

Populismo neo-noir y nostalgia de la masculinidad: el caso de *Drive*

Neo-noir Populism and nostalgia of masculinity: the case of *Drive*

José Luis Valhondo-Crego
[jlvalcre@unex.es]
Universidad de Extremadura

Recibido: 10/12/2019

Aceptado: 05/10/2020

Resumen.

Este texto se ocupa de analizar el proceso de construcción del protagonista de *Drive*, película dirigida por Winding Refn en 2011. A partir de un esquema del prototipado del personaje de ficción, se analiza el contenido del film en lo que respecta a la caracterización, empleando para ello una plantilla que codifica las intervenciones del protagonista, tanto en el guión como en la película. El análisis revela un arquetipo que funciona como un significante vacío que interpela al público para ser llenado con interpretaciones nostálgicas, no sólo en términos de masculinidad sino también respecto a claves culturales asociadas al imaginario colectivo de la música y los escenarios propios del decenio de los ochenta del siglo pasado. Tal arquetipo forma parte de un populismo mediático que reinventa el cine noir para el siglo XXI.

Palabras clave: prototipado; *Drive*; significante vacío; personaje de ficción.

Abstract.

This text deals with analysing the process of construction of the protagonist of *Drive*, directed by Winding Refn in 2011. Based on a scheme of the prototyping of the fictional character, the content of the film is analysed in terms of characterization, using for this a template that codifies the interventions of the protagonist, both in the script and in the film. The results reveal an archetype that functions as an floating signifier that challenges the public to be filled with nostalgic interpretations, not only in terms of masculinity but also with respect to cultural keys associated with the collective imaginary of music and the scenarios of the eighties. Such an archetype is part of a media populism that reinvents noir cinema for the 21st century.

Keywords: prototyping; *Drive*; floating signifier; fictional character.

Sumario: 1. Introducción. 2. Driver como arquetipo, 3. Resultados del Análisis de Contenido, 4. Conclusiones, 5. Referencias, 6. Anexo.

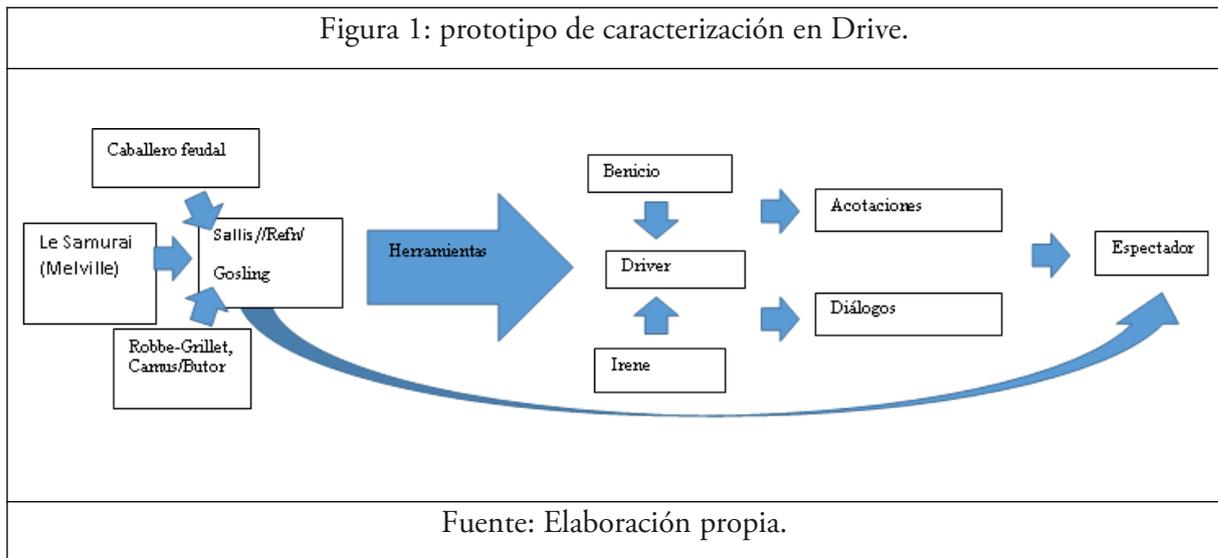
1. Introducción

El objetivo de este texto consiste en determinar la naturaleza histórica y estética de la representación del protagonista de *Drive*, el film analizado, y relacionarlo con el contexto social en el que emerge. De modo clásico, el personaje fílmico procede de la novela y el teatro burgués. Dyer (1998) nos recuerda que el personaje de la novela decimonónica era una proyección de las ambiciones de la clase social burguesa. En él se localizaban varios rasgos que aquí sintetizamos en tres: individualidad, interioridad e identificación. El personaje novelesco de Zolá o Flaubert pretende ser único, ya no es un estereotipo como el de la *commedia dell'arte* italiana o representa a un colectivo. Tiene unos rasgos únicos que se expresan a través de una interioridad propia, que atesora en forma de espacio privado inviolable. Gracias a esa interioridad e individualidad se favorece el tercer rasgo. El personaje novelesco interpela y construye subjetividades sociales, es decir, promueve la proyección e identificación del público, que quiere verse en él.

El cine no hace sino intensificar esos rasgos a través de los poderes de la *focalización* (Gennette, 1972; Valhondo-Crego, 2020), y, sobre todo, a partir del fenómeno de la celebridad del *star system* hollywoodiense (Dyer, 1998). El actor o la actriz prestan sus cuerpos para retroalimentar la individualidad e interioridad del personaje y así promover la identificación. En este orden de cosas, ¿qué significa la irrupción de personajes como el protagonista de *Drive*?

