

## FORMULARIO DE LA DESCRIPCIÓN DE LA TESIS DOCTORAL O DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DE LA TESIS DOCTORAL O TRABAJO DE GRADO: PENSANDO EL CINE: LA FANTASIA NEORREALISTA

SUBTÍTULO, SI LO TIENE: \_\_\_\_\_

### AUTOR O AUTORES

Apellidos Completos	Nombres Completos
Capato Ulloa Herrera Pardo Mogollón Guevara	Marcel André Emilio Luis Fernando

### DIRECTOR (ES) TESIS DOCTORAL O DEL TRABAJO DE GRADO

Apellidos Completos	Nombres Completos
García Arias	Pablo

### ASESOR (ES) O CODIRECTOR

Apellidos Completos	Nombres Completos
Vidales Bohorquez	Raul

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Psicologo

**FACULTAD:** Psicología

**PROGRAMA:** Carrera  Licenciatura  Especialización  Maestría  Doctorado

**NOMBRE DEL PROGRAMA:** Carrera de psicología

**NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR DEL PROGRAMA:** Martin Gafaro

**CIUDAD:** BOGOTA AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO: 2009

**NÚMERO DE PÁGINAS** 134

**TIPO DE ILUSTRACIONES:** Fotografias

**SOFTWARE** requerido y/o especializado para la lectura del documento \_\_\_\_\_

**MATERIAL ANEXO** (Vídeo, audio, multimedia o producción electrónica):

Duración del audiovisual: \_\_\_\_\_ minutos.

Número de casetes de vídeo: \_\_\_\_\_ Formato: VHS \_\_\_ Beta Max \_\_\_ ¾ \_\_\_ Beta Cam  
\_\_\_ Mini DV \_\_\_ DV Cam \_\_\_ DVC Pro \_\_\_ Vídeo 8 \_\_\_ Hi 8 \_\_\_

Otro. Cual? \_\_\_\_\_

Sistema: Americano NTSC \_\_\_\_\_ Europeo PAL \_\_\_\_\_ SECAM \_\_\_\_\_

**Número de casetes de audio:** \_\_\_\_\_

**Número de archivos dentro del CD** (En caso de incluirse un CD-ROM diferente al trabajo de grado):

\_\_\_\_\_

**PREMIO O DISTINCIÓN** (*En caso de ser LAUREADAS o tener una mención especial*):

\_\_\_\_\_

**DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:** Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. (*En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Unidad de Procesos Técnicos de la Biblioteca General en el correo [biblioteca@javeriana.edu.co](mailto:biblioteca@javeriana.edu.co), donde se les orientará.*)

**ESPAÑOL**

Pensamiento (SC 52880),  
Fantasía (SC 19320)  
Cine (SC 19751)  
Objeto transicional (SC 54015)

**INGLÉS**

Thinking (SC 52880)  
Fantasy (SC 19320)  
Films (SC 19751)  
Transitional objects (SC 54015)

**RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS:** (Máximo 250 palabras - 1530 caracteres):

Frente a las condiciones psico-sociales de la modernidad, el objetivo del presente trabajo fue el de indagar teóricamente el modo en que la experiencia cinematográfica del Neorrealismo Italiano, puede complejizar y enriquecer los modos en que el espectador puede pensarse a sí mismo y su relación con el entorno social de manera creativa. Para tal fin investigativo, se entrecruzaron las facultades técnicas y temáticas del Neorrealismo Italiano, con las teorías psicoanalíticas que abarcan los procesos del pensamiento y la fantasía frente a la obra de arte. Así finalmente, se analizó el curso en que la afección psíquica y emocional producida por la interacción con la pantalla, puede movilizar el pensamiento en creación del espectador a través de tres momentos: antes, durante, y después de la experiencia filmica.

The purpose of the present work is to offer a theoretical explanation about the way in which the cinematographic experience of Italian Neorealism can enrich the spectator's creative thinking, within the psychosocial conditions of modernity. In order to do this, the technical and thematic aspects of Italian Neorealism were intertwined with psychoanalytic theories (thinking and fantasy). Finally, the psychic liaisons created with the screen were analyzed in three moments: before, during, and after the film experience.



PENSANDO EL CINE: LA FANTASIA NEORREALISTA

Marcel Capato

Emilio Herrera Pardo

Fernando Mogollón

Pablo García Arias \*

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Psicología

Bogotá, 2009

---

\* Director del Trabajo de Grado.

\*\* La foto de la portada fue tomada de la revista virtual [www.life.com](http://www.life.com). Foto tomada por Gordon Parks en 1949.

Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Psicología, Junio de 2009

### **Pensando el Cine: La Fantasía Neorrealista**

Marcel André Capato Ulloa, Emilio Herrera Pardo, Luis Fernando Mogollón Guevara,  
Pablo García Arias\*

**Palabras Claves:** Pensamiento (SC 52880), Fantasía (SC 19320), Cine (SC 19751)  
Objeto transicional (SC 54015)

Frente a las condiciones psico-sociales de la modernidad, el objetivo del presente trabajo fue el de indagar teóricamente el modo en que la experiencia cinematográfica del Neorrealismo Italiano, puede complejizar y enriquecer los modos en que el espectador puede pensarse a sí mismo y su relación con el entorno social de manera creativa. Para tal fin investigativo, se entrecruzaron las facultades técnicas y temáticas del Neorrealismo Italiano, con las teorías psicoanalíticas que abarcan los procesos del pensamiento y la fantasía frente a la obra de arte. Así finalmente, se analizó el curso en que la afección psíquica y emocional producida por la interacción con la pantalla, puede movilizar el pensamiento en creación del espectador a través de tres momentos: antes, durante, y después de la experiencia filmica.

**Key words:** Thinking (SC 52880), Fantasy (SC 19320), Films (SC 19751), Transitional objects (SC 54015)

The purpose of the present work is to offer a theoretical explanation about the way in which the cinematographic experience of Italian Neorealism can enrich the spectator's creative thinking, within the psychosocial conditions of modernity. In order to do this, the technical and thematic aspects of Italian Neorealism were intertwined with psychoanalytic theories (thinking and fantasy). Finally, the psychic liaisons created with the screen were analyzed in three moments: before, during, and after the film experience.

---

\* Director del Trabajo de Grado. Profesor de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Javeriana.

### **La obra y el poeta**

*EL poeta hindú Tulsi Das compuso la gesta de Hanuman y de su ejército de monos. Años después, un rey lo encarceló en una torre de piedra. En la celda se puso a meditar y de la meditación surgió Hanuman con su ejército de monos y conquistaron la ciudad e irrumpieron en la torre y lo liberaron.*  
*R. F Burton<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> El cuento de Burton se encuentra recopilado por Borges (1993/1957) en su libro *Cuentos breves y extraordinarios*.

