

# Platón multicitines

Cuando el "lector" (utilizando el término en el sentido amplio de la palabra) se acerca a una película reciente, como por ejemplo *Death Proof* (Quentin Tarantino, 2007) además de una obra de escasa acción y mucha palabrería sin sentido, o sea, la obra de un caprichoso que se paga juguetes caros, puede también profundizar en otros niveles de interpretación. Y entonces puede encontrarse con un improbable alegato feminista, un nuevo *metadiscurso* sobre el cine y la cultura popular de las últimas décadas o, lo que la haría más interesante, la enésima encarnación de mitos y leyendas varias: desde la de las amazonas ("Pueblo compuesto de mujeres guerreras (...) Deseando vengar las mujeres los asesinatos cometidos contra sus maridos y proveer a su seguridad personal, establecieron una nueva forma de gobierno, eligieron una reina y excluyeron para siempre el matrimonio; y adaptando este principio, condenaron a muerte todos aquellos que por casualidad se habían salvado". : NÖEL) hasta una variación postmoderna de la muerte, personificada en el patético personaje de Kurt Russell ("Arcano decimotercero del Tarot. Esta imagen representa la conocida alegoría del esqueleto (...) maneja la guadaña -en este caso el volante- hacia el lado izquierdo". : CIRLOT).

Se trata por tanto en este texto de hacer una breve deriva por las corrientes intelectuales que de manera reduccionista, han encontrado argumentos universales, normalmente basados en verdades reveladas o en esquemas mitológicos, en las obras de arte, una vez que han aceptado que la creación artística permite bien la transmisión de conocimientos eternos o que supone un cauce de expresión de ideas o creencias que se encuentran en el "inconsciente colectivo" y que tienen su plasmación a través de intermediarios o médium como los artistas. Que el cine no sea ajeno a estos intentos es fruto tanto de su rápida difusión como de su ya reconocida condición de obra de arte. No en vano, ya advertía Christian Metz que "la historia del cine posee a menudo el aspecto de una teodicea bonachona, de un inmenso juicio final que se rigiera por la indulgencia". : METZ. Es decir, su legitimación a partir de sus orígenes modestos como arte de masas (o incluso como atracción de feria) exigía su equiparación a otras artes de mayor peso estético, y por tanto, había que encontrar en la cinematografía los mismos elementos sublimes, espirituales o filosóficos que en las grandes obras literarias o pictóricas. El acelerado proceso no dejó fuera las interpretaciones psicoanalíticas, fenomenológicas o estructuralistas, aunque ridículamente se intenten aplicar hasta a una película de Tarzán de serie B.

El historiador de la crítica cinematográfica Robert Stam establece los orígenes de esta reflexión en el formalismo ruso de Bajtin y Medvedev, o aún mejor, cuando los cineastas soviéticos aplican estas teorías literarias y culturales al nuevo arte cinético: "el formalismo no percibe el carácter social de la literatura incluso en su especificidad. Al disolver la historia en una <contemporaneidad eterna>, los formalistas crearon un modelo inadecuado para dar cuenta de la evolución inmanente de la literatura, y aún más para reflejar su relación con el resto de <series> (ideológica, económica, política)": STAM, además de fijar esquemas inmutables que repetían historias primordiales. Esta línea fue continuada por

el estructuralismo, cuyo origen estuvo precisamente en la antropología de Levi-Strauss en los años 50 del siglo XX, y pretendía la adopción de los métodos de las ciencias sociales en el análisis cinematográfico, proscribiendo cualquier exaltación del estatus artístico del medio o de ciertos cineastas o películas. Posteriormente, con la pluralización de la crítica cinematográfica, caben multitud de tendencias, experimentos y posturas, desde la posmodernidad baudrillardiana a los estudios culturales. Tesis como las de Gubern o Balló y Pérez, que aparecerán más adelante, encuentran así su razón de ser.

