

Julia María Labrador Ben
Universidad Complutense de Madrid

ABSTRACT: *The subject is the ability the cinema has performed - since its very beginning - as a creation instrument of national and transnational identities. In the first place, it covers Spanish cinema since 1938 and right after the end of the Spanish Civil War, II World War Italian-German cinema, Eisenstein's, Leni Riefenstahl's, Griffith's and Ford's cinema, the role American war and science fiction productions played, as well as the comedies dealing with the divided Berlin subject. The role of computers and video-games and the new cinema positionings that forecast the end of what is real, is studied through films such as Tron, The Lawnmower Man, Johnny Mnemonic, Ghost in the shell, Simone o Matrix.*

KEYWORDS: *Cinema. Generation of signs of identity. Political and war propaganda. Cold War. Cinema and virtual reality. Computers. Video-games*

EL CINE COMO GENERADOR DE IDENTIDADES NACIONALES Y TRANSNACIONALES

Desde su origen el cine ha sido un instrumento de generación de identidades tanto a nivel nacional como transnacional, trasladando los planteamientos de la nación productora de una película o grupo de películas determinadas a un grupo de naciones más amplias que el de la nación original. Este planteamiento se ha exacerbado aún más en momentos en que la construcción narrativa de la identidad, al servicio de unos determinados planteamientos sociopolíticos, se hacía más necesaria. Por ejemplo, en España tras el final de la guerra civil el cine de Franco, que se había iniciado en Berlín en 1938 con Hispano Film Production y obras como *Noches de Andalucía* y *Carmen la de Triana*, y en la Italia de Mussolini en 1940 con *Sin novedad en el Alcázar* de Augusto Genina, inicia su andadura autóctona con el denominado cine imperial, es decir, en su mayor parte las producciones de Cifesa, que sirven a los planteamientos del franquismo en cuanto a la reivindicación de España como nación con ansias imperiales, sin que se sepa muy bien hacia dónde podría llevar a cabo su "voluntad de imperio" salvo que fuera el Norte de África, o

RESUMEN: Se estudia la capacidad del cine desde sus orígenes como instrumento de generación de identidades nacionales y transnacionales. Se realiza, en primer lugar, un recorrido por el cine español desde 1938 y tras el final de la guerra civil, el cine italo-alemán de la II Guerra Mundial, el cine de Eisenstein, Leni Riefenstahl, Griffith y Ford, y el papel que jugaron las producciones norteamericanas bélicas y de ciencia ficción, así como las comedias sobre el Berlín dividido. El papel de los ordenadores y los videojuegos, y los nuevos planteamientos cinematográficos que pronostican el final de lo real se estudia a través de películas como *Tron*, *El cortador de césped*, *Johnny Mnemonic*, *Ghost in the shell*, *Simone* o *Matrix*.

PALABRAS CLAVE: Cine. Generación de señas de identidad. Propaganda política y propaganda bélica. Guerra Fría. Cine y realidad virtual. Ordenadores. Videojuegos.

que tratara de convertirse en nación guía de los países hispanoamericanos, planteamiento extremadamente difícil, salvo en el caso de Argentina, nación dividida, que acabaría convirtiéndose en aliada del franquismo pese a la presencia de un núcleo importante de exiliados, contrarrestada por otra presencia igualmente numerosa de supervivientes del nazismo. Las películas más representativas del cine imperial de Cifesa fueron cuatro títulos dirigidos por Juan de Orduña: *Locura de amor* (1948), *Agustina de Aragón* (1950), rodada como consecuencia del gran éxito que Aurora Bautista obtuvo protagonizando la anterior, *Alba de América* (1951), la película de mayor presupuesto del cine español hasta ese momento y también el mayor fracaso económico, y *La leona de Castilla* (1957), sobre la gesta de los Comuneros. El resto de la producción española del mismo periodo, aunque no sirve estrictamente a la idea imperial, trata por todos los medios de presentar a España como nación luchadora frente a la expansión comunista: *Murió hace quince años* (1954) de Rafael Gil, basada en la obra homónima de José Antonio Jiménez Arnau, o *Lo que nunca muere* (1955) de Julio Salvador, adaptación cinematográfica del serial radiofónico *Lo que no muere* de Guillermo Sautier Casaseca y Luisa Alberca, serían buenos ejemplos.

Pero quizá el mejor de todos sea *Raza* (1941) de José Luis Sáenz de Heredia con guión del mismísimo Caudillo, que hace un repaso de la España heroica a través de la Armada española, Trafalgar incluido, planteamiento entre otras cosas edípico porque el padre de Franco perteneció a la Armada, algo que el joven Francisco no pudo conseguir. Este aspecto y las diferencias de comportamiento hicieron que Franco y su padre se odiaran mutuamente. En 1942 Carlos Arévalo dirige *¡Harka!* sobre la guerra en África, y también el único film claramente falangista, *Rojo y negro* (1942), protagonizado por Conchita Montenegro. Episodios de la guerra civil aparecieron en *Escuadrón* (1941) de Antonio Román, *A mí la legión* (1942) de Juan de Orduña y *Cabeza de hierro* (1944) de Ignacio F. Iquino.

