

**FILOSOFÍA EN LA PANTALLA, LAS PELÍCULAS COMO UNA HERRAMIENTA  
EN LA COMPRESIÓN DE TEMAS FILOSÓFICOS**

**ESTUDIANTE:**

**JUAN SEBASTIÁN ROSAS RUBIO**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE PROFESIONAL EN  
FILOSOFÍA Y LETRAS.**

**DIRECTORA DE TESIS:**

**SANDRA MILENA LINCE SALAZAR**

**UNIVERSIDAD DE CALDAS**

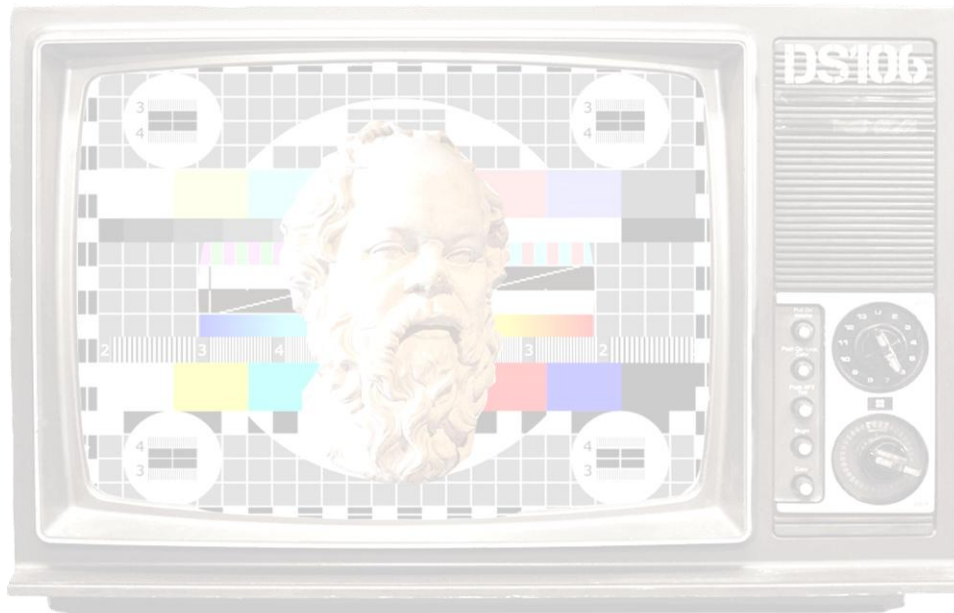
**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA**

**MANIZALES, 2022**

## Agradecimientos

Le agradezco a mis padres por creer en mí y por apoyarme durante todo mi proceso académico, igualmente le agradezco a mi asesora de tesis la profesora Sandra Lince por su apoyo y consejos a la hora de realizar este trabajo, finalmente quiero agradecerle a mis compañeros y profesores que conocí durante toda mi carrera e hicieron parte de todo mi proceso académico.



## Resumen

Filosofía en la pantalla tiene como objetivo tomar algunas de esas películas que hemos visto y mostrar que en ellas hay un problema filosófico con el cual ejemplificar algo de lo que estemos hablando, para ello es importante tener ya cierto conocimiento en filosofía, pero en realidad esto no es del todo necesario ya que puede usarse esto también para despertar la curiosidad del espectador, la curiosidad de aquel que no había analizado a profundidad una obra cinematográfica, ahí afuera hay diversas obras con temas explícitos y otras cuyos temas están un poco más escondidos en su interior, pero que aun así sirven para aprender algo.

La pregunta es muy importante, ya que de allí nace la curiosidad por el conocimiento, de la incógnita nace la necesidad de aprender e investigar sobre algo. Por supuesto que debemos cuidarnos de lecturas apresuradas y sin fundamentos, pues no toda obra audiovisual contiene un tema filosófico el cual tratar extensamente.

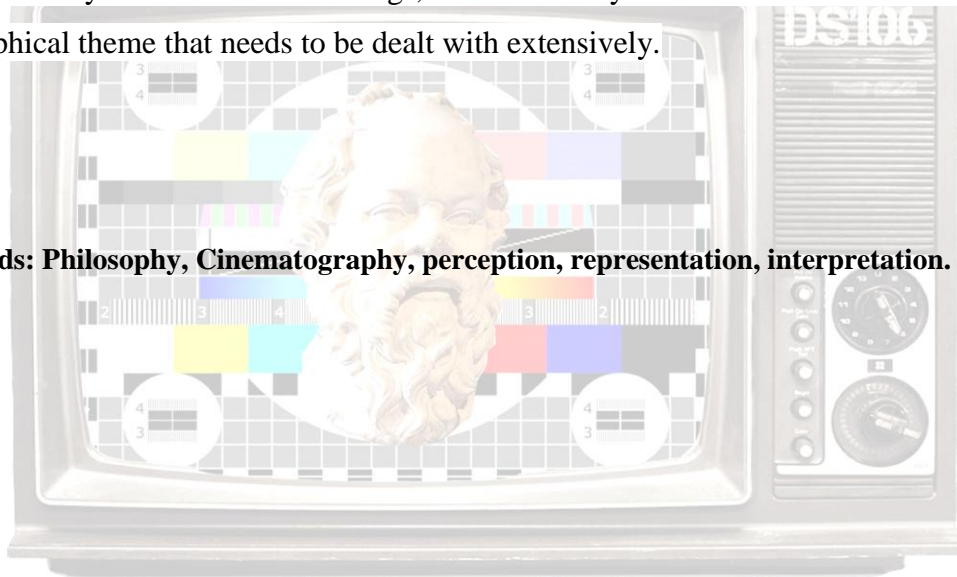
**Palabras clave: Filosofía, cine, percepción, representación, interpretación.**

## Abstract

Philosophy on the screen aims to take some of those movies that we have seen and show that in them there is a philosophical problem with which to exemplify something that we are talking about, for this it is important to already have some knowledge in philosophy, but in reality this it is not entirely necessary since this can also be used to arouse the viewer's curiosity, the curiosity of someone who had not analyzed a cinematographic work in depth, out there, there are various works with explicit themes and others whose themes are a little more hidden in inside, but still serve to learn something.

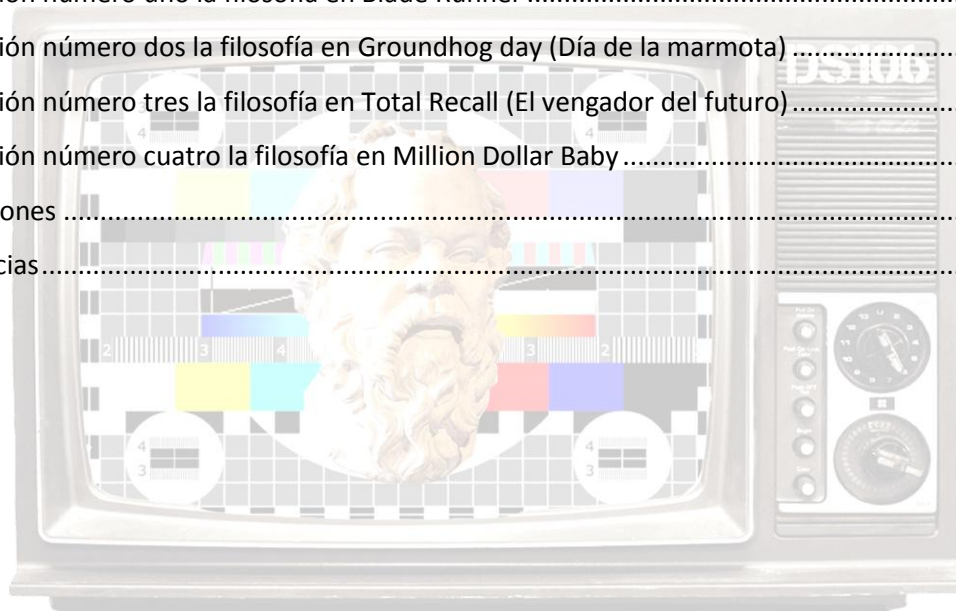
The question is very important, since from there the curiosity for knowledge is born, from the unknown is born the need to learn and investigate something. Of course, we must beware of hasty and unfounded readings, since not every audiovisual work contains a philosophical theme that needs to be dealt with extensively.

**Keywords: Philosophy, Cinematography, perception, representation, interpretation.**



## Tabla de contenido

Introducción .....	5
Capítulo 1: Percepción, representación e interpretación.....	7
Percepción.....	7
Representación .....	13
Interpretación .....	19
Capítulo 2: Conversaciones en torno a la pantalla y lo que en esta se proyecta.....	26
Filosofía en la pantalla.....	26
Sesión número uno la filosofía en Blade Runner .....	26
Sesión número dos la filosofía en Groundhog day (Día de la marmota) .....	32
Sesión número tres la filosofía en Total Recall (El vengador del futuro).....	36
Sesión número cuatro la filosofía en Million Dollar Baby .....	41
Conclusiones .....	44
Referencias.....	48





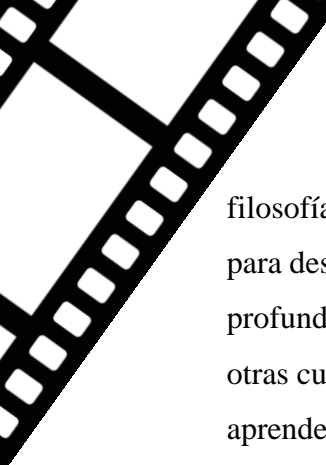
## Introducción

Las películas son productos audiovisuales en los que podemos encontrar muchos elementos que motivan la reflexión, desde sus diálogos puntuales hasta la historia en su totalidad, al igual que las motivaciones de un personaje y por supuesto de las imágenes y la música, o en últimas, puede decirse que todo lo que conforma este producto es susceptible de ser reflexionado, analizado e interpretado. Además de la apertura y riqueza en motivos para la reflexión tiene, como virtud adicional que está a la mano de cualquier persona, pues no sólo lo encontramos en la sala de cine, también está en el televisor de la sala o del cuarto, en la pantalla del computador o incluso en una tableta o celular de uso individual. Así podemos decir que una película está en cualquier parte, pero además está ahí para ser apreciada, ser analizada e incluso para ser llevada como lo dijo el actor Ethan Hawke en *The Late Show with Stephen Colbert*.

“Muchos de nosotros sentimos cosas en nuestra vida y muchos de nosotros estamos confundidos por las cosas que sentimos. Y parte del trabajo de las películas es darle sentido a las preguntas. Una buena película no te dice por quién votar, no lo hace. No es de izquierda, no es de derecha. Una buena película articula una pregunta, que también podría estar en tu mente y luego puedes preguntarte. Una buena película comienza mientras caminas fuera del cine”.

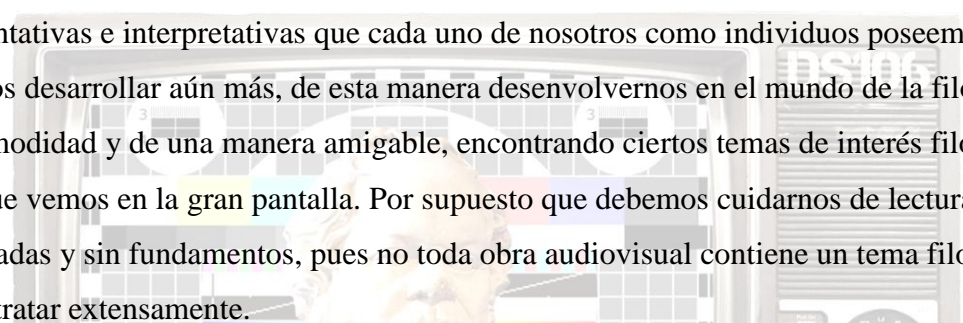
Las buenas películas o incluso obras que no necesariamente son piezas maestras, pueden dejarte dudas o pueden hacerte reflexionar de la vida misma, cuando sales de la sala de cine y una duda queda dando vueltas en tú cabeza o cuando apagas el televisor y una frase sigue repitiéndose continuamente dentro tuyo, quiere decir que esa película cumplió su objetivo al dejar algo en ti, ahora bien, se necesita de alguien que tome ese germen implantado por la película y lo use para explicar o dar a entender ese mensaje que la obra audiovisual dejó en ti.

Filosofía en la pantalla tiene como objetivo tomar algunas de esas películas que hemos visto y mostrar que en ellas hay un problema filosófico con el cual ejemplificar algo de lo que estemos hablando, para ello es importante tener ya cierto conocimiento en



filosofía, pero en realidad esto no es del todo necesario ya que puede usarse esto también para despertar la curiosidad del espectador, la curiosidad de aquel que no había analizado a profundidad una obra cinematográfica, ahí afuera hay diversas obras con temas explícitos y otras cuyos temas están un poco más escondidos en su interior, pero que aun así sirven para aprender algo.

Debemos pues, despertar la curiosidad de los espectadores en analizar, meditar y la necesidad de formularse preguntas a partir de lo que consumen como espectadores de lo audio visual. La pregunta es muy importante, ya que de allí nace la curiosidad por el conocimiento, de la incógnita nace la necesidad de aprender e investigar sobre algo. Para despertar esta curiosidad es necesario reconocer las capacidades perceptuales, representativas e interpretativas que cada uno de nosotros como individuos poseemos y que podemos desarrollar aún más, de esta manera desenvolvemos en el mundo de la filosofía con comodidad y de una manera amigable, encontrando ciertos temas de interés filosófico en lo que vemos en la gran pantalla. Por supuesto que debemos cuidarnos de lecturas apresuradas y sin fundamentos, pues no toda obra audiovisual contiene un tema filosófico el cual tratar extensamente.



## **Capítulo 1: Percepción, representación e interpretación.**

En este capítulo inicial abordaré los conceptos de percepción, representación e interpretación, tomando en cuenta los puntos de vista de otros autores que se acercan a mi visión de cómo interpretar cada uno de estos conceptos, me ocuparé de estos tres conceptos ya que por medio de la unión de estos se puede abordar con mayor facilidad el objetivo de mi trabajo, el cual es abordar y analizar el cine como herramientas por medio de las cuales acercarnos a temas filosóficos.


### **Percepción**

Las películas son un vehículo increíble para llevarnos a otros lugares, lugares fantásticos, aterradores, románticos, cómicos y por supuesto territorios llenos de dudas o con temas dignos de ser estudiados y analizados detenidamente. El cine abre portales por los cuales podemos llevar nuestra mente a otros espacios y en los cuales percibir o ver el mundo de una manera totalmente diferente. Cada obra cinematográfica tiene en ella una firma, la firma de su director, de su guionista, director de fotografía, compositor musical y más.

Nuestra percepción es la herramienta con la cual podemos percatarnos de cada uno de estos elementos, pero aparte de todos los datos dados a los sentidos, nuestra percepción nos da la posibilidad de descubrir algo más, y eso es el mensaje que muchas películas traen, y cuando hablo de mensaje no me refiero a una anécdota o moraleja, me refiero en realidad a un contenido discursivo el cual podemos analizar con detenimiento y nos despierta dudas u opiniones acerca de algo más.

El arte siempre ha estado sujeto a la observación de un público o de un crítico del mismo, pero ambos son espectadores, espectadores de una obra, que está siendo calificada con unos criterios tanto de gusto del público casual, como con criterios de un público o críticos más instruidos en el tema del análisis artístico. Kant ya había hablado de ambos tipos de observación, gusto o apreciación del arte, y es el hecho de que el público que juzga algo porque le resulta bello, agradable o bueno, lo que hace que sea un juicio particular, fundado en un sentimiento, en una percepción del sujeto o en la utilidad del objeto “Con

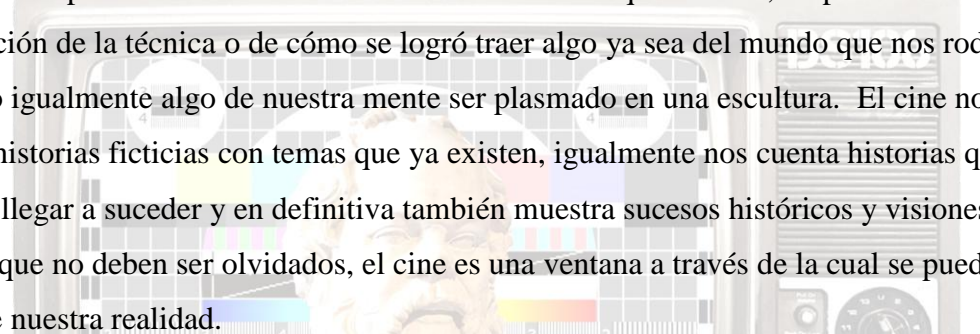




respecto a lo agradable rige el principio de que cada cual tiene su propio gusto (de los sentidos)". (Kant, 1790).

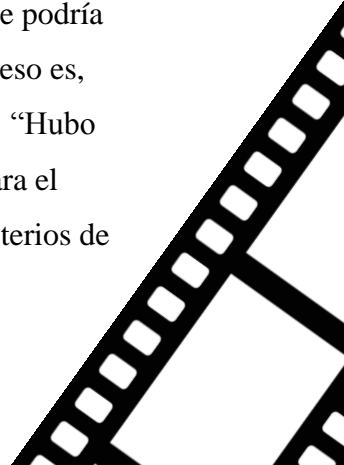
Mientras que el crítico de un arte específico haría su crítica a partir de lo que llama Kant un juicio o crítica de lo bello, un juicio que implica cuestiones estéticas universales, lo bello no podía llegar a ser algo subjetivo, lo bello es lo que contiene ciertas cualidades que nos dan placer y que ese placer lo sientan otros también según Kant. "El juicio de gusto implica una cualidad estética universal, es decir, de validez para todos, cualidad que no se encuentra en el juicio sobre lo agradable". (Kant, 1790).