Umberto Eco habla precisamente, con motivo de lo que llama la "mitificación" de Superman, de la institucionalización de las imágenes religiosas desde la Edad Media como el canal adecuado para la pervivencia de conceptos de la religión revelada, que retoma su fuerza en la Contrarreforma católica: "La crisis de ese estrecho ligamen entre imágenes y verdades históricas y significado sobrenatural constituye el consumo de la carga sagrada de una estatua o una figura pintada. La mundanización de unos elementos iconográficos que, poco a poco, se van convirtiendo en simples pretextos para un ejercicio formal (o para la transmisión de otros significados, aun permaneciendo aparentemente ligados al sistema de signos de una religión revelada) se identifica con la crisis de una sistemática y de toda una cultura". : ECO.

Incluso en el supuestamente oscuro Medievo, en el que no sólo las formas, sino la mitología y las diversas formas de creencia grecorromanas parecían haber sido proscritas, según Erwin Panofsky no sufren más que de un <principio de disyunción>: "cada vez que en la Edad Media plena y tardía una obra de arte toma su forma de un modelo clásico, esa forma es casi siempre investida de una significación no clásica, normalmente cristiana; cada vez que en la Edad Media plena y tardía una obra de arte toma su tema de la poesía, la leyenda, la historia o la mitología clásicas, ese tema es siempre presentado en una forma no clásica, normalmente contemporánea". : PANOFSKY 1979. No obstante, el mismo Panofsky, aunque fue capaz de escribir un ensayo sobre Los antecedentes ideológicos del radiador del *Rolls Royce*, cuando se acercó al cine, en su artículo Estilo y medio en la imagen cinematográfica, lo hizo con bastante timidez y simpleza. : PANOFSKY 2000.

A partir de aquí se abre todo un campo de juego para encontrar diversas formas de supervivencia, desplazamiento, metáfora o transmisión de signos y mensajes en las obras de arte que teóricos del arte como Aby Warburg, psicólogos como Jung o historiadores de la religión como Eliade entendieron como primordiales e inscritos en la mente humana por encima de cualesquiera diferencias culturales: "En el símbolo -en el sentido más amplio del término- se conservan las energías de las que él mismo es el resultado. Estas energías, que dieron origen a los símbolos de la civilización, derivaban de las intensas experiencias básicas que conformaron la vida del hombre primitivo".: GOMBRICH. Sin embargo, la posmodernidad aporta una visión más escéptica. El arte, que de instrumento de transmisión cultural y religiosa, se convierte en arma mitificadora al servicio de las clases medias y altas, en signos de distinción a lo Bourdieu, capaces de convertir un superhéroe de cómic en un arquetipo con "una eficacia de persuasión parangonable únicamente con aquellas grandes reproducciones mitológicas compartidas por toda una colectividad". Pero con otra intención: social y discriminatoria, claro está.: ECO.

Una prolongación simplificada de la teoría de los arquetipos jungianos o de la iconología o de la fenomenología de la religión, en este caso aplicada al cine, se encuentra en dos ejemplos recientes ya citados. Roman Gubern intentó en *Espejo de fantasmas*, un libro aparentemente apresurado, encontrar argumentos míticos en multitud de filmes comerciales preferentemente norteamericanos: "(...) por debajo de las fórmulas localistas se hallaban grandes arquetipos universales que ya estaban en los textos de Homero, verdaderas reencarnaciones actualizadas de Aquiles, Hércules, Helena de Troya, Polifemo, Edipo o Penélope". : GUBERN. Una lectura aunque sea apresurada de la obra deja claro que

todas estas figuras no aparecen en ninguna parte, no se sabe si porque realmente no se encuentran con tanta facilidad en la filmografía existente o porque el autor se aburrió demasiado pronto de buscarlas.

