

# TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Filosofía

## RETOS POLÍTICOS Y FILOSÓFICOS EN LA ERA AUDIOVISUAL.

El cine, las series y los videojuegos como recursos  
socializadores

Facultad de Humanidades. Sección de Filosofía

Curso 2016/2017

Alumno: Damián Hernández Rodríguez

Tutora: Concepción Ortega Cruz

# Índice

Introducción:.....	p. 3
1. Antecedentes: .....	p. 5
2. Estado actual de la cuestión:	
2.1.1. Cine y neoliberalismo.....	p. 8.
2.2. Los nuevos formatos audiovisuales.....	p. 13.
2.2.1. Las series de televisivas.....	p. 13.
2.2.2. Los videojuegos.....	p. 16.
3. Discusión y posicionamiento.....	p.21.
4. Conclusión.....	p. 26.
5. Bibliografía.....	p. 29.

## Introducción

El poder de la imagen es algo que siempre ha estado presente en la civilización humana; el arte y la literatura han sido ámbitos que han servido, en distintos momentos históricos, para imprimir una serie de ideas o cánones sociales que ayudan a generar gran parte del imaginario colectivo. Aceptando esto, cabría plantear si éste es también el caso del cine u otros mecanismos audiovisuales. El poder que de estas representaciones se deriva es merecedor de una mirada filosófica, y éste ha sido uno de los motivos que me ha impulsado a realizar este trabajo. Si somos capaces de aportar una reflexión filosófica fundamentada al ámbito audiovisual abriríamos una vía para describir, desde una nueva perspectiva, una realidad cotidiana que se nos antoja alienada.

Hasta el momento, muchas de las aportaciones realizadas por la Filosofía han sido superficiales e insuficientes. Sin embargo, sí contamos con el análisis explícito y esclarecedor realizado por Adorno y Horkheimer en *Dialéctica de la Ilustración*. En la sección dedicada a los antecedentes hago un recorrido por esta obra, la cual plantea que los productos generados por la “industria cultural” se configuran como recursos capaces de manipular a las masas. Esta manipulación se produce al establecer una repetición de cánones o estereotipos, lo que tiene como efecto la domesticación del estilo de los autores y, en consecuencia, la despotenciación de lo trágico.

En el apartado dedicado a la descripción del estado actual de la cuestión me centro en el análisis de diversos recursos audiovisuales (el cine, las series y los videojuegos) con el objetivo de mostrar, aunque sea de forma esquemática, los efectos políticos y sociales que ejercen estos mecanismos sobre las masas. La justificación inicial de esta perspectiva teórica y práctica la desarrollo, fundamentalmente, exponiendo diversos ejemplos que confirman la relación existente entre dichos recursos audiovisuales y el proceso de socialización.

En el apartado de discusión y posicionamiento expongo los motivos por los que me parece que es necesario cuestionar algunas de las tesis desarrolladas en torno al concepto de “industria cultural”. Si bien es cierto que estoy de acuerdo con gran parte de su teorización, en este apartado del TFG intento poner en diálogo dichas tesis con las aportaciones de diversos autores. El objetivo de dicho intento es proponer la necesidad de ampliar el análisis de los mecanismos audiovisuales atendiendo a su naturaleza

simbólica, característica que los convierten en objeto de un análisis imprescindible en una teoría que reivindique la necesidad de una transformación social.

Por último, en el apartado de las conclusiones, expongo las ideas fundamentales que he defendido en este trabajo aportando la hipótesis de que el análisis de los recursos audiovisuales depende del desarrollo de una verdadera concepción pragmática del ámbito simbólico. Dicha perspectiva debe reivindicar los aspectos formales y empíricos de la interacción social: sólo de esta forma podremos aportar un análisis de la realidad social concebida en los términos de una Teoría Crítica.

Obviamente, debido a las limitaciones de extensión y propósito del TFG, no he desarrollado plenamente los temas analizados: el objetivo es proponer hipótesis de trabajo y algunos ejemplos que, en todo caso, serán desarrollados en trabajos posteriores.

## 1. Antecedentes

En sus más de cien años de existencia, el cine ha logrado convertirse en un fenómeno social: nos gusta comentar las películas, hablar sobre los personajes, o sobre los momentos que nos han impactado. Resulta indudable que el cine (aunque quizá en sus diferentes géneros o formatos) es asequible a todos los estratos sociales, impone modas y costumbres y, como transmisor de emociones, es capaz de ejercer una gran influencia en el estilo de vida cotidiano.

Un buen ejemplo de ello lo expone el investigador de la Universidad de Cambridge, David Whitley, quien publicó un estudio titulado “*The idea of Nature in Disney Animation*”<sup>1</sup> en el que afirma que películas de Disney como “*Bambi*” o “*El libro de la selva*” fueron claves en el desarrollo del movimiento ecologista de la segunda mitad del siglo XX.<sup>2</sup> Por otro lado, tampoco es baladí el hecho de que la industria cinematográfica sea una de las que más beneficios genera en EEUU, y no me refiero sólo a beneficios económicos sino al poder que le procura como medio utilizado para globalizar el modelo de vida neoliberal.

Dada la enorme relevancia política, social y económica que tiene el cine creo que urge integrar su análisis en el ámbito filosófico. Ramas del conocimiento como las Ciencias Políticas o la Sociología se han preocupado por analizar el cine como un recurso que refleja las diversas dimensiones de la realidad social, la Filosofía, por el contrario, sigue sin afrontar una investigación bien fundamentada sobre dicho ámbito. Creo que uno de los motivos que se han configurado como “barrera” han sido los paradigmas dominantes en nuestra disciplina. La obra de Adorno y Horkheimer, *Dialéctica de la Ilustración*<sup>3</sup>, estableció la visión de que el cine es un recurso que permite manipular a las masas, este puede ser uno de los muchos motivos que

---

<sup>1</sup> Whitley S, David (2008) *The idea of nature in Disney animation*.

<sup>2</sup> Las películas de Disney se basan fundamentalmente en narrativas pastorales, en las que el mundo natural se refleja como un mundo idílico, además de un retiro reconfortante de la ajetreada civilización. Este es un ejemplo, a mi parecer paradigmático, de cómo el cine también puede ejercer influencia en el ámbito social.

<sup>3</sup> Theodor W. Adorno, Horkheimer, Max (1969): *Dialéctica de la Ilustración*, Valladolid. ed Trotta (1994) pp.165-212. A lo largo de todo el trabajo empleo la abreviatura DI para referirme a esta obra.

contribuyen a la denostación epistemológica del cine y, por extensión, del resto de los productos audiovisuales.

Según Adorno y Horkheimer la “industria cultural” necesita generar necesidades a partir de una serie de bienes estándares: “Los estándares habrían surgido en un comienzo de las necesidades de los consumidores [...] es en el círculo de manipulación y de necesidad que la refuerza donde la unidad del sistema se afianza”.<sup>4</sup> Lo que Adorno y Horkheimer intentan demostrar es cómo a los sujetos se les impone un esquema predefinido según los intereses de la producción industrial. Este hecho provoca una estandarización que sirve para ejercer una manipulación retroactiva que permite homogeneizar a los consumidores y unificar el comportamiento de la gente, manipulación que es posible gracias a un fenómeno parecido al que Kant describió con la noción de esquematismo trascendental<sup>5</sup>: “*La atrofia de la imaginación y de la espontaneidad del actual consumidor cultural no necesita ser reducida a mecanismos psicológicos. Los mismos productos comenzando por el más característico, el cine sonoro, paralizan, por su propia constitución objetiva, tales facultades*”.<sup>6</sup> Esto conlleva una reducción en la actividad pensante del propio espectador; es decir, gracias al falseamiento del esquematismo se establece la forma en que se interpretan las cosas. En este encorsetamiento del estilo se define lo tolerado y lo prohibido. Esta simplificación de los productos culturales los convierte en productos “encasillados”, lo que los transforma en productos predecibles.

En realidad, lo que aquí está en juego es la validez del producto cultural.<sup>7</sup> Se habla de cómo la intención de la obra es “*la de fundar la verdad a través de la inserción de la imagen en las formas socialmente transmitidas*”.<sup>8</sup> El cumplimiento de esta función es

---

<sup>4</sup> Adorno y Horkheimer op cit. p. 166.

<sup>5</sup> La sensibilidad y el entendimiento son facultades independientes que poseen naturalezas totalmente distintas: la primera está compuesta fundamentalmente por datos empíricos, mientras que en la segunda reside el concepto. Sin embargo, para que el conocimiento sea posible ambos ámbitos deben vincularse, y lo que posibilita la síntesis de estas dos facultades de la razón es el esquematismo trascendental. Este aplica a las intuiciones de la sensibilidad las categorías del entendimiento, hecho que es posible porque para cada esquema hay una categoría correspondiente. Es de esta manera cómo los conceptos puros adquieren significación.

<sup>6</sup> *Ibíd.* p. 171.

<sup>7</sup> La primera consecuencia negativa de esta estandarización de la cultura es la baja calidad de las creaciones.

<sup>8</sup> *Ibíd.* p. 175.

considerada hipócrita por Adorno y Horkheimer ya que todo queda en una vana promesa: la producción de la obra cultural siempre se establece en contra de la propia cultura.

Esta domesticación del estilo tiene como objeto establecer una serie de valores imperantes que permiten someter a las masas sin que ellas sean conscientes. Al enfrentarse a una constante repetición de valores y criterios, se consigue la reproducción de los productos culturales<sup>9</sup> y el sometimiento de la masa. Una de las consecuencias más importantes que deriva de esta situación es que todos los ámbitos de la vida son objeto de un tratamiento meramente superficial. Lo trágico en la industria cultural es su despotenciación. Esta despotenciación “*Ofrece al consumidor, que ha conocido culturalmente mejores días, el sucedáneo de la profundidad hace tiempo liquidada*”.<sup>10</sup>

El objetivo de los productos culturales es elogiar la vida cotidiana utilizando estrategias de “comicidad” que suplantán la felicidad por la manipulación de situaciones de la vida cotidiana que son ridiculizadas o exageradas con el objetivo de asignarles una interpretación cómica. Cuando la gente interpreta la vida cotidiana desde una perspectiva cómica asumen dicha realidad con resignación. La repetición de clichés, estereotipos, o la “espiritualización forzada de la diversión”, es un lastre al imponer como marco de referencia la diversión, diversión encauzada por los intereses del neoliberalismo. Existe, por tanto, una estrecha relación entre la diversión y el negocio. La diversión aparece subsumida bajo los intereses de la industria de modo que: “*Divertirse significa estar de acuerdo [...] Divertirse significa que siempre no hay que pensar, que hay que olvidar el dolor*”.<sup>11</sup> Esta forma de entender la diversión implica alienar la subjetividad y, al producirse esta alienación, los sujetos son reducidos a meros ejemplares generalizables y, en consecuencia, reemplazables. La denominada cultura de masas implementa mecanismos para justificar lo existente. De esta manera se coarta toda posibilidad de alternativa: sólo podemos elegir entre colaborar con el sistema o aceptar la marginación.

---

<sup>9</sup> La fuerza de la industria cultural, tal y como se define en *DI*, se identifica con la noción de trabajo: se abstrae al trabajador del proceso de trabajo mecanizado para que, de este modo, pueda estar a pleno rendimiento en su jornada laboral.

<sup>10</sup> *Ibíd.* p. 196.

<sup>11</sup> *Ibíd.* p. 189.

Los individuos que se adaptan a los imperativos de la industria cultural son los que asimilan su identidad a lo normalizado socialmente. Dichos individuos, en la medida en que intentan diferenciarse de los parámetros establecidos por la industria, no hacen sino generar una pseudo-individualidad carente de raciocinio propio. Esa pseudo-individualidad: *“solo gracias a que los individuos no son en efecto tales, sino simples puntos de cruce de las tendencias del universal, es posible reabsorberlos mediante el universal”*.<sup>12</sup>

Veamos a continuación cómo se concreta esta necesidad de homogenización y sometimiento de los sujetos a través de los recursos audiovisuales. El límite de extensión del TFG no nos permite analizar la totalidad, o al menos gran parte, de los productos audiovisuales ofrecidos en la era digital, me limitaré, por tanto, al caso del cine, de las series y los videojuegos.

---

<sup>12</sup> *Ibíd.* p. 199-200.

## 2. Estado actual de la cuestión

**Aclaración previa.** A lo largo de este apartado expondré diversos ejemplos cinematográficos, de series y videojuegos. Con el objetivo de clarificar el motivo de elección de dichos ejemplos y la relación que mantienen con el tema tratado, en algunos casos, expongo un resumen muy breve de su contenido. Para facilitar la lectura a aquellas personas que no crean necesario analizar todos los resúmenes expuestos, el nombre de los diversos recursos audiovisuales mencionados están en negrita, de forma que puedan transitar más rápidamente por el texto.

### 2.1. Cine y neoliberalismo

Actualmente resulta incuestionable que el cine, al igual que muchos otros ámbitos culturales, si quiere acceder al gran público, ha de moldear de cierta manera sus discursos.<sup>13</sup> En este contexto cobra mucho sentido la propuesta de Nildo Viana,<sup>14</sup> quien establece una clara relación entre el capitalismo y el cine. Esta relación se manifiesta a través de dos perspectivas concretas: el cine entendido como producción del capitalismo y el cine entendido como reproducción del capitalismo.

En lo que al carácter productivo se refiere, cabe señalar que tradicionalmente (como ya se ha señalado) el cine se suele concebir bajo la clave de “industria cultural” o “industria del cine”. Sin embargo, estos términos, afirma Viana, han de ser reemplazados por los conceptos de “capital comunicacional” y “capital del cine” con el objetivo de definir el contexto social con más precisión.

El concepto de capital comunicacional intenta dar cuenta de los valores y conceptos dominantes, y su objetivo será siempre la obtención de un beneficio. Pero el concepto de capital comunicacional no sólo se encarga de reproducir los valores dominantes, sino que también es el ámbito encargado de reabsorber las críticas de las que el sistema se nutre.

---

<sup>13</sup> En este sentido, no resulta baladí señalar que muchas plataformas digitales (Netflix, HBO, Amazon...) o televisivas llevan a cabo distintos estudios de mercado para considerar qué elementos pueden complacer las demandas de los espectadores y qué elementos son más eficaces para captar la atención del usuario. Ver: <http://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/article/viewFile/epi.2015.nov.14/23786>

<sup>14</sup> Viana, Nildo , *A Concepção materialista da história do cinema*, Porto Alegre, Asterisco, 2009. Artículo: “Capitalismo y cine”, <http://teoriaycriticaradical.blogspot.com.es/2015/09/capitalismo-y-cine.html> .

Respecto a los elementos reproductivos del capitalismo, Viana establece una tipología de películas que se podrían interpretar bajo una clave neoliberal. Para ello diferencia entre producciones no intencionales e intencionales. En el primer caso, alude, por ejemplo, a una serie de películas en las que se realiza una reconstrucción histórica no intencional. Al intentar realizar una reconstrucción, se exponen, sin intención explícita, características de la sociedad actual, características que pueden provocar en los espectadores una consolidación de los valores capitalistas o, por el contrario, motivar la crítica.

El segundo tipo de películas son producciones que, de forma intencional, pretenden mostrar las consecuencias, implicaciones, contradicciones... de la sociedad capitalista.<sup>15</sup> Igual que ocurre en el caso anterior, dichos productos culturales pueden fundamentar la normalización o, en su caso, la solicitud de una transformación social.

Resulta casi inevitable estar de acuerdo con Viana cuando afirma que la intención de la producción fílmica y la interpretación de los espectadores no tiene, necesariamente, que coincidir. Esto conlleva que, por ejemplo, una película del tipo no intencional o intencional, y de tendencia conservadora, pueda ser interpretada en clave crítica; por el contrario, un film, intencional o no, que tiene una finalidad crítica puede servir para justificar los valores neoliberales.<sup>16</sup>

La ambigüedad existente a la hora de distinguir con nitidez entre productos intencionales y no intencionales, y de determinar la interpretación de los espectadores, se pone de manifiesto en un amplio espectro de géneros cinematográficos: uno de ellos, que goza de gran aceptación en la actualidad, es el de ciencia ficción. En este sentido, Viana afirma que *“La proliferación de películas de ciencia ficción que retratan un futuro sombrío, puede ser interpretada como una manifestación de ficción de la realidad presente, es decir, del capitalismo”*.<sup>17</sup> En este caso, lo que se persigue es trasladar la estructura de la realidad a un modelo de sociedad producido ficticiamente.

Hay dos concepciones de la industria cultural que influyen en la llamada “industria del cine”. Esa influencia se plasma atendiendo dos puntos de vista: la dimensión

---

<sup>15</sup> En la propia historia del cine “la sucesión de películas asumen ciertas características, valores, posiciones que son típicos de la época y están determinados por la lógica del desarrollo capitalista”.

<sup>16</sup> Como ejemplos de películas no directamente intencionales cabe señalar las producciones descriptivas, en las que se trata de reproducir algún elemento de la sociedad existente. Este tipo de películas no serían películas neutrales dado que intentan describen la realidad generando efectos en el espectador.

<sup>17</sup> *Ibíd.*, p. 2.

apologética y la apocalíptica. La apologética se centra en exaltar la realidad pública. La segunda concepción, la apocalíptica, considera la industria cultural como un sistema opresivo ligado a los intereses capitalistas.

Desde mi punto de vista, tanto la visión apologética como la apocalíptica se expresan de forma muy explícita en las producciones de ficción. En ellas se representa un futuro completamente tecnologizado en el que el capitalismo está vigente y naturalizado en toda forma de vida que pueda existir en el universo. El ser humano sigue apareciendo como el centro del universo. Además de este antropocentrismo cósmico, también da la sensación de que las relaciones capitalistas deben ser aceptadas sin posibilidad alguna de crítica. Imaginamos nuevas especies, nuevas formas de vida, pero, ni siquiera su superioridad tecnológica, les libra de asumir la estructural capitalista. Por otra parte, la perspectiva apocalíptica, nos representa un futuro ligado a las consecuencias del capitalismo: guerras atómicas, mutaciones genéticas, eugenesia o derivaciones catastróficas de la tecnología o la Inteligencia Artificial.<sup>18</sup>

Otros dos géneros cinematográficos que plasman claramente esta circunstancia son, por una parte, las películas de *Gangsters*, que reproducen temas relacionados con el dinero, el poder y las consecuencias de su posesión. Por otra parte, el cine policiaco que suele centrarse en la resolución de casos en los que necesariamente se emiten juicios de valor que sirven, en cierta medida, para conformar ideas acerca de nuestro entorno y condición política. La intención de este tipo de representaciones suele ser denunciar la explotación o el sufrimiento de algún segmento social, intentando que algún organismo haga algo al respecto.

Sin embargo, el capital cinematográfico también requiere de una audiencia crítica, dado que la industria es consciente de que habrá un enorme segmento de población interesado en ese tipo de películas<sup>19</sup>. En este caso, existe una intencionalidad explícita orientada a la obtención de beneficios extendiendo el “mercado cinematográfico” a los espectadores que solicitan una visión alternativa de la realidad. Por supuesto, también existe una producción cinematográfica interesada, de forma intencional, en abundar en la necesidad de una transformación social. Un claro ejemplo de este tipo de películas lo

---

<sup>18</sup> Se intenta plasmar las preocupaciones sociales latentes. Podemos poner como ejemplo películas como “*Matrix*”, “*Mad Max*”, “*Rebelión en el siglo 21*”, “*Equilibrium*”, “*Terminator*”, entre otras.

<sup>19</sup> Viana también señala la intención de los cineastas expresada por medio de diversas técnicas, las cuales no tienen que ser implícitas, como el uso de metáforas, parodias...

encontramos en las producciones alemanas, especialmente en las películas expresionistas. También se fundamenta en una perspectiva crítica el realismo poético francés de los años 30 con directores como René Clair o Jean Renoir. Por supuesto, también existe producción española como, por ejemplo, las obras de los directores Eloy de la Iglesia o Luis Buñuel.

Películas como “*Metropolis*” de Fritz Lang, “*Tartufo*” de F. Murnau, o “*El gabinete del Dr. Galigari*” se pueden concebir como productos culturales diseñados con una clara intencionalidad crítica. Aparte del género de ciencia ficción (del que hablamos anteriormente), también podemos integrar en este grupo a las denominadas películas de *terror*, e incluso las películas de *fantasía*.

Hay muchas películas de terror que reproducen elementos de la sociedad capitalista o que establecen una relación crítica con la misma. Aquí cabe citar ejemplos como: “*The Thing*”<sup>20</sup>, “*Ellos viven*”<sup>21</sup>, entre otros. En el género fantástico cabe señalar ejemplos como “*Momo y el señor del tiempo*”, “*Donnie Darko*”<sup>22</sup>, los “*Goonies*”<sup>23</sup>, “*El club de los poetas muertos*”,<sup>24</sup> “*Alguien voló sobre el nido del cuco*”,<sup>25</sup> “*La naranja mecánica*”,<sup>26</sup> “*El club de la lucha*”,<sup>27</sup> “*El Show de Truman*”,<sup>28</sup> “*Brazil*”,<sup>29</sup> “*La dictadura perfecta*”<sup>30</sup> o “*V de Vendetta*”.

Como consecuencia de lo expuesto, el objetivo fundamental de este trabajo es defender la idea de que el cine no es únicamente ideología, en el sentido de ser mero producto de la “industria cultural”. La producción cinematográfica, y en definitiva los diversos recursos audiovisuales, puede ser objeto de múltiples interpretaciones porque los significados aprehendidos por los espectadores no tienen que coincidir, necesariamente, con la intención inicial de la obra fílmica. Por tal motivo, el cine, como recurso audiovisual, puede ser utilizado como vía para consolidar los valores defendidos por el capitalismo neoliberal pero también puede ser un recurso adecuado para llevar a

---

<sup>20</sup> Carpenter, John (1982) “The thing”

<sup>21</sup> Carpenter, John (1988) “They live”

<sup>22</sup> Kelly, Richard (2001) “Donnie Darko”

<sup>23</sup> Rodner, Richard (1985) *The Goonies*.

<sup>24</sup> Weir, Peter (1989) “El club de los poetas muertos

<sup>25</sup> Forman, Milos (1976) “Alguien voló sobre el nido del cuco”

<sup>26</sup> Kubrick, Stanley (1975) “La naranja mecánica”

<sup>27</sup> Fincher, David (1999) “El club de la lucha”

<sup>28</sup> Weir, Peter (1998) “El show de Truman”

<sup>29</sup> Gilliam, Terry (1985) “Brazil”

<sup>30</sup> Estrada, Luis (2014) “La dictadura perfecta”

cabo el análisis de la realidad social y proponer alternativas para su transformación política.

## 2.2. Los nuevos formatos audiovisuales

### 2.2.1. Las series televisivas

Existen múltiples motivos por los cuales el cine en los últimos años ha entrado en una etapa en la que rara vez vemos producciones (de las denominadas de “calidad” o de grandes presupuestos) que sean verdaderamente interesantes, aunque aún sigue apareciendo alguna que otra joya. En el espacio de disputa por la representación, las series televisivas han conseguido establecerse como un método eficaz para acercar las producciones a una gran cantidad de público. Esto puede deberse, como señala el profesor de Filosofía de la Universidad de Bonn, Markus Gabriel,<sup>31</sup> a que: *“desde hace un tiempo las series de televisión se hayan convertido en el medio ideológico por excelencia. La película clásica ya no puede permitirse, por diversas razones, lo que ahora ofrecen las llamadas «series de calidad» que crean en los telespectadores una dependencia similar a las drogas”*<sup>32</sup>, Quizá, como indica este autor, esta supremacía de las series televisivas se puede deber a que no tienen una limitación temporal, como es el caso de las películas, lo que permite una mayor capacidad narrativa a la hora de tratar diferentes temas o exponer con más detalle las problemáticas propuestas<sup>33</sup>. Esta amplitud narrativa ha dado lugar a diversas series televisivas que pretenden ser un claro reflejo de la sociedad actual, o de sus consecuencias futuras. Como ejemplos paradigmáticos podemos señalar:

*“The Wire”*, una serie que nos habla de los problemas estructurales de la ciudad de Baltimore. Los guionistas de la serie son Simon, un periodista que dedicó un año a la investigación del Departamento de homicidios, y Burns, un antiguo policía que trabajó en los Departamentos de homicidios y narcotráfico. Ambos han publicado un libro titulado *“The corner. A year in the life of an Inner- City Neighborhood”* y han reconocido públicamente que muchas de sus experiencias fueron utilizadas en las historias de *“The Wire”*. La serie no solamente tiene una buena narrativa, en el sentido

---

<sup>31</sup> Gabriel, Markus (2015) *Por qué el mundo no existe*, Barcelona, editorial pasado y presente.

<sup>32</sup> Gabriel op cit.p. 206.

<sup>33</sup> De hecho, el intelectual alemán Dietrich Diederischen compara la obra *“En busca del tiempo perdido”* con la serie *“Los soprano”* debido a su complejidad y ramificaciones existentes entre los personajes.

de que nos enseña y nos cuestiona la vida de las zonas marginales, sino que también define personajes complejos y carismáticos<sup>34</sup>.

La serie se desarrolla en cinco temporadas y en cada una de ellas se trata un problema estructural de la ciudad de Baltimore, analizado desde diferentes perspectivas. La primera temporada se centra en los conflictos (muchos de ellos basados en malentendidos) existentes entre la policía y, principalmente, una banda organizada de narcotraficantes que actúan en los barrios pobres. La segunda temporada incide en los problemas del puerto de la ciudad, que básicamente sirve para proveer de mercancías a los narcotraficantes, y en el que los sindicatos tienen un margen de actuación muy limitado. La tercera temporada pretende reflejar el papel de los políticos y las diferentes estrategias que éstos utilizan para conseguir captar la atención colectiva. La cuarta temporada se centra en los problemas de implementación del sistema educativo en los barrios empobrecidos, haciendo hincapié en cómo la enseñanza es el primer paso en el ciclo de la marginación. La quinta temporada nos muestra el papel que desempeñan los distintos medios de comunicación en los tiempos del capitalismo neoliberal.

Toda esta problemática estructural, y en concreto la problemática de Baltimore, es analizada con mucha claridad por la filósofa Alicia García Ruíz. En su artículo *“Baltimore: los rostros de la injusticia”* nos dice:

*“Baltimore es una ciudad hecha de espacios y de tiempos concebidos como estados de excepción: horas en las que no se puede pasear, horas en las que una furgoneta de seguridad pagada por la universidad te escolta a casa a partir de las cinco de la tarde o te lleva a comprar al supermercado. Baltimore es una ciudad, en suma, articulada por una geografía del miedo, un mapa hecho de palabras y percepciones, de consejos («no vayas por esa calle»), historias, rumores y sirenas de policía o helicópteros por la noche. Pero en ese mapa también hay bibliotecas de barrio, refugios donde a partir de las cinco el paseante puede escuchar en su interior voces infantiles deletreando palabras, jugando con ellas, custodiando cuidadosamente una burbuja de esperanza y de futuro[...] Porque lo sucedido en Baltimore no es anecdótico ni súbito. Es estructural. Y eso es precisamente lo que quienes conocemos la ciudad echamos en*

---

<sup>34</sup> La construcción de dichos personajes llama la atención porque intenta reproducir cómo se comportan los sujetos en los diferentes roles sociales que se configuran como un sistema: desde el toxicómano, al camello, el profesor, los medios de comunicación o el alcalde de la ciudad. Uno de dichos personajes es Jimmy Mc Multy, un policía que intenta que lo intenta todo por resolver el caso. Su implicación como policía perfecto hace que sus relaciones personales fuera del ámbito laboral sean un fracaso.

*falta tanto en las declaraciones oficiales como en las perspectivas de la prensa. Allí donde pone «disturbio» debemos leer «violencia estructural», y allí donde leemos «violencia estructural» debemos leer «pobreza», «injusticia», «abandono», «represión», «abuso de fuerza», «desigualdad» y «discriminación»*”.<sup>35</sup>

Este pasaje del artículo de Alicia García Ruíz es bastante representativo de esa capacidad que tienen las series para narrar situaciones de la vida cotidiana. Cualquiera que haya visto “*The Wire*” se sentirá identificado con el párrafo que se acaba de reproducir.

Otra de las muchas series de televisión que podría citar como ejemplo es la irreverente “*Rick and Morty*”, una serie de dibujos animados. Rick es un científico que, en un determinado momento de su vida, descubre una máquina que le permite viajar entre dimensiones. A partir de este descubrimiento perfecciona su cerebro con todo tipo de implantes, lo que le permite desarrollar un conocimiento científico extenso y profundo. Una de las características de Rick que más me llama la atención es que, a pesar del conocimiento científico que posee, es una persona completamente reprobable en el plano ético y emocional. Por otra parte, Morty, su nieto, es su compañero de aventuras, algo “corto de miras”, pero que intenta que Rick perciba la realidad desde una perspectiva más ética.

Rick exhala nihilismo. Al poseer un gran conocimiento científico conoce inmensidad de dimensiones en las que existen millones de versiones de sí mismo e infinitud de formas de vida. Esa visión del universo le hace percibir a cada persona como algo trivial, superfluo o vacío. El personaje de Rick oscila entre el nihilismo activo (en determinados momentos intenta crear su sistema de valores, o de dotar de un sentido profundo a su vida) pero siempre se acaba rindiendo ante la convicción de que todos somos contenido orgánico que existe sin un sentido o propósito.

A raíz del análisis de las series televisivas, de las que sólo hemos mencionado algunos ejemplos significativos, llego a la conclusión de que éstas pueden ser utilizadas como medios para ejercer influencia en el espectador, lo que puede ofrecerle la oportunidad de reflexionar sobre la realidad con un objetivo crítico, o no. Pero no sólo

---

<sup>35</sup> Ruiz García, Alicia (2015) *Baltimore: los rostros de la injusticia*, El periódico.  
<http://www.elperiodico.com/es/noticias/opinion/baltimore-los-rostros-injusticia-4153086>

son las series las que permiten reflexionar sobre la realidad, también lo hacen los videojuegos.

### 2.2.2. Los videojuegos

Si bien, como su nombre indica, este recurso de representación<sup>36</sup> suele asociarse más a un ámbito de esparcimiento, los videojuegos tienen una enorme potencialidad en tanto que han cambiado la forma de acceder a diversas narrativas y convierten al espectador en agentes de la acción que están contemplando o llevando a cabo. Si desde su nacimiento<sup>37</sup> los videojuegos intentaron ofrecer una mayor complejidad al relato, a partir del desarrollo tecnológico han ido surgiendo en el medio distintos productos cuya intencionalidad es, precisamente, la de romper esquemas, plantear dilemas éticos o, como mostraré, reflexionar desde una perspectiva filosófica. El convertir al jugador en agente de la acción permite que el propio sujeto defina el rumbo de la narrativa, lo que le convierte en responsable de sus propias decisiones.

Como ejemplos de videojuegos donde se plantean conflictos éticos se puede citar “*Life is Strange*”. Al final de esta obra se nos obliga a decidir entre sacrificar a toda una ciudad, Arcadia Bay (una ciudad corrupta y repleta de sombras), o sacrificar a Chloe Price, nuestra pareja y compañera de aventuras: y es el jugador quien debe tomar dicha decisión.

Sin embargo, uno de los videojuegos que mejor ha sabido reflejar la capacidad de empatizar con el jugador y plantear problemas éticos es “*Heavy Rain*”. Este videojuego, tomando elementos que bien podrían ser de películas de detectives, se centra en el personaje de un asesino en serie que secuestra a niños. Los niños aparecen en días muy lluviosos, con una figura de origami en el pecho. El protagonista de la historia es Ethan Mars, un padre que sufrió la muerte de uno de sus hijos, y el secuestro de otro, a manos del asesino del origami. El asesino se pone en contacto con el padre para comunicarle que le dará la ubicación de su hijo secuestrado si es capaz de superar una serie de pruebas. Las pruebas no tienen que completarse puesto que le enfrentan a

---

<sup>36</sup> Este concepto será desarrollado con mayor precisión en las páginas siguientes.

<sup>37</sup> Los videojuegos son un género prácticamente recién nacidos, el primer videojuego fue el “Pong” el cual nace en 1972. Este juego eran dos barras que tenían que golpear una pelota hacia el campo del rival. Conforme se produce el desarrollo tecnológico, las narrativas irán complejizándose.

verdaderos dilemas éticos; sin embargo, si elige esta opción no le darán la ubicación que le permite salvar a su hijo.

Dentro de los múltiples géneros de videojuegos, existe uno denominado “*Shooter*”. Estos videojuegos, por lo general, son juegos en los que interpretamos el papel de un soldado (casualmente casi siempre americano) y se nos sitúa en una serie de misiones en las que debemos acabar con grupos terroristas, luchar contra rusos, ser soldados en alguna Guerra Mundial... o como se narraba en uno de los videojuegos de la saga “*Call of duty*”, tenemos la misión de matar, por ejemplo, a Fidel Castro. Como vemos, este género no está exento de ideología, pero existen obras, dentro de este ámbito, que tienen una gran capacidad para romper esquemas y reinventar estas narrativas. Un gran exponente puede ser “*Spec Ops*”.

En un determinado momento de la historia estamos con nuestro equipo realizando una misión y somos rodeados por atacantes. En ese momento tenemos que bombardear con fósforo blanco a través de nuestro portátil. Resulta enormemente metafórico que, tras ordenar el ataque, sale reflejada en la pantalla la cara de nuestro protagonista, y poco después descubrimos que en realidad no hemos bombardeado con fósforo a ningún atacante terrorista sino que hemos bombardeado a una población civil.

También podemos acceder a videojuegos que fomentan la reflexión filosófica de forma explícita. El videojuego que tomaré como ejemplo (a mi parecer paradigmático) es “*Nier: Automata*”<sup>38</sup>.

La sociedad occidental suele pensar el fin de la historia con un carácter lineal que puede discurrir desde estados de crisis hasta una reconciliación final (en este contexto podemos incluir desde los planteamientos bíblicos hasta la propuesta marxista). Como es bien sabido, en la Antigua Grecia se conceptualiza un tiempo circular, una historia expresada a través de ciclos iguales pero diferentes en esencia. Esta idea es retomada por Nietzsche formulándola como eterno retorno. En el videojuego “*Nier*” aparecen robots llamados Auguste, Friederich, e incluso Engels (baste recordar que Auguste Comte y Engels compartían la visión de una historia lineal).

---

<sup>38</sup> Parte de lo que señalo en torno a Nier es tomado de un vídeo de youtube: “Ovejas eléctricas- La filosofía de Nier Automata y Nietzsche”.  
<https://www.youtube.com/watch?v=SOROK3dC6H4>

En contra de la escatología cristiana (que plantea el discurso de las cosas últimas basándose en conceptos como la muerte y el alma), o el planteamiento de Hegel y Marx que defiende una dialéctica histórica que transita por una serie de fases con el objetivo de eliminar las sucesivas contradicciones, Nietzsche, en *La Gaya Ciencia*, se remite al mundo antiguo para imaginar un tiempo eterno, de materia infinita. Como es bien sabido, el concepto de eterno retorno no pretende ser una explicación física de la realidad sino que se trata de un planteamiento moral. Si estamos condenados a repetir una y otra vez la misma vida, el concepto de eterno retorno nos invita a pensar las consecuencias de nuestras acciones. Se trataría de no cometer los mismos errores en ese tiempo infinito.

Pues bien, el videojuego “*Nier*” invita a reflexionar sobre dicho concepto en su contenido metanarrativo (es decir, se basa en una estructura circular que sabe cómo plantear al jugador que experimenta la historia, de forma didáctica y explícita, el tema del ciclo y el eterno retorno). Una vez terminamos el videojuego, en la secuencia de créditos, se nos aporta una información que nos permite descubrir algo: el problema es que ya no podemos tomar otra decisión. Por tal motivo, se invita al jugador a iniciar otra partida, puesto que cada narrativa es diferente, aunque todas forman parte de la misma narración.

En los tiempos contemporáneos, como venimos defendiendo a lo largo del trabajo, tenemos que tener en cuenta los instrumentos de socialización aportados por la era digital. Ya no sólo es el cine o la televisión: sobre todo las nuevas generaciones, se enfrentan a recursos como las series o los videojuegos sin tener muchas veces capacidades interpretativas para comprender lo que están viendo; sin poseer, en definitiva, capacidades para detectar y reaccionar ante la violencia simbólica: lo que les convierte en portavoces y “cómplices” de su propia dominación.

La aparición de los ordenadores, las tabletas o los teléfonos móviles ha cambiado por completo nuestras costumbres a la hora de disfrutar del entretenimiento audiovisual. Anteriormente, si queríamos acceder a algún contenido audiovisual, o bien lo comprabas, o lo grababas, o esperabas a ver el contenido en la televisión. Ahora todos los contenidos son accesibles, casi de forma instantánea, a través de los nuevos dispositivos electrónicos. Quizás una de las características que ha propiciado el que nos decantemos por estos dispositivos es que puedes elegir lo que quieres ver, en el

momento en que lo quieres ver y no eres acosado por constantes cortes publicitarios. Esta transición puede tener efectos positivos, como alguno de los anteriormente mencionados, pero también efectos negativos.

Se supone que los niños que nacen en este momento tienen una mayor facilidad a la hora de manejar los dispositivos electrónicos, siendo un hecho innegable ya que han nacido en la era del auge digital. Sin embargo, tal y como hemos indicado anteriormente, lo que no se suele plantear es que los niños carecen de las capacidades críticas e interpretativas para asimilar y gestionar adecuadamente todo el contenido accesible en internet. Y esto no solamente puede ser aplicado a los niños...

En este sentido, me gustaría aportar un ejemplo. La Cadena televisiva “HBO” produjo un documental llamado “*Beware the Slenderman*”. Este documental nos narra la historia de dos niñas de doce años que se obsesionan con la figura de Slenderman (una especie de coco moderno que nació a partir de un videojuego). Las niñas empezaron a investigar sobre esta inquietante figura: ver vídeos en Youtube, buscar imágenes y leer historias acerca de este personaje. Cualquiera persona, con unas capacidades interpretativas desarrolladas, podría ver estos vídeos que afirman ser reales y entender que se trata de un mero entretenimiento al que se le pretende dar veracidad. Pues bien, llegado un momento, para ambas niñas era completamente cierto que Slenderman era un ser omnipotente, omnipresente y cuya intención era asesinar niños. Las dos niñas leyeron una historia en la que se afirmaba que la única manera de librarse de Slenderman era ganarse su favor asesinando a otra niña. Esto provocó que las niñas llevaran a una tercera niña de su escuela a un bosque y, una vez allí, una de ellas la acuchilló mientras la otra compañera del crimen, simplemente, observaba impasible la escena.

Este caso extremo nos puede servir para ver cómo la información transmitida a través de los medios audiovisuales depende de la interpretación que hagamos de ella. Plataformas como Youtube, Netflix, la publicidad en internet, o las propias redes sociales, generan una especie de efecto espejo. El peligro que subyace a este efecto es que el ámbito subjetivo y privado se convierte en el resultado de un proceso de retroalimentación que se inicia y justifica en la propia red. Este proceso constituye un *background* de puntos de vista o “sentido común” que, siendo impuestos, determinan

nuestra representación del mundo. Parece innegable que el sistema neoliberal intenta imponer un sentido vital a los sujetos.

### 3. Discusión y posicionamiento

La investigadora de las Ciencias Sociales, Rossana Reguillo, en su artículo titulado “Formas del saber. Narrativas y poderes diferenciales en el paisaje neoliberal”<sup>39</sup>, intenta demostrar cómo, a partir de la globalización y su consiguiente expansión, se ha impregnado a la sociedad de valores e ideologías neoliberales. Con dicha expansión se pone directamente en cuestión las narrativas hegemónicas tradicionales.

En su texto, se hace hincapié en tres tipos de narrativas que actualmente gozan de protagonismo en los medios de representación. Estos tres tipos de narrativas se plasman, en primer lugar, en el plano académico donde se exaltan a determinados autores. Desde esta posición de prestigio establecen predicciones fatalistas con un alto contenido ideológico (como son los casos de Huntington o Fukuyama). Este tipo de profecías académicas parecen tener como objetivo justificar la inevitabilidad de un choque de civilizaciones (Huntington) o la imposibilidad de configurar un sistema alternativo al neoliberal (Fukuyama). En segundo lugar, existen las narrativas de autoayuda que tienen como finalidad emplear relatos que lleven al sujeto a conformarse con lo dado. Al no poder evitar las incertidumbres vitales únicamente podemos aceptar la existencia bajo la vana promesa de que algún día la situación mejorará, mejora que no depende del exterior sino del propio sujeto. En tercer lugar, la autora habla de la representación metafísica o mágica del mundo, la cual ejerce un papel fundamental en el imaginario colectivo de muchos grupos poblacionales del planeta.

En la actualidad resulta innegable que existe una enorme y compleja red de planos de representación, en la que no predomina una única visión del mundo. Sin embargo, desde distintos ámbitos se nos aportan diferentes recetas que pretenden constituir la subjetividad del individuo. Al encontrarse con espacio libre para la representación, el sistema neoliberal establece e imprime socialmente los valores que le conviene.

Reguillo, en su texto, se apoya en el concepto de Bauman, “insuficiencia autobiográfica del yo”. Este concepto plantea que existe un debilitamiento de las narrativas propias, lo que conlleva: “*la sensación de ser culpable de las dificultades que*

---

<sup>39</sup> Grimson, Alejandro (2007) *Cultura y neoliberalismo*. Clacso, Consejo Latinoamericano de ciencias sociales, Buenos Aires. Reguillo, Rossana. “Formas del saber. Narrativas y poderes diferenciales en el paisaje neoliberal”. pp. 91-109.

*se enfrentan (la propia pobreza, la imposibilidad de acceso al sistema educativo, el desempleo) lo que desplaza la responsabilidad de las instituciones depositando en los individuos el peso de la crisis”.*<sup>40</sup> Todas estas narrativas tienen el elemento común de que buscan incidir en “la inadecuación del yo”.<sup>41</sup> Además, “*asumen de entrada su desinterés o incapacidad para transformar el mundo*”,<sup>42</sup> por lo que estas ideas configuran un individuo aislado, guiado por los intereses del sistema neoliberal.

En este contexto me parece que se debe señalar (por obvio que parezca) que los medios audiovisuales como el cine, las series o los videojuegos, ejercen un papel clave en la configuración del imaginario colectivo. Por este motivo, considero de vital importancia comprender que la forma de expresión utilizada por los mecanismos audiovisuales es un medio que sirve como herramienta para la reflexión, para la subversión, o para la creación de nuevos valores (asimismo, para todo lo contrario).

Tal y como afirma Markus Gabriel: “*sobre todo en Estados Unidos, son las series de televisión las que marcan el tono ideológico, reflejando y definiendo, en gran medida, cómo nos vamos a ver a nosotros mismos y a nuestro entorno, y moldeando igualmente nuestro sense of humor. [...] Es indudablemente <<la industria cultural>> estadounidense la que marca el tono. En ella se puede advertir quizá el verdadero secreto del éxito de Estados Unidos, capaz de moldear eficazmente nuestros hábitos visuales, al menos desde la Segunda Guerra Mundial, de una forma culturalmente masiva*”.<sup>43</sup>

Siendo consecuentes con lo expuesto, no creo que resulte descabellado defender que los numerosos mecanismos audiovisuales, utilizados en la era digital para socializar a la población, deben ser objeto de un análisis filosófico.<sup>44</sup> Tradicionalmente, la Filosofía ha trabajado relacionando en un discurso palabras y conceptos. La diferencia de estos mecanismos audiovisuales es que estos permiten generar lo que Cabrera

---

<sup>40</sup> *Ibíd.* p. 100.

<sup>41</sup> *Ibíd.* p.102.

<sup>42</sup> *Ibíd.* p.102.

<sup>43</sup> Gabriel *op cit.* p. 207

<sup>44</sup> Como muy bien señala el filósofo Julio Cabrera,<sup>44</sup> el cine (o en nuestro caso los mecanismos audiovisuales) está ligados a la Filosofía porque en ambas dimensiones opera un pensamiento logopático; es decir, existen narrativas que están dotadas de un componente racional o lógico de forma que dicho contenido se entrelaza con un contenido emocional. Estos mecanismos logopáticos permiten una aproximación, un padecimiento de una realidad distinta a la cotidianidad y que permite guiar a los espectadores.

denomina “concepto-imagen”.<sup>45</sup> Estos operan en base a tres características: a) un concepto-imagen se instaura y funciona dentro del contexto de una experiencia que hace falta *tener* para poder entender y utilizar dicho concepto, b) para hacer Filosofía a partir del film se ha de asumir que existe una idea o un concepto que debe ser transmitido por la imagen en movimiento, c) además de esto, los conceptos-imagen buscan generar en el espectador un impacto emocional que diga algo acerca del mundo, es decir: “*que esté dotado de un valor “cognitivo, persuasivo y argumentativo a través de su componente emocional.”*”<sup>46</sup> Parafraseando a Austin se podría sentenciar que el cine es un “*Cómo hacer cosas con imágenes*”<sup>47</sup>. En consecuencia, me atrevo a afirmar que en la actualidad no nos podemos plantear la constitución de una Teoría Crítica sin tener en cuenta el análisis de la imagen y sus implicaciones socializadoras.

En el apartado de los antecedentes mencioné, de forma muy esquemática, algunas de las ideas expuestas en *Dialéctica de la Ilustración* a través de las cuales Adorno y Horkheimer definen lo que ellos denominan “industria cultural”. El primer elemento reseñable se basaba en la idea de que la industria cultural homogeneiza a los individuos: establece unos estándares de reconocimiento a través de los cuales se determina el margen de actuación de los individuos. Son estos estándares los que permiten al propio sistema neoliberal ejercer una manipulación constante y retroactiva sobre los sujetos.

Hoy en día negar esto sería un completo ejercicio de ignorancia, o una ceguera enorme respecto a la constitución del ámbito social. Basta con repasar la década de los 80 del siglo XX, en la que se produjo el auge de Reagan o Thatcher y, por ende, del sistema neoliberal. Esta década se acompañó de múltiples producciones cinematográficas que expandían las ideas establecidas por esta nueva estructuración del capitalismo. Sin la colaboración del poder de representación de los medios audiovisuales, probablemente, este auge del neoliberalismo no hubiese tenido tanta potencia.

Si analizamos las producciones cinematográficas de esta época vemos cómo el modelo de héroe que se nos relata es ese ser solitario que se enfrenta al enemigo sin dudar, puesto que se siente legitimado para hacerlo. Dicho héroe, para cumplir con

---

<sup>45</sup> Cabrera hace una descripción enormemente detallada en torno al concepto imagen, yo simplemente tomaré aquellos elementos que me parecen más pertinentes para señalar en el discurso.

<sup>46</sup> *Ibíd.* p 20

<sup>47</sup> *Ibíd.* p.18

sus objetivos, puede saltarse los límites de la ley sin sufrir consecuencia alguna. En los primeros años de la década de los 80 los enemigos son soviéticos y cubanos peligrosos, a medida que dicha época transcurre el enemigo adquiere las connotaciones del terrorismo musulmán. Algunos ejemplos de películas que reproducen estos modelos son: “*Rocky IV*”, en la que Sylvester Stallone se enfrenta al enorme y súper preparado boxeador ruso Ivan Drago o “*Robocop*”, quien a pesar de ser policía no tiene inconveniente en torturar al detenido para obtener información o disparar a discreción a los delincuentes. Otro tipo de películas bastante común eran del tipo “*Comando*” de Schwarzenegger, o “*Rambo*”, en las que el héroe solitario, en un principio, se niega a matar pero los enemigos le “empujan” a hacerlo.

Los productos de la industria cultural, tal y como se expone en *DI*, cumplen la función de determinar la forma en la que las personas interpretan las cosas. Esta circunstancia tendría el efecto de que todo está preinterpretado y delimitado: se produce un dominio sobre el estilo general del arte haciendo que todo sea repetición de un patrón sin que nada invite a pensar o a cuestionarse el modelo establecido. Como deriva de lo anterior, se supone que existe una despotenciación del elemento trágico en tanto que al estar todo tan esquematizado siempre nos contentamos con el “*happy end*”, sin llegar a tener un sentimiento catárquico. Precisamente las dos tesis que se acaban de señalar (domesticación del estilo y despotenciación de lo trágico) son las que me gustaría cuestionar e intentar plantearlas bajo un enfoque diferente.

Hemos señalado cómo en el contexto de la industria cultural los productos se definen bajo una misma estructura. Un ejemplo de estas estructuras puede ser el planteado por Joseph Campbell en su obra “*Las mil caras del héroe*”<sup>48</sup>. El autor afirma que todas las narrativas religiosas y mitos están basadas realmente en la estructura de un

---

<sup>48</sup> En la obra mencionada, se establecen 12 etapas por las que transcurre el héroe a lo largo de la historia. Estos doce estadios procederían de la siguiente manera: en un primer momento, se nos muestra el mundo ordinario y común de la vida del héroe. En segundo lugar, ese héroe recibe la llamada de una aventura o una misión que deberá completar. A continuación, como tercera etapa, el héroe rechazará su tarea debido al miedo al cambio que supone dejar su mundo ordinario. En cuarto lugar, el héroe se topará con un guía que le enseñará y entrenará, disponiéndole a afrontar su desafío. La siguiente etapa que el autor añade nos presenta al héroe en un mundo completamente fantástico que difiere completamente del mundo ordinario al que estaba habituado. En sexto lugar el héroe se enfrentará a una serie de enemigos o desafíos, de manera que se va habituando a ese nuevo mundo al que está accediendo. La séptima etapa se refiere al perfeccionamiento del héroe, gracias al cual consigue superar las pruebas que se le presentan. Como octava etapa, el héroe ha de afrontar una prueba difícil o traumática que le dejará al borde de la muerte. En noveno lugar, tras ese enfrentamiento el héroe se sobrepone a sus limitaciones y le es otorgada una recompensa. Como décima etapa el héroe vuelve al mundo ordinario, y en la undécima debe confrontarse a una prueba final en la que aplica lo aprendido durante su odisea. Y ya finalmente, el héroe regresa a casa con algún tipo de elixir o artefacto que le sirve para ayudar a los demás en el mundo ordinario.

monomito. En mi opinión, es demasiado exagerado afirmar que todas las narrativas de nuestra cultura han seguido el mismo patrón. Sin embargo, sí estoy de acuerdo con el hecho de que dicho patrón es una herramienta narrativa apreciable en algunas obras: esta estructura del monomito puede aplicarse a narrativas como “*La Odisea*”, “*El señor de los anillos*”, “*El Rey león*”, “*Harry Potter*”, “*Star Wars*”, “*Iron Man*”, “*Matrix*” o “*Watchmen*”. Por otra parte, si se quiere hablar de una repetición de cánones o de un estilo de narrativa y de construcción de personajes, creo que un ejemplo paradigmático son las películas de Kurosawa. A partir de sus producciones muchísimas películas japonesas o anime toman elementos de sus películas, reconociendo constantemente situaciones y personajes que guiñan, en cierta manera, a las películas de este autor<sup>49</sup>.

Estas últimas referencias parecen darle la razón a la *Dialéctica de la Ilustración*; sin embargo, el que exista una repetición de ciertas estructuras no implica la domesticación del estilo propio de los autores. Una de los objetivos de este TFG se basa en cuestionar, precisamente, que la repetición de estructuras suponga la domesticación y, como consecuencia, la despotenciación de todos los productos culturales. Obviamente, ésta es una consecuencia posible de la industria cultural, pero me gustaría incidir en cómo, al existir una competencia entre los ámbitos de representación, habrá narrativas que justifiquen los intereses liberales y narrativas que busquen romper y plantear nuevas posibilidades.<sup>50</sup> Esta circunstancia se fundamenta en la naturaleza performativa de la realidad simbólica. Esta naturaleza performativa permite que los espectadores critiquen lo cotidiano, que sean capaces de buscar nuevos espacios de actuación, concienciándose de la necesidad de criticar el sistema de valores que constriñen a los individuos. Veamos cómo.

---

<sup>49</sup> Pero Kurosawa no solo influyó en el cine japonés: el propio Clint Eastwood, en su película “*Por un puñado de dólares*” copia la película de Kurosawa, “*Jojimbo*”.

<sup>50</sup> Para mostrar esta tesis con una mayor claridad me apoyaré en el artículo de Víctor Manuel Rodríguez S.: “*Cine menor y performatividad queer*”, Revista Universitas humanística Vol 53, Num 53, 2002. En este artículo se afirma que el cine de Almodóvar y Andy Warhol se inserta en lo que se denomina un “cine menor y *queer*”. Estas obras son analizadas a partir de las tesis de Deleuze y F. Guattari sobre la literatura menor, tesis que se desarrollan en el contexto de la teoría *queer* y la performatividad. Por ello, considero que las obras de estos autores pueden ser buenos ejemplos de cómo se puede trascender la domesticación del estilo y la depotenciación de lo trágico. Una literatura menor no tiene por qué consistir en un género específico, la literatura menor se refiere a “las condiciones revolucionarias de toda la literatura en el interior de lo que se llama la gran literatura.

#### 4. Conclusiones

A lo largo de este trabajo he intentado exponer los motivos por los que me parece lícito cuestionar la idea de que los productos culturales, generados en el marco de la denominada “industria cultural” sean considerados, únicamente, como repetición de un mismo estilo domesticado y que dicha domesticación implique, necesariamente, una disminución del sentimiento trágico. Las diferentes posiciones a las que se aluden en este TFG sirven para ilustrar el motivo por el cual considero pertinente dicho cuestionamiento, a pesar de que estoy de acuerdo con muchas de las tesis propuestas. Aún en el caso de enfrentarnos a un producto ideológico, la interpretación que hagamos de la narrativa audiovisual puede llegar a reflejar algo sobre el mundo objetivo, social y subjetivo (a pesar de la constante oscilación que los medios audiovisuales establecen entre fantasía y realidad).

El texto de Nildo Viana, al que aludía en el apartado dedicado al estado actual de la cuestión, me sirvió para mostrar las relaciones existentes entre capitalismo y cine. En principio, coincido con Adorno y Horkheimer en tanto que la “industria cultural” y el capitalismo están enormemente entrelazados. Sin embargo, como el mismo Viana señala, una cosa es el producto, otra cosa es la intención de los autores, y otra cosa distinta serán las interpretaciones de los espectadores. Tengan o no una intencionalidad crítica, los productos audiovisuales adquieren significados sociales no siempre coincidentes con la intención original, hecho que deja abierta la posibilidad de que dichos productos no sólo reproduzcan la realidad sino que sirvan como motor de cambio. Estos productos operan como conceptos-imagen que, adquiriendo un determinado significado, pueden derivar en la solicitud de una transformación social.

Por otra parte, se ha de considerar, como muestran las tesis de Rossana Reguillo en el artículo analizado, que en el sistema neoliberal existe una disputa entre los planos de representación. El sistema neoliberal aporta recetas que introducen narrativas que conducen a los abrevaderos del mercado. Estas narrativas tienen eficacia entre los individuos debido a que, como señala Zygmunt Bauman, en el marco del paradigma neoliberal los sujetos se desarrollan determinados por “una insuficiencia autobiográfica del yo”. Esta insuficiencia provoca que la alienación que padecen los individuos se

conciba como efecto de su propia incapacidad, no culpabilizando nunca a un sistema social, como es el capitalismo, que se fundamenta en la discriminación y explotación.

Esta doble funcionalidad de los recursos audiovisuales (defensa de los valores neoliberales o crítica social), como ocurre con cualquier otra realidad simbólica, es posible gracias al carácter performativo del lenguaje. Como es de sobra conocido, J.L. Austin, en su obra *Cómo hacer cosas con palabras*, afirma que las palabras no sólo sirven para representar sino también, por ejemplo, para prometer y comprometer. Esta circunstancia se debe al hecho de que los actos de habla ponen de manifiesto que lo real se conforma gracias a su formulación lingüística y que, de esta forma, se establece una relación estable entre el ámbito institucional y el de la interacción social: la naturaleza performativa de los actos de habla vincula al sujeto con la norma social atribuyéndole una naturaleza esencialista a dicha norma y, en consecuencia, al sistema de valores del capitalismo neoliberal.

La sociedad neoliberal hace uso de la naturaleza performativa del lenguaje para determinar el conocimiento, las acciones y los afectos de los sujetos recurriendo a la función metaléptica del lenguaje. La función metaléptica consiste en establecer que determinadas “verdades” sociales (existencia de clases sociales...) son anteriores al discurso y que, por tanto, dichas “verdades” gozan de un estatus naturalista o esencialista imposible de criticar. De esta forma, el sujeto admite un sistema de valores de forma acrítica creyendo, además, que la aceptación de dicho sistema es un acto voluntario. El capitalismo hace uso de los recursos audiovisuales para imponer y extender dichas verdades naturalizadas que llegan, incluso, a constituirse como parte del mal denominado “sentido común”.

Esta estrategia política actúa sobre la mente de los sujetos aprovechando instrumentos como, por ejemplo, el cine, las series y los videojuegos. Reivindicar el análisis filosófico de dichos instrumentos supone, por tanto, analizar el proceso mental al que da lugar la función metaléptica y socializadora del lenguaje. El problema es que en el ámbito de las disciplinas sociales seguimos sin desarrollar una teoría de la mente que analice, de forma empírica y eficaz, el procedimiento a través del cual los sujetos adquieren los significados sociales: aprendizaje que puede dar lugar a la crítica política o a la resignación.

Dada la complejidad de la realidad simbólica a la que nos enfrentamos, y los exitosos efectos que consigue el uso político de los recursos audiovisuales, creo que no es posible depositar nuestra esperanza académica en el análisis formal de los significados. No es posible creer, tal y como defiende por ejemplo la teoría *queer*, que la relación transitoria de contexto institucional y componente perlocucionario sea la vía para teorizar un posible cambio social. Tal y como pone de manifiesto el análisis de los productos audiovisuales, la representación social e individual que maneja cualquier sujeto no es el reflejo de una acción autónoma y voluntaria sino efecto de la imposición política, económica y social. Por tales motivos, reivindicar una investigación filosófica sobre la función socializadora de los mecanismos audiovisuales exige reformular la noción pragmática del significado incluyendo, de forma vinculante, un análisis del sujeto empírico. La intención de esta propuesta es la de definir el proceso semiótico por el cual los mecanismos mentales de los sujetos son capaces de codificar y descodificar el mundo objetivo, social y subjetivo.

La existencia de diversos planos de representación que intentan transgredir las normas sociales establecidas, además de configurar nuevas formas de vida o de pensamiento, invita al espectador a ser partícipe de un modelo social que está por llegar. Esta circunstancia permite cuestionar algunas de las tesis expuestas en *Dialéctica de la Ilustración* en la medida en que producciones culturales (como, por ejemplo, el cine, las series o los videojuegos) no deben concebirse sólo como recursos para manipular a las masas, sino como vías para generar y fomentar un posible y necesario cambio social. El primer paso en esta dirección es investigar el procedimiento por el cual los instrumentos audiovisuales son tan eficaces en la constitución de ese “micropoder” que nos aliena, y para ello habrá que reivindicar una teoría del significado pragmática que integre las nociones de sujeto empírico y estructura mental. El desarrollo de esta teoría está por llegar, pero habrá que iniciar el proceso si queremos ser capaces de explicar el verdadero poder ejercido por los productos audiovisuales: sólo sabiendo explicar la realidad seremos capaces de proclamar un futuro cambio social.

## 5. Bibliografía

Cabrera, Julio (1999) *CINE: 100 años de filosofía*. Ed Gedisa

Gabriel, Markus (2015) *Por qué el mundo no existe, Barcelona, editorial pasado y presente*

Grimson, Alejandro (2007) *Cultura y neoliberalismo*. Clacso, Consejo Latinoamericano de ciencias sociales, Buenos Aires. Reguillo, Rossana. “Formas del saber. Narrativas y poderes diferenciales en el paisaje neoliberal”. pp. 91-109

Rodríguez S, Victor Manuel (2002) “Cine menor y performatividad queer”. Revista Universitas humanística Vol 53, Num 53

Ruiz García, Alicia (2015) *Baltimore: los rostros de la injusticia*, El periódico. <http://www.elperiodico.com/es/noticias/opinion/baltimore-los-rostros-injusticia-4153086>

Theodor W. Adorno, Horkheimer Max (1969): *Dialéctica de la Ilustración*, Valladolid, ed Trotta (1994) pp.165-212.

Viana, Nildo (2013) *A Concepção materialista da história do cinema*. “Capitalismo y cine”.