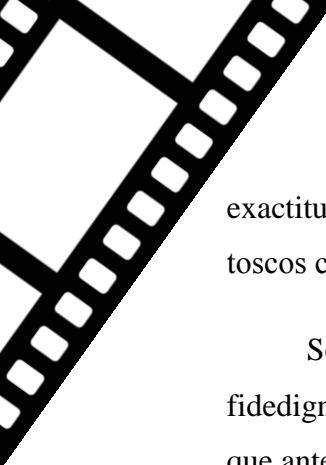
El arte ha estado ahí para narrar acontecimientos socioculturales, para documentar o para instruir, el espectador en ocasiones no va más allá de lo que debería, no pasa de la apreciación de la técnica o de cómo se logró traer algo ya sea del mundo que nos rodea a un lienzo o igualmente algo de nuestra mente ser plasmado en una escultura. El cine nos cuenta historias ficticias con temas que ya existen, igualmente nos cuenta historias que pueden llegar a suceder y en definitiva también muestra sucesos históricos y visiones del mundo que no deben ser olvidados, el cine es una ventana a través de la cual se puede ver parte de nuestra realidad.



El mundo audiovisual nos narra acontecimientos, momentos y sucesos interpretados por un guionista y que son ejecutados por un director, el cual nos ayuda a adentrarnos en la ilusión cinematográfica; pero igualmente el cine nos narra historias con las cuales creamos mundo y parte de nuestra realidad, el cine al igual que la literatura implanta en nosotros ideas que podemos ejecutar en nuestra vida, el cine nos da discursos visuales y auditivos que nos pueden ayudar a plantearnos ideas que pueden marcar nuestra vida.

Gombrich cuenta que en el pasado, (un ejemplo es el 1840 y 1880 donde tuvo apogeo el realismo en el arte y la literatura), a pesar de que se analizaba toda obra de arte desde su aspecto más técnico y la habilidad de esta de poder cautivar al público con lo que se podría llamar la magia de la ilusión, no producían en muchas personas algo importante, y eso es, poder reflexionar sobre aquello que hay en la obra y lo que podemos sacar de esta. "Hubo un tiempo en que los métodos de representación eran legítimo tema de reflexión para el crítico de arte. Acostumbrado a juzgar las obras contemporáneas, ante todo, por criterios de



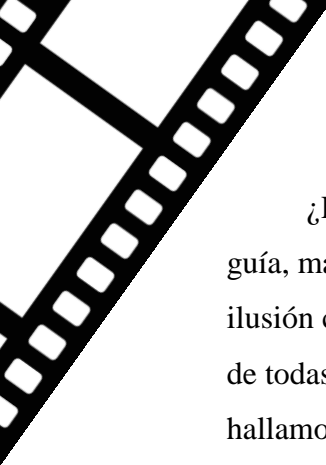


exactitud representativa, no ponía en duda que esta habilidad había progresado desde unos toscos comienzos hasta la perfección de la ilusión”. (Gombrich, 1960).

Se tenía como un gran avance artístico el hecho de que una representación fuese tan fidedigna que causara la ilusión en el espectador que lo que veía era prácticamente real, lo que antes era una ilusión entregada por parte de la pintura o incluso la escultura, luego se vio con el cine, una imagen en movimiento que hacía que la ilusión fuese aún más real, un ejemplo de cómo esto influye tanto en las personas y su percepción, es la filmación hecha por los hermanos Lumiere, quienes grabaron la llegada de un tren a una estación, cuando el público vio por primera vez esta filmación en un teatro, salió despavorido del lugar, pues creían que el tren en verdad saldría de la pantalla y los aplastaría, pero lo que antes era una ilusión que representaba la realidad, también evolucionó para crear obras de ficción que se salían de esa casilla y mostraban obras imaginativas y lejanas a la realidad del momento, un ejemplo de esto es la película “Viaje a la Luna” de Georges Méliès, hecha en el año 1902 y considerada en ese tiempo ciencia ficción, estaba inspirada y representaba dos obras literarias, “*De la tierra a la luna*” de Julio Verne y “*Los primeros hombres en la luna*” de H. G. Wells.

Las generaciones y las civilizaciones han tenido diferentes medios artísticos a los cuales aferrarse, y por supuesto todos estos medios artísticos han evolucionado y con esa evolución aparece algo como lo es la obsolescencia, ciertas obras nos parecen algo sin sentido o poco atractivas, las vemos incluso insignificantes, no les damos el valor que otros si le dieron, esto pasa con la pintura, la arquitectura, la música e incluso con el cine, percibimos obras pertenecientes a otro tiempo como algo que no puede aportar nada nuevo al nuestro. “¿Por qué diferentes épocas y diferentes naciones han representado el mundo visible de modos tan distintos? Las pinturas que aceptamos como fieles a la realidad ¿Les parecerán a futuras generaciones tan poco convincentes como nos parecen a nosotros las pinturas egipcias?” (Gombrich, 1960).

¿Nuestras películas al igual que sus historias les parecerán obsoletas a las nuevas generaciones que vengan?, probablemente sí, en especial si no se tiene a un guía el cual ofrezca unas bases con las cuales apreciar este material.



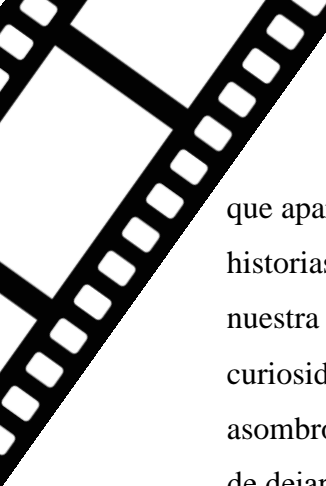
¿Por qué necesitaríamos de un guía para entender las películas? Necesitamos de un guía, más que para entender las películas, lo necesitamos para que nos guíe en un mundo de ilusión como lo es el mundo del arte, en este caso el arte audio visual, puesto que en medio de todas las obras ficticias y llenas de ilusión que encontramos en el cine hay realidad, hallamos mensajes implícitos o explícitos de lo que es el mundo, de lo que es nuestra realidad. Podemos encontrar mensajes éticos en una película de ciencia ficción, problemas morales o de carácter social en películas de fantasía medieval y así con muchas otras producciones, pero en ocasiones estos mensajes o problemas filosóficos se les deben señalar a aquellos que no están familiarizados con estos.

Cuando al espectador se le da esa luz que es la capacidad de percibir algo a través de lo que sería en inicio solo una obra ficcional, ya sea está ambientada en un mundo fantástico o en el mundo real, es prácticamente imposible que su visión ahora de la obra audiovisual sea diferente, le será imposible no percibir el mensaje o tema el cual cada película quiere enseñar o dar a conocer.

“¿A caso penetra de alguna forma en nuestra experiencia, cuando regresamos a la lectura de la “imagen”? para contestar esta pregunta, estamos obligados a buscar lo que “está ahí de verdad”, a ver la forma aparte de su interpretación, y esto, pronto nos convencemos, no es realmente posible” (Gombrich, 1960).

La obra artística nos transmite diversas cosas, distintas emociones y conocimientos, hallamos en la obra artística representaciones del mundo, representaciones que son percibidas por el artista y luego este las plasma en su obra, la obra audiovisual es una especie de reflejo del mundo, pero este reflejo es ilusorio, un reflejo no totalmente fidedigno de la realidad pero sí de gran parte de esta, de lo que el artista piensa es lo más importante para ser mostrado a ojos de sus espectadores, la forma en la que puede ser enseñado aquello que no se puede expresar por medio de la palabra. “La obra de arte no son espejos, pero comparten con los espejos esa inaprehensible magia de transformación, tan difícil expresar en palabras”. (Gombrich, 1960).

El cine es una obra artística maravillosa con la cual se le puede transmitir toda clase de sensación al espectador, un medio el cual apela a sentidos auditivos y visuales, un medio




que aparte de todo esto quiere entrar a nuestra mente y darle a nuestra imaginación grandes historias con las cuales abonar nuestro entendimiento, historias con las cuales despertar nuestra curiosidad y asombrarnos en gran medida, pues si no fuese por el asombro nuestra curiosidad sería poca y no tendríamos ansias de conocer. “Los griegos decían que el asombro es el principio del conocimiento, y si dejamos de asombrarnos corremos el riesgo de dejar de conocer”. (Gombrich, 1960).

Está claro que los tiempos cambian y con ellos todo lo que se ha producido en el campo artístico, ahora algunos ven las películas de la década de los cincuenta como historias aburridas y que no aportan algo que en realidad necesita nuestra generación, pero esto no podría estar más alejado de la realidad, ya que toda obra artística incluyendo las audiovisuales como el cine han bebido de obras cinematográficas antecesoras a estas. Sin una “*Psicosis*” del año 1960, no tendríamos otras joyas del slasher, suspenso y terror, “*Psicosis*” no solo nos cuenta la historia de un asesino, si no que igualmente nos adentra a un tema como lo es el complejo de Edipo expuesto por el médico y psicoanalista Sigmund Freud.

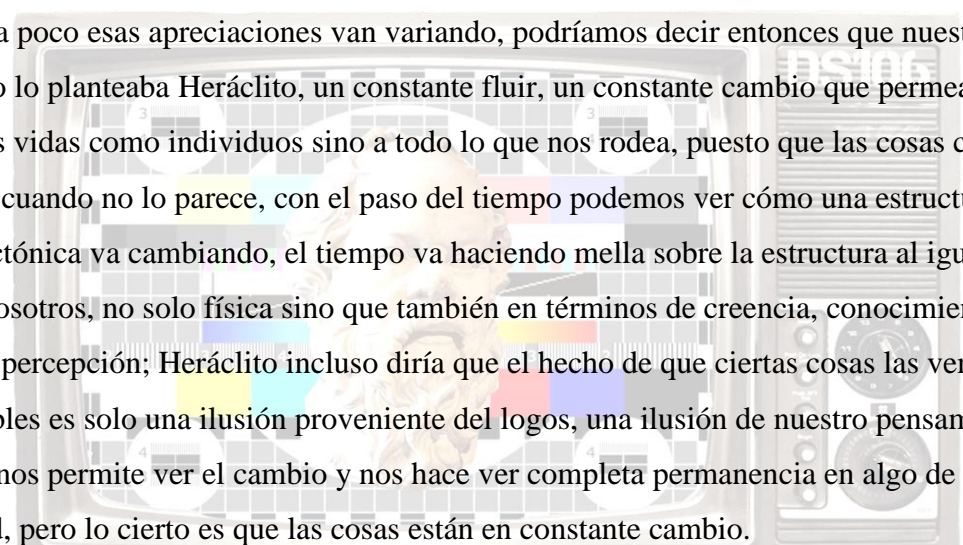
Tenemos obras de carácter moral como lo sería “*doce hombres en pugna*” del año 1957, película que gira en torno a un juicio en el que un jurado debe tomar una decisión sobre la inocencia de un hombre, otro ejemplo de cine que pertenece a una época diferente a la nuestra es “*Metrópolis*” del año 1927, una película que no solo muestra un problema social, sino que igualmente planteó por primera vez lo que sería una inteligencia artificial; estos son algunos ejemplos cinematográficos que ilustran que hay mensajes que en nuestros días son relevantes, pero por ser obras de otras décadas las consideramos obsoletas y sin nada que aportarnos, nuevamente porque los tiempos cambian y con estos cambios la gente necesita algo nuevo. “Los tiempos han cambiado, y también nuestros oídos. Pedimos un estilo de oratoria diferente. Esta referencia a las condiciones de la época y a la diversidad de los “oídos” es tal vez el primer contacto fugaz entre la psicología del estilo y la percepción”. (Gombrich, 1960).

El cine ha evolucionado y debe evolucionar, pero las obras que han quedado atrás, obras pertenecientes a otros tiempos y momentos históricos, deben ser tenidas en cuenta, pues de todas esas obras han salido producciones que hoy en día disfrutamos en muchas




salas de cine y en la comodidad de nuestros hogares, debemos valorar lo que los directores de esas épocas tenían para contarnos, cómo Vasari según Gombrich siempre tuvo presente a los artistas que lo antecedieron a él. “Vasari nunca deja de pagar tributo a los artistas del pasado que aportaron una contribución señalada, según lo entendía él, a la maestría en la representación «El arte se elevó desde humildes comienzos hasta la cumbre de la perfección»”. (Gombrich, 1960).

La percepción de las cosas va cambiando igualmente con el paso del tiempo, lo que comprendíamos del mundo e incluso de nosotros mismos varía pues el discernimiento de algo no depende de una habilidad sino de las diferentes maneras en las que se percibe lo que nos rodea globalmente, en un periodo de tiempo el mundo se apreciaba de una manera y poco a poco esas apreciaciones van variando, podríamos decir entonces que nuestra vida es como lo planteaba Heráclito, un constante fluir, un constante cambio que permea no solo nuestras vidas como individuos sino a todo lo que nos rodea, puesto que las cosas cambian incluso cuando no lo parece, con el paso del tiempo podemos ver cómo una estructura arquitectónica va cambiando, el tiempo va haciendo mella sobre la estructura al igual que sobre nosotros, no solo física sino que también en términos de creencia, conocimiento e incluso percepción; Heráclito incluso diría que el hecho de que ciertas cosas las vemos invariables es solo una ilusión proveniente del logos, una ilusión de nuestro pensamiento que no nos permite ver el cambio y nos hace ver completa permanencia en algo de nuestra realidad, pero lo cierto es que las cosas están en constante cambio.



Esto se ve plasmado en la obra que hace o propone cada artista, su capacidad imaginativa y creativa provenientes de su mente alimentadas por factores externos, es la que le permite plasmar lo que ha percibido del mundo que le rodea, un ejemplo de cómo el cambio afecta la creación artística se puede ver reflejado en la literatura, antes de la revolución industrial no teníamos historias relacionadas con la ciencia ficción, pero luego tuvimos a un autor como lo fue Julio Verne quien nació y vivió parte de esta revolución industrial la cual cambió el mundo e impregna la imaginación del autor; gracias a sus capacidades mentales como la percepción e interpretación, el artista puede plasmar sus percepciones y lo que este considera lo más importante al mostrar lo que le rodea. “La



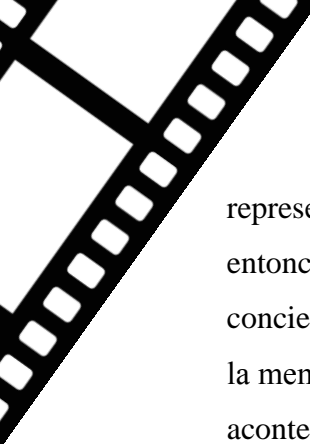
mente es el verdadero instrumento de la observación y la visión, y los ojos sirven como una especie de vasija que recibe y transmite la porción visible de la conciencia”. Plinio.

Lo que percibimos lo guardamos en nuestra mente y luego gracias a nuestra capacidad imaginativa podemos unir conceptos con los cuales poder crear obras literarias, artísticas y por supuesto cinematográficas, si los avances tecnológicos hicieron que un autor como Julio Verne creará sus obras e imaginara todo lo que los humanos podríamos hacer con esta, otro autor como lo fue J. R. R. Tolkien vio el avance tecnológico y su uso en la guerra como algo horrible para el ser humano y lo plasmó en su trilogía literaria “*EL Señor De Los Anillos*” en la cual no solo critica como los avances tecnológicos e industriales destruyen la naturaleza, sino también la desigualdad social que él percibía en sus tiempos contra los campesinos y la clase trabajadora, todo esto plasmado ya no en un relato de ciencia ficción sino en una épica fantástica y mítica; tanto las creaciones de Verne como de Tolkien tiempo después fueron adaptadas al cine exitosamente.

Luego de hablar someramente de la percepción, como este mecanismo por el cual recibimos información de nuestro entorno y luego le damos un significado o la aplicamos en algo, un ejemplo de esto el mundo audiovisual y cómo esta influye en gran medida en el mundo artístico cinematográfico, quiero continuar hablando de la representación, esa acción de mostrar o hacer presente algo del mundo por medio de otros medios, como lo adquirido por medio de la percepción se lleva a la representación hecha en el cine, representaciones que fueron en un principio solo mentales adquiridas por medio de la percepción y guardadas en la mente y que posteriormente se harán representaciones visuales para que otros las aprecien, algo que veremos en el siguiente apartado destinado para este término.

## **Representación**

En primer lugar debemos tener claro qué es la representación, puesto que está, según la enciclopedia online Symploké, tiene cuatro formas por las cuales conocerla. “1) La

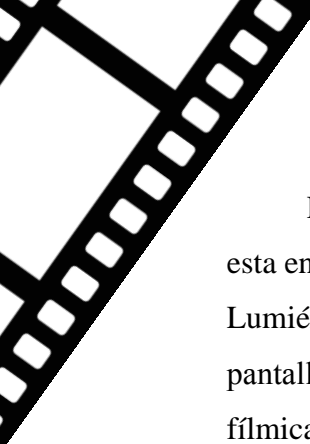


representación es la aprehensión de un objeto efectivamente presente. Es usual identificar entonces la representación con la percepción. 2) La representación es la reproducción en la conciencia de percepciones pasadas; se trata entonces de las llamadas "representaciones de la memoria" o recuerdos. 3) La representación es la anticipación de acontecimientos futuros, a base de la libre combinación de percepciones pasadas. Es usual identificar entonces la representación con la imaginación. 4) La representación es la composición en la conciencia de varias percepciones no actuales. En este caso se habla asimismo de imaginación, y a veces de alucinación". Enciclopedia online Symploké.

