

# IDENTIFICACIÓN, CONEXIÓN E INFLUENCIA EN LA EXPERIENCIA CINEMATOGRÁFICA

## IDENTIFICATION, CONNECTION AND INFLUENCE IN THE CINEMATOGRAPHIC EXPERIENCE

*Josep Sanmartín Cava<sup>a</sup>*

Fechas de recepción y aceptación: 3 de julio de 2017, 13 de septiembre de 2017

Si dos personas son capaces de sentir lo mismo, aunque sea solo una vez, entonces siempre se comprenderán. Aunque uno viviera en la Edad de Piedra y el otro en la Nuclear (Tarkovski, 2015, p. 28).

*Resumen:* El presente artículo analiza la conexión humana que acaece en el proceso cinematográfico. Se analiza la conexión desde su capacidad de influencia: emisores y receptores se influyen mutuamente. Se abandona así una concepción mecánica y lineal de la conexión para abordar una conexión más humana y polidireccional. En este sentido, se muestra que, desde una perspectiva productiva, perceptiva y cognitiva, el proceso cinematográfico implica la existencia, en mayor o menor grado, de interacción entre autores, contexto y público.

Para comprender cómo tiene lugar la conexión en el cine, se examina desde el psicoanálisis, la sociología y la filosofía del proceso de identificación. Se analizan en detalle seguidamente los distintos proce-

<sup>a</sup> Universitat Politècnica de València.

Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales. Vicente Lombardo Toledano (México DF).

Correspondencia: Lombardo Toledano, 51, Agrícola, Chimalistac. 01050 Ciudad de México. México.

E-mail: comunicacion@centrolombardo.edu.mx



sos humanos de conexión que suceden en el cine, prestando especial atención a la existente entre: emisores/autores y receptores/público, por medio del objeto cinematográfico, la película.

*Palabras clave:* conexión humana, identificación primaria, identificación secundaria, empatía, pulsión cognitiva, pulsión empática, mediatización, opinión pública.

*Abstract:* This paper analyzes the human connection that takes place in the cinematographic process. The connection is analyzed from its influence capacity: emitters and receivers influence each other. Thus, a mechanical and linear conception of the connection is abandoned in order to address a more human, multilinear and polydirectional connection. In this sense, it is shown that, from a productive, perceptive and cognitive perspective, the cinematographic process implies the existence, to a greater or lesser extent, of interaction between authors, context and public.

To understand how connection takes place in the cinema, it is examined from the process of identification in psychoanalysis, sociology and philosophy. The various human connection processes taking place in the cinema are analyzed in detail below, paying special attention to the existing between: emitters / authors and receivers / public, through the cinematographic object, the film.

*Keywords:* human connection, primary identification, secondary identification, empathy, cognitive motivation, empathic motivation, do media, public opinion.

## §1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la necesidad de la humanidad de interconectarse a través de la cultura ha llevado a desarrollar toda una serie de técnicas comunicativas que han ido desde las pinturas rupestres hasta los multimedia<sup>1</sup>, con

<sup>1</sup> Cabría distinguir en este punto entre técnicas en general y tecnologías como técnicas teorizadas científicamente, es decir, técnicas que inciden sobre elementos que han sido objeto de identificación y explicación científica. Para más detalle, *cfr.* Sanmartín (1990, p. 20) y Sanmartín (1998).



desarrollos tan importantes e influyentes como la imprenta, la televisión, la radio o el cine.

Tradicionalmente, la comunicación se ha definido como un sistema compuesto por un emisor, un canal, un mensaje y un receptor. Transmitir el mensaje era lo más importante, y su relevancia tenía mucho que ver con el emisor y el canal que se utilizara (Foucault, 1992, pp. 11-21). Sin embargo, no parece que hoy la comunicación siga teniendo como único objetivo enviar un mensaje, ni parece que tampoco su relevancia dependa tanto de las características del canal o del emisor. Esto resulta muy evidente en el caso de las redes sociales, en las que formar comunidades hiperconectadas cobra especial trascendencia, redefiniéndose el papel de emisores y receptores. Las comunidades hiperconectadas son lo que actualmente importa. Por esta razón, hoy más que nunca, resulta difícil entender a la humanidad sin tener en cuenta la conexión que la vertebra. Sociólogos, como Christakis y Fowler, van más lejos y caracterizan a la humanidad como un “superorganismo humano”, donde unos y otros nos influimos notablemente: donde, en definitiva, las personas no se definen por su individualidad sino por su conexión (Christakis y Fowler, 2014, pp. 14-15).

Además, no habría que perder de vista que, en menor o mayor grado, *la conexión humana* –más que eso: *la necesidad de interconectarnos* que tenemos los seres humanos– está presente en todas las formas de comunicación, hasta en aquellas que aparentemente solo constituyen una mera transmisión de información. Hablando ya de cine, esa necesidad está presente hasta el punto de que la experiencia cinematográfica la realizamos conjugando la realidad proyectada con nuestra propia realidad. Como en el mito platónico de la caverna, interpretaremos las luces y sombras proyectadas en la pantalla según nuestras propias capacidades perceptivas y cognitivas –sin olvidarnos del papel crucial que jugarán en este contexto nuestras emociones–. Realmente, nosotros no nos limitamos a ver una película: la *vivimos* en el sentido estricto de este término. Lloramos ante el dolor de las personas representadas por las actrices y los actores; nos sentimos partícipes de su alegría o de su valor. Sabemos que es ficción, pero no nos importa. La realidad de nuestra existencia –como diría Marías (1971)– está entreverada de la irrealidad de la ficción, que nos proporciona incluso ideas para nuestra propia vida.



En este artículo voy a ocuparme de la conexión en el cine pero sin reducirla –como acabo de hacer– al momento del visionado de la película. La conexión opera en varios niveles, determinados por el diálogo establecido entre *autores*, espectadores y el mundo que los rodea. Además de la conexión íntima y personal –a través de la identificación– entre autores y espectadores a la que he aludido, no habría que olvidar la conexión de la problemática que se plantea en la película con el contexto social en general y del público en particular. A ello habría que añadir, finalmente, el hecho de que la conexión en el cine sucede a lo largo de un tiempo indefinido: antes, durante y después de la experiencia cinematográfica. Se podría decir que, desde el surgimiento de la idea cinematográfica hasta su proyección, el *producto* dependerá de los distintos contextos y públicos por los que transite. Toda película, en suma, tiene un pasado, un presente y un futuro, resultado de múltiples interacciones o interconexiones.

Haré que el artículo aborde estos temas secuencialmente. Iré desde el análisis de la conexión que sucede de manera íntima y personal, a través de la identificación entre la película, personajes, autores y espectadores, hasta la conexión del cine con la sociedad en general y viceversa. Intentaré mostrar que ni siquiera la película recién estrenada es independiente de la influencia de los espectadores, y cómo esta puede cambiar incluso de significativo y significado con el paso del tiempo. Con este propósito, abordaré la identificación no desde una visión pasivo-perceptiva, sino desde una visión activo-interpretativa. Tras esto, abordaré la conexión como el proceso que trasciende a la identificación primaria y secundaria que propone Metz (2001, p. 70), esto es, a la identificación que sucede primero a modo de espejo cinematográfico y, segundo, a la identificación que sucede con los personajes. En este sentido, estudiaré la conexión desde una perspectiva humana frente a la conexión entendida como un proceso mecánico. Me apoyaré en diferentes estudios y defenderé que este tipo conexión solo puede entenderse por su capacidad de influencia. Si esta no se da, no podemos hablar de conexión, al menos no de una conexión con verdadero valor humano. Por esta razón, el artículo está dividido en dos partes: una, en la que analizaré la identificación, que servirá para desarrollar de una manera más amplia la segunda parte del artículo, referida a la conexión. Es uno de los objetivos de este estudio señalar que, en la comunicación humana, la conexión tiene un alto grado de presencia, independientemente de la posición que ocupen los interlocutores. Y que, en el cine, la



conexión es uno de los aspectos fundamentales que atraen a los espectadores, guiados por una experiencia que va más allá de la propia proyección.

## §2. LA IDENTIFICACIÓN PRIMARIA, SECUNDARIA, MINORITARIA Y ABSTRACTA

### 2.1 *Identificación primaria y secundaria*

Tradicionalmente, la experiencia cinematográfica se concibe como pasiva: el espectador se sienta frente a una pantalla donde se le proyecta una película en la que no puede intervenir. Objetivamente hablando, en lo que se refiere a intervenir en lo que sucede en la película, es cierto que, cuando uno ve una película, no puede hacer demasiadas cosas. Pero sería equivocado pensar que las películas son entidades aisladas, y que todos los procesos cognitivos que acontecen en cada espectador son iguales, y que, por tanto, la película es igual para todos. En realidad, la experiencia cinematográfica cambia de un espectador a otro, y siempre difiere, en mayor o menor medida, de los propósitos del autor. Por tanto, ver una película no es una experiencia pasiva en su totalidad, sino que depende de la subjetividad del espectador. Como explica Neisser (1981, pp. 35-47), la percepción no sucede de forma pasiva, sino que requiere un proceso proactivo de la persona que sintetiza o construye la imagen visual. Y es en esta subjetividad donde surge la identificación.

Siguiendo en esta cuestión a Metz (2011) –cuyas ideas han encontrado una amplia acogida–, cabe distinguir entre la *identificación primaria*, que se da cuando el espectador se mimetiza con la cámara, haciendo suya su mirada, como si estuviera frente a un “espejo” (Lacan, 2006, pp. 210-216), y la *identificación secundaria*, que es la que sucede entre el espectador y los personajes.

El espejo es el lugar de identificación primera. La identificación con la propia mirada es secundaria en relación con el espejo, es decir para una teoría general de las actividades adultas, pero es fundadora del cine y por consiguiente primaria cuando se habla de él: es propiamente la identificación cinematográfica primaria. En cuanto a las identificaciones con los personajes, incluyendo consigo sus diversos niveles, serán identificaciones cinematográficas secundarias, terciarias, etc.; si las cogemos en bloque



para oponerlas simplemente a la identificación del espectador con su mirada, su conjunto constituye, en singular, la identificación cinematográfica secundaria (Metz, 2001, p. 70).

Estas ideas surgidas de los estudios sobre psicoanálisis de Freud y Lacan recogen de manera magistral dos procesos que son necesarios para entender cómo sucede la identificación en el cine. Pero ¿qué es lo que nos lleva a querer identificarnos con los protagonistas de una película? ¿Qué necesidad tenemos de mimetizarnos con la cámara para percibir el sufrimiento de otros, para vivir éxitos y fracasos ajenos que además son ficción?