TABLA DE CONTENIDOS

<b>0. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
0.1 Justificación	9
0.2 Marco Teórico	14
0.3 Relevancia Social	18
0.4 Relevancia Disciplinar	22
0.5 Metodología	25
0.6 Planteamiento del problema	27
<b>0.7 OBJETIVOS</b>	<b>29</b>
0.7.1 Objetivo general	29
0.7.2 Objetivos específicos	29
<b>1. PENSAMIENTO Y EXPERIENCIA ARTISTICA</b>	<b>30</b>
1.1 El pensar y su desarrollo.	30
1.2 Desarrollo del aparato psíquico.	37
1.3 Pensamiento y acción.	41
1.4 Experiencia estética y fenómenos transicionales.	45
1.4.1 Pensamiento en creación	50
<b>2. CINE Y NEORREALISMO ITALIANO</b>	<b>54</b>
2.1 Cine moderno	54
2.2 Neorrealismo	57



2.3 Antecedentes históricos del Neorrealismo Italiano	60
2.4 La expresión cinematográfica	62
2.4.1 Los personajes	65
2.4.2 Decorado	66
2.4.3 Luz o iluminación	66
2.4.4 Escala del plano, ángulos de toma y encuadre	68
2.4.5 Sonido	69
2.4.6 Edición o montaje	70
2.4.7 Tiempo	71
2.5 Características formales del Neorrealismo	73
2.6 Sinopsis	76
2.7 Cine y holocausto	80
<b>3. CINE Y PENSAMIENTO: LA FANTASIA NEORREALISTA</b>	<b>88</b>
3.1 Antesala al cine	94
3.2 Cuando la luz se apaga	95
3.2.1 Cine, ficción, fantasía	100
3.2.2 Lo verosímil: cine, verosimilitud, fantasía	102
3.2.3 Pensamiento y expresión cinematográfica Neorrealista	103
3.3 Cuando se encienden las luces	117
<b>4. BIBLIOGRAFIA</b>	<b>121</b>
<b>5. ANEXOS</b>	<b>127</b>

## 0. Introducción.

Con el fin de plantear las formas en las que la experiencia cinematográfica produce un efecto psíquico (capaz de complejizar los modos en que el sujeto se piensa a sí mismo y su vivencia en el mundo), es pertinente hacer una aproximación teórica al panorama social que abre el espectro de interacción entre el individuo y la pantalla filmica, donde se fraguan las dinámicas que movilizan el “pensar” para trastocar su estatismo y poner al psiquismo en constante renovación. Estas dinámicas emergen de la vivencia individual del sujeto, que se ve a su vez atravesada por las características de su tiempo, de la época en que vive, aspecto fundamental a la hora de revisar la relación entre cine y pensamiento, sus capacidades mutuas de alimentación y creación conjunta.

Estas capacidades de nutrición recíproca, en las que la experiencia cinematográfica ayuda a reconstruir modos para tolerar la frustración (concepto abordado con profundidad en el capítulo 1), impuesta por la realidad, dotándola de una nueva visión más amplia y reflexiva frente a los hechos supuestamente establecidos (individuales y sociales), son capacidades que se potencian especialmente, para este Trabajo de Grado, con la vertiente cinematográfica del *Neorrealismo italiano*. Esta corriente considera que la interacción con su objeto de arte supone un cambio constructivo, tanto para la obra como para el espectador, en tanto que ambos reconfiguran su realidad de manera vincular. Las películas Neorrealistas, ofrecidas en el marco de la ficción<sup>2</sup> brindan la posibilidad de sumergir al espectador en un espacio de

---

<sup>2</sup> El término Ficción procede del latín *fictus* ("fingido", "inventado"). El presente trabajo asume la idea de ficción como *invención de lo real*, ya que una de las potencias del cine es la de generar-inventar nuevas realidades antes no visibles y presentárselas al espectador (Keating, citado por Cuesta 2006). Ahora bien, estas nuevas presencias que genera la pantalla, al interactuar con el espectador, hacen que se cree un espacio real de fantaseo, el cual podrá violentar el pensamiento del sujeto. Se entiende entonces en el presente trabajo de grado el concepto de fantasía no como una característica del cine que busca agradar líricamente al individuo, sino, por el contrario, como un producto en invención permanente que lo lleva a pensar sobre sí y su entorno. Así, pues, en la construcción cinematográfica, la ficción se refiere a la fabricación de una realidad no-preexistente que se genera en la elaboración misma de la película, y que busca hacer de su acontecer, un suceso inesperado al espectador (Keating, citado por Cuesta 2006). Cabe resaltar que en el capítulo 1 se profundizará acerca de la noción de fantasía desde la teoría psicoanalítica, mientras que en el 3 acerca del vínculo entre Neorrealismo y Ficción.

fantasía. Aquí se hace posible cuestionar la realidad del ser humano, a través de una afectación psíquica, dando la posibilidad de pensar el drama individual de cada sujeto espectador, en lo que éste tiene de más universal. Es la posibilidad de sentirse en la pantalla, de conformar “un todo” con ella, para pensar luego su acontecer psíquico. De este modo el cine Neorrealista puede liberar al pensamiento singular de sus supuestos y opiniones estáticas, abriéndole el campo por vía de la afectación citada, hacia un sentido de indagación no rígido y permeable a lo que difiere de sí, aspecto que es posible gracias al momento histórico en que nace el movimiento Neorrealista.

Esta propuesta artística nace en una Italia que ha perdido sus supuestos, sus creencias, sus puntos firmes, y que es incapaz de proyectar modos de vida estables. Más adelante, en el segundo capítulo, se verá con profundidad que el cine Neorrealista surge de un Estado Italiano, (e incluso de un continente) devastado por la Segunda Guerra, situación que desencadenó sentimientos de incertidumbre y angustia en un pueblo que se creía aferrado a supuestos progresistas y estructurados. El pueblo italiano terminó encontrándose con un panorama de vacío y desolación que exigió de los cineastas la capacidad de renacer y recrear sus modos de pensar y actuar para volver a construir, esta vez de manera diferente, un contexto habitable, enriquecido por la experiencia de ruptura de la Gran Guerra.

Es pertinente para la presente investigación abordar el vínculo que se establece en dicha experimentación cinematográfica, donde confluyen obra e individuo, a través de una aproximación teórica hacia las condiciones sociales de la modernidad, que haga posible pensar su resonancia sobre el psiquismo humano, y por esta misma vía, arrojar luces sobre las condiciones que dan pie para que los individuos se piensen a sí mismos, así como a su experiencia en el mundo.

De cara a las circunstancias de dicha experiencia, Brunner (1999) menciona, citando a Marshall Berman (1989) que ser moderno es “encontrarnos en un ambiente que nos promete aventura, poder, alegría, crecimiento, transformación de nosotros mismos en el mundo, (pero) que al mismo tiempo amenaza con destruir todo lo que tenemos, todo lo que conocemos, todo lo que somos” (98).

