



Cine, sociología y antropología. La construcción social de la ficción cinematográfica

Cinema, sociology, and anthropology. The social building of the fiction film

Virginia Rodríguez Herrero

Profesora del colegio universitario Cardenal Cisneros, adscrito a la Universidad Complutense de Madrid.

Virginia.Rodriguez.Herrero@gmail.com

RESUMEN

La construcción social de la creación cinematográfica abarca, entre otros, el concepto de ficción. Más allá del cine, el ser humano es un animal mimético por naturaleza, de modo que la ficción ha existido siempre en forma de imitaciones por vías diversas. Pero la ficción supera la mera recreación de la realidad y en su interior caben la ilusión, la fantasía o la locura. Y es que construir ficciones implica un acto simultáneo de creación y de imitación. La ficción es la realidad del cine, de modo que éste es tan real como irreal, al ser la ficción algo intangible. La construcción social de la ficción por parte de los cineastas españoles hace de ella una descripción verdadera del mundo, una vía para poder reconocer, comprender y vivir la realidad sin la responsabilidad que implica hacerlo de manera directa.

ABSTRACT

The social construction of the cinematographic creation includes the notion of fiction, among others. Beyond the cinema, the human being is a mimetic animal by nature, so that fiction has always existed, and the different kinds of imitations are a good example of this. However, fiction is more than the simple recreation of the reality and dreams, as it also encompasses fantasy and madness. Building fictions is a simultaneous act of creation and imitation. The fiction is the reality of the cinema, and that is as real as unreal because fiction is intangible. According to the social construction of the fiction made by Spanish filmmakers, fiction is a real description of the world, a way to recognize, understand, and live life without the responsibility of doing everything in person.

PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

cine | sociología | antropología | ficción | construcción social | cinema | sociology | anthropology | fiction | social construction

El presente artículo constituye un acercamiento a la tesis doctoral *Cine, sociología y antropología: la ilusión de crear, la ilusión de creer*, dirigida por el profesor don Juan Antonio Roche Cárcel y defendida en el Departamento de Sociología I de la Universidad de Alicante en diciembre de 2010. El objetivo principal de la investigación era aspirar a conocer y analizar la manera en que las directoras y directores de cine español construyen tres ideas fundamentales. En primer lugar la profesión, es decir, la dirección cinematográfica; a continuación la creación cinematográfica, en concreto los conceptos filmicos de realidad, verdad, ficción y mentira, y por último la idea del público, más concretamente el juego o pacto de ficción que se establece entre aquél y la propia creación cinematográfica. Para ello, se llevó a cabo una minuciosa revisión bibliográfica, así como un extenso trabajo de campo basado en entrevistas en profundidad realizadas a unos cuarenta y cuatro profesionales de la dirección cinematográfica española. Lo que sigue a continuación es una aproximación a aquella parte de la tesis centrada en el citado análisis sobre la construcción de la creación cinematográfica por parte de los cineastas, más concretamente, en la revisión teórica y el trabajo de campo por medio de los cuales profundizar en el modo como es construida la palabra ficción fuera y dentro del mundo de la creación filmica.

1. La construcción social de la ficción: copia y creación

El concepto de ficción ha estado presente en toda época y lugar, de una u otra forma, a lo largo de la historia de la humanidad; es, por tanto, un "universal cultural" al estilo antropológico. Como apunta Luhmann, desde una óptica sociológica "la distinción entre una realidad real y una realidad escenificada" o ficción está relacionada directamente con la generalización, en todos los ámbitos de la vida, del filtro invención-realidad (Luhmann 2000: 80), a partir del cual entender todo lo que encierra una cultura. ¿Qué se entiende por ficción?, ¿con qué otros elementos está relacionada?, ¿cómo se ha ido componiendo su realidad a lo largo de las coordenadas espacio-temporales?

1.1. La ficción y la mimesis

Ya Platón nos hablaba de cómo el ser humano es capaz de construir y creer en una realidad distinta a la real, pero que no deja por eso de ser verdadera. En el libro VII de *La república*, el filósofo relata el mito de la

"cavernosa vivienda subterránea provista de una larga entrada, abierta a la luz, que se extiende a lo ancho de toda la caverna y unos hombres que están en ella desde niños, atados, de modo que tengan que estarse quietos y mirar únicamente adelante; detrás de ellos, la luz de un fuego que arde a lo lejos y en plano superior; y entre el fuego y los encadenados, un camino situado en alto; y a lo largo del camino unos hombres que transportan toda clase de objetos, de tal manera que los primeros no tendrán por real ninguna otra cosa más que las sombras de los objetos fabricados" (Platón 2005: 406-407).

Esos objetos fabricados son, en realidad, el reflejo de la "suprema realidad", tal y como la denominan Berger y Luckmann (1999: 43), pues nacen a partir de una realidad externa para convertirse en otra realidad, construida, inventada, recreada, repensada, manipulada o montada, llamada ficción. Y es que la ficción es, según el experto en realidad virtual Benjamín Wooley, el reflejo de ese mundo "en el que todo resulta posible" (1994: 149). En su caso utiliza como referente *El Quijote*, ejemplo de una ficción hecha de papel y palabras, que desplaza a la realidad y va más allá de sus fronteras.

También en *La república*, pero esta vez en el libro X, Platón habla de la imitación como uno de los aspectos que estarían directamente relacionados con la ficción. Frente al fabricante de la realidad en esencia, es decir Dios, el creador de algo realmente existente y único en su ser natural, están los imitadores de las obras del artífice, aquellos que dan lugar a una apariencia. La imitación tiene, por tanto, algo de engaño y de ignorancia, de alejamiento frente a quien ha creado y quien utiliza la realidad que es imitada. En definitiva, toda imitación, según Platón, "no es una cosa seria, sino una niñería, que se encuentra a gran distancia de la verdad y se aparta de la razón" (Platón 2005: 556-571). Teniendo en cuenta que para el filósofo las cosas no son sino imágenes, el arte se convierte en un imitador de las mismas y, el artista, en alguien con un conocimiento nada profundo que solo accede a las apariencias, convirtiéndose así en un hábil engañador. Como apuntaba el periodista J. Marchamalo en un artículo donde hablaba de literatura, es como si acercarse a la ficción supusiera una pérdida de tiempo (1). A pesar de ello, Platón acepta de buen grado la posibilidad de disfrutar de los encantos de este tipo de imitaciones, eso sí, sólo "si nos hace ver que une lo útil a lo agradable" (Platón 2005: 574).

Crear ficciones, por tanto, sería semejante a esa mimesis que también Aristóteles menciona como algo natural en el ser humano, aquel que para él es un animal mimético: "imitar es algo connatural en el hombre desde la infancia, ahí radica precisamente su diferencia con respecto a los demás animales, en que es más apto para la imitación, aparte de que adquiere sus primeros conocimientos imitando, la otra causa es el hecho de que goza con la imitación" (Wooley 1994: 24). Esta reflexión es hecha por el filósofo

tras haber comparado diferentes modos de expresión propios de su época: poesía, epopeya, danza, tragedia, comedia, artes todas con una clara aspiración imitativa a través de vías diferentes. "Para Aristóteles, todo arte revela un afán de copia del mundo" y, al mismo tiempo, constituye la evidencia de que "vivimos en el más grande de los espejismos posibles" (Quintana 2003: 44). El carácter peyorativo de la imitación destacado por Platón es compensado por el filósofo, de alguna manera, cuando se refiere al valor de lo útil y lo agradable que pueden poseer igualmente dichas imitaciones. Es algo que iría en la misma línea que el goce al que hace mención Aristóteles en su discurso acerca de la mimesis. Y es que la imitación que, para Platón, carece de autenticidad, para otros está cargada de realidad, de verdad, de tal forma que, como diría el sociólogo Luhmann, da lugar a una autoproducción duplicada, una producción que permite cruzar "las fronteras entre la realidad real y la realidad ficticia" (Luhmann 2000: 77). Por su parte, también desde la filosofía, Nietzsche hablaba de la fuerza de la imitación al referirse a la alta potencia de lo falso, entendiendo que la ficción y el simulacro que implica, no niega la realidad sino que más bien construye otra realidad; es otro mundo regido por leyes diferentes, allí donde se acepta el caos como orden o aquello que Joyce denominó *caosmos* (Martínez 2006: 404).