Este texto defiende que el protagonista de *Drive* es el resultado de un proceso de prototipado que toma como modelos una red intertextual de identidades. Dicho de otro modo, el protagonista se construye a partir de las ideas sobre la identidad de sus creadores y los modelos de personajes ficticios que los han influido, más que el intento de representar una identidad única al modo de la novela o el cine anterior. Por tanto, el planteamiento difiere en parte de la idea del personaje fílmico que lo ha precedido en la historia fílmica y, con bastante probabilidad, afectará a las cuestiones relacionadas con la identificación del público.

A partir de este axioma, se parte de un esquema de prototipado del personaje de ficción en el que el autor replica la construcción de su propia identidad con una vocación estética, es decir, con la idea de comunicar y hacer sensibles identidades ficticias a otros que participan como espectadores de la obra de arte. El autor focaliza la información del relato intentando producir unos efectos sobre la lectura que hace el público de las identidades presentadas en el discurso fílmico. Por tanto, en ese proceso de construcción del personaje vale la metáfora de equiparar al autor con un científico *amateur* que prueba hipótesis sobre los personajes que confecciona y los moldea a partir de modelos internos que posee sobre lo que significa ser un sujeto. Se presenta un esquema basado en esta idea y aplicado al caso de *Drive* (Figura 1).



El autor, individual o colectivo, reelabora al personaje a través de una red intertextual de discursos diversos sobre la identidad en los que se mezclan arquetipos y experiencias personales. Esta serie de datos se modelan con las herramientas propias del trabajo profesional del guionista, director o actor. En el esquema, el autor del personaje de Driver es una conjunción de escritor, guionista, director y actor (John Sallis, Hossein Amini, Winding Refn y Ryan Gosling, respectivamente). El intertexto identitario en el que se basa el protagonista se nutre de la novela existencial francesa de Robbe-Grillet, Camus o Butor, de los personajes de las películas de Jean-Pierre Melville, del arquetipo del caballero feudal o del protagonista de la película de Scorsese, Taxi Driver.

2. Metodología y método

Desde un punto de vista metodológico se ha seguido la lógica de la teoría fundamentada (Charmaz, 2006), una lógica que procede iterativamente entre la recolección de datos y el análisis, la codificación y la creación de modelos (Bringer et al., 2006). La base de dicho paradigma es un proceso sistemático de ensayo y error para el desarrollo teórico en un campo en el que una teoría relevante omnicomprendiva para el objeto de estudio no existe (Strauss y Corbin, 2008; Charmaz, 2006). En este caso, no existe una teoría sobre cómo se realiza el prototipado de un personaje de ficción. El resultado de ese proceso es la creación de una ficha de codificación (véase Anexo) para el análisis de contenido como método (Wimmer y Dominick, 1996: 170).

En un primer paso, a la luz de la investigación realizada por otros académicos sobre la intertextualidad del personaje, se exploraron los arquetipos que apuntan como fuentes de identidad del protagonista de *Drive*. En un segundo paso, se aplicó la ficha de codificación del análisis de contenido textual del guión (caracterización del personaje en acotaciones y diálogos) y narrativo-fílmico de la película (iluminación, tipo de planos, movimientos de cámara, el montaje). Ese análisis empleó también una comparación no sistemática con obras filmicas y pictóricas referentes para el director, en especial *Taxi Driver* (Scorsese, 1976). Se completó ese análisis con un mapa semántico que permite visualizar la relevancia de los términos empleados en el texto del guión.

Empleamos una codificación que se basa en la relación del protagonista con otros sujetos, objetos y espacios dentro y fuera de la trama, a través de gestos, conducta y lenguaje, en diferentes contextos. Los subepígrafos del apartado de resultados se organizan en función del Anexo empleado. Este análisis puede permitir al espectador construir un esquema de comunicación con el personaje. Comparamos las categorías en el guión escrito y la película. Para realizar el Análisis de Contenido empleamos una herramienta de Software Cualitativo. Completamos ese análisis con una búsqueda de las palabras más frecuentes en el guión de *Drive* que dio como resultado un mapa semántico.

3. Resultados

3.1. Driver como arquetipo

El personaje de *Drive* no refleja la individualidad del personaje novelesco o fílmico anterior sino una intertextualidad que remite a una fragmentación de identidades que se produce a partir de las referencias que comparten el escritor, el guionista, el director y el actor. Frente al intento de imitación o mimesis de una identidad social referente por parte del escritor de novela decimonónica, el autor colectivo de este personaje se basa en conformación de una identidad compuesta de relatos arquetípicos, que permiten una identificación más amplia entre el público. En realidad, si lo comparamos con el personaje novelesco naturalista, Driver es un no-personaje posmoderno; su individualidad referencial es inexistente. Varios autores han señalado los arquetipos de los que Driver es deudor.

Shamas (2013) destaca las concordancias intertextuales de Driver con el caballero medieval, idea en la que coinciden Rogers y Kiss (2014) al señalarlo como héroe mítico o arquetipo. Se destaca la relación de amor cortés que el caballero pone al servicio de su Señora, como un Don Quijote, pero sin atisbo de ironía. De hecho, Driver y su amada Irene entablan una relación que Collins (1993) ha definido como Nueva Sinceridad, que huye de las ironías establecidas por la posmodernidad. El protagonista “monta” un coche como elemento distintivo de su estatus; viste una “armadura” con un escorpión dorado como emblema o heraldo. Otra cuestión destacada es la fluidez de los roles jugados por el personaje, que pasa de ser ladrón a vestirse de policía (aunque sea como actor-especialista de cine), y, más tarde, asesino con máscara. Especialmente la máscara se enmarca en la lógica populista del personaje, que puede ser cualquier cosa porque no es nadie en especial. Dicho de otro modo, se trata de un arquetipo que puede ser comparado con casos que apuntan en la misma dirección, como Travis Bickle (protagonista de *Taxi Driver*), en la línea de ofrecer su sacrificio y ser un personaje religioso con un código moral estricto y valores sagrados (Atran et al, 2008), que no pueden ser corrompidos por el dinero. Este héroe también se sitúa en el campo semántico del personaje de Cristo, como Travis Bickle.