Yo me ocuparé de tocar dos de estas definiciones de representación, y esas son," 1) La representación es la aprehensión de un objeto efectivamente presente. Es usual identificar entonces la representación con la percepción, y 3) La representación es la anticipación de acontecimientos futuros, a base de la libre combinación de percepciones pasadas. Es usual identificar entonces la representación con la imaginación". Tomo estas porque son las que más se acercan a mis intereses sobre el tema que deseo tratar.

Podemos decir que las obras artísticas, en este caso la obra artística cinematográfica, es una representación de algo que se ha percibido del mundo. En el cine hay historias que son representaciones de historias vividas de manera personal o que se han adquirido por parte de otros, podemos ver así pues en el cine representaciones de sucesos históricos acaecidos mucho tiempo atrás, como historias medievales o sucesos de los cuales el director o guionista nunca hizo parte, algunos de ellos solo quieren contar una historia ambientada en una época de la cual no formaron parte solo porque sienten que es lo más apropiado para narrar una idea o visión propia de la misma. Lajos Egri dice lo siguiente en su libro *El arte de la escritura dramática*.

“La premisa es el momento de concepción, el inicio de una obra. La premisa es una semilla y de ella crece una planta que estaba contenida en la semilla original; nada más, nada menos. La premisa no debe saltar a la vista como un pulgar hinchado, convirtiendo a los personajes en marionetas y las fuerzas en conflicto en una construcción mecánica. En una obra bien construida, es imposible identificar dónde termina la premisa y donde comienza la historia o el personaje”. (Egri, 2010)




Pero también tenemos creadores artísticos que plasman su vida y lo que ha pasado en esta en sus obras fílmicas, un ejemplo básico de esto viene por parte de los hermanos Lumière, con una de sus primeras obras cuyo título ya desvelaba lo que íbamos a ver en la pantalla, esta obra es “Salida de los obreros de la fábrica”, una de las primeras obras fílmicas en las que se puede ver un suceso de la vida real, un suceso cotidiano, algo que caracterizó el trabajo de los considerados *Los padres del cine*. Por otro lado tenemos historias más recientes y las cuales usan parte de lo percibido en la realidad para representar algo nuevo en la gran pantalla, ejemplo de esto es la película “L.A Confidential” del director Curtis Hanson, quien adaptó la novela del mismo título escrita por James Ellroy, historia en la cual se toca el tema de la mafia en Hollywood y parte de un caso real, en el cual una actriz famosa de la época se involucró con la mafia.

De esta manera podemos ver que se cumple esa primera definición de representación, en la cual se dice que esta se da a partir de lo que se ha percibido con anterioridad en el mundo, más ejemplos de esto son películas como “Salvando al soldado Ryan” dirigida por Steven Spielberg, donde se hace una reconstrucción de lo que se conoce como el día D o desembarco de Normandía, igualmente el director Clint Eastwood hizo una representación de una situación de la segunda guerra mundial en su película “Flags of our fathers” que relata el conflicto en la isla de Iwo Jima y usa como figura representativa una fotografía tomada por Joe Rosenthal en la que un grupo de soldados izan una bandera estadounidense.

Pero si se representa lo que se ha percibido ¿qué sucede con esas representaciones como las de los ejemplos o de lo que se habló un poco antes acerca de sucesos que no fueron vividos por el director o guionista? bueno Esteban Di Paola en su texto *Crítica de la representación estética: realismos y nuevo cine argentino* diría que se da unión entre pensamiento y representación, así de esta manera la representación se deconstruye y compone sobre ella múltiples pliegues, de esta manera ya no habría una representación universal que fija el pensamiento y la realidad, sino que se constituye una multiplicidad de realidad y pensamiento, de esta manera el suceso representado en la película proveniente de un hecho real, puede plasmarse de diversas maneras ya que no hay una visión exclusivamente fidedigna de este, así pues no se busca que la representación sea fidedigna, esta solo sufre una metamorfosis para adaptarse a una multiplicidad de experiencias, es por



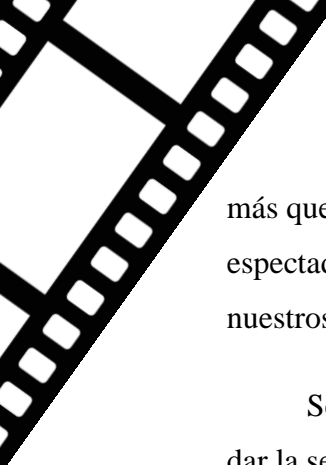


esto que no se considera representación estética cinematográfica sino una expresión estética cinematográfica.

Ya que ahondé en la primera definición, continuaré con la número tres que dice que la representación es la combinación de percepciones pasadas las cuales se pueden usar para crear algo nuevo por medio de lo que conocemos como imaginación. “La representación es un reflejo más generalizado y más abstracto. Así, el hombre percibe un abedul dado en circunstancias determinadas, pero su representación del abedul reúne los indicios de numerosos abedules que ha visto, sin retener ciertos indicios que distinguen cada abedul dado de otro y que caracterizan las circunstancias de la percepción de cada uno de esos abedules. Además, la representación contiene elementos de apreciación práctica del objeto considerado. En cierto sentido, un carpintero se representa el abedul de manera diferente a un pintor, dada la diferencia de sus respectivas actitudes prácticas hacia ese árbol”.  
Diccionario filosófico abreviado, 1959; 442 – 443.

Por medio de la percepción recopilamos información del mundo que nos rodea y a partir de esta información podemos hacer algo más, eso es, hacer representaciones de lo que hemos percibido en el mundo, pero podemos ir más allá de la mera representación fidedigna o parcial de algo que experimentamos o se nos fue narrado de alguna manera, la representación es un vehículo para llevar a cabo lo que se produce gracias a la maravillosa herramienta de la imaginación, gracias a esta, podemos unir diferentes conceptos o ideas que hayamos recogido gracias a la percepción y unirlos en algo totalmente nuevo y que no se haya visto antes.

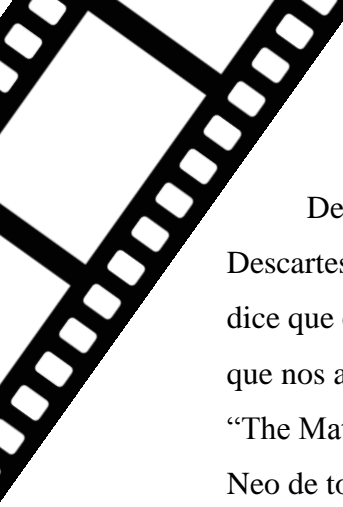
Eso es lo que hemos podido apreciar en expresiones artísticas como la literatura o el cine, un ejemplo de ambas es “Minority Report”, que se conoció en un principio como un relato corto creado por el célebre escritor de ciencia ficción Philip K. Dick, y que posteriormente se adaptó a la gran pantalla esta historia con la dirección del afamado director Steven Spielberg, ambas obras son la unión de ideas percibidas en el mundo pero llevadas a otro nivel, es la unión del avance tecnológico y una idea de corte filosófico moral ¿Qué pasaría si pudieras predecir los movimientos o acciones de alguien antes que este las realice? ¿Acaso esto eliminaría el libre albedrío? ¿El libre albedrío existe? Esas son la clase de preguntas que nos dejan ambas obras, claro está que la obra fílmica se desarrolla aún



más que la escrita, y por otro lado la obra fílmica se queda con mayor facilidad en el espectador gracias a un bombardeo constante de información exclusiva para unos de nuestros sentidos más inmediatos como lo son la vista y el oído.

Se han representado futuros en los que la sociedad y la tecnología se han unido para dar la sensación de progreso, pero a costa de vivir en desigualdad y con muchos problemas sociales, visiones del mundo que se tenían desde antes de vivir todo lo que sucede en la actualidad, percibir cómo la tecnología fue evolucionando a pasos agigantados desde finales de los setenta y principios de los ochenta en adelante, crearon nuevas visiones del mundo en el que viviríamos, ejemplos de visiones del futuro son las películas “Blade Runner” o “Total Recall”, en las que la tecnología funge un papel muy importante en el mundo y a partir de ahí se desarrollan preguntas filosóficas en las que ambas ideas se unen en una sola.


“The Matrix” es un ejemplo de cómo diversas cosas percibidas en el mundo fueron material de apoyo para crear una grandiosa historia de ciencia ficción que marcó a toda la generación de los dos mil, no solamente se hacía referencia a la tecnología cada vez más en ascenso, la popularidad de los teléfonos celulares y de las computadoras, sino que también era un producto que bebía de otras obras cinematográficas como el cine de artes marciales chino conocido como cine Wu Shu, de películas Anime (animación japonesa) como “Ghost in the Shell” y claro, nuevamente aparece “Blade Runner”, estas obras percibidas por las directoras Lana y Lilly Wachowski quienes decididamente hacen la fusión de temas filosóficos como lo es el problema de la realidad y sus referencias a lo que sería el “Mito de la caverna” de Platón o a las “Meditaciones metafísicas” de Descartes, es de aclarar que la obra de Platón fue tomada como referencia para describir al personaje de Neo, un personaje que vive en una caverna tecnológica con siluetas de un mundo que antes existió, pero gracias a la ayuda de Morfeo, Neo logra escapar de esta caverna y conocer el mundo real, un mundo totalmente diferente al que él estaba acostumbrado a ver, incluso cuando despierta por primera vez en el mundo real, él se siente enceguecido por la luz, pues sus ojos nunca estuvieron acostumbrados a la luz real, siendo esto una referencia más que directa al mito de la caverna, cuando el esclavo escapa por primera vez y ve la luz del sol que le enceguece.

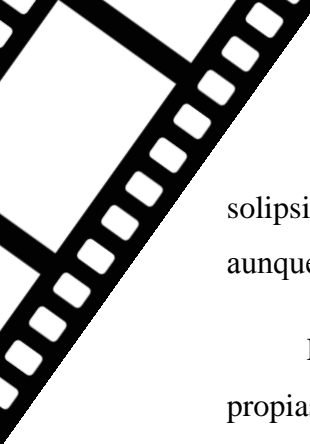


Después de esta referencia a la obra de Platón, tenemos la referencia a la obra de Descartes, en la que el filósofo francés para fundamentar su teoría del conocimiento nos dice que en primer lugar debemos dudar de todo lo que nos rodea, puesto que no hay nada que nos asegure que todo lo que percibimos no son solo ilusiones, igualmente sucede en “The Matrix” en la que el objetivo de uno de los personajes principales es hacer dudar a Neo de todo lo que le rodea, para que este despierte de la ilusión creada por el genio maligno, en este caso creada por las máquinas, Como Descartes en su tercera meditación Neo también duda de lo que antes consideraba verdadero, “Antes de ahora he admitido y tenido por muy ciertas y manifiestas varias cosas que, no obstante, he reconocido más tarde ser dudosas e inciertas” estas son palabras de Descartes pero que de igual manera reflejan el sentimiento de Neo en la película.

Descartes habla de todo lo que duda y consideraba anteriormente como algo fidedigno, pues provenían de sus sentidos, sentidos que ahora considera él que lo engañan, igualmente Neo ha sido engañado por sus sentidos, ya que en realidad todos estos están siendo manipulados por una máquina, “Y si después he juzgado que podían esas cosas ponerse en duda, no fue por otra razón sino porque se me ocurrió pensar que quizá un Dios pudo hacerme de naturaleza tal que me engañase aún acerca de lo que me parecía más patente” en la anterior cita, Descartes dice que si es posible que un Dios lo haya creado, este lo creo con la facultad de ser engañado, igualmente en “The Matrix” nos enteramos que los humanos son concebidos por medio de incubadoras, en las cuales estarán conectados por el resto de sus vidas siendo engañados, a no ser que tenga la suerte de ser desconectados. Estas obras anteriormente nombradas fueron el caldo de cultivo para crear “The Matrix”.

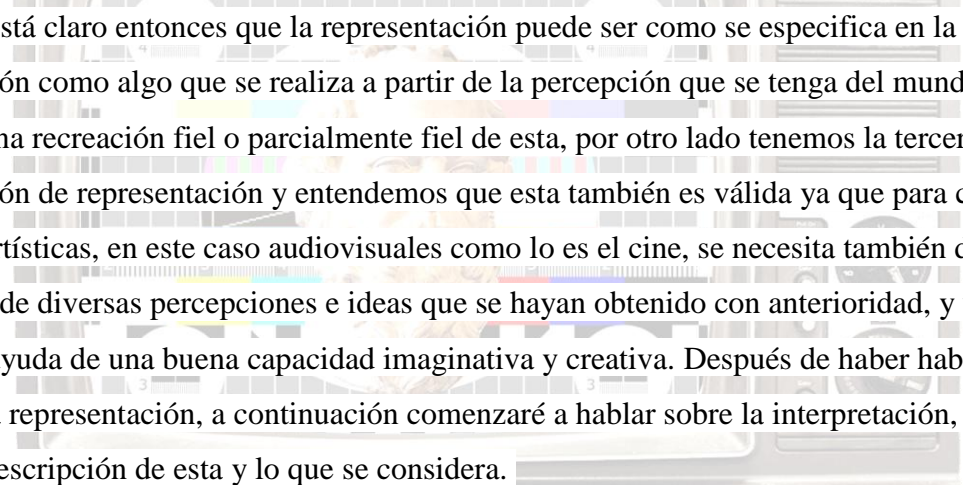
A pesar de que las representaciones que provienen de la unión de diversas percepciones terminan siendo creaciones de carácter ficticio proveniente de una capacidad imaginativa de un director o guionista, estas contienen parte de la realidad de una sociedad o de un momento vivido, son fotografías retocadas que cuentan algo de la realidad vista con otros ojos. “«Las fotografías tienen para mí una realidad que la gente no tiene» -ha declarado Avedon-. Por medio de la fotografía las conozco”. La fotografía es tanto una técnica ilimitada para apropiarse del mundo objetivo como una expresión inevitablemente





solipsista de la identidad singular. Las fotografías muestran realidades que ya existen, aunque sólo la cámara puede desvelarlas”. (Sontag, 1997).

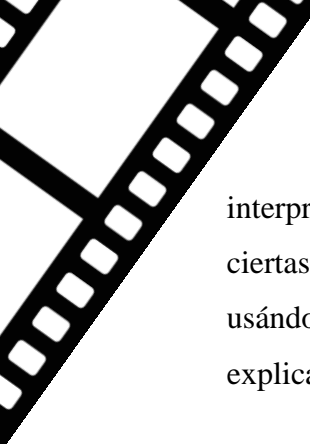
El cine son una serie de fotografías de la realidad, realidades universales o realidades propias, realidades con historias imaginativas en las cuales contar historias en donde se puedan plasmar preguntas que invaden también la mente de quien crea estas obras audiovisuales, un ejemplo de esto es “groundhog day” una película de comedia y fantasía cuya historia fue creada solo como un experimento para divertir, pero después de su proyección sus lecturas no se pudieron evitar a pesar de que la película nunca fue creada con una intención filosófica, está la adquirió gracias a la unión de dos elementos existentes, una pregunta formulada por la película ¿Qué harías si te despertaras en el mismo día una y otra vez? Y la filosofía del absurdo de Albert Camus.



Está claro entonces que la representación puede ser como se especifica en la primera definición como algo que se realiza a partir de la percepción que se tenga del mundo y hacer una recreación fiel o parcialmente fiel de esta, por otro lado tenemos la tercera definición de representación y entendemos que esta también es válida ya que para crear obras artísticas, en este caso audiovisuales como lo es el cine, se necesita también de la mezcla de diversas percepciones e ideas que se hayan obtenido con anterioridad, y unir las con la ayuda de una buena capacidad imaginativa y creativa. Después de haber hablado sobre la representación, a continuación comenzaré a hablar sobre la interpretación, una breve descripción de esta y lo que se considera.

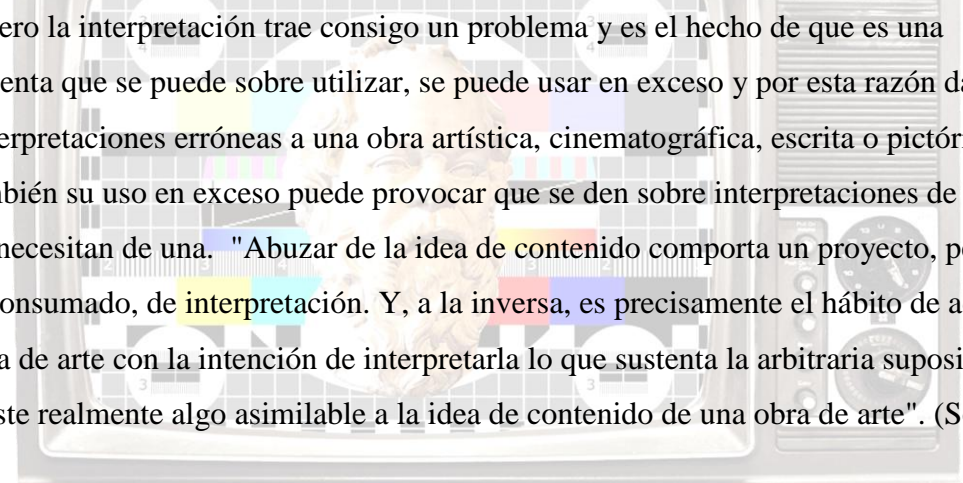
### **Interpretación**

La interpretación se tiene como la decodificación de algo para la correcta absorción de conocimiento por parte de alguien, la interpretación se da a partir de las lecturas diversas de varios espectadores, esta es una actividad que se da en mayor medida en áreas artísticas como lo son la pintura, la literatura y, lo que me concierne a mi resaltar en este trabajo, el mundo audiovisual cinematográfico. Susan Sontag en su libro “Contra la interpretación” dice que la interpretación hace manejable y maleable al arte. Se tiene presente la



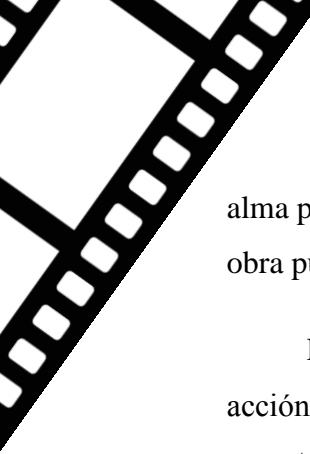
interpretación como esa herramienta que nos permite realizar lecturas más a profundidad de ciertas obras artísticas, es la manera por la cual podemos hacer observaciones del mundo, usándola como ayuda o soporte para ejemplificar algunas cuestiones que nos rodean y así explicar con facilidad algo.