Mayor enjundia tiene el ensayo de Jordi Balló y Xavier Pérez *La semilla inmortal*. Sin apenas aparato crítico ni erudito, se lanzan a la tarea de buscar el mínimo común múltiplo de centenares de películas, agrupándolas en temas que casi siempre tienen alguna relación con la mitología o la religión: Ulises, Moisés, Prometeo, Orfeo, etc. En este trabajo planea ya desde el título la sombra de Platón, que incluyó la expresión del mismo en el Fedro al crear una afortunada metáfora sobre la transmisión cultural: "Pero mucho más excelente es ocuparse con seriedad de esas cosas, cuando alguien, haciendo uso de la dialéctica y buscando un alma adecuada, plante y siembre palabras con fundamento, capaces de ayudarse a sí mismas y a quienes las plantan, y que no son estériles, sino portadoras de simientes de las que surgen otras palabras, que con otros caracteres, son canales por donde se transmite, en todo tiempo, esa semilla inmortal (...)". : BALLÓ Y PÉREZ. El mandato platónico es seguido hasta tal punto por estos autores que la agrupación de, por poner un ejemplo, las películas que tratan de Edipo incluye desde el obvio *Edipo re* de Passolini a *Recuerda*, de Hitchcock, pasando por *Desafío total*, de Paul Verhoeven o *El planeta de los simios*, de Schaffner, ya que el ámbito del mito incluye no sólo el complejo de culpa sino el descubrimiento de secretos inimaginables y prohibidos, y cualquier película que hable de la memoria y el recuerdo en principio encajaría en la clasificación.

El asunto es algo más sencillo y ya había sido tratado por la teoría literaria desde mucho antes con los conceptos de argumento, tema del argumento (más abstracto: la fidelidad, el amor, la amistad), o motivo ("el componente elemental de un argumento capaz de germinar y ser combinado; una cadena o un complejo de motivos forman un argumento"). : FRENZEL. En todo caso, lo que queda claro es que la elección de argumentos y la disposición de motivos no obedece a causas atemporales o inconscientes, sino plenamente insertadas en una época y un lugar, un sistema cultural y socioeconómico, que permite un análisis complejo de la obra así producida: "La posibilidad de deducir las épocas de la historia del pensamiento y de la literatura es sin duda el resultado más patente de las investigaciones histórico-argumentales". : FRENZEL.

Como se ve, el intento de encontrar mitologías hasta en los culebrones televisivos no pasa de un juego más o menos divertido, pero la importancia de Platón en todo este asunto no es desdeñable: el mito de la caverna es, por mucho que se lea, una descripción de los mecanismos cinematográficos más que sorprendente y si la mitología no siempre se puede encontrar en el cine, en los inicios de la filosofía sí que parece encontrarse una descripción de una proyección cinematográfica:

*Imagina una especie de cavernosa vivienda subterránea provista de una larga entrada, abierta a la luz, que se extiende a lo ancho de toda la caverna y unos hombres que están en ella desde niños, atados por las piernas y el cuello de modo que tengan que estarse quietos y mirar únicamente hacia adelante, pues las ligaduras les impiden volver la cabeza; detrás de ellos, la luz de un fuego que arde algo lejos y en un plano superior, y entre el fuego y los encadenados, un camino situado en alto y a lo largo del camino suponte que ha sido construido un tabiquillo parecido a las mamparas que se alzan entre los titiriteros y el público, por encima de los cuales exhiben aquéllos sus maravillas.*  
PLATÓN.

En este texto fundacional por premonitorio, Platón hace una precisa descripción del dispositivo cinematográfico *avant la lettre*. Si para el filósofo griego el arte en general pertenece a los aspectos engañosos del mundo que hay que evitar e incluso desterrar con el fin de no apartarse de la verdad, el mito de la caverna es tan poderoso y las reflexiones del filósofo sobre la creación artística, la simula-

ción y la autenticidad tan abundantes a lo largo de su obra, que ha producido una onda expansiva que llega hasta nuestros días: en la iconoclasia religiosa, la consideración menor de las obras bufas, el desprecio por el arte de masas y por la reproducibilidad de la obra moderna, el terror que provoca el simulacro o la realidad virtual o simplemente lo audiovisual, está resonando el juicio riguroso de Platón.

