

Güeros de Alonso Ruizpalacios: el viaje como recuperación del sentido de la realidad frente al simulacro

Güeros by Alonso Ruizpalacios: the trip as a recovery of the sense of reality as opposed to simulation

Recibido: 06-07-2023
Aprobado: 15-12-2023

Daniel Rojas Pachas
Katholieke Universiteit Leuven
Leuven, Bélgica
df.rojaspachas@ugto.mx
ORCID: 0000-0002-3819-2357

Resumen

Güeros es una película mexicana del año 2014 dirigida por Alonso Ruizpalacios. El análisis del filme tiene como marco teórico los postulados de Gerard Genette y Jean Baudrillard sobre metalepsis y simulacro respectivamente. Esta lectura analiza la dicotomía entre lo real y los simulacros contruidos por las imágenes televisivas y fílmicas, y se enfoca en la importancia del viaje como mecanismo de reconstrucción de la subjetividad, por ello se ha priorizado el tránsito que experimenta el protagonista, Sombra, y su transformación en un sujeto observador y partícipe consciente de su tiempo.

Palabras clave: cine latinoamericano; metalepsis; simulacro; imagen; película de viaje.

Abstract

Güeros is a 2014 Mexican film directed by Alonso Ruizpalacios. The analysis of the film has as its theoretical framework the postulates of Gerard Genette and Jean Baudrillard on metalepsis and simulacrum respectively. This reading analyses the dichotomy between the real and the simulacra constructed by television and film images and focuses on the importance of the journey as a mechanism for the reconstruction of subjectivity, for this reason, it has been prioritized the transit experienced by the protagonist, Shadow, and his transformation into an observant subject and conscious participant of his time.

Keywords: Latin American cinema; metalepsis; simulacrum; image; road movie.

Introducción

Güeros (2014) es una *road movie* mexicana dirigida por Alonso Ruizpalacios. El presente estudio se estructura en cuatro partes, primero una breve introducción enfocada en los dualismos que atraviesan la película junto con una mirada global al relato filmico, un segundo momento titulado “Gran Hermano: hiperrealidades y microcosmos del poder” dedicado a los conceptos teóricos de simulacro y metalepsis. El tercer apartado está consagrado al análisis de la obra, a partir de los conceptos elaborados por Jean Baudrillard y Gerard Genette y, por último, las conclusiones.

El relato de *Güeros* tiene como centro el viaje de cuatro jóvenes que habitan en Ciudad de México, Federico (Sombra), Santos y Ana, los tres son estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). El cuarto miembro del grupo es Tomás, hermano menor de Sombra. Si bien el filme es del año 2014, este nos cuenta una historia que se ubica temporalmente en 1999. Este hecho el espectador lo puede inferir, pues la *road history* tiene como telón de fondo la toma de la ciudad universitaria de la UNAM¹ y la movilización de miles de estudiantes a fin de evitar la privatización de la educación superior.

La historia se moviliza a causa de Tomás, ya que es enviado por su madre desde Veracruz a la capital, para que pase una temporada junto a su hermano mayor, Federico (Sombra), puesto que su comportamiento adolescente, parece haber superado la paciencia de su progenitora. En la capital, Federico vive con Santos en un descuidado apartamento y son mantenidos por la madre del primero, ya que esta envía mensualmente una mesada y aunque son estudiantes universitarios se encuentran al margen de las movilizaciones de sus pares. Su postura ideológica se resume en lo que Sombra le dice a Tomás, cuando este le pregunta si son esquiroles, termino despectivo usado para aludir a los rompehuelgas. Sombra arguye estar en huelga de la huelga.

Federico y Tomás Ruiz no tienen un rumbo claro, no estudian ni trabajan y se encuentran atrapados por la rutina. Son hermanos emocionalmente distanciados, sin embargo, hay un elemento que comparten, un viejo casete vinculado a la educación sentimental de su desaparecido padre, con la música de Epigmenio Cruz. De la figura paterna poco se nos

¹ Cf. Dorantes, G. L. (2006). *Conflicto y poder en la UNAM: la huelga de 1999*. UNAM, Miguel Ángel Porrúa.

informa, sin embargo, sabemos que Tomás escucha y lleva consigo a todos lados esta cinta musical, la cual opera como un amuleto capaz de romper las tensiones entre los hermanos. La obra y leyenda de Epigmenio Cruz dotan al viaje de un matiz emocional y establecen un nexo con el pasado familiar, pues conecta a los hermanos con su origen. La música de Epigmenio, artista ficticio del rock mexicano, no es accesible al espectador, aunque sí apreciamos el efecto de las canciones sobre quienes se dejan maravillan por su arte. En lo inefable habita un poderoso mensaje que los protagonistas, y en especial Sombra, redescubrirán durante su trayecto por Ciudad de México.