Ángela Calvo (1994) señala que aunque la modernidad encarna la conciencia de “época pensada”, esto es, diseñada y proyectada por los hombres, va acompañada sin

embargo de varias dificultades como proyecto: en su transcurso vital los seres humanos suelen encontrar múltiples obstrucciones, que ponen en entredicho la promesa del presente, y peor aún, instalan la crisis en el individuo y su posibilidad de análisis. La modernidad aparece como un estandarte ambiguo, que constituye, como dice Berman (1989) “la vorágine de perpetua desintegración y renovación, de lucha y contradicción” (2)

De acuerdo con Castel (2005) el capitalismo ha creado nuevas formas de pensar y existir en el mundo, modificando drásticamente la realidad y la manera en que nos movemos en ella. En una época determinada por las leyes del mercado, en la que el Estado ha dejado vía libre a nuevas formas de concebir lo político, el hombre se ha visto inmerso en una sociedad que ya no lo contempla de la misma manera en que lo hacía antes de que la sociedad capitalista deviniera en Capitalismo Mundial Integrado, y que funciona a tres velocidades, excluyendo, individualizando y responsabilizando al sujeto de sus supuestos aciertos y fracasos.

Dice Castel (2005): “A partir de la década de 1970, con las exigencias crecientes de la construcción europea y de la mundialización de los intercambios, el Estado-nación se revela cada vez menos capaz de desempeñar el papel de piloto de la economía al servicio del mantenimiento del equilibrio social” (55).

Según Ángela Calvo (1994), el mundo de hoy, y en especial la vida contemporánea como reflejo o remanente de la modernidad, ha sentado las bases para poner en alto la idea liberalista que concibe al sujeto como un agente autónomo, que al sumergirse en la dinámica del trabajo mercantil, tiene la posibilidad de vivir por su propia cuenta, de gobernarse a sí mismo. El funcionamiento del mundo de las organizaciones ha permeado todas las dinámicas psicosociales, aquellas que van desde lo más particular hasta lo más general, pasando por la familia, los sistemas educativos, las instituciones públicas y privadas, el mercado y la industria (Brunner, 1999)

Calvo (1994) señala con claridad cómo el avance vertiginoso del capitalismo ha enaltecido la noción de progreso, personificada por el prototipo de la acumulación de capital y la “empresa exitosa”, a tal punto que el mundo de las organizaciones se ha convertido en el paradigma rector, en una especie de oráculo, o de enciclopedia, de la que el individuo autosuficiente puede extraer todas las respuestas o verdades absolutas

que le permitan vivir una *buena vida*. Es allí donde el individuo acude para solventar sus conflictos y dotar de sentido su existencia. No obstante, las buenas intenciones del sistema capitalista no han logrado su objetivo cabalmente, pues a pesar de brindar la posibilidad al individuo de tomar las riendas de su existencia en el panorama social, han traído como consecuencia el efecto perjudicial de la enajenación (Brunner 1999), aspecto que llama a ser observado con más detalle: es una manifestación sintomática de los procesos psicosociales alienados por una lógica de consumo dada por sentado, que influye tanto en la persona como en los grupos determinados por un control de mercado sutilmente despiadado.

Dice Zygmunt Bauman (2000) en su libro *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*, que en la actualidad todas las interacciones sociales están regidas por el individualismo y las maniobras de consumo, donde hay un desconocimiento absoluto del otro, y prima el bien individual sobre el bien común. Aquí, la experiencia colectiva ha perdido todo sentido, y el sujeto se ha embarcado en una suerte de competencia en pirámide, donde gana el que más alto y más rápido llegue a la cima. No en vano este autor articula una denuncia frente a las formas de vida en que nos vemos envueltos en la modernidad: según su análisis la problemática es tan grave que perturba aspectos tan particulares como la identidad y el bienestar psicológico de los individuos. Sucede que en la sociedad de hoy, la identidad o rótulo que signa nuestro lugar o estatus en nuestro entorno, está regida por los productos o servicios que consumimos: hoy en día somos lo que consumimos. Es motivo de lamentar que las interacciones sociales se deterioren merced a la batalla de acumulación de capital, a la competencia individualista que desconoce al otro, y con ímpetu someten el bienestar psíquico del ser humano. Se hace urgente así, encontrar en el panorama psico-social, herramientas que despabilen el pensamiento de la dinámica del consumo afanoso, que ha llegado a considerarse inmutable, incluso a pesar de generar efectos perjudiciales en el psiquismo de sus individuos.

### **0.1 Justificación.**

En este plano de ideas, Estanislao Zuleta (1995) señala que el *modus vivendi* contemporáneo sume al individuo en una dinámica utilitaria de vida: “El capitalismo es

un mundo de afán, todo tiene que hacerse rápido...es constitutivo de la sociedad: se está de afán, se vive de afán. Todo se vuelve veloz, porque el que se demora está perdiendo dinero” (127). Según su análisis, la vida contemporánea cifra su funcionamiento en el orden de los fines y los medios, donde nada vale por sí mismo, sino sólo porque sirve para alcanzar algo; donde nada satisface en sí mismo, sino que siempre busca algo a cambio. La vida del hombre se vuelve entonces un asunto de meras transacciones inmediatas que no dan tiempo ni espacio para *pensar su vida*. De esta manera, el orden de los fines y los medios reduce la vida a un simple lugar de paso sin mayor sentido: “La devaluación de la vida es también la devaluación del tiempo. Esa manera de saltar de algo a lo que sigue sin poderse demorar en nada es la otra figura modernísima de la devaluación de la vida” (Zuleta, 2007/1986, 128).

Según Minuchin (2000), la época actual apela a un tipo de funcionamiento automático, que no da cabida a un pensamiento pausado y diferencial; apela a eso, y no a un pensar derivado del deseo transformativo en constante renovación de sí<sup>3</sup>. La cultura actual se encuentra mayoritariamente basada en la imagen, utilizada por los medios de comunicación para apelar a nuestra sensibilidad y a la homogeneización de los sentidos, homogeneidad base del anti-pensamiento y del anti-conocimiento. Dice Minuchin (2000): “Allí todo es solamente descarga, estímulo sensorial visual y auditivo puro, respuesta inmediata, casi en un nivel de funcionamiento de arco reflejo; sin embargo no es tan así, ya que involucra un nivel mental superior, pero por la estimulación sensorial perceptual y lo imperioso de la descarga, hace que pase por alto el pensar, eje del desarrollo mental” (554).

