es el personaje del filme que representa las extremas consecuencias de esta afirmación. Tiene su personaje varios momentos clave en los que se manifiesta la suplantación de lo real por unos signos que acaban suponiendo la precesión – anterioridad– del modelo sobre los hechos. El simulacro invierte la relación natural entre realidad y representación. Ahora es el guión, el modelo, el que precede a la vida misma. El momento en que Christof acaricia la pantalla en la que aparece Truman indica figuradamente la prioridad del personaje sobre la persona; del signo sobre la realidad, el individuo. Durante el episodio de la huida de Truman en el barco, los espectadores extradiegéticos visualizan el comportamiento extremo que lleva a la liquidación de la referencia. Christof lanza, siguiendo la expresión de Baudrillard, una “duda radical” sobre la realidad porque cualquier cosa puede hacerse con los signos³¹. Si algo funciona en el mundo de las representaciones –en el programa de televisión–, por qué habría que preocuparse por la realidad. De acuerdo con la lógica de Christof, hemos visto crecer a Truman, “¿por qué no verlo morir?”. Lo importante es el signo, la realidad ha dejado de tener importancia. Christof encarna con este comportamiento la inversión del tópico “la realidad supera la ficción”, pues en la era de la simulación la ficción es la que supera – trata de superar– la realidad misma.

El show de Truman en su parte final cuestiona, sin embargo, los planteamientos del simulacro y apuesta por mostrar la resistencia de la realidad a ser sustituida por las representaciones. Los espectadores de la película podrán ver cómo la inesperada decisión de Truman de escapar de Seahaven tiene efectos dispares. Productor por un lado, realizadores y actores por otro, reaccionan de modo desigual ante la crueldad de las consecuencias del simulacro. En estas posturas el espectador de la película reconoce posiciones antagónicas: el lanzamiento de una duda radical sobre la realidad por un lado, y el indicio de una realidad que impone resistencia, por otro. El equipo del productor se sitúa del lado de la persona y no del personaje; actitud que se percibe también de modo mucho más claro en los espectadores intradieгéticos que toman partido ante la acción y apuestan por la autonomía de Truman frente al control del productor. En este sentido la película enfatiza cada vez con mayor énfasis las diferencias existentes entre la actitud fría y controladora del productor, y la paulatina conversión del resto de los personajes que le acompañan. También el espectador extradiegético inmerso en la película vive con sorpresa y alarma el comportamiento de Christof y sus declaraciones, expresadas habitualmente en términos de audiencias y éxitos televisivos. La frialdad del productor actúa como reactivo para avivar en el espectador la conciencia de injusticia y hacerle recordar lo perverso del programa, que por momentos queda olvidado por la empatía que genera Truman y la ilusión de realidad que alcanza el programa. Ese contraste resulta patente, por ejemplo, en el momento final de la película, cuando se escucha una conversación casi paternal de Christof con Truman, que queda oscurecida cuando, alzando la voz, el productor le interpela gritando: “¡Háblame! ¡Di algo, maldita sea! ¡Estás en la televisión!”.

²⁹ Cfr. AUGÉ, Marc, *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*, Gedisa, Barcelona, 1995, p. 147.

³⁰ Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y ...*, op. cit., p. 11.

³¹ Cfr. BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y ...*, op. cit., p. 34.

El comportamiento del equipo de productores, los directores de la cadena, la mayoría de los espectadores dentro y fuera de la película, conmovidos por el patetismo de las escenas, constituye uno de los indicios de lo que podría denominarse como el principio de resistencia de lo real³². Se trata del efecto que espontáneamente produce la autonomía de lo real frente al intento de control del entorno³³, especialmente cuando este se produce sobre las personas. La película muestra con naturalidad, a través de la empatía o antipatía que van generando los personajes, la fuerza de resistencia que ejerce la realidad ante la posibilidad de quedar encerrada en una representación definitiva. El rechazo más o menos espontáneo ante el dolor generado injustamente en la vida de Truman que expresan los personajes –y que los espectadores extradiegéticos pueden experimentar vicariamente–, constituye el primer indicio de tal resistencia. Un indicio, sin embargo, que sólo aparece ante una situación injusta y violenta, incomprensible. Porque en la sociedad del espectáculo, mientras la vida no esté en juego, la representación es más complaciente. Cabría afirmar, siguiendo a Vicente Verdú, que *lo hiperreal* es más limpio, más ordenado y más apetecible³⁴.