"La interpretación, aplicada al arte, supone el desgajar de la totalidad de la obra un conjunto de elementos (el X, el Y, el Z y así sucesivamente). La labor de interpretación lo es, virtualmente, de traducción. El intérprete dice: «Fíjate, ¿no ves que X es en realidad, o significa en realidad, A? ¿Qué Y es en realidad B? ¿Qué Z es en realidad C?»". (Sontag, 1996). Así pues, la interpretación es usada como un medio por el cual podemos desmenuzar algo para que otros y nosotros entendamos y veamos los contenidos que se encuentran escondidos en su interior.



Pero la interpretación trae consigo un problema y es el hecho de que es una herramienta que se puede sobre utilizar, se puede usar en exceso y por esta razón darle no solo interpretaciones erróneas a una obra artística, cinematográfica, escrita o pictórica, sino que también su uso en exceso puede provocar que se den sobre interpretaciones de obras que no necesitan de una. "Abuzar de la idea de contenido comporta un proyecto, perenne, nunca consumado, de interpretación. Y, a la inversa, es precisamente el hábito de acercarse a la obra de arte con la intención de interpretarla lo que sustenta la arbitraria suposición de que existe realmente algo asimilable a la idea de contenido de una obra de arte". (Sontag, 1996).

Como lo expresa Umberto Eco en su texto "Obra abierta" ciertas obras son creadas por los artistas para que sean interpretadas, pero sus interpretaciones son limitadas, ya que están establecidas por el autor, él da un ejemplo de esto citando la epístola 13 de Dante "In exitu Israel de Egipto, domus Jacob de populo barbaro, facta est Judea santificatio ejus, Israel potestas ejus" La cual solo tiene cuatro formas de ser interpretada, la primera seria la salida de Egipto por parte del pueblo Judío en tiempos de Moisés, la segunda lectura o interpretación seria una alegoría en la cual se habla de la redención por medio de Cristo, la tercera interpretación seria en términos morales, esto es la conversión de un espíritu pecaminoso a la gracia y por último, la cuarta lectura seria la muerte y la liberación del



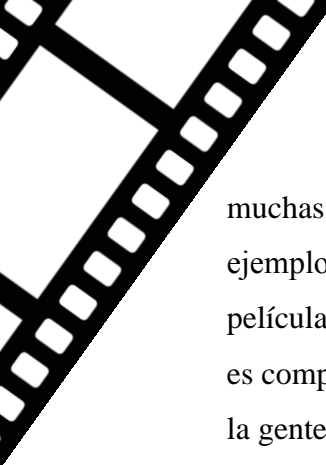
alma para partir a la gloria eterna; de esta manera nos damos cuenta que el autor de una obra puede dejar esta a la interpretación, pero limitada.

Por otro lado, hay ciertas obras fílmicas, como por ejemplo la saga de películas de acción “Rápidos y Furiosos” o “Transformers”, las cuales están hechas para entretener al espectador sin una intención mayor aparte de esta, el objetivo de esta clase de películas es centrarse principalmente en lo visual, grandes explosiones y secuencias de acción que mantengan al espectador mirando a la pantalla y con los ojos bien abiertos, sin la necesidad de preocuparse de subtramas o historias complejas como en otras obras que si son creadas con este objetivo, es por esta razón que en algunas obras fílmicas no es necesaria la interpretación, pues no hay nada que interpretar.

Ahora bien, hay muchas interpretaciones de algo específico, muchas personas pueden realizar lecturas diferentes y que chocan con otras realizadas por alguien más, entonces la interpretación que en un principio era una herramienta para evitar que esto sucediese y solo hubiese una lectura adecuada de lo que se interpreta, ha fallado en este objetivo. "La interpretación presupone una discrepancia entre el significado evidente del texto y las exigencias de (posteriores) lectores. Pretende resolver esa discrepancia". (Sontag, 1996).

La interpretación es una valiosa herramienta si se sabe usar adecuadamente, en los momentos adecuados y con las obras adecuadas, hay ciertas obras cinematográficas a las cuales se les puede sacar una interpretación apropiada y que en realidad está ahí para ser hallada, como por ejemplo obras anteriormente nombradas, como lo son “The Matrix”, “Total Recall” y “Minority Report”, obras las cuales se pueden interpretar de cierta manera y las cuales tienen una lectura específica que incluso sus creadores han dejado claro, puesto que aceptan que se han inspirado de otras obras o era su idea sugerir esa lectura. Por otro lado se debe tener claro que no toda obra debe estar sujeta a interpretación pues hay obras que solo están ahí para su disfrute y para entretenernos, es algo que se debe tener claro para no caer en la trampa de sobre interpretar algo y darle sentidos rebuscados y sacados de la nada.

Pero dentro del mundo cinematográfico hay igualmente ciertas obras las cuales dejan al espectador con su mente cavilando y tratando de encontrar que significan, dándole así

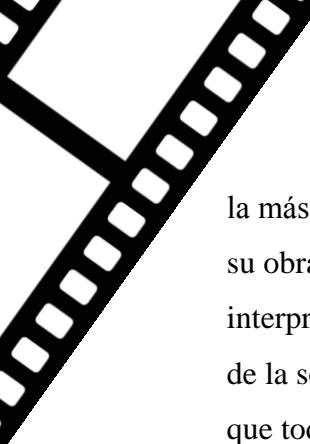


muchas interpretaciones a obras que según su creador pueden tener muchas más, un ejemplo de esto es la obra filmica de Charlie Kaufman “Synecdoche New York” una película que por más que la miras y analizas no le encuentras una sola lectura y su análisis es complejo, el propio director en una entrevista afirmó que su obra, estaba hecha para que la gente la viese e interpretase de diferentes maneras en cada nueva visualización; pero con esto nos damos cuenta que es una obra creada con esa intención, la intención de ser interpretada de diversas formas y no solo de una.

"Así pues, la interpretación no es (como la mayoría de las personas presume) un valor absoluto, un gesto de la mente situado en algún dominio intemporal de las capacidades humanas. La interpretación debe ser a su vez evaluada, dentro de una concepción histórica de la conciencia humana. En determinados contextos culturales, la interpretación es un acto liberador. Es un medio de revisar, de transvaluar, de evadir el pasado muerto. En otros contextos culturales es reaccionaria, impertinente, cobarde, asfixiante". (Sontag, 1996).

La interpretación en muchas ocasiones es ese vehículo en el cual nos transportamos y llevamos nuestras ideas fuera para verlas reflejadas en algo que estamos percibiendo, es entonces cuando podemos interpretar una obra de arte por medio de los sentimientos que estemos teniendo en ese momento, la interpretación nos permite observar a detalle la obra creada por un autor y así de esta manera intentar acercarnos a su forma de ver el mundo en el cual nos encontramos los dos, la interpretación no solo es una forma de liberación sino también una forma por la cual traer a colación temas dejados en el olvido, retomar pensamientos e ideas dejadas en el pasado. Pero también debemos entender que en muchas ocasiones la interpretación es algo innecesario, algo que no se requiere en muchas ocasiones puesto que hay obras que no les hace falta ser interpretadas, igualmente una interpretación no requerida de una obra puede hacer que otros espectadores se alejen de esta, por esta razón se debe tener cuidado con las interpretaciones, puesto que algunas pueden perjudicar a la obra en vez de ayudarla.

“Es posible eludir a los intérpretes por otro camino: mediante la creación de obras de arte cuya superficie sea tan unificada y límpida, cuyo ímpetu sea tal, cuyo mensaje sea tan directo, que la obra pueda ser... lo que es ¿Es esto posible hoy? Sucede, a mi entender, en el cine. Por ese motivo, el cine es en la actualidad, de todas las formas de arte las más vívida,

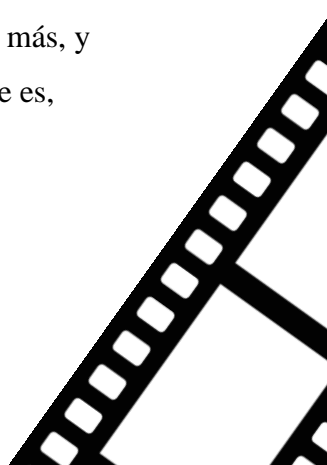


la más emocionante, las más importante”. (Sontag, 1996). Susan Sontag afirmaba esto en su obra, pero la realidad es que hay muchas obras cinematográficas las cuales reciben interpretaciones de diferentes tipos y al igual que otras expresiones artísticas no se escapa de la sobre interpretación innecesaria de algunos espectadores, pero esto no quiere decir que todas las interpretaciones sean erróneas, pues muchas de estas dejan su mensaje claro durante toda la obra fílmica. Diferiendo entonces de la visión expresada por Susan Sontag, a pesar de que el cine expresa y muestra cosas de manera más directa e inmediata y todo puede ser más vívido, hay obras fílmicas que no escapan de interpretaciones innecesarias.

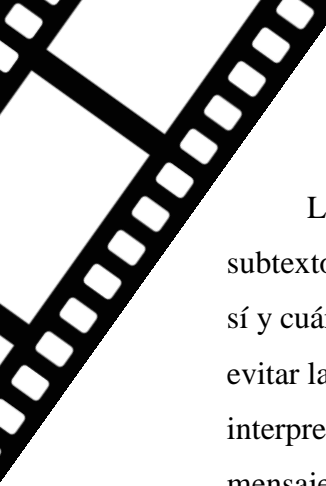
“en el cine siempre hay algo que atrapar al vuelo, además del contenido, para aquellos deseosos de analizar. Pues el cine, a diferencia de la novela, posee un vocabulario de las formas: la explícita, compleja y discutible tecnología de los movimientos de cámara, de los cortes, y de la composición de planos implicados en la realización de una película”. (Sontag, 1996). Algo que ayuda en definitiva a la obra fílmica es el hecho de que está es más explícita a la hora de dar a conocer una historia y lo que está contiene en sí misma, lo que quiere dar a entender y lo que el espectador verá y comprenderá.

Las lecturas e interpretaciones que se puedan sacar de una obra fílmica o de otro tipo están bien en tanto que estas sean pertinentes y coincidan con lo que trata de transmitir la obra, en muchas ocasiones la obra habla sola y no necesita de intérpretes para transmitir lo que su creador ha querido mostrar, pero en otras ocasiones si se necesita de ese guía que ayude en la interpretación y lectura “intelectual” de la obra, pues pueden haber ciertos espectadores que ignoren estos temas que van más allá del mero entretenimiento.

“Nuestra misión no consiste en percibir en una obra de arte la mayor cantidad posible de contenido, y menos aún en expresar de la obra de arte un contenido mayor que él ya existente. Nuestra misión consiste en reducir el contenido de modo que podamos ver en detalle el objeto. La finalidad de todo comentario sobre el arte debiera ser hoy el hacer que las obras de arte -y, por analogía, nuestra experiencia personal- fueran para nosotros más, y no menos, reales. La función de la crítica debería consistir en mostrar cómo es lo que es, incluso qué es lo que es, y no en mostrar qué significa”. (Sontag, 1996).



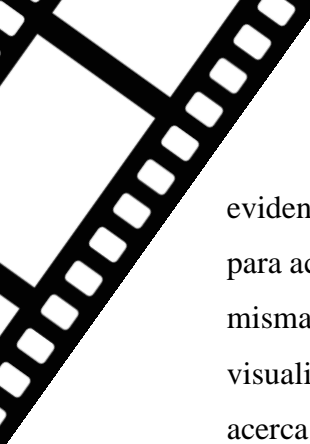




La obra de arte está ahí para contar cosas de manera directa o con su correspondiente subtexto puesto ahí por su propio creador, está en nosotros como espectadores saber cuándo sí y cuándo no, hacer interpretaciones de una obra la cual estamos percibiendo, debemos evitar las sobre interpretaciones que pueden volver algo simple en algo complejo, la interpretación debe ser usada para darle luz a aquellos que no logran comprender el mensaje de la obra que se ha visto, pero siempre haciendo esto desde una posición en la que no se tergiversen las cosas. No debemos complicar la obra, si estoy viendo una película en la que un alienígena caza humanos en el bosque y solo veo esto, porque es lo único que quiere mostrar el director y guionista de la película, no debo hacer sobre interpretaciones de esta historia, por otro lado si una película de terror me cuenta como un ente maligno persigue a las personas después de que estas han tenido relaciones sexuales y su director nos explica que la película es una alegoría al temor de contraer una ETS, es más comprensible que luego esto se le pueda transmitir a aquellos que no han conocido las declaraciones del director. La interpretación existe allí para desvelar lo que está ahí y no todos logran ver.

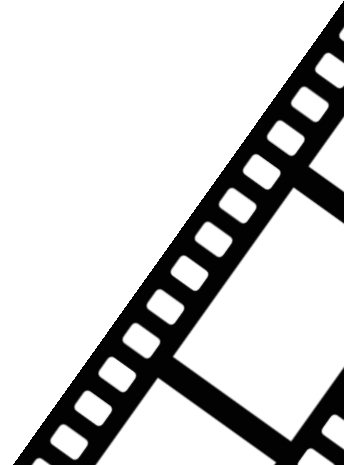
Durante todo este recorrido se pudo ahondar en estas tres ideas, como lo son la percepción, la representación y la interpretación, definiendo cada una de ellas y dando ejemplos de cómo percibir estas en la creación artística y fílmica, como se han extrapolado estas a un espacio específico para hablar sobre el cine y todo lo que este contiene y lo que este puede aportar, entendemos entonces que la percepción nos da la posibilidad de adquirir ideas y visiones de todo lo que nos rodea en nuestro mundo, que la representación es el medio por el cual esas percepciones pueden llegar a ser plasmadas y que la interpretación es una herramienta bastante necesaria para poder realizar lecturas de esas obras fílmicas que nos quieren contar diversas historias y en las cuales podemos hallar conocimiento, la unión de estos tres conceptos nos permiten acercarnos a esta actividad filosófica en torno al cine.

No hay nada más bello que la actividad filosófica, ya que es algo que podemos realizar sin ningún problema en cualquier lugar, no importa el tiempo ni el espacio en el que nos encontremos siempre tendremos momentos para la reflexión y el filosofar, es por esta razón que he iniciado este trabajo llamado *filosofía en la pantalla*, en el cual se



evidencie como por medio de un producto audiovisual como lo es el cine, puede ser usado para acercar a las personas a la actividad filosófica y hacer que estas se interesen en la misma. Para iniciar este trabajo se realizaron cuatro sesiones en las cuales se pudo visualizar una película en específico la cual debía ser analizada y posteriormente discutir acerca de los temas filosóficos que se podían hallar en cada una de estas películas anteriormente visionadas, cada una de las películas que se pudo ver tiene en sí diversos temas filosóficos los cuales ser estudiados con detenimiento y que han estado ahí presentes durante mucho tiempo, pudimos ver en la sesión número uno con la película “*Blade Runner*” problemas como el de la conciencia, discusiones en torno al alma, la vida y la muerte e incluso hacernos la pregunta de qué es lo que nos hace humanos.

En la segunda sesión pudimos ver la película “*Groundhog day (Día de la marmota)*” con la cual pudimos abordar nuevamente un tema existencial como el de la vida y el absurdo que hay en esta, una película que nos ayuda a preguntarnos sobre el sentido de la vida y si lo que hacemos con esta tiene algún valor. Posteriormente en la tercera sesión vimos la película de ciencia ficción “*Total Recall*” en la cual podemos hablar sobre el tema de los recuerdos y la esencia del ser humano, la identidad, qué es lo que nos hace a cada uno de nosotros ser nosotros. Y por último tuvimos “*Million Dollar Baby*” en la cuarta sesión para finalizar esta serie de encuentros alrededor del cine y la filosofía, una película en la cual se pueden encontrar dos temas morales entorno a la vida y la bio ética como lo son el suicidio y la eutanasia. Así de esta manera abordamos *filosofía en la pantalla*, con una serie de películas que permiten evidenciar el contenido filosófico que estas poseen y en torno al cual podemos entablar diálogos y puntos de vista diversos.