Similares características a las de la apartada cueva tenía el propio Mundo, "torneado por el gran Demiurgo, era una sala inmensa abovedada, llena de espejos y de superficies lisas y brillantes, poblado de imágenes, ensoñaciones y miradas que lo engarzaban y lo estructuraban internamente. Dios o el Demiurgo, había pulido la superficie exterior de la Tierra, convirtiéndola en un espejo brillante". : AZARA. ¿No parece el gran espejo brillante una forma de describir la pantalla en blanco, la pantalla rectangular de plasma, el monitor de imágenes? Rizando el rizo, las visiones de Platón tienen una su mejor traducción precisamente en algunas películas, en el juego de ocultamiento de lo real que proponen diversas distopías como *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999), en el que un mundo de apariencias terroríficas no es más que un velo que esconde una realidad estática y claustrofóbica, o fábulas meta-cinematográficas como *Truman's show* (Peter Weir, 1998) en las que el escenario de ciencia-ficción es sustituido por otro supuestamente real pero no menos engañoso: "La fantasía paranoica estadounidense por excelencia es la de un individuo que vive en una pequeña e idílica ciudad californiana, un paraíso consumista, que de pronto empieza a sospechar que el mundo en el que vive es un fraude, un espectáculo escenificado para convencerle de que vive en un mundo real, mientras que la gente que lo rodea no son de hecho más que actores y extras de un espectáculo gigantesco". : ZIZEK.

En el colmo de las paradojas, el artificio, la pura virtualidad, ha acabado dominando un arte que ya se suponía fantástico. Desde los años 80 del siglo XX, la irrupción de los llamados paisajes de síntesis y los efectos digitales han trastornado las barreras que separaban lo real de lo ilusorio, pero sobre todo han separado de manera difusa lo ilusorio de lo más ilusorio aún, en una caída en *abîme* que parece no tener fin. Diversos críticos y teóricos han dado la voz de alarma: según Michael Heim "para crear verdaderos ambientes en el ciberespacio -lugares donde poder estar- debemos rebajar la fuerte presión sobre nuestro aparato perceptivo", pero el problema no es meramente fisiológico, sino que en un alarde una vez más platónico, Andrew Darley sostiene que con esta mera excitación formal y estética, "la actividad que se fomenta no es de naturaleza esencialmente intelectual, ni reflexiva, ni interpretativa, sino más bien sensual y divertida". : LÓPEZ SILVESTRE. De aquí a los consabidos discursos conservadores o progresistas sobre los males de la televisión o los videojuegos sólo hay un paso (hacia atrás).

En estas concepciones se entrecruzan dos viejos problemas: el de la iconoclasia y el del estatus de la cultura de masas, entre los que siempre ha habido más relación que la aparente. Platón asegura que "desde el momento en que hay falsedad hay también engaño. Y desde el momento en que hay engaño, todo se llena necesariamente de imágenes, de copias y de ilusiones". Por tanto, el establecimiento de una íntima relación entre engaño e imagen no sólo dará lugar a una larga tradición que culmina en los apocalípticos de la contemporaneidad, sino que paralelamente ha sido objeto de prescripciones religiosas o de tendencias reformistas o revolucionarias. Encontrar paralelismos entre la iconoclasia calvinista, la iconofobia islámica o bizantina, el platonismo o el anticlericalismo europeo moderno puede ser tan arriesgado como rastrear mitos grecorromanos en las películas de Michael Bay. No obstante, Platón ya consideraba que "los imagineros (adivinos, poetas, imitadores, artesanos y sofistas) estaban al final de la escala social de la ciudad platónica porque eran, junto con los tiranos, los que estaban más alejados de las realidades verdaderas": AZARA. Estas concepciones metafísicas y sofisticadas parecen alejadas de las causas sociales y colectivas de la iconoclasia: "Desde sus primeras grandes manifestaciones -cátaros, bogomilios, patarinos de los siglos X y XI- los movimientos heréticos -a los que Morghen ya había atribuido con razón una vocación de renovación civilizatoria- se fundan alre

dedor de un imaginario (...) que concedía prioridad absoluta a la voluntad urgente de suprimir la corrupta piedad católica y disolver unas formas de sacralidad que eran pensadas como vacías y demonizadas". : DELGADO.