El viaje que Sombra emprende junto a su hermano Tomás y sus dos amigos de la universidad permite repensar el sentido vital que se puede edificar más allá de los discursos y signos visuales que opacan la realidad. El trayecto de los personajes inicia gracias a una nota periodística que anuncia la agonía de Cruz en un hospital de la capital. Un violento desencuentro con un vecino, al que los jóvenes cargan sus gastos de consumo eléctrico, será la excusa para iniciar su travesía por la gran urbe mexicana. Las distintas paradas que realizan a lo largo de puntos clave de la capital y su reencuentro con la otredad, ciudadanos de diversas clases sociales, reafirma la mirada crítica y el humanismo de los personajes, al margen de las verdades impuestas por los simulacros.

Güeros se encuentra rodada en blanco y negro. Esta preferencia estética resalta dualismos como: la relación con el otro, la lucha de clases, el mestizaje, entre otras lecturas. De acuerdo con Camila Torres Castro, la fotografía en claroscuro representa el encuentro con la alteridad: la película fue rodada en blanco y negro con la intención de contar una historia de dualismo que edifica la otredad a través de la oposición, principalmente en lo que atañe a lo urbano (Torres, 2020)². María del Mar Sánchez Bernal, en su tesis de maestría sobre el paisaje y la geografía urbana en *Roma y Güeros*, señala que la película filmada en blanco y negro genera una tensión temporal, pues existen numerosas claves dentro de la película que nos sitúan a fines del siglo XX, construyendo un imaginario del pasado a través de ciertas locaciones y accesorios de utilería; sin embargo, existen en el filme tomas que exponen espacios de Ciudad de México contruidos durante la primera década del 2000, como los edificios High Park y el Grand Santa Fe: el paisaje es común a la Ciudad de México pero poco común al año y la

² Traducción del autor.

década de la narración. Eso, por un lado, significa que los decorados y las locaciones se eligieron para enfatizar los paisajes actuales de la Ciudad de México, mientras que todos los demás detalles, como los autos, la utilería y el diseño de vestuario, se mantienen fieles al año y la década de la narrativa. Como tal, la película juega con la temporalidad de la historia, utilizando el paisaje, haciendo que los conflictos y situaciones sean relevantes tanto para el presente como para el pasado (Sánchez, 2020)³. La investigadora refuerza su argumento al indicar que el filme no tiene un tono envejecido, sino una coloración digital, por tanto, el director busca una representación mixta de épocas, generando un conflicto entre pasado y presente, a fin de exaltar la realidad cambiante y móvil de una gran urbe como Ciudad de México, inestable dentro de su progreso.

Esta dualidad entre presente y pasado también se encuentra expresada de forma simbólica en las coordenadas geográficas que atraviesa el filme, pues la historia inicia en Veracruz, ciudad de la cual son originarios los protagonistas Tomás y Federico. Este importante puerto mexicano fue el lugar en que desembarcó Hernán Cortés, el conquistador español que inicia la historia colonial y el virreinato de Nueva España; también es importante destacar que el clímax de la cinta nos traslada a la colonia Texcoco, específicamente a una pulquería. Ese sector de Ciudad de México históricamente coincide con el lugar en que se fundó Tenochtitlan, capital del imperio Mexica. En aquel mítico sitio, los Mexicas encontraron, acorde a la profecía, a un águila devorando a una serpiente sobre el lago Texcoco. Esta referencia al viaje de fundación de la gran ciudadela del imperio precolombino y a la travesía de conquista, se encuentra atada por dos actos violentos propiciados por adolescentes, lo cual proporciona circularidad al relato y un efecto de espejo, además de una lectura metafórica del país, un país en vías de desarrollo y marcado por un pasado y presente de luchas y derramamientos de sangre. Al inicio del filme, en Veracruz, Tomás deja caer un globo con agua sobre una mujer y su bebé y eso propicia su éxodo a Ciudad de México, mientras que, en Texcoco, un menor deja caer un ladrillo desde un puente sobre el auto de nuestros protagonistas.

En el filme hay otras dualidades importantes como el uso de la música del compositor Agustín Lara, alusivas al cine de oro mexicano. El tema *Azul* es central para la historia y se presenta

³ Traducción del autor.

en una versión de Natalia Lafourcade. Fabiola Llamas analiza el uso del bolero en *Güeros* y nos señala:

Debido a que son canciones populares que han sido tarareadas por muchos mexicanos, mientras en la imagen se muestran espacios reconocibles de la ciudad, redescubriendo los espacios modernos con canciones de otra época. (Llamas, 2022, p. 21).