## Capítulo 2: Conversaciones en torno a la pantalla y lo que en esta se proyecta


### Filosofía en la pantalla

#### Sesión número uno la filosofía en Blade Runner

En la primera sesión de filosofía en la pantalla hablamos sobre una película que a pesar del paso de los años sigue estando bastante vigente y de la cual beben muchas otras para su ambientación e incluso historia, como bien aparece en el título esa película es “Blade Runner”, que está basada en la novela del escritor Philip K. Dick titulada “Sueñan los androides con ovejas eléctricas”, está dirigida por Ridley Scott, es una película la cual se puede catalogar como ciencia ficción, neo noir y una de las etiquetas más conocidas que es cyberpunk, esta última haciendo referencia a un mundo en el cual predomina la tecnología pero la humanidad no ha avanzado en términos sociales y es decadente, cosa que se refleja muy bien en el filme del cual estamos hablando.

Tenemos tres protagonistas en esta historia pero esto no quiere decir que le quite importancia a los demás personajes que aparecen en ella, incluyendo a la ciudad y todo el mundo en el cual se ambienta la historia, se nos presenta en primer lugar a Decar interpretado por Harrison Ford, un hombre al cual se le conoce como un blade runner, personas que sacan de circulación a unos seres llamados replicantes, androides con aspecto humano, después se nos introducirá nuestra otra protagonista Rachel interpretada por Sean Young, una mujer replicante la cual hará dudar en muchas cosas a Decar; por último nuestro antagonista Roy Batty interpretado por Rutger Hauer, un replicante el cual busca respuestas más que causar un mal.

Muy bien en la película tenemos dos acercamientos a la filosofía poco sutiles y esos son en primer lugar el nombre de nuestro protagonista, Decar el cual hace referencia a la pronunciación del nombre del filósofo francés René Descartes y el otro acercamiento poco sutil es igualmente por medio de una cita de la famosa frase del filósofo anteriormente nombrado que dice “pienso luego existo”, es el primer encuentro que tenemos con la filosofía en esta película, pero a nosotros nos compete hablar de los temas más importantes en la misma.



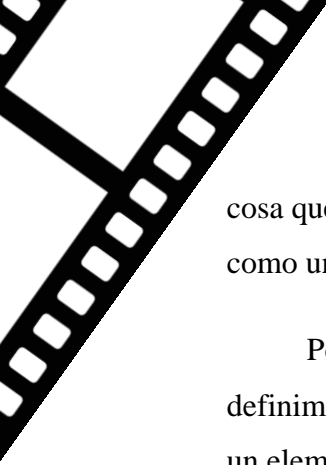
Tendremos en nuestra cabeza preguntas como lo son ¿Qué es ser humano? ¿Qué nos hace humanos? ¿Qué es la muerte? ¿Qué son las emociones? Y otras preguntas más las cuales seguirán ahí para que sean respondidas y queden incrustadas en el pensamiento de los espectadores, en primer lugar quisiera hablar de que es el humano, abordar lo que es un humano y como la película trata este tema.

En la película nos plantean una problemática y es el cómo distinguir un humano de una máquina ¿es acaso posible lograr distinguir un androide que luce como un humano de un verdadero humano? ¿Qué nos distingue? Toda la trama comienza porque un grupo de replicantes (androides que se asemejan a los humanos) empiezan a desarrollar sentimientos pero al no poder controlar o lidiar con estos se vuelven violentos y aquí es donde entra el problema de la humanidad ¿son los sentimientos lo que nos hace humanos?

Para poder hablar de lo humano siempre hemos tenido que colocar límites ¿es acaso fácil colocar ese límite? ¿O esto no es así porque en realidad lo humano es algo ambiguo? El problema con lo humano es precisamente el hecho de que pueda ser definido de muchas maneras dependiendo de a quien se le pregunte, la cuestión con definir algo es tratar de establecer la esencia de ese algo, intentar acercarnos a lo que consideremos más acertado para hablar de eso.

Normalmente hablamos de algo llamado naturaleza humana, cuando un individuo de nuestra especie hace algo decimos que hace parte de nuestra naturaleza como humanos y nos podemos entonces preguntar ¿hay una naturaleza humana? Si decimos que tenemos una naturaleza humana es ahí donde debemos empezar a trazar límites, definir con respecto a que se debe colocar ese límite, para poder distinguir a lo humano, tenemos que iniciar entonces puntualizando que es lo humano y que no lo es.

Aristóteles definía al humano como un animal que se distinguía de los demás por su racionalidad, de esta manera él trazó un límite con otros animales para distinguir al humano, como animales que somos tenemos una serie de rasgos en común con las otras especies pero lo que nos distingue de estas es que el humano piensa, el humano razona; pero esta no es la única delimitante que hay entre el humano y el resto de animales, otra




cosa que se le atribuye al humano es el hecho de que este posea un alma, está definida como un elemento externo a lo físico y biológico.

Pero de esta manera nos surge otro problema pues este nuevo elemento con el cual definimos al humano y consideramos que solo hace parte de él, es un elemento sobrenatural un elemento metafísico que no se puede demostrar pero que al final muchos lo consideran como algo que define de mejor manera y explica la naturaleza humana, nuestra naturaleza. Al hablar de este tema que va más allá de lo físico nos introducimos a temas de otra índole como lo son Dios y la inmortalidad y es aquí donde se comienza a explicar al humano como algo que está más cerca de lo divino que de lo animal.

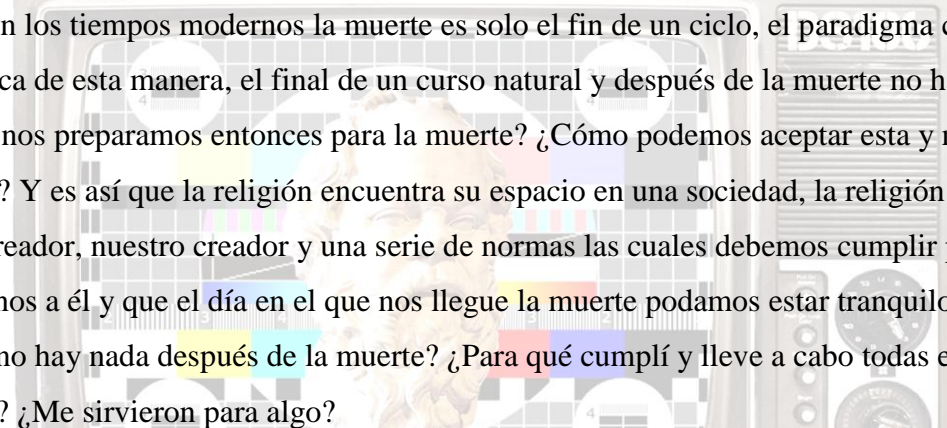
Hay otras maneras de definir al humano y una de esas maneras es a partir de lo social, nos podemos preguntar ¿acaso el humano siempre ha sido un ser social o es previo a lo social? Siempre hemos pensado al humano en sociedad, nunca nos pensamos fuera de este marco social y vemos a la sociedad como una gran comunidad a la cual pertenecemos, en Blade Runner tenemos un ejemplo de esta sociedad y como se ha unido tanto que ahora se habla un idioma en el cual se mezclan muchos otros, ya no se puede distinguir una cultura de otra. Pero podemos pensar lo social de una manera diferente como lo hacía Hobbes, ver al humano como un ser aislado e individualista el cual busca su satisfacción personal pero que le teme precisamente a esto, le teme al daño que otro le puede llegar a hacer solo para complacer una necesidad, es aquí donde aparece nuevamente esa capacidad de raciocinio y el humano crea un pacto con los otros humanos, es así como se crea una sociedad, una sociedad en la que se pacta con el otro para no hacerse daño.

Viviendo en este mundo nos damos cuenta que a pesar del contrato firmado y de la sociedad establecida, el humano sigue siendo individualista y hace daño a otros y nos podemos preguntar ¿es acaso esta la naturaleza del humano? Y nuevamente con esta pregunta caer en la pregunta de ¿Qué es lo humano? ¿Será acaso que el ser humano es sólo otro animal más? Un animal que tiene unas características especiales que le han ayudado a estar sobre otros y por esto se cree diferente y especial, tenemos que analizar el hecho entonces de que ciertas facultades del pensamiento humano podrían ser sólo diferentes para otra especie animal pero que al final concluyen en lo mismo, después de todo un panal de abejas es equiparable a una torre de apartamentos, el nido del ave o la madriguera de un



conejo son lo mismo que una casa para un humano y aun así viéndolo de esta manera el humano se siente superior.

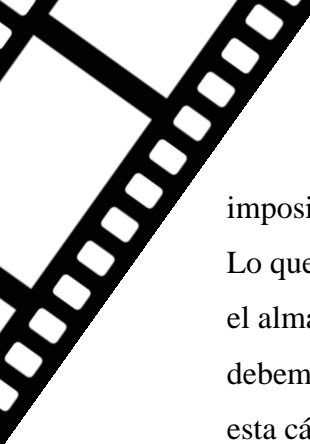
La superioridad del humano no se puede ver afectada de ninguna manera y es por ello que en la película al crear algo que podría ser superior en muchos aspectos al humano se les ha dado un tiempo de vida tan corto, los replicantes buscan una razón para ellos, quieren saber quiénes son ellos y el porqué su periodo de vida es tan corto, es así como la película nos trae el nuevo problema filosófico el cual es la muerte, una de las principales incertidumbres ¿Qué es la muerte? ¿Acaso podemos saber que es la muerte? ¿Por qué le tememos a la muerte? Tal vez esta incertidumbre de que es la muerte y si esta es el fin absoluto o si habrá algo más después de esto, es algo del ser humano.



En los tiempos modernos la muerte es solo el fin de un ciclo, el paradigma científico lo explica de esta manera, el final de un curso natural y después de la muerte no hay nada ¿Cómo nos preparamos entonces para la muerte? ¿Cómo podemos aceptar esta y no temerle? Y es así que la religión encuentra su espacio en una sociedad, la religión nos habla de un creador, nuestro creador y una serie de normas las cuales debemos cumplir para acercarnos a él y que el día en el que nos llegue la muerte podamos estar tranquilos ¿Y qué pasa si no hay nada después de la muerte? ¿Para qué cumplí y lleve a cabo todas esas normas? ¿Me sirvieron para algo?

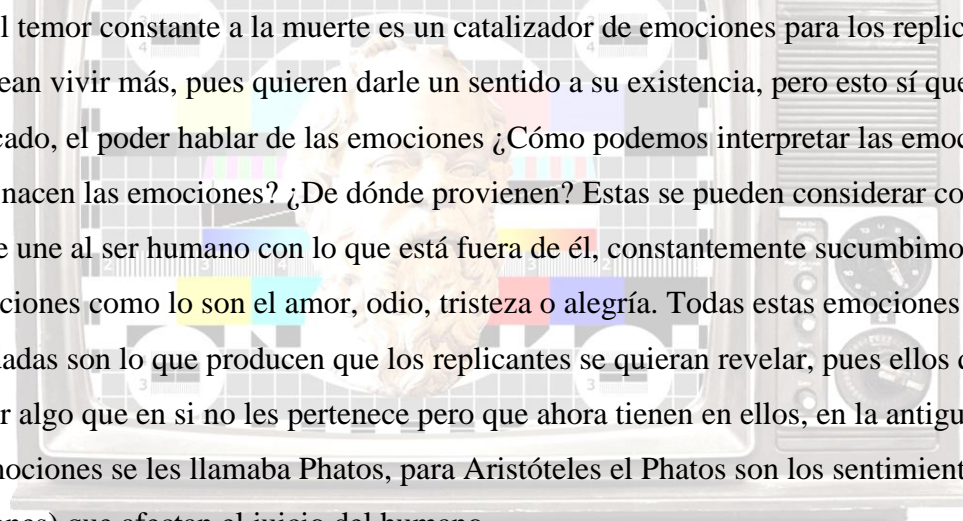
Roy Batty, el antagonista de la película logra llegar a su creador antes de morir y lo hace con la intención de que este le explique el porqué de la muerte y el porqué de su existencia, su creador sólo puede decirle que la muerte es inevitable y debe aceptarla, mientras que su objetivo es ser su mayor y mejor creación. Para prepararnos para la muerte puede haber otros medios aparte de la religión, como por ejemplo las acciones, una serie de acciones durante el transcurso de nuestra vida que nos distraigan y mantengan la mente ocupada y lejos de este pensamiento así sea de manera temporal.

El filósofo Martin Heidegger pensaba al ser humano como un ser para la muerte, pero esto no quiere decir que pensara solo en ella, es un ser que por medio de la forma en la que vive ordena su tiempo de vida y es consciente que esta debe finalizar en cualquier momento, la vida es entonces una posibilidad siempre abierta y la muerte es solo



imposibilidad, es por esto que debemos apropiarnos de nuestra vida y así poder saber morir. Lo que nos ayuda a disolver el dilema de la vida y la muerte es algo que podríamos llamar el alma, si existe esa dualidad entre un cuerpo y un alma que está atrapada en este, lo que debemos hacer es entonces preocuparnos por nutrir esa alma para el día en el que esta deje esta cárcel corpórea e imperfecta llamada cuerpo.

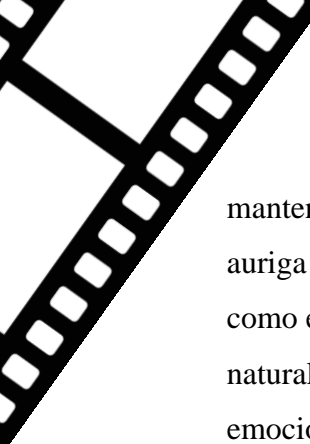
¿Hay un momento para morir ya determinado? O ¿Tenemos nosotros los humanos el derecho de interrumpir ese ciclo? La ciencia moderna ha intentado y con un buen éxito mermar el sufrimiento y prolongar de alguna manera la vida, pero en ocasiones pensamos demasiado en extender nuestra vida y aun así no sabemos qué hacer con esta, solo cuando nos llega el momento de morir es que nos damos cuenta todo lo que podríamos hacer con nuestra vida.



El temor constante a la muerte es un catalizador de emociones para los replicantes que desean vivir más, pues quieren darle un sentido a su existencia, pero esto sí que es complicado, el poder hablar de las emociones ¿Cómo podemos interpretar las emociones? ¿Cómo nacen las emociones? ¿De dónde provienen? Estas se pueden considerar como un lazo que une al ser humano con lo que está fuera de él, constantemente sucumbimos ante las emociones como lo son el amor, odio, tristeza o alegría. Todas estas emociones desbordadas son lo que producen que los replicantes se quieran revelar, pues ellos quieren entender algo que en si no les pertenece pero que ahora tienen en ellos, en la antigua Grecia a las emociones se les llamaba Phatos, para Aristóteles el Phatos son los sentimientos (emociones) que afectan el juicio del humano.

Ahora ¿Cómo interactúan tanto las emociones como la razón? Las emociones parecen dominar sobre la razón, dejamos que la sangre se caliente y tomamos ciertas decisiones sin analizar con antelación todo lo que está sucediendo, no observamos la escena completamente y actuamos de manera imprudente, entonces si las emociones afloran más fácil que la razón y de cierta forma con más libertad ¿estás en realidad son nuestras? ¿Por qué no puedo controlarlas?

Platón nos habla de las emociones haciendo una analogía en la que estas son un grupo de caballos los cuales halan una carreta y la razón es un auriga el cual se encarga de



mantener a los caballos calmados, pero de vez en cuando estos se desbocan y es tarea del auriga controlarlos nuevamente, es importante tener en cuenta tanto el actuar de la razón como el de las emociones, pues ambas son facultades que provienen de lo humano, la naturaleza humana parece ser algo que está definido por esta dicotomía entre razón y emoción.

Las emociones no solo nos afectan de manera individual, es importante para nosotros también el hecho de tener en cuenta que estas afectan también a la comunidad, las emociones afectan nuestras relaciones humanas e influyen bastante en estas, “Aquellos sentimientos que hacen que la condición de un individuo se transforme a tal grado que su juicio quede afectado, y que van acompañados de placer y dolor”, estas son las emociones para Aristóteles, su visión de estas es moral y social, puesto que las ve y analiza cómo afectan a los que nos rodean, las emociones deben ser manejadas adecuadamente para alcanzar la perfección de la naturaleza humana.

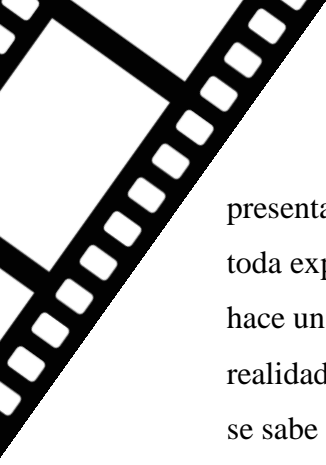
Las emociones son algo complejo pues estas pueden ser tanto el camino a la felicidad como también el obstáculo para alcanzarla, las emociones son algo que se puede y se debe reflexionar, son algo que moldea y configura nuestro actuar.

Blade Runner habla de lo humano, la vida, la muerte, las emociones y también de algo muy importante y que nos define quienes somos, y eso es la experiencia, el conocer, conocemos cosas a partir de la experiencia y con nuestras experiencias configuramos quiénes somos y el mundo en el cual vivimos, según David Hume lo que conocemos lo conocemos por hábito, estamos habituados a conocer ciertas cosas y no las ponemos en duda pues estamos satisfechos con lo que sabemos de ellas.

Los replicantes han tenido sus propias experiencias y como lo dicen en la película, ellos han visto cosas que ni los humanos podrían imaginar, sus experiencias han hecho de ellos algo, alguien, no solo tienen miedo a la muerte y dudan, también tienen experiencias y emociones y esto los hace humanos o como dice el eslogan de Industrias Tyrel, los replicantes son más humanos que los humanos.