Ese principio de resistencia es más radical en Truman. En él surge ante su extrañeza hacia un mundo que parece girar continuamente a su alrededor, cuestionando incluso su cordura. Aquí la película sugiere implícitamente el papel activo de la resistencia que las circunstancias externas³⁵ imponen al conocimiento del mundo y de la propia identidad³⁶. La duda generada por fenómenos como la lluvia selectiva, el falso ascensor o el insólito comportamiento de su esposa exigen a Truman buscar nuevas certezas con las que interpretar su situación e identidad. En este sentido, el indicio de resistencia de la realidad se muestra porque tal actividad, salir de la duda, no es imposible, ya que en la cultura de la simulación no ha desaparecido la verdad propiamente dicha, sino sólo la distinción entre lo verdadero y lo falso³⁷. La duda de Truman y su necesidad de certezas se plantea en la estructura narrativa de la película como el punto de inflexión en el arco dramático del personaje, que a partir de entonces emprende la huida y rebelión. El filme plantea para resolverlo un viaje, que puede convertirle en héroe o en perdedor, en un final que en todo caso desenmascará el simulacro y volverá a establecer las fronteras entre realidad y representaciones, rebatiendo las tesis baudrillardianas que parecían haber regido las coordenadas de ese mundo diegético durante buena parte de la película.

Se atreva o no a salir por la puerta del plató, cuando el barco de Truman rasga el decorado, las diferencias entre realidad y representaciones se hacen evidentes. El rasguño del decorado, como un espejo que se rompe, confirma tanto al personaje como a los espectadores que se encuentran ante un artificio. El decorado actúa como marco que contiene, que muestra que toda representación tiene un límite y no puede hacerse un mapa –una representación– que coincida exactamente con el de la realidad, tal y como imaginaba Borges³⁸. En este aspecto, puede afirmarse que el agujero en el decorado no es la expresión de un vacío, sino la constatación de lo que puede denominarse como terquedad de los hechos. Esa grieta restaura las fronteras entre

³² Cfr. QUÉAU, Philippe, *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Paidós, Barcelona, 1995, p. 43.

³³ Continuamos en este sentido la tesis del filósofo estadounidense C. S. Peirce sobre la autonomía o independencia de lo real frente al pensamiento (véase *Collected Papers*, MA: Harvard University Press, Cambridge, 1931-1958, 5.405).

³⁴ Cfr. VERDÚ, Vicente, *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de la ficción*, Anagrama, Barcelona, 2003, p. 11.

³⁵ PEIRCE, Charles S., CP 5.96.

³⁶ Cfr. CATALÀ, Josep María, *La forma de lo real*, UOC, Barcelona, 2008, p. 221.

³⁷ Cfr. INNERARITY, Daniel, "Comunicación y simulación...", *op. cit.*, p. 118.

³⁸ BORGES, Jorge Luis, "Museo", *El hacedor*, Alianza, Madrid, 1975, pp.143-144.

representación y realidad, y provoca la necesidad de reinterpretar y reconocer de nuevo lo que cada cosa es. El límite del plató muestra la insuficiencia de una teoría figurativa del significado que no puede dejar de evocar el pensamiento de Wittgenstein en el *Tractatus* cuando establece que los límites del lenguaje -de la representación de la realidad que supone Seahaven en este caso- quieren coincidir con los límites del mundo³⁹. La terquedad de los hechos, la resistencia de lo real, es el obstáculo que junto con una actitud crítica -reflexiva- permite reconocer la diferencia entre las cosas y las representaciones o signos de las cosas, y asumir que la realidad es siempre más rica que las representaciones que de ella puedan llegar a hacer los seres humanos o los programas de televisión.