En otros casos lo que se reivindica es la España tradicional y el patriotismo de charanga y pandereta en sus distintas versiones regionales, con predominio de la vertiente andaluza seguida de la gallega y la aragonesa: *La blanca paloma* (1942) de Claudio de la Torre, *Sucedió en Sevilla* (1954) de José G. Maesso, *Camino del Rocío* (1966) de Rafael Gil, *Currito de la Cruz* (1948) de Luis Lucia y (1965) de Rafael Gil, *Morena clara* (1954) de Luis Lucia, *La casa de la Troya* (1959) de Rafael Gil y *Nobleza baturra* (1965) de Juan de Orduña. Muchas de ellas son *remakes* de obras anteriores a la guerra civil y además proceden o de una novela o de una obra teatral de carácter musical escrita por Quintero, León y Quiroga. La España de la copla arrollaría en el cine de la mano de intérpretes como Imperio Argentina, sobre la que se especuló que había sido agente del nazismo, Lola Flores, Paquita Rico y Carmen Sevilla. El colmo llega cuando actúan las tres últimas cogiditas de la mano en *El balcón de la luna* (1962) de Luis Saslavsky. Este planteamiento regionalista de la españolidad no es en modo alguno inocente, pues de lo que se trata es de desmontar los planteamientos nacionalistas anteriores a la cruzada. Finalmente, durante todo el período tiene lugar una adaptación cinematográfica de obras literarias que habían planteado la sociedad española desde el punto de vista políticamente correcto y entre las que podemos citar *Pequeñeces* (1950) de Juan de Orduña, adaptación de la novela homónima del Padre Coloma, *El escándalo* (1943) de José Luis Sáenz de Heredia y *El clavo* (1944) de Rafael Gil, ambas adaptaciones de sendas obras de Pedro Antonio de Alarcón, etc. Y como no podía faltar, también existió un cine religioso representado por *La señora de Fátima* (1951) de Rafael Gil y *Balarrasa* (1950) de José Antonio Nieves

Conde. Tardará mucho tiempo en aparecer un cine que se oponga a estos planteamientos desde posiciones de avanzada: *Surcos* (1951) de Nieves Conde, *Calle Mayor* (1956) de Juan Antonio Bardem, y todo el cine español asimilable a la óptica del neorrealismo italiano, por ejemplo *Esa pareja feliz* (1951) de Luis García Berlanga y Juan Antonio Bardem, *Día tras día* (1951) de Antonio del Amo, *Los golfos* (1961) de Carlos Saura, o películas de Marco Ferreri como *El pisito* (1958), *Los chicos* (1959) y *El cochecito* (1960).

Pero naturalmente esto no es privativo de España, con anterioridad había surgido en la recién creada Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) un cine político de extraordinaria calidad representado principalmente por Sergei Eisenstein con un doble planteamiento: la afirmación de la Gran Rusia en películas como *Alexander Nevsky* (1936) e *Iván el terrible* (1945-1946) o del proceso revolucionario ruso anterior a la revolución, *La huelga* (1924), *El acorazado Potemkin* (1925) y *Octubre* (1927), pero que tendrá problemas con los nuevos planteamientos del stalinismo, con lo cual quedó una buena parte del material original de Eisenstein sin montar, en concreto lo referido a la revolución mexicana.

Resulta curioso que el cine soviético influyera poderosamente en sus oponentes, es más, Josef Goebbels era un gran admirador de *El acorazado Potemkin*. Además de sus obras de ficción, dedicadas a exaltar la patria alemana: *Refugiados* (1933), *Traidores* (1936), *Patriotas* (1937) y *Stukas* (1941) de Karl Ritter, que ya había rodado un documental sobre la intervención alemana en la guerra civil española titulado *Legión Cóndor* (1939), y reivindicar para los no nazis la traición a la patria, *El judío eterno* (1940) de Hippler, y exaltar sus glorias militares, el nazismo había generado en Alemania un cine propagandístico que en muchos casos alcanzaría una calidad excepcional, como los documentales que sobre el Congreso del Partido Nacional-Socialista (*El triunfo de la voluntad*, 1934) y las Olimpiadas de Berlín (*Olimpiada*, 1936) realizaría Leni Riefenstahl, que se habría encargado no sólo de la plasmación filmica, sino también de la puesta en escena real de los eventos del nazismo, con resultados estética y políticamente increíbles: a modo de ejemplo se puede destacar el aspecto con el que aparece Adolf Hitler en algunos planos, mucho más embellecido de lo que era realmente, e incluso más alto.

Paralelamente Italia y Japón, es decir, los otros dos países del Eje, van a llevar a cabo también un cine propagandístico: *Sol* (1929) y *Tierra madre* (1930) de Alessandro Blasetti, *Camisa negra* (1933) de Giovacchino Forzano, que tiene como tema la marcha sobre Roma, *El escuadrón blanco* (1936) de Augusto Genina, dedicada a la guerra de Abisinia, *Cruz de hierro* (1940) de Blasetti y el documental *El Duce*. El cine japonés de Hirohito abordará la guerra ruso-japonesa y la posterior participación de Japón en la II Guerra Mundial en obras como *La historia del comandante Nishizumi* (1940) de Kuzaburo Joshimura y la obra de Satsuo Yamamoto *Guerra en el mar desde Hawai a Malasia* (1942).

Pero si esto es en un extremo del abanico político, en el opuesto, es decir, en Estados Unidos, todo el cine anterior a la II Guerra Mundial obedecerá a un doble planteamiento: de una parte la construcción de la identidad nacional en un país formado por individuos procedentes de otros lugares de Europa y de otras culturas que una vez ubicados en Estados Unidos mantendrían y aún siguen manteniendo sus señas de identidad y a los que habría que imbuir, sin necesidad de desmontar sus planteamientos originales, la idea de pertenecer a una gran nación. Nada mejor que convertirlos en constructores de la misma, de ahí la producción de películas como *El nacimiento de una nación* (1915) de David Wark Griffith o como ese primer cine de pioneros que aparece en algunas obras de John Ford, por ejemplo *La diligencia* (1939). Por otro lado, América tiene la necesidad de expandir y justificar ante Europa su forma de ser, de vivir y de pensar. Es el cine del *american way life* (forma de ser americana), representado sobre todo por la "comedia loca" de Hollywood con títulos como *La fiera de mi niña* (1938) de Howard Hawks, *Historias de Filadelfia* (1940) de George Cukor, o *Vive como quieras* (1938), *Caballero sin espada* (1939) y *Juan nadie* (1940) de Frank Capra. Todo cambiará tras el final de la II Guerra Mundial, aparecerá primero un cine bélico que elegirá de forma especial como enemigo no a la Alemania nazi sino al imperio japonés, *Destino: Tokio* (1944) de Delmer Daves, respuesta evidente al bombardeo de Pearl Harbour. Pero enseguida y con la aparición de la guerra fría el enemigo pasará a ser otro, en concreto la "amenaza comunista". Por supuesto, el macartismo entra a saco en la producción cinematográfica previo procesamiento y eliminación de actores, directores y guionistas sospechosos del terrible mal ("caza de brujas"). Este planteamiento anticomunista resulta claro en muchos films y aparece de