Kant explica la experiencia de otro modo, él dice y propone que la experiencia nace en el sujeto, siendo así que el sujeto sea quien le da forma al objeto, al sujeto se le

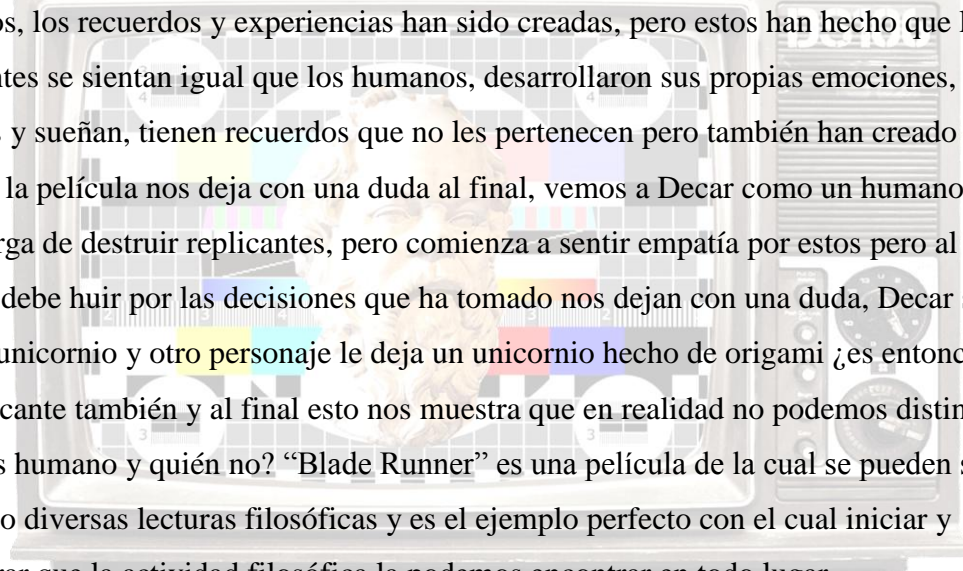




presentan cosas en su experiencia y el sujeto conoce el objeto y a este le da forma, así pues toda experiencia posible se da a partir de el mundo que el sujeto construye. Jaques Lacan hace un distinción entre realidad y lo real que nos permite entender lo que propone Kant, la realidad es lo construido y simbolizado por el hombre mientras que lo real es lo que aún no se sabe que es.

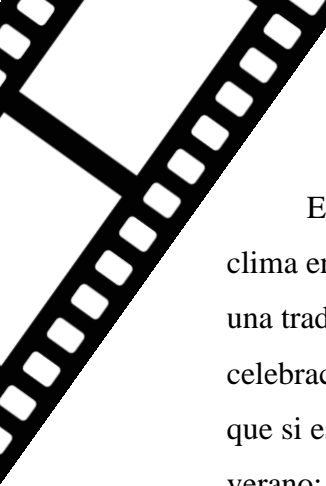
Kant entonces toma la materialidad que propone Hume, la experiencia, y dice que todo conocimiento parte de la experiencia pero no se queda solo en la experiencia, lo material está ahí, pero sobre la materialidad el sujeto impone el espacio, el tiempo y las categorías del entendimiento, el sujeto le da pues forma al objeto.

Durante toda la película se nos muestran claras distinciones entre replicantes y humanos, los recuerdos y experiencias han sido creadas, pero estos han hecho que los replicantes se sientan igual que los humanos, desarrollaron sus propias emociones, tienen temores y sueñan, tienen recuerdos que no les pertenecen pero también han creado los suyos y la película nos deja con una duda al final, vemos a Decar como un humano el cual se encarga de destruir replicantes, pero comienza a sentir empatía por estos pero al final cuando debe huir por las decisiones que ha tomado nos dejan con una duda, Decar sueña con un unicornio y otro personaje le deja un unicornio hecho de origami ¿es entonces Decar un replicante también y al final esto nos muestra que en realidad no podemos distinguir quién es humano y quién no? “Blade Runner” es una película de la cual se pueden seguir haciendo diversas lecturas filosóficas y es el ejemplo perfecto con el cual iniciar y demostrar que la actividad filosófica la podemos encontrar en todo lugar.



### **Sesión número dos la filosofía en Groundhog day (Día de la marmota)**

En la primera sesión de Filosofía en la pantalla hablé sobre una gran película como lo es Blade Runner, en esta ocasión hablaré sobre otra gran película que se aleja del tono serio de la nombrada anteriormente, hablaremos de una película de comedia que demuestra que incluso en estas películas podemos hallar temas filosóficos densos y serios como lo es en este caso el existencialismo; nos encontramos como espectadores con una película muy interesante la cual en un inicio fue creada solo para divertir a la audiencia y que sin proponérselo sus escritores y director crearon una obra existencialista.

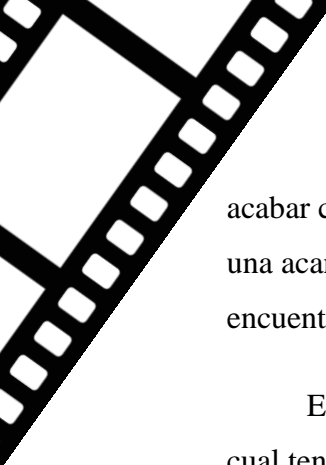


El día de la marmota nos cuenta la historia de un hombre que da el pronóstico del clima en la televisión, todos los años se le designa una tarea y es ir a un pueblo a presenciar una tradición del mismo llamada *el día de la marmota*, de ahí el título de la película, celebración en la cual todos los habitantes del lugar sacan a una pequeña marmota y creen que si esta mira su sombra el invierno continuará y si no sucede este es porque se acerca el verano; el protagonista es apático a esto y durante el inicio de la película vemos que solo se preocupa por él mismo, es egocéntrico y a pesar de que ha visitado por muchos años el pueblo ni siquiera conoce en realidad este y su gente.

Pero algo cambia en esta ocasión con esta visita al pueblo, pues después de la celebración y por una tormenta de nieve, deben quedarse en el pueblo y a partir de allí el día para nuestro protagonista se comienza a repetir una y otra vez, y debe cubrir la noticia del día de la marmota una y otra vez, es aquí donde entra nuestro problema filosófico y es la pregunta que hace Nietzsche en el eterno retorno ¿Qué harías si te dieras cuenta que debes repetir tu vida una y otra vez sin ningún cambio por la eternidad? Es una analogía que utiliza el filósofo alemán, pero que trae en sí una carga filosófica bastante pesada y que la película la plasma muy bien.

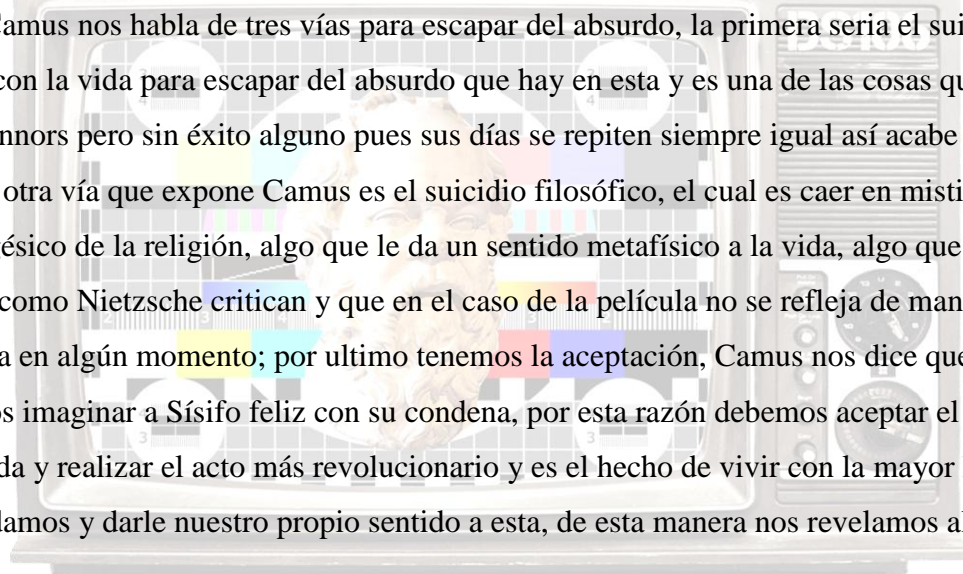
Tenemos en la película cierta evolución de lo que es igualmente el nihilismo, en primera instancia cuando vemos que nuestro protagonista se entera de que está repitiendo el mismo día una y otra vez sin consecuencia alguna de lo que hace, es cuando entra en esa primera etapa del nihilismo, donde se piensa que si no hay dios ni ley entonces puedo hacer lo que yo desee sin limitación alguna pues nada importa ya, Phil Connors, nuestro protagonista hace todo lo que desea, toda clase de locuras, entre esas robar un banco y conducir un auto por las vías de un tren, vemos que él ha decidido entonces implantar sus propias normas y olvidar las conductas pasadas que se realizaban por obligación, está en lo que sería un nihilismo positivo.

Pero a medida que va avanzando la película en el segundo acto de esta vemos como Phil ya se encuentra cansado porque pudo hacer todo lo que él quería pero aun así esta vida repetitiva empieza a estar carente de sentido y es así como entra a lo que sería el nihilismo negativo, un nihilismo en el que se da cuenta que las cosas que antes le daban sentido a su vida, esas normas que debía seguir y la vida que llevaba ya no están y por esta razón decide



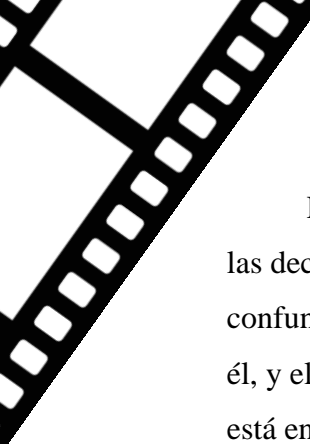
acabar con su vida, el cansancio del tedio y la repetición lo invade, y decide lanzarse por una acantilado con una camioneta para tratar de salir de este bucle temporal en el que se encuentra.

En este punto de la película es donde entra otro filósofo y este es Albert Camus, del cual tenemos una obra bastante representativa y la cual podemos ver reflejada igualmente en la película, esa obra es el mito de Sísifo, un hombre condenado a realizar una tarea eternamente, nuestra vida es como el mito de Sísifo y el día de la marmota a mi modo de ver es una representación para nuestros tiempos modernos, venimos a este mundo sin sentido y absurdo para vivir una vida llena de repetición, en la que nos preguntamos constantemente para qué estamos aquí.



Camus nos habla de tres vías para escapar del absurdo, la primera sería el suicidio, acabar con la vida para escapar del absurdo que hay en esta y es una de las cosas que hace Phil Connors pero sin éxito alguno pues sus días se repiten siempre igual así acabe con su vida, la otra vía que expone Camus es el suicidio filosófico, el cual es caer en misticismo y el analgésico de la religión, algo que le da un sentido metafísico a la vida, algo que tanto Camus como Nietzsche critican y que en el caso de la película no se refleja de manera explícita en algún momento; por último tenemos la aceptación, Camus nos dice que debemos imaginar a Sísifo feliz con su condena, por esta razón debemos aceptar el absurdo de la vida y realizar el acto más revolucionario y es el hecho de vivir con la mayor libertad que podamos y darle nuestro propio sentido a esta, de esta manera nos revelamos al absurdo.

Con Nietzsche pasa algo parecido en su eterno retorno en el cual él nos habla de algo llamado el amor fati o amor al destino, abrazar la vida con todo lo que esta trae para nosotros, es de esta manera que por medio de una aceptación podemos mejorar como individuos, al vivir una vida que siempre es igual, se repite una y otra vez lo que debemos hacer con esta es vivir el momento, dejar el pasado en el olvido y no pensar en el futuro, la vida puede adquirir sentidos diferentes si cada día se vive como si fuese único, y según las decisiones que tomemos la vida puede ser nuestro cielo o infierno, es según como la construyamos.



Es por esta razón que Phil puede repetir el día de manera positiva o negativa según las decisiones que tome, en un principio él piensa sólo de forma egoísta incluso confundiendo lo que es el amor, porque lo que él considera amor es solo satisfacción para él, y el único momento en el que pudo tener algo agradable y bonito con la mujer de la cual está enamorado lo arruinó con su egoísmo y aquí viene una pequeña idea de otro filósofo existencialista, Phil Connors trata de repetir ese momento agradable innumerables veces, trata de repetir algo que salió de manera espontánea y es ahí donde entra una idea de Kierkegaard, quien dice que la repetición no es posible, no se puede repetir el cómo nos sentimos a partir de una repetición de situaciones externas, algo que sale espontáneamente no se puede reproducir de manera fiel planeándolo, es por esta razón que debemos vivir sin forzar las circunstancias de lo que nos rodean, tenemos que aprender a vivir en el momento nuevamente como lo expone Nietzsche, nuestro objetivo es entonces el tratar de concederle a cada momento una dimensión de eternidad pero de forma espontánea.

Cuando el protagonista de la película entiende que él debe vivir a su manera y construir su propia vida y sus acciones determinarán lo bueno o malo de esta es cuando construye su propia moral y se puede desatar de las cadenas impuestas por la serie de normas que tal vez lo ataban antes, así ya todo acto bueno o malo no tiene una recompensa de corte espiritual o proveniente del karma, si no que la recompensa de estos actos están en los actos mismos, vemos entonces ya en el tercer acto de la película la evolución de Phil y cómo aprende artes para su propia satisfacción, como ayuda a las personas sin esperar nada a cambio solo la satisfacción de saber que ellos van a estar bien, el egocentrismo que lo caracterizaba lo abandona por completo y ahora es nuevo.

Al final lo que aprendemos por medio de Camus, Nietzsche y otros autores de corte existencialista los cuales podemos ver reflejado en la película de El día de la marmota es que esta vida es absurda y repetitiva, pero que por esta misma razón nosotros debemos tener un postura ante esta y a partir de ahí decidir cómo queremos vivir. El día de la marmota es entonces una película con la cual poder hablar sobre el nihilismo y el existencialismo y explicar puntos de vista de la filosofía de autores como Nietzsche y Camus.

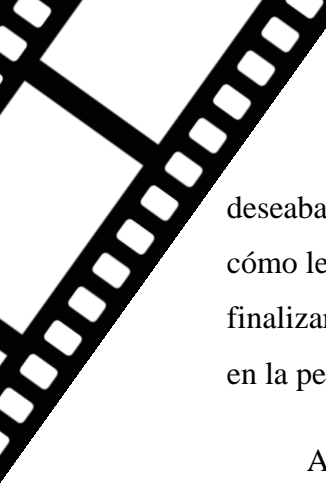
### Sesión número tres la filosofía en *Total Recall* (El vengador del futuro)

Ya hemos hablado de temas como el existencialismo visto en la película *El día de la marmota* y de igual manera se ha hablado de temas como ¿qué nos hace humanos? Tema que podemos encontrar en la película *Blade Runner*, pero en esta ocasión hablaremos de otro tema distinto pero que se puede ligar igualmente a los anteriormente nombrados; en la sesión tres de Filosofía en la pantalla hablamos sobre una película escrita por el mismo escritor de *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* novela de ciencia ficción que inspiró la creación de la película *Blade Runner*, Philip K. Dick nos trae la historia de *Total Recall*, una película del año 1990 dirigida por Paul Verhoeven y protagonizada por Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone y Rachel Ticotin.

La película se desarrolla en un futuro en el que la vigilancia es intensa, los viajes interplanetarios ya se pueden llevar a cabo y los sueños de las personas también pueden hacerse más vívidos gracias a una empresa llamada *Recall*, el protagonista de la película Hauser ha tenido unos sueños vívidos en los que él se encuentra en el planeta Marte con una mujer pero siempre terminan igual, ambos caen por un precipicio y sus trajes se dañan quedando así sin oxígeno y es allí donde él siempre despierta, al tener estos sueños de manera continua Hauser le plantea a su esposa Lori que deberían viajar a Marte, algo que a su esposa no le hace mucha gracia.

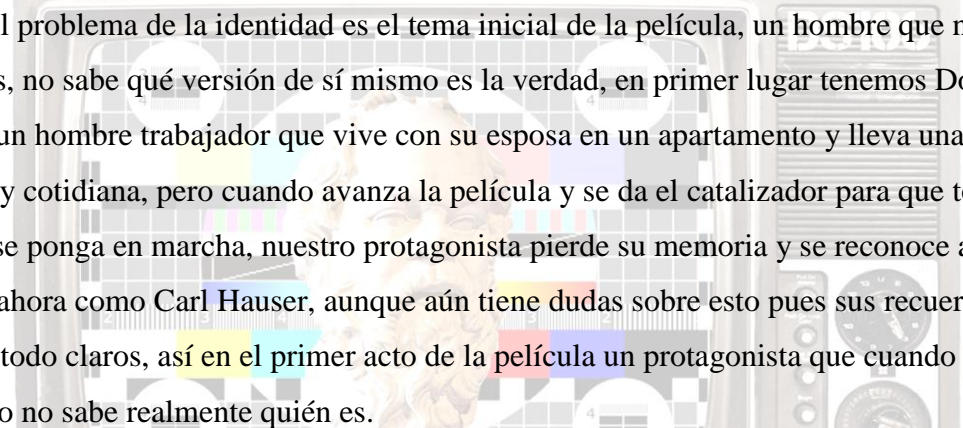
Poco después nos damos cuenta que en Marte las cosas no están muy bien ya que la mayoría de la población del lugar trabaja en unas minas de las cuales explotan un mineral bastante importante para la tierra y para el mismo planeta rojo, estos trabajadores están cansados del mandato del antagonista de la película, Coahaagen, un hombre que no le importa el bienestar de los que trabajan en el lugar, por esta razón es que se han dado revueltas y manifestaciones en Marte, una de las razones por las que a Lori no le gustaría viajar a este lugar.