Una de las características propias del ser humano, en tanto *Homo sapiens sapiens*, es precisamente la creación de la cultura y el aprendizaje de la misma por medio del proceso de endoculturación. Desde un punto de vista antropológico, la observación, imitación y repetición de los actos, vienen a constituir diferentes vías a través de las cuales la cultura llega a nosotros, nos empapa y guía, al tiempo que ella misma sufre las consecuencias, más o menos afortunadas, de nuestra propia libertad creadora y, a priori, evolutiva. Se trata del mismo proceso que en sociología, recibe el calificativo de socialización, sinónimo al mismo tiempo de aquello que para la psicología social sería el desarrollo. La socialización entendida como la transformación que el individuo experimenta a lo largo de toda su vida, fruto del aprendizaje y de la necesaria integración en la vida social, implica, entre otros aspectos, una imitación de las conductas, ideas o valores que nos transmiten los diferentes agentes de socialización. Al mismo tiempo, conforme vamos avanzando por las distintas fases que la componen, este cambio desencadena una relativización de aquello que se ha ido aprendiendo de manera incuestionable o imitativa, de forma que en vez de reproducir, es muy probable poder hablar de una producción de nuevas conductas, ideas o valores. Éstas desembocarán en la realidad social y, de ese modo, se convertirán en nuevos referentes para iniciar otro proceso de socialización. Y así, sucesivamente (Giner, Lamo de Espinosa y Torres 2006: 781).

Somos animales sociales y necesitamos de los otros para que nos sirvan como modelo, apoyo y reciprocidad conductual, competencia y cooperación. Repetir lo que sentimos a través de los sentidos, adoptar costumbres y posturas, imitar gestos y lenguaje, es nuestro trampolín socializador. Por eso la mimesis es tan importante y, por eso, la realidad no solamente nos sirve para vivirla sino también para recrearla. Y es que al imitar, no reproducimos exactamente aquello que vimos o escuchamos sino que insuflamos en el acto nuestra personal visión, audición o percepción del hecho en sí, de tal manera que el resultado mimético nunca es igual al cien por cien; ahí radica el potencial de lo falso, como dice Nietzsche. Es decir, nuestra perfección humana se torna imperfectamente enriquecedora de matices que amplían las posibilidades de una realidad social y cultural ensanchada.

Precisamente, en su obra *Espíritu, persona y sociedad*, el sociólogo estadounidense George H. Mead menciona de qué modo el individuo es el resultado de las relaciones que mantiene con los demás. Es así como queda patente "el papel de los puntos de vista particulares de los otros miembros individuales", pues ese todo al cual pertenece una persona en cuestión forma parte de su propia experiencia (Mead 1982: 170). Adoptar las actitudes de los otros, involucrados como están en el mismo contexto que uno, es tan importante como el hecho de que la persona sea objeto para sí misma. El hecho de asumir la perspectiva del otro es esencial durante el proceso de socialización, es decir, mi *self*, como diría Mead, es mi "yo social", mi "yo espejo", con lo cual yo soy yo más los demás, de tal manera que, al final, el resultado es algo más que la suma de las partes. "La persona, en cuanto que puede ser un objeto para sí, es esencialmente una estructura social y surge en la experiencia social" (Mead 1982: 172), de modo que es imposible concebir a una persona fuera de ella. La persona, para Mead, solamente se desarrolla de forma completa en la medida en que se experimenta a sí misma y, al mismo tiempo, incorpora a los demás,

siendo por tanto el individuo tanto objeto como sujeto (Mead 1982: 168).

De alguna manera, se trataría de una idea muy parecida a la del "doble" entre culturas animistas, aquella con la que explican la complementariedad entre el cuerpo y el alma, así como los momentos en los que éstos se separan, como la muerte o los sueños; o también del caso, durante el citado proceso de socialización (más concretamente durante la infancia), representado por esos amigos invisibles que ayudan a niñas y niños a controlar las experiencias de los juegos. En todas estas circunstancias vemos que imitar es connatural al ser humano, pues forma parte de su proceso de constitución como tal, ya sea porque la realidad más inmediata le sirve de referente, fuente y modelo de observación, o por la importancia de los que forman parte de ella y con los que, a su vez, nos relacionamos. Si la ficción es, en cierta medida, imitación, entonces ficcionar se convierte en ese acto universal, social y culturalmente hablando, tal y como se mencionaba al principio.

Decían Platón y Aristóteles que la imitación, la mimesis, posee un valor a tener en cuenta por su aspecto agradable, por el disfrute que proporciona al ser humano. Una actividad que comparte en sí el hecho de imitar y gozar con ello, al mismo tiempo, es el juego. El juego implica imaginación, entretenimiento, habilidad y su componente imitativo ya ha sido comentado. El entretenimiento carece también de fronteras; como dice el sociólogo Luhmann, es algo derivado sobre todo del concepto de tiempo libre, del tiempo sobrante, pero cuyos frutos no son de ninguna manera irreales en el sentido de nada existentes sino todo lo contrario (Luhmann 2000: 74-77). Desde el campo de la teoría literaria, Jean-Marie Schaeffer responde a la cuestión de *¿por qué la ficción?* con una referencia a lo importante que resulta para la misma cumplir esa función de satisfacción estética (Schaeffer 2002: 312) que justifica, una vez más, la condición bajo la cual los filósofos clásicos antes mencionados evalúan la ficción.

1.2. La ficción: ilusión y locura

Al igual que hace el filósofo y antropólogo francés Paul Ricoeur, yo me pregunto *¿qué es entonces la ficción?*, y como él, respondo: el arte de la ficción es, efectivamente, el arte de la ilusión (Ricoeur 1987: 32). La ilusión se relaciona directamente con la realidad aparente o subjetiva. De hecho, por "ilusión" se entiende aquel "concepto, imagen o representación sin verdadera realidad, sugeridos por la imaginación o causados por engaño de los sentidos" (2). Pero como se viene insistiendo desde disciplinas diversas y, una vez más, desde la óptica antropológica, la ficción posee el privilegio de crear realidad y no simular que lo hace (Ricardo Sanmartín, en Lisón Tolosana 2001: 21). El hecho de que, muchas veces, la suprema realidad resulte decepcionante o insatisfactoria, va acompañado de la compensación que ofrece la ficción. En ella cabe todo: lo que soñamos, lo que deseamos, lo que imaginamos porque no podemos alcanzarlo en la realidad; lo que no nos hemos atrevido a vivir o aquello frente a lo que nos rebelamos, la esperanza albergada en un mundo diferente que puede ser creado dentro de nosotros, o puede que ese rincón en el que refugiarnos frente a las pequeñas infelicidades cotidianas. Tal es así que si nos fijamos en la recopilación hecha por Jack Goody sobre diferentes muestras de ficción en diversos momentos y lugares de todo el mundo, fruto del quehacer de culturas asiáticas, europeas o africanas, quedará claro el modo en que dicha ficción, sea en forma de teatro o de ritual, ha sido censurada precisamente por ser motivo de distracción y alejamiento de la realidad, es decir, por su eminente falsedad (Lisón Tolosana 2001: 6). A pesar de ello o precisamente por eso, la ficción nos permite "buscar lo que no somos en lo que ya somos, aceptar, en aquel que somos, todos los otros que no podemos ser" (Martínez 2006: 382); es por ello que, el propio Tomás Eloy Martínez, habla de las ficciones como de aquel otro nombre que reciben los deseos. Y de ese modo, damos un sentido a nuestro mundo y a nuestra existencia, lo ordenamos y lo comprendemos.