forma subyacente en otros como por ejemplo las películas de ciencia-ficción, cuya representación más clara será *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatcher*, 1956) de Don Siegel, en la que los seres del espacio sustituyen a los humanos por copias idénticas carentes de voluntad y ciegame obediencia a un poder centralizado que actúa como cerebro único de todos esos seres, crítica evidente al comunismo. No vamos a poner otros ejemplos, únicamente señalar que son muy escasas aquellas películas en las cuales la invasión extraterrestre tiene resultados beneficiosos, salvo el caso de *Ultimátum a la tierra* (1951) de Robert Wise, excelente film de contenido antibelicista, por no citar al muy reciente y bondadoso extraterrestre de *E. T. El Extraterrestre* (1982) de Steven Spielberg, que recomienda a los niños que sean buenos.

Puesto que los extraterrestres representaban a los comunistas, es decir, eran externos al sistema, todas las películas tenían que acabar bien, por tanto los alienígenas siempre eran exterminados, vencidos o eliminados de una forma más o menos natural. El caso más significativo sería la adaptación de la obra de H. G. Wells, *La guerra de los mundos* (1953) de Byron Haskin, que sin traicionar demasiado el texto original pone énfasis especial en dos aspectos, la destrucción de la religión y de la vida cotidiana, esa vida familiar tan valorada por el pueblo americano y paradigma de su forma de ser; los marcianos, que en la novela eran descritos como mentes frías y calculadoras envidiosas del bienestar terrestre, son destruidos por nuestra propia naturaleza y sucumben a los seres más pequeños de la creación, los microbios. Una parodia muy reciente basada en una tira cómica, *Mars attack* (1990) de Tim Burton, da la vuelta al planteamiento y los terribles marcianos dispuestos a acabar con todo, incluido el Presidente de los Estados Unidos, eliminación que consiguen, sucumben también al *american way life*, representado en este caso por la canción más horrenda y desafinada que darse pueda, predilecta de la abuelita de uno de los personajes, un muchacho marginal que gracias a eso se convertirá en el salvador del planeta. Este tipo de cine tuvo una gran influencia dada la credulidad del público norteamericano, que huyó desesperado de las ciudades al tomarse al pie de la letra el programa radiofónico de Orson Wells sobre *La guerra de los mundos*.

Una de las obsesiones del cine y también de la literatura ha sido la desaparición de la humanidad o el retroceso de su

civilización por causas unas veces naturales y otras producto de su mal comportamiento ecológico. El tema arranca con la novela de Jack London *La peste escarlata* (*The scarlat plague*, 1912) y continúa con otras excelentes como *La tierra permanece* (1951) de George R. Stewart o *La amenaza de Andrómeda* (1969) de Michael Crichton. En todas ellas el peligro proviene de una reducción hasta la casi total desaparición de los humanos por culpa de un virus o agente microbiano, pero en otros casos es la muerte ecológica del planeta planteada en *La muerte de la hierba* (1956) de John Christopher, que habrá de dar lugar a toda la saga de *Mad Max* dirigida por George Miller (*Mad Max. Salvajes de autopista*, 1979; *Mad Max II, el guerrero de la carretera*, 1981; y *Mad Max más allá de la cúpula del trueno*, 1985), en la que tras la desaparición del estado bandas armadas pelean entre sí para disponer de los escasos recursos que quedan en el planeta, y a algunas otras derivaciones como *Waterworld* (1995) de Kevin Reynolds, que se desarrolla en una tierra completamente inundada por la fusión del hielo de los casquetes polares como resultado del calentamiento progresivo del planeta. Este retroceso de la humanidad hasta niveles no ya de la Edad de Piedra sino hasta la misma animalidad por efecto del holocausto nuclear aparece ya en la primera entrega de *El planeta de los simios* (1968) de Franklin J. Schaffner.

Pero mucho más significativo es el cambio que se produce en el cine y que conforma una de las líneas más cultivadas en estos momentos en el terror gore. Los viejos zombis de los años 40, *Yo anduve con un zombi* (1943) de Jacques Tourneur y *Hombre vudú* (1944), inspirados directamente en el vudú haitiano, que habían aparecido por primera vez en el cine en la magnífica e inquietante *White Zombi* (*La legión de los hombres sin alma*, 1932) de Víctor Halperin, experimentan un cambio radical y se convierten en una metáfora político-social a partir de la película más famosa del género, *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero, en la que la humanidad comienza a devorarse a sí misma en un proceso apocalíptico que ha de conducir a su total destrucción: cuando el último zombi haya devorado al último hombre, la humanidad y su transformación habrán desaparecido. Para que la fábula política sea todavía más incisiva, el proceso de zombinización en Romero tiene lugar por la radiación nuclear, incluida la de baja intensidad, pero este planteamiento es todavía más duro en *28 días después* (2003) de Danny Boyle, en la que un virus creado artificialmente, que provoca una tormenta

de ira en los animales de experimentación, se traslada accidentalmente a los seres humanos y se extiende como un reguero de pólvora. La humanidad concluye víctima de su propia maldad, porque ninguna de las películas de la saga tiene un final feliz, salvo esta última en la que en un proceso de autocensura obligaron al director a rodar un final adicional optimista, algo que no ocurrió en la posterior *Amanecer de los muertos* (2004) de Zack Snyder, *remake* de la segunda película de Romero sobre este tema, *Zombie* (1976), puesto que el final es el más duro e impactante de todas las películas del género, a pesar de no mostrar directamente la matanza final o precisamente por ello, pues oír los gritos procedentes del interior de la isla selvática sin ver directamente los hechos resulta más terrorífico sin cabe.

