

La crisis de la identidad británica posterior a Mayo del 68 en la sátira fílmica de los Monty Python

José Luis Valhondo Crego

Recibido: 6.12.2018 – Aceptado: 3.02.2019

Titre / Title / Titolo

La crise de l'identité britannique après Mai 1968 dans la satire des films des Monty Python

The crisis of British Identity after May 1968 in the Satiric Films of Monty Python

La crisi dell'identità britannica dopo il Maggio 1968 nella satira dei film di Monty Python

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

El texto reflexiona acerca de la construcción mediática de las identidades nacionales a partir de la parodia y la sátira fílmica, dos géneros presentes en la obra de Monty Python. También examina el modo en que la posmodernidad ha supuesto una modificación en los arquetipos de los relatos fílmicos a partir de un intento por revitalizar o reencantar esos relatos, que adolecían de la racionalización propia de un modelo canónico hollywoodiense. Las películas de los Monty Python aprovechan las parodias de ese canon para satirizar y contestar a las identidades nacionales en las que los miembros del grupo fueron socializados.

Ce texte analyse la construction médiatique des identités nationales à partir de la parodie et de la satire du film, deux genres présents dans l'œuvre de Monty Python. Il examine également comment la postmodernité a changé les archétypes des récits de film après une tentative de revitalisation ou de réenchancement de ces histoires, qui ont subi la rationalisation d'un modèle canonique d'Hollywood. Les films de Monty Python profitent des parodies de ce canon pour faire la satire et répondre aux identités nationales dans lesquelles les membres du groupe ont été socialisés.

The text presents a reading of the media construction of national identities from the point of view of film parody and satire, two genres associated with Monty Python's production. It also analyzes the way in which postmodernity has brought about a modification in the archetypes of film narratives as an attempt to revitalize or re-enchant such stories, which suffered the rationalization of Hollywood canonical model. Monty Python's films took advantage of the parodies of the canon to satirize and resist the national identities in which the members of the group were socialized.

Nel testo si presenta una riflessione sulla costruzione mediatica delle identità nazionali basate sulla parodia e sulla satira fílmica, due generi presenti nel lavoro dei Monty Python. Si esamina anche il modo in cui la postmodernità ha supposto una modifica degli archetipi della narrazione fílmica mediante un tentativo di rivitalizzare o ri-incantare quelle storie, che hanno sofferto della razionalizzazione del modello canonico di Hollywood. I film di Monty Python sfruttano le parodie del canone per satirizzare le identità nazionali dei membri del gruppo, e come risposta e resistenza a tali modelli identitari.

Palabras clave / Mots-clé / Keywords / Parole chiave

Posmodernidad, relato, identidad, personaje, parodia, sátira, Monty Python

Postmodernité, histoire, identité, personnage, parodie, satire, Monty Python

Postmodernity, story, identity, character, parody, satire, Monty Python

Postmodernità, storia, identità, carattere, parodia, satira, Monty Python

Cualquiera de nosotros reproducimos nuestras identidades a través de prácticas sociales cotidianas. De otro modo pero con resultado similar aunque de mayor alcance, el cine reproduce o cuestiona esas mismas identidades, ofreciendo en ocasiones soluciones novedosas a los dilemas que presentan sus tramas. Tanto *La Vida de Brian* (*Life of Brian*, Monty Python, 1979) como *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada* (*Monty Python and the Holy Grail*, 1975) responden al debate sobre las identidades nacionales en el contexto de la mundialización actual que torna borrosos los límites de esas identidades. El dilema plantea qué puede hacer el sujeto/personaje posmoderno cuando esos límites se vuelven difusos. Estos dos ejemplos fílmicos de Monty Python sirven para proponer una teoría sobre los personajes que se ocupa de los ejes de clase, género o etnia y, además, los trasciende cuando categoriza a los arquetipos empleando la clasificación de Stuart Hall (1996) sobre los tipos de sujeto histórico: el sujeto de la Ilustración, el sujeto sociológico y el sujeto posmoderno.

Hemos llevado adelante un Análisis Crítico del Discurso (Wodak, 1999) centrado en los personajes de ambas películas. Este análisis se ha centrado en las interacciones del personaje principal con el resto de arquetipos partiendo de la idea de los juegos de estatus, un término de teoría teatral acuñado por Keith Johnstone (1979). Este autor se basa en ejercicios de improvisación para crear personajes. En esas improvisaciones, cada personaje intenta jugar un estatus frente a los otros ya sea elevando el propio estatus o intentando rebajar el ajeno, en definitiva afectando al equilibrio de la relación y cuestionando la propia relación en los términos establecidos. De esta manera surge el conflicto dramático o cómico. Y de los resultados de ese conflicto se va generando un perfil reconocible.