Freud y Lacan trataron esta necesidad de querer ver y oír como la exigencia de satisfacer dos pulsiones<sup>2</sup> perceptivas: una, la que nos lleva a desear ver, la pulsión escópica (voyeurismo); y otra, la que nos lleva a desear oír, la pulsión invocante<sup>3</sup>. Metz aunó estas dos pulsiones en una sola, la pulsión percibiente (Metz, 2001). Según estos autores, el deseo de oír y ver es algo que está presente en la psique de toda persona. Somos, si se me permite, *chismosos* por naturaleza. Y ¿qué mejor modo de satisfacer nuestro deseo de oír y ver sobre otras personas, que desde la seguridad y anonimato de una butaca?

## 2.2 Pulsión perceptiva, pulsión empática y pulsión cognitiva

En cualquier caso, no parece que el proceso de identificación con los personajes responda únicamente a una pulsión percibiente. Debe mediar algo más para generar interés en unos personajes ficticios. Si bien es cierto que las

<sup>2</sup> Aunque Freud (1979) emplea en un principio el término *instinto* (*Instinkt*) para denominar la pulsión (más tarde denominada *Trieb*), las diferencias que establece entre uno y otro son claras. Por *instinto* se entiende un impulso provocado ante una excitación y una tensión corporal hacia objetos específicos. Cuando la tensión alcanza estos objetos, se descarga momentáneamente. Por el contrario, la pulsión, aunque es también una tensión, no tiene objetos específicos hacia los que tender y, por eso mismo, nunca queda totalmente satisfecha. Además, en el caso del instinto el estímulo es externo, mientras que en la pulsión el estímulo proviene del interior del organismo. Al estímulo pulsional se le denomina en el psicoanálisis *necesidad* y su satisfacción implica una disminución de la tensión que genera.

<sup>3</sup> Aunque ambos autores trataron el tema de las pulsiones perceptivas, Lacan contempló la pulsión invocante con mayor profundidad que Freud, que apenas la trató como tal. Lacan consideraba que la pulsión invocante era una de las cuatro principales pulsiones sexuales (Lacan, 1987, pp. 181-193).



cuestiones psicoanalíticas planteadas por Lacan y Freud están presentes, no son suficientes para entender la experiencia cinematográfica. Quizás porque, a la pulsión percibiente, que nos lleva a identificarnos de manera primaria y secundaria, hay que sumarle otras pulsiones, a las que llamaré *pulsión cognitiva* y *pulsión empática*. La *pulsión cognitiva* englobaría otra serie de pulsiones, como el deseo de analizar, de deducir, de comprender, de saber o aprender. En sí, satisfacerían necesidades intelectuales relacionadas con lo social, el ego y la autorrealización. A este respecto, Maslow, en su obra *Motivación y personalidad* (2008), analiza distintas categorías de las necesidades humanas que amplían el espectro de las pulsiones, teniendo en cuenta las necesidades de tipo cognitivo (Maslow, pp. 33-38). La otra pulsión destacada es la que surge como producto de las neuronas espejo<sup>4</sup>, a la que llamaré *pulsión empática*.

Los estudios sobre empatía parecen indicar que, de manera autónoma, las neuronas espejo replican a nivel emocional lo que siente el otro. La empatía, biológicamente hablando, nos identifica con las experiencias emotivas de los demás, y parece ser uno de los procesos necesarios para posibilitar la conducta gregaria. Es evidente que, en este sentido, uno de los motivos que nos lleva al cine es la voluntad de sentir, de identificarnos con los personajes, de sufrir sus tragedias, de reír con sus situaciones cómicas, de enfrentarse a sus miedos, de vivir su valor y de superar sus miserias. Y, ciertamente, ese proceso empático no solo tiene que ver con lo que sucede en la pantalla, sino con el público en general. La empatía en el cine podría decirse que *se da en grupo*, de manera gregaria, no solo de forma aislada. Es motivo de celebración y debate, de conexión, más allá de la propia experiencia cinematográfica, más allá del individuo. ¿O no son las emociones lo que conecta a todos los espectadores, de manera conjunta, con la película? Si no fuera así, no sería necesaria una narración cinematográfica llena de giros emocionales. Cualquier guionista sabe que es a través de la empatía como se ganará a sus espectadores. No basta con transmitir una emoción, hay que conectar a todo el público posible con ella.

<sup>4</sup> Cfr. Rizzolatti (2006) o Iacoboni (2009). Una breve introducción a la problemática de las neuronas espejo (con referencias al cine) se encuentra en el artículo de blog “Neuronas espejo e imitación”, por Gloria Cava y José Sanmartín (recuperado el 1 de mayo de 2017 de <http://online.ucv.es/resolucion/neuronas-espejo/>).



En resumen, el deseo de sentir, la pulsión empática, se sumaría así a la pulsión percibiente. Se podría decir que la pulsión percibiente juega un papel fundamental en todo tipo de identificación, pero para que se dé la identificación secundaria, debemos también desear sentir por el otro<sup>5</sup>. A la pulsión percibiente se le suma entonces la pulsión empática. Cuando vamos al cine, no solo deseamos sentir por nosotros mismos y satisfacer nuestra pulsión percibiente de manera íntima, también deseamos conectar con lo que sienten los personajes de la película. Es más, acudir a las salas de cine significa también compartir las emociones con el resto del público. En sí, la pulsión empática trasciende lo personal para incurrir en lo gregario.

Alguien podría deducir que, si hablamos de pulsiones, también deberíamos hacerlo de pasiones. Es cierto. Pero dada la amplia extensión de este artículo, solo diré, a modo de apunte, que la pasión difiere de la pulsión. La pulsión se refiere a una necesidad básica, que necesita ser satisfecha a través de la catarsis<sup>6</sup>. La pasión trasciende a la necesidad básica más allá de la catarsis, para ser cultivada y compartida en una comunidad de saber, como pueda ser la pasión por la música, el cine mudo o el arte abstracto (Parret, 2002, pp. 48-50). Obviamente, hay que tener en cuenta la pasión por el cine como otra forma más de conexión, algo que trabajaré en un futuro artículo.

### 2.3 *La identificación a través del mito. El héroe de las mil caras*

Hay una cuestión respecto a la identificación que es importante tener en cuenta. Un espectador puede identificarse con Hércules en *Jasón y los ar-*

<sup>5</sup> Las películas en primera persona serían una excepción al conjugar la identificación primaria (la mirada del personaje/espectador) y la identificación secundaria (el personaje ficticio que se suplanta). Quizás con mayores desarrollos técnicos se pueda superar esta hibridación entre el protagonista ficticio y el espectador, integrando totalmente al espectador en la película. Aunque conseguido esto, desaparecería cualquier tipo de identificación para dejar paso a un protagonismo absoluto del espectador. Seguiría existiendo, eso sí, identificación secundaria con el resto de los personajes.

<sup>6</sup> Esto es, la satisfacción de un deseo que responde a una necesidad básica que se da en un momento determinado. Por ejemplo, el deseo de ver que responde a la pulsión escópica (voyeurismo), que se satisface gracias al visionado de una película. En términos de Freud (1979), se podría decir que la pulsión se satisface gracias a la catarsis que atenúa la tensión que ella misma genera.





*gonautas* (1963), con William Wallace en *Braveheart* (1995), con Ripley en *Alien* (1979), con Alan<sup>7</sup> en *Tron* (1982), con Yoda en *El Imperio contraataca* (1980), con Satsuki en *Mi vecino Totoro* (1988), con Rick en *Casablanca* (1942), con Groot en *Guardianes de la Galaxia* (2014), con Golfo en *La dama y el vagabundo* (1955), con Atsuko en *Paprika, detective de los sueños* (2006), con Antonius en *El séptimo sello* (1957) o con Zoe en *Avatar* (2009). Esto significa que uno puede identificarse indistintamente con hombres, mujeres, niñas, alienígenas, animales, programas y plantas, entre muchos otros ejemplos. No importa tampoco si los personajes están basados en personas reales o no. Ni siquiera importa que las películas sean de animación, experimentales o surrealistas. Para poder entender esto, es importante situar el cine dentro de un espectro mucho más amplio. Hay que situarlo dentro del espectro de la narración, y en concreto del mito. Nos identificamos con los protagonistas a través de su historia, nos identificamos con “el camino del héroe” (Campbell, 1959, pp. 24-30).

Las películas señaladas más arriba no han sido escogidas al azar, sino que responden de manera notable a las cualidades propias de la mitología, identificadas por Campbell, y que se aplican a la narración<sup>8</sup>. Esas cualidades, los arquetipos propios del “camino del héroe”, aparecen en toda la narrativa a lo largo de la historia de la humanidad, en mayor o menor grado. Y es muy probable que ya se usaran incluso antes de que hubiera registros narrativos.

En todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos. No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos, científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito (Campbell, 1959, p. 11).

<sup>7</sup> Bruce Boxleitner interpreta a Alan Bradley, que es Tron dentro del sistema de cómputo, y Alan fuera de él.

<sup>8</sup> Entendiendo por *narración* una historia con un principio y un fin, basada en unos personajes que deben alcanzar un objetivo y superar una serie de pruebas.



Campbell, basándose en estudios psicoanalíticos en relación con el mito, distinguió una serie de arquetipos comunes que provienen de la psique y que Jung pudo determinar a través del sueño. Arquetipos, que se cumplen en todas las culturas y que han definido la mitología a lo largo de la historia con rasgos comunes. Por esta razón, existe una semejanza en la estructura de los mitos y en los personajes de todas las mitologías. Curiosamente, las películas que gozan de mayor éxito son aquellas que cumplen con los arquetipos de un modo más riguroso, quizás porque se acomodan mejor a la psique del público y a la tradición histórica de la narración. Como ejemplos de éxito entre el público y que siguen los arquetipos de Campbell están: *Harry Potter* (2001), *Superman* (1978), *Dentro del Laberinto* (1986), *Bailando con lobos* (1990), *El mago de Oz* (1939), *Matrix* (1999) o la *Guerra de las galaxias* (1977). Estas dos últimas películas, por cierto, fueron realizadas ex profeso teniendo en cuenta los arquetipos de Campbell, que recojo en el cuadro siguiente:

TABLA 1  
*Arquetipos de Campbell*

| LA PARTIDA                                                                                             | LA INICIACIÓN                                                                       | EL REGRESO                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| “La llamada de la aventura”, o las señales de la vocación del héroe.                                   | “El camino de las pruebas”, o del aspecto peligroso de los dioses.                  | “La negativa al regreso” o el mundo negado.                         |
| “La negativa al llamado”, o la locura de la huida del dios.                                            | “El encuentro con la diosa” (Magna Mater), o la felicidad de la infancia recobrada. | “La huida mágica”, o la fuga de Prometeo.                           |
| “La ayuda sobrenatural”, la inesperada asistencia que recibe quien ha emprendido la aventura adecuada. | “La mujer como tentación”, el pecado y la agonía de Edipo.                          | “El rescate del mundo exterior”.                                    |
| “El cruce del primer umbral”.                                                                          | “La reconciliación con el padre”.                                                   | “El cruce del umbral del regreso”, o la vuelta al mundo normal.     |
| “El cruce del primer umbral”, y “el vientre de la ballena”, o sea, el paso al reino de la noche.       | “Apoteosis”.                                                                        | “La posesión de los dos mundos”.                                    |
|                                                                                                        | “La gracia última”.                                                                 | “Libertad para vivir”, la naturaleza y función de la gracia última. |

Datos extraídos de Campbell (1959, pp. 40-41).