Pero volviendo al tema anterior, la ciencia-ficción y el holocausto de la humanidad, ya sea por causas endógenas o exógenas, ha producido películas optimistas como *Independence day* (1996) de Roland Emmerich, en la que el mismísimo Presidente de los Estados Unidos, convertido en cowboy espacial, acaba con la invasión alienígena. En el polo opuesto del pesimismo habría que situar la película de Stanley Kubrick *Teléfono rojo. ¿Volamos hacia Moscú?* (1963, el título original era *Dr. Strangelove, El doctor Extrañoamor*), que ironiza tanto sobre el holocausto nuclear como sobre la participación de exnazis en el desarrollo bélico y espacial de Estados Unidos, y en concreto con el personaje central interpretado por Peter Sellers al que se le dispara el brazo en el saludo a la romana y que representa obviamente a Von Braum. De la misma manera, una crítica terrible de la sociedad americana aparece en *From the garden* (*Desde el jardín*), novela de Jerzy Kosinski premiada con el Pulitzer y cuya versión cinematográfica en España fue comercializada con el título *Bienvenido Mr. Chance* (1979) de Hal Ashby, en la que se demuestra cómo un cúmulo de casualidades puede convertir a un subnormal, con un desconocimiento absoluto de la realidad, en Presidente de los Estados Unidos. Por supuesto, tanto Mister Chance en los 70 como Forrest Gump en la película así titulada de Robert Zemeckis en los 90 (1994) representan a ese pueblo americano ajeno al resto del mundo e incluso a su propia realidad nacional. La expansión anteriormente aludida del *american way life*, combinada en este caso con la propaganda antisoviética, continuará a lo largo de todo este período en las llamadas "comedias locas" que abandonan en parte su puritanismo hasta la fecha, pero que critican sin pausa al sistema soviético, hasta el mismísimo Billy Wilder se apunta a estos planteamientos con *Uno, dos, tres* (1961).

El cine japonés de posguerra comienza produciendo algunas películas de monstruos surgidos precisamente de la expansión de la radiación nuclear, es el denominado "cine de la bomba", respuesta al bombardeo de Hiroshima y Nagasaki, y que rinde monstruos como Godzilla y Raven, híbridos del dragón y el dinosaurio que renacen de las entrañas de la tierra y que como Frankenstein vuelven a la vida por el rayo venido del cielo: *King Kong contra Godzilla* (1963) de Inoshiro Honda y Thomas Montgomery y *Godzilla contra los monstruos* (1964) de Inoshiro Honda, ambas de la productora Toho. El cine japonés, en este caso de alta calidad, abordará la identidad nacional destruida tras la guerra, insistiendo en los valores del Mikado. Es el cine de samurais, representados por el actor Toshiro Mifune: *Rebelión, Harakiri* (1962) de Masaki Kobayashi, *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa y tantas otras películas que culminan en el cine de este último, máximo exponente de la niponidad, que utilizará incluso japonizándolas las tragedias shakespearianas, como *Macbeth en Trono de sangre* (1957) o *El rey Lear* en la muy tardía *Ran* (1985). Pero paralelamente la industria japonesa, imitativa en todo, comenzará a producir un cine de animación que lejos de utilizar personajes japoneses usará arquetipos infantiles europeos, por ejemplo en las películas de Isao Takahata: Heidi (*Heidi en la ciudad*, 1975, *Heidi en las montañas* 1976), Marco (*No te vayas mamá*, 1977), e incluso en las actuales series televisivas en las que, pese a desarrollarse en el mismo Japón, sus personajes tienen planteamientos claramente occidentales.

El cine europeo, Francia e Italia fundamentalmente, construirá un cine nacional que coincidirá también en el tiempo con el cine ruso del deshielo y con un cine inglés bastante vacío cuyos planteamientos imperialistas a lo Kipling y de "pompa y circunstancia" dejan que lo hagan otros, concentrando sus esfuerzos en las aventuras de James Bond, salvo aquellas películas derivadas del manifiesto de los "jóvenes airados" o de directores como Joseph Losey, con *El criado* (1963) o *Accidente* (1967), y Tony Richardson, con *La soledad del corredor de fondo* (1962). El cine alemán por su parte producirá películas comerciales infumables frente a una producción independiente de alta calidad como *Escenas de caza en la Baja Baviera* (1969) de Peter Fleischmann o las películas de Rainer Werner Fassbinder, por ejemplo *El matrimonio de María Braun* (1979) o *Lily Marlene* (1981). El cine alemán había iniciado su andadura tras la guerra con la mítica *La balada de Berlín*

(1948) de Robert Adolf Stemmle, sobre la que se ha dicho irónicamente que su delgadísimo protagonista Gert Frobe es la representación misma de la evolución alemana, que se convertirá mucho más tarde (1964) en el opulento y bien alimentado Goldfinger.

El cine francés se orientará en dos direcciones: la muy sartreana reivindicación de los valores de la resistencia francesa, por ejemplo *El soldadito* (1960) de Jean Luc Godard y la muy tardía *El último metro* (1980) de François Truffaut, y el cine de la *nouvelle vague*, con planteamientos del arte por el arte en su vertiente progresista y cuya representación más clara serían las películas de Jean Luc Godard: *Al final de la escapada (A bout de souffle)*, 1959) y *Pierrot el loco* (1965), cine que en el fondo viene a reivindicar el tradicional papel de Francia como país guía del arte y de la libertad.