Esa post-postmodernidad cree de nuevo en lo naive, la ingenuidad, la inocencia, que representa un verdadero ser humano encarnado en Irene. Esa relación caballero-doncella implica, según nos recuerda Shamas citando a C.S. Lewis, “humildad, cortesía, adulterio y el amor como religión”. Driver se enamora de Irene, casada con Standard, que está en la cárcel. Para el caballero, Irene es una fuente de amor virginal a la que hay que cortejar, y frente a la que humillarse. La tensión sexual de la trama se acrecienta cuando nunca termina de consumarse la relación. Como ideal caballeresco, el héroe sostiene un código de honor que no traicionará. Por encima de su deseo sexual hacia Irene se encuentra el respeto hacia la institución familiar, dentro de lógica servicial del amor cortés, presidido por la idea de una relación feudal de vasallaje.

El atractivo de Drive reside en la tensión que genera la dicotomía entre el estilo hollywoodiense y europeo de hacer cine (Rogers y Kiss, 2014). Winding Refn procede de Dinamarca pero la producción es estadounidense. Revisa el cine americano de acción a partir de características asociadas al cine de autor europeo. El protagonista guarda parentesco con los personajes de Jean-Pierre Melville y también con ciertos héroes míticos que permanecen en silencio, que no tienen historia (son mitos) y, por tanto, son proclives a que el espectador se proyecte en ellos. En su estilo al presentar al personaje, la iluminación o su puesta en escena resaltan aspectos de su bipolaridad. Dentro del esquema de codificación empleado, se señala la importancia del silencio del personaje en la categoría de estados mentales inferidos por el espectador. Éste puede reconocer en Driver conductas bipolares de timidez y violencia extrema y, al mismo tiempo, ser consciente a lo largo de la trama de los cambios en la iluminación del personaje, de dominantes dorados a azules, incluso en el interior del coche.

El estereotipo masculino de las películas de Winding Refn bascula entre la adhesión al héroe mítico masculino tradicional y su deconstrucción (Euler, 2018). Driver es el epítome del macho de tal modo que, para evitar una sombra de contradicción en su ideal, el director lo construye sin pasado, sin nombre, sin raíces asociadas a lugares concretos. Se trata de un personaje que habita no-lugares y se relaciona con no-personajes, como los arquetipos de villanos a los que se enfrenta. Euler realiza un análisis *derridiano* de la identidad masculina del protagonista, de manera que la ideología masculina y sus valores (fuerza, independencia y asertividad) coexisten con su negación, oposición o, como mínimo, una sombra de amenaza.

Como película posmoderna, Winding Refn intertextualiza géneros fílmicos diversos. Sus modelos son figuras masculinas en ambientes violentos y patriarcales. Desde la trilogía de *Pusher* (1996), a la película de acción (*Bronson*, 2008), la histórica de vikingos (*Valhalla Rising*, 2009). Son machos tan arquetípicos que pueden llegar a resultar poco realistas y frustrantes a las audiencias. *Drive* muestra una estética abiertamente *neo-noir*. Sin embargo, la mujer fatal tan propia del cine *noir* no ocupa un lugar predominante en la trama.

Como protagonista de una película de acción, *Driver* cumple con el arquetipo de un cuerpo acorazado, impenetrable, casi invulnerable; siendo capaz de ir eliminando a sus enemigos uno a uno y, en último caso, cuando es herido, renace más fuerte (como se expone al final de la trama). Otro rasgo básico de *Driver* es su escaso uso del lenguaje. Steve Neale (1993) nos recuerda que los héroes prefieren el silencio por el conflictivo estatus del lenguaje que, desde un punto de vista lacaniano, es un símbolo de castración, de sometimiento a la ley, de inscripción simbólica en la cadena del lenguaje. Pero *Driver* ni siquiera tiene nombre, ni pasado, ni raíces, ni futuro, es decir, ni siquiera ha sido insertado en el *lenguaje* y su identidad es flotante en cuanto que, como ha señalado Shamas, existe una fluidez en esa identidad, es ladrón, policía, corredor de coches, etc. *Driver* no suele hablar, actúa. La ausencia de una biografía lo construye como un ser completo y lo previene frente a las contradicciones, a su posible deconstrucción. Su identidad es blanca de piel y también blanqueada. Al presentarlo en silencio, sin pasado, es susceptible de convertirse en blanco de la proyección del espectador, como una mera fantasía masculina.

Stuart Hall ha descrito la identidad masculina blanca como un significante vacío. Al tiempo que lucha por mantener la hegemonía cultural, se revela como un concepto escurridizo que requiere de estrategias para fijar su significado social (Jhally y Hall, 1996). Según Carroll, desde el decenio de 1970 en adelante la estrategia de representación ha cambiado (Carroll, 2011). El discurso sobre la crisis de la identidad masculina blanca actual ha adoptado una estrategia de victimización, cooptando el lenguaje empleado por el feminismo, las minorías y las comunidades *queer* y reapropiándose para recuperar su privilegio tradicional.

En el género romántico, *Driver* es el caballero medieval que acude a salvar a la doncella en apuros. Irene es la chica inocente que representa una figura conservadora de la feminidad en línea con los tradicionales valores de su sexo (amabilidad, maternidad, belleza). *Driver* viste su brillante armadura y sus intenciones puras, dispuesto a sacrificarse por ella. La princesa nunca amenaza el poder fálico del caballero; es una figura pasiva y expectante, que en el ascensor es besada (no besa), al tiempo que es apartada de la lucha mientras el caballero destroza a su enemigo.