A su vez, los tiempos de espera se han visto por completo reducidos en la sociedad actual. Los avances de la tecnología han convertido el uso de aparatos (como los celulares) en instrumentos necesarios, modificando la manera en que nos comunicamos, el *cómo* nos comunicamos. Dice Minuchin (2000): “Se apoyan en la necesidad de comunicación inmediata, evitar la espera y la frustración; se puede hallar el objeto, como ahora dicen, en tiempo real. Nuevamente vemos cómo se intenta borrar

---

<sup>3</sup> El pensar derivado del deseo, a diferencia de la ausencia de pensamiento derivada del funcionamiento automático, consiste en lo siguiente: el pensamiento surge de un deseo frustrado (como será explicado más adelante), La frustración hace que el aparato psíquico recurra al pensamiento para tolerar el malestar. Si el deseo es satisfecho sin tiempos de espera, no se requiere acudir al pensamiento, generando así funcionamientos automáticos que la época contemporánea refuerza (Minuchín, 2000).

el pensar y por lo tanto el deseo.” (555). Se trata de un problema deseante, puesto que a la inmediatez mediática investida de fines utilitarios le es benéfica la supresión del deseo singular en pro de un interés impuesto desde una exterioridad con ánimo de lucro.

Ante un mundo contemporáneo que, como plantea Minuchin (2000), privilegia la acción, los resultados tangibles y la eficacia, es necesario preguntarse si en este funcionamiento no se estará perdiendo algo de lo humano, como lo es el hecho de pensar por el simple goce de pensar, de sentir los afectos y los vínculos, y los derivados de una no predeterminada estructuración psíquica, como lo son la espontaneidad, la diferenciación, la aceptación, y el hecho de promover lo no meramente lucrativo en términos monetarios.

El riesgo que corre el hombre ante esta pérdida, es de un orden socio-biológico. Dice Minuchin: “Luego de millones de años, el sujeto primitivo pasó de ser *homo habilis*, a ser *homo erectus* al tornarse bípedo, y posteriormente *homo sapiens* al crecerle el cráneo junto al lóbulo frontal y adquirir así el habla y la capacidad de pensar, entre otras cualidades para ser un ser humano. Por lo tanto el peligro es que suframos una involución de algún tipo, sobre todo en relación al pensar, o al desarrollo de dicha capacidad” (Minuchin, 2000, 556).

A todas luces este fenómeno ha generado un estatismo del pensamiento, un estancamiento de la reflexión, ha entorpecido la noble intención del “*ser moderno*”. Se podría decir, en otras palabras, que el proyecto de la modernidad se ha ahogado en su propia espuma. En vez de ser una época pensada por y para el hombre, su ambigüedad, connotada por Berman (1989) como “La unidad de la desunión”<sup>4</sup>, ha sometido al hombre en la dinámica de la inmediatez, que le impide pensarse a sí mismo y su experiencia en el mundo, y en cambio, lo ha sumido paulatinamente en la enajenación y el anonimato de una vida que cada vez va perdiendo su sentido regalándola al sentido de otros.

En una época marcada por el interés, en el que la vida parecería escaparse de nuestras manos y devaluarse constantemente, la pregunta sobre las maneras de

---

<sup>4</sup> La experiencia múltiple y ambigua, donde alegrías y tristezas, crecimientos y reducciones, transformaciones, creaciones y destrucciones se desarrollan a la par en un combate, que amenaza la existencia de todo aquello dado, existente. (Berman 1989, 1).

resignificarla y cargarla de sentido se convierte en esencial. A modo de alternativa, J. J. Brunner (1999) sugiere la búsqueda de la propia realización personal en la diferencia de pensamientos singulares, que persigue no una individualización acérrima, sino una distinción y reconocimiento de la alteridad del propio modo de pensar. La capacidad de aceptar la alteridad del propio pensamiento, de lo que difiere y por tanto perturba la reflexión individual, significa abrirse a un horizonte de comprensión compartida, lo que implica la construcción de una mentalidad pluralista y divergente de cara al contexto que crea sus significados con base en la acción de sus actores en el presente.

En sincronía con esta postura, Zuleta (1995) menciona que no hay mejor forma para poner en paréntesis al pernicioso orden de los fines y los medios en que nos vemos atados mercantilmente (tener una cosa sólo en función de obtener otra mejor, y así prolongadamente hasta que la muerte frene esa cadena de intereses meramente consumistas), que adecuar al *pensamiento a pensar desinteresadamente*, hacer de él un pensamiento mediado, crítico y reflexivo sobre la experiencia del hombre en el mundo.

Este desinterés no implica una cándida práctica que no va para ningún lado, sino el ejercicio de una liberación del interés por los objetos que el mercado y los medios de comunicación propagandísticos suelen imponer. Esto no es otra cosa que el arte como experiencia. Se trata de una aproximación al arte que permita generar pensamiento crítico en torno a la realidad que se está viviendo, o mejor dicho, para poner al “*pensar*” en movimiento, creador de nuevos modos de sentir, de sensibilización ante las diversas realidades que atraviesan a cada ser humano.

Dice Zuleta (2007/1986) vía Heidegger (quien a su vez se apoya en Kant), que el valor fecundo del arte radica en la liberación del objeto estético en relación al orden y al mundo de los fines y los medios; ese es el mundo que ponemos entre paréntesis cuando estamos frente al objeto estético. Es fundamental precisamente porque es una ruptura con el orden de los fines y los medios, justo en la medida en que el orden de los fines y los medios es la devaluación de la vida. Según Zuleta (2007/1986): “El arte lleva su propia potencia educadora como aquello que nos enseña a demorarnos tranquilamente, dejándonos transformar en algo que vale por sí mismo, dejándonos que nos ponga en cuestión, que hable con nosotros mismos y que nos permita volver a una apertura sobre nosotros mismos” (131).



Igualmente se trata del arte como una experiencia de reconocimiento de otras perspectivas, sensibilidades, modos de ver el mundo, evitando la individualización y el pensamiento cerrado, obtuso, parcializado y sesgado; y qué mejor que a través del arte: Zuleta (2007/1986) apoyándose nuevamente en Heidegger, señala que cada arte, sea la arquitectura, la pintura, la música, el cine, la poesía por supuesto, cualquiera, en cierto modo es una apertura a todo el arte, puesto que es una educación en lo interesante, es una educación en otra vivencia del tiempo y es una educación en la apertura hacia sí mismo. “Estoy haciendo notar la cualidad de una vida artística que sólo se puede definir como una apertura hacia los otros, porque es una apertura hacia los propios problemas en lo que tienen de más universal” (Zuleta, 2007/1986, 132). Lo que constituye, en suma, el reconocimiento y aceptación de las alteridades que conviven en un mismo contexto.

Este comentario de Estanislao Zuleta se halla en consonancia con la sugerencia que Brunner (1999) formula para hacer frente a la lógica de vida contemporánea, pero también en el sentido de la presente investigación: contempla el estrecho vínculo que establece la experiencia artística, que va de lo singular a lo universal, de lo individual a lo social y viceversa, en un proceso que jalona el pensamiento, cosa que se comentará más adelante, en el capítulo 1.