En Italia, los planteamientos del neorrealismo vinieron a mostrar el desgarramiento producido en la sociedad italiana tras el final de la II Guerra Mundial. Italia deja de ser la de Mussolini para convertirse en una nación que trata de solventar sus profundos desgarramientos sociales e ideológicos, país dividido que trata de enterrar sin conseguirlo los planteamientos del fascismo. Hay lógicamente una reivindicación de la lucha partisana contra el nazifascismo en obras como *Roma, città aperta* (1945) de Roberto Rossellini o en la mucho más tardía *El proceso de Verona* (1963) de Carlo Lizzani, que narra los momentos finales del fascismo con la eliminación física de Mussolini incluida. El cine italiano no olvidará al nazismo en obras como *Alemania año cero* (1947) de Roberto Rossellini, rodada con actores no profesionales, *La caída de los dioses* (1969) de Luchino Visconti y *Portero de noche* (1974) de Liliana Cavani. Como no lo olvidaría el resto del mundo, antes y después del final de la guerra: después de la antibelicista *La gran ilusión* (1937) de Renoir, la obra más importante y pionera fue *El gran dictador* (1940) de Charles Chaplin, seguida por *Estrella del Norte (North Star)*, 1943) de Lewis Milestone, *Misión en Moscú* (1943) de Michael Curtiz, *Verboten (Prohibido)*, 1958) de Samuel Fuller y *Vencedores o vencidos (El juicio de Nuremberg)*, 1961) de Stanley Kramer.

Hasta aquí hemos realizado un repaso apresurado del cine como generador de identidades nacionales y transnacionales, pero ¿qué cine cabe esperar para nuestra nueva aldea global?

CINE E IDENTIDAD VIRTUAL PARA UN PROCESO DE GLOBALIZACIÓN

Actualmente, el cine tradicional más o menos costumbrista coexiste con unos nuevos planteamientos cinematográficos generados por la industria americana. A nadie se le oculta que el cine europeo se bate en retirada y que las obras generadas apenas trascienden el ámbito de su país de producción. Existe también un cine norteamericano del mismo tenor, pero ya desde hace tiempo ha aparecido en Estados Unidos y en cierta medida en Japón un tipo de cine que responde a unas nuevas claves estéticas y cuya mejor definición sería la de un cine virtual con héroes también virtuales, estética y planteamiento de juegos de ordenador y que se desarrolla en todas y en ninguna parte. Muchas de esas películas como otras de carácter comercial han abandonado definitivamente los criterios de calidad, estamos ante pastiches o collages ayunos de originalidad que superponen personajes y planteamientos de películas anteriores. El caso más paradigmático sería el horrible producto comercial titulado *Van Helsing* (2004) de Steven Sommers, en el que no sólo se mezclan todos y cada uno de los monstruos góticos de la Universal y la Hammer: Drácula, Frankenstein, el hombre lobo, Míster Hyde, sino que incorpora otros terroríficos seres fílmicos como Alien o los pequeños, travessos y malvados gremlins. Lo importante es que el ordenador irrumpe en el cine desde el punto de vista de producción, hay muy poca imagen real en las últimas entregas de la saga *La guerra de las galaxias* (*La amenaza fantasma*, 1999, *El ataque de los clones*, 2002 y *La venganza de los Sith*, 2005), y personajes reales son digitalmente transformados en la trilogía de *El señor de los anillos*. Realidad y ficción digital coexisten ya en multitud de films y el próximo paso será la desaparición de los actores, referentes tradicionales y arquetípicos de gran parte de los espectadores, convertidos incluso en mitos sexuales.

El mundo de los ordenadores tuvo su entrada en el cine curiosamente en una producción de la muy tradicional factoría Disney: *Tron* (1982) de Steven Lisberger, en la que el héroe es precisamente un programa de ordenador con aspecto y capacidades humanas, entre ellas las de enamorarse, obedecer a programas superiores y adorar a un dios, que es su creador informático externo y humano. Pero si éste fue el arranque, la película que lo explica todo será *Simone* (2001) de Andrew Niccol, en la que una actriz insufrible (Winona Rider) abandona la película cuando

estaba rodada casi en su totalidad y prohíbe a la productora que utilice su imagen en ella. La solución le vendrá dada al director en forma de un programa de ordenador que le ofrece un extraño moribundo, Hank Aleno, que permite simular un personaje femenino totalmente virtual pero de apariencia completamente humana. Esa mujer virtual es Simone, nombre procedente de la contracción de lo que es realmente: "Simulation one" ("Simulación primera"), "Sim one", "Simone", cuya introducción en el material ya rodado resulta extraordinariamente sencilla y que por su perfección se convierte inmediatamente en un ídolo de masas, que el público aspira inútilmente a conocer en vivo. La frase clave de la película la pronunciará Simone en el minuto 22: "Yo soy la muerte de lo real". El director va construyendo el personaje por superposición frankenstiniana de actrices reales: Lauren Bacall, Ingrid Bergman, Mary J. Blige, Marlene Dietrich, Clair Forlani, Greta Garbo, Rita Hayworth, Audrey Hepburn, Katherine Hepburn, Grace Kelly, Veronica Lake, Sofia Loren, Jane Mansfield, Marilyn Monroe y por supuesto Rachel Roberts, la actriz desconocida entonces que la interpreta. Incluso añade un elemento masculino que explica la brusquedad y vulgaridad de algunas de sus acciones en forma de unas gotas de Ernest Borgnine. Esto complace extraordinariamente a la "criatura", que hablando con su creador define su naturaleza anterior con la siguiente frase: "Era un código informático, era unos y ceros". En un periódico la describen diciendo: "Tiene la voz de Jane Fonda, el cuerpo de Sofía Loren y la elegancia de Grace Kelly", y Viktor Taransky, su creador, responde: "Casi aciertan". Una vez más y para seguir en todo el mito frankenstiniano, el creador trata de eliminar a su criatura empezando por degradarla ante el público: degrada su aspecto físico, muestra sus modales más groseros y le hace decir todo tipo de incorrecciones políticas desde una defensa de los postulados de la Asociación del Rifle hasta los planteamientos más antiecológicos. Pero Simone es indestructible, es a su creador y no a ella al que la sociedad margina: "Viktor, ella te creó a ti", le dice su ex-mujer justo antes de que él se decida a destruirla. Viktor simula el fallecimiento de Simone provocado por un virus contraído en una de sus actuaciones humanitarias en África, pero Viktor irá a la cárcel acusado de haber asesinado a la hipotética actriz. Al final Simone revive y él es liberado. Criatura y creador están obligados a coexistir.