3. Desde el final: el artificio desvelado

Al concluir la película los espectadores poseen, en términos de conocimiento, la información suficiente como para caer en la cuenta que de, aunque la vida de Truman era en cierto modo auténtica y estaba compuesta por elementos verosímiles como una esposa, una familia o un trauma infantil, sin embargo carecía de espontaneidad y riesgo. Lo que él vive como una experiencia de realidad, en verdad debería ser experimentado como la experiencia que supone vivir entre representaciones⁴⁰. Especialmente patente se manifiesta este aspecto en la comunicación que mantiene con los que considera su familia, amigos, vecinos o compañeros de trabajo. En los diálogos de los actores existe una falta de concordancia entre lo que se dice y se hace. Truman está siendo continuamente engañado -es lo que los actores hacen con las palabras al interpretar sus papeles-, aunque lo que digan tenga todo el sentido. Al seguir el guión del programa, la comunicación pierde, como señala Austin, las condiciones apropiadas⁴¹ para que lo que digan constituya realmente una amistad, una familia o una relación laboral honrada. Con esa falta de comunicación sincera se interfiere gravemente en la posibilidad de desarrollar una relación social. Su experiencia vital, mutilada por el planteamiento del programa, queda como propuesta de la pérdida que parece encerrar la mediatización creciente de las relaciones interpersonales y de la experiencia⁴².

Al final, la evolución del personaje de Truman está mostrando, en términos dramáticos, que la identificación entre ver y conocer ya no rige de modo tan pacífico el paradigma audiovisual contemporáneo, agitado por la revolución digital, la emergencia de la imagen sintética o la hibridación de formatos como la telerrealidad⁴³. Cuando Truman descubre -gracias a su actitud reflexiva ante lo que le rodea- que se encuentra ante una representación, ante un plató que es un contenedor de representaciones, se da cuenta precisamente de la fragilidad de la apariencia como único instrumento para dar sentido a lo visto. En la era de la sociedad audiovisual, alimentada por la evolución de las tecnologías de carácter óptico, ver para creer ha dejado de ser un axioma

³⁹ Cfr. WITTGENSTEIN, Ludwig, *Tractatus Logico-philosophicus*, Alianza, Madrid, 1953, § 5.6.

⁴⁰ El film en este aspecto guarda importantes concomitancias con películas como *Matrix*, en las que se cuestionan los límites de la percepción humana y las dudas más o menos razonables que surgen al cuestionarse la posibilidad, ya señalada por Platón con el mito de la caverna, de vivir en una ilusión y preguntarse por si existe algo más allá de las apariencias.

⁴¹ Cfr. AUSTIN, John Langshaw, *Cómo hacer cosas con palabras. Palabras y acciones*, Paidós, Buenos Aires, 1971, pp. 195-196.

⁴² Como ha descrito Slavoj Žižek, las experiencias del personaje de *El Show de Truman* o de novelas como *Time Out of Joint* (P. K. Dick, 1959) -predecesora en el argumento de la sospecha de vivir en una realidad que es una farsa- ponen de manifiesto que el paraíso del consumo capitalista es de algún modo irreal, insustancial, un desierto. Cfr. ŽIZEK, Slavoj, *Welcome to the Desert of the Real*, Verso, Londres, 2002, p. 13.

⁴³ Cfr. CATALÀ, Josep María, *La forma de...*, op. cit., p. 319.

epistemológico indubitable⁴⁴. De hecho la película en su conjunto también plantea una reflexión similar al espectador real, aunque en una dimensión diferente, la de la experiencia televisiva de los formatos de telerrealidad. La promesa que estos programas ofrecen, de acceso no mediado y en cuanto tal verdadero, fundada en esa identificación ingenua entre ver y conocer o entre imagen y veracidad, es desmontada a través de las estrategias metaficcionales –con su combinación de reflexividad paródica y didáctica–, provocando el desvelamiento de su artificio.

Una labor interpretativa como la ejercida en este estudio permite entender finalmente que en el caso de *El show de Truman* la estructura no es simplemente un recurso formal, sino que sirve también como vehículo con el que hacer explícitos significados implícitos⁴⁵. En este sentido se puede afirmar que la estructura plantea una tensión de indudable fecundidad entre dos polos. Por un lado, nos encontramos, como el propio Peter Weir afirmaba, ante un filme que muestra los efectos del poder de la televisión y la preocupante inflación del consumo de imágenes descontextualizadas⁴⁶. Pero, por otro, estamos ante una nueva muestra de cómo la cultura popular sabe crear obras que plantean una revisión crítica –en clave paródica– de formatos anquilosados, confiada en la creciente alfabetización audiovisual de los espectadores contemporáneos, lo que contribuye a una mejor comprensión de las convenciones audiovisuales del espectáculo y por tanto también del entorno en el que habitan.

BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, Marc, *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*, Gedisa, Barcelona, 1995.
- AUSTIN, John Langshaw, *Cómo hacer cosas con palabras. Palabras y acciones*, Paidós, Buenos Aires, 1971.
- BAUDRILLARD, Jean, *El intercambio simbólico y la muerte*, Monte Avila, Caracas, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1984.
- BORDWELL, David, *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge, 1989.
- BORGES, Jorge Luís, "Museo", *El hacedor*, Alianza, Madrid, 1975.
- CASTAÑARES, Wenceslao, "Cultura visual y crisis de la experiencia", *Cuadernos de Información y Comunicación*, 12, 2007, pp. 29-48.
- CATALÀ, Josep María, *La forma de lo real*, UOC, Barcelona, 2008.
- DÄLLENBACH, Lucien, *El relato especular*, Visor. Madrid, 1991.
- DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Pre-textos, Valencia, 1999.
- GARCÍA, Leonarda, *Las teorías de la comunicación en España. Un mapa sobre el territorio de nuestra investigación (1980–2006)*, Tecnos, Madrid, 2007.
- GENETTE, Gérard, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid, 1989.
- HUTCHEON, Linda, *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, Routledge, Nueva York, 1986.

⁴⁴ Cfr. POSTMAN, Neil, *Divertirse hasta morir*, Ed. La tempestad, Barcelona, 1991, p. 29.

⁴⁵ Cfr. BORDWELL, David, *Making Meaning...*, *op. cit.*, pp. 266-267.

⁴⁶ Cfr. Entrevista a Peter Weir en "El espectador", *El País*, 1 de noviembre de 1998, p. 10.

- INNERARITY, Daniel, "Comunicación y simulación. Para una filosofía de la razón informativa", *Comunicación y sociedad*, I, 1, 1998, 1, pp. 115-124.
- LÓPEZ CANTOS, FRANCISCO, *El Show de Truman*, Octaedro, Valencia, 2007.
- MACINTYRE, Alasdair, *Tras la virtud*, Crítica, Barcelona, 1987.
- MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2005.
- MIRZOEFF, Nicholas, "The subject of visual culture", en N. MIRZOEFF (ed.), *The Visual Culture Reader*, Routledge, Londres, 2002, pp. 3-23.
- MIRZOEFF, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, Paidós, Barcelona, 2003.
- ORWELL, George, *1984*, Destino, Barcelona, 2004.
- PEIRCE, Charles Sanders, *Collected Papers of Charles S. Peirce*, Vol. V, Harvard University Press, Cambridge, 1967.
- POSTMAN, Neil, *Divertirse hasta morir*, Ed. La tempestad, Barcelona, 1991.
- QUÉAU, Philippe, *Lo virtual. Virtudes y vertigos*, Paidós, Barcelona, 1995.
- RICOEUR, Paul, *Sí mismo como otro*, Siglo XXI de España Editores, Madrid, 1996.
- RITZER, George, *El encanto del mundo desencantado. Revolución en los medios de consumo*, Ariel, Barcelona, 2000.
- SELVA, Marta y SOLÀ, Anna, "El show de Truman", en ARDÈVOL, Elisenda y MUNTAÑOLA, Nora (coords.), *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, UOC, Barcelona, 2004, pp. 368- 378.
- STAM, Robert, *Reflexivity in Filme and Literature*, Columbia University Press, Nueva York, 1992.
- VERDÚ, Vicente, *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de la ficción*, Anagrama, Barcelona, 2003.
- WAUGH, Patricia, *Metafiction: The Theory and Practice of self-conscious fiction*, Routledge, Londres y Nueva York, 1984.
- WITTGENSTEIN, Ludwig, *Tractatus Logico-philosophicus*, Alianza, Madrid, 1953.
- ZIZEK, Slavoj, *Welcome to the Desert of the Real*, Verso, Londres, 2002.
- ZUNZUNEGUI, Santos, *Pensar la imagen*, Cátedra, Madrid, 1995.