La ficción es fuente de vitalidad para todo el mundo, así lo sostienen Choza y Arechederra desde un plano filosófico y psiquiátrico. Las ficciones, la irrealidad, la idealidad, proporcionan felicidad, ese disfrute antes mencionado, diversión, lo cual convierte a los artífices de la ficción en una especie de bufones o prestidigitadores encargados de captar la atención del público y de entretenerlo:

"Se quitan el sombrero, muestran que se trata de un simple sombrero, y cuando ya todos están convencidos de que la cosa es como parece, de pronto, de la chistera sale un conejo blanco que se come el sombrero, convertido a su vez en una zanahoria. Lo que parecía evidentemente falso y lo que resulta increíble, es precisamente lo verdadero" (Choza y Arechederra 2006: 67).

La ficción es ilusión, sí, contiene ilusión pero al mismo tiempo, posee una tremenda solidez, hasta el punto de poder llegar a ser la imitación más verdadera que la realidad. Ambas, realidad y ficción, resultan fascinantes, se explican mutuamente pues son constructoras de hechos. A priori se podría considerar que frente a la historia real, es decir, la auténtica, la natural, se encuentra la ficcionada, la falsa, la parásita (Potter, 1998: 15). Sin embargo, el mismo psicólogo se apoya en autores como Harvey Sacks, analista conversacional o Derrida, filósofo, para argumentar que no existe tal sólida jerarquía. De ese modo, "la versión impresionista de una calle de París, saturada de impasto, es más auténtica que nuestra versión directa de ella, no transmitida por una mente creativa" (Fernández-Armesto 1999: 185).

Una conducta semejante a lo que la ilusión connota, por su consideración alejada de la razón y el equilibrio y cercana más bien al engaño sensorial, es la locura. Los psicólogos Watzlawick y Ceberio, recuerdan de qué forma y durante mucho tiempo, la locura fue vista como aquel comportamiento desviado frente a una norma establecida y acatada, de manera que ésta era considerada como la verdad última y definitiva, el modelo y el referente principal a la hora de comprender de una forma lógica, la mente del individuo. Tanto es así, que el hecho de cuestionar dicha norma "era ya en sí como un síntoma de insania o maldad" (Watzlawick y Ceberio 2008: 38). Responder positivamente ante la razón, ante la lógica, puede implicar, desde un punto de vista de adaptación a la normalidad, la consecución de una conducta adecuada, normal, racional, sana emocional y mentalmente hablando. Considerar, pues, que quienes ven la realidad de una manera distorsionada lo hacen debido al engaño que le provocan sus sentidos y al desarrollo de una personalidad alterada, presupone la creencia inmediata de que existe una auténtica realidad accesible a la mente humana, y eso es algo filosóficamente insostenible desde hace más de doscientos años. Kant, Descartes, Hume, Schopenhauer, etc, son algunos de los autores destacados por los psicólogos Watzlawick y Ceberio para argumentar la idea de cómo se ha insistido en que "de la realidad real sólo podemos tener una cierta opinión, una imagen subjetiva, una interpretación arbitraria" (Watzlawick y Ceberio 2008: 49). Como psicoterapeutas, su misión no es la de alcanzar la ilusión de que el paciente vea el mundo tal y como es en realidad, pues tal cosa no es posible alcanzarla. Más bien, han de sustituir una realidad que no parece encajar, que no parece funcionar y que ocasiona malestar, que no se adapta y que, por tanto, resulta menos útil, por otra que sí lo hace, pero contando con que ambas realidades pueden ser consideradas ficciones, pues de hecho lo son, ya que las dos han sido construidas. Tener una óptima salud mental se traduce, pues, en "la confortable ilusión de creer que vemos las cosas tal como son realmente, de modo que estamos a tono con el sentido de la vida" (Watzlawick y Ceberio 2008: 50).

Si pensamos en uno de los nombres que mejor han personificado la locura, don Quijote de la Mancha, resulta oportuno recordar cómo, frente a la idea defendida por cierto canónigo de querer diferenciar las historias rigurosamente verdaderas de las ficciones literarias, el hidalgo caballero insiste en que gran parte de su identidad y de su condición de manchego y cristiano viejo, procede precisamente de aquellos relatos llenos de ejemplos y moralejas (Choza y Arechederra 2006: 155) y que son, precisamente, los que le contaba "su agüela de partes de mi padre" (Cervantes 1982: 566).

1.3. ¿Imicración?

Cuando constructivistas, como los psicólogos anteriores, se refieren a lo ficticio, lo hacen para referirse a algo que es intrínseco a todo tipo de arte. Recordando su postura, la realidad objetiva del mundo es sólo apariencia, de modo que no es posible descubrirla sino, más bien, crearla, mejor dicho, crearlas, pues sólo el plural implica una visión múltiple de la realidad, ya sea desde la biología, la psicología, la física, la

antropología o la sociología. Cualquier fórmula, representación o descripción, supone ya una modificación de la realidad, es decir, la construcción de una ficción, la creación de otra realidad distinta. De ese modo, todo acto de imaginación, de creatividad, representa una doble invención, es decir, una doble ficción, al partir de una realidad, la suprema realidad de Berger y Luckmann, que según ellos ha sido igualmente inventada: "todos nosotros también, más bien creamos o por lo menos, estructuramos y modificamos la realidad con nuestros esfuerzos precientíficos por describirla y explicarla" (Watzlawick 2000: 121).

El estado de la cuestión acerca del término ficción, nos conduce pues por la visión de ésta como ese reflejo ilusorio, con grandes dosis de utilidad, como esa imitación preñada de falsedad y realidad al mismo tiempo, por su potencia y su presencia fundamental en el desarrollo y la socialización de todo ser humano, como la práctica ilusión y la adaptativa interpretación de la realidad, como esa construcción derivada de una previa, la de la propia realidad. Es por ello que, parafraseando de nuevo a Ricoeur, yo me vuelvo a preguntar: *¿qué es entonces la ficción?*, y para responder, recorro a aquello que ya ha sido citado antes: la fusión que hace Joyce con el término *caosmos* (Martínez 2006: 404). Dicho concepto supone una mezcla de desorden, indefinición y confusión, por un lado, con el orden creado, por otro, es decir, la aceptación de una contradicción. El hecho de que la ficción, la imitación o el simulacro, no nieguen la realidad sino, al contrario, construyan otra nueva, me lleva a pensar en la posibilidad de fusionar dos conceptos repetidos en este recorrido, que bien podrían aglutinar los enfoques vistos respecto del significado que tiene la ficción. Son la imitación y la creación, pues es la ficción un reflejo o recreación que no pierde calidad en cuanto a que representa el nacimiento de otra realidad.

¿Y si uniéramos imitación y creación?; de su unión, nacería la *imicración*, un concepto ausente de las páginas de la Real Academia de la Lengua que me tomo la libertad de inventar en estos párrafos para ilustrar el significado de una de las ideas elementales en esta investigación. El conocimiento parte de la imitación, del aprendizaje, de la memoria y ésta, es el punto de partida de la fantasía, "el trampolín que disipa la imaginación en su vuelo impredecible hacia la ficción" (Vargas Llosa 1991: 21). Al fin y al cabo, "una palabra inventada es un camino nuevo para atravesar la realidad" (Marina y Válgoma 2007: 62) y como ya dijera Ricoeur, la ficción "reorienta la mirada hacia los rasgos que la experiencia se inventa, es decir, descubre y crea a la vez" (Ricoeur 1987: 135).