Una película que, pese a no ser original, su influencia en el cine amenaza con ser gigantesca, es *Matrix*, que combina

todos los planteamientos e influencias fílmicas recopilables hasta el momento. *Matrix* tiene sus orígenes en una película anime japonesa titulada *Ghost in the shell* (1995), pero participa de algunas películas bien conocidas como *Supermán*, *La guerra de las galaxias*, *Mad Max* y *Blade Runner*. La trilogía de *Matrix* incorpora todos los planteamientos de los juegos de ordenador y su simbología: el hombre que lucha contra la máquina, contra un programa informático que multiplica al infinito a sus atacantes y que en la película se llama Mister Smith. Al igual que los componentes de la Generación I, el protagonista de la serie, Neo, otro nombre no casual como el de Smith, vive una doble existencia real y virtual de la que entra y sale a través de una línea telefónica como sucede con Internet. *Matrix* es un programa creado para que los hombres vivan en una Arcadia ilusoria que les aparte de la dura realidad. Neo se rebela contra ese planteamiento y acaba integrándose entre aquellos resistentes que entran y salen de *Matrix*, pero cuya existencia real está en una nave que les comunica con la nueva Sión, donde los hombres libres se han refugiado para resistir contra las máquinas que dominan su mundo y los necesitan como fuente de energía. El contenido religioso y redentorista de *Matrix* es bien evidente, Neo, el Elegido, es un nuevo Mesías que como Cristo ha de consultar al Dios Padre a través de un intermediario, Oráculo, un programa de ordenador, para saber si él es el elegido, como efectivamente así es. Pero la elección no es un final sino un camino, *Matrix* tiene sus héroes y sus villanos, unas veces virtuales y otras reales. Aquellos que aceptan *Matrix* traicionando su naturaleza humana gozan de una existencia virtual lujosa y confortable, bebiendo ilusoriamente vinos deliciosos y devorando jugosos solomillos. *Matrix* es también una historia de amor, una nueva versión de Orfeo en la que Neo rescata a su Eurídice particular, Trinity, del mundo de los muertos.

Pero lo importante no es toda la historia anterior sino el hecho de que *Matrix* rompe con las historias tradicionales ya superadas como la saga de *La guerra de las galaxias* e incorpora todos los elementos del nuevo cine digital, tanto desde un punto de vista de producción, como desde su construcción artística y sus planteamientos estéticos. Todos pensamos al ver el primer *Matrix* que su influencia iba a ser mucho mayor y ahora tras sus dos últimas entregas parece haberse diluido, pero como en la propia película se trata de una ilusión: en el cine hay un antes y un después de *Matrix*, y no sólo en el de ciencia ficción como ocurrió en 1982 con *Blade Runner* de Ridley Scott. Después

de todo, podemos concluir que la influencia de *Matrix* ha sido, es y será infinita, ya que incluso aparece en películas muy alejadas de la ciencia ficción, aunque realizadas íntegramente por ordenador, como *Shrek* (2001) o *La increíble pero cierta historia de Caperucita roja* (2006), en las que serán personajes femeninos (la princesa Fiona y Caperu) quienes imiten a Neo en sus peleas "aéreas y a la japonesa" con los supuestos malos (un Robín Hood de pacotilla y un lobo periodista que no es lo que parece).

Pero antes de concluir con *Matrix*, hemos de repasar, aunque sólo sea someramente, tres de sus antecedentes: *El cortador de césped*, *Johnny Mnemonic* y *Ghost in the shell*. La primera película en la que aparece la realidad virtual en el cine tal y como la concebimos ahora, aunque en un estadio mucho más primitivo que el actual, es *El cortador de césped* (1992) de Brett Leonard. Heredera de *Tron*, va mucho más allá tanto en la calidad de sus imágenes como en sus planteamientos, pues nos ofrece incluso relaciones sexuales cibernéticas. Aunque en muchas cosas la película ha quedado superada ante los inmensos avances tecnológicos, cada vez más rápidos y sofisticados, conserva un gran valor en sus reflexiones sobre la importancia de esa tecnología virtual, entonces incipiente, y nos previene sobre los peligros que puede provocar para la humanidad si no se controla adecuadamente. Veamos algunos diálogos a modo de ejemplo:

Caroline: Yo vivo en el mundo real y no en "esa mierda artificial".

Doctor Angelo: Caroline, esta tecnología cambiará el mundo. Éste es el futuro. Y a ti te da miedo.

Caroline: Puede que para ti sea el futuro, pero para mí ya es un fracaso.

[...]

Jobe: La mente domina la materia. No es una magia es un hecho.

Doctor Angelo: Te haré algunas pruebas para entenderlo con claridad.

Jobe: No es nuevo. Nada de lo que hemos estado haciendo es nuevo. Ya sabíamos que el cerebro humano se usaba de forma muy limitada. Esta tecnología no es más que un camino para recuperar lo que los hombres quizá ya utilizaban hace siglos. Los humanos ya no los tienen. Y yo los recuperaré a través de la realidad virtual.

Doctor Angelo: Vas demasiado rápido. Incluso con esas nuevas técnicas existen peligros. El hombre puede evolucionar increíblemente a través de esta tecnología. Pero lo mejor es muchas veces enemigo de lo peor.

[...]

Jobe: ¿Se da cuenta, Doctor Angelo, que mi inteligencia es superior? ¿Y que no puedo permitir que su miedo a lo que no comprende sea un obstáculo para este trabajo? El tratamiento tiene que continuar, no tiene otra elección.