Partiremos, por tanto, de un esquema en el que se presenta a un personaje central rodeado de personajes secundarios, una trama que avanza y una resolución. Desde el punto de vista de la identidad, el personaje se explica como agente que actúa en una estructura, es decir, agencia y estructura suponen variables de peso.

Metodológicamente, el análisis de la interacción entre el personaje principal y el resto se ha llevado a cabo examinando la puesta en escena y la focalización de la cámara.

Los resultados de ese análisis se contextualizan dentro del entorno cultural de producción de la película, para que cobre significado la representación cultural de la identidad y la teoría planteada sobre los personajes.

A partir del análisis, exponemos a continuación los resultados relacionando el concepto de identidad/personaje con los relatos modernos y posmodernos que permean ambas películas.

1. Identidades modernas y posmodernas

Lo que exponemos a continuación resume las concepciones de los discursos sobre la identidad desde la Modernidad en adelante. Nos apoyamos en la clasificación, empleada por Stuart Hall (1996), que distingue entre sujeto de la Ilustración, sujeto sociológico y sujeto posmoderno y la aplicamos a los casos de los personajes *pythonianos*. Incluimos dentro de la categoría de «sujeto moderno» al sujeto de la Ilustración y al sujeto sociológico. Lo hacemos así porque consideramos que la Modernidad mantiene una idea que une a estas dos categorías: ambos sujetos son constructos asentados en relatos más o menos complejos pero descifrables.

En el caso del sujeto de la Ilustración, el propio individuo es el responsable de su construcción; en el otro, lo es la estructura social en la que está inmerso. En el sujeto posmoderno, ese relato deja de existir para convertirse en un meta-relato fluido y difícil o imposible de explicar. Es decir, la modernidad se mueve de la agencia a la estructura para explicar al sujeto y empieza a ser posmodernidad cuando esa (des)estructura toma el control total sobre la explicación del sujeto. En cualquier caso, para nuestros fines en este trabajo, es fundamental la noción de relato, por eso también trataremos la idea de relato moderno frente al relato posmoderno.

1.1. Identidades culturales modernas

Durante la época de la Ilustración, los filósofos entendieron el Yo como una entidad unificada y coherente que progresaba utilizando la razón, una entidad consciente de sus pensamientos y acciones, como señaló Descartes. El filósofo defendía que la racionalidad individual permitía al sujeto mantener una identidad sólida que emanaba desde un núcleo interno, un Yo racional, y se mostraba con coherencia en los pensamientos, los sentimientos y las acciones, de manera que la propia idea del Yo era algo continuo y reconocible por uno mismo y los demás. El Yo se podía transformar según un proyecto razonable. Análogamente a la Humanidad, el individuo, a través de la razón, tenía un destino o formaba parte de una teleología. Los ilustrados del siglo XVIII enfatizaron la confianza en la razón como instrumento para alcanzar el progreso, ya fuese este colectivo individual. El Ser Humano podía desentrañar las leyes físicas que gobernaban la Naturaleza recurriendo únicamente a la razón. Detrás del Universo aparentemente caótico, la Naturaleza (e incluían en ella al propio Ser Humano) mostraba una estructura racional que podía ser analizada y controlada, y que respondía a la metáfora de una «máquina». De esa manera la identidad humana podía contemplarse como un proyecto ilustrado de mejora a través de la razón, de la educación y la erradicación de las supersticiones. Los Ilustrados eran optimistas. Estaban convencidos de que la Naturaleza podía ser sometida y ordenada en función de una finalidad última, incluso a través del fracaso. Era lo que Hegel entendía como el Espíritu de la Historia. El Ser Humano, consideraban los ilustrados, había alcanzado su mayoría de edad como especie y sólo requería de su raciocinio para entender e intervenir la realidad. Según Stuart Hall (1996):

se basaba en una concepción de la personalidad como individuo perfectamente centrado y unificado, dotado de razón, conciencia y capacidad de acción, cuyo «centro» consistía en un núcleo interno... este centro esencial del yo era la identidad de una persona.

La creencia en el individuo coherente y centrado produjo un arte cuyo núcleo era ese mismo individuo, autor y creador omnisciente de su mundo creativo. Ese autor generaba protagonistas racionales y centrales en las tramas. *La Vida de Brian* comienza con un protagonista centrado y central, rodeado del resto de personajes. Tras las cuatro primeras escenas, se observa que la principal característica de Brian es su perplejidad racional frente a los personajes con los que se relaciona.

Los discursos ilustrados sobre el sujeto comenzaron a modificarse en el siglo XIX a través de los presupuestos marxistas, el psicoanálisis, el darwinismo (en relación con nuestra evolución como especie, no a las ideas sobre la competencia en el mercado) y la sociología como ciencia, y por supuesto, las tecnologías de la representación. Stuart Hall denomina a esa nueva concepción «sujeto sociológico». La principal fuente para explicar al sujeto no es el propio sujeto sino las relaciones sociales que mantiene a lo largo de su existencia, la estructura social en la que se halla inmerso. Nos constituimos como sujetos a partir de una aculturación. De cualquier manera, persiste la idea de que esa estructura puede ser analizada y revelada. El Estructuralismo apuntará al Lenguaje como elemento básico en el que se deposita el significado de esa estructura; de tal modo que el lenguaje, la Cultura y sus relatos, pueden conducir al sociólogo a entender la estructura profunda de la sociedad y su funcionamiento.

Desde el punto de vista de la identidad, Brian se socializa y se localiza a través de las interacciones con demás los personajes de la película. Al principio de la trama, también en *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada*, el personaje central puede ser entendido como un significativo rodeado de otros significantes. Brian o el Rey Arturo adquieren su significado en contacto con el resto de signos o significantes, como ocurre en el lenguaje. Los personajes se disponen en el relato en relación al resto de los personajes y toman su significado de lo que los otros no son, frente a los otros, en una estructura.

De la transacción o negociación con los otros y con los discursos que nos rodean, Brian o el Rey Arturo viven experiencias e intercambian significados que codifi-

can e incorporan a un relato sobre sí mismos. Giddens (2016) señala la importancia del relato para la autoidentidad, un concepto que describe la capacidad reflexiva del sujeto para ir acumulando e interiorizando los significados del entorno en un núcleo coherente y unificado que es el propio Yo. Es lo que le ocurre a Brian cuando descubre que su padre es un centurión romano tras una conversación con su madre.

1.2. Relato e identidad

La noción moderna de sujeto entiende la identidad como un proyecto individual que puede ser representado y que se actualiza cotidianamente en las interacciones sociales. La cuestión aquí es la naturaleza de ese relato. A un Yo moderno le corresponde un relato moderno y viceversa. Los relatos modernos incluyen sujetos modernos, que basculan entre agentes de su propio proyecto (sujeto de la Ilustración) o productos de sus relaciones en el seno de una estructura social (sujeto sociológico).

Los relatos modernos sobre la identidad son diversos. Por una parte, están los relatos científicos de la Psicología, la Economía, la Sociología o el Arte (Literatura, Teatro, etc). Por otra parte, están las representaciones de la identidad llevadas a cabo por los propios individuos a través de sus diarios personales o sus fotografías. Ambos géneros nacen en el siglo XIX y dan cuenta de la idea del incremento de la reflexividad que llevan a cabo los individuos en la modernidad, según Giddens. Llevar un diario es lo que Foucault (1984) describiría como una Tecnología del Yo, una disciplina personal que forma parte de la racionalización de la vida cotidiana que tiene que ver con las formas de producción industriales.

Del mismo modo que se lleva una contabilidad en las fábricas, el Yo se convierte en un proyecto o empresa que se gestiona a través de instrumentos como el diario personal. No es casual que hacia finales del siglo XIX el diario se convirtiera en una costumbre de la clase burguesa como síntoma de que ese pensarnos a nosotros mismos se convierte en parte de la cultura popu-

lar, entendida esta como estilos de vida. Es la forma de controlar el proyecto propio de la identidad. Ese proyecto también se contrasta con los discursos científicos sobre la personalidad y con los géneros literarios que se ocupan de los sujetos como proyectos. En el caso de nuestro análisis tiene especial interés el género del *Bildungsroman*, o novelas de crecimiento, en las que el autor relataba la evolución prototípica de la identidad del protagonista. *La Vida de Brian* es una *Bildungsroman* en la que el protagonista viaja de la cuna a la tumba. En *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada* no asistimos a la infancia del protagonista pero sí a su maduración y al descubrimiento de su objetivo en la vida.

Por tanto, ambas películas remedan en un principio relatos modernos, de hecho son parodias de mitos bien conocidos; mitos que se intertextualizan con géneros como la novela de crecimiento. Un novelista moderno como Henry James señalaba que el protagonista revelaba su identidad al lector (y a sí mismo), a través de las interacciones con el resto de personajes de la trama, que lo rodeaban en ese esquema. Es decir, el agente o protagonista (el que actúa) estaba inserto en una estructura en la que evolucionaba.

Ese relato moderno funcionaba generalmente promoviendo la identificación del espectador o del lector con su centro, con ese protagonista. El análisis de la focalización de la cámara destaca este aspecto en ambas películas, aparte de que esos personajes son parodias de otros protagonistas, Jesucristo y el Rey Arturo.

El relato moderno se dirige a un espectador (implícito o explícito en el texto) al que interpela para que se proyecte en el relato de dos formas posibles: identificándose con el protagonista o haciéndolo con la trama completa (sistema de personajes, espacio y tiempo). Christian Metz (1982) denominaba primaria y secundaria a estas dos formas de identificación. La identificación primaria es la propia del sujeto con el acto de la cámara, con el propio acto de percibir la realidad a través del punto de vista ofrecido por la cámara y que se solapa habitualmente con el del protagonista. La identificación secundaria funciona con los personajes y los eventos de la película en su conjunto. Examinando

las interacciones de Brian o el Rey Arturo y el resto de personajes, el espectador podría entender la deriva posmoderna que toma la trama en ambas películas. No se trata sólo de una parodia de personajes clásicos de otras épocas, Jesucristo o el Rey Arturo, sino de que el elenco que los rodean son sátiras de arquetipos que remiten a la sociedad contemporánea de los Monty Python.

1.3. Identidad posmoderna

Para la posmodernidad, la identidad es una ficción, un relato de relatos, un meta-relato, dirá Lyotard (1991), sin la coherencia o el núcleo que establezca los significados. Incluso los relatos científicos sobre la identidad son considerados ficciones. Sólo una voluntad política mantiene la ficción de la identidad (individual o colectiva) como intento del poder hegemónico de fijar estructuras de significados sobre el Yo. A medida que transcurren las tramas de ambas películas, los protagonistas se sienten desbordados por las imágenes que el resto de personajes proyectan sobre ellos. La identidad posmoderna se asemeja a un relato polifónico, en términos de Bathkin (1990), mientras que la moderna es un relato de una sola voz. Ni Brian ni el Rey Arturo son aquellos que eran en el mito, los significados de sus identidades no se estabilizan nunca.

En la identidad moderna, el sujeto basculaba y dependía de la interacción entre agencia y estructura social mientras seguía un proyecto basado en la auto-monitorización de una imagen propia, capaz de progresar a través de un relato coherente y acumulativo, constructivo. Para la posmodernidad representada en los Monty Python, la identidad es un discurso inestable y descentrado, dependiente de una (des)estructura de significantes variable, deconstructiva. Las herramientas que empleamos para analizar la identidad, ya sean discursos científicos o populares, no resultan fiables y solo son meta-relatos incapaces de dar cuenta de la complejidad del Ser Humano. De hecho, el término «identidad» no tiene sentido, pues un individuo no se parece a sí mismo en el tiempo o el espacio.

La ideología, sostiene la posmodernidad, nos construye como identidades a través de relatos diversos, muchos de los cuales se contradicen y podrían ser ensamblados de formas alternativas. La identidad es solo un meta-relato que permite al sujeto acomodarse a la realidad que experimenta. Ese proyecto no responde tanto a la racionalidad de su promotor, el propio sujeto (como diría Descartes, o más tarde Giddens pero considerando la estructura social), como a la (i)rracionalidad de las demandas del sistema en el que el sujeto está inmerso. En la mayoría de las escenas protagonizadas por Brian o Arturo, no hay racionalidad del sujeto para construirse como tal, porque las demandas del resto de personajes terminan escindiendo la identidad de forma cómica pero inapelable.

1.4. Relato posmoderno

A una identidad posmoderna le corresponde un relato posmoderno que interpela a un espectador del mismo tipo. Por tanto, las suposiciones hechas para relatar la identidad moderna se transgreden aquí. Dicho de otra manera, ese modo de representar la identidad del sujeto en el que el centro corresponde al individuo y en torno a él giran el resto de los personajes, se resquebraja. No existe un centro estable, lo que viene a significar que los significados del sujeto no son estables, no hay una identidad en el tiempo. El sujeto no se parece a sí mismo tal y cómo pensábamos. ¿Cómo se refleja esto en el relato posmoderno? Se podría sostener que primero aparecieron los personajes posmodernos (en tramas modernas) en la novela fantástica o la ciencia-ficción, y más tarde las tramas posmodernas. Esa novela fantástica incluirá a Frankenstein, que es un monstruo, un ser fragmentado; pero también a Jekyll/Hyde.

Algo más tarde comenzarán las tramas posmodernas, donde los puntos de vista se multiplican. David Harvey (1990), en su libro sobre la posmodernidad, ilustra esta idea con el ejemplo de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), un relato sobre un magnate de la prensa estadounidense del siglo xx. El centro de la trama es

una identidad que es una incógnita, la de Charles Foster Kane. Tras la muerte del magnate, un periodista se propone conocer al verdadero Kane. Alrededor de ese personaje central existen multitud de relatos engendrados por los sujetos que lo conocieron, algunos contradictorios. La conclusión es que el espectador nunca sabe a ciencia cierta quién es Kane, con cuál de los relatos quedarse. Estas representaciones se yuxtaponen, son como voces de una polifonía. Kane habla sobre sí mismo pero nunca terminamos de agotar el misterio de su identidad; quizás, afirman los posmodernos, porque no existe tal identidad sino que lo que existe son identidades que dan al conjunto una inestabilidad imposible de fijar.

En *Esperando a Godot* de Samuel Beckett, esta idea se lleva al extremo despojándola de toda trama y convirtiéndola en un ensayo filosófico sobre un escenario. Dos personajes esperan a algo o a alguien que tiene que encarnarse en la escena y es reconocido por el apelativo de Godot. Pero Godot nunca llega, el centro que tiene que ser ocupado, la identidad que proporciona la seguridad y la estabilidad a lo largo del tiempo, nunca termina de consolidarse y, mientras tanto, los dos personajes se entretienen conversando. Tienen la certeza de que Godot llegará y lo que da sentido a su espera, paradójicamente, es una ausencia; el personaje central que nunca se presenta. Kane podía tener una personalidad imposible de fijar (una identidad inestable), pero Godot puede que ni siquiera exista (como no existe la identidad).

David Bordwell (1985) establece una serie de conceptos para referirse a lo que él denomina cine de Arte y Ensayo, y que contrastan con las características del relato clásico. El cine de Arte y Ensayo guarda concomitancias con lo que aquí apuntamos como cine posmoderno. Para Bordwell, en ese cine los personajes no tienen por qué estar motivados y las tramas pueden no seguir una ilación causal, al tiempo que aportan elementos autoconscientes para cortocircuitar el efecto ilusorio de la ficción.

Para explicar la diferencia con el relato moderno, David Harvey echa mano de un concepto sacado de Foucault: heterotopía.

El concepto de 'heterotopía' de Foucault significa coexistencia en un 'espacio imposible' de un gran número de mundos posibles fragmentarios o, más simplemente, espacios inconmensurables que se yuxtaponen o superponen entre sí. Los personajes ya no se dedican a ver cómo pueden desentrañar o descubrir el misterio central, sino que se ven obligados a preguntar «¿qué mundo es este? ¿Qué es preciso hacer en él? ¿Cuál de mis personas debe hacerlo? El mismo desplazamiento puede detectarse en el cine (Harvey, 1990).

El concepto de heterotopía encaja a la perfección con el esquema narrativo de *La Vida de Brian* o de *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada*: dos mundos yuxtapuestos separados por varios siglos (Palestina de Cristo y Reino Unido de Monty Python por un lado; Bretaña de Arturo y Reino Unido de MP) son relatos intertextualizados en los que cada uno de los personajes significa algo distinto en cada uno de los mundos. Del mismo modo se pueden relacionar los conceptos de heterotopía y parodia.

Con ese mecanismo heterotópico, el personaje principal no actúa al modo del protagonista del relato moderno. Su perplejidad es constante y promueve ser compartida con el espectador. La estructura sólida del relato moderno (la estructura en estrella con Cristo o Arturo en el centro, que sólo tiene como referente a sí misma) comienza a vibrar, a desplazarse, cuando se enfrenta a otras estructuras en busca de su significado. El personaje principal, más que buscar un objetivo, intenta localizarse en el mundo que habita y estabilizar su identidad. Contrasta ese personaje con su referencia original: Cristo o Arturo, personajes clásicos y sólidos por excelencia.

En el caso de *La Vida de Brian*, los Magos se dirigen hacia el centro del relato, ocupado por el Mesías que nace. Sin embargo, descubren que se han equivocado y se encaminan a adorar al verdadero protagonista dejando al espectador con el interrogante que pone en marcha el relato: si ese no es Cristo, ¿quién es? El resto de la película intenta responder sin éxito a esa pregunta.

En la escena que sigue a los títulos de crédito, la trama vuelve a insistir en situar a Brian en el centro. Aunque lo hace precisamente subrayando su inestabilidad

en esa posición. ¿Cómo? Aquí comienzan a desplegarse todas las estrategias para presentar el relato de una identidad que aspira a ser moderna dentro de una trama posmoderna (lo que convierte al personaje central en una identidad fracturada entre lo moderno y lo posmoderno).

2. La identidad como problema político

Si reconocemos que la identidad es un discurso construido, una representación arbitraria, entonces su conformación es una cuestión política, como reclama Judith Butler (2011).

Como constructo negociado, nuestra identidad cultural nunca está cerrada en su significado (como el personaje de Brian o Arturo en sus películas). Dicho con otras palabras, a nivel individual alguien puede ser reconocido como sujeto pero no como el sujeto que pretende ser, no en la posición de sujeto a la que aspira, dentro del grupo con el que identificarse, bajo los ejes de identidad que le otorgan la singularidad reflexiva que desea. Por eso, la identidad cultural llega a ser un problema político, porque determinados colectivos o sujetos quieren ser reconocidos, no sólo por y para ellos mismos, sino que necesitan ser reconocidos para otros, con el fin de permitir la identificación de otros individuos que puedan percibirse como huérfanos de identidad. De ahí que sujetos e instituciones estén embarcados en las luchas políticas y cotidianas por la definición de las identidades. Es decir, la identidad se convierte en una estructura de significado político que se reconoce como negociada socialmente de forma perpetua, ya sea para cada individuo, para un colectivo, o para una nación entera.

Desde esta perspectiva se pueden entender los movimientos sociales desde Mayo del 68, que reivindicaban la necesidad del reconocimiento social de ciertas identidades hasta ese momento socialmente invisibles; así tiene sentido la voluntad de poder de ciertos colectivos por ser visibilizados; dicho de otro modo, así se puede

entender el problema político de la multiculturalidad en las sociedades de capitalismo tardío, como personajes posmodernos que necesitan constantemente ser definidos. Es decir, la ideología del capitalismo tardío produce y permite identificaciones sólo con determinadas posiciones de sujeto.

3. La Vida de Brian y Los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Monty Python es un grupo de cómicos nacidos en Reino Unido en torno a 1940. Durante su infancia, el Imperio Británico deja de ser Imperio y renuncia a sus colonias proporcionando la nacionalidad a los habitantes de esos territorios. Tras la guerra, como hemos analizado en otro artículo, tanto la sociedad británica como la europea se centran en la reconstrucción social. La propia guerra y el establecimiento de un Estado de Bienestar facilitarán la imagen de una sociedad bastante homogénea en lo cultural.

Monty Python crecerán bajo una matriz cultural en la que el Estado será la institución central en la vida de los públicos. Tres hechos cambiarán ese panorama cultural de forma relevante:

- El cambio del modelo económico.
- La inmigración de los ciudadanos de las colonias a la metrópolis.
- La aparición de los movimientos sociales de finales de 1960.

Monty Python crearán un estilo propio, «*pythoniano*», una serie de prácticas discursivas influidas por el entorno cultural contemporáneo. A través de una serie humorística televisiva, *Monty Python Flying Circus*, producirán una cultura popular que llegará a todos los hogares británicos. Ese éxito animará al grupo a elaborar un relato audiovisual en un soporte de mayor prestigio: el cine. Con su estilo propio, a finales de la década de 1970 estrenarán *La Vida de Brian*. Esta construcción satírica y paródica puede verse como un ensayo o una tentati-

va de explorar los límites difusos de la identidad de un cuerpo social determinado, en concreto, el británico en tiempos críticos para la construcción de una identidad monolítica. De hecho, esta idea será trasladada por los propios cómicos en entrevistas y debates sobre la película. Es decir, su texto servirá tanto como contestación posmoderna a las identidades heredadas, como interpelación hacia sus públicos contemporáneos.

Conclusiones

El concepto de identidad en la posmodernidad puede ser enfocado desde diversos ángulos. Uno de ellos es el de las identidades nacionales. Hasta la década de los sesenta, las ciudadanías de las naciones-estado se percibían a sí mismas como homogéneas respecto a su propia diversidad. El poder establecido fomentaba esos discursos sobre las identidades nacionales. Como hemos señalado, en Europa, la descolonización, el feminismo, la Nueva Izquierda o los movimientos sociales, en general, cambiaron este panorama. Viejos y nuevos colectivos reivindicaron una visibilización social hasta ese momento inexistente.

En este artículo nos preguntábamos sobre cómo funciona este sistema en el marco de las películas de Monty Python y qué relación guarda con el concepto de identidad cultural y nacional en la modernidad y posmodernidad.

Brian da nombre al título de la película, así que parece aspirar a ser el centro de un relato moderno, al menos en las expectativas que nos traslada ese título. Sin embargo desde la escena de apertura y los créditos, esta idea se va desactivando progresivamente. La premisa dramática, mostrada en la escena de apertura, comunica algo sobre la identidad de Brian: se trata de un doble de un personaje mítico, Jesucristo. Los créditos nos adelantan que asistiremos a una parodia de un relato de maduración (*Bildungsroman* o *Coming of age*). En el relato (construcción) de esa identidad habrá elementos que nos recuerden a un personaje moderno que interpela a un espectador moderno y, además, se intro-

ducirán otros que tendrán que ver con la identidad y el relato posmoderno.

Brian o Arturo son dobles, hemos dicho, pero están en el centro de la trama en cuanto que supone el pivote desde el que se invita al espectador a participar de la película. Vemos y oímos lo que ellos ven y oyen. Sabemos lo que piensan y sienten, así como la conducta con la que reaccionan. Todo ello promueve la empatía con los dos personajes. Comienzan estando en el centro de la trama, aunque rápidamente se señala al espectador que esa centralidad no es real. A ambos se les interpela dentro de la acción dramática a la sombra del mito, es decir, a la sombra de los personajes clásicos.

Cuando hablamos de relato moderno podemos presentarlo, como hemos mencionado, como un esquema en torno a un protagonista respecto al cual giran el resto de personajes. Mutuamente edifican una estructura de identidades. Y algo tan importante como eso: con una unidad de espacio y tiempo que progresa. Con unidad no nos referimos aquí a la noción aristotélica, sino a un único espacio y tiempo, que son compartidos por el autor, el personaje y el espectador. El relato-mito de Jesucristo se desarrolla en Judea, a principios de nuestra era, con él comienza a contarse el tiempo de la Historia humana europea. Los autores escogen un relato de relatos, que localiza el tiempo, el espacio y el personaje de la Cultura Occidental. Durante siglos, la Biblia será un texto sagrado y marcará el punto de referencia moral de toda una Cultura. En ese relato, su protagonista progresa hacia un final, sabe lo que quiere y actúa. El relato de Brian parece desarrollarse en Judea, a la sombra del de Jesucristo, pero autores y espectadores saben que no se trata sólo de Judea.

Hemos señalado en el análisis cómo la enunciación apunta pistas para reconocer que en el texto hay dos tiempos y espacios yuxtapuestos o superpuestos: la Palestina del año 33 d.C., y el Reino Unido de finales de la década de 1970. Así que tenemos unos personajes que habitan dos planos espacio-temporales. Si el relato moderno es un plano, el posmoderno tiene al menos dos que se confrontan y se reflejan. Y esto coincide con la idea que pretenden trasladar los Monty Python

como autores. Con su relato, no aspiran a crear un mito, su ambición es mucho más humilde en principio. Son cómicos de televisión acostumbrados a realizar *sketches*, pequeñas historias, sin afán omnicomprendivo, ni mucho menos grandes relatos (todo lo contrario de una Biblia) que ambicionen explicarlo todo, al estilo del mito cristiano. Lanzados al desafío de producir una película, los cómicos británicos deciden apoyarse en un relato mítico en vez de crear uno original. Esta opción les libera de comenzar desde cero y les permite explorar las posibilidades de creación de una Gran Historia, enfrentándose a una, y no a una cualquiera, sino a una de las más relevantes de la Cultura humana.

El resultado, como hemos visto, funciona a modo de ensayo sobre los límites de un relato clásico, y con él de unas identidades clásicas, en tiempos posmodernos (entendidos tales como los posteriores a la década de 1960). Esto no implica que no aspiren a convertirse en un clásico; de hecho, *La Vida de Brian* ha pasado a formar parte del imaginario popular para toda una generación y se pueden encontrar parodias de esta película aplicadas a contextos muy diferentes, por ejemplo, el Brexit (existe un video en el que se parodia el famoso *sketch* «¿Qué han hecho los romanos por nosotros?», pero aplicado a la Unión Europea).

Ese centro cartesiano que pretende ser ingenuamente Brian cuando interpela a las identidades que le rodean como seres racionales («Piensa por ti mismo», que es lo mismo que decir, «Pienso luego existo»), se cuestiona en el relato posmoderno. Las interpelaciones de esos personajes que rodean al supuesto protagonista son inestables y contradictorias, como los ejes de identidad que representan (ser mujer ya no es una posición fija y nunca lo fue, ser de izquierdas tampoco, etc.). Todo ello provoca que el personaje nunca se establezca en una meta personal, más allá de exigir, paradójicamente, esa estabilidad y racionalidad a los demás, para su personaje y su mundo. Como decía David Harvey, el personaje moderno conocía el espacio-tiempo que habitaba y tenía una meta clara y una progresión. El posmoderno intenta saber quién es y qué tiene, debe o quiere hacer. Brian pretende estabilizar su identidad interpelado o so-

metido a las interpretaciones del mito lejano e incomprensible del relato clásico, cristiano, y a las mil fuerzas del relato cotidiano de la posmodernidad del Reino Unido en los años 70. Huye de la identidad mesiánica de Cristo. Una identidad que le interpela fragmentada por los enfoques que de ella hacen romanos, judíos y revolucionarios (y sus parodias contemporáneas). Brian no quiere emularle, no sólo porque quiere ser un nuevo personaje en la Historia (que piensa por sí mismo) sino porque realmente encuentra complicado entender quién es Cristo (siempre lo ve en la lejanía o a través de las visiones de personajes secundarios que tienen representaciones muy dispares sobre él).

El relato de Monty Python condena a Brian a morir en la Cruz, condena de nuevo a morir al personaje que pretende ser moderno, por tomarse en serio un relato que ya es posmoderno, y por no ser capaz de reírse y hasta ser cínico con él. Para Brian, a diferencia de Cristo, dentro del relato, no existe Resurrección. El mito queda para la posteridad, simbólicamente se renueva en la Historia, pero Brian muere rodeado de personajes que le instan a tomarse sus ideales racionales con distancia y humor.

Sin embargo, en el fondo, desde fuera del relato, Monty Python aspira a quedar en la memoria de la gente como un grupo cómico de éxito. En el centro de ese grupo, Graham Chapman (Brian) representó en la vida real una identidad conflictiva debido a su orientación sexual en una sociedad tradicional en la que creció y donde los significados del género, la identidad sexual o la etnia se intentaban estabilizar o fijar a veces con resultados desastrosos para aquellos que no se adaptaban a esa tradición. Chapman es el único de los actores de Monty Python que, hasta la fecha, ha fallecido, en 1989. El resto de los integrantes del grupo estaban en el momento de su muerte y todos le dedicaron la canción con la que se cierra *La Vida de Brian*, «*Always look at the bright side of life*». Si había un personaje que se pareciera a Brian en la vida real, ese era Chapman, en el sentido de haber sido atravesado por una serie de ejes de identidad que siempre lo mantuvieron en vilo. Sus compañeros parodiaron en la vida real el momento de la Cruz en *La Vida de Brian*.

La Vida de Brian es un relato identitario sobre los Monty Python. Si la parodia del mito es el vehículo para ensayar las posibilidades del relato, la sátira es el modo de contestación política hacia identidades clásicas en el panorama histórico anterior a la producción de la película. Las técnicas propias de la parodia y la sátira actúan a modo de interpelación con los públicos a los que estos cómicos se dirigen.

Tras lo dicho hasta ahora, cabe pensar que, respecto al espectador, el intento de destruir al personaje moderno, crea una situación de identificación con un personaje posmoderno, por dos cuestiones: por una parte, porque ese personaje está desvalido y provoca la emoción de la victimización. Por otra parte, porque todo el entramado produce, a través del humor, la identificación con el relato inteligente y reflexivo. El ensayo sobre las identidades posmodernas se adapta bien a unos públicos que se han socializado con la televisión y el desencanto de la política tradicional, que incluye el fracaso de la Revolución de Mayo del 68.

Bibliografía

- BAKHTIN, M. (1990), *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.
- BARKER, C. (2003), *Televisión, globalización e identidades culturales*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- BORDWELL, D. (1985), *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- BUTLER, J. (2011), *Bodies that matter: On the discursive limits of sex. Bodies that Matter: On the Discursive Limits of Sex*. <https://doi.org/10.4324/9780203828274>.
- DE CILLIA, R., REISIGL, M., & WODAK, R. (1999), *The discursive construction of national identities. Discourse and Society*. <https://doi.org/10.1177/0957926599010002002>
- FOUCAULT, M. (1984), *La ética del cuidado de uno mismo como práctica de libertad*. Revista Concordia. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>.
- GIDDENS, A. (2016), *Modernity and self-identity. In Social Theory Re-Wired: New Connections to Classical and Contemporary Perspectives*, second edition. <https://doi.org/10.4324/9781315775357>.
- HALL, S. (1996), *The Question of Cultural Identity. Modernity: An Introduction to Modern Societies*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- JOHNSTONE, K. (1979), *Impro: Improvisation and the Theatre*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203446294>.
- LYOTARD, J.-F. (1991), *La Condición postmoderna. Grandes obras del pensamiento contemporáneo*. <https://doi.org/10.4135/9781849200400.n15>.
- METZ, C. (1982), *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. The SAGE Handbook of Film Studies. <https://doi.org/10.4185/RLCS-66-2011-932-252-273-EN>.
- VALHONDO CREGO, J. L. (2011), *Monarchy, jesters, politicians and audiences comparison of TV satire in UK and Spain*. Revista Latina de Comunicación Social. <https://doi.org/10.1080/08351813.1999.9683622>.