Así, el arte posee más fortaleza como potencia educadora que los controles publicitarios, usualmente parcializados por intereses de tal o cual grupo empresarial o Estatal. Por motivo de su desinterés en términos de consumo inmediatamente práctico, el hecho de ser desinteresado con respecto al orden de los fines y los medios lo hace herramienta perceptiva que ayuda al pensamiento a liberarse de diversas determinaciones externas que le impiden afrontar de manera auténtica su cotidianidad. Cuanto más desinteresado es el objeto estético, tanto más es capaz de poner el *pensamiento a pensar diferencialmente*, de robustecer la reflexión crítica y desconfiada, a modo de contestación emancipadora frente a esa realidad de transacciones monetarias, interesada por la compra sin sentido, por el mejor producto, el más actual, el más útil, que sin embargo caducará en poco tiempo. (Zuleta 1995)

Las artes son entonces diferenciales en sí mismas, un sí mismo que implica una apertura hacia la liberación de los controles institucionales investidos de ánimo de convicción, de gregariedad, de homogeneidad: el arte como divergencia en cuanto a su

facultad para movilizar el pensamiento, movilización que implica un cuestionamiento hacia todo aquello que le diga cómo pensar.

Siendo el arte una construcción humana, es importante preguntarse por la relación entre el hombre y las artes. Freud (1996/1908) ya anunciaba el estrecho vínculo entre el juego del niño (génesis de la práctica artística) y la actividad poética, su importancia psicológica:

Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él (...) El poeta hace lo mismo que el niño que juega: crea un mundo fantástico y lo toma muy en serio; esto es, se siente íntimamente ligado a él, aunque sin dejar de diferenciarlo resueltamente de la realidad (1996/1343, 1344).

Pero la relación juego y arte va más allá de la etapa de la infancia, y se ramifica en otras etapas de la vida:

Así, pues, el individuo en crecimiento cesa de jugar, renuncia aparentemente al placer que extraía del juego. Pero quienes conocen la vida anímica del hombre saben muy bien que nada le es tan difícil como la renuncia a un placer que ha saboreado una vez. En realidad, no podemos renunciar a nada, no hacemos más que cambiar unas cosas por otras; lo que parece ser una renuncia es en realidad una sustitución o una subrogación. Así también, cuando el hombre que deja de ser niño cesa de jugar, no hace más que prescindir de todo apoyo en objetos reales, y en lugar de jugar, fantasea. (Freud, 1996/1908,1344).

En estos términos, la fantasía no es una actividad inofensiva de fuga de la realidad, sino, por el contrario, la capacidad de estructurar mecanismos de contestación y resistencia ante contextos cada vez más asfixiantes, ansiosos, que buscan concretar la paranoia de un control masificado.

## **0.2 Marco teórico.**

En este trabajo se ha decidido tomar el cine como forma artística creadora de un fantaseo que no sólo no escapa de lo real sino que lo afronta y enriquece atribuyéndole

elementos impensados e inesperados por parte de una racionalidad mecanicista y unidimensional. De entre todas las manifestaciones de arte (literatura, pintura, fotografía, etc.), el cine parece ser la más apropiada para este estudio por las siguientes razones:

Como afirma Bazin (1963), ya desde mediados del siglo veinte se podía ver la importancia del cine en la vida moderna, en la que cada día decenas de millones de hombres penetraban en las más de cien mil salas oscuras en las que se “celebran los ritos de esta nueva ‘religión’ de las sombras” (5)<sup>5</sup>. Pero, más allá de las estadísticas, lo que forja la verdadera fuerza del arte cinematográfico, según Bazin (1963), es que constituye para la población urbana y una fracción de la población rural la casi totalidad del vínculo que éstas tienen con el arte. Dice Bazin (1963):

Los grandes legisladores de la escuela pública del siglo diecinueve creyeron que haciendo desaparecer el analfabetismo con la multiplicación de las escuelas primarias y la educación obligatoria, estaban abriéndole al pueblo el tesoro de las bibliotecas. En realidad, el progreso formidable que representa el control generalizado del lenguaje escrito, no ha servido en gran cosa para la difusión del libro, al menos del libro como objeto de valor intelectual y artístico incontestable (6).

Por otra parte, han aparecido nuevas técnicas de difusión del pensamiento, que no necesariamente se remiten al lenguaje escrito (fonógrafo, radio, televisión, y hoy en día, toda la tecnología digital y el Internet), que han hecho que emerja un “acuerdo complejo y profundo entre la civilización moderna y los nuevos medios de expresión ofrecidos por el cine” (Bazin 1963, 6).

Para Bazin (1963), es un hecho que el cine es el arte popular contemporáneo por excelencia, ya que antes existían artes populares, dispersas en diferentes formas de folclor o en artes menores de producción artesanal, pero el sentido de la palabra “popular” ya no es el mismo: la popularidad de un arte parece cada vez más dependiente de su capacidad de extensión geográfica y del número de personas a las que toca.

---

<sup>5</sup> El texto original de Bazin (1963) se encuentra en francés, y es traducido por Marcel Capato.

Para este autor, el cine es un lenguaje que todos hablamos y que sin embargo permite que hablemos de modos distintos. Podría decirse que hoy en día existe una cierta unificación tecnológica que recubre el planeta, que nos permite hablar el lenguaje del celular, del computador portátil, del Internet. “Una suerte de lenguaje concreto, hablado por centenares de millones de hombres”, diría Bazin (1963), en su visionario texto *El Lenguaje de nuestro tiempo*. Lenguaje técnico que adquiere la capacidad de romper su tendencia hacia una unificación pernicioso si se permea por la vivencia no homogeneizante de la experimentación artística. Dice Bazin (1963):

Es seductor ver en el cine una especie de sobrepaso dialéctico del lenguaje. El lenguaje salió del dibujo, de la imagen que a través del simbolismo del jeroglífico se convirtió en signo puro. La palabra moderna ya no tiene ningún vínculo con el semi-realismo inicial de la imagen de la que se abstrajo. Pero la imagen continuó teniendo un rol paralelo al lenguaje. Al lado de la Biblia, escrita pero ilegible a cualquiera que no fuera clérigo, la escultura, el mosaico, la iconografía religiosa y el mismo teatro tanto religioso como didáctico fueron los grandes medios de difusión de la enseñanza. (...) No está prohibido preguntarnos si el triunfo del cine en el siglo veinte no proviene de la resolución de las contradicciones del lenguaje y de la paradoja técnica que representa imprimir la realidad (10).

Pero no solamente Bazin (1963) expresa cómo el mundo de la imagen ha desplazado a la escritura y al texto escrito como medio primordial para la transmisión del conocimiento. Martin-Barbero (2002), en su escrito “Oficio de cartógrafo” expone la misma idea, pero a su vez plantea la problemática educativa que se vive en los países latinoamericanos causada por el menosprecio que se le da a la imagen en el mundo escolar, pues se le considera como un elemento que atenta contra el sistema educativo en el que impera el texto escrito. Este menosprecio a la imagen ha llevado a que los estudiantes no encuentren atractiva la educación tradicional y lleguen incluso a desertar de ésta, ya que en bastantes casos, y como nos lo expone el autor, el estudiante conoce otros medios para el acceso al conocimiento, fuera del sistema educativo, en el que existe un mundo en donde prima la imagen, lo que hace que el estudiante sienta que la escuela no le es útil para el mundo en el que vive. Ésta le niega la imagen y, por lo

tanto, lo escinde de lo que en la nueva cultura se ha convertido en piedra angular del pensamiento.