De esto último puede decirse que nada parece más alejado del discurso apocalíptico sobre lo audiovisual, el simulacro y la enajenación de las masas de un platónico profesor de la Universidad de Columbia, por poner un ejemplo. No obstante, ¿y si las raíces culturales de este supuesto profesor fueran modernizadoras, calvinistas o gnósticas? ¿Y si los movimientos iconoclastas no fueran más que platonismo popular, la extendida conciencia de que no sólo la perfección divina, sino también la pura realidad, no pueden representarse plásticamente? "También nosotros tenemos sobre las imágenes las mismas creencias que tiene aquellos a quienes no han enseñado a reprimir esas creencias y respuestas (...) También nosotros tenemos un vago temor ante la capacidad creadora del artista; también nosotros sentimos un vago temor ante la capacidad creadora del artista; también nosotros sentimos miedo ante el poder de las imágenes que él crea y ante la misteriosa habilidad de tales imágenes tanto para elevarnos como para perturbarnos". : FREEDBERG.

Pudiera parecer que así se cuelan por la puerta falsa los inmanentismos, las ideas eternas y universales inscritas en la mente humana. No obstante, de lo que se habla es de una corriente cultural que desde Heráclito y otros presocráticos a Lutero y Calvino, pasando por Platón, Orígenes o San Agustín, consideran más espirituales no sólo las religiones monoteístas, sino también aquéllas que aseguran que "los dioses no pueden ser representados por objetos sin vida, de piedra o de madera, y fabricados por la mano del hombre; mucho menos pueden estar presentes en ellos y ser adorados. (Tienen) miedo a materializar de forma ruin lo divino y contaminar la prerrogativa divina con los esfuerzos de la mano humana". : FREEDBERG. Y si no puede representarse lo sagrado, con mucha más razón es inútil la representación de lo imperfecto.

No obstante, si Platón levantara la cabeza, seguro que sería para mirar una pantalla.

*Fernando Jiménez es funcionario del Centro Andaluz de las Letras*

- 
- AZARA, Pedro: La imagen y el olvido. El arte como engaño en la filosofía de Platón. Barcelona. 1995.  
BALLÓ, Jordi y PÉREZ, Xavier: La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. Barcelona. 1998.  
CIRLOT, Juan Eduardo: Diccionario de símbolos. Barcelona. 1982.  
DELGADO, Manuel: La ira sagrada. Barcelona. 1992.  
ECO, Umberto: Apocalípticos e integrados. Barcelona. 2003.  
FREEDBERG, David: El poder de las imágenes. Estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta. Madrid. 1992.  
FRENZEL, Elizabeth: Diccionario de argumentos de la literatura universal. Madrid. 1976.  
GOMBRICH, E. H.: Aby Warburg. Una biografía intelectual. Madrid. 1986.  
GUBERN, Román: Espejo de fantasmas. Madrid. 1993.  
LÓPEZ SILVESTRE, Federico: El cine de Hollywood y el neobarroco digital. Madrid. 2004.  
METZ, Christian: El significante imaginario. Barcelona. 2001.  
NÖEL, J. F. M.: Diccionario de Mitología Universal. Barcelona. 1991.  
PANOFSKY, Erwin: Renacimiento y renacimientos en el arte occidental. Madrid. 1979.  
PANOFSKY, Erwin: Sobre el estilo. Tres ensayos inéditos. Madrid. 2000.  
PLATÓN: La República. Madrid. 1986.  
STAM, Robert: Teorías del cine. Una introducción. Madrid. 2001.  
ZIZEK, Slavoj: Bienvenidos al desierto de lo real. Madrid. 2005.