Esta amalgama entre el pasado musical del país y la recepción que tienen las nuevas generaciones de su tradición lírica, expone las tensiones entre lo popular y lo moderno y dan cuenta de la educación sentimental de un país, su diversidad y, en lo funcional al relato, nos remite a la búsqueda existencial de los protagonistas. Esto se verifica cuando Epigmenio Cruz aparece en pantalla. Sobre la leyenda ficticia del rock se indica que participó del mítico festival de Avandaro en 1971, sin embargo, al momento de su entrada en escena, la música que escuchamos como telón de fondo es del Divo de Juárez, Juan Gabriel.

En el filme existen otras dualidades notorias como la diferencia en el color de piel de los dos hermanos que guían la trama. Sombra es moreno y sobre él pesa el apelativo de prieto, mientras que Tomás es blanco y podría ser consignado como güero, lo cual remite al título de la película. En términos históricos estas diferencias raciales están consignadas en sendos estudios sobre el mestizaje en México y, visualmente, encontramos en los cuadros de castas las primeras taxonomías y descripciones de la variedad social del país. También el término güero es un insulto alusivo a conflictos de clase y esto lo podemos ver en la dicotomía que atraviesa la relación de Ana (otra de las protagonistas) con Federico, apodado Sombra, por su color de piel. Ambos son estudiantes que se ven arrastrados por las protestas de la UNAM. Sombra, en más de un momento de la historia, es acusado de estar en contra de la movilización y sus pares lo llaman esquírol. Resulta paradójico que Sombra no asuma compromiso alguno con la proclama estudiantil, siendo un representante de los grupos desfavorecidos del país, al provenir de una familia de trabajadores. Vemos a su madre dedicada a la costura y él mismo le dice a Ana que la señora Esperanza (madre de Federico y Tomás) no terminó su educación escolar. Ana por su parte, proviene de una clase privilegiada, sus padres son médicos, de modo que ella no es de la primera generación de universitarios en su familia, y la privatización del sistema educativo, con el correspondiente

pago de una matrícula semestral, no le afectaría mayormente. Ana se presenta como una de las líderes del movimiento estudiantil, encabeza la radio universitaria y participa activamente en las asambleas.

En este análisis se remite de modo accesorio a estas dualidades, pues se prioriza la dicotomía entre lo real y las hiperrealidades programadas por medio de imágenes televisivas y fílmicas, además, se enfoca en la importancia del viaje como mecanismo de reconstrucción de la subjetividad. El artículo analiza a partir de los postulados de Gerard Genette y Jean Baudrillard sobre metalepsis y simulacro respectivamente, seis momentos en que el filme establece una dualidad entre lo real y los simulacros construidos por las imágenes televisivas y fílmicas. Se postula que en *Güeros* la realidad aparece sitiada por constructos hiperreales, el culto a la imagen y representaciones artificiales generadas por los medios de comunicación de masas. La película aborda esos elementos estableciendo un paralelismo entre el viaje de los protagonistas y una microhistoria que se inserta como metarrelato televisivo: un *show* de telerrealidad nos confronta en varios momentos importantes del trayecto de Sombra y compañía y a la par el filme hace una serie de cuestionamientos al cine latinoamericano mediante rupturas del pacto ficcional.

En la película, el contenido filosófico y retórico desarrollado por Baudrillard en sus libros dedicados a la cultura y el simulacro y la teoría de Genette sobre transgresiones dentro de los niveles narrativos, se aprecian en la metahistoria que transcurre al margen del trayecto en automóvil. Ruizpalacios escenifica un metarrelato a través de un *reality show* que transcurre en una casa estudio. Esta pequeña historia y su implicancia en el trasfondo del filme, el espectador podría pasarlo por alto, pues al igual que la publicidad funciona de manera casi subliminal, con escasos segundos en pantalla y como una nota sutil, sin embargo, es una poderosa sátira que el autor hace del programa Gran hermano. Ruizpalacios escenifica a un grupo de personas que habitan una casa estudio en un concurso de telerrealidad, esto sumado a una serie de momentos metalépticos, que priorizo en mi revisión crítica, le sirven al director y guionista para establecer de forma paródica y autorreflexiva una mirada sobre las representaciones que se hacen de México a través de la pantalla.