Ante esta problemática, Martín-Barbero (2002) propone la solución de la adopción por parte de la escuela de la cultura de la imagen, su estudio y su utilización como herramienta pedagógica, sin temerle ni menospreciarla. No se trata de traducir la imagen al texto escrito sino de poder utilizar a cabalidad las potencias afectivas e imaginativas que ésta le brinda al ser humano en su tarea de aprender.

La idea de utilizar la imagen, y con ella el arte como herramientas educativas, también se encuentra en la obra de la filósofa M. C. Nussbaum (1995), quien propone que por medio de materias artísticas y filosóficas en las cuales se le invite a los estudiantes a utilizar sus capacidades imaginativas y emocionales, los seres humanos puedan llegar a vivir en un sistema marcado por la ética del cuidado y el sentimiento, ética que supone como primordial la emotividad, la intuición y la fantasía a la hora de realizar una elección moral, y que presupone que las decisiones morales deben estar enmarcadas por la particularidad de las situaciones. En este sentido, el arte y el cine abren las posibilidades a la *movilización del pensamiento que tiende a adormecerse*, pero no del pensamiento entendido como proceso exclusivamente cognoscitivo, sino como una reflexión sobre la vida y el mundo, proceso que sin lugar a dudas aún los intrincados procesos psíquicos de afecto y cognición que se ven íntimamente relacionados cuando la experiencia psíquica se enfrenta a la vida, al contexto social y a lo que en ellos el individuo encuentra de particular y que comparte en su vivencia individual. Se ha escogido el cine entre las artes visuales, debido a su capacidad para generar la ilusión de movilización de la imagen (gracias al sistema fluido de imágenes consecutivas); tal movilización es capaz de empatar con el movimiento del pensamiento y promoverlo, dado que se trata en ambos casos de modulaciones entrando en resonancia sinérgica.

En consonancia con el fenómeno psíquico que el individuo desarrolla en una experiencia estética, el psiquiatra-psicoanalista, Simón Brainsky (2000) en su libro: *Psicoanálisis y Cine, Pantalla de Ilusiones*, hace un análisis contemporáneo acerca de las implicaciones psicológicas del cine sobre el psiquismo del espectador, desde el lente teórico del psicoanálisis. En el capítulo introductorio llamado “*Algunas Consideraciones sobre psicoanálisis y cine*”, señala que la producción cinematográfica,

es decir las películas, son producto de una mente creadora que se sirve de su capacidad constructiva y experiencia de vida. Por este motivo no es de extrañar que la imagen (el objeto estético) refleje de alguna manera el acontecer social del momento, de forma tal que pueda involucrar al espectador con un nivel de intimidad tan intenso como el que se juega en los dramas de su vida diaria: el cine tiene la capacidad de dialogar con los espectadores, haciendo uso de su construcción estética para traer a colación la posibilidad de una experiencia compartida, en la que el espectador pueda vivenciar sus dramas personales y sociales, a la par con el acontecer de la imagen. La realidad social que se expone en la pantalla trae consigo lo que de singular teje su trama y que a su vez hace parte también de la vida cotidiana de los que asisten a la sala de cine, quienes comparten un mismo panorama social, donde se forjan sus dramas individuales. "...Por esta vía, la producción cinematográfica tiene la capacidad de plasmar visualmente, en la pantalla, nuestros deseos, nuestras frustraciones, nuestro pasado (contenido siempre en el presente) y nuestras pesadillas". (Brainsky, 2000, 25).

El cine moviliza la imagen, y el pensamiento se sirve cada vez más de las imágenes para desarrollarse, para introducirse en un dinamismo deseante que escapa a las celdas del entumecimiento (desear implica una búsqueda, no una pasividad, así no se sepa de manera racional qué es lo que se busca). En esta medida, el estudio de la mente y el arte del cinematógrafo pueden encontrarse para potenciar la capacidad crítica del pensamiento, dadas las fuerzas móviles que le dan un sentido múltiple y nunca satisfecho.

### **0.3 Relevancia social.**

Cuestionando lo establecido del propio pensamiento -justamente para que éste pueda de nuevo pensar, en lugar de arraigarse en opiniones establecidas, que son semilleros de juicios y neofascismos cotidianos-, el cine brinda la posibilidad de transportar al presente las fantasías, los recuerdos infantiles, las pasiones, etc., rescatándolas del olvido, de la monotonía y el aburrimiento, para enriquecerlas y ponerlas en acción. Allí, en la sala de cine, los circunstantes pueden poner en fluencia sus contenidos afectivos, emocionales, de pensamiento e imaginativos, que se mueven al unísono con la imagen que aparece como objeto estético (Brainsky 2000).

En otro escrito reciente, basado en el análisis aplicado de la película: *La rosa púrpura del Cairo*, de Woody Allen, Brainsky (1997) menciona que: “El cine como creación artística, busca a través de la fantasía un mejor contacto con el mundo interno del individuo, en forma no invasora e integradora, lo cual le permite edificar a su vez, ‘*Brave new Worlds*’ en el afuera” (54). Como cualquier creación humana, el cine podría prestarse para huir de las frustraciones o dificultades que impone el mundo real, pero también para acercarse al mundo, aprender de él, y en cierto aspecto, al plasmar en él sus contenidos internos, crearlo. Individuo y naturaleza dejan entonces de creerse entidades distantes, distancia ilusoria que ha permitido al ser humano creerse agente superior y utilizar la naturaleza para sus propios fines, usualmente egoístas y vanidosos (narcisistas).

El descentramiento del sujeto que producen las películas y el cine en general, en tanto que lo sacan de sí mismo para introducirlo en perspectivas sensoriales que lo atraviesan, existe y se da gracias a la relación deseante entre pantalla y pensamiento, circulación no cerrada en la que tanto los espectadores como las realidades que los albergan son vividas intensamente y contempladas desde una mirada no complaciente, que busca la oportunidad de transformar creativamente su entorno, transformando asimismo su modo de pensar. (Brainsky, 1997).

Dada la imposibilidad de hacer un análisis exhaustivo y comprensivo de la totalidad de escuelas y corrientes estéticas en el séptimo arte, el presente Trabajo de Grado se enfocará en la corriente cinematográfica del Neorrealismo Italiano, haciendo énfasis en directores como Rossellini, De Sica, y Luchino Visconti, creadores de este movimiento. Esta corriente artística se caracterizó por una actitud contestataria contra el contexto de un sistema rígido que operaba en Italia durante los años de la II guerra mundial y su posguerra (Sadoul, 1998, Bergala, 2000/1984, Scorsese, 1999). El arte Neorrealista fue, o es, una respuesta contra la rigidez y quietud de la mentalidad personal y social que caracteriza a sistemas políticos estáticos, como el fascismo, que impiden la existencia y la expresión de un pensamiento crítico y divergente.