El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique. Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares del que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad (Campbell, 1959, pp. 25-26).

## 2.4 Identificación minoritaria

Lo primero que diré, para no perder el hilo del punto anterior, es que no es lo mismo la integración que la adaptación. La adaptación presupone la *moldeación* de una forma de entender la vida para que sea pareja a la de los demás; la integración supone incorporar una forma de entender la vida junto a otras formas distintas –ni que decir tiene que, para que esto se dé, las distintas formas de entender la vida deben ser capaces de conciliarse unas con otras–. Quizás, la integración, en algunos de los casos, suponga una cierta adaptación, pero una adaptación total significa una negación rotunda de la integración. Por esta razón, es posible que, en especies cuya evolución está determinada por lo biológico, lo ideal sea la adaptación; pero en la especie humana, donde la cultura juega un papel determinante, es la integración lo que parece vertebrar la evolución de la especie. Solo hay que hacer un pequeño ejercicio para recordar qué supuso el nazismo, cuya intención, precisamente, era la contraria, defender una adaptación de la humanidad al ideal ario, a través de la eugenesia –nada más extremo–, luchando en contra de la integración de otras culturas y formas de entender la vida con el pueblo alemán. En definitiva, desconectar al pueblo alemán de todo lo que no fuera el ideal nazi.

¿Y cómo se relaciona todo esto con la identificación minoritaria en el cine? Muy sencillo. Las identificaciones primaria y secundaria se dan más fácilmente cuando una película cumple los cánones narrativos mayoritarios, que además vienen reforzados por un estilo asentado por la industria cinematográfica durante años. Sin embargo, esto no quiere decir que películas que se salgan de estos cánones no tengan valor, aunque solo conecten con públicos minoritarios. De hecho, el cine en sí, se ve constantemente enriquecido cuando propuestas minoritarias se integran en la producción comercial, ofreciendo



nuevos puntos de vista tanto en lo formal como en lo conceptual. Un claro ejemplo de esto es la influencia que la Nouvelle Vague<sup>9</sup> ha tenido en el cine contemporáneo, o cineastas como Wong Kar-wai, Lars von Trier o Emir Kusturica. En realidad, la integración del cine minoritario es lo que le permite a la industria modernizarse y no estancarse. Una alegoría que sirve perfectamente para ejemplificar lo que significa la integración frente a la adaptación —en este aspecto: la vida humana es como el cine, o debería serlo—.

## 2.5 Identificación abstracta

Hasta el momento, he intentado definir el proceso de identificación de la manera más objetiva posible, y teniendo en cuenta diversos estudios de la cinematografía, el psicoanálisis y la antropología. Sin embargo, la identificación en sí no parece que se pueda definir en su totalidad de una manera objetiva, sino que es necesario también contemplar sus características subjetivas, más allá de las pulsiones. Esto es, hay procesos de identificación cuya apreciación surge de lo abstracto, con características propias del arte, conceptuales y emocionales.

Como obra de arte, una película puede expresar un concepto o una emoción difícil de definir con palabras, pero que conecta con la forma de entender y de mirar al mundo del espectador. Esta conexión difiere de una persona a otra, llegando en muchos casos a no existir. Voy a poner tres ejemplos que ilustran perfectamente lo que acabo de explicar, mediante fragmentos de tres cartas enviadas a Tarkovski, con motivo del estreno de su película *El espejo* (1975). El primer texto es un ejemplo de conexión abstracta personal, el segundo de desconexión total, y un tercero serviría para comprender lo que significa la conexión abstracta desde una perspectiva más académica:

Muchas gracias por su *El espejo*. Así, exactamente así, fue mi niñez...  
Pero ¿cómo se ha enterado usted? Un viento idéntico hubo entonces, y una

<sup>9</sup> Movimiento cinematográfico francés de finales de 1950 que revolucionaron el cine a nivel narrativo, formal y conceptual. Entre los cineastas de este movimiento destacan Jean-Luc Godard, François Truffaut, Alain Resnais, Jacques Rivette y Éric Rohmer.



tormenta similar... “Galka, echa el gato” –me grita mi abuela...-. Oscuridad en la habitación. Y también se apagó la lámpara de petróleo, y el alma estaba invadida por la espera de la madre... ¡Qué bien se muestra en su película el despertar de la conciencia de un niño! Dios mío, ¡qué verdadero es todo eso!... Realmente no conocemos el rostro de nuestra madre. ¡Y qué sencillo, qué natural! ¿Sabe? Cuando en aquella sala oscura miré aquel pedazo de pantalla iluminado por su talento, por primera vez en la vida sentí que no estaba sola (Tarkovski, 2015, p. 27).

En sentido contrario (desconexión total):

¡Qué tontería carente de sentido y gusto! ¡Realmente detestable! Su película, para mí, es un error, carente de valor. No llega al espectador... y el espectador es lo más importante, ¿o no? (...) Sorprende que los responsables de la distribución de las películas de nuestra URSS hayan permitido esta porquería (Tarkovski, 2015, pp. 24-25).

Como curiosidad, diré que este espectador estaba tan ofendido que exigió responsabilidades a los dirigentes encargados del cine.

Finalmente, como ejemplo de conexión abstracta, desde la Academia:

La presentación de la película *El espejo*, de Tarkovski, despertó en el Instituto de Física de la Academia de Ciencias el mismo interés que en todo Moscú. Nos resulta incomprensible cómo Tarkovski consigue realizar con medios filmicos una obra filosóficamente tan densa. (...) ¿De qué trata esta película? Del hombre. Por supuesto que no del hombre concreto. (...) Es más bien una película sobre ti mismo, sobre tu padre y tu abuelo. Una película sobre el hombre que vivirá cuando hayas muerto. Esta película hay que verla, eso es todo. (...) Y hay que verla como se contemplan las estrellas, el mar o un paisaje bello. Se echará de menos la lógica matemática. Pero esta, en el fondo, no explica qué es el hombre y en qué consiste el sentido de su vida (Tarkovski, 2015, pp. 26-27).

Estas son solo una muestra de las cartas que Tarkovski incluyó en su magnífico libro *Esculpir en el tiempo*. Todas las cartas, en suma, muestran el conflicto, o no, que muchos espectadores tienen al ver películas cuya aproxi-



mación exige una mirada diferente a la establecida por el *mainstream*. En realidad, he querido usar este ejemplo para mostrar de una manera más evidente a qué me refiero con *identificación abstracta*<sup>10</sup>. En definitiva, este autor ejemplifica perfectamente la conexión abstracta que lleva a una identificación, no tanto por los mensajes que pudiera dar, sino por las cuestiones que plantea. Ofrece preguntas con las que el espectador puede establecer un diálogo con la obra, pero que no pueden determinarse ni desde el psicoanálisis, ni científicamente (Popper, 1984, p. 61). Es más, el mero hecho de intentar determinar este tipo de apreciación le resta valor a la película, pues es en este proceso de identificación indeterminada donde la obra cobra valor artístico<sup>11</sup>.

El cine es para él representación de las relaciones sutiles que se establecen entre los fenómenos más secretos de la vida. Si esto no se cumple, la vida en la pantalla “parece convencional y monótona”. (...)

Ahora bien, el realismo o naturalismo de las imágenes no contradice la vocación transformadora que debe informar todo arte: convertir el mundo en algo hermoso. (...) Pero esa visión no nace ni se transmite desde un ideario racionalmente fundado, o desde un pensamiento científicamente llevado, sino desde un impulso infinito, hacia lo espiritual, hacia lo verdaderamente humano (Tarkovski, 2015, p. 10).

De este modo, el universo simbólico de Tarkovski es “inabarcable y complejo”, y como diría Aguilar (1996, p. 27) respecto del cine, “ha contribuido a agrandar sus límites. Además, Tarkovski logra algo que, personalmente —si se me permite—, resulta fascinante, y es que, a pesar de no contar con medios —muchas veces a propósito— es capaz de trasladar al espectador, a través de un imaginario interconectado, a otro planeta, a un lugar extraño donde se cumplen los deseos, o a lugares donde prima un sentimiento existencialista en crisis. Sea cual sea la procedencia del espectador, este puede identificarse con la problemática planteada. Incluso con las cuestiones que tienen que ver con el pueblo ruso.

<sup>10</sup> Podía haber ido todavía más lejos y haber puesto las críticas que suscitan las películas de David Lynch, pero creo que Tarkovski es mejor ejemplo.

<sup>11</sup> También cobra valor filosófico en general.



### §3. LA CONEXIÓN DEL YO CON EL MUNDO Y CON EL CINE

Antes de continuar, es necesario reiterar que la conexión humana en este artículo se entiende desde su capacidad de influencia. No parece que haya verdadera conexión si no nos influye de alguna manera, ya sea tanto para reforzar nuestras creencias como para cambiarlas, tanto porque estemos de acuerdo con lo que se plantea, como porque no lo estemos. En caso contrario, no se puede hablar de conexión –al menos no podemos hacerlo a nivel humano–. Uno puede ser consciente de la existencia de una realidad, incluso identificándose con esta desde su intimidad personal, como pudiera suceder con el problema del hambre. Pero si no le influye de ninguna manera, no se puede decir que esté conectado a esa problemática –aunque, de vez en cuando, se lamenta por el hambre en el mundo como práctica social respetable–. Quizás, por esta razón, el hecho de que haya una abundante información no significa, en absoluto, estar en contacto con la realidad. O, dicho de otro modo, que determinadas personas se expresen en cierto sentido y digan determinadas cosas no significa que estén conectadas con la problemática –de la que, incluso, pueden estar aprovechándose–.

Es importante asimismo entender que, en este artículo, la conexión no se refiere a la unión que pueda haber entre dos puntos para la transmisión de una información, como las conexiones de un circuito que mandan impulsos eléctricos bajo una estructura concreta y respuestas definidas e inmutables: una conexión mecánica. La conexión planteada aquí se plantea dentro del paradigma humano. Quizás, el problema sea que no exista una palabra que sirva para distinguir este tipo de conexión. Conexión que sucede en una estructura de variables indefinidas, mutables y *polidireccionales*. Conexión que puede definir su propia estructura, como un cerebro que reconfigura sus conexiones neuronales por y para la experiencia.

Es desde ese punto de vista desde el que podemos hablar de la capacidad de influencia del cine como una notable herramienta de conexión cultural, en tanto que tiene la capacidad de configurar nuestra relación con el resto de la humanidad, con el mundo en general y con el Yo particular.



### 3.1 *La pulsión empática y cognitiva*

Los estudios sobre las neuronas espejo<sup>12</sup> parecen indicar que estas influyen en nuestra formación como personas, como una forma de aprender de la experiencia ajena gracias a la empatía. Se podría decir que estamos ante un proceso de identificación-conexión que nos ayuda a evolucionar.

Sufrir o disfrutar con la experiencia del otro nos hace comprender mucho mejor qué es bueno o malo en sí. Teniendo en cuenta esto, el cine se presenta como un medio eminentemente eficaz para conectar con las experiencias de otros, para aprender a través de la empatía e integrarnos mejor en la sociedad. En sí, es un medio *culturizador* al servicio de la supervivencia y del bienestar. De alguna manera, el cine forma parte de una cultura que define el espacio reproductivo y la cultura que le da forma. En este sentido, sería posible pensar que el cine se integra en el conjunto de factores culturales que influyen a la hora de buscar pareja, educar a los hijos, escoger una profesión o pensar de determinada manera. No quiero decir con esto que el cine sea un factor determinante en la evolución humana o en el proceso de humanización, sino que tiene una cierta capacidad de influencia<sup>13</sup>.

La pulsión empática podría explicar por qué, en términos de interés, hay películas que resultan menos atractivas que otras. Si el proceso de identificación no sucede, si no se puede empatizar y conectar, ¿para qué perder el tiempo viendo una película de la que no se puede sacar provecho ninguno, ni siquiera de modo subconsciente? Si solo nos viéramos impulsados a visionar películas por la pulsión escópica e invocante, estaríamos abocados a consumir películas solo por el deseo de ver y oír sin más, sin que mediara otro tipo de criterio. Pero esto no sucede así, porque a la pulsión percibiente hay que sumarle la pulsión empática, que justificaría el “interés” en términos de conducta. Las películas, en sí, ofrecen modelos de comportamiento con los que podemos estar de acuerdo o no. Pero, aun estando los protagonistas y la

<sup>12</sup> Cfr. nota 5.

<sup>13</sup> Cavalli-Sforza, Menozzi y Piazza defienden que factores culturales como la lengua pueden definir el espacio reproductivo y que, por tanto, se podría hablar de una evolución paralela, donde la cultura influye en el espacio reproductivo y viceversa. Cfr. Cavalli-Sforza (1996) y Cavalli-Sforza, Menozzi y Piazza (1996).





historia muy alejados de nuestra propia realidad, siempre que podamos empatizar, nos resultarán de interés. Sobre todo, si podemos aprender algo con ello. “Todo cuanto perciben nuestros sentidos puede convertirse en alimento del pensamiento y de la imaginación: tan sólo depende de lo que hagamos con ello” (Torre, 1997, p. 15).

Habrà quien dirà que, en realidad, ver una película solo es una forma de entretenimiento. Sin embargo, el entretenimiento nunca se dará si no se conecta con la película, así que incluso para entretenerse parece vital conectar de forma empática y perceptiva durante la experiencia cinematográfica. Lo que quiere decir que, de manera consciente e inconsciente, se satisfacen dichas pulsiones. Además, estas pulsiones permiten otra no menos importante, la pulsión cognitiva<sup>14</sup>, que surge cuando se ha dado la identificación primaria y secundaria, cuando empatizamos, y, entonces, nuestro interés se vuelca en saber qué sucederá, en deducir, en el deseo de conocer. Este tipo de pulsión, sumada a la percibiente, sustentaría el suspense en sí. Pero lo más importante, esta pulsión mueve nuestros procesos cognitivos de tal modo que la experiencia cinematográfica se vuelve aún más activa, en un sujeto de aprendizaje que va de lo inconsciente a lo consciente. Así, la pulsión cognitiva, sumada a la pulsión empática y percibiente, convierte la película en una fuente de conocimiento.

Hasta de la película más banal, si logra conectar, el espectador podrá aprender algo o reforzar aún más sus creencias. Es posible que, por eso, tengan tanto éxito las películas comerciales, porque nos hacen saber que estamos bien integrados en un entorno que siente y piensa en la misma dirección. Corroboran lo que consideramos un comportamiento adecuado, que empatizamos y razonamos adecuadamente, que poseemos las cualidades adecuadas para sobrevivir en grupo. No habría que subestimar las narraciones simples propias del *mainstream*, que giran en torno a ideas básicas con un fuerte componente empático y fácil asimilación cognitiva. Ideas como el valor, la felicidad, el honor, el éxito, la fidelidad o la fraternidad conectan fácilmente con las emociones de los espectadores. Compartir de forma mayoritaria ideas que definen al ser humano y a la sociedad con un lenguaje sencillo y eficaz constituye una

<sup>14</sup> Necesidad básica cognitiva.



forma de conocimiento fácil de asimilar. Y, por tanto, una buena manera de conectar con el mayor espectro de público posible. Además, satisfacer nuestras pulsiones también produce placer –al disminuir la tensión– y más si estas conectan con las de los demás. Posiblemente porque cuanto más conectadas están nuestras pulsiones con las de la mayoría, más seguros nos sentimos: como forma de éxito social, de éxito cultural y de éxito reproductivo. Más si consideramos que somos una especie gregaria. A este respecto, Maslow clasifica distintas “necesidades básicas” que configuran la voluntad humana, además de las fisiológicas: seguridad (empleo, moral, etc.), afiliación (sentido de pertenencia, amor, amistad, etc.), reconocimiento (confianza, respecto, éxito, etc.) y autorrealización (creatividad, resolución de problemas, etc.) (Maslow, 2008, pp. 21-33). Como se puede ver, todas estas necesidades tienen un fuerte componente gregario.

### 3.2 *La influencia del mundo en el cine y el Yo*

En principio, no parece posible que ninguna creación cultural esté desconectada de su contexto, o, al menos, no tenga una mínima conexión con algo.

Cuando George Lucas decidió escribir y reescribir el guion de *La guerra de las galaxias*, no lo hizo en soledad, sino que conjugó sus propias preocupaciones con la realidad del mundo, sus gustos cinematográficos, su pasión por Kurosawa y los estudios mitológicos de Campbell. Esto permitió que Lucas produjera una de las películas de más éxito de la historia del cine, capaz de conectar con jóvenes y mayores, generación tras generación, con un reinventado “mito del héroe” protagonizado por Luke Skywalker (González Laiz, 2006, p. 13).

En realidad, el “camino del héroe” está presente en la mayoría de la producción cinematográfica, como se explicó más arriba. Es el nexo común que tienen todas las narraciones, los mitos, y que Campbell describió en una serie de “arquetipos”<sup>15</sup> que se encuentran en todas las mitologías. Campell, que se

<sup>15</sup> Campbell toma de Jung el término *arquetipo*, que este a su vez había tomado de fuentes clásicas como San Agustín, Plinio o Cicerón. Cfr. Jung (1938, p. 122).



hizo amigo de Lucas tras el estreno de *La guerra de las galaxias* –a quien Lucas llamaba “su propio Yoda”<sup>16</sup>–, fue capaz de enumerar los diferentes pasos que los héroes recorren en sus aventuras, pasos que están presentes en todas las culturas y narraciones heroicas, conectando así todo el universo mitológico del mundo entero a lo largo de la historia. Lucas quedó tan impresionado por este nexo común que aplicó de manera consciente los arquetipos del “viaje del héroe” a su trilogía. Quizás de ahí su éxito: por su valor ancestral y mitológico.

Campbell, antropólogo, filósofo y profesor norteamericano, construyó su teoría sobre los estados del psicoanalista Carl Jung para después proyectarla sobre los mitos. Jung había hablado de arquetipos o mitos universales que pertenecen al inconsciente colectivo, incluso entre personas de diferentes culturas. Aunque Jung aplicó su teoría en los sueños y enfermedades mentales, Campbell retomó esa idea de arquetipo y en su obra expuso cómo los diferentes héroes y mitos de todas las civilizaciones se basarían en realidad en un trasfondo similar que él denominó “el viaje del Héroe” (González Laiz, 2006, p. 87).

Este “viaje del héroe” es un ejemplo claro de la influencia del mundo en el cine y el Yo, entendiendo *mundo* desde su valor histórico y global. Y, como ya vimos en el punto “La identificación a través del mito”, este viaje o camino ha sido la hoja de ruta de las narrativas de las películas de mayor éxito realizadas en la historia. Películas donde sus héroes avanzan en la narración dando pasos similares a los que realizaron otros héroes de la mitología como Hércules, Perseo o Ulises<sup>17</sup>.

<sup>16</sup> Lucas asistió en 1985 a una conferencia de Campbell en San Francisco. “El espacio exterior está dentro en la medida en que las leyes que lo gobiernan están dentro de nosotros; el espacio interior y el exterior son el mismo. De hecho, sabemos que somos hijos del espacio”, decía Campbell en su conferencia, y continuaba explicando el “país de las maravillas del mito”, en el que hay un sendero que nos lleva desde lo que vemos hasta lo que imaginamos. “Los sentidos llevan imágenes a la mente que no se convierten en mitos hasta que se transforman por medio de la fusión con ideas que concuerdan con ellas y se despierta la imaginación en el mundo interior”, dice Fígares (2015). A partir de ese momento, se inició una amistad entre ambos que llevó a Lucas a ver en Campbell su Yoda *inspirador*.

<sup>17</sup> Son muchos los pasos del héroe, pero entre los más comunes identificados por Campbell se encuentran los siguientes: un comienzo idílico o semiidílico del protagonista truncado por una tragedia, que le obliga a cambiar su actitud hacia el mundo; la figura del maestro que lo suele iniciar en el



Pero más allá de la mitología clásica, las películas también pueden nacer simplemente de la realidad que las rodea: cruda y sin héroes, de la tragedia propia del día a día. *Rebelde sin causa* (1955), dirigida por Nicholas Ray, reflejó el drama de una generación que, en plena edad de oro, no tenía más motivo para ser rebelde que el no poder serlo. *Rebelde sin causa* es una de esas películas que conecta fácilmente con la juventud a pesar del paso de los años. Posiblemente, porque la rebeldía de la juventud tiene mucho que ver con la confusión que siente todo adolescente, y esto es atemporal. En sí, esta película actualiza la mitología al contexto de los años cincuenta, con iguales “arquetipos”.

Las diferentes etapas que conlleva la maduración del ser humano suponen atravesar “umbrales”, superar retos, tal como todo héroe debe hacer para conseguir el éxito y configurar su persona. Pero lo más importante de la película de Ray no es solo que fuera capaz de retratar a un héroe contemporáneo, fracasado<sup>18</sup>, sino que, a su vez, *Rebelde sin causa* se convirtió en un mito que ejerció una notable influencia sobre la cultura juvenil de la época y sucesivas generaciones. Algo que, por ejemplo, también sucedió con *Easy Rider* (1969), concebida para honrar a los motociclistas, pero que sirvió para potenciar aún más una cultura que todavía sigue vigente. Dos contextos culturales distintos motivaron el surgimiento de ambas películas, y estas, a su vez, repercutieron culturalmente en la sociedad desde el momento en el que se proyectaron por primera vez en una sala de cine. Estas películas no solo fueron resultado de la influencia de su contexto cultural, sino que influyeron sobre el público en general y cada espectador en particular. Redefinieron el concepto de lo que resultaba atractivo para millones de jóvenes, de lo que era rebelde, y de cómo enfrentarse a la vida de un modo trágico.

Un ejemplo más actual y premonitorio lo constituye la película *Her* (2014), dirigida por Spike Jonze, en la que el autor analiza una cuestión que empieza a materializarse en el mundo actual. Seguramente esta película no ejercerá una influencia tan notable sobre la sociedad como los anteriores ejemplos.

“camino del héroe”; el sacrificio; el amor; y la crisis de valores necesaria para llegar a la superación personal. El último reto (umbral), el enemigo supremo, suele ser una figura paternal o que quiere ejercer como tal. *Cfr.* tabla 1.

<sup>18</sup> El camino del héroe puede darse en dos sentidos: éxito y fracaso. *Cfr.* Campbell (1959, p. 61).

Sin embargo, este filme sí que es un resultado claro del contexto cultural actual y venidero, mostrando una alternativa de vida, tal como sucedió con *Easy Rider* y *Rebelde sin causa*. En esta película, el protagonista se enamora de un sistema operativo, una IA, que está dentro de una red interconectada con otros muchos sistemas operativos y usuarios. Esta película retrata una protocultura que se da en un entorno en el que las relaciones humanas están mediadas por desarrollos tecnológicos, y en el que estos desarrollos pueden llegar a sustituir tales relaciones. Las cuestiones que plantea esta película son absolutamente actuales, y han sido tratadas en otras películas, como *Ghost in the Shell* (1995), *Inteligencia artificial* (2001), *2001, una odisea del espacio* (1968) o *Moon* (2009). Un ejemplo real que se da ya en nuestra cultura lo constituyen las relaciones que establecen algunas personas con muñecas, cada vez más tecnológicas. A este respecto, conviene ver *Lars y una chica de verdad* (2007), una película en la que el protagonista desarrolla una relación personal con una muñeca, y a través de esta logra conectar con su familia y los miembros de su comunidad. Lars tiene en común con el Theodor de *Her* que ambos utilizan medios artificiales para lograr conexiones humanas reales. Lo interesante es que ambos tienen miedo al contacto humano, cuando es en realidad lo que anhelan. Esto, puesto en contraste con los abundantes medios que existen para conectar, define en gran medida la mitología contemporánea.

### 3.3 La influencia de equipo de rodaje en el cine y el Yo

En términos de producción, es cierto que una película nace bajo la influencia del mundo que la rodea, pero también es cierto que le influye la interacción del equipo implicado en su realización. Teniendo en cuenta las características productivas que posibilitan la materialización de una película para el consumo colectivo, resulta difícil concebir la producción filmica como algo aislado. Todas las películas son fruto de un trabajo en grupo. Y, aunque exista un *componente jerárquico*, es inevitable que todos los integrantes de dicho grupo afecten de un modo u otro al resultado obtenido. Evidentemente, el director tendrá mayor influencia en la realización de la película que el técnico de luces, pero también el técnico de luces incidirá en el resultado. Incluso en



películas primigenias –como las de los hermanos Lumière, Georges Méliès, Jean Renoir o Dziga Vertov– se necesitó un equipo (aunque reducido) de producción. Y hasta películas tan experimentales como las de Man Ray o Marcel Duchamp tenían como propósito fundamental su exhibición, aunque fuera para un público minoritario. La razón es muy sencilla de entender: todos estos directores –como cualquier otro– necesitaban conectar, primero, con su equipo de trabajo<sup>19</sup> y, luego, con su público.

En definitiva, los intereses comunes que llevan a la realización de una película están presentes incluso antes de la propia concepción de la idea. Las interacciones que el mundo ejerce sobre la producción, más la que sucede entre los propios autores<sup>20</sup>, los miembros del equipo implicados en el filme, determinan el resultado cinematográfico. Sin este tipo de conexión, es difícil que pueda darse una película.

### 3.4 *La influencia del cine en el Yo y el mundo*

Uno de los aspectos más interesantes sobre la capacidad de influencia y conexión en el cine es que esta no ha pasado desapercibida ni para el público, ni para los autores, ni para los distintos poderes. Un ejemplo paradigmático es lo que supuso el *Nacimiento de una nación* (1915), de David Wark Griffith. El impacto que tuvo esta película y su influencia fue notable, tanto sobre el devenir del racismo que defendía como sobre las posiciones contrarias a este. La película no nació con intención propagandística, no estaba dirigida a un gran público, pero llegó a tener ese carácter por las consecuencias que siguieron a su exhibición, algo que parece que lamentó su director toda su vida<sup>21</sup>.

<sup>19</sup> Hitchcock insistía en la importancia de crear el clima adecuado en el estudio.

<sup>20</sup> Es necesario aclarar que este artículo entiende por *autores* a todos los actores que forman el equipo involucrado en la materialización de una película. Distinguiendo, eso sí, grados de influencia. De hecho, la concepción del cine de autor, como resultado único del director, en mi opinión, solo responde a intereses comerciales que no se corresponden a la realidad. Sería mucho más apropiado hablar de *cine de autores*.

<sup>21</sup> Según parece, David Wark Griffith intentó lavar su imagen con la realización de la película *Intolerancia* (1916), uno de los filmes más caros de la historia, y *Broken Blossoms* (1919). Esta última película está considerada por la crítica como una de las mejores de Griffith (Marzal, 1998).



Dicho de forma más detallada, el tremendo éxito de esta película –que la convirtió en la película más taquillera de la historia– es muy probable que tuviera como razón de fondo la siguiente: *Nacimiento de una nación* conectaba con un problema que necesitaba ser abordado, y la forma de tratarlo era tan burda y ofensiva en la película que encajaba a la perfección con los prejuicios groseros de una gran parte de los estadounidenses. Prejuicios en último extremo vertebrados por una cultura del miedo al diferente. Un miedo que imposibilitaba ver al otro –distinto por el color de su piel– como un igual e impedía, asimismo, el diálogo con quien no tuviera tales prejuicios. Este temor imposibilitaba cualquier tipo de conexión, una conexión real. Pues bien –repito– es muy probable que esta fuera una de las causas del éxito de *Nacimiento de una nación*. Por primera vez, públicos con posiciones enfrentadas se sentaron a ver la misma película, conectaron entre sí ante un problema real y generaron un debate que atravesó todo Estados Unidos. *Nacimiento de una nación* indudablemente reforzó planteamientos ideológicos racistas y no racistas, pero permitió un debate abierto, posiblemente porque su origen, como he dicho, no estuvo presidido por intenciones propagandísticas. Un suceso de estas características no ha vuelto a suceder de forma tan notable e incontrolada.

Es cierto que tenemos instintos, que tenemos, en definitiva, ciertas conductas innatas. Pero la inmensa mayoría de nuestras ideas y conductas son fruto de aprendizaje. De ahí el transcendental papel que juega la educación –en el sentido amplio de este término– en la configuración del ser humano. El cine forma parte del conjunto de elementos que nos educan (Torre, 1997).

Coincido con Rovigatti (1981, p. 139) en el hecho de que, salvo excepciones, el cine no genera en el público ideas nuevas de calado social profundo. El cine lo que suele hacer es conectar las ideas preconcebidas que cada uno de los espectadores tiene, aglutinándolas en una especie de “idea colectiva”. Esa idea colectiva le da al espectador la sensación de pertenecer a un grupo –informal, pero grupo– que puede llegar a constituirse en una fuerza de presión sobre la propia realidad social. Esto es, puede generar opinión pública (Monzón Arribas, 2006, p. 39). Y en eso consiste precisamente el verdadero poder del cine: en su capacidad para sacar del aislamiento individual a los espectadores y conectar su realidad con la de los demás, generando las condiciones adecuadas para que surja la posibilidad de transformar la sociedad.





Con esta intención, surgió una de las propuestas cinematográficas más interesantes que un gobierno haya impulsado nunca. En 1931, el Comisario de Transportes del Pueblo en Rusia dio luz verde al *cine-tren*, un estudio cinematográfico sobre raíles, ideado por Aleksandr Ivánovich Medvedkin –contemporáneo de Eisenstein–. Instalado en unos vagones de tren, este cine-tren tenía como objetivo grabar filmes que podían revelarse, montarse y exhibirse de inmediato. Su propósito último era conectar a los obreros, *conectar* sus problemas con las soluciones de otros, para así lograr el progreso ruso. Se trataba, en suma, de hacer emerger ideas comunes para *conjugarlas* en soluciones de tipo laboral. Aunque la “intención original” del proyecto era más propagandística que otra cosa, lo cierto es que ayudó a resolver problemas de los obreros, transformando en alguna medida su realidad social.

Así rezaba la nota que sirvió para impulsar el proyecto del cine-tren:

Comisariado de Transportes del Pueblo. 29 de diciembre de 1931

Para que se cumplan las decisiones del plenario de octubre del Comité Central del Partido Comunista referidas al perfeccionamiento del transporte ferroviario y al desarrollo de la propaganda mediante contacto visual con las actividades básicas del transporte ferroviario, es necesario emplear métodos nuevos y formas de trabajo masivo en la propaganda técnica, usando el cinematógrafo para movilizar a las masas trabajadoras en torno a las tareas de construcción socialista y la renovación del transporte ferroviario (Medvedkin, 1987, p. IX).

Dicho de manera algo más detallada, el cine-tren consistía en una locomotora con tres vagones en el que habitaba un equipo de treinta y dos personas, dedicado por entero a la producción cinematográfica. El tren, además de servir de habitáculo, también era un estudio de cine, con su sala de proyección, y un laboratorio que contaba con todo lo necesario para revelar y montar. Se contaba hasta con un pequeño garaje, donde se guardaba el vehículo que se utilizaba para el transporte de los equipos de rodaje.

El funcionamiento del cine-tren era sencillo. Una vez que el partido detectaba un problema que se debía resolver, daba órdenes al cine-tren y este se ponía en marcha. Cuando llegaba al lugar en cuestión, el equipo capitaneado por Medvedkin se ponía a trabajar con premura en el problema, que normal-





mente era de carácter obrero o agrario. Su lema era: “hoy filmamos, mañana exhibimos”. Y así sucedía, en un tiempo récord enfocaban sus cámaras a los problemas que los propios obreros les indicaban y, en los días sucesivos, mostraban las películas montadas (documentales y ficciones) al conjunto de los obreros y responsables. De este modo, se podían poner en común los problemas, conectar las diferentes realidades involucradas y encontrar soluciones que beneficiaran a todos. Pronto el cine-tren gozó de mucho prestigio entre los obreros porque realmente resolvía sus dificultades y, con el tiempo, conforme iban grabando negligencias o eficiencias, podían mostrar todo el saber acumulado a obreros de otros lugares. Esto sirvió no solo para unir a los trabajadores de un determinado lugar, sino a sectores enteros que compartían los mismos problemas. También sirvió para mejorar la industrialización rusa, un propósito fundamental del Gobierno comunista.

Años más tarde, el escritor, fotógrafo y director de cine francés Chris Marker, bajo el nombre de Slon<sup>22</sup>, inició su propio cine-tren en apoyo de los obreros de su país. Entre el material filmado, Marker realizó una película en que la que el propio Medvedkin narra lo que supuso el cine-tren para Rusia. El medimetraje se llamó *El tren en marcha* (1973). De este modo, conectaron dos propuestas de cine-tren en dos países distintos, en Francia y en Rusia.

El cine-tren en sí fue una experiencia positiva: el cine puesto al servicio del bien común y, aunque su filmografía no era de gran calidad, debido a las condiciones de producción, permitió la mejora de la situación del obrero. Lamentablemente, a diferencia de este caso, no siempre el cine es utilizado al servicio del bien común, para “mediar” y tratar de ayudar a resolver problemas sociales. Muchas veces, también es utilizado para manipular al público a fin de favorecer intereses particulares –a un proceso así no se le denomina “mediación”, sino “mediatización”–. Esto es algo que sucede, sobre todo, cuando la política está de por medio.

Los medios, en principio, median la opinión pública y posibilitan su expresión. El problema radica en saber si es una mediación neutra y fiel, reflejo

<sup>22</sup> Parece ser que el nombre de “Slon” fue escogido en homenaje a Víctor Slónimsky, director muy querido en el cine-tren y al que apodaban “Slon” (‘elefante’ en ruso).



de las opiniones de los públicos, o si la mediación se convierte en mediatización, reflejo de los intereses de aquellas instancias que se amparan en los mismos (Cándido, 41).

Desde que Chaplin y David Wark Griffith mostraron de qué manera el cine podía movilizar a la sociedad, cada uno desde una perspectiva diferente, se ha intentado controlar el cine, a sus autores y su capacidad para influir en la opinión pública. El propio Chaplin fue perseguido en su época, desde que mostrara sus inclinaciones comunistas. Años más tarde, McCarthy impulsó una *caza de brujas* que aterrorizó a toda la industria del cine, incluyendo a dicho autor. Hoy en día, la persecución y la censura están más disimuladas, gracias a los mercados. De hecho, es posible que la industria ahora sea menos plural que en aquel entonces, y que un autor ahora lo tenga mucho más difícil si quiere llegar al público, si este no está alineado con las ideas e intenciones de los grandes medios. Este tema, en sí, daría pie a otro artículo. Por razones obvias no puedo acometerlo aquí. En cualquier caso, el filtro y *embudo* mediático de nuestros días es algo que se puede apreciar simplemente observando la concentración de medios actual. En la tabla 2 recojo algunas de las principales concentraciones:

TABLA 2  
*Algunas concentraciones mediáticas*

- 
- News Corporation:
    - FOX: 21st Century Fox, National Geographic Channel, STAR TV, Star India, Star Greater China, LAP TV, Sky plc y Endemol.
    - News Corp: HarperCollins, Dow Jones, *The Wall Street Journal*, *New York Post*, News UK y News Corp Australia.
  - Mediaset España (vinculado al grupo italiano Mediaset y FOX-News Corp): Telecinco y Cuatro. Relaciones establecidas con la productora Endemol.
  - Grupo Planeta: Editorial Planeta, Atresmedia, Antena 3, La Sexta, Onda Cero, *La Razón*). Relaciones establecidas con la productora Imagina (Globomedia, Mediapro) y a través de esta con la corporación mexicana Televisa.
  - Grupo PRISA: *El País*, *As*, *Cinco Días*, Cadena SER). Ha mantenido relaciones con Canal+, Telefónica (Sogecable-Vía Digital-Movistar) y Mediaset.
- 



Con solo estos cuatro ejemplos, se muestran las vinculaciones que muchas productoras mantienen con los grandes medios, y como estos grandes medios, a su vez, están vinculados y mantienen relaciones entre sí. Sin olvidar, desde luego, las conexiones existentes entre tales grupos y determinados *lobbies* financieros. Parece poco probable que un equipo cinematográfico independiente sea capaz de generar una “idea colectiva” dentro de este paradigma mediático. Con un ejemplo concreto, ¿sería posible hoy un fenómeno como *Apocalypse now* (1979)? ¿Estarían dispuestos los grupos mediáticos dominantes a permitir la producción de una película que fuera contra sus propios intereses? Parece evidente que, para los grandes medios, es clara la influencia que el cine tiene en la audiencia y cómo esto puede repercutir en los mercados. En el mejor de los casos, y como se muestra en *El show de Truman* (1998), los medios sienten la necesidad paternalista de protegernos, construyéndonos una realidad tal como a su protagonista. En el peor de los casos, es simple manipulación que no tiene en cuenta, en absoluto, las necesidades de la sociedad, sino las voluntades de unos pocos con intereses políticos y de mercado. Así justifica el productor Christof (Ed Harris) en *El show de Truman* la manipulación a la que tiene sometido al protagonista *por su propio interés*:

Aceptamos la realidad del mundo tal y como nos la presentan, así de sencillo. (...) Puede marcharse cuando quiera. Si tuviera algo más que una mínima ambición, si estuviera absolutamente decidido a descubrir la verdad, no podríamos impedirselo. (...) Truman prefiere su celda (Weir, 1998, 1:06:11-1:08:03)

Este es un razonamiento muy típico del agresor que justifica los abusos sobre su víctima. El agresor –como suele repetir Sanmartín Esplugues (2013 y 2015)– suele tener pensamiento dicotómico (divide siempre el mundo en dos bandos: el suyo y el nuestro) y tiende a responsabilizar al otro de cuanto negativo le sucede a él o a su bando. De ese modo el verdugo se convierte –a sus propios ojos– en víctima; y la víctima real pasa a ser su victimario. La culpa, en definitiva, es siempre de la víctima. Es el caso de Truman –que es la víctima–. Ese mismo proceso de inversión entre verdugos y víctimas, *justificado por el bien de estas últimas*, es muy evidente en filmes bélicos, como



por ejemplo *En tierra hostil*<sup>23</sup> (2008), que empieza con una frase del libro *War is a force that gives Us meaning* (2002), de Chris Hedgessospeche: “la guerra es una fuerza que nos da significado”. *En tierra hostil* ganó el Oscar a la mejor película en 2009 y “la crítica” llegó a considerarla la película definitiva sobre la guerra:

... una película tensa y áspera, que te contagia la adrenalina que emborracha a sus personajes. (...) Kathryn Bigelow no hace discursos morales sobre la legitimidad o la sinrazón de esa guerra, no juzga en términos de buenos y malos. Se limita a plasmar admirablemente un ambiente infernal (Carlos Boyero, 2008).

Resulta llamativo que, cuando en 2010 se presentaron a los Premios Oscar *En tierra hostil* y *Avatar*, el premio de la Academia se lo dieran a la primera película. Es posible que no se quisiera correr el riesgo de premiar un filme como *Avatar* y generar una idea en la opinión pública contraria a la conseguida con *En tierra hostil*. Se premió, de alguna manera, la justificación de una invasión, mostrando un horror real pero particular, como algo consustancial al pueblo iraquí. El título no deja dudas, el pueblo iraquí no es una víctima, es hostil.

No siempre, desde luego, las cosas son así. No queda excluida, por principio, la posibilidad de que un cineasta *avisado* realice una película aparentemente belicista, pero con mensajes implícitos que vayan en contra de lo que parecen defender. Es el caso, por ejemplo, de Paul Verhoeven con *Starship Troopers* (1997), una película con apariencia eminentemente militarista, pero que, en realidad, es una sátira de la propaganda al servicio del fascismo y el imperialismo (Prieto, 2016, pp. 105-108). Primero, en *Starship Troopers* se aborda de forma *diegética*, a través de un noticiario, el papel que tienen los medios a la hora de manipular la opinión pública y justificar actos que en sí son fascistas e imperialistas. Segundo, en la película no solo el noticiario está al servicio de la propaganda, sino también la educación y la cultura imperante. Tercero y más importante, de forma *extradiegética*, la película critica el

<sup>23</sup> *The Hurt Locker*, película dirigida por Kathryn Bigelow que narra la actuación día a día de una unidad de artificieros.



proceso de identificación que experimentan los espectadores reales con los protagonistas, asemejándoles con ellos y con su realidad, y aprovechándose, precisamente, de los arquetipos descritos por Campbell. De hecho, esta película para muchos es una obra maestra del cine bélico, sin darse cuenta de que son tan víctimas de la propaganda como los protagonistas de la película. Lo que nos dice el autor (Verhoeven, Dien, 2017) es que tengamos cuidado con el proceso de identificación porque sucede de forma natural, estamos programados para ello. Si uno no es crítico con lo que ve, si no reflexiona y asume la realidad tal como se la muestran, corre el riesgo de que, como Truman, pueda creer que la realidad del mundo es tal y como se la presentan, ser víctima de la propaganda y acabar asumiendo ideologías como el fascismo y el imperialismo<sup>24</sup>.

### 3.5 La influencia del Yo en el mundo y en el cine

Permítanme para introducir este punto que narre una experiencia personal sobre el cine. Cuando era niño, no recuerdo la edad, vi *¡Hatari!* (1962) con mis padres. La película me produjo una gran impresión. En ella, se relataba la aventura de unos intrépidos personajes en tierras exóticas, implicados en historias de amor y rodeados de magníficos animales salvajes y tribus extrañas y serviciales. Ni que decir tiene que, a mi corta edad, no tenía otra ilusión que hacer un safari. Años más tarde, entrado en la adolescencia, volví ver la película con ya “cierta” madurez mental y bastante escepticismo. En esa ocasión, en la película lo que vi fue cómo unos cazadores que empleaban métodos poco respetuosos con el medio ambiente capturaban animales en peligro de extinción, en tierras que no eran las suyas, ayudados por nativos que no habían logrado desprenderse de la dependencia poscolonial, mientras desarrollaban romances rodeados de macetas que no eran otra cosa que patas

<sup>24</sup> Un análisis más completo de esta película, a nivel de identificación y propaganda, lo podemos encontrar en el podcast *¿Es Starship Troopers una sátira política o no?* (Sanmartín-Cava, Mestre y Plá, 2017).



de elefante<sup>25</sup>. En esta ocasión, no me entraron ganas de hacer un safari, sino de ir a *boicotearlos*, como Dian Fossey en *Gorilas en la niebla* (1988).

En el primer apartado de este artículo he tratado de clarificar cómo la película solo *se materializa* cuando el espectador la “experimenta”, la hace suya. Hasta entonces, solo son luces y sombras sobre una pantalla. Una película, en definitiva, es para cada espectador lo que percibe, procesa y asimila (Metz, 2001, p. 65-71). De esta manera, la realidad de cada uno influye ineludiblemente en el resultado consecuente de la experiencia filmica. De ahí que ninguna película sea igual para todos. De hecho, si fuera así —si las películas fueran iguales para todos y, por consiguiente, fueran realidades absolutamente objetivas e independientes del espectador— no harían falta críticos de cine —algo que, dicho sea de pasada, algún autor agradecería—, ni programas, ni artículos como este. Un ejemplo maravillosamente poético de lo que supone la experiencia cinematográfica es el que nos ofrece García Riera:

Aun el espectador de cine más consciente, más crítico, ha tenido una experiencia característica: se ve una película en compañía de personas muy allegadas, y, sin embargo, al terminar la proyección, diríase que cada uno regresa de un país distinto. Suele producirse entonces un silencio tanto cauto como omiso. Hasta que alguien no se atreve a decir las primeras palabras, que parecen entrañar un riesgo: “Me gustó” o “No me gustó” (...) una tensión extraña impide que se produzca la desmitificación del trance hipnótico en que hemos estado, un laborioso retorno a la “normalidad”, a la vigilia, que va muchas veces acompañado de discusiones cuyo encono no parece corresponder a la mera comprobación de una divergencia de opiniones, sino a la necesidad de defenderse ante la evidencia de que el trance experimentado revela “demasiado” de nosotros mismos (García Riera, 1974, p. 12).

Se podría pensar que, hasta cierto punto, esta *mutación filmica* sucede a escala personal en cada espectador, pero que de ahí no pasa. Sin embargo,

<sup>25</sup> Para ser justos, el safari mostrado en *¡Hatari!*, cuyo objetivo era sedar animales para capturarlos y mandarlos a zoológicos, se planteaba como una mejor alternativa a la caza con muerte animal. De hecho, en la película, los protagonistas conviven con un buen número de animales intentando mostrar así el valor que daban a la fauna. Hoy, esto también resulta anacrónico para el conjunto de la sociedad.



los estudios de Fowler y Christakis (2014) parecen indicar que el Yo sí que influye en el mundo —y el cine, no se olvide, es parte de él—.

La conexión humana no es una relación pasiva entre entes inconscientes e impermeables, sino una interacción activa entre seres cognoscentes e influenciables. Permítanme que insista en esta cuestión, la conexión humana dista mucho de ser un mero enlace mecánico entre elementos carentes de consciencia. A partir de ahí, se abre la puerta a que el Yo sea capaz de influir en el cine y en el mundo. Es posible que esta capacidad no tenga éxito en absoluto, o puede que sí, dependerá del grado de conexión personal y social. Tendrá que ver, en suma, con todas las formas de conexión anteriormente expuestas y otras tantas que no se hayan contemplado en este artículo<sup>26</sup>.

A un nivel muy básico, un autor cinematográfico se siente influenciado por su entorno a la hora de realizar una película. Un claro ejemplo de ello sería el influjo que la vida en Little Italy (Nueva York) tuvo en Scorsese a la hora de realizar *Malas calles* (1973). Había un Yo en forma de vecinos, amigos y familiares que repercutieron en la vida y profesión de Scorsese. Uno puede leer el libro *Con el corazón en tinieblas: un diario íntimo de Apocalypse now*, escrito por Eleanor Coppola, y los distintos Yoes de la familia de Coppola están, de alguna manera, detrás de la producción; así como otros muchos Yoes en forma de amigos y compañeros. La intensidad del rodaje de *Apocalypse Now* (1979), retratada en el documental *Corazones en tinieblas* (1991)<sup>27</sup>, desdibujó de tal modo los límites entre lo real y lo ficticio de los Yoes y la película que Francis le llegó a preguntar a Eleanor: “¿Crees que no me aterra pensar que mi vida es solo una película que estoy haciendo?” (Coppola, 2001, p. 245). Algo parecido sucede con las distintas personas involucradas en la realización cinematográfica. Detrás de cada autor, de cada miembro del equipo cinematográfico, hay una serie de Yoes que les influyen, incluso Yoes remotos que atraviesan tiempo y espacio a través de libros, documentales y otras formas de conocimiento.

<sup>26</sup> Evidentemente, hay muchas más formas de conexión que las expuestas. Por ejemplo, las contempladas en las pasiones y que estudiaré en un futuro artículo.

<sup>27</sup> *Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*.



Detrás de *La guerra de las galaxias* estaba el Yo Campbell, tras *El show de Truman* está como poco el Yo Platón, tras *La lista de Schindler* (1993) estaban numerosos Yoes supervivientes al holocausto, tras *Erin Brocovitch* (2000) estaban los Yoes afectados por la contaminación de las aguas provocada por la empresa Pacific Gas and Electric Company. Se trata de Yoes que influyen directamente en la producción cinematográfica; a esa influencia hay que añadir la que, indirectamente, ejercemos los distintos Yoes que configuramos la sociedad.

Para comprender la influencia que el Yo tiene en el mundo y en el cine, hay que tener en cuenta a autores como Christakis, Fowler y Milgram, entre otros. Estos autores han puesto de manifiesto mediante sus estudios y experimentos que todas las personas estamos conectadas, en el sentido de conexión que se defiende en este artículo, e influimos unas en otras en mayor o menor grado. Milgram, en 1960, realizó un famoso experimento para descubrir el grado de conexión de la humanidad: cien personas residentes en Nebraska mandaron una carta a un hombre de negocios en Boston al que no conocían, a través de sus contactos. Pues bien, todas estas cartas llegaron a su destino a través de una media de cinco personas que sirvieron de enlace (una distancia de *seis grados*, incluyendo el destinatario).

Años más tarde, en 2002, Duncan Watts y sus colegas Peter Dodds y Roy Muhammad replicaron el mismo experimento con más de 98.000 personas, esta vez por correo electrónico, con idénticos resultados (Christakis y Fowler, 2014, p. 40)<sup>28</sup>. Si a esto sumamos los estudios de Christakis y Fowler (2014, pp. 41-45), que muestran cómo nuestro influjo se sujeta a la regla de los Tres Grados de Influencia –podemos influir a nuestros amigos, a los amigos de nuestros amigos y a los amigos de los amigos de nuestros amigos–, entenderemos todavía más el estrecho vínculo que vertebra la humanidad. La capacidad que tenemos de influir los unos en los otros es, pues, muy notable, más si tenemos en cuenta la llegada de internet y las redes sociales. En este sentido, Facebook, según estudios realizados en su propio centro de investigación Facebook Research, ha fijado la distancia entre todas las personas que utilizan

<sup>28</sup> Véase también *Privacidad e intimidad, medios electrónicos y Propiedad Intelectual* (Sanmartín-Cava, 2015, p. 17).





su red en 3,57 grados (Smriti, Moira, Diuk, Ismail y Sergey, 2016). Por esta razón, por la estrechez de conexión en las redes humanas y su *interinfluencia*, Christakis y Fowler reemplazan el *homo economicus* por el *homo dyctyous*, el hombre conectado (Christakis y Fowler, 2014, p. 233). Y van aún más lejos al definir a la humanidad como un “superorganismo humano” que se vertebra a través de redes sociales<sup>29</sup>:

A medida que estamos cada vez más hiperconectados la información circula de manera más eficiente, interactuamos con mayor facilidad y cada día gestionamos más y más variadas conexiones sociales. Todos estos cambios hacen del ser humano, el *Homo dictyous*, algo cada vez más parecido a un superorganismo humano que actúa con un mayor propósito común. La capacidad de las redes sociales para crear y apoyar nuestros objetivos colectivos sigue creciendo. Y todo lo que hoy día se difunde de persona a persona pronto se esparcirá más lejos y a mayor velocidad, dando lugar a la aparición de nuevas características a medida que aumenta la escala de la interacción (Christakis y Fowler, 2014, pp. 14-15).

Lo dicho nos permite una aproximación a lo humano contraria a las posiciones clásicas: individualistas u holistas. Ahora, el “superorganismo humano” nos proporciona una nueva forma de entender la sociedad humana: ya no nos ocupamos de individuos por un lado y de grupos por otro. Analizamos cómo los individuos devienen grupos. Nos ocupamos de la conexión de Yoes en la formación de Todos vertebrados por la interconexión, potenciados por diversos medios comunicativos –medios de los que forma parte importante el cine mismo, como he tratado de mostrar en este artículo–.

<sup>29</sup> Es frecuente que los lectores lleguen al error de pensar que, cuando Christakis y Fowler hablan de redes sociales, se refieren a las redes sociales de internet. No es así. De hecho, los autores centran su trabajo en las redes sociales en su conjunto, donde lo que sucede en internet ocupa un pequeño lugar. La humanidad se ha configurado siempre mediante redes sociales, al menos desde que hay registros de comportamientos gregarios. En cualquier caso, las redes sociales en internet solo son herramientas que sirven para sustentar las redes sociales humanas. “Una red social es un conjunto organizado de personas formado por dos tipos de elementos: seres humanos y conexiones entre ellos” (Christakis y Fowler, 2014, p. 27).



#### §4. CONCLUSIONES

En el cine, todo está íntimamente conectado a lo humano. El cine es un reflejo de la humanidad, pero además participa en su configuración. El espectador no es el mismo cuando entra que cuando sale de una sala de cine o donde esté. Mientras ve una película, el espectador vive su vida y la de los personajes del filme. La magia del cine es esa: permite vivir una doble vida. Pero en torno a la película no solo existe un tipo de conexión: la propia película es el producto de un grupo, de un equipo, integrado por personas entre las que habrá una cierta jerarquía –habrá uno o más autores que, muy probablemente, ejercerán una influencia mayor que el resto– pero todos, de un modo u otro, se influirán entre sí a la vez que mantendrán interconexiones con su mundo, con el contexto social en el que se desenvuelven sus existencias. No es pues exagerado decir que la experiencia cinematográfica constituye un aspecto fundamental de la conexión humana. El cine, en parte, demuestra que el ser humano no es un individuo aislado, sino un ser que se define por la conexión.

Eso no significa que una sociedad que hace de la conexión una de las claves principales (si no *la* clave) de su vertebración diluya o difumine la individualidad de sus miembros en la totalidad. Cada miembro de la sociedad es importante de por sí y su pensamiento singular es necesario. Pero inevitablemente, somos seres conectados por naturaleza, eso es lo que nos define como especie. Y es en el crisol de las ideas, en la influencia que ejercemos unos sobre otros, propiciada por tal conexión, donde la humanidad cobra valor. No es una empresa sencilla.

Por una parte, la propaganda, la mediatización de intereses particulares y –por qué no decirlo– la transmisión de valores banales, superficiales y egoístas nos desconectan de alguna manera. Lo cierto es que somos seres naturalmente abiertos a la conexión. Hemos desarrollado una cultura que la facilita y nos define, de la que forma parte el cine. Pero –¡y esta es la gran paradoja!– entre quienes dominan los medios de conexión de tipo técnico/tecnológico suelen prevalecer aquellos interesados en mantenernos desconectados a los demás y conectados a sus objetivos mediatizados. Esto sucede incluso en internet, y es obvio en el cine. Por esta razón, sería bueno poder definir nuestra propia mi-



tología, *mediando* el interés general, definiendo nuestra propia cultura como un superorganismo humano, desenchufándonos de la *Matrix* y conectándonos a los demás.

Por otra parte, parece que el progreso social solo se puede conseguir a través de la defensa de la individualidad, que el éxito está asociado a desconectarte de cuanto no esté ligado al éxito personal. Así, el éxito suele significar un ascenso individual por los diversos estratos sociales, cada vez más reducidos, elitistas y desconectados de la sociedad. Esto no es nuevo, es propio de nuestra mitología, tal como explica Campbell. Aunque sería justo decir que el héroe tradicional de las mitologías, aun reconvertido en élite, solía traer prosperidad al pueblo, conectando con sus problemas. Pero el *nuevo héroe* de la sociedad actual tiene connotaciones más perversas, pues a cada paso que da se integra un poco más en la ideología de mercado, individualista y egoísta, que hace de la desconexión su objetivo principal, olvidándose de todo lo que no sea él mismo, desconectando de esta manera con el pueblo y sus motivaciones originales. En el mejor de los casos, como a Neo en *Matrix*, solo le queda actualizar levemente el sistema de creencias para perpetuar el sistema de poder (Sanmartín Cava, Sanmartín-Cava, Mestre, García y Mondragón, 2017). Quizás, por eso, por el gran poder de quienes mueven los hilos del mercado, el cine de Hollywood, de alguna manera –incluso el pretendido cine más crítico–, constantemente nos está mostrando que el éxito está asociado al individualismo, incluso sacrificando la unidad familiar. Nada es casual.

Pero el problema creo que todavía es mayor porque no pienso que sea la ideología de mercado la responsable de todo lo dicho. Pienso que el individuo de éxito no es una idea surgida originalmente de tal ideología, sino que tiene que ver con nuestra mitología, tal como explico más arriba. Por eso no es de extrañar, aunque parezca paradójico, que el cine, una herramienta eminentemente conectiva, pueda ser utilizado para imponer modelos que desconecten a la gente. Al menos en lo que se refiere al camino del héroe y su símil: el éxito social. De ahí que resulte necesario un análisis más profundo si queremos comprender cómo superar nuestras propias limitaciones culturales, para servir mejor a nuestra propia evolución como seres libres, no sometidos a creencias destructivas que pueden conducirnos a un callejón sin salida como especie. Quizás, por esta razón, como los miembros de *La comunidad del*



*anillo* (2001), debemos aprender a valorar lo que podemos conseguir juntos (Sanmartín Cava, Sanmartín-Cava, Plá y Villegas, 2017).

*Vale la pena intentar construir una sociedad mejor cuando sabemos que es posible.* El cine es una herramienta fundamental para nuestro propio desarrollo como personas, así lo creo. Por tanto, usemos el cine para mediar un mundo mejor, más conectado, más humano.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Carrasco, P. (1996). *Manual del espectador inteligente*. Madrid: Fundamentos.
- Boyero, C. (5 de septiembre de 2008). El miedo del artificiero ante la bomba. *El País*. Recuperado el 10 de enero de 2017 de [http://elpais.com/diario/2008/09/05/cine/1220565602\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2008/09/05/cine/1220565602_850215.html)
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cavalli-Sforza, L. (1996). *Gènes, peuples et langues*. Paris: Odile Jacob.
- Cavalli-Sforza, L., Menozzi, P., and Piazza, A. (1996). *The History and Geography of Human Genes*. Princeton: Princeton University Press.
- Christakis, N. A., y Fowler, J. H. (2014). *Conectados: el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. Ciudad de México: Santillana Ediciones Generales: Taurus.
- Clarke, A. C. (2015). *El mundo es uno*. Barcelona: B. de Bolsillo.
- Coppola, E. (2002). *Con el corazón en tinieblas: un diario íntimo de Apocalypse now*. Barcelona: Emecé.
- Foucault, M. (1992). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets.
- Freud, S. (1979). Pulsiones y destinos de pulsión (1915). En S. Freud, *Obras Completas* (Vols. XIV [Trabajos sobre metapsicología, y otras obras (1914-1916), “Contribución a la historia del movimiento psicoanalítico”]). Buenos Aires / Madrid: Amorrortu Editores.
- García Riera, E. (1974). *El cine y su público*. Cuernavaca: Fondo de Cultura Económica.



- González Laiz, G. (2006). *La guerra de las galaxias: George Lucas (1977)*. Valencia / Barcelona: Nau Llibres / Octaedro.
- Iacoboni, M. (2009). *Las neuronas espejo: Empatía, neuropolítica, autismo, imitación, o de cómo entendemos a los otros*. Argentina: Katz.
- Jung, C. (1938). *Psychology and Religion*. Yale University Press.
- Lacan, J. (1987). *El seminario de Jacques Lacan: Los cuatro conceptos fundamentales del Psicoanálisis: 1964: libro II*. Buenos Aires / Barcelona / México: Paidós.
- Lacan, J. (2006). *El seminario de Jacques Lacan: los escritos técnicos de Freud: 1953-1954: libro I*. Buenos Aires / Barcelona / México: Paidós.
- Marías, J. (1971). *La imagen de la vida humana*. Madrid: Revista de Occidente, El Alción.
- Marzal, J. J. (1998). *David Wark Griffith*. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A.
- Maslow, A. H. (2008). *Motivación y personalidad*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Medvedkin, A. (1987). *El cine como propaganda política*. México D.F.: Siglo XXI.
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Monzón Arribas, C. (2006). *Opinión pública, comunicación y política*. Madrid: Tecnos.
- Neisser, U. (1981). *Procesos cognitivos y realidad: principios e implicaciones de la psicología cognitiva*. Madrid: Marova.
- Parret, H. (2002). *Las pasiones: ensayo sobre la puesta en discurso de la subjetividad*. Buenos Aires: Edicial.
- Prieto, P. (2016). *Poder absoluto: las 50 películas esenciales sobre política*. Barcelona: Editorial UOC.
- Rizzolatti, G. (2006). *Las neuronas espejo: los mecanismos de la empatía emocional*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Rovigatti, V. (1981). *Lecciones sobre ciencia de la opinión pública*. Quito: Ciespal.
- Sanmartín Esplugues, J. (2013). *La violencia y sus claves*. Barcelona: Ariel Quintaesencia.



- Sanmartín Esplugues, J. (2015). *Bancarrota moral*. Barcelona: Sello.
- Sanmartín Esplugues, J. (1990). *Tecnología y futuro humano*. Barcelona: Anthropos.
- Sanmartín Esplugues, J. (1998). Tecnología y ecología. *Ludus Vitalis*, 6(10), 133-165.
- Sanmartín-Cava, J. F. (2015). *Privacidad e intimidad, medios electrónicos y Propiedad Intelectual*. Valencia: Universitat Politècnica de València. Recuperado el 25 de mayo de 2017 de <https://riunet.upv.es/handle/10251/6>
- Sanmartín-Cava, J. F., Mestre, S., y Plá, Á. (2017). ¿Es Starship Troopers una sátira política o no? [Audio podcast]. *¿Qué significa esta película?* España / México: Vertiente Crítica. Recuperado el 20 de mayo de 2017 de <https://goo.gl/9EeeTq>
- Sanmartín Cava, L. M., Sanmartín-Cava, J. F., Mestre, S., García, V., y Mondragón, P. (2017). *Matrix (1ª entrega)*. Análisis filosófico, teológico y antropológico. *¿Qué significa esta película?* España / México: Vertiente Crítica. Recuperado el 20 de mayo de 2017 de <https://goo.gl/3MEGw6>
- Sanmartín Cava, L. M., Sanmartín-Cava, J. F., Plá, Á., y Villegas, A. (2017). El Señor de los Anillos: análisis antropológico, político y mitológico. *¿Qué significa esta película?* España / México: Vertiente Crítica. Recuperado el 20 de mayo de 2017 de <https://goo.gl/alx06g>
- Smriti, B., Moira, B., Diuk, C., Ismail, O., and Sergey, E. (2016). Three and half degrees of separation. *Facebook Research*. Recuperado el 15 de mayo de 2017 de <https://research.fb.com/three-and-a-half-degrees-of-separation/>
- Tarkovski, A. (2015). *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.
- Torre, S. (1997). *Cine formativo: una estrategia innovadora en la enseñanza*. Barcelona: Octaedro.
- Verhoeven, P., and Van Dien, C. (2016). *“Starship Troopers” Q&A*. New York: Film Society Lincoln Center. Recuperado el 10 de mayo de 2017 de <https://goo.gl/S6nXrj>
- Watts, D. (2004). *Six Degrees. The Science of a Connected Age*. WW. Norton & Co.
- Weir, P. (Dir.). (1998). *El show de Truman* [Película].