Al ver sus planes de viajar a Marte el protagonista se ve en la tarea de buscar otro medio para poder realizar su viaje al lugar que tanto desea y es así que decide ir a la empresa *Rekall/Recall* o en español, recuerdos, un lugar donde implantan recuerdos ficticios en las personas, para que creen ilusiones y piensen que hicieron todo lo que



deseaban, cuando el protagonista va a este lugar pasan cosas muy reveladoras, el hecho de cómo le describen el recuerdo que implantaran en su memoria y como inclusive esa historia finalizara, igualmente es muy importante estar pendiente de las imágenes que se muestran en la película para poder sacar nuestras conclusiones finales al término de la película.

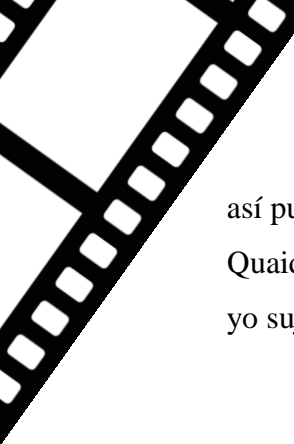
Ahora bien, después de este pequeño resumen y reseña de lo que es esta grandiosa película del género de ciencia ficción, me gustaría hablar de los temas filosóficos que podemos encontrar en la cinta, y esos temas filosóficos que podemos abordar en la película son, el problema de la identidad, problema que va ligado al sujeto y al yo, igualmente podemos incluso hablar un poco de la realidad y de si lo que vivimos en realidad es lo que creemos o todo es una ilusión, un problema bastante cartesiano.



El problema de la identidad es el tema inicial de la película, un hombre que no sabe quién es, no sabe qué versión de sí mismo es la verdad, en primer lugar tenemos Douglas Quaid, un hombre trabajador que vive con su esposa en un apartamento y lleva una vida normal y cotidiana, pero cuando avanza la película y se da el catalizador para que toda la acción se ponga en marcha, nuestro protagonista pierde su memoria y se reconoce así mismo ahora como Carl Hauser, aunque aún tiene dudas sobre esto pues sus recuerdos no son del todo claros, así en el primer acto de la película un protagonista que cuando se mira al espejo no sabe realmente quién es.

Así el sujeto el cual ya no reconoce su propia identidad no puede reconocer lo que muchas llamarían el yo, porque una de las características de nuestra especie es la de reconocernos a nosotros como un yo, un individuo que se nombra así mismo, que se conoce y es el cual se determina y se afirma, pero Douglas Quaid ha perdido esta capacidad pues al mirar su rostro en el espejo no sabe si en realidad es Quaid el trabajador o Hauser el espía, de esta manera su posibilidad de afirmarse y determinarse como alguien en específico se ha visto eliminada momentáneamente hasta que él mismo escoja quién es.

Así pues esa falsa sensación de creernos nuestros propios dueños desaparece, la presencia de nuestro personaje se duplica, puesto que encuentra una grabación en la que él se ha dejado un mensaje, pero esta grabación se refiere a sí mismo como Hauser, un espía el cual ha trabajado en Marte contra los rebeldes pero que ha decidido cambiar de bando,



así pues mientras mira a su yo del pasado en esta grabación podemos pensar en Hauser o Quaid como ese sujeto que se piensa a sí mismo y al hacer esto se duplica, se hace pues un yo sujeto y un yo objeto, uno que se piensa y otro que se observa.

Ahora el objetivo de nuestro protagonista es el de reconstruir lo que él cree es su memoria perdida y así recuperar su verdadera identidad, de esta manera poder conocerse a sí mismo de manera total, pero el problema aquí es que en realidad nosotros no nos podemos conocer de manera total, aunque lo quisiéramos y pensando incluso que somos dueños de nosotros mismos, nuestra percepción propia está distorsionada, somos lo que percibimos de nosotros en parte, pero también somos lo que los demás perciben.

Para poder percibirnos, nombrarnos y afirmarnos como un yo, debemos necesitar la memoria, algo que Hauser/Quaid, busca durante toda la película, completar su memoria para saber quién es él y cuál es su objetivo, la memoria es muy importante ya que si se tiene memoria el yo tiene identidad, nosotros tendremos identidad al poder recordar lo que hemos sido y lo que somos, con memoria podríamos en primera instancia responder a la pregunta filosófica ¿Quién o qué es el yo? ¿Qué es lo que me hace ser yo? ¿Hay acaso un yo original?

Con todo lo que sucede en la película alrededor de la identidad del protagonista podemos hablar de una metáfora de la antigua Grecia explicada por el Filósofo Heráclito, él hablaba de la metáfora del río, en esta nos decía que era imposible para todos nosotros bañarnos dos veces en el mismo río, decía esto explicando que el río está constantemente en movimiento, fluyendo, así pues el río no será nunca el mismo que ayer o el mismo que hoy o hace unos minutos.

Heráclito hablaba de esta metáfora no solo para hablar del río y su fluir, él usaba esta metáfora para hablar de todo en el mundo, puesto que todo está cambiando, incluyéndonos a nosotros, nosotros fuimos también y nos damos cuenta que no somos los mismos que hace dos años y no seremos los mismos mañana, así pues, lo único que permanece sobre todo es el mismo cambio, en un mundo en el que el resto de cosas cambia constantemente, entonces nuestro protagonista ha cambiado durante toda la película, ha pasado por muchas

fases y esto ha hecho que cambie de diversas formas, pero aun así el problema de la identidad prevalece, porque aun no sabemos cuál es la verdadera identidad Hauser o Quaid.

“La identidad personal, se funda sobre la continuidad de la conciencia, cuya orientación hacia el pasado se da como memoria, cobrando esta un papel privilegiado en la constitución de la identidad”. (Souroujon, 2011)

Nuevamente la cuestión de la memoria es bastante importante para definir quiénes somos y quienes hemos sido, puesto que gracias a la memoria podemos recordar lo que hemos vivido y cada vivencia es un recuerdo que nos ha hecho lo que somos y lo que fuimos, nuestra identidad se da gracias a la conciencia y la memoria, con estas dos cosas se da el yo, el yo es algo permanente, somos conscientes de nuestro existir, percibimos el mundo con nuestros sentidos, tenemos memoria y vivimos el pasado y el presente, y podemos vincular el pasado y el presente para poder definirnos en el futuro.

“¿Qué quiere señor Quaid?

Lo mismo que tú, recordar.

¿Para qué?

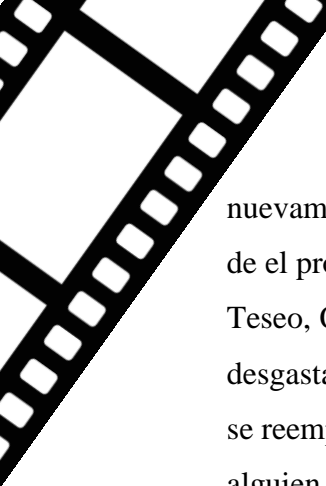
Para ser yo mismo de nuevo.

Se es lo que se hace, un hombre se define por sus acciones, no por sus recuerdos”.

Este diálogo lo tiene Quaid/Hauser con otro personaje llamado Kuato, esta conversación propone que se debe asumir el presente, no pensar en el pasado o en el futuro, pues estos no son fundamentos de nuestra identidad personal, así pues nuestras acciones diarias son las que definen mi ser, mi yo cada día.

Durante toda la película vemos este problema constante con la identidad, dándonos cuenta la final que Quaid en realidad siempre fue un espía que se hizo pasar por otro espía llamado Hauser y luego este fue devuelto a la tierra con su memoria borrada pero portando



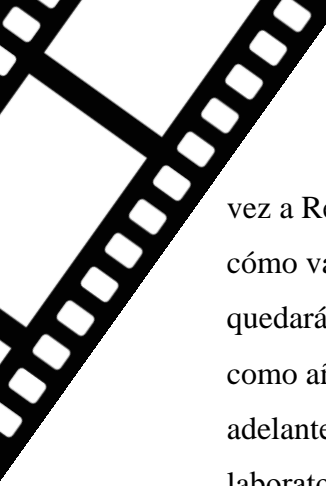


nuevamente el nombre de Douglas Quaid, de esta manera termina toda la trama alrededor de el problema de la identidad en la película, podríamos hablar aquí de la paradoja de Teseo, Quaid/Hauser son el barco de Teseo, un barco al cual sus partes se han ido desgastando y por esta razón deben ser cambiadas, poco a poco las partes viejas se quitan y se reemplazan por nuevas hasta que queda el barco con todas sus partes nuevas, pero alguien decide tomar todas las partes viejas y armarlas nuevamente y digamos que alguien desea replicar el barco en su totalidad haciendo una copia exacta de este, la pregunta aquí es cuál de los tres sería el barco de Teseo, lo mismo pasa con el protagonista, son diferentes versiones del mismo individuo, pero en momentos diferentes.

Para finalizar me gustaría hablar del otro problema que podemos encontrar en la película y es el tema de la realidad, un tema bastante común no solo en el cine sino también dentro de la filosofía, esa duda constante de si en realidad este es el mundo real o todo hace parte de una ilusión, una especie de realidad virtual en la que nos han encerrado, un cerebro en una cubeta el cual ha sido manipulado para creer que tiene una vida, ese es el otro problema o tema filosófico que podemos hallar en la película.

Tenemos a Quaid/Hauser que sueña constantemente con Marte y por esta razón a generado una obsesión en él la cual produce en él la necesidad de ver cosas relacionadas con el planeta rojo y su deseo de viajar allí, viendo las noticias de Marte y todo lo que está pasando allí vemos por primera vez al personaje de Coahaagen, en las noticias vemos un ataque por parte de los rebeldes, algo que vuelve y se repite en Marte cuando el protagonista ya se encuentra en el planeta, lo curioso de esta escena es que se desarrolla en la misma locación donde se muestra el atentado en las noticias, así empezamos a notar que en la mente de nuestro personaje ya hay ciertas cosas que pueden ser usadas en la empresa Recuerdos.

Cuando sube al metro para ir a su trabajo, Quaid/Hauser ve una publicidad de Rekall/recuerdos, en la cual podemos ver a un personaje que aparecerá nuevamente en Marte para hablar con el protagonista y convencer a éste de que se encuentra en una ilusión, aún está en la empresa Recuerdos conectado a la máquina, este hombre se ve en un plano con Hauser en el cual Hauser se refleja en los espejos pero este otro hombre no, dándonos esa sensación de que si puede estar en una ilusión; En la tierra cuando Quaid va por primera



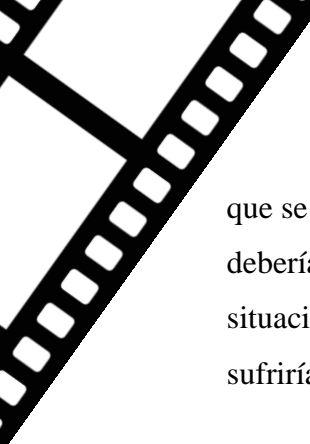
vez a Recuerdos a construir su recuerdo falso, durante toda la conversación se nos cuenta cómo va a ser la historia y se nos cuenta el final, Quaid lograra salvar al planeta y se quedará con la chica, pero no solo eso, cuando lo están conectando a la máquina vemos como añaden temas relacionados con alienígenas, cosa que después se confirma más adelante en la película y por último, uno de las frases de uno de los personajes en el laboratorio cuando el protagonista va a ser conectado es “Cielo azul en Marte, eso es nuevo”. Al final, el cielo es azul en Marte y Melina le pregunta a Quaid “¿y si todo esto es una ilusión?” a lo que Hauser responde que esto no importa, al final Hauser acepta quedarse en lo que podría ser una ilusión, pero el espectador es el que decide si esta lo es o no.

### **Sesión número cuatro la filosofía en Million Dollar Baby**

Million Dollar Baby es una película del año 2004 dirigida por Clint Eastwood y escrita por Paul Haggins, la película está estelarizada por Hilary Swank, Clint Eastwood y Morgan Freeman. Es una película que nos cuenta la historia de una chica cuyo sueño es convertirse en una boxeadora profesional y que desea ser entrenada por un ex boxeador profesional que tuvo buena fama en sus años dorados como deportista, lo que la protagonista de la película no sabe es que este no querrá entrenarla en un inicio.

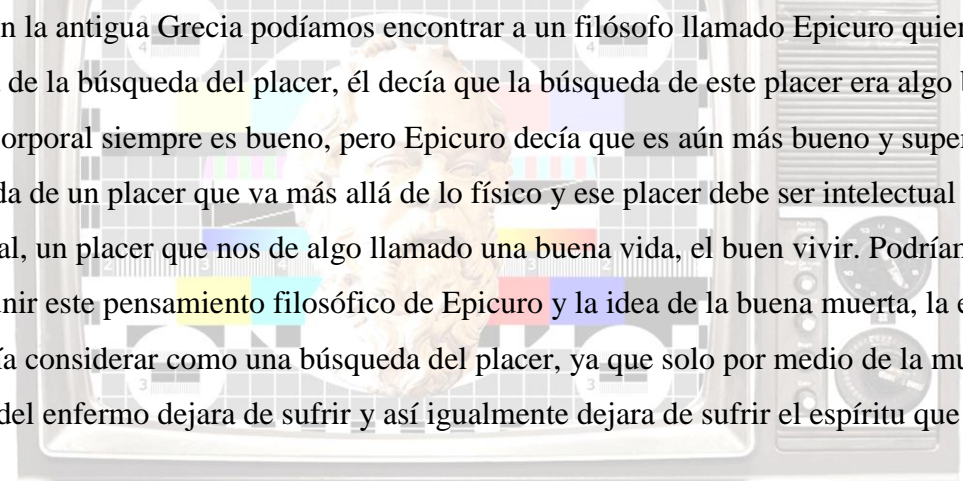
En el transcurso de la película veremos la lucha de esta chica por hacerse cada vez más fuerte y superarse a sí misma, vemos una evolución constante no solo en ella como deportista sino también en el entrenador que poco a poco verá su válida y decidirá entrenarla para que ella logre alcanzar su sueño, y poder llegar a ser campeona de boxeo femenino, vemos como todas sus batallas fuera y dentro del ring darán frutos, pero llegará un momento en el que un horrible accidente truncara parte de los sueños de esta gran peleadora y su carrera como pugilista se verá acabada; ahora la lucha debe ser llevada a otro lugar y su entrenador deberá tomar una decisión a la hora de ayudarla a enfrentarse a esta nueva batalla personal.

Million Dollar Baby es una película que guarda dentro de sí dos temas importantes para la filosofía y la bioética, y estos son la eutanasia y el suicidio, es una película la cual nos habla de dos temas complejos de tratar en muchas comunidades y que generalmente es visto como tabú en gran parte de la sociedad, puesto que la finalización de la vida es algo



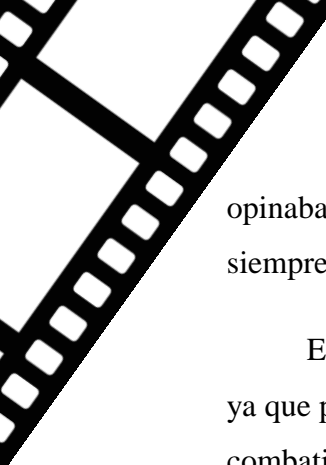
que se tiene presente como inmoral en cuestiones sociales y religiosas, pero ¿Cómo deberíamos afrontar un tema tan complejo como este? ¿Cómo deberíamos actuar ante una situación así? En la película vemos un dilema moral y personal igual al que muchos sufriríamos en una situación como esta.

En un principio deberíamos saber que es la eutanasia, la palabra eutanasia y concepto vienen del griego *Eus: bueno* y *Tanatos: muerte*, la unión de ambas palabras nos da el significado de la buena muerte, una muerte que hoy en día llamaríamos no buena sino digna, puesto que en muchas ocasiones cuando una persona no puede llevar una vida digna por cuestiones de salud y ve que con el paso del tiempo su cuerpo se deteriora poco a poco sin permitirle gozar de su vida, muchos entonces deciden buscar una muerte digna y buena, una muerte asistida por medio de la eutanasia.



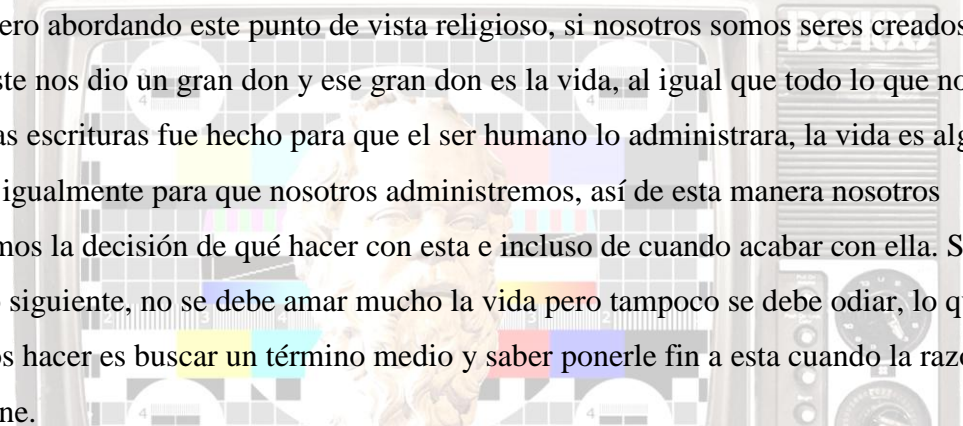
En la antigua Grecia podíamos encontrar a un filósofo llamado Epicuro quien hablaba de la búsqueda del placer, él decía que la búsqueda de este placer era algo bueno un placer corporal siempre es bueno, pero Epicuro decía que es aún más bueno y superior la búsqueda de un placer que va más allá de lo físico y ese placer debe ser intelectual y espiritual, un placer que nos da algo llamado una buena vida, el buen vivir. Podríamos decir que al unir este pensamiento filosófico de Epicuro y la idea de la buena muerte, la eutanasia se podría considerar como una búsqueda del placer, ya que solo por medio de la muerte el cuerpo del enfermo dejara de sufrir y así igualmente dejara de sufrir el espíritu que alberga en este.

En términos de bioética podríamos hablar de algo que se conoce como el doble efecto, el cual nos explica que por supuesto al darle la muerte a un individuo que la solicita para acabar con su sufrimiento es algo bueno para este, pero que de igual manera es una decisión que afecta a todo un círculo social, no solo personal sino también amplio como lo es incluso el político y religioso, quienes también influyen en la toma de estas decisiones en muchas ocasiones, ya sea para apoyar el tema o para condenarlo y aprobarlo. En la antigüedad también habían detractores de la eutanasia, en la antigua Grecia uno de estos detractores era el filósofo Hipócrates del cual provienen el juramento hipocrático, el cual siempre trata de velar por la salud de los pacientes e intentar preservar la vida, este filósofo



opinaba que él no podía quitarle la vida a nadie pues el siempre trataría de velar porque esta siempre fuera preservada.

En la edad media también se podía hallar esta división específicamente en culturas, ya que por su parte pueblos vikingos consideraban que al llegar a cierta edad y ya no poder combatir para poder llegar al paraíso al cual ellos aspiraban la única manera que podrían llegar a este era por medio del suicidio, un suicidio en el cual se viera reflejado el valor de un guerrero, pero por otro lado tenemos otros pueblos en este periodo de tiempo los cuales seguían unas creencias religiosas totalmente diferentes, unas creencias cristianas en las cuales se había estipulado que el suicidio era un pecado que alejaría el alma de los hombres del reino de Dios, ya que este acto era un homicidio cometido contra sí mismo.



Pero abordando este punto de vista religioso, si nosotros somos seres creados por Dios, este nos dio un gran don y ese gran don es la vida, al igual que todo lo que nos rodea según las escrituras fue hecho para que el ser humano lo administrara, la vida es algo que se nos dio igualmente para que nosotros administremos, así de esta manera nosotros tomaremos la decisión de qué hacer con esta e incluso de cuando acabar con ella. Séneca decía lo siguiente, no se debe amar mucho la vida pero tampoco se debe odiar, lo que debemos hacer es buscar un término medio y saber ponerle fin a esta cuando la razón no lo determine.

Una película como “Million Dollar Baby” nos abre la puerta para hablar de un tema tan importante como es la eutanasia y lo que esta conlleva y nos permite hacernos preguntas importantes como ¿Cuál es el sentido de la vida cuando la vida deja de tener sentido para uno? ¿En qué medida soy lo suficientemente autónomo y consciente como para decidir sobre mi vida? O ¿Qué pasa con aquellos que no pueden decidir sobre su vida? Se podría llegar a pensar que en una situación extrema en la que no vemos las cosas claras podríamos tomar decisiones a la ligera sobre nuestras vidas, esto podría ser una posibilidad la cual se debe observar y analizar.

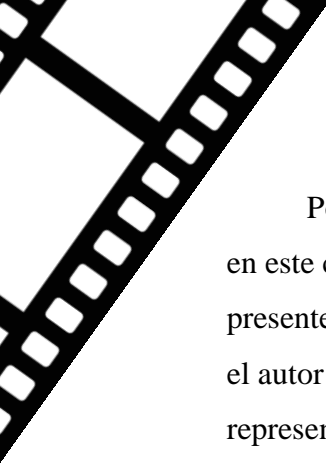
## Conclusiones

En conclusión, *filosofía en la pantalla* es un ejercicio en el cual se busca observar cómo ciertos temas filosóficos son abordados en el oficio cinematográfico por parte de sus directores y guionistas, como temas de importancia filosófica están inmersos en películas que en un inicio pueden ser vistas como mero y básico entretenimiento. El cine y otros medios audiovisuales, pero primordialmente esas historias fílmicas que están al alcance de casi todas las personas ya sea en la pequeña o gran pantalla, nos desvelan temas de importancia para nuestros espíritus ávidos de conocimiento.

Igualmente queda claro que para abordar estos importantes temas que yacen ocultos para algunos en conocidos films o próximas historias que vendrán a nosotros en este formato fílmico se tiene que tener por lo menos unas bases sobre cuestiones filosóficas o a alguien que ayude a comprender lo que no podamos desvelar por completo por nuestra propia cuenta, entendemos de igual manera que para la correcta interpretación y develar lo que hay en ciertas películas de forma acertada, debemos visionar estas con una buena capacidad perceptiva y de análisis concienzudo.

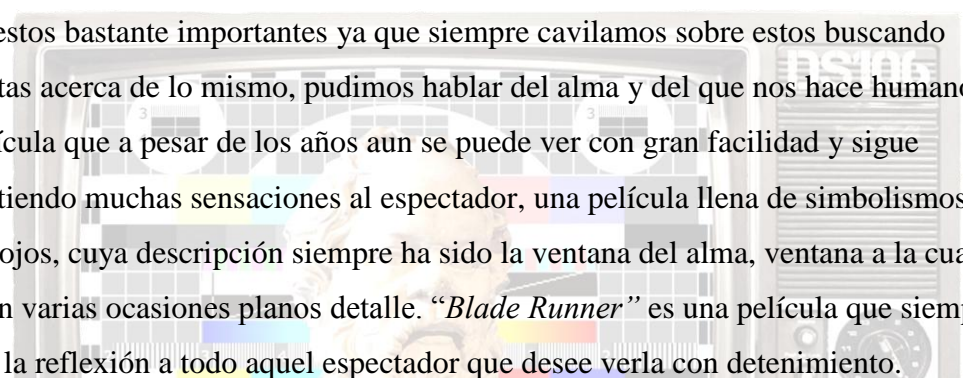
Filosofía en la pantalla es un ejercicio por medio del cual mostrar que los temas filosóficos se pueden llevar ante los demás por un medio tan masivo como lo es el cine y este puede ser usado como una herramienta para despertar el interés de muchos en la filosofía y en el ver las cosas más allá de lo que aparentan ser. Podemos dar a entender que el conocimiento también se oculta en la entretención y muchas veces esta puede despertar la curiosidad intelectual de aquellos que la experimentan.

Si bien hay variedad de películas en las cuales podemos encontrar diversos temas filosóficos los cuales pueden ser analizados y usados como ejemplo para abordar temas mucho más complejos ya introducidos por un filósofo con mayor experiencia en el área, debemos recordar que no toda película contendrá siempre un tema filosófico o de otra índole el cual deba ser tratado, en muchas ocasiones una película será solo un medio de entretenimiento cuyo objetivo sea ese, solo entretener, sin un objetivo mayor a este, así que también se debe estar consciente de cuándo analizar algo con detenimiento y cuando no.



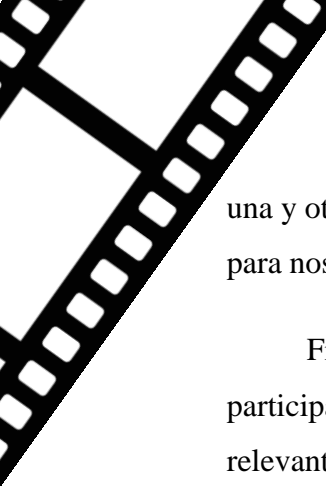
Por otro lado, siempre es bueno saber que es lo que el creador de una obra artística, en este caso una obra fílmica, ha querido representar, si tenemos en cuenta todo lo que hay presente en la obra que percibimos igualmente debemos tener en cuenta lo que ha percibido el autor de esta anteriormente y como lo ha querido representar, como ha querido representar sus ideas y visiones de lo que él considera el mundo, y en que se ha basado. En conclusión el cine y muchos de sus productos audiovisuales son un medio por el cual fomentar el aprendizaje y también el deseo de conocer.

Re visionamos un clásico del cine de ciencia ficción y neo noir llamado “*Blade Runner*”, película en la que pudimos evidenciar los participantes de filosofía en la pantalla diversos temas filosóficos como la vida, la muerte, temas muy recurrentes en la filosofía, siendo estos bastante importantes ya que siempre cavilamos sobre estos buscando respuestas acerca de lo mismo, pudimos hablar del alma y del que nos hace humanos, es una película que a pesar de los años aun se puede ver con gran facilidad y sigue transmitiendo muchas sensaciones al espectador, una película llena de simbolismos como lo son los ojos, cuya descripción siempre ha sido la ventana del alma, ventana a la cual se le hacen en varias ocasiones planos detalle. “*Blade Runner*” es una película que siempre invita a la reflexión a todo aquel espectador que desee verla con detenimiento.



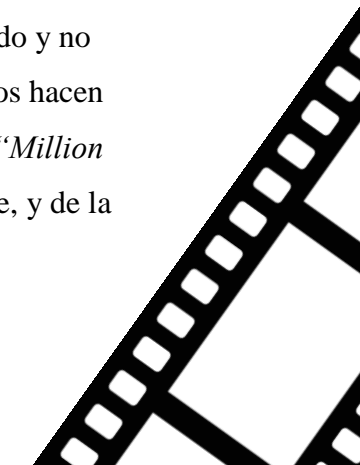
En la actualidad, con todas estas máquinas que nos rodean, con cada inteligencia artificial nueva que sale, con cada androide que arman y muestran en canales de televisión alrededor del mundo, la película de Ridley Scott sigue estando vigente y la duda del fantasma en la máquina sale a la luz nuevamente, y nos hace preguntarnos ¿las máquinas también tienen sentimientos y conciencia del mundo que les rodea? como nosotros los seres humanos, ¿acaso ellas también tendrán eso a lo que muchos humanos llaman alma? Son preguntas que aún no tienen respuesta así muchos respondan negativamente a esto.

Está claro igualmente que hay películas que despiertan en nosotros ese sentimiento de angustia sobre la vida, sobre lo que estamos haciendo con ella, películas que nos hacen reflexionar al igual que Albert Camus sobre si la vida que estamos llevando tiene valor o algún sentido; como “*El día de la marmota*”, película que nos muestra el absurdo, el absurdo de una vida monótona, repetitiva y sin sentido, básicamente nos hace ver nuestras propias vidas y el hecho de cómo despertamos cada mañana y repetimos la misma rutina




una y otra vez, todo esto sin siquiera poner en duda si lo que hacemos tiene algún sentido para nosotros.

Filosofía en la pantalla demostró igualmente con cada charla llevada a cabo que todo participante pudo vislumbrar con la visualización de una pieza fílmica un tema filosófico relevante para su análisis detallado y poder hablar sobre este en cada encuentro que se logró llevar a cabo, demostrando así la posibilidad de poder abordar un tema que le concierne a la filosofía desde un producto creado al parecer con el objetivo de entretener pero que en realidad también tiene el objetivo de despertar la curiosidad y el análisis de los espectadores, de esta manera poder abordar con mayor cuidado el tema visto en la película y poder hablar de este con un poco más de detenimiento.



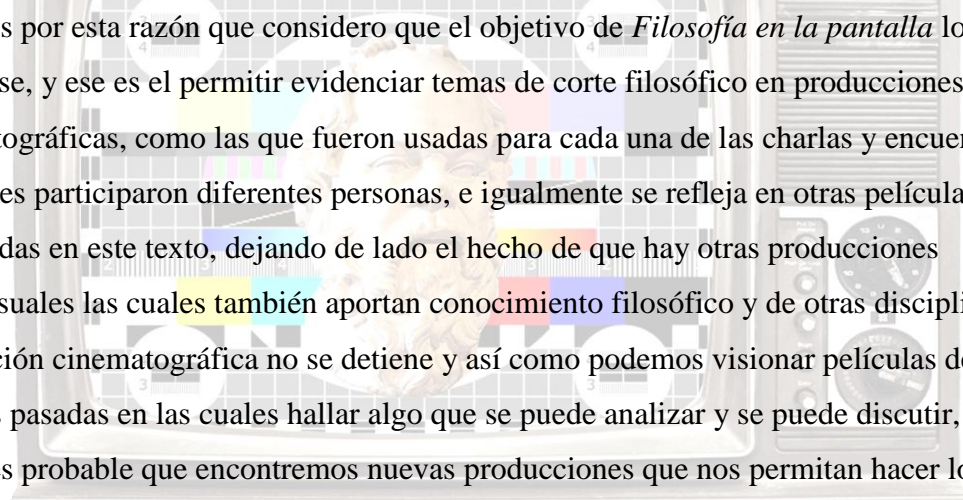
Otra de las películas que pudimos ver y analizar fue *“Total Recall”* en la cual el tema principal es la identidad ¿Qué nos hace a cada uno de nosotros ser nosotros? Durante todo un viaje relacionado con los recuerdos y los sueños del protagonista nos adentramos más y más en una historia de ciencia ficción y acción, en la cual nos preguntamos ¿Son acaso los recuerdos los que nos hacen ser nosotros? O ¿Son más bien nuestras vivencias y decisiones en el momento las que nos definen como individuos? Durante todo este viaje acompañando al protagonista de la película no solo nos cuestionamos el problema de su identidad y que lo hace a él ser él, sino que también nos preguntamos si ¿todo lo que él y nosotros como espectadores de la película estamos viendo es realmente algo que está viviendo o es solo una simulación en la tienda de recuerdos a la que el protagonista fue? Pregunta que nos hace abordar también la pregunta ¿nuestros recuerdos en realidad son nuestros o alguien más los introdujo en nosotros?

Vemos entonces que cada película visionada no solo toca temas abstractos como el alma, el sentido de la vida, la memoria y la identidad, sino que también las películas nos hacen preguntarnos acerca del mundo que nos rodea, nos hace preguntarnos si todo lo que percibimos es real, si la vida que hemos escogido llevar en realidad tiene un sentido y no solo la estamos repitiendo por miedo al cambio e igualmente, son películas que nos hacen reflexionar sobre problemas éticos, como la película de la última sesión, titulada *“Million Dollar Baby”* en la cual se nos habla igualmente de la vida y también de la muerte, y de la



decisión de cuándo debemos acabar con nuestra vida ¿somos en realidad nosotros dueños de nuestras vidas o debemos aceptar que otros interfieran en si vivimos o no?

Como en la gran mayoría de obras de arte en el cine sucede lo mismo, la vida se ve reflejada de diversas formas en la gran pantalla, ya sea por medio de historias ficticias y llenas de metáforas las cuales hacen alusión a cuestionamientos pertenecientes al ser humano, y de igual manera vemos historias apegadas a una realidad mucho más cercana a la nuestras, el cine es un reflejo de la realidad, realidades que en ocasiones ignoramos u obviamos y gracias a estas producciones audio visuales recuperamos del olvido, o en otras ocasiones descubrimos, ya sea en una concurrida y oscura sala de cine o en la comodidad de nuestro hogar, las películas son vehículos que nos transportan a mundos en los cuales redescubrir algo.



Es por esta razón que considero que el objetivo de *Filosofía en la pantalla* logra abordarse, y ese es el permitir evidenciar temas de corte filosófico en producciones cinematográficas, como las que fueron usadas para cada una de las charlas y encuentros en los cuales participaron diferentes personas, e igualmente se refleja en otras películas nombradas en este texto, dejando de lado el hecho de que hay otras producciones audiovisuales las cuales también aportan conocimiento filosófico y de otras disciplinas; la producción cinematográfica no se detiene y así como podemos visionar películas de décadas pasadas en las cuales hallar algo que se puede analizar y se puede discutir, en el futuro es probable que encontremos nuevas producciones que nos permitan hacer lo mismo, es por esta razón que considero que *Filosofía en la pantalla* es algo útil y lo seguirá siendo durante mucho tiempo, ya que en los tiempos en los que nos movemos hay pantallas en todos lados e incluso llevamos una con nosotros. *Filosofía en la pantalla* demuestra que podemos encontrar conocimiento incluso en el entretenimiento.



## Referencias

Descartes, R. 2006. Meditaciones Metafísicas. Meditación Tercera De Dios que existe. Bogotá: Gráficas Modernas.

Diccionario filosófico abreviado, 1959; 442 – 443.

Gombrich, E. H. 2008. Arte e Ilusión, Estudio sobre la psicología de la representación pictórica. Londres: Phaidon press limited.

Hawke, E. 2018. The Late Show with Stephen Colbert. Estados Unidos de América. Nueva York.

Enciclopedia online Symploké. 2017. Representación.

<https://symploke.trujaman.org/index.php?title=Representaci%C3%B3n>.

Kant, I. 2001. Crítica del juicio. Analítica de lo bello. Madrid: S.L.U. Espasa Libros

Egri, L. 2010. El arte de la escritura dramática. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Sontag, S. 1996. Contra la interpretación. I Contra la interpretación. Buenos Aires: Alfaguara.

Sontag, S. 2006. Sobre la fotografía. Evangelios fotográficos. México: Alfaguara.

Souroujon, G. 2011. Reflexión en torno a la relación entre memoria, identidad e imaginación. México: Andamios.