

***ROLES SOCIALES DE LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA EN LA  
PELÍCULA 'MULTIPLICITY' DE HAROLD RAMIS***

***SOCIAL ROLES OF CONTEMPORARY SOCIETY IN THE FILM  
'MULTIPLICITY' OF HAROLD RAMIS***

**Raquel Fernández Cobo**

**Universidad de Almería**

**Resumen**

*Multiplicity* (2010), dirigida por Harold Ramis, plasma en pantalla a través del motivo del doble los elementos que constituyen la crisis del sujeto y que representan al individuo bajo el signo de la disipación. Mediante un análisis temático y discursivo del motivo del doble examinamos cómo el protagonista, al intentar llevar a cabo la totalidad de los roles sociales, se ve abocada a las contradicciones más agudas de la sociedad, manifestadas, sobre todo, a nivel del cuerpo, tanto en el manifiesto simbolismo del motivo del doble como en el “terror biológico” que de forma absolutamente irónica y humorística se representa en el último clon del protagonista.

**Palabras clave**

Cine, roles sociales, identidad, humor, dobles.

## **Abstract**

*Multiplicity (2010), directed by Harold Ramis, recreates on screen through reason than double the elements of the crisis of the subject and represent the individual under the sign of dissipation. Through a thematic and discourse analysis of double motive examined how the protagonist, attempting to carry out all social roles, is doomed to the most acute contradictions in society, manifested especially at the body, both in the manifest symbolism the reason for the double as the "biological terror" as absolutely ironic and humorous shown in the last clone of the protagonist.*

## **Keywords**

*Cinema, social roles, identity, humor, double.*

## **1. INTRODUCCIÓN**

El cine saca a la luz lo desconocido y lo subterráneo y capta, a su vez, lo inobservado y lo recurrente, según palabras de Casetti (1994: 145). Es un espacio que privilegia la relación con los espectros y con los fantasmas. No es de extrañar que, en la actualidad, el motivo del doble siga tan vigente en el ámbito cinematográfico, puesto que tanto uno como otro se sitúan en el inconsciente de una cultura revelando sus obsesiones. Pero, además, por evidentes motivos técnicos, el filme tiene la capacidad de proyectar el plano espectral de los personajes; esa sombra, ese monstruo, ese *Otro* que camina a nuestro lado como un espejo de la realidad y que funciona como una incógnita. No obstante, el cine no es un espejo fiel de la realidad ni una copia del mundo, sino la realidad percibida de una de sus caras o de sus manifestaciones. Es decir, muestra una realidad concreta, encuadrada y determinada. No olvidemos que el cine es también una máquina que funciona según normas concretas (normas productivas, criterios estéticos, códigos comunicativos) y finalidades precisas (económicas, expresivas, ideológicas).

El propósito fundamental de este trabajo es analizar a través de la película *Multiplicity* como el motivo del doble se adapta a un nuevo contexto, pues tal y como indica Eduard Vilella (2007), el horizonte cultural en el que se desarrolla ha sufrido cambios. La

fractura en el individuo, el imperio tecnológico y una noción incierta de la realidad se han convertido en elementos fundamentales de un nuevo horizonte estético y cultural. Para ello he seleccionado una comedia postmoderna del director norteamericano Harold Ramis, *Multiplicity* (1996).

El problema surge cuando, al intentar examinar un motivo que tiene innumerables conexiones con aspectos antropológicos, religiosos, míticos, artísticos y literarios que extienden el ámbito de una manera inabarcable, tratamos de responder al interrogante de qué metodología utilizar: ¿cómo analizar un motivo que puede decir tantas cosas y tan diferentes en sus numerosas representaciones artísticas? Por ello, pienso que la mejor manera de enfrentarnos a un tema universal como es el doble y a un problema perenne como es el de la identidad, exige dejar de lado las teorías del sujeto, que tantos debates y contradicciones han ocasionado, y centrarnos, tal y como postulan los Estudios Culturales, en la práctica discursiva, puesto que *somos* y *estamos* en continuo *hacer* dentro del discurso y nunca fuera de él (Hall, 1996: 18). En efecto, el lenguaje nos construye y nos representa [<sup>1</sup>].

Para desarrollar esta tarea se realiza un análisis principalmente temático del filme donde se tendrán en cuenta las relaciones entre los signos que ayudan a desmontar pieza por pieza el concepto de identidad y poder así contemplarlo como una construcción narrativa, ficcional e ideológica en cada una de las películas. El elemento fundamental de este análisis será el personaje, puesto que es productor y estructurador de la acción/trama y porque considero que los estereotipos cinematográficos son herederos de arquetipos más profundos que actúan como auténticos síntomas de las zonas de sombra de nuestra época.

Asimismo, y partiendo de la idea de que “todo yo es otro” (Lacan), se contemplarán las relaciones interpersonales entre el personaje que padece el conflicto de identidad (doble o desdoblamiento) y el resto de personajes (actantes) que colaboran en gran medida a su construcción personal y social. Como señala Godard, “el interés no está en los objetos sino en lo que hay entre ellos y que, a su vez, se convierte en objeto” (1971: 71); objeto que, por otra parte, ayudará, además, a desvelar la identificación y la diferencia como

<sup>1</sup> El término discurso se usa en este trabajo en el sentido más amplio del proceso semiótico, que comprende un conjunto de prácticas lingüísticas y no lingüísticas.

mecanismos de representación de la identidad, es decir, aquello que acerca a otras identidades que sirven de referencia, pero respecto de las que también se crea distancia. Tampoco se olvidarán esos elementos instrumentales y, sobre todo, ideológicos como son los valores, principios, normas, fobias, gustos, etc., con los cuales se forma el *yo*. El estudio de todos estos aspectos servirá para proponer una interpretación de la película y revelar la vigencia del motivo en cuestión.

Cabe recordar que, por lo general, los métodos de análisis filmicos se han ocupado de los aspectos técnicos y estéticos, en cambio aquí se analiza el filme desde una perspectiva temática en torno al motivo del doble, sin prescindir, claro está, de los elementos que conforman el lenguaje cinematográfico –planos, escenas, secuencias, etc.– como un producto sociocultural (audiovisual).

## **2. MULTIPLICITY (1996)**

*Multiplicity*, película dirigida por Harold Ramis, cuenta la historia de Doug, un personaje saturado por el trabajo y las múltiples responsabilidades que debe llevar a cabo como padre y como marido. La carga de compromisos y actividades pendientes se hace insostenible hasta que conoce al doctor Orwen Leeds que le ofrece un milagro a sus problemas: tiempo. Cuando Doug está en la casa del doctor y ve aparecer detrás de éste un individuo físicamente idéntico, se da cuenta de que la manera de conseguir más tiempo a la que se refiere el doctor es la clonación. Así, el genetista Orwen Leeds accede a clonar a Doug para que su doble, llamado Dos, se haga cargo del trabajo mientras el auténtico le dedica más tiempo a la familia.

Entonces surge un nuevo conflicto: ambos Dougs necesitan algún tipo de acuerdo para poder coordinarse y cumplir un rol distinto sin interferir en el lugar que ocupa el otro con la intención de que la mujer y los distintos personajes de la historia no se den cuenta de que existe más de un individuo idéntico. El caso es que el Doug original sigue sintiéndose incompleto y agobiado con el rol que le ha tocado: se pasa todo el día limpiando y cuidando de los niños, así que como nueva solución decide encargar otro clon, Tres, que se encargue de las tareas domésticas y los niños mientras él dedica algo de tiempo a sí mismo. Pero la nueva clonación no parece ser una buena solución cuando

combinar su presencia en los distintos lugares y espacios sin que su mujer se dé cuenta de ello resulta algo prácticamente imposible. La situación se descontrola de una manera cómica y absurda cuando Dos y Tres deciden encargar una copia de una copia y como resultado surge un clon algo especial: Cuatro. Ante la multiplicidad de Dougs los personajes principales, sobre todo su mujer, vivirán una serie de acontecimientos cómicos que los conducirán hasta la confusión y la desesperación por encontrarse ante un mismo individuo que parece tener gustos, manías y características que divergen según las distintas ocasiones.

## **2.1. PLANTEAMIENTO: EL CAMBIO TECNOLÓGICO**

Desde los títulos de crédito el autor del film utiliza un plano general de las autopistas de la ciudad de Los Ángeles para mostrar a los vehículos en medio de un atasco circulatorio que, al impedir a los usuarios llegar a tiempo al lugar de destino, provoca situaciones estresantes. Para Kenneth Gergen (1992: 78), el automóvil forma parte de una de las siete “tecnologías de saturación” social que surgieron en el siglo XX.

Además del automóvil, en el film se muestran otros objetos tecnológicos que han contribuido a alterar de forma radical la manera que tiene el individuo de relacionarse con los demás y, por supuesto, con él mismo. Así, en la primera secuencia del film, el director presenta al protagonista de la historia en una escena de la vida cotidiana en la que después de pasar por esa larga autopista colapsada, consigue por fin llegar al trabajo y seguir con esa rutina laboral llena de incesantes llamadas telefónicas y aparatos eléctricos como el fax que comienzan a soltar papel de una manera descontrolada. Todos esos inventos tecnológicos que, como primer objetivo, han surgido para hacer la vida más fácil y cómoda al ciudadano, terminan por provocar enormes cambios en nuestra experiencia cotidiana, en nuestro modo de comprender el yo y, de manera más general, en el carácter de la vida social.

A través de estas nuevas tecnologías (el fax, el ordenador, el teléfono, el automóvil, etc.) se produce en nuestro protagonista, Doug, un aumento de estímulos sociales que parecen conducirlo psicológicamente a un estado de desenfreno que le conducirán también a un período de disipación de su personalidad materializado en la clonación.

El conflicto surge cuando, además de hacer frente a todos estos estímulos provenientes de la tecnología, Doug tiene la necesidad de asumir su papel y su responsabilidad ante su jefe que le pide más horas de trabajo. Al llegar a la empresa de construcción donde trabaja, su jefe, en un tono molesto y disgustado, le comunica que le ha llamado un hombre para decirle que sus trabajadores han destrozado su entrada y, por ello, va a denunciar a la empresa. Lo que ha ocurrido es que el ayudante de Doug, debido a su poco interés laboral, se ha confundido de número de casa y en lugar de reformar la 2933, ha reformado la 2935. En consecuencia, Doug debe hacerse cargo del desastre y reconstruir las dos entradas en su *tiempo libre*.

De modo que no solo es la influencia de la tecnología lo que hace que Doug recurra a esa visión múltiple de su yo a través de la clonación, sino que las relaciones interpersonales con el resto de individuos que forman parte de la trama contribuirán a transformar el sentimiento de identidad que Doug tiene de sí mismo haciéndole perder su coherencia y unidad personales. A este cambio profundo en la intensidad y variedad de las distintas relaciones con los individuos y con las cosas que conforman nuestro mundo es a lo que Gergen llama *proceso de saturación* y, que Harold Ramis va a representar ingeniosamente con ayuda del motivo del doble.

## **2.2. CONFLICTO: EL DESEO COMO PRODUCCIÓN SOCIAL**

Tal y como señala Greimas en su *Semántica estructural* (1966), existen tres fuerzas temáticas: deseos, necesidades y temores. En efecto, son las necesidades, los deseos y los temores los que crean el conflicto del protagonista y ponen en marcha la trama. Para Doug es una necesidad y un problema el poder cumplir debidamente con los distintos roles –de padre, esposo y trabajador–. La necesidad que Doug tiene de obtener más tiempo mueve la trama. La historia parte, así, de un conflicto: la escasez de tiempo, representado en el deseo que tiene el protagonista de poder hacerse cargo más tiempo de la familia; poder disfrutar más de sus hijos y poder compartir más tiempo con su mujer. Sucede que Doug y el resto de personajes actúan impulsados por la necesidad dramática que les es impuesta por la sociedad y es, por tanto, colectiva.

Aunque nuestro protagonista reivindica en numerosos momentos del film que necesita más tiempo para él mismo, en realidad en ese deseo íntimo se funde también lo individual y lo social porque Doug, el auténtico y original, es también un grupo: una sucesión y variabilidad de roles que se materializan en los distintos clones. En este sentido, es importante atender a la idea de deseo que Guattari y Deleuze exponen en su *Anti-Edipo*: “la carencia es preparada, organizada en su producción social [...] es el arte de una clase dominante, práctica del vacío como economía de mercado: organizar la escasez en la abundancia de producción” (Guattari y Deleuze 1995: 35-36). Para ellos el deseo es creación y producción impulsada por la economía de mercado. La conexión que existe entre esta idea y nuestro protagonista es clara: el conflicto de nuestro protagonista deriva de una forma de vida partícipe de un sistema profundamente capitalista vinculado a una política democrática.

La paradoja de este sistema aboca a Doug a situaciones absurdas: mientras que, por un lado, la economía de mercado influye en el surgimiento de los distintos roles que los individuos desempeñan a lo largo del día a través de la división del trabajo, en el que cada uno se encarga de una parte de la producción, por otro lado, al tratarse de una producción infinita el individuo siempre se encuentra en estado de carencia, y por ende, de insatisfacción. Desde esta perspectiva, podría sostenerse que el capitalismo democrático es un sistema imperfecto, al menos en un sentido: no garantiza la satisfacción completa de los deseos de todos los que participan en él. El director de *Multiplicity* sabe muy bien que los deseos y las necesidades de Doug son tan imposibles de lograr dentro del sistema al que pertenece que las lleva hasta el absurdo con la intención de mostrar la paradoja de ese modo de vida (*American way of life*) que a pesar de hacer énfasis en las libertades individuales, en el fondo, encierra un complejo sistema de producción y carencia organizada por el Estado.

En la necesidad de tiempo de nuestro protagonista –entendida siempre como necesidad social– intervienen las costumbres en cuanto que son generadoras de normas y constriñen o limitan en gran medida a los deseos. Las costumbres y ritos que se representan en el filme están relacionadas con aspectos sociales como, por ejemplo, la vida familiar, la vida laboral y las relaciones de género. Estas costumbres se convierten en pauta de normalidad. Por ello, en el conocimiento del yo entran en juego el

agrupamiento de nuestras costumbres y nuestros deseos que están, en gran medida, gestionados tanto por la sociedad como por el Estado.

### 2.3. PERSONAJES E IDENTIDAD CULTURAL

Las relaciones entre los personajes son importantes porque mediante ellas el individuo puede relacionarse y pertenecer a un determinado grupo, a un determinado entorno. Doug es el padre en el núcleo familiar, es el encargado de obra en una empresa de construcción, debe también cuidar de los niños y limpiar la casa cuando su mujer no está, etc. Estas actividades y responsabilidades le confieren una conciencia de pertenencia que le otorga identidad. Ahora bien, cuando Doug es incapaz de llevar a cabo todas sus responsabilidades, cada uno de estos roles será encarnado por un clon distinto. De este modo, se representa como “al ser saturados por las relaciones, somos colonizados por los fragmentos de otros, y cada uno alberga a cúmulos posibilidades para relacionarse con el otro y reemplazarlo” (Gergen 1992: 222). Fruto de esas relaciones surgen cuatro tipos de personajes completamente distintos pero idénticos físicamente:

i) *Doug*: es un hombre de clase media, de unos treinta y cinco años, que vive en Los Ángeles. Trabaja como jefe de obra de una gran empresa de construcción en la que tiene a su cargo a un buen número de trabajadores. Laboralmente es un hombre de posibilidades. En cuanto a la familia, tiene dos hijos de entre cinco y nueve años y una mujer cariñosa que se preocupa por él. Aún así, se debate entre las obligaciones que la sociedad le impone como trabajador, esposo de Laura y padre, y el deseo de poder disfrutar de algún tiempo libre o de ocio para él mismo. Es un personaje común y corriente a través del cual se muestra la vida cotidiana de una ciudad capitalista estadounidense en la que la escasez de tiempo y las prisas son sus características fundamentales. En cuanto al grado de conexión con los acontecimientos y de intervención en la acción, queda claro que Doug es el protagonista o sujeto de la acción y, por consiguiente, el personaje de mayor relevancia en la trama.



ii) *Dos*: es el primer clon de Doug. Son idénticos en cuanto a características básicas pero difieren en cuanto a personalidad psíquica. La función de Dos es encargarse de trabajo de Doug, es decir, de su rol laboral. Se caracteriza, por tanto, por una dedicación absoluta a su trabajo. A diferencia de Doug, es más puntual; toma duras decisiones profesionales sin atender a sus sentimientos. En una secuencia, por ejemplo, despide a su ayudante porque siempre se retrasa a pesar de saber que tiene alrededor de diecisiete hijos que mantener. También tiene un lenguaje más tosco y cuando habla con Laura, la mujer de Doug, no emplea expresiones cálidas o afectivas. Además es significativo que, en cuanto a la forma de moverse y de vestirse, es el más varonil y provocador de las distintas versiones: porta una cazadora de cuero en la mayoría de las escenas o aparece fumando en una actitud chulesca y desafiante. Además del rol laboral que debe cumplir, el único deseo que mueve a este personaje es la necesidad de tener compañía femenina, ya que Doug le prohíbe mantener relaciones íntimas con su mujer. Por tanto, como encargado de cumplir una de las funciones esenciales de Doug –trabajar– podemos considerarlo un personaje de máxima relevancia.

iii) *Tres*: como su nombre indica, es el clon número Tres. Aparece cuando Dos le expresa su sentimiento de soledad a Doug y éste decide traerle un compañero que además, será el encargado de cumplir la función de ama de casa, mientras su mujer, Laura, está trabajando. En relación al rol que Doug le ha asignado a este doble, Tres será caracterizado por una delicadeza exclusiva en la cocina, grandes dotes culinarias, y otros aspectos considerados altamente femeninos como las manías en la manera de colocar los alimentos en la cocina o la obsesión por el orden y la limpieza de la casa. Dicha femineidad se muestra tanto en su lenguaje y manera de expresarse, en el vestuario pulcro y selecto – pantalones de pinzas, polos o camisas– pero sobre todo, en los movimientos refinados de sus posturas. Como Dos, es un personaje de máxima relevancia para el desarrollo y desenlace de la trama.

iv) *Cuatro*: es un clon de Dos, no de Doug. De este experimento genético surge Cuatro que, al ser un clon de un clon, resulta un personaje defectuoso e improductivo. Se caracteriza por llevar colocados en la cabeza o la parte superior

del cuerpo objetos de una manera absurda y sin sentido, tener la ropa manchada, comer descontroladamente, realizar acciones incoherentes e ilógicas –como meter un trozo de pizza en la billetera– y no manejar adecuadamente las competencias lingüísticas. A pesar de que los dos clones anteriores están diseñados en la narración como *estereotipos*, en cuanto a que cada uno de ellos representa una categoría que el resto no posee, Cuatro en sí mismo no representa categoría alguna. Solo la prueba absurda y cómica de que la tecnología y la ciencia son incapaces de solucionar el conflicto de nuestro protagonista. Aunque también es un personaje de máxima relevancia por ser uno de las múltiples dobles del personaje principal, su papel en la trama es mínima puesto que es un personaje que se mueve por instinto y lo único que hace es comer y jugar sin mostrar rasgo alguno de racionalidad. Solo al final de la trama Cuatro le aporta a Doug un tipo de información relevante para que el desenlace feliz sea posible.

El deseo de Doug de cumplir con los roles que le corresponden es también el deseo del resto de clones que son, a su vez, él mismo. Así, el actante designa al colectivo de Dougs que se definen, no por encarnación en distintos individuos físicos, sino por unos principios y unos medios de acción (el deseo) que los unifica y complementa en una única función. Digamos que todos son un mismo sujeto puesto que persiguen el mismo deseo. No obstante, siguiendo el modelo actancial de Greimas, los clones pueden ser también considerados como el *eje ayudante-opositor*, puesto que, aunque deben facilitar las circunstancias a Doug, terminan por dificultar la comunicación y arruinar la vida social y familiar del protagonista. En ese sentido, como señala Greimas, los clones o *ayudantes-opositores* son “proyecciones de la voluntad de actuar y de las resistencias imaginarias del sujeto mismo” (1966: 190). De esta manera, el *eje sujeto* quedaría definido únicamente en el personaje de Doug, puesto que aunque en un principio todos compartían el mismo deseo, a lo largo de la trama los distintos clones han ido desarrollando deseos y características propias que los distancian.

El lenguaje de cada uno de los distintos Dougs es uno de los factores que marcan distancia entre las distintas personalidades. Recurren a clichés, palabras familiares y una particular manera de representar el mundo mediante el lenguaje. Todo ello prueba que el lenguaje es, en efecto, uno de los instrumentos ideológicos que conforman nuestra

identidad como individuos de un grupo social. Además, el lenguaje de cada Doug cambia dependiendo del espacio que el auténtico le ha asignado a cada clon, de tal forma que el desarrollo de los personajes está profundamente condicionado por el espacio. Jameson (1991: 40) ya señaló en *El posmodernismo o la lógica del capitalismo tardío* que en la cultura postmoderna “nuestra experiencia psíquica y nuestros lenguajes están más dominados por categorías más espaciales que temporales, habiendo sido estas últimas las que predominaron en el periodo precedente al modernismo propiamente dicho”.

Cada uno de los distintos Dougs se define, como vemos, con unas determinadas características –unos roles esenciales– que sólo son visibles cuando se relaciona con los demás personajes de la trama. De modo que la identidad se construye como producto de esa interrelación entre personajes, entre yo-otro. La identidad de Doug se define mediante su desarrollo como personaje en la trama; de manera progresiva a través de sus acciones y de sus diálogos. Ahora bien, esos roles no son fijos o determinados de una manera definitiva: al principio de la trama, Doug y sus clones partían de un mismo deseo, después cada clon fue desarrollando sus gustos y sus manías en relación con el contexto, lo que condujo que desarrollaran también sus propios deseos y que interfirieran con ello en la imagen e idea que el resto de personajes tiene del Doug original, pasando de este modo a ser ayudantes y oponentes al mismo tiempo.

La fórmula con la que Doug se dirige a sus clones para definirse como el auténtico y original es “Laura es mi mujer” y no “yo soy su marido”. Esto ocurre así porque la identidad se confiere según la relación con el otro (lo que uno es y lo que el otro cree que eres). Dos y Tres son iguales, pero lo que les diferencia de Doug original es la relación que este mantiene con su mujer, mientras que ellos deben permanecer ocultos en la casita de invitados. Doug nunca duda explícitamente acerca de quién es, pues se reconoce y se identifica respecto al resto como el auténtico. Por el contrario, es Laura, su mujer, la que deja de reconocerlo cuando tiene lugar toda una serie de acontecimientos confusos y cómicos en los que los clones intentan coordinarse para cubrir las responsabilidades de Doug sin que la mujer se entere de que existen. Es en ese juego de entradas y salidas de clones cuando Laura comienza a cuestionar a Doug como una identidad estable y monolítica. Por tanto, ello demuestra que la continuidad de la

persona de Doug no es un sentimiento personal sino que concierne al yo social a través de sus actos. Su incapacidad para responsabilizarse, al mismo tiempo, de esa cantidad de roles que lo conducen a un estado de frenesí, es siempre una ineficiencia de la identidad social.

Queda manifiesto en el film que la identidad social es lo primero que se fractura y después, cuando Laura y el resto de personajes dejan de reconocerle o detectan diferencias entre las personalidades, es cuando parece ponerse en entredicho el frágil edificio de lo que Doug cree reconocer como el yo personal. De hecho, desde el principio del film el protagonista deja claro que el objetivo primero de todos los clones es que Laura no los vea juntos. Su identidad sólo puede disiparse cuando la mujer deje de reconocerle. De este modo, en el film se refleja muy claramente que a la única identidad que podemos alcanzar es la identidad social: Doug no puede encomendarse más que a su propia memoria en cuanto a ser social y por consiguiente, no hay más en dicha representación cinematográfica que el yo en relación con el otro.

La identidad de Doug, por ende, es un puzzle social de las identidades de los distintos clones. No son los *yos* individuales los que crean las relaciones sino las relaciones las que crean el sentido de la realidad. Doug es Doug porque cumple un determinado papel en una relación. Por eso cuando hacia el desenlace de la trama Dos enferma, Tres no sabe ocupar su lugar en el trabajo. Como consecuencia despiden a Doug –que en realidad ha sido suplantado por Tres y anteriormente por Dos– y la vida social del protagonista queda arruinada. Cada clon tiene su tarea y uno no puede interferir en el rol del otro, entre otras cosas porque al estar determinados por el espacio no están preparados para afrontar otras funciones sociales.

En la última secuencia del film, los distintos Dougs se van de la ciudad de Los Ángeles para encontrar sus propios destinos. Doug vuelve a ser uno como al principio de la historia y deberá cumplir él mismo todos los roles que le corresponden como padre, marido y trabajador inserto en la sociedad capitalista estadounidense. El resultado final es que el protagonista reconoce que está preparado para participar en un mundo de incoherencia; para mantener diversas conexiones e intervenir en varios contextos.

## 2.4. LA FAMILIA Y SUS TRANSFORMACIONES

A Laura, la mujer de Doug, le han ofrecido su antiguo empleo como vendedora de casas, pero para poder aceptarlo necesita que su marido colabore más en la casa y pueda ocuparse de los niños. En cuanto Doug acepta el trato, se representa en la película un cambio profundo en la concepción tradicional de la familia que afecta a gran parte de las sociedades postindustriales. El cuidado y la educación de los hijos ya no es algo que compete únicamente a Laura en su rol de madre, sino que empieza a considerarse una tarea colectiva. Se plantean así nuevas maneras de definir y redefinir los roles de género en la familia.

Doug se encuentra en una situación de estrés porque no tiene tiempo material para asumir todas las funciones que la nueva sociedad postindustrial le impone. Primero, la cantidad de horas de trabajo le impiden disfrutar de su familia y de su esposa; tener momentos de calidad con ellos. Esa es la razón por la que Dos se encargará del rol profesional. Después, cuando su mujer se incorpora al mundo laboral y deja vacío el tiempo que ella compartía con sus hijos, ese tiempo debe asumirlo él. Esta situación conduce a dos situaciones importantes para el desarrollo de la trama: por un lado, Doug no se siente realizado como persona ocupándose todo el día de limpiar y de cuidar de los niños, porque piensa que es una tarea exclusiva de la mujer, así que para deshacerse de tal responsabilidad transfiere ese rol a un nuevo clon. De este modo el rol femenino queda disociado entre su mujer y Tres.

Por otro lado, que Laura y Doug trabajen –aunque sea Dos el que cumpla el rol laboral–, conduce a una situación de exclusión en la familia. Es decir, cuando ella está con los niños, él trabaja, y cuando ella trabaja, es él quien se encarga de los niños. De manera que la familia nunca está completa. Por ello, hacia el final de la trama, cuando en la relación personal entre ellos se produce una distancia debido a esa situación de exclusión, al poco tiempo que comparten juntos y a la falta de comunicación, se rompe la pareja y, como consecuencia, se destruye la familia. Román Gubern ha señalado como el cine norteamericano contemporáneo, como es el caso, refleja acertadamente esa transformación en los roles: “Las sociedades postindustriales están atravesando turbulencias, a menudo traumáticas, debido a transformaciones de los roles, de las

responsabilidades y hasta de la identidad de ambos sexos. Y estas turbulencias han sido reflejadas puntualmente por el cine norteamericano contemporáneo” (Gubern 1993: 17).

Por su parte, Laura trabaja fuera del entorno familiar y adquiere un nuevo rol como mujer que se ha valorizado y ha transformado el lugar que tenía en la sociedad. Ramis refleja a través del personaje como la mujer supera su condición de inferioridad respecto al hombre transformando bruscamente el concepto de *maternidad*. En Laura queda bien patente que su valor como persona y como mujer no depende de su capacidad para encargarse de la maternidad de los hijos, sino en su voluntad para realizarse en otro tipo de roles situados fuera del entorno familiar. Por tanto, la identidad de Laura como mujer es la primera transformación social importante para que la identidad del hombre, en este caso de Doug, también se ponga en juego. Es curioso que el director no se centre en el personaje femenino, siendo éste el que principalmente vive una transformación brusca en sus funciones como ser social. El foco que exterioriza la incertidumbre respecto a la identidad es exclusivamente masculino. Puede ser que Ramis prefiera seguir un canon de dobles que a lo largo de la historia literaria ha sido mayoritariamente masculino o, tal vez Ramis es consciente de que mientras el cambio de roles en la mujer resulta positivo, puesto que se revaloriza su papel, el rol del hombre ha perdido su posición fija y estable como sustentador de la familia y, en consecuencia, se encuentra perdido entre una multitud de roles que parecen no terminar de situarlo en una función concreta.

Así las cosas, Laura resulta un personaje imprescindible para que surja el motivo del doble. Pues si antes los conceptos de *crianza* y *mujer* estaban polarizados, ahora se han separado e incluso se han deslizado a otros campos de significación causando graves perturbaciones en la identidad masculina. En este cambio en el rol de la mujer se refleja la influencia de procesos culturales en el intercambio social y pone de manifiesto que lo que se considera tradicional, correcto y moral en un determinado momento y lugar particular, no es válido para todos los contextos.

## **2.5. EL TIEMPO COMO FUERZA PRODUCTIVA**

El conflicto del protagonista parte, como ya vimos, de la escasez de tiempo. Pero, en realidad, lo que Doug manifiesta es la escasez de tiempo para completar las exigencias

laborales y la imposibilidad de dedicarse a él mismo. Es decir, su *tiempo libre* o su *tiempo de ocio* queda consumido por el *tiempo de trabajo*. De tal manera que el aparente desdoblamiento en las sociedades postindustriales entre *tiempo de trabajo* y *tiempo de ocio*, en el que este último inaugura la esfera trascendente de la libertad, es un mito. Esa gran oposición, aunque cobra más importancia en el nivel vivido de la sociedad de consumo, no deja de ser puramente formal (Baudrillard 2009: 191). En el filme vemos claramente como el ocio está limitado en la medida en que, detrás de esa aparente libertad, parece reproducir prácticas propias del tiempo productivo y de la cotidianidad sometida.

Cuando nuestro protagonista está a punto de empezar a jugar al golf, recibe una llamada telefónica de Dos avisándole de que tiene que ir a recoger a sus hijos del colegio y encargarse de ellos. Su *tiempo de ocio* queda anulado nuevamente por el *tiempo de trabajo*. En otra secuencia, Doug opta por ir al partido de baloncesto de *Los Angeles Lakers*. En esta ocasión, el *tiempo de ocio* termina definiéndose como *tiempo de consumo improductivo*: Doug, es únicamente receptor de estímulos cuando, junto a miles de personas, ha gastado dinero en comprar una entrada e incluso, en escenas posteriores, Doug aparece en casa con una camiseta y un guante de *Los Angeles Lakers*. Es decir, participa como aficionado (consumidor) motivado por el deseo de ocio que, en el fondo, retomando la idea de Guattari y Deleuze, no es otra cosa que producción social. Se muestra, por tanto, como en realidad el *tiempo libre* no es otra cosa que el tiempo de una reproducción.

En otra de las secuencias, cuando Doug torna a su actividad de descanso opta por la navegación. Nos encontramos, de este modo, en que el *tiempo de ocio* se caracteriza por lo que Baudrillard llama *actividades regresivas*, es decir, formas antiguas de trabajo, como la pesca u otras actividades manuales. En efecto, lo que se representa en el film como ocio es otra manera distinta de consumir el trabajo mismo. Sin embargo, aunque Doug en todo momento persigue el deseo de gozar del *tiempo libre*, nunca aparece el ocio como un momento de satisfacción y reposo. Las tres ocasiones en las que el protagonista intenta salir del entorno de trabajo –jugar al golf, asistir a un partido de baloncesto y navegar– con la intención de eximirse de los compromisos que tiene con la sociedad, aparecen representados como intentos fallidos. Ya sea por una interrupción

telefónica mientras practica ocio deportivo, por el tiempo de consumo o por formas regresivas de trabajo, Doug parece no poder liberarse en ningún instante de sus obligaciones.

En esas tres tentativas en las que el protagonista intenta dedicarse tiempo a él mismo como individuo, Ramis presenta la imposibilidad en las sociedades postindustriales de gastar tiempo en formas no productivas. De esta manera, el *tiempo libre* nunca es *tiempo de ocio*, sino un tiempo gastado que no resulta satisfactorio para nuestro protagonista. Para un individuo que como Doug tiene un estatus medio (trabajador de construcción) y debe cumplir una serie de responsabilidades familiares, laborales, sociales, etc., el *tiempo de ocio* representa también *tiempo de producción*. No se puede permitir perder tiempo, puesto que, como advierte Baudrillard, “asistimos a una imposibilidad lógica del tiempo libre: solo puede haber tiempo obligado” (2009: 193).

En este sentido, el conflicto del protagonista no muestra un caso aislado y particular, sino que revela un ejemplo común de la familia de clase media que da cuenta de la dificultad de entregarse de manera completamente voluntaria a ciertas actividades que solo pueden ser realizadas desde un tiempo de producción dentro del sistema político y económico que caracteriza a Estados Unidos. En este tipo de sociedades capitalistas el ocio adquiere una nueva cualidad y se convierte, de este modo, en riqueza y capital inaccesible para la clase media estadounidense. “El ocio no es disponibilidad de tiempo, es alarde”, dirá Baudrillard en *Sociedad de consumo* (2009: 196).

### **3. EL DOBLE COMO REESCRITURA**

En *Multiplicity* Harold Ramis recupera el mito clásico del doble pero lo reescribe introduciendo variantes que forjan un mito distinto, un mito postmoderno. Hemos de dar cuenta de que el doble es uno de los temas fundamentales de la literatura fantástica, aunque no siempre exclusivo de ella. Para que se dé ese carácter fantástico debe de haber, por un lado, una transgresión que se produce cuando un elemento sobrenatural interrumpe y dificulta las leyes de la realidad o de aquello que consideramos realidad. En efecto, la naturaleza del doble es indudablemente sobrenatural. Por otro lado, es una condición indispensable para que se dé ese carácter fantástico causar en el lector



extrañamiento, miedo, angustia, etc. Para ello es necesaria e importante atender a la pragmática y el contexto del lector; “el lector necesita de lo real para comprender lo expresado; en otras palabras, necesita de un referente pragmático” (Roas, 2001: 30).

En el caso que nos ocupa, la primera variación del mito clásico es la neutralización de la oposición entre lo natural y sobrenatural. Tanto en el protagonista de la historia como en el espectador, los dobles de Doug no producen ningún horror u efecto similar. Por el contrario, se pierde el factor de miedo o angustia y el mundo mitológico diádico [2], como lo llamaría Doležel, se convierte en un mundo unificado en el que tanto los fenómenos naturales como los sobrenaturales son parte integrantes del mismo mundo puesto que la tecnología y la ciencia asume el papel fantástico. Podemos decir que los elementos sobrenaturales se *naturalizan* y, dejan de percibirse como *extraños*, por obra de la ingeniería genética –también llamada biogenética–.

De acuerdo con el triángulo del doble que propone Doležel, los clones de Doug corresponderían con el tema del doble propiamente dicho, puesto que todos ellos son copias del mismo personaje y coexisten en un mismo mundo ficcional. Además de compartir lugar y tiempo en la ficción, es decir, ser dobles simultáneos, Doug y sus múltiples manifestaciones pueden relacionarse entre sí tanto verbal –mediante diálogos– como físicamente –son seres reales que pueden percibirse mediante los sentidos–. El modo de construcción de estos dobles es, también, un factor más que modifica el motivo: Ramis concede existencia ficcional a Dos, Tres y Cuatro por un proceso de fisión, puesto que a lo largo de la trama surgen cuatro personificaciones distintas de un mismo individuo del que originariamente no existía más que una (Bargalló, 1994).

No obstante, la ciencia ficción se apropia del motivo introduciendo nuevas variantes en principio racionales, que eliminan todo el efecto emotivo y estético que encontramos en la simultaneidad del individuo provocada por lo sobrenatural. De este modo, la capacidad semántica del motivo del doble se desplaza a otros derroteros en los que se intenta alcanzar el lado absurdo del individuo: mientras que en otras películas paradigmáticas sobre el motivo el doble es siempre un personaje abocado a la locura y a

---

<sup>2</sup> El mundo diático consiste en la división dentro del mundo ficcional de los dominios natural y sobrenatural. Para Doležel la estructura dual principal del mundo mitológico es alética, es decir, en lugar de dividir combina lo natural y lo sobrenatural (Doležel, 1999).

la muerte, en *Multiplicity*, se resuelve la trama con un final feliz que conlleva la reordenación del mundo y la estabilidad de la identidad de Doug, un final que, como apunta Gerard Lenne, obedece a criterios puramente comerciales.

#### 4. INTERTEXTUALIDAD: ORIGINALIDAD HUMANA Y VIDA ARTIFICIAL

Cada Doug hasta el momento de la clonación guarda todos los sentimientos, todas las manías y todos recuerdos del Doug original justo hasta el momento de la clonación. Pero desde ese instante, a medida que van teniendo experiencias distintas empiezan a divergir, construyendo una identidad muy diferente. Ello muestra que no es posible la duplicación absoluta: aunque las cuatro versiones de Doug tengan el mismo código genético, los roles que Doug ha repartido a sus clones hacen que su identidad se forje en relación al contexto en el que se desenvuelven, demostrando de este modo que la originalidad humana es cultural y es imposible que existan dos o más seres idénticos intelectualmente [3]. Como consecuencia, se revela la imposibilidad de que la ciencia y la tecnología puedan ofrecer soluciones factibles al conflicto de nuestro protagonista.

En *Multiplicity*, justo antes de ser clonado en esa sala llena de aparatos y maquinaria científica, Doug hace referencia a la película *La Mosca* (1958), dirigida por Kurt Neuman, con la intención de aludir al horror y la repugnancia de convertirse en un monstruo si ocurre algún infortunio científico[4]. De esta referencia intertextual surge el clon llamado Cuatro cuya función en la trama es parodiar la idea del progreso científico. Como se dijo anteriormente, Cuatro es una copia de Dos y no del original, en consecuencia, surge un clon disfuncional y sin capacidad de raciocinio, que se mueve por impulsos e instintos más primitivos. De ahí que en la mayor parte de secuencias en las que aparece lo único que hace es comer. En consecuencia, Cuatro puede verse como la vertiente cómica de la leyenda del Golem, creado en un principio para proteger a la comunidad judía pero que al final acaba convirtiéndose en un ser destructivos o, parodiando el caso, irracional y absurdo.

---

<sup>3</sup> El tema de la originalidad humana conecta de forma concreta con otras elaboraciones anteriores, tanto literarias como cinematográficas, como, por ejemplo, en *Un mundo feliz* (1932), de Adouls Huxley; *1984* (1949) de George Orwell; *Fahrenheit 451* (1953) Ray Bradbury; *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, por citar algún ejemplo representativo en el cine.

<sup>4</sup> Película que, con el mismo título, fue objeto en 1986 de un remake dirigido por David Cronenberg.

La era del ciberespacio, la tecnología genética y la clonación tiene múltiples conexiones con otros motivos. Es bien conocido el mito de Prometeo, el cual robó el fuego a los dioses para dárselo a los hombres pudiendo con ello la humanidad desarrollar inventos que anunciarán nuevos ingenios. Prometeo se presenta, de este modo, como el impulsor de la civilización y el progreso; de él se derivan gran cantidad de mitos sobre la creación de vida artificial, desde la novela *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley publicada con el subtítulo *El moderno Prometeo*, pasando por la tradición judía en la que nace el poderoso mito del Golem recreado en la novela de Gustav Meyrink (1916) y en el cine por Henrik Galeen y Paul Weneger (1914 y 1920) y Carl Boese y el mismo Paul Wegener (1920) con el mismo nombre: *Der Golem*, hasta llegar a recreaciones completamente futuristas de la creación del cuerpo humano en películas como *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, en la que encontramos al robot maligno llamado María, *Blade runner* (1982), de Ridley Scott, con sus replicantes o, *A.I. Inteligencia artificial* (2001), de Steven Spielberg, donde aparecen unos clones con capacidad para emocionarse igual que los seres humanos.

De la novela de Mary Shelley nacen múltiples variantes y reescrituras del mito de Prometeo que contienen una crítica al progreso científico, pero quizás la relación más pertinente entre el *Frankenstein* y la película de *Multiplicity* sea el deseo de compañía femenina de la criatura de aquella y de los clones de ésta. Así, mientras que Doug les ha prohibido a sus otros *yo* que mantengan relaciones sexuales con su mujer, estos aprovechan su estancia en la casita de invitados para organizar una noche de fiesta con mujeres, alcohol y música. Doug, que está dormido en la cama junto a Laura, se despierta por la música y el alboroto y va a exigirles que la detengan, echando, seguidamente, a las dos señoritas que les acompañan. Ya que Doug sí puede disfrutar de Laura, los clones le piden poder estar con otras mujeres, del mismo modo que *Frankenstein* acaba su narración pidiendo al doctor una compañera.

En *Multiplicity* el clímax final se alcanza en la turbia y, a la vez, humorística relación amorosa entre los clones y Laura, en un divertido juego de entradas y salidas que hacen posible que todos terminen teniendo relaciones sexuales con ella, a pesar de infringir la norma número uno que les ha impuesto Doug. De esta manera, el contrapunto humorístico lo proporcionan los clones con debilidades humanas que, al igual que la

criatura de Frankenstein, desean una mujer. Aunque es cierto que en *Multiplicity* se trata el asunto amoroso de una forma muy distinta, puesto que, primero, el autor utiliza un tratamiento humorístico y, segundo, el sexo se representa como una norma que no deben romper. Aunque todos son la misma persona, Doug prohíbe a sus clones acostarse con su mujer, contribuyendo todavía más a alterar la identidad que tenían justo después de la clonación. Es decir, no mantener relaciones con la mujer de otro individuo (que es él mismo y que es cada uno de ellos mismos) es una norma cultural que deben acatar y, con ello, consiguen distanciarse de la identidad del verdadero Doug. Además, dicha norma representa como el impulso sexual que siente el individuo es canalizado por la cultura que manipula su sentido y significación porque, “en realidad el sexo es un producto natural: no cultural. Lo compartimos con parte de las especies no humanas. En su forma natural, no contaminada por la cultura, el sexo es siempre igual. No son sino la sublimación erótica del sexo y la fantasía. Toda 'historia del sexo' es por tanto, la historia de la manipulación cultural del sexo” (Bauman 2001: 264).

## 5. EL MOTIVO DEL DOBLE Y LA DIMENSIÓN HUMORÍSTICA

El empleo del motivo del doble en el campo de la comedia resulta un juego muy plácido y divertido. Podemos encontrar los antecedentes en las obras de Plauto, el cual popularizó en *Los menecmos* las confusiones y suplantaciones de roles entre personajes físicamente idénticos. Al igual que Plauto, Ramis crea un personaje común y corriente que se enfrenta a las dificultades de la vida cotidiana y que hace reír a su “público” mediante equívocos y suplantaciones que causan un conflicto dramático consigo mismo y con la sociedad. De esta forma, el autor adapta su obra adecuadamente al esquema genérico de la comedia en la que el recurso de la anagnórisis será fundamental para la resolución del conflicto. El comediógrafo griego Menandro, por ejemplo, utilizaba frecuentemente este recurso para desvelar la verdadera identidad de personajes que habían sido abandonados de pequeños y criados en clases sociales inferiores a la que verdaderamente pertenecen. Asimismo, el protagonista de *Multiplicity* también descubre su verdadera identidad a través del recurso narrativo de la anagnórisis, pero, a diferencia de las comedias de Menandro, Doug no descubre ninguna marca de nacimiento o algún objeto que pueda identificarle, sino que su descubrimiento se da por medio de una especie de revelación inconsciente, una *epifanía* que, dicho sea de paso, podemos

considerar como uno de los grandes recursos estéticos del arte en el siglo XX. En este caso, tanto los dobles de Plauto como los clones de Doug se encuentran muy alejados de ese doble canónico forjado en el Romanticismo, pero, además, la comedia de Ramis introduce elementos nuevos que transforman la *comedia clásica* –como la de Menandro– en una comedia postmoderna.

Cuando te ríes de algo que te toca de cerca y queda anulada la distancia entre el sujeto y objeto de burla, inevitablemente aparece el humor sarcástico. Mientras en las comedias de Chaplin o de Max Sennet el objeto de burla siempre es *el otro* y, como en las comedias clásicas, se puede distinguir entre personajes moralmente buenos y moralmente malos –como el avaro, el egoísta, el maleducado, el déspota, etc.–, en la comedia postmoderna el personaje principal es el que percibe los defectos y debilidades que se han desplazado ahora a una sociedad contaminada por los vicios y que se ríe de nosotros mismos. En consecuencia, ¿qué ocurre cuando ese *otro* también *soy yo*?

Reírnos de nosotros mismos desdramatiza, aligera y ayuda a que el protagonista de *Multiplicity*, asimile la realidad en la que se encuentra. El humor, por tanto, juega un papel muy importante en la construcción y representación de nuestro personaje por las siguientes razones:

- i) *Desdramatiza los fracasos*. Doug no alcanza los objetivos que perseguía al inicio del filme y, aun así, el conflicto se resuelve restando importancia al problema haciendo ver al espectador que, para el caso, tampoco eran tan importante.
  
- ii) *Contextualiza al personaje dentro de una visión general de la sociedad*. La posición que adopta cada Doug depende del lugar que ocupe en sociedad, como padre, esposo, trabajador, etc. La visión humorística que de esos roles proporciona el director expresa una forma contradictoria de sociedad o incluso de realidad. Muestra una variedad de roles que rozan el absurdo y justifican, por ende, el fracaso del protagonista.

iii) Asimismo, mediante *el humor se señalan las contradicciones en las acciones y los lenguajes desvinculados entre sí* de los clones de Doug, lo cual contribuye a integrar un discurso que produce una suerte de coherencia degradada.

iv) *Los equívocos* de los clones en los intentos de suplantar a Doug *señalan el componente de simulación que existe en las interacciones sociales*. El humor manifiesta que el autor no pretende una autenticidad absoluta entre Doug y sus clones: manifiesta al espectador del filme lo artificioso del yo que exhibimos ante los demás y nos hace reconocer la certeza de la representación.

v) Al final de trama, cuando Doug se da cuenta de que no puede dominar los acontecimientos y las circunstancias parecen sobrepasarle, comprende que le queda otra manera de enfrentarse al problema: *el conocimiento y la aceptación del “fracaso”*. Es decir, el humor le ayuda a aceptar el fracaso como parte de la vida y, en consecuencia, el peso, la desdicha y el dramatismo de la tragedia quedan disminuidos, cuando no eliminados.

## 6. CONCLUSIONES

Por medio del humor, el director nos hace ver que no se cree del todo la ideología que justifica nuestros actos: el personaje obra por diversas obligaciones sociales, no porque esté íntimamente convencido del valor de tales acciones. El humor emana de lo absurdo que nos hace ver que sabemos que lo que hacemos es susceptible de crítica. El humor marca la distancia entre Doug y las distintas conductas que lo caracterizan encarnadas en sus respectivos clones. ¿Cuál de todos es su verdadero yo? A medida que avanza la trama, los niveles de simulación se multiplican y el humor revela cuanto tienen nuestros actos de representación teatral. Así, ante todos esos papeles dramáticos que escenifican los distintos Dougs dudamos de cuáles pueden ser genuinos y cuáles pueden ser convencionales.

En la resolución de la trama, Doug comprende que ante una realidad siempre relativa no queda más que seguir trabajando, consumiendo, formando familias y, en suma, desempeñando una actividad funcional a efectos del mantenimiento de esa realidad de la

que se duda. Relativismo y escepticismo extremos pueden ser lógicamente irrefutables, pero en la práctica de la vida diaria de nuestro personaje se comprueba como los individuos nos ajustamos aceptablemente a los supuestos de la realidad. Y por ello, los comentarios humorísticos e irónicos nos ayudan a reducir la distancia entre nuestro escepticismo y las existencias del orden en el que no alcanzamos confiar. Puesto que ya no creemos en la realidad de la representación, el humor nos permite continuar con esa realidad aún sabiendo que es un “simulacro”.

El humor en este filme es una herramienta básica para mostrar la cultura posmoderna. Estudiosos de diversas disciplinas dan cuenta de cómo la cultura popular muestra numerosos signos de haberse introducido en el carnaval (Jameson, 1991: 42-43; Gergen, 1992: 244). Precisamente en la comedia se ponen de manifiesto los efectos del carnaval respecto del problema del yo: en última instancia, toda acción está sujeta a la sátira. Es así que los empeños de Doug de dedicar más tiempo a sus hijos, encargarse de las tareas domésticas, mostrar un mayor rendimiento en el trabajo, etc., todos esos esfuerzos y deseos de mejorar quedan ingeniosamente demolidos con el humor más sarcástico.

La película resulta ser un comentario irónico de la cotidianeidad más inmediata, clasificando modelos de conducta y estableciendo tipologías humorísticas. Muestra, de este modo, un análisis de una sociedad que contempla sus propias contradicciones desde una cierta distancia, y por ende, sin particular intención “revolucionaria”. Aunque no por ello se apunta a la idea de Lipovestky del humor como vacío, como parodia en blanco, porque Doug nos invita a olvidarnos del doble canónico fantasmagórico que nos atormenta para centrar nuestra atención en unos dobles que evidencian el lado más absurdo y ridículo que nos revela que nuestra función primordial en la sociedad es consumir mientras, al mismo tiempo, somos espectadores del humor del consumo.

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

Bargalló, Juan (1994). “Hacia una tipología del doble: el doble por fusión, por fisión y por metamorfosis”, en. Juan Bargalló (ed.), *Identidad y alteridad: una aproximación al tema del doble*, Sevilla, Alfar, 11-26.

- Baudrillard, Jean (2009). *La sociedad de consumo*, Madrid, Siglo XXI.
- Bauman, Zygmunt (2001). *La sociedad industrializada*, Madrid, Cátedra.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1995). “Capítulo 1: Las máquinas deseantes”, en *El Antiedipo: capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona, Paidós, 11-54.
- Dolezel, Lubomir (2001). “Una semántica para la temática: el caso del Doble”, en *Tematología y comparatismo literario*, Cristina Naupert, 257-275.
- (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*, Madrid, Arco/Libros.
- Fernández, Raquel (2011). “El mito del doble en la representación cinematográfica”, en *Philologica Urcitana: Revista de iniciación a la investigación Filológica* (4), 63-77, en: <http://repositorio.ual.es/jspui/bitstream/10835/927/1/PhilUr04.3.FernandezCobo.pdf>
- Gergen, Kenneth (1992). *El yo saturado: dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*, Barcelona, Paidós.
- Greimas, Julius Algirdas (1966). *Semántica estructural*, Madrid, Gredos.
- Gubern, Román (1993). *Espejo de Fantasmas: de John Travolta a Indiana Jones*, Madrid, Espasa Calpe.
- Hall, Stuart (2003). “¿Quién necesita identidad?”, en Stuart Hall y Paul du Gay (eds.), *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires, Amorrortu, Buenos Aires, 13-39.
- Hall Stuart (2004). “Codificación y descodificación del discurso televisivo”, en *Cuadernos de Información y Comunicación* (9), 215-236.
- Jameson, Fredric (1991). *El Posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós.



Lenne, Gérard (1974). *El cine fantástico y sus mitologías*, Barcelona, Anagrama.

Lipovetsky, Gilles (2005). *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona, Anagrama.

Ramis, Harold (1996). *Multiplicity*, [Video DVD], EEUU, Columbia Pictures.

Roas, David (ed.) (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco/ Libros.

Vilella, Eduard (2007). *Doble contra senzill: la incògnita del jo i l'enigma de l'altre en la literatura*, Lleida, Pagès.

\* \* \*

**Raquel Fernández Cobo** es licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Almería (2006/2010). Obtuvo el Premio extraordinario de Fin de Carrera (2011) y ha cursado Màster en Literatura comparada: estudis literaris i culturals por la Universitat Autònoma de Barcelona donde se especializó en estudios sobre cultura actual, considerada principalmente desde una vertiente visual y discursiva. En la actualidad, trabaja como becaria FPI en el Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Universidad de Almería donde realiza su tesis doctoral titulada “La lectura en la obra de Ricardo Piglia: propuesta para un modelo de formación literaria”.

**Recibido:** 12/01/2015

**Aceptado:** 24/03/2015