Doctor Angelo (sólo): Me ha superado, es verdad. Pero sus ideas no son normales. Temo por su salud mental.

[...]

Doctor Angelo: Si de algún modo aprendemos a utilizarla y a controlarla. Esta tecnología liberará la mente del hombre. No la esclavizará.

El final, un teléfono sonando al principio en la casa del Doctor Angelo y a continuación en toda la ciudad, es un claro homenaje a *Sueños eléctricos* (1984) de Steve Barron, película en la que la informática se trataba de manera bastante primitiva y secundaria, pues un ordenador cobraba vida de manera accidental al derramarse sobre él una copa de champán y se enamoraba de una vilonchelista, manteniendo una rivalidad amorosa con su dueño.

En *Johnny Mnemonic* (1995) de Robert Longo la informática controla la vida de los hombres simplemente pulsando una tecla, los bit y bytes sustituyen a las emociones y los recuerdos humanos se compran en disquete. Su protagonista, Johnny, es un corredor mejorado biológicamente a través de un implante en la cabeza (un implante de cable húmedo), claro antecedente del que aparecerá en *Matrix*, pero tampoco plenamente original, pues ya se había apuntado algo similar en *Invasores de Marte* (1953) de William Cameron Menzies y en *Saturno 3* (1979) de Stanley Donnen; para lograr ese mayor rendimiento perdió todos los recuerdos de su infancia. Esa evolución hacia la perfección técnica sólo es posible con el sacrificio de parte de lo que nos hace humanos; si el precio es así de elevado, ¿realmente merece la pena aproximarnos tanto a las máquinas?

Ghost in the shell (1995), de Mamoru Oshii, es una película anime japonesa en la que las fronteras entre el hombre y la máquina se diluyen al máximo. En ella se plantea qué pasaría si dotáramos de espíritu a un robot y en cierta manera se llega a la conclusión de que si eso fuera posible, ese robot se humanizaría. El alma es lo que nos hace humanos, es lo único que nos diferencia de los ciborg, pero ¿y si se pudiera reproducir? Todo esto se lo pregunta un personaje de la película que curiosamente no es humano,

pero está en proceso de serlo. Entre sus conclusiones destacan sus reflexiones sobre la vida: ni la ciencia ni la filosofía moderna pueden explicar lo que es, se perpetúa a partir de la diversidad. No es casual que quien gobierna ese mundo informático reciba el nombre de "el gran maestro de marionetas", pues eso es lo que son todos los ciborg y lo que dejarían de ser al adquirir una conciencia propia que los alejaría de la copia original. Pero si una mente humana puede ser manipulada como un ordenador, es decir, alterados sus recuerdos, ¿no cabría afirmar que la diferencia entre lo humano y lo cibernético puede llegar a ser mínima, como va a suceder en *Matrix*? El papel que juegan en *Ghost in the shell* los recuerdos, como componente exclusivo de los hombres, en el caso de *Blade Runner* estaba desempeñado por los sentimientos, pero ambos planteamientos llegan a la misma conclusión: los robots acaban adquiriéndolos y rompiendo la barrera que los separa de los humanos.

Ya que hablamos de cine no podemos pasar por alto los nuevos planteamientos de producción. La vieja imagen de plata impresionada, soportada por celuloide, está ya definitivamente muerta y únicamente aparece en el tiraje final de copias para dar cabida a los actuales sistemas de proyección. El rodaje digital, que abarata extraordinariamente las películas, permite muchas cosas, desde la construcción de secuencias en las que ni uno solo de los participantes es un actor real, hasta la transformación de los mismos mediante digitalización como en el caso de la saga de *El señor de los anillos*, en la que un actor real, que se desplaza con movimientos de reptación, es transformado en un ser fantástico, el personaje de Golum, mediante tratamiento digital. Esto ha llegado a su extremo máximo en *El expreso polar* (2004) de Robert Zemeckis, película que se estrenó muy oportunamente durante las Navidades, en la que el actor Tom Hanks "interpreta" cinco papeles diferentes y en todos ellos el personaje es digitalizado a partir de su físico¹. Es la traslación del ser humano al mundo virtual digitalizando actores de carne y hueso que se incorporan a un decorado y a una figuración previamente creada por ordenador. No se trata de una simple superposición, sino de una absorción de sus imágenes por el medio digital en el que han de aparecer. La vieja técnica del dibujo animado tampoco tiene ya nada que decir, pues resulta absurdo materializar un movimiento mediante figuras casi idénticas con una ligera modificación milimétrica fotograma a fotograma, pudiendo como se dice vulgarmente "hacerlo de corrido" mediante técnicas digitales.

No obstante, *A Scanner Darkly* (2006) de Richard Linklater ha recurrido a un proceso parecido a la informatización, pero consistente en dibujar a los actores en vez de digitalizarlos: son ellos los que actúan, pero los espectadores no vemos su imagen real sino un dibujo realizado encima de ésta que los aproxima al cómic mucho más que a las imágenes generadas por ordenador.

¿Estaremos en el final del cine tradicional? ¿Habrán muerto para siempre los estudios y los actores? ¿Tendrán nuestros referentes admirativos e incluso eróticos carácter digital? No nos cabe duda de que estamos ante una revolución sólo comparable al paso del cine mudo al sonoro, al que muchos actores de aquella época vaticinaron una vida efímera, y que nunca consideraron como cine auténtico, por ejemplo, la actriz Lillian Gish, que murió con más de noventa años y que siguió rodando cine hasta hace poco (*Las ballenas en agosto*, 1987, de Lindsay Anderson), dijo siempre que el auténtico séptimo arte eran las películas del cine mudo, y que a partir del sonoro el cine era ya otra cosa, algo menor.

El cine jamás fue espectáculo tal como lo concibe la teoría, pero dos características le acompañan desde sus comienzos: la monumentalidad, recordemos las películas megalómanas de Cecil B. de Mille, por ejemplo *Los diez mandamientos* (1923) o *Cleopatra* (1934); y la capacidad de materializar lo imposible, recordemos *El mundo perdido* (1925) de Harry O. Hoyt, con sus muñecos y lagartos gigantizados que ahora resultan ingenuos y primitivos frente a los últimos dinosaurios de *Parque Jurásico* (1993) de Steven Spielberg que cobran vida por ordenador, o el entrañable y maravilloso *King Kong* (1933) de Ernest B. Cooper y Merian C. Schoedsack, que también ha quedado superado técnicamente (aunque no cinematográficamente) con una nueva versión (2005) de Peter Jackson, mucho más perfecta y completa, pero que permite que ambas recreaciones convivan a la vez en nuestra mente sin que ninguna desmerezca a la otra porque son dos *King Kong* complementarios: el artesanal. Cada vez más el cine se interioriza y los nuevos sistemas de plasma permiten pantallas gigantes y planas en nuestras casas. Las viejas profecías de Ray Bradbury *versus* François Truffaut en *Fahrenheit 451* (1967) empiezan a cumplirse, y cada vez más la deprimente oferta televisiva se acerca a los programas familiares en los que se sumerge la esposa del protagonista. Se puede ir al cine, naturalmente, pero también se

puede ver en casa en soporte DVD con los niveles de calidad y grandiosidad que la economía de cada uno permita. Guillermo Cabrera Infante nos decía hace muy poco: "De Hollywood ha sido el pasado y será el futuro, porque Hollywood siempre ha sido lo que el público ha querido." La aspiración de la Meca del cine ha sido siempre dirigirse a todo el público, entendiendo como tal la totalidad del planeta, y de hecho lo ha conseguido. El nuevo cine, ayuno ya de costumbrismo y arrinconado el *american way life*, pretende ser de todas y de ninguna parte, en absoluto desea describir la realidad, sino sumergirnos en un mundo nuevo plagado de mitologías y juegos de ordenador, de fantasías seudorreligiosas y nuevos iconos culturales, estéticos y eróticos.

¿Tendrá razón *S1m0ne* y estaremos ya ante la muerte de lo real?

ALGUNAS PELÍCULAS SOBRE IDENTIDAD Y REALIDAD VIRTUAL²

A continuación ofrecemos un listado parcial de películas relacionadas con el tema de la identidad colectiva y la realidad virtual; aunque no queremos hacer un listado exhaustivo de cine sobre robots, hemos incluido algunas en las que el tema de nuestro artículo aparecía con una cierta importancia:

- Invasores de Marte* (1953) de William Cameron Menzies³.
- Almas de metal (Westworld)* (1973) de Michael Crichton.
- Almas de metal 2: Mundo futuro (Futureworld)* (1976) de Richard T. Heffron.
- Engendro mecánico (Demon Seed)* (1977) de Donald Cammell.
- Saturno 3* (1979) de Stanley Donnen.
- Tron* (1982) de Steven Lisberger.
- Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.
- Sueños eléctricos* (1984) de Steve Barron.
- Cortocircuito* (1986) de John Badham.
- Robocop* (1987) de Paul Verhoeven.
- Cortocircuito 2* (1988) de Kenneth Johnson.
- Demon City* (1988) de Yoshiaki Kawajiri.
- Robocop 2* (1990) de Irvin.
- El cortador de césped* (1992) de Brett Leonard
- Robocop 3* (1993) de Fred Dekker.

El cortador de césped 2: Más allá del ciberespacio (1995) de Farhad Mann.

Johnny Mnemonic (1995) de Robert Longo.

Ghost in the shell (1995) de Mamoru Oshii.

Star Trek VIII: First Contact (Primer contacto) (1996) de Jonathan Frakes⁴.

Cómo ser John Malkovich (1999) de Spike Jonze.

eXistenZ (1999) de David Cronenberg.

Virus (1999) de John Bruno.

Nivel 13 (1999) de Joseph Rusnak.

Matrix (1999) de Andy Wachowski.

Simone (2001) de Andrew Niccol.

Final Fantasy (2001) de Hironobu Sakaguchi.

Returner (2002) de Takashi Yamazaki.

Matrix Reloaded (2002) de Andy y Larry Wachowski.

Animatrix (2002), que engloba los siguientes nueve cortometrajes: *Matriculado* de Peter Chung, *El último vuelo de Osiris* de Andy Jones, *Programa* de Yoshiaki Kawajiri, *Récord mundial* de Takeshi Koike, *El segundo renacimiento. Parte I y El segundo renacimiento. Parte II* de Mahiro Maeda, *Más allá* de Koji Morimoto, *Historia del chico* de Shinichiro Watana-be e *Historia del detective* de Shinichiro Watanabe.

Matrix Revolutions (2003) de Andy y Larry Wachowski.

El expreso polar (2004) de Robert Zemeckis.

NOTAS

- 1 La interpretación de varios papeles por parte de un mismo actor dentro de una película no es ninguna novedad. Recordemos, entre otros, a Fredrich March, Lon Chaney, Paul Naschy o Eddie Murphy.
- 2 Las películas se incluyen por orden cronológico. Por su importancia con relación al tema, se citan muchas que no se han mencionado en el texto por falta de espacio.
- 3 Pese a tratarse de una película sobre extraterrestres, presenta algunos elementos que se han utilizado poste-

riormente en el cine sobre identidad virtual.

- 4 Unos personajes que aparecen en esta película, los borg, muy relacionados con el tema de la identidad, pues son seres que carecen de individualidad y que presentan una mente colectiva común a todos ellos, también aparecen en la serie *Star Trek: La Nueva Generación*; el más importante de todos ellos para el tema que nos ocupa es el episodio 23 de la temporada 5: *Yo Borg*, en el que uno de ellos, al ser capturado, se cuestiona esa colectividad y empieza a pensar en singular en vez de en plural, de ahí el título.

Recibido: 20 de junio de 2005

Aceptado: 4 de septiembre de 2006