En síntesis, este análisis evidencia cómo *Güeros* expone el rol que juegan las construcciones culturales programadas al ser signos que volatilizan la realidad cobrando importancia por

encima de aquello que representan. Al inicio del viaje, Sombra hace honor a su apodo y se presenta como una versión debilitada de su persona, un negativo fotográfico y una radiografía del sujeto perdido en la modernidad tardía. Se trata de un hombre inactivo y abúlico, acongojado por la conflictiva realidad social de México. El país del norte aparece asolado por la pobreza, el racismo, la violencia urbana, aunque no menos importante es la hiperrealidad que inunda a la ciudadanía con discursos políticos vacíos, infraestructuras culturales que explotan el exotismo, el culto a la imagen del político y las estrellas del espectáculo, dentro de una televisión basura que inunda la ya precaria cotidianidad con mensajes artificiales de éxito y felicidad.

Gran Hermano: hiperrealidades y microcosmos del poder

Jean Baudrillard analizó las modernas sociedades de consumo, centrándose en los medios de comunicación como creadores de simulacros, manipulación de información, cifras oscilantes y la cultura virtual como concreción de un mundo hiperreal en que los sujetos pasan a ser objetos. El francés señala que, con la crisis de la modernidad y el advenimiento de una era virtual y tecnológica dominada por los medios —no sólo por la producción en serie, sino por el imperio de los medios de masas— pasamos de la representación a la simulación. Un barrido de la diferencia abstracta entre concepto y realidad. Se produce una implosión en el sistema de representación.

Güeros evidencia, en la superficie de su relato, las tensiones sociales que sufre México; sin embargo, de modo detallado y sutil, expone lo importante que es el rol de lo hiperreal. El director expone la función de simulacros culturales y el papel que juega la prensa, la televisión y sus estrellas, como medio de legitimación de lo real. Vemos cómo una forma de vida virtual llega a cobrar importancia por encima de aquellos que consumen la telerrealidad. Baudrillard nos dice:

El sistema queda flotando convertido en un gigantesco simulacro —no en algo irreal, sino en simulacro, es decir, no pudiendo trocarse por lo real pero dándose a cambio de sí mismo dentro de un circuito ininterrumpido donde la referencia no existe. (Baudrillard, 1978, p. 13).

El filósofo expone en esta cita un principio basal de su teoría. Por sus postulados, Baudrillard es considerado como un autor adscrito al pensamiento posmoderno. La paradoja del mundo contemporáneo implica que el simulacro no es sólo la ausencia de lo real o su suplantación por el modelo, sino que, a su vez, esa ausencia de realidad (verdad) conlleva una hiperbolización de lo real por el advenimiento de múltiples realidades artificiales y programadas (hiperrealidad).

No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias. Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse. (Baudrillard, 1993, p.11).

En cuanto a los simulacros, estos son los signos de la hiperrealidad y operan a través del principio de simulación. Baudrillard en su conceptualización separa el término simulacro de su relación con la teoría de la mimesis, que buscaba en la imitación de la “Naturaleza” su fundamento y sentido. El simulacro deja de ser una imagen que asemeja una cosa y pasa a ocupar el lugar del referente. En *Güeros* el programa *Gran Hermano* es una hiperrealidad, un simulacro que se presenta en forma espacial, pues exhibe al público la intimidad de un grupo de hombres y mujeres que viven como compañeros de una gran casa. El *show* es una ventana a una forma de realidad, pero que se encuentra programada. Se trata de un modelo estático y un microuniverso que compendia las interacciones sociales del exterior. La casa estudio nos remite a las consideraciones que Baudrillard hace sobre el *studiolo* del palacio como un “microcosmos inverso” (Baudrillard, 1988, p.93). Lo peculiar es que se trata de un espacio controlado, un pequeño cosmos situado en México, pero por lo que muestra el filme, la realidad artificial gestada por la televisión cobra relevancia para gran parte de la población, y en diversos momentos de la trama se impone ante las problemáticas reales o la aflicción de los ciudadanos. Baudrillard establece un nexo entre el *studiolo* y el control del poder:

Después de Maquiavelo los políticos quizás han sabido siempre que el dominio de un espacio simulado está en la base del poder, que la política no

es una función, un territorio o un espacio real, sino un modelo de simulación. (Baudrillard, 1988, p. 93).

En el filme resulta paradójico que el *reality show* y la casa estudio roben importancia a un hecho histórico como la privatización del sistema educativo superior. Los universitarios en huelga también habitan un espacio cerrado, en su caso las dependencias de la ciudad universitaria. La diégesis expone la poca atención mediática que tiene la lucha por evitar que la educación sea privatizada. La huelga pretende preservar la movilidad social de clases pauperizadas y se opone a los discursos petrificados del poder. La lucha por evitar que se privatice la educación superior no es televisada y es ignorada por los gobernantes, de hecho, una de las asambleas estudiantiles que escenifica la película tiene como motivo la radicalización de las propuestas de los huelguistas y el llamado a tomar los medios de comunicación de masas.

El viaje de nuestros protagonistas también contrasta con la realidad televisada. La presencia de *Gran Hermano*, como metahistoria, contribuye a la polifonía de la diégesis central, ejemplos similares en el cine latinoamericano reciente, los encontramos en *La ciénega* (2001) de Lucrecia Martel, a través de la microhistoria de la virgen, situación televisada y que aqueja al pueblo de los protagonistas. El director Carlos Sorín en *Historias Mínimas* (2002), también se vale de los concursos televisivos como un relato paralelo al viaje en carretera. Esta estrategia narrativa de Ruizpalacios nos permite ahondar en el tránsito que experimenta Sombra y valorar su transformación en un partícipe consciente de su tiempo.

Análisis de *Güeros*: simulacro y metalepsis

La primera imagen del *reality* se encuentra precedida por un encuadre en primer plano del diario *El Sol* que Tomás lee en el departamento de su hermano. La nota indica 163 días de huelga, mientras que la transmisión de *Gran Hermano* remarca, día 63 en la casa. De forma premeditada, el director refuerza la dicotomía entre huelguistas e hiperrealidad. Frente al primer encuadre del *show*, Tomás pregunta a su hermano: ¿cierto que viven allí? (min. 18:25), Sombra responde: –¿qué no ves?– (min. 18:26) confundiendo a los concursantes con los estudiantes movilizados. En esta primera secuencia se establecen las bases de la relación dialéctica que tendrá la casa artificial del *reality* con la diégesis y la situación de los

protagonistas. El estancamiento y la rutina no se alteran hasta que inicia el viaje automovilístico. Como dice Ruizpalacios: “el cambio, de estar estático a pasar a estar en movimiento. Un proceso de curación a través del movimiento” (Levine, 2022)⁴. El trayecto mantiene a los personajes fuera del continuo, sin embargo, en sus ocasionales paradas, no sólo enfrentan una realidad violenta y desigual de la urbe, también son interpelados por una hiperrealidad televisiva excluyente. La casa estudio guarda notorias diferencias con el estado ruinoso del departamento de Sombra. El programa muestra a jóvenes con ropa de verano, sonriendo en un ambiente esterilizado y homogéneo. En la casa estudio predominan las personas blancas. En la hiperrealidad no hay mestizaje, se alude además al carácter internacional de los habitantes: “Pablo prometió hacer su famoso Ratatouille” (min. 18:35). La voz mecánica del locutor expone que la tensión aumenta en el estudio. Una estrategia artificial para generar drama y persuadir al espectador. En este punto del relato, Sombra está dominado por la hiperrealidad y su estancamiento lo ha alejado de los otros. Se presenta al margen de la huelga, confunde el *show* con la vida y no muestra mayor interés por la suerte de su hermano. Engaña a una niña con síndrome de Down, para colgarse a la electricidad y vive en un completo caos, mantenido por su madre. Su mirada del mundo es obtusa.

El segundo encuentro con la hiperrealidad se presenta en un hospital público. El grupo llega allí por una nota periodística sobre Epigmenio Cruz y su enfermedad. Vemos un encuadre con pacientes, personas de estrato humilde rodean a Sombra que espera sentado. Una señora, atenta al programa, le pregunta a Sombra quién cree que será el próximo en ser eliminado. La preocupación de la mujer se centra en un grupo de desconocidos en pantalla: jóvenes blancos que festejan y compiten por un premio millonario. A su alrededor, personas como ella esperan atención médica. Vemos un primer plano de Sombra y a la señora en *shallow focus*. Ante la pregunta de la dama, él asume que van a expulsar a alguien del hospital. La mujer le corrige: “Del hermano mayor” (min. 30:22). Atestiguamos un primer cambio, Sombra ya no confunde la realidad con el simulacro. Ha salido al mundo y observa fuera de los límites de su encierro. Vemos una toma del *show* y aparecen dos mujeres jugando *Twister* mientras ven un programa. Televisión dentro de la televisión. El locutor dice: “Chema comienza a sospechar que está viviendo en un foro” (min. 30:30). El concursante acerca su

⁴ Traducción del autor.

rostro a la pantalla e inspecciona las cámaras ocultas del estudio. En una *myse en abyme*, su rostro se proyecta en el televisor de la casa estudio. Ruizpalacios escenifica el absurdo de lo hiperreal. El locutor agrega que es el día 65 y que el encierro provoca estragos en la cordura de Chema, lo cual tiene relación con los ataques de pánico que sufre Sombra, condición que él ha bautizado como el tigre. Existe también un paralelo con la heterotopía que es el hospital. La televisión exagera las condiciones de salud de los participantes, mientras la historia anónima de miles de mexicanos, en centros médicos pauperizados, se libra con indiferencia cada día.

El tercer momento se presenta en la ciudad universitaria. Esta escena se vale de una metalepsis y ruptura de los planos de realidad de la película. Sombra y compañía se encuentran con Oso, un colega universitario y mientras van en vehículo hacia las salas en que se realiza la asamblea estudiantil, discuten sobre el compromiso con la huelga. Antes de entrar al edificio en que se encontrarán con Ana, Oso y nuestros protagonistas, rompen el pacto ficcional y discuten el guion de *Güeros* (min. 47:07-58). Genette define la metalepsis como una transgresión:

El paso de un nivel narrativo a otro no puede asegurarse en principio sino por la narración, acto que consiste precisamente en introducir en una situación, por medio de un discurso, el conocimiento de otra situación. Toda otra forma de tránsito es, si no siempre imposible, por lo menos siempre transgresiva. (Genette, 1989, p. 289).

Los personajes hablan de la historia que están protagonizando y Oso la define como una película de “correteadas” (min. 47:32). El espectador puede sentirse confundido por esta escena. Según Genette:

Toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de personajes diegéticos en un universo metadiegético, etc.) o inversamente... produce un efecto de extravagancia. (Genette, 1989, p. 290).

Esto ocurre antes de que los personajes confronten un hecho político de la historia reciente de México. La única situación verídica representada por el filme. Con esta puesta en escena, Ruizpalacios da cuenta de que es consciente que el cine puede convertirse en un simulacro,

llegando a desdibujar lo representado, tal como lo hace en la diégesis, el *reality show*. El autor toma distancia frente a la situación y les recuerda a los espectadores el estatuto ficticio de su obra, o sea no impone su relato como una mirada documental o que toma atributos de la realidad con el fin de imponer una verdad polarizada. La cinta es consciente de que es una transposición ficticia de lo real. En un sentido inverso y satírico, los personajes actúan como la *voz en off* que nos indicaba en la escena de telerrealidad que los habitantes del *show* no saben que están en un programa de concurso; sin embargo, acá se produce lo contrario, los protagonistas salen de su rol de personajes y reconocen estar en una película, por tanto en lugar de querer convencernos de que lo que *Güeros* cuenta es verídico, sobre todo lo relativo a lo vivido por los huelguistas a fines de la década de 1990, el guion se esfuerza en transgredir el pacto inicial con su destinatario y los personajes problematizan la historia que les ha dado vida y voz, ríen de sus peripecias, cuestionan lo verosímil de sus actos y reafirman que estamos viendo una dramatización.

Güeros asume que es una forma de representar la identidad mexicana y sus personajes renuncian a ser calificados de héroes. Asumen el estatus de antihéroes, personajes que se reconocen incompletos y cuyo viaje, lejos de entregar una verdad monolítica, ensaya una mirada y una búsqueda. De acuerdo con Genette, la metalepsis resalta la delicada línea entre lo real y lo representado: “frontera movediza, pero sagrada entre dos mundos; aquel en que se cuenta, aquel del que se cuenta” (Genette, 1989, p. 291).

En la escena siguiente aparece por vez primera Ana. En la asamblea se discute el asalto a las televisoras. Ella indica que la imagen de la lucha estudiantil es tergiversada por el poder, por tanto, se requiere marchar pacíficamente y no alimentar los simulacros de los medios. Toda la situación puede verse como una forma en la que la película reflexiona sobre su propia responsabilidad como imagen que erige verdades y cómo las pantallas han tenido un rol de aburguesamiento y control de las masas en México y Latinoamérica.

Un cuarto momento, importante durante la visita a la UNAM, es la actitud de Furia, novio de Ana y dirigente estudiantil que la increpa con consignas prefabricadas y que aluden a la lucha de clases y a un discurso vinculado a la izquierda latinoamericana. Ana acusa a Furia de utilizar su poder político para enamorar a jóvenes estudiantes de primer año. En esta escena la dirigente es agredida verbalmente por algunos asistentes de la junta estudiantil, que la

descalifican no tanto por sus argumentos, sino por ser rubia, la llaman güera y la acosan con gritos misóginos. Furia en lugar de apoyarla incita al grupo y se produce una trifulca. En la escena que sigue vemos a Furia en una actitud populista rayando un mural de Siqueiros para luego saltar como una estrella de rock sobre una gran masa que lo alza en brazos mientras vitorean su nombre. Aquí vemos que la huelga tiene caudillos que exaltan su figuración y demuestran que hay una estructura de exclusión y una teología del poder. Sombra considera que amoldarse a discursividades, que manipulan las causas en favor de unos pocos, es lo que ha sostenido el poder del PRI en México (min. 45:44-46:45). Lo interesante de la escena es que escuchamos los argumentos del protagonista. Sombra comparte su dialéctica con sus pares y expone su postura frente a Tomás. Deja la inacción para defender a Ana ante los ataques en la asamblea. Se concreta un paso más hacia su transformación.

Antes de llegar al clímax del filme se produce un quinto momento. Los protagonistas visitan el zoológico de Chapultepec en la búsqueda de Epigmenio. En el lugar se encuentran con la encargada de limpieza que los conduce a sus aposentos. Mientras conversan y beben un té, de manera difuminada se proyecta tras los protagonistas, en *shallow focus*, el programa de telerrealidad. La mujer que responde al nombre de Isabel les cuenta su historia de amor con Epigmenio y les revela que ella es la imagen en la portada del casete que tan importante ha sido para la intrahistoria de los dos hermanos. La realidad rompe el encanto del *imago* o fantasma propiciado por una imagen desgastada y anclada al pasado que sólo pervive en el papel impreso. Isabel les cuenta que la tocada que pudo cambiar la historia del rock nacional se arruinó por un beso y reafirma que al escuchar a Epigmenio sentías que te ibas lejos de tu casa, todos querían irse lejos de su casa. En ese momento la realidad se impone al simulacro, pues no lo oímos ni lo vemos. Un recuerdo, un momento, una experiencia vital que el grupo comparte gracias a esta mujer, consigue desplazar el predominio del artificio televisivo.

La hiperrealidad tiene un sexto y último momento. En paralelo al encuentro con Cruz, mientras Tomás se presenta al músico, el locutor habla de Macarena, una persona que debe dejar el estudio de *Gran Hermano* y le da la bienvenida al mundo real. Se produce un espejo con lo experimentado por los protagonistas, ya que Epigmenio reacciona con violencia y arroja al suelo el casete señalando: “¿Quién chingados eres y qué putas estás haciendo en mi casa?” (min. 01:32:47-51). Ellos han ingresado al mundo de Epigmenio, a la pulquería que

funciona como su escape de la realidad, otro microcosmos de México, los antros y bares estancados en el tiempo. En ese momento, no sólo Macarena abandona la hiperrealidad y su control, sino que Sombra también, al menos mentalmente, pues al encontrar al sujeto que motivó el viaje, entiende la idea detrás de las letras que Epigmenio compuso y, más importante, comprende el sentimiento que su padre experimentó ante la música de Cruz.

De forma anticlimática, Epigmenio se duerme frente a la reflexión de Sombra. Este se sincera y expone un sentido reencontrado de la vida, un entendimiento que reconoce a la alteridad. En el mundo hay personas que jamás comprenderán las cosas, pues un mundo sólido, de discursos e imágenes programadas los obnubila. La metáfora del poeta que ve los trenes partir, alude a la capacidad de desautomatizar el lenguaje y reflexionar de modo crítico. Sombra entiende lo liberador de pensar sin una verdad monolítica y un habla funcional que te encierra. Este sentimiento no se establece como una verdad absoluta para el espectador, pues el artista que transmite ese mensaje con su música se duerme ante la revelación. Es responsabilidad de cada receptor encontrar la propia verdad, por encima de quien la transmite. Atrás queda el culto a la imagen del *rockstar* y lo que pervive es el mensaje y la poesía.

Los efectos de la transformación final de Sombra a Federico, los percibimos gracias a Tomás. Una vez que dejan la pulquería se encuentran con la marcha estudiantil. Ana abandona el vehículo y Sombra la sigue. Desde el auto su hermano lo llama por su apodo, pero este no reacciona, hasta que escucha su nombre: “Fede” (min. 01:39:52), en ese momento voltea y esboza una sonrisa al espectador, la cual queda retratada bajo el lente de la cámara de su hermano. Nuevamente una *myse en abyme* y metalepsis. En el encuadre de la foto valoramos la percepción del hermano menor. Tomás y Federico se reconocen entre la multitud y se sonríen el uno al otro, los demás pasan y les rodean, sin embargo, ellos son libres de dar sentido a su realidad.

Conclusión

Güeros es una *road movie* con personajes entrañables y un trasfondo generacional. Bajo esa premisa descansa una compleja edificación que trabaja múltiples dualismos, algunos de corte ontológico, otros urbanísticos, centrados en el paisaje citadino, pues el filme nos lleva por

diferentes puntos de una cambiante urbe latinoamericana. La fotografía juega con la idea del tiempo y la música edifica paralelismos entre el cine de oro mexicano y los sonidos de la modernidad en un mundo globalizado, repleto de pastiches.

Este análisis se suma a las dicotomías antes mencionadas, con un enfoque que atiende a la tensión entre realidad e hiperrealidad. La película de Ruizpalacios lleva al espectador a repensar el rol que le toca al ser humano en sociedades sitiadas por un culto a la imagen y espejismos que enajenan. Estos simulacros y discursos programados provocan una distancia entre las personas, entre las familias y también entre los conciudadanos. Qué responsabilidad tenemos ante los cambios sociales y cómo asumir una causa, que por mucho que consideremos justa, puede encontrarse apropiada por caudillos que predicán una teología al servicio de su figuración, como ocurre con Furia en el filme.

El viaje de Sombra se presenta como el derrotero de una generación atribulada por signos que parecen establecer una frontera infranqueable con lo real o al menos con nuestra posibilidad de entender el mundo sin ser manipulados.

Con este análisis procuro mostrar que esta cinta es compleja también en un sentido filosófico y metadiscursivo, una puesta en escena rica en ideas, capaz de exponer una revisión a los intrincados límites de la realidad, sobre todo en un presente que parece ceder terreno a las virtualidades y a los mecanismos artificiales de representación. Un devenir en que el sujeto se torna un usuario o competidor. Si bien la historia de Sombra y Tomás transcurre en los noventa, la cinta pone sobre la mesa una problemática actual, reafirmando su estatuto móvil, una cinta que se sitúa en un *entre* como los personajes en el automóvil, sin abandonar el pasado, con la mirada al frente y en continuo tránsito. El discurso de Sombra en la pulquería reafirma su búsqueda personal y el cambio que experimenta en el viaje. La mirada del otro es clave. En la escena final del filme, Tomás, el hermano menor, provee su punto de vista mediante una fotografía y al llamar a su hermano por su nombre, “Fede”, pues Sombra ya no se reconoce como tal.

Al concluir el trayecto, Federico es quien nos sonrío. Este renacer al mundo expone que el sujeto es una sensibilidad capaz de ver a las personas pasar y los trenes partir. Federico asume

su rol en el devenir. Como el poeta, encuentra el sentido a los signos y puede ver detrás de las cosas, atravesar el mundo sólido y cuestionar el artificio de las pantallas.

Referencias

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro: La precesión de los simulacros. El efecto Beaubourg. A la sombra de las mayorías silenciosas. El fin de lo social*. Kairós.
- Baudrillard, J. (1988). *De la séduction*. Denoël.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Lumen.
- Levine, S. (21 de mayo de 2015). Interview: In Güeros Dir. Alonso Ruizpalacios Rediscovered Mexico City Via a Unique Road Trip. *SydneysBuzz The Blog*. <https://blogs.sydneybuzz.com/interview-in-g%C3%BCeros-dir-alonso-ruizpalacios-rediscovered-mexico-city-via-a-unique-road-trip-4f1089792a0b>
- Llamas, F. (2022). Canciones viejas para una ciudad moderna: la evocación musical en la película Güeros de Alonso Ruizpalacios. *Discurso Visual*, (49), 17-24. https://www.discursovisual.net/dvweb49/TC_49-02.html
- Ruizpalacios, A. (Director). (2014). *Güeros* [Película]. Catatonia Films; Conaculta; Difusión Cultural UNAM.
- Sánchez, M. (2020). *Cinematic landscapes as constructors and disruptors of societal norms and values. Case studies of Roma (2018) and Güeros (2014)*. [Tesis de maestría, Tallinn University School of Humanities]. <https://tase20.artun.ee/wp-content/uploads/2020/06/MAThesis-MariaDelMarSanchezBernal-LVFS2020-2.pdf>
- Torres-Castro, C. (2022). Lejos de Veracruz: Of Urban (Sound)Scapes and Fallen Idols in *Güeros* (2014). *Latin American and Latinx Visual Culture*, 4 (4), 26–39. <https://doi.org/10.1525/lavc.2022.4.4.26>