Las interacciones de la horda masculina con la que el protagonista tiene que lidiar demuestran la superioridad de *Driver*. Justin Vicari (2014), en su libro sobre la producción de *Winding Refn*, señala que estas luchas se entienden a la luz del concepto de horda de hermanos que, una vez eliminan al padre, luchan por la hegemonía. El diálogo de Standard con *Driver*, en la comida familiar, deja claro que *Driver* es la versión *de luxe* del macho promedio (de ahí el nombre Standard).

3.2. Aspectos físicos visibles, estilo visual y uso del lenguaje

Respecto al aspecto físico, el inicio del film nos muestra a un personaje de espaldas, hablando por teléfono. Viste una cazadora que tiene bordado un escorpión dorado, las manos en los bolsillos. Esta pose, de espaldas frente a una ventana que refleja su imagen, se repetirá más adelante en la trama como elemento de estilo del personaje, que lo emparenta con pinturas románticas de Caspar David Friedrich en las que representa a individuos inmersos en parajes brumosos, mirando al infinito.

Su forma de hablar es directa, puramente instrumental. Sus movimientos también; se mueve de forma maquinal, es extremadamente diestro conduciendo. El guionista lo nombra de un modo genérico como *Driver*, conductor, y nadie se dirige a él durante toda la película más que como “chico”.

Driver no tiene un nombre concreto. Desde el punto de vista lacaniano, el lenguaje nos inscribe en la ley, es decir, nos proporciona una posición social. Este personaje no tiene nombre. Como ocurre con el protagonista de *Being there* (1979), un personaje de pocas palabras y sin nombre se convierte para los demás en un significante vacío, esto es, un elemento en el que los que están alrededor tienden a llenar de significados o, lo que es igual, a proyectar sus identidades en él. Los ermitaños también generan esa sensación, como se lee en *The Stranger in the Woods* (Finkel, 2017), un caso real de un ermitaño que pasó 27 años aislado voluntariamente en los bosques del Estado de Maine, en EEUU.

Permanecer en silencio es un hábito en Driver. Es un personaje de pocas palabras, poco expresivo, lo que se traduce en muchas escenas en las que no responde a las preguntas que le hacen, hace largos silencios o simplemente asiente.

3.3. Percepciones (POV¹)

Aunque Driver está presente en la mayoría de las escenas de la trama, no existen planos subjetivos sino semi-subjetivos. Son característicos cuando Driver conduce. Se cede un lugar en esos encuadres a la mirada del espectador, al lado del conductor, tratando de estetizar para el público la experiencia de la conducción del mismo modo que podría figurar en un videojuego. Esta percepción acelerada de la realidad se contrapone a otros planos en los que la edición recurre a la ralentización del tiempo, por ejemplo, en escenas de acción y en otras que muestran al público la relación que Driver va construyendo con Irene y Benicio. El director recurre a ello para mostrar cómo la imagen-tiempo pasa de modo subjetivamente distinto en las escenas en las que se fragua la violencia o el amor. Este último caso se contempla en una escena en la que Driver lleva en brazos a Benicio, dormido, e Irene los observa caminando detrás de ellos. Son momentos en los que la música de Cliff Martínez crea una atmósfera familiar de paz.

3.4. Estado mental inferido

La caracterización del protagonista no se revela a través de la representación directa de sus estados mentales, imágenes de sus pensamientos o flujo de su conciencia. Como espectadores se nos oculta en general el estado mental del protagonista, pero esas poses en silencio, ya sea ante la inmensidad de la ciudad, mirando la carretera o el espejo retrovisor del coche, son repetitivas en el estilo comunicativo del personaje, como rasgo estable. No se nos comunica lo que siente o piensa aunque probablemente cualquiera pueda leer algo de melancolía, algo insondable que el protagonista no acaba de expresar hasta el final de la película, cuando se ve en el trance de morir y deja un mensaje a Irene confesándole su amor.

¹ POV corresponden a las siglas en inglés de Point Of View, o Punto De Vista. Se analizan aquí los planos subjetivos del protagonista y la relación con su posible percepción del entorno.

3.5. *Dialéctica con otros personajes*

En la caracterización del personaje no existe ninguna instancia narrativa que delimite la personalidad de Driver, ya sea narrador diegético o extradiegético. Aunque sí es cierto que los dos temas musicales más relevantes sugieren ciertos rasgos. El estribillo del tema de Kavinsky se repite a modo de motivo musical del protagonista: “There something inside you. It's hard to explain. They're talking about you boy. But you're still the same” (“Hay algo dentro de ti, difícil de explicar. Hablan de ti, pero tú sigues igual”). De igual modo que en la relación con Irene escuchamos la letra del tema *Real Hero*: “Real human being, and a real hero” (“Un ser humano real, un héroe real”).

Tampoco se recurre al *Voice Over* del propio personaje para hacernos partícipes de su estado mental o de lo que siente respecto a otros personajes. La construcción de este modelo masculino se lleva a cabo de un modo clásico, a través de la mimesis de su relación con otros personajes.

3.4.1. *Driver-Shannon*

Shannon comunica al espectador información sobre el personaje de Driver de dos maneras clásicas: por una parte, a través de las conversaciones que mantiene con otros personajes. A Irene le comenta en tono confidencial algunos aspectos de su biografía que confirman también la falta de datos sobre él. Driver llegó al taller hace unos años como surgido de la nada, es un magnífico trabajador, cobra poco y no se queja nunca (rasgo de estoicismo tradicional masculino): “Es un buen chico se presentó en mi taller hará unos cinco años...”. Estas confidencias parecen las mínimas para que Irene confíe en él. No conocemos su pasado pero en el día a día es alguien en quien se puede confiar, al menos desde la perspectiva de Shannon. A Bernie Rose, el villano, le cuenta con sumo orgullo que es un conductor extraordinario. Shannon está orgulloso de Driver como podría estarlo un padre. A través de Shannon descubrimos los talentos de Driver: es un conductor excelente, un gran mecánico pero sobre todo un buen chico.

Por otra parte, se revela la personalidad de Driver a partir de la comparación de su conducta con la de Shannon, cuando ambos interactúan. En una de las primeras escenas, la verborrea de Shannon contrasta el silencio de Driver. Al modo clásico, Shannon señala algunas cuestiones sobre el protagonista, como que no fuma (tampoco parece beber alcohol, en casa de Irene toma un vaso de agua), pero, sobre todo, es poco expresivo incluso con alguien con quien tiene confianza. En la escena del rodaje filmico con la vuelta de campana del coche de policía, Shannon habla y Driver se limita a asentir. Gracias a Shannon también descubrimos el código moral de Driver, aunque él mismo lo revele a través de sus acciones. “Eres el único que conozco que robas un local para salvar al marido. Es de locos”.

Se trata de una figura paterna que acoge a Driver en su taller. Es la única persona en la quien confía y a la que tiene cariño. Shannon le llama siempre “chico”. Le habla de él a Bernie como el mejor conductor que ha conocido nunca.

Aunque Driver no suele mostrar emociones en público, más allá de la violencia desbocada que a veces exhibe, sí tiene un momento de tristeza cuando descubre el cadáver desangrado de Shannon, apoyado en el coche.

3.4.2. *Driver-Irene-Benicio*

La primera interacción con Irene se produce en el ascensor del edificio. La relación se revela *kitsch* en el sentido de los tópicos de “amor a primera vista”, por ejemplo. La puesta en escena de Driver e Irene siempre suele contar con ambientes luminosos, cálidos, dorados, frente a los espacios de soledad de Driver, con dominante azul. El aspecto de ella es inocente, inmaculado, casi infantil.

Driver la encuentra de nuevo en el supermercado y evita cruzarse con ella. Intriga por qué reacciona así, ¿por timidez o porque ha visto que está con el niño y no se lo esperaba? Entonces escucha palabras de cariño entre Irene y Benicio, desde un pasillo paralelo. Tras salir del establecimiento, se acerca porque ella tiene el coche averiado. El montaje visual evita las palabras; son situaciones muy reconocibles. En la siguiente escena de la edición visual ellos están subiendo en el ascensor mientras el niño no deja de mirar a Driver fascinado. Como respecto a su madre, a Driver parece atraerle la inocencia de Benicio, aunque mantiene su falta de expresividad con él, su contención emocional, como cuando el niño intenta asustarle con una máscara. Él no finge temor, lo verbaliza, que parece ser lo máximo capaz de hacer para agradar al niño.

Benicio siente una admiración especial por él, en todas las escenas lo mira con ojos entre perplejos y maravillados. Esas líneas de miradas permiten construir una puesta en escena simétrica en la que figuran ambos y, a veces, también Irene. A diferencia del film, el guión enfatiza la causa de esta admiración a través de un diálogo en el que Irene le comenta a Driver que Benicio se siente atraído por la profesión de especialista de cine.

No todo es luminoso en esa relación. En la primera ocasión que Driver visita la casa de Irene, el héroe descubre que ella tiene un marido que está en la cárcel. Se revela a través de un diálogo y con el apoyo visual de una composición del plano en el que las miradas de los personajes se cruzan en un espejo, que en una de sus esquinas tiene una foto de Standard, el padre, con Benicio. Además de Standard, existe otro obstáculo para la relación de Driver e Irene: la propia bipolaridad conductual de Driver. Esta se muestra asociada a los clichés de género en la escena del ascensor en la que Driver besa por primera vez a Irene al tiempo que la aparta en cámara lenta de la trayectoria de sus golpes dirigidos al gánster que, presumiblemente, había sido enviado para eliminar a Irene. La saña que exhibe Driver con el gánster lo distancia de Irene, dejando a cada uno simbólicamente a los lados de la puerta automática del ascensor, con la cara perpleja de ella después de haber contemplado la violencia extrema del protagonista.

Irene simboliza la redención de Driver del mismo modo que Betsy lo hace para Travis Bicke en *Taxi Driver*. El espectador también puede reconocer la situación del delincuente que hace propósito de enmienda por amor, aunque una circunstancia especial lo “obliga” a cometer un robo para pagar la deuda de Standard una vez más. Driver quiere dejar de trabajar para delincuentes después de conocer a Irene. El modo en que toma esa decisión se comunica al espectador en la línea del estilo del protagonista, a través de la acción, no del lenguaje. No se produce a través de una conversación sino como resultado de la interacción en una cafetería de Driver con un delincuente con el que había colaborado antes. Del guión a la película, la agresividad de esa escena crece. En el film es una advertencia violenta al delincuente, mientras que en el guión es una mirada glacial y un “no me interesa”.

La relación entre Driver e Irene se desarrolla como un amor adolescente según los cánones de la comedia romántica, aunque con mayor contención emocional. Sólo al final de la trama, ante la posibilidad de perecer, Driver deja un mensaje a Irene confesándole que “poder estar con contigo y con Benicio ha sido lo mejor que me ha pasado en la vida”.

3.4.3. Driver-Standard

Standard celebra una fiesta al salir de la cárcel y volver con su familia. La narración de ese momento se edita visualmente para contraponer la felicidad de la familia reunida de nuevo con la soledad de Driver, que escucha desde su apartamento el ruido de la música de la fiesta mientras repara algo: montaje paralelo de ambos, planos alternados con emociones distintas, contrastadas; Driver silencioso, sin expresar nada, aunque su cara y los planos alternados nos dan una idea de lo que está ocurriendo.

Standard sirve en el relato para elevar el estatus de Driver. Éste es invitado a una comida familiar, con Standard ejerciendo de padre de familia. La conversación fluye de modo agradable en una situación que podría entenderse como competición por la misma mujer. Standard rememora cómo se conocieron Irene y él: cuando ella supo su nombre le replicó que dónde estaba la versión “deluxe”. No es por casualidad que Standard se llame así. Representa a un tipo corriente frente al héroe que es Driver, la versión “deluxe”. No mucho más tarde esa diferencia de estatus vuelve a hacerse visible aunque ya no de modo metafórico. Standard ha recibido una paliza y yace ensangrentado en el aparcamiento intentando normalizar la situación delante de Benicio y pidiéndole que no lo cuente a Irene. Driver aparece para socorrer a Standard y tranquilizar a Benicio.

La escena permite comunicar el código moral de Driver, que quiere ayudar a Standard a pagar su deuda y mantener a su familia unida, en vez de aprovechar la situación para librarse de Standard. Para reforzar esa idea del carácter altruista de Driver y su respeto por la institución familiar se muestran otras dos escenas. En la primera, Driver culpa a Blanche (que le ayuda en el robo de la casa de empeños) que haya hecho “que maten a un padre de familia”. En la segunda, Driver visita un prostíbulo en busca de Cook y después de machacarle la mano con un martillo le coloca simbólicamente en la frente el proyectil de bala que regalaron a Benicio el día que le dieron una paliza a Standard.

3.4.4. Driver-Bernie-Nino

En el primer encuentro de Driver con Bernie, el guión explicita su primera impresión: “Una mirada a Bernie Rose y Driver siente el poder y la autoridad detrás de sus engañosos ojos amables”. En el film, esta acotación sobre un estado mental preciso se traduce con una puesta en escena en la que Bernie está de pie en la grada, en una altura superior a Driver y Shannon. El juego de estatus está marcado por ese desnivel y por el modo en que Driver se quita los guantes perezosamente, mientras mira de soslayo a Bernie y se excusa para no estrecharle la mano que éste ya había extendido: “Tengo las manos sucias”. “Yo también”, replica Bernie, dando a entender que nadie está limpio frente a la ley.

Después de matar a Nino, Driver llama a Bernie y le anuncia la muerte de su amigo. El guión y la película difieren en este diálogo y es relevante destacarlo porque en el film se introduce la fábula del escorpión y la rana. “¿Te sabes la historia del escorpión y la rana?”, le pregunta Driver a Bernie. Vemos un plano muy similar al del inicio, con Driver de espaldas mientras habla por teléfono. “Tu amigo Nino no ha conseguido cruzar el río”, prosigue el protagonista tras un silencio. Esta escena emplaza a prepararnos para el último duelo entre Bernie y Driver. En ese duelo, se recurre de nuevo a un montaje asincrónico en el que se contrasta al héroe y al villano hablando civilizadamente dentro del restaurante y acuchillándose en el aparcamiento.

3.5. Relación con los objetos y el espacio

¿Qué puede leer el espectador acerca de las relaciones del protagonista con los espacios y los objetos que le rodean? Hemos recabado cinco de los objetos que forman parte de la caracterización del personaje: el coche, la cazadora, las ventanas y los espejos, y la máscara de especialista de cine (Figura 3).

El coche es el principal objeto que define al personaje. Una gran cantidad de escenas transcurren dentro del habitáculo de diversos automóviles. El coche le protege y al mismo tiempo le aísla de la ciudad y de los otros, como ocurre con Travis Bickle en *Taxi Driver*. Concentra significados diversos: es un signo de masculinidad y potencia, lo que le confiere autotestima como ser social; le permite ganarse la vida, ya sea como mecánico, conductor para delinquentes o especialista de cine. En todos estos casos, es el espacio en donde se expresa su identidad solitaria, que se contrapone al modo en que lo comparte con Irene y Benicio, de una forma lúdica y gratificante cuando recorren con él la cuenca del río. En este caso el coche sirve como espacio de diversión y disfrute, incluso de vuelta a la naturaleza, a la inocencia, y escapada de la ciudad. En esa escena se estetiza su felicidad con recursos de *videoclip* musical, incluyendo los planos en los que Driver sonríe abiertamente.

Su caracterización se completa con una cazadora con un escorpión bordado, que a modo de armadura completa la figura caballerescas de Driver. Como se ha señalado, el escorpión funciona como los heraldos que portaban los caballeros feudales y que condensaban un relato distintivo. En este caso, se hace referencia a la fábula del escorpión y la rana, con la peculiaridad de que el héroe puede identificarse con ambos. Es un escorpión cuando mata a los villanos; una rana cada vez que ayuda a otros a cometer un robo o a pagar una deuda. Esa bipolaridad refleja el destino que lo conduce a matar a la rana y hundirse con ella; tal y como refleja más claramente el guión que el film, Driver tiene que huir y renunciar a estar con Irene y Benicio.

Los espejos y las ventanas también juegan un papel relevante como objetos que caracterizan al personaje. Desde sus miradas al infinito delante de las ventanas que recuerdan, como se ha apuntado, la pintura romántica de Caspar David Friedrich, hasta las miradas suspicaces por el espejo retrovisor; también el espejo a través del que mira a Irene la primera vez que visita su casa, o las propias ventanas que, de noche dentro de su vivienda, le devuelven su reflejo.

Las dudas que genera el ideal masculino se expresan bien a través de la necesidad de los espejos para identificarse o descubrir la propia esencia. Esa necesidad se asocia con el uso de la máscara como símbolo de la fluidez o bipolaridad de su identidad, que pasa de la introversión y la racionalidad más absoluta a la agresividad más violenta.

Respecto a los espacios (Figura 4), el protagonista se perfila en el hogar, el taller, el ascensor, la ciudad y el prostíbulo. Como ocurre con el coche, Driver vive en no-lugares (Augé, 1995), en consonancia con su falta de identidad. Su vivienda no es un hogar, en el sentido de ser un sitio privado donde se siente cómodo. Se le representa de pie en las escenas domésticas; su casa no cuenta con objetos característicos que reflejen algo del personaje. La paradoja es que esa ausencia de signos de identidad (objetos, fotos, cuadros) definen al personaje. El taller parece ser el sitio más parecido a un hogar del que puede disfrutar y Shannon, la persona más cercana en lo psicológico. Por eso, resulta aún más saliente la comparación con la vivienda de Irene. Allí Driver sí realiza actividades hogareñas clásicas, propias de la familia, como ver con Benicio la televisión, o comer reunidos en torno a la mesa.

Entre los 15 principales términos, ocho de ellos son nombres de personajes, todos masculinos, menos el de Irene. La frecuencia de su aparición se corresponde bien con el relato caballeresco arquetípico que hemos señalado, al modo de los ejemplos de los cuentos populares de los que Propp (1971) extrae su teoría formalista basada en las funciones narrativas.

El villano, Bernie, se sitúa algo por debajo de la doncella, Irene, y los dos por delante del aliado, Shannon. Estos cuatro personajes constituyen la estructura esencial de la trama, a la que se unen personajes secundarios como Standard, Nino, Benicio y Cook. El espacio más nombrado es el “aparcamiento” (park) en consonancia con la idea de que la acción se desarrolla en un no-lugar (Augé, 1995), en un lugar de paso, funcional. Es cierto que después aparece el “apartamento”, pero, como se ha indicado, en el caso de Driver, este apartamento es también un no-lugar.

Los términos relacionados con los verbos y sustantivos de percepción (mirar, ver, ojos) aparecen por delante de las conductas activas. A pesar de que haya escenas de violencia, muy sangrientas y sensoriales, son puntuales respecto a la relación que se establece a través de las miradas. Es destacable que el “teléfono”, hablar a distancia, también ocupa un puesto en los primeros términos; la palabra y el gesto se desvinculan en la comunicación interpersonal. En general, la comunicación se establece a través de la acción (las miradas) más que con la palabra. La noche figura como el momento predominante en el guión y la película, y contribuye a la generar la sensación del no-lugar de Los Ángeles.

Tabla 1. Cuantificación de términos en el guión de Drive

Palabra	Repetición
DRIVER	597
IRENE	211
BERNIE	198
SHANNON	167
STANDARD	123
NINO	119
night	100
BENICIO	93
looks	84
COOK	57
eyes	55
Park	51
Apartament	49
sees	44
phone	43

Fuente: elaboración propia.

4. Conclusiones

El personaje en Drive no representa a un individuo en el sentido clásico. Para ello, sería necesario haber partido de unos presupuestos novelescos que remitieran a identidades reales, que los autores pretenden imitar. A la luz de los análisis, esa no parece la intención del autor colectivo de este film. Este personaje se conforma como la abstracción de un elenco de identidades intertextuales. Tampoco la interioridad de este personaje se parece a la de su homónimo novelesco. El discurso sobre el personaje evita indicar de un modo claro las motivaciones y necesidades del protagonista. La novela desarrolló la individualidad y la interioridad del personaje a través de la expresión de sentimientos y pensamientos que la escritora plasmaba en el relato. Driver apenas emplea el lenguaje en sus interacciones. Menos aún cabe imaginar una voz interior que exprese sus motivaciones.

Como estrategia para construir un personaje carismático, *Drive* funciona evitando identificaciones políticas o sociales de calado, permitiendo así una intensa y extensa identificación del espectador con el protagonista. La intensidad tiene que ver con la interpelación cultural de la película, mientras que su extensión se relaciona con el silencio como metáfora. La fórmula encaja en lo que se puede denominar *populismo mediático*: un protagonista que actúa como *significante vacío* dispuesto a ser llenado por la interpretación de múltiples segmentos de público. Se trata de un no-personaje que se relaciona con otros no-personajes en un no-lugar. La identificación se realiza a través de las claves culturales de una generación, es decir, a través de otros personajes del imaginario colectivo asociados a la música y los escenarios de una época, la década de los ochenta del siglo XX. En ese imaginario cobra especial relevancia la nostalgia de una masculinidad expresada a través del silencio y la violencia de sus interacciones con el resto de personajes. Se trata de una masculinidad que funciona como otra abstracción dispuesta a ser ocupada por la mente de muy diversos espectadores.

Hay una serie de lagunas en la personalidad de Driver que el espectador puede llenar con sus expectativas sobre el género y el arquetipo. La interpretación “vacía” de Gosling favorece esta pulsión del espectador a llenar al personaje. Se ha subrayado la característica del silencio en relación al arquetipo masculino tradicional. Los “machos” no hablan, actúan. A pesar de ser un ideal masculino, Driver también representa una crisis de esa masculinidad. La construcción de su identidad da a entender la nostalgia del autor por héroes y narraciones míticas, vagando por terrenos deterritorializados, como el paisaje presente en *The Searchers* (1956), pero en su versión urbana.

Este arquetipo masculino se relaciona ideológicamente con su capacidad para servir como héroe de consumo que pretende generar una identificación transversal con públicos diversos. A ello contribuye la falta de concreción del personaje. Como en *Taxi Driver*, no sabemos nada del pasado de Driver. Al menos, Travis tenía un nombre.

Driver excede este aspecto. El personaje aparece como un espejo que permite especular al espectador sobre su identidad. Ocurre como con el *star system* y las celebridades, que siguen una lógica populista en el mercado de las identidades, dando pie o intentando provocar la identificación transversal de las audiencias. Por ejemplo, evitando que se les empareje con nadie en público para facilitar la posibilidad de que el espectador fantasee con llenar ese espacio sentimental. Desde una lectura ideológica, el personaje debe comportarse como un establecimiento donde no se permite hablar de política.

Drive es una película ideológicamente conservadora y estéticamente posmoderna. Su ideología se vehicula a través de la caracterización de sus personajes. Los arquetipos con los que se relaciona el protagonista, Driver, revelan un pastiche de modelos de masculinidad tradicional, heroica, teñida de un intento de volver a esos arquetipos y recuperar la inocencia después de la posmodernidad. Este filme no construye al héroe como en los años ochenta del siglo pasado, ni a su reflejo irónico de los noventa. Intenta ser algo nuevo, aunque en esa caracterización la trama deconstruya al personaje presentando una colección de arquetipos donde caben un amplio espectro de identificaciones masculinas.

5. Referencias

- Atran, S., & Axelrod, R. (2008). Reframing Sacred Values. *Negotiation Journal* 24 (3).
- Augé, Mark (1995) *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso.
- Bringer, J. D., Johnston, L. H., & Brackenridge, C. H. (2006). Using Computer-Assisted Qualitative Data Analysis Software to Develop a Grounded Theory Project. *Field Methods*, 18, 3. <https://doi.org/10.1177/1525822X06287602>
- Carroll, H. 2011. *Affirmative Reaction: New Formations of White Masculinity*. Durham: Duke University Press.
- Charmaz, K. (2006). Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative research. London, UK: Sage Publications Ltd.
- Collins, Jim (1993), 'Genericity in the nineties: Eclectic irony and the new sincerity', in Jim Collins, Hilary Radner and Ava Preacher Collins (eds), *Film Theory Goes to the Movies*, New York: Routledge, pp. 242–63.
- Dyer, Richard (1998). *Stars*. London: British Film Institute.
- Euler, M.S. (2018). Reel hero vs real failure: an analysis of Nicolas Winding Refn's treatment of masculinity. *Journal of Media, Cognition and Communication* Vol. 6, no. 1
- Finkel, M. (2017). *The stranger in the woods: The extraordinary story of the last true hermit*. New York: Alfred A. Knopf.
- Genette, G. *Discours du récit: figures III*. Paris: Seuil, 1972.
- Giddens, A. (1997) *Modernidad e identidad del yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península.
- Humphrey, N. (1993). *La mirada interior*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Jhally, S., and S. Hall. 1996. *Race: The Floating Signifier*. Northampton, MA: Media Education Foundation

- Neale, Steve. (1993). "Masculinity as spectacle: Reflection on Men and Mainstream Cinema" in *Screening the Male: exploring masculinities in Hollywood Cinema*, 9-21. London & New-York: Routledge.
- Pearlman K. (2018) Documentary Editing and Distributed Cognition. In: Brylla C., Kramer M. (eds) *Cognitive Theory and Documentary Film*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90332-3_17
- Propp, V. (1971) *Morfología del cuento*. Madrid, Fundamentos, 1971
- Refn, N. W. (2011) *Drive*. US: Bold Films.
- (2008), *Bronson*, UK: Vertigo Films, Aramid Entertainment Fund, Str8jacket Creations, EM Media, 4DH Films and Perfume Films.
- (2009), *Valhalla Rising*, Denmark and UK: BBC Films, La Belle Allee Productions, NWR Film Productions, Nimbus Film Productions, One Eye Production and Savalas Audio Post-Production.
- (1996) *Pusher* 1996. DK: Balboa Entertainment.
- Rogers, A. B. and Kiss, M. (2014) 'A Real Human Being and a Real Hero: Stylistic excess, dead time and intensified continuity in Nicolas Winding Refn's Drive', *New Cinemas 12: 1+2*, pp. 43–57, doi: 10.1386/ncin.12.1-2.43_1
- Shamas, L. (2013) Drive. (2011). Film Review. *Psychological Perspectives: A Quarterly Journal of Jungian Thought*, 56:2, 239-242
- Strauss, A., y Corbin, J. (2008). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Thousand Oaks, California: Sage Publications Inc. <https://dx.doi.org/10.4135/9781452230153>
- Valhondo-Crego, J. L. (2020). Focalización fílmica Clásica y Moderna: estructuras de información en la historia del cine de ficción. *Transinformação*, v. 32.
- Vicari, J. (2014). *Nicolas Winding Refn and the violence of art. A critical study of the films*. Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers
- Wimmer, R. D., y Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos*. Barcelona, España: Bosch.

6. Anexo

Ficha de codificación

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Información sobre Film <ol style="list-style-type: none"> a. Año producción b. Equipo creativo c. Duración d. División estructural 2. Caracterización de personaje <ol style="list-style-type: none"> a. Escrito en el guión <ol style="list-style-type: none"> i. Acotaciones <ol style="list-style-type: none"> 1. Descripción física 2. Estado mental conciso 3. Estado mental ambiguo 4. Percepciones (POV) ii. Diálogos <ol style="list-style-type: none"> 1. Descripción externa (precisa/ambigua) 2. V.O. preciso/ambiguo <ol style="list-style-type: none"> a. Identitario b. Sobre otros personajes 3. Contraste con otros personajes b. Visto/oído en el film <ol style="list-style-type: none"> i. Aspectos físicos visibles, estilo visual, uso del lenguaje ii. Percepciones (POV) iii. Estado mental inferido (ambiguo/preciso) iv. Estado mental representado (ambiguo/preciso) v. Rasgos formales narrativos <ol style="list-style-type: none"> 1. Iluminación 2. Planos y movimientos de cámara 3. Música y efectos sonoros 4. Tipo de montaje 5. Paleta color vi. Diálogos <ol style="list-style-type: none"> 1. Descripción externa ambigua 2. Descripción externa precisa 3. V.O. preciso/ambiguo <ol style="list-style-type: none"> a. Identitario b. Sobre otros personajes 4. Contraste con otros personajes <ol style="list-style-type: none"> a. Diegéticos b. Extradiegéticos (intertextualidad-géneros) 5. Relación con los objetos y el espacio c. Deseos y necesidades d. Tipos de conflicto |
|---|

Fuente: Elaboración propia