En la introducción al libro “*El cine Revelador*” de Rossellini (2000/1965), Bergala (2000/1984) se refiere al modo en que los directores Neorrealistas, y singularmente el director citado, buscaron visualizar las problemáticas que vivía el pueblo italiano y sobre todo generar pensamiento en el espectador a partir de una

experiencia cinematográfica en la que se le revela la verdad.<sup>6</sup> Dicha confrontación con La verdad es lo que, desde la perspectiva de los Neorrealistas, llevaría al espectador a darse cuenta de su situación y tomar una posición activa al respecto.

Es por la preocupación por una verdad emancipatoria, que el cine Neorrealista es considerado como el padre del cine moderno, pues a diferencia del cine clásico, que buscaba simplemente representar el mundo, el cine Neorrealista (y a partir de ahí todo el cine moderno) pretende el surgimiento de una presentación transformadora para el espectador. A diferencia de otras escuelas modernas del cine, los directores Neorrealistas plantean que para que la verdad se dé a conocer a través de la experiencia cinematográfica, el cine tenía que *presentar* - y no *representar*- la realidad tal cual ésta “es”, en toda su heterogeneidad y con todos sus escándalos móviles y siempre imprevisibles. Para directores como Rossellini, máximo exponente del Neorrealismo, la verdad emana de la realidad, sobre todo de sus escándalos, revelaciones y confesiones, siendo tarea del cine revivir en la experiencia cinematográfica estas situaciones (no sólo en forma de representación) para que en ella también surja un contacto con su Verdad, con lo no dictatorial. De esta forma se puede ver que el Neorrealismo opta por filmar la realidad, no solamente para visualizarla en facetas sociales desagradables, sino bajo la suposición de que en ella, con su heterogeneidad, situaciones e ideas, surge la verdad capaz de transformar el pensamiento humano (Bergala, 2000/1984).

Aunque el Neorrealismo duró de la década de los cuarenta hasta la de los sesenta (Sadoul, 1998), se puede decir que su legado sigue existiendo. En primer lugar,

---

<sup>6</sup> En el presente trabajo la verdad es entendida como *aletheia* (descubrimiento-des ocultamiento). Esta concepción sobre la verdad tiene su inicio en la filosofía Aristotélica y vuelve a ser retomada por Heidegger a mediados del siglo XX. Tanto para los Aristotélicos como para Heidegger (2001/1950), la verdad no sería una entidad estática que el hombre puede alcanzar, aprehender y comprender en su totalidad. Por el contrario la concepción de la verdad como *aletheia* supone que el hombre no descubre la verdad sino que esta se le des-oculta, se le revela por diferentes medios, uno de estos el arte. Este des-ocultamiento es de carácter parcial, hecho que hace que siempre se encuentre una porción de la verdad oculta al ser humano. Desde esta concepción la verdad está en permanente movimiento, pues a la vez que hay des-ocultamiento, hay ocultamiento, haciendo que la verdad se encuentre en una oscilación, pues siempre lo revelado volverá a ocultarse. De esta forma, para Heidegger (2001/1950) nunca una experiencia artística es igual a una anterior, así sea frente a la misma obra, pues en cada ocasión la verdad revelará un porción diferente de sí. Por otra parte es importante resaltar nuevamente que bajo esta concepción, es la verdad la que se nos revela, a diferencia de otras concepciones de la verdad, en donde es el hombre quien la desentierra.



Rossellini fue el padre del cine moderno: con él se comenzó a pensar el cine como un espacio en el que emerge la producción de situaciones imprevisibles, evitando seguir atado a la visión del cine clásico en la que una película es simplemente una representación (Bergala, 2000/1984). De igual forma se pueden nombrar directores contemporáneos, como Martin Scorsese, que tienen una marcada influencia del movimiento artístico Neorrealista. El mismo Scorsese (1999) afirma que el “impulso del Neorrealismo de mostrar la vida en sus múltiples contrastes se ha mantenido hasta nuestros días”. Tal impulso se ha visto reflejado fuertemente en las películas del director italo-americano, quien en la mayoría de sus producciones intenta mostrar una parcela de la realidad de la Nueva York en la que vive, tratando de visualizar la problemática social de tensión variante (Duran, 2000). Por otra parte, el mismo Scorsese (1999), en el documental *Mi viaje por Italia*, confiesa que todo el cine italiano y sobretodo el Neorrealismo le abrió el mundo y le dio luces para conseguir un estilo propio a la hora de realizar sus películas.

La influencia Neorrealista no se limita a este director italo-americano sino que se extiende por el globo entero. El mismo Scorsese (1999) afirma que “todos (los artistas Neorrealistas) siguen siendo fuente de inspiración para cineastas de todo el mundo. De Francia, del *Cinema Novo* en Brasil, hoy en día para los cineastas de Irán y Taiwán, y para los Estadounidenses, especialmente los independientes”.

Con lo anterior, se visualiza la vigencia que tiene el Neorrealismo en el cine actual, tanto como padre del cine moderno, como por ser fuente de inspiración para gran número de escuelas y directores de todas partes del mundo. La influencia del Neorrealismo, se puede ver en películas como “*La rosa púrpura del Cairo*” (1985) de Woody Allen, en la cual el director, al igual que los Neorrealistas, se plantea la pregunta de cómo el cine puede influir en una sociedad devastada o desorientada, en individuos que han perdido su norte, y en la cual plantea que durante esa experiencia cinematográfica, emanaron nuevas perspectivas que tuvieron la capacidad de cambiar y transformar al espectador, en este caso su protagonista principal: Cecilia. (Brainsky, 2000).

La transformación en la perspectiva y por tanto en el modo de pensar de quien contempla y construye su realidad, abriéndose a la posibilidad de cambiar de mentalidad con el paso del tiempo, nunca dejando de aprender y dejarse sorprender por presencias

antes no vistas, evitando enclaustrarse en posiciones estáticas, aceptando lo que difiere de sí, es una actitud que el cine es capaz de introducir en las vidas de los seres humanos, intentando resistir a las acciones inquisitivas de los pensamientos estáticos. Ante estas acciones, se advierte:

Por muy actual y poderoso que sea en muchos países, el viejo fascismo ya no es el problema de nuestro tiempo. Se está instalando un neofascismo en comparación con el cual el antiguo quedará reducido a una forma folklórica (...) En lugar de ser una política y una economía de guerra, el neofascismo es una alianza mundial para la seguridad, para la administración de una ‘paz’ no menos terrible, con una organización coordinada de todos los pequeños miedos, de todas las pequeñas angustias que hacen de nosotros unos microfascistas encargados de sofocar el menor gesto, la menor cosa o la menor palabra discordante en nuestras calles, en nuestros barrios y hasta en nuestros cines. (Deleuze, 2007).