2. La construcción social de la ficción y el cine [\(3\)](#)

2.1. La caverna platónica en el cine

Una de las películas que mejor se adaptan y reflejan el conocido mito de la caverna es, sin duda alguna, *Matrix* (Larry y Andy Wachovski, 1999). La película plantea que en el futuro y tras una dura guerra, casi todos los seres humanos han sido esclavizados por las máquinas y las inteligencias artificiales creadas. Éstas los tienen en suspensión y con sus mentes conectadas a una simulación social que representa el final del siglo XX: *Matrix*. Los seres humanos son usados por las máquinas para obtener energía, y los pocos humanos descendientes de los que no cayeron en las redes de los robots o que han sido liberados de *Matrix*, la simulación, viven en la ciudad de Sion. Desde allí, una pequeña flota de naves se mueve por el subsuelo, entrando de forma clandestina en *Matrix* y tratando de liberar cada vez a más personas conectadas, buscando a aquellos que intuyen que algo no es correcto en el ilusorio mundo en que viven. Algunos de los capitanes de estas naves, como Morfeo (Laurence Fishburne), creen que hay alguien en *Matrix* que es "El Elegido", la persona que acabaría con las máquinas por medio de la guerra, según una antigua profecía. Morfeo se fija en Neo (Keanu Reeves), un pirata informático que vive atrapado en *Matrix* sin saberlo, creyendo que él puede ser "El Elegido". Al igual que los seres humanos que viven inmersos en la caverna, los habitantes de *Matrix* no ven una realidad, sino una ficción, pues viven engañados. El mundo real, el mundo físico, el mundo de las ideas o de las formas platónicas que representa la ciudad de Sion, contrasta con el mundo de las cosas concretas de *Matrix*, lo falso, lo simulado, el mundo virtual que la mayoría de humanos conoce. El presentimiento del protagonista, de

Neo, de "El Elegido", de poder estar viviendo en un sueño, es la mejor manera "de poner de manifiesto lo difícil que puede ser en ocasiones diferenciar entre un mundo ilusorio (pero que se nos presenta con la misma fuerza y viveza que el real) y el mundo auténtico" (Rivera 2003: 258).

Esta duda se acerca a lo que ya Descartes se planteara durante la primera mitad del siglo XVII, desde una postura igualmente filosófica, pues "a menudo tenía la absoluta certeza de haber estado realizando algo, pero de repente, se daba cuenta de que había estado soñando. Entonces, ¿cómo se puede saber que ahora, en este preciso momento, no se está soñando?" (Pérez García 2005: 40). El pensador francés quería llegar a la verdad y para ello, parte de la consideración de que todas las creencias y saberes adquiridos hasta ese momento eran falsos. Eso sí, hay algo de lo que no podemos dudar y es que, pese a que las impresiones sean falsas, el hecho de tenerlas no lo es, ya que gracias a ello nos damos cuenta de nuestra capacidad para pensar, para reflexionar, de nuestra propia existencia consciente y real, de que "pienso, luego existo" (*cogito, ergo sum*). Así lo reafirma Neo, cuando se pregunta: "¿Alguna vez has tenido la sensación de no saber con seguridad si sueñas o estás despierto?", ya que dicha cuestión es, ante todo, real. El temor, pues, a estar viviendo una ilusión, un sueño, una irrealidad, una ficción, encuentra como contrapunto el hecho de poder planteárselo, de pensar acerca de ello, de ser consciente de tener esa sensación que menciona Neo.

Vivir en una ficción y no saberlo implica un engaño y una falsedad evidente, aquella contra la que advierte Platón. ¿Pero qué pasa si, además de vivir en una ficción, deseamos hacerlo?, ¿y si nos negamos ante la evidencia de poder despertar de ella? Cuando en el libro VII de *La república* el filósofo plantea la posibilidad de que uno de los que permanecen encadenados en el interior de la caverna "fuera desatado y obligado a levantarse súbitamente y a volver el cuello y a andar y a mirar hacia la luz" (Platón 2005: 408), éste, tras descubrir la verdadera realidad, vuelve a la caverna con tal de hacérselo ver a los que siguen allí, pero éstos no le creen, es más, consideran que "ha vuelto con los ojos estropeados" (Platón 2005: 410). Eso es precisamente lo que le ocurre a Neo en *Matrix*, pues al prepararle para salir de ese estado de atrofiamiento en el que parece haber estado sumido, su cuerpo se resiente y, entre otras cosas, le duelen los ojos, lo cual, le explica Morfeo, es debido a que nunca antes los había usado.

En el libro *Los papalagi*, Eric Scheurmann recoge los discursos que cierto jefe de una tribu samoana, Tuavii de Tiavea, ofreció a sus vecinos isleños tras realizar un primigenio viaje por Europa a principios del siglo XX. En ellos cuenta cómo viven los que él llama "papalagi", es decir, "los hombres blancos" y entre los aspectos que destaca, una de las cosas de las que habla es de los "locales de pseudovida", es decir, los cines. Lo interesante y pertinente de estos discursos es lo mucho que dicha descripción se acerca a la de la subterránea caverna platónica de *La república*, pues ambos, caverna y local de pseudovida, se caracterizan por ese efecto de engaño, fingimiento y falsedad que implica la vida aparente:

"El cine es una gran choza, mayor que la más enorme de las cabañas de un jefe. Allí está oscuro, incluso de día, tan oscuro que nadie puede reconocer a su vecino. Cuando llegas te quedas cegado y cuando lo dejas lo estás aún más. La gente anda de puntillas en el interior, buscando, tanteando el camino a lo largo de la pared, hasta que una doncella viene con una centella de luz en su mano y les conduce a un lugar que está todavía sin ocupar. Hay allí un papalagi estrechamente próximo a otro, sin verse los unos a los otros, en una habitación oscura del todo y llena de gente en silencio. Los presentes se sientan en unos tabloncillos estrechos que están frente a una peculiar pared. Una confusión así tiene que narcotizar y engañar a nuestros sentidos, de modo que creamos las cosas que vemos y no dudamos de la realidad de las cosas que están sucediendo. Justo enfrente de nosotros un haz de luz golpea la pared como si la luna brillara sobre ella, y en ese resplandor va apareciendo gente; gente real, que se parece y viste como un papalagi normal. Se mueven y caminan, se ríen y saltan exactamente igual a como lo hacen por toda Europa. Es como la luna reflejándose en la laguna. Podéis ver la luna pero en realidad no está allí. Así es como sucede con esas imágenes" (Scheurmann 2000: 60).

Hay otro personaje fuera de *Matrix* y de *Sion* que también ha estado siendo engañado. Se trata de

Truman Burbank, el protagonista de *El show de Truman* (Peter Weir 1998), película que empieza con el episodio número 10.909 de dicho show. La vida de Truman (Jim Carrey) está siendo filmada en directo desde su nacimiento y sin su conocimiento, las veinticuatro horas del día. Unas cinco mil cámaras le observan y captan cada uno de sus movimientos, emitiéndolos ininterrumpidamente; miles de extras dan verosimilitud a ese mundo creado dentro de otro mundo. El artífice de tan ambicioso proyecto televisivo es Christof (Ed Harris), quien está convencido de que Truman vive satisfecho en su celda. Cuando el protagonista descubre el engaño, se le plantea el dilema de optar por el mundo de fuera, tan real como azaroso e incontrolable, donde su vida será frágil como la de cualquiera, o bien, aquel mundo que ha sido creado para él, fingido, pero que aporta el beneficio de la seguridad, de una inmunidad completa (Rivera 2003: 284, 290). Finalmente, Truman opta por la libertad, con lo cual abandona esa caverna o ese local de pseudovida en el que no ha sido más que parte de esa "seudogente que está completamente hecha de luz y es imposible ponerle la mano encima". Los ojos de quienes les contemplan, miran sin pestañear hacia una pared "donde nada está vivo, excepto el engañoso haz de luz lanzado por un mago a través de una hendidura estrecha en la pared posterior, dando como resultado un punto en el que se puede ver mucha pseudovida". Ésta se ha convertido en una insana pasión para los papalagi, hasta el punto de que "a menudo olvidan completamente lo real. Como resultado de esa confusión, muchos papalagi están tan confundidos cuando dejan el cuarto oscuro que ya no son capaces de distinguir la vida real del sustitutivo, porque ya no distinguen realidad de fantasía" (Scheurmann 2000: 60-61). Efectivamente, ya lo dice el director Koldo Serra, el cine es algo que está manipulado, adulterado, porque se prepara, rueda, edita y corta; pero precisamente en ello radica la maravillosa posibilidad de falsear las cosas para que parezcan reales, un punto de vista que dista bastante del marcado pesimismo transmitido en las palabras del nativo samoano.

2.2. Ficción cinematográfica (1): de la copia a la creación

Asegura el escritor Javier Marías (4) que "la realidad más dura se sobrelleva mejor cuando al menos se empeña en parecer ficticia". Con esta reflexión, los informantes de esta investigación, directoras y directores de cine español, se enfrentaron a la situación de tener que pensar acerca de algo tan natural en su quehacer profesional como es esta palabra que utilizan en su jerga cotidiana: cuándo recurre a la palabra ficción, ¿lo haces para referirte concretamente a...?

El nacimiento del cine está íntimamente ligado a un reflejo inmediato de la realidad cotidiana de la mano de los hermanos Lumière (5), como si la cámara fuera una especie de "ladrona de reflexiones" (J. Rouch, en Ardévol y Pérez Tolón 1995: 98) que espera a la puerta de una fábrica para captar cómo salen de ella los trabajadores (6) o se aposta en el andén de una estación para esperar la llegada del tren (7). Si bien el rodaje de estas escenas se realizó con la casi total inconsciencia y naturalidad por parte de quienes estaban siendo filmados, el momento en que éstos pudieron verse en la gran pantalla fue totalmente diferente. Al hacerlo, experimentaron aquello que la ficción representa en parte, su aspecto imitativo, "el miedo de enfrentarse con su propio doble" (J. Rouch, en Ardévol y Pérez Tolón 1995: 98), el reflejo de su yo y de los demás. Fue el mago Méliès (8) quien, tras asistir a una sesión de los hermanos Lumière, intuyó que aquel invento no podía servir tan solo para reflejar la realidad. Ante la negativa de Lumière padre de vender el cinematógrafo, empezó a investigar y construir sus propios aparatos. En 1896, mientras filmaba con uno de ellos en la Place de l'Opéra de París, una avería le permitió descubrir sin querer el llamado "truco de sustitución": la cámara no solo recogía la realidad, sino que podía crear una nueva. Méliès lo recordaba así años más tarde:

"Filmaba la plaza de la Ópera cuando mi aparato dejó de funcionar. ¡Imaginen si durante el tiempo en que examinaba el mecanismo los personajes de la calle no tuvieron todo el tiempo necesario para cambiar! Pero no pensé en esto y terminé de rodar la película. ¡Qué sorpresa al revelarla! Había comenzado por tomar una imagen de un ómnibus que venía de los Capuchinos. ¡En cambio, cuando el vehículo se veía llegar al comienzo del Bulevar de los Italianos, se había transformado en

una carroza fúnebre! El cine de ficción acababa de nacer" (Vidal 2007: 19).

De ese modo, Méliès añadió el trucaje al proceso de realización de un film y, con él, éste se fue despegando poco a poco de su punto de partida únicamente realista o, más bien, naturalista, para empezar a explorar lo imaginario, la ensoñación, de modo que "el espacio ya franqueado sobre la tierra no fue un impedimento para saltar a los astros" (Piault 2002: 53). Como apunta de nuevo el cineasta y antropólogo francés J. Rouch, el cine pasó así de ser un microscopio a convertirse en un juguete (Ardévol y Pérez Tolón 1995: 98) y, de ese modo, saltó de la simple observación a la manipulación, al entretenimiento, a la creación de fantasía. Solamente de ese modo es posible entender de qué manera la realidad ficticia del cine explica que éste sea "la más real e irreal de todas las artes" (McConnell 1977, en Gómez y Parejo 2008: 15).

La realidad es creada y plasmada en forma de ficción a partir de otra realidad previa, de tal modo que se convierte en "una recreación de lo que uno quiere expresar, pero acudiendo a una gran cantidad de artilugios que dejan una gran libertad al creador" (Carlos Estévez). Siguiendo el ejemplo que Estévez propone con la película *Te doy mis ojos* (Iciar Bollaín, 2003), el realizador describe el modo en que "te mete directamente porque tú sabes que esos actores en esa película son inventados, todos son ficción, pero todos hablan de hechos que suceden cada día". La ficción es recreación y, por tanto, una reproducción no literal de la realidad, según la antropóloga, cineasta e informante, Mercedes Fernández Martorell, de modo que "si te cuento mi vida, eso es una reproducción de mi vida. Cuando no es literalmente, es ficción". No es posible que exista la ficción sin tener en cuenta una realidad previa, pues la imaginación, el desarrollo de la creatividad o la capacidad de inventiva, parte precisamente de "la observación generosa del mundo" (Javier Fesser); solamente por ese camino transcurre, según el cineasta, la habilidad, no ya de crear cosas nuevas a partir de la introspección de la mente propia, sino la de "relacionar diferentes cosas ya existentes de manera personal y original". Recrear la realidad supone comunicarla en forma de historia, argumento y diálogos, miradas, tiempo y espacio. Es así como deja entonces de ser un simple fruto mimético, si bien las películas nunca pueden desprenderse del todo de esa realidad física que le ha servido de referente y que pasa a formar parte de su propia consistencia material. Como recordaba el escritor y cineasta soviético Andrei Tarkovski, en cierta ocasión su compatriota Dostoyevski apuntó: "Se dice que la creación artística debe reproducir la vida, etc. Tonterías: el escritor, el poeta (el cineasta), crea la propia vida. Una vida que, además, no ha existido nunca en esas dimensiones", de tal modo que dicha vida nace fruto de la objetividad externa al creador, de esa realidad que forma parte de la vida cotidiana, combinada con su propia psique, con su conciencia, con la verdad que cuestiona, en definitiva, con su personal actitud vital (Tarkovski 1991: 214).

La caverna del cine como espacio y ambiente, el de esos locales de pseudovida, alberga la proyección de una realidad hecha de luz, la de la ficción. Al despertar y salir de la caverna, del local, de la sala, es cuando descubrimos que "nuestras fantasías, no las del film, sino las que el film nos obliga a recapitular y reconocer, son lo más verdadero de nuestra vida mental" (McConnell 1977, en Gómez y Parejo 2008: 34). El cine parte de la ilusión de quien crea a través de la realidad de una máquina, la de los hermanos Lumière, para ilusionar al que cree, gracias a la irrealidad de Méliès. Y es que "sin reproducciones no habría originales" y sin medios de comunicación como el cine, "la cultura como cultura sería irreconocible" (Luhmann 2000: 125). La ficción se torna, pues, la suma del descubrimiento y la creación, ideas mutuamente recíprocas, pues se crea a partir de algo que se descubre para, a su vez, convertir esa creación en un futuro descubrimiento. Tanto es así que "muchas de nuestras más profundas fantasías proceden del celuloide" (McConnell 1977, en Gómez y Parejo 2008: 29). Ya lo planteaba el sociólogo y antropólogo Pablo Francescutti cuando, en relación al libro escrito a partir de su tesis doctoral acerca de las relaciones entre cine y realidad, se preguntaba "hasta qué punto el cine modela la fisonomía de la sociedad, y a la inversa, de qué manera la suya se ve influida por ésta" (Francescutti 2004: 11).

El cineasta Ramón Salazar, recuerda el modo, cercano a una fórmula matemática, a través del cual cierto profesor de la escuela de Arte Dramático le explicó el concepto de "transformación": *realidad = traducir = ficción*; así es como, según dice, la realidad es aderezada, es decir, descubierta y, posteriormente,

creada otra nueva. Como componentes que son el descubrimiento y la creación de toda obra de arte, en general, y del cine, en particular, la ficción -dice Tarkovski- es una realidad ilimitada de un mundo propio, una realidad emocional, una segunda realidad, como fruto que es de un punto de vista subjetivo, de una percepción personal de las cosas, de una visión del mundo (Tarkovski 1991: 48, 203). Partiendo del hecho de que lo real está compuesto también por lo fantástico, lo supranatural, lo subconsciente o lo delirante, lo imaginado e imaginable por el ser humano:

"no hay percepción posible sobre el mundo que nos rodea que no esté siempre teñida de la subjetividad (con sus innumerables matices y facetas) de quien percibe; toda percepción de la realidad está siempre sujeta a una infinitud incalculable de interpretaciones y puntos de vista subjetivos, tantos como sujetos existen e, incluso, multiplicados por tantos como los instantes que se suceden uno detrás de otro, en cada momento" (Abel García Roure).

Esta película, ¿es ficción o documental? Ciertamente, dicha catalogación se ha creado para distinguir dos tipos de géneros diferentes sólo en apariencia: el uno, inventado, el otro, real. Sin embargo, a través de las entrevistas, ha quedado claro que ambos son cine en verdad y que eso es lo que ha de importar, pues,

"En cine, todo es ficción, cualquier cosa que hagas, tal vez encierre verdades esenciales, pero el planteamiento es ficción. Pasa lo mismo en un documental, uno está opinando de muchas maneras porque tiene un determinado acercamiento emocional hacia las cosas que narras, de manera que el mejor cineasta es el que mejor manipula y el mejor documentalista también" (Rodrigo Cortés).

Tal y como apunta Luhmann, novela, teatro y cine comparten el hecho de ser medios que van más allá de los hechos para acercarse a una narración ficticia, a "una realidad que puede duplicarse" (Luhmann 2000: 81) y no por ello deja de permitir al lector-espectador, "sacar consecuencias sobre el conocimiento del mundo y sobre su propia vida" (Luhmann 2000: 82). Tanto en películas de ficción como en documentales, se parte de una idea propia, de un interés personal, de una intención individual o compartida, es decir, de "la realidad subjetiva de las personas, aquello que nos hace especiales y universales" (Rafa Russo). A partir de ahí, se hace un guión basándose en ella y, a través del rodaje y del montaje, se escoge, de modo que en todo momento está presente un punto de vista, una interpretación mediatizada por el creador. Es por ello que "una ficción puede ser mucho más verdadera que un documental y un documental puede ser mucho más mentiroso que una ficción" (Carlos F. Heredero). Así, para ejemplificarlo, ciertos informantes compararon historias aparentemente cargadas de realidad, como la de un hipotético grupo de niños marginados en un barrio a las afueras de Bogotá, o la historia del embarazo de dos adolescentes bajo una precaria situación socioeconómica (9), con situaciones más difíciles de observar directamente o creadas a conciencia pero perfectamente posibles, como una pareja encerrada una semana en un hotel. En concreto, Jaime Rosales enfatizó más el contenido de verdad y realidad que puede tener una ficción, considerando que éstas dependen en gran medida "de la capacidad que tienen los cineastas para reproducir, dentro de la ficción, de forma precisa y clara, las emociones y los procesos psicológicos de los personajes que ponen en escena". Manuel García, nombre relevante dentro del mundo del documental, se planteaba -recordando las reflexiones hechas por el escritor Luis Landero- el motivo de que las duras imágenes de las que se nutren los telediarios nos dejen tan indiferentes: "lo que él dice es que es porque no están ficcionadas, porque no hay una narración; la ficción, la narración, muchas veces sirve para hacer llegar mucho mejor la realidad más dura". Si bien unos le daban mayor importancia al hecho de que el argumento fuera de un tipo u otro, de que se tratara de actores más profesionales o no, de que se rueda en exteriores verídicos, respetando la forma de hablar o sin un exceso de apoyo lumínico, la conclusión predominante es que, inevitablemente, "El cine y la ficción son todo, no hay cine sin ficción" (Jaime Chavarri) y no hay que olvidar que "una ficción es verdad" (Gonzalo Suárez).

2.3. Ficción cinematográfica (2): el engaño consciente

Hablar de cine es hacerlo, principalmente, de ficción. Independientemente de géneros, el cine es ficción por encima de todo, pues la ficción es la materia prima del mismo y su realidad, aquella que ha sido creada, equivale, por tanto, a su propia existencia ficticia. Vivir en la ilusión de una ficción que pasa por ser real, por engañarse y someterse a la ausencia de elección, no es lo mismo que haber construido esa ficción y poder disfrutar de ella de manera consciente; en este caso, estaríamos hablando de la ficción desde el punto de vista de que ésta, tal y como apuntaba Platón, pueda resultar útil y agradable. Siguiendo las palabras del sabio griego, "son dos las maneras y dos las causas por las cuales se ofuscan los ojos: al pasar de la luz a las tinieblas y al pasar de la tiniebla a la luz" (Platón 2005: 412). La persona que va al cine o dedica unas horas a ver una película, experimenta de hecho algo bastante parecido a lo descrito, y es por ello que podríamos plantearnos también que, por ese motivo, sufra algún tipo de ofuscación. Sin embargo, el cine constituye una realidad ficcionada que ha sido creada conscientemente por parte del creador y consumida de la misma manera por parte del espectador. La ofuscación nacida del contraste entre la luz y la oscuridad puede ser más o menos duradera, cuestión de minutos o del tiempo que los efectos de la historia vista puedan permanecer en nuestra memoria. Pero no resulta por ello complicado poder diferenciar entre un mundo aparente, el de la ficción, y ese otro más auténtico o cotidiano al que volvemos tras el fin de los títulos de crédito. De hecho, es fácil saber qué es ficción y qué no, es decir, "la realidad ficticia y la realidad real quedan claramente diferenciadas y le corresponde a cada individuo, en relación a su identidad, determinar lo que escoge" (Luhmann 2000: 91).

Los cineastas juegan con la ficción y provocan al espectador para que juegue con ellos. Utilizan la ficción como una *estrategia*, "como un vehículo para encarnar esos contenidos hondos de la existencia humana" (Sanmartín 2005: 18). Es así como acercan su rol al del mago que hace desaparecer algo porque sus manos son más rápidas que nuestra vista, o al del chamán que recurre a la brujería y al ocultismo, haciendo uso en ambos casos de ciertos trucos, gracias a la inmunidad que les concede su profesión: "Sabemos que hay truco, que la magia no existe, y que si nuestros sentidos, la vista por ejemplo, nos dicen que algo no está, no es porque haya desaparecido, como nos dice el mago, sino porque sus manos son más rápidas que nuestra vista. Y eso nos hace admirar su pericia" (Maite Ruiz de Austri). De ese modo, los trucos se vuelven legítimos, aunque siguen siendo trampas, pues el arte es narrativa, ésta "el arte de la trampa" (Nacho Vigalondo) y la trampa, el artificio, se impone sobre el realismo, tanto para el cineasta como para el espectador (McConnell 1977, en Gómez y Parejo 2008: 48). Los trucos aprovechan una peculiaridad del ojo humano llamada "persistencia retiniana", una de las bases del arte cinematográfico, según destaca el teórico estadounidense Frank D. McConnell. Se trata de una debilidad sin la cual, el órgano visual no podría fingir el engaño de convertir una sucesión de imágenes fijas en la imagen en movimiento de un film, con lo cual, tampoco podría ver el mundo real basado en esa mentira (McConnell 1977, en Gómez y Parejo 2008: 28). Gracias a ello, hacer uso de los trucos, de la magia y "manejar la realidad mediante irrealidades" (Marina 2005: 23) está totalmente justificado en este caso porque -como dice Nacho Vigalondo- "la ficción es el arte de la evocación y la seducción", ya que todo lo que vemos en una película ha sido creado intencionadamente con el fin de que sintamos aquello que el director, que la directora pretende hacernos experimentar. La realidad más ficcionada es la que "más elaborada está desde tu interior" (Imanol Uribe) y, definitivamente, "uno manipula la realidad para convertirla en un producto que atrapa emocionalmente" (Inés París). Por todo ello, gracias al instrumento ficcional y a las intenciones con las que es utilizado, los cineastas trascienden a su propia existencia y así se convierten en seres "especiales y universales, pues la vida pasa, pero la ficción permanece" (Rafa Russo). De ese modo y volviendo a McConnell, la experiencia cinematográfica se convierte en una de las experiencias, al mismo tiempo, más públicas y privadas, a las que tenemos acceso.

Ya sostenía el gran literato Ramón María del Valle Inclán cómo "el cine, para alcanzar sus logros estéticos, ha de ser un arte de fantasía y no de baja realidad. El cine, acaso como ninguna otra manifestación artística, podría hacer suya la estética de Goethe: la creación de un mundo más bello, una superior armonía de ritmos y formas" (Vidal 2007: 225-226). Por encima de todo, la ficción implica inventar, fantasear, en un "intento de superar la realidad" (Borja Cobeaga), de alejarte de ella; dejar volar la imaginación -"lo más maravilloso que tenemos, sin ella la vida sería muy dura" (Rafa Russo)- y de ese

modo, dramatizar, construir, "para esconder nuestras verdades y que lleguen allí escondidas a los demás" (Roser Aguilar). Puede, por tanto, que la ficción esté reflejando nuestros deseos no satisfechos, nuestras aspiraciones y sueños, bien porque no seamos capaces de alcanzarlos, bien porque no nos atrevamos a intentarlo o bien porque, precisamente, contamos con la convicción y la seguridad de que es eso, ficción, es decir, "aquello que no queremos asumir como responsabilidad" (Blanca Zaragüeta), aquello que nace de la imaginación y que nos ofrece la suerte de poder trascender de forma duradera "todas las barreras y llegar a encontrarnos, aunque no nos conozcamos y desde lugares opuestos al planeta" (Rafa Russo). Y es que realmente el ser humano tiene necesidad de ficción, así es para Abel García Roure, y esa necesidad nace a su vez de otra: la de "sublimar a través de la narración aquellos acontecimientos trágicos, dolorosos, que nos acontecen o que nos amenazan, que nos superan o que nos resultan incomprensibles". La cualidad ensoñadora del cine radica, como apunta el teórico cinematográfico McConnell, en la "naturaleza onírica de su propia realidad" (Gómez y Parejo 2008: 45), en su inevitable y necesaria esencia fabulosa. El cine es, en ese sentido y más que nunca, la caverna platónica donde las imágenes que se proyectan constituirían la ficción creada y creída como real, sea porque la realidad externa no nos convence, sea porque dichas imágenes representan esos sueños ocultos, esos objetivos no satisfechos. La caverna platónica se asemeja a uno de esos citados *locales de seudovida*, es decir, esos misteriosos lugares que hacen soñar a los niños y llenan sus cabezas de deseos ardientes. Su existencia es debida a que muestran al papalagi su alegría y tristeza, su necesidad y debilidad, de manera que se empapan de esa pseudovida y participan de ella sin avergonzarse y sin que otras personas sean capaces de ver sus ojos. Ahí radica la enorme virtud y utilidad que ofrece la ficción: "El pobre puede jugar a ser rico y el rico puede jugar a ser pobre, los enfermos pueden imaginar que están sanos otra vez, los débiles con fuerza. En la oscuridad todo el mundo puede conquistar y vivir cosas que nunca serían capaces de lograr en la vida real" (Scheurmann 2000: 61-62). Y es que siempre habrá quien, a diferencia de Truman, se vea tentado por la atracción de una realidad hecha de ilusión y falsa felicidad, de imágenes y sobre todo, de emociones (Belén Herrera).

2.4. Ficción cinematográfica (3): el teorema McConnell

Cuenta el ya nombrado McConnell, que en cierta ocasión fue con su hijo de cuatro años al cine a ver la película de Disney *La canción del sur* (1947). A la salida de la proyección y hablando de la misma, del cine y también de monstruos, el padre quiso tranquilizar al pequeño Christopher con el mensaje de que no se asustase por éstos, pues no son reales. Entonces, McConnell hijo, como respuesta a su padre, replicó: "Bueno, los de las películas reales no son, pero los de dibujos animados sí, ya lo sabes" (McConnell 1977, en Gómez y Parejo 2008: 27). Fue a partir de ese momento cuando el teórico de cine decidió tomar la reflexión de su hijo y desarrollar con ella lo que vino a denominar como *el teorema filmico de McConnell*. Según éste, mientras la ficción que se puede encontrar en las películas que él llama reales equivale totalmente a un simulacro, a una total irrealidad, a un engaño, el caso de los dibujos animados es diferente. La ficción que éstos representan, su realidad, es aquello que permanece en la película de celuloide, dentro de una antigua lata o de una moderna grabación digital y que, fuera de allí, no existe, de tal modo que, al mirarlas, vemos exacta y absolutamente lo que tenemos delante, ni más ni menos. Por eso, mientras que los actores y actrices que interpretan ciertos papeles se convierten en una especie de fantasmas luminosos, los dibujos animados son "proyecciones de formas que están realmente allí, pero que carecen de existencia fuera del rollo de película en que están impresionados o de la pantalla en que se proyectan" (McConnell 1977, en Gómez y Parejo 2008: 32).

A lo largo de la historia del cine, han sido muchos los proyectos filmicos que han mezclado en sus tramas personajes de carne y hueso y escenarios reales con otros animados. Empezando por la serie de animación que realizaran Dave y Max Fleischer durante la época del cine mudo bajo el título de *Out of the Inkwell* (1919-1929), y que solían repetir una estructura semejante en la que el dibujante empezaba creando con tinta a su personaje, para después éste salirse del papel e interactuar con el exterior. Cuando en *Levando anclas* (George Sydney 1945) el marinero interpretado por Gene Kelly empieza a contarles a

un grupo de niños un cuento, éste acaba materializándose y podemos asistir por primera vez al momento en que un dibujo animado comparte pantalla simultáneamente con un ser humano, en la inolvidable escena de baile entre el ratón Jerry y el propio Kelly. El mismo ratón, acompañado de su inseparable enemigo, el gato Tom, nadaron junto a Esther Williams en *Peligrosa cuando se moja* (Charles Walters 1953), justo después de que ésta se quedara dormida y empezara a soñar, tras haber estado hojeando un cómic de Tom y Jerry. En el momento en el que Julie Andrews y Dick Van Dyke saltan al interior de un cuadro que éste ha pintado en el suelo, acompañados por los niños que ella tiene a su cargo como niñera, el mundo a su alrededor se vuelve animado y se topan, entre otros, con unos pingüinos camareros muy entregados a su trabajo con los que Bert (Van Dyke) se marca un bonito baile (*Mary Poppins*, R. Stevenson 1964). El mismo director haría viajar a *La bruja novata* (1971) hasta la mágica Isla de Naboombu, habitada y gobernada totalmente por animales, con los que jugarán un accidentado partido de fútbol. Por su parte, el bonachón dragón Elliot intentará ayudar a Pedro, un niño huérfano, a encontrar una nueva familia (Don Chaffey 1977). Seres de carne y hueso conviven con los "dibujos" en una ficticia ciudad de Los Ángeles en la que un detective, interpretado por Bob Hoskins, tendrá que resolver el asesinato en el que se ha visto envuelto un peculiar conejo animado (*¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis 1988). Son los dibujos de la compañía Warner Bros los que, por su parte, terminan jugando al baloncesto con Michael Jordan en *Space Jam* (Joe Pytko 1996), con tal de poder huir de las garras de unos extraterrestres. Arthur (Freddie Highmore), un niño de diez años que vive con su abuela, decide ir en busca de su abuelo, misteriosamente desaparecido y se interna en el mundo de los Minimoys convirtiéndose para ello en uno más de esos personajes animados (*Arthur y los Minimoys*, Luc Besson 2006). Y por último, la más reciente de las versiones sobre el clásico de *Alicia en el País de las Maravillas* (Tim Burton 2010) recrea el fantástico mundo de Lewis Carroll entre seres de carne y hueso y otros tanto animados.

La inclusión del dibujo animado en todos estos casos viene de la mano de fuentes vinculadas con lo fantástico, con lo onírico, con elementos que ya han sido citados como características propias de la ficción, sea a través de un sueño o de un cuento, de la imaginación infantil o de una realidad más allá de la terrenal. Según el teorema McConnell, mientras todos los actores y actrices de carne y hueso podrían resultar en verdad algo alejados de la realidad viva que retratan, los de dibujos animados son, simplemente, lo que se ve. Pero en ambos casos y de formas diferentes e interesantes, hablamos de una realidad ficcionada, de la verdadera realidad del cine, de su realidad ficticia. En *El mago de Oz* (Victor Fleming, 1939) no hay dibujos animados, pero sí el mundo de Oz, al cual viaja Dorothy (Judy Garland) por culpa de un tornado para encontrar en él brujas, zapatos mágicos, leones cobardes, espantapájaros en busca de un corazón y hombres de lata parlantes. Lo interesante de esta cinta y la relación que tiene con todo lo tratado aquí, radica en que mientras el lugar de donde procede Dorothy, la tierra de Kansas, es un lugar real, el mundo de Oz es fantástico, si bien, el primero se nos presenta en un irreal blanco y negro frente al verdadero colorido de ese lugar más allá del arco iris. Ambos, pues, tienen parte de realidad y parte de ficción, de manera que nada es simplemente una fantasía, sino, más bien, "una fantasía cuya estructura íntima es una transformación, una distorsión y, por tanto, un modelo de verdad de nuestras vidas". Chuck Jones, creador durante setenta años de personajes de dibujos animados reflexionaba, el mismo año de su desaparición, acerca de ciertas palabras que bien podría haber pronunciado el pequeño McConnell: "un niño me dijo que yo no dibujaba a Bugs Bunny, sino que hacía dibujos de Bugs Bunny; esa era una idea profunda, porque significaba que consideraba vivos a los personajes, cosa que para mí era totalmente cierta" (10).

En resumen, ¿de dónde nace la ficción?, ¿de qué se compone? La ficción nace de la combinación de una realidad subjetiva y una verdad cuestionada. Se compone de apariencia porque parece que es y de hecho lo es, aunque de alguna manera no esté ahí. La forman significados múltiples de una subjetividad construida a través de emociones, sentimientos y sueños que hacen de ella una realidad no absoluta. Cuando algo puede ser contado en palabras, imágenes o a través de ambos materiales, experimenta un proceso de transformación y se convierte en relato, en narración, en ficción, en algo que, por tanto, se acerca a lo ilusorio, a esa caverna en la que observar el reflejo de una luna que no puede ser alcanzada. La ficción es copia, pero copia original, pues conlleva en sí misma la imitación y la creación, tomar un

referente para transformarlo, para traducirlo, para recrearlo. La ficción es fruto de esa ilusión por crear y también es ilusión en sí misma, pues al ser hija de la imaginación no sólo carece de verdadera realidad sino que, más bien, posee otra realidad igual de auténtica. La ficción es engaño, pero consciente, consentido y con sentido, el de evocar la locura de lo que es real e irreal al mismo tiempo, de lo que parece irracional pero ha sido pensado y construido a conciencia con un objetivo claro: responder a los deseos de creadores y crédulos, ilusionados ambos por la creación y la creencia en lo creado. En conclusión, "la propia vida es ficción desde el punto en que uno la dirige, la ve y la vive a su propia manera", y la ficción es una "recreación, una representación que utiliza la mentira como medio y la verdad como meta. La mentira es una representación, una recreación que utiliza la verdad como ficción y la mentira como meta. La ficción es una línea recta y la mentira un círculo" (Iván Saiz-Pardo).

Notas

1. J. Marchamalo, "Verdad o mentira", *ABC*, 4 de enero, 2009: 54-55.
 2. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ilusi%C3%B3n
 3. Todas las citas pertenecientes a las diferentes directoras y directores de cine español presentes en este apartado, proceden de las entrevistas en profundidad realizadas durante el trabajo de campo para la tesis doctoral.
 4. Javier Marías (Madrid, 20 de septiembre, 1951). Cita sin fuente específica.
 5. Los hermanos Auguste y Louis Lumière (Francia, 1862-1954 y 1864-1948, respectivamente) inventaron el cinematógrafo y lo presentaron al pueblo de París el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indio del Café Boulevard de los Capuchinos.
 6. *Trabajadores saliendo de la fábrica* (Hermanos Lumière, 1895).
 7. *La llegada del tren* (Hermanos Lumière, 1895).
 8. Georges Méliès (París, 1861-1938).
 9. Es el argumento citado por Jaime Rosales, perteneciente a la película *El niño* (Jean-Pierre y Luc Dardenne, Bélgica y Francia, 2005).
 10. *El País Semanal*, domingo, 24 de febrero de 2002.
-

Bibliografía

- Ardévol, Elisenda (y Luis Pérez Tolón)
1995 *Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico*. Granada, Diputación Provincial de Granada.
- Berger, Peter L. (y Thomas Luckmann)
1999 *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Cervantes Saavedra, Miguel de

- 1982 *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Madrid, Planeta.
- Choza, Jacinto (y Juan José Arechederra)
2006 *Locura y realidad. Lectura psicoantropológica del Quijote*. Sevilla, Thémata.
- Fernández-Armesto, Felipe
1999 *Historia de la verdad y una guía para perplejos*. Barcelona, Empresa Editorial Herber.
- Francescutti, Pablo
2004 *La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*. Madrid, Cátedra.
- Giner, Salvador (Emilio Lamo de Espinosa y Cristóbal Torres) (eds.)
2006 *Diccionario de sociología*. Madrid, Alianza.
- Gómez Agustín (y Nekane Parejo) (eds.)
2008 *Laberinto visual*. Madrid, Círculo de Estudios Visuales Ad Hoc.
- Lisón Tolosana, Carmelo (ed.)
2001 *Antropología. Horizontes comparativos*. Universidad de Granada, CIES.
- Luhmann, Niklas
2000 *La realidad de los medios de comunicación*. Barcelona, Anthropos.
- Marina, José Antonio
2005 *Teoría de la inteligencia creadora*. Madrid, Anagrama.
- Marina, José Antonio (y María de la Válgoma)
2007 *La magia de leer*. Barcelona, DeBolsillo.
- Martínez, Tomás Eloy
2006 *La otra realidad. Antología*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Mead, George H.
1982, *Espíritu, persona y sociedad*. Barcelona, Paidós.
- Pérez García, Concepción
2005 *Matrix. Filosofía y cine*. Madrid, Madú.
- Piault, Marc Henri
2002 *Antropología y cine*. Madrid, Cátedra.
- Platón
2005 *La república o el estado*. Traducción de José Manuel Pabón y Manuel Fernández Galiano. Madrid, Alianza.
- Potter, Jonathan
1998, *La representación de la realidad*. Barcelona, Paidós.
- Quintana, Ángel
2003 *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Barcelona, El Acantilado.
- Ricoeur, Paul
1987 *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*. Madrid, Ediciones Cristiandad.

Rivera, Antonio

2003 *Lo que Sócrates le diría a Woody Allen*. Madrid, Espasa Calpe.

Rodríguez Merchán, Eduardo

1977 *El cine y la imaginación romántica*. Barcelona, Gustavo Gili.

Sanmartín Arce, Ricardo

2005 *Meninas, espejos e hilanderas. Ensayos en antropología del arte*. Madrid, Trotta.

Shaeffer, Jean-Marie

2002 *¿Por qué la ficción?* Madrid, Lengua de Trapo.

Scheurmann, Eric

2000 *Los papalagi*. Barcelona, RBA.

Tarkovski, Andrei

1991 *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid, Rialp.

Vargas Llosa, Mario

1990 *La verdad de las mentiras*. Barcelona, Seix Barral.

Vidal, Nuria

2007 *Orígenes del cine. Europa y otras cinematografías*. Valladolid, Divina Red.

Watzlawick, Paul (y otros)

2000 *La realidad inventada. ¿Cómo sabemos lo que creemos saber?* Barcelona, Gedisa.

Watzlawick, Paul (y Marcelo R. Ceberio)

2008 *Ficciones de la realidad. Realidades de la ficción. Estrategias de la comunicación humana*. Barcelona, Paidós.

Wooley, Benjamin

1994 *El universo virtual*. Madrid, Acento Editorial.

Recibido: 25 abril 2012 | Aceptado: 19 junio 2012 | Publicado: 2012-06