#### **0.4 Relevancia disciplinar.**

El optar centrarse en uno solo movimiento y unos pocos directores, no conlleva a que durante algunos momentos el presente trabajo no hable de manera global acerca del cine, o que algunas de las conclusiones a las que se pueda llegar con la presente investigación no puedan ser extrapoladas a otros géneros o al cine en general. De esta forma se podrá apreciar a lo largo del texto que en muchas ocasiones cuando se hable de cine, lo dicho no estará limitado exclusivamente al cine Neorrealista.

Después de haber abordado la problemática cultural contemporánea y de intentar mostrar, desde la psicología, cómo es pertinente una contestación a este contexto por medio del arte y más específicamente del cine, parece importante justificar ahora la razón por la que se ha escogido al psicoanálisis como teoría de referencia.

Para ello resulta significativo resaltar el hecho de que desde sus mismos inicios, en los escritos de Freud, el psicoanálisis ha tenido una estrecha relación con el arte. En Freud, esta relación se da de tres maneras diferentes. Por una parte, Freud realizó estudios sobre obras de arte y sobre sus creadores. Estos estudios están enmarcados dentro de lo que se conoce como “Psicoanálisis aplicado”, categoría en la que se

encuentran textos como *El delirio y los sueños en La Gradiva de W. Jensen (1996/1907)*. Un segundo punto de encuentro entre el psicoanálisis y el arte, que es por cierto el que más nos interesa para los fines de este estudio, es la explicación que Freud propone sobre la naturaleza y el proceso psíquico propios de la contemplación y la creación artística. De esta manera, y como señala Zuleta (2007/1986), a lo largo de la obra freudiana se encuentran referencias al concepto de la Sublimación para explicar este hecho (el de la creación artística). Dentro de estas referencias cabe citar algunos textos específicos, como *El poeta y los sueños diurnos (1996/1908)* y *Dos Principios del suceder psíquico (1996/1911)*, en los cuales Freud aborda el tema de la creación artística e incluso el de su *contemplación*, aduciendo que en estas hay un proceso de fantasía heredero del jugar del niño, en el que se concilian los principios de placer y realidad. Esto se abordará más adelante, en el capítulo 1.

La tercera relación entre Freud y el arte es la influencia que se han tenido mutuamente. Como nos lo muestran Zuleta (2007/1986) y Mann (2000), la obra de Freud se vio influenciada por el Romanticismo, sobretodo de Goethe; por ejemplo, Freud toma de este movimiento artístico el interés por la mitología y los sueños, al igual que la idea de viajes tortuosos que terminan con una redención, cosa que se asemeja a la mejoría y al proceso de autoconocimiento que la terapia psicoanalítica propone. Es preciso recordar que el mismo Freud confiesa a Giovanni Papini en una carta fechada en 1934 (Citado por Flem, 1988, 12), cómo la lectura de obras no científicas sino artísticas le dio luces respecto a lo que más tarde sería la asociación libre. A su vez, el psicoanálisis influyó en el arte, como por ejemplo en el movimiento surrealista y en lo conocido como literatura psicológica.

Pero la relación psicoanálisis - arte no se limita simplemente a la relación entre Freud y literatura o pintura. Por ejemplo, cabe resaltar la relación que hace entre esta teoría y el cine el psiquiatra y psicoanalista Simón Brainsky, quien dedicó gran parte de sus escritos a hacer un análisis profundo de la obra artística y su proceso creativo desde la óptica psicoanalítica, estudio en el cual utiliza películas para mostrar y explicar procesos psicológicos e inconscientes, al igual que se vale del psicoanálisis para explicar la creación y experiencia cinematográfica. Cabe resaltar de su obra el libro *Psicoanálisis y cine (2000)* y el análisis realizado a la película *La rosa púrpura del Cairo*, de Woody Allen perteneciente al libro *Psicoanálisis y creatividad (1997)*.

Por otra parte, es pertinente acudir al psicoanálisis como guía del trabajo, pues la teoría psicoanalítica posee una concepción amplia e interesante sobre el concepto del pensamiento, que no separa el afecto de la cognición, llegando incluso a decir que en el desarrollo de este proceso psicológico el afecto juega un papel fundamental, siendo las causas afectivas las precursoras de éste desarrollo. Aspecto que, como se ha señalado ampliamente, desde el psicoanálisis tiene lugar privilegiado en el momento en que el hombre se ve imbuido en la interacción con el objeto estético.

En esta medida se hace fundamental para el presente Trabajo la concepción que psicoanalistas como Freud (1996/1911), Bion (1962) y Winnicott (2003/1971) tienen acerca del origen del pensamiento, pues plantean que esta facultad humana surge gracias a la frustración, y a la fantasía que se realiza para tolerarla. Lo anterior se abordará a cabalidad en el capítulo 1.

Por otra parte, también se hace fundamental para este trabajo la idea planteada por Bion (1962) en la que el pensar es producto de pensamientos previos que lo construyen, o dicho en otras palabras, esta capacidad humana surge gracias a la necesidad de pensar pensamientos. De esta forma es necesario acudir a la teoría psicoanalítica potenciándola desde la perspectiva cinematográfica, en la medida en que el propósito del presente trabajo es mostrar cómo el cine genera pensamiento, o dicho de otra forma, abordar los diversos modos en que el cine, a través de sus contenidos racionales y emocionales, es capaz de hacer surgir pensamientos nuevos en el espectador.

Otra razón para acudir al psicoanálisis, es que desde sus conceptos se puede pensar de una forma especial la experiencia artística y en nuestro caso la experiencia cinematográfica, pues como es bien sabido, analistas como Winnicott (2003/1971) plantean que este tipo de vivencias son de un carácter particular, pues pertenecen a lo que él llama “experiencias de tercera zona” en las cuales tanto mundo interno como mundo externo están presentes sin entrar en contradicción, llevando esto a que en varios aspectos se genere una maduración psíquica. De esta forma, el psicoanálisis brindará herramientas para contemplar la experiencia cinematográfica: los elementos que brotan de ella y que de manera no exclusivamente consciente fortalecen nuestra sensibilidad. No se concibe esta experiencia como un simple entretenimiento, sino como una vivencia capaz de generar pensamiento.

También es importante aclarar que se pensará el cine desde el psicoanálisis, pues hay que resaltar que esta postura no habla del inconsciente como una entidad muerta y quieta que deba ser desenterrada tal como lo hacen los arqueólogos con sus objetos de estudio, sino que por el contrario, los contenidos inconscientes de los cuales nos habla esta ciencia están en constante movimiento, evitando el prejuicio de creer que se hallan ocultos en profundidades esotéricas, esperando a ser descubiertos. Éstos se encuentran presentes en las actividades de nuestras vidas, en cada paso, en cada mirada, en cada escogencia. En esta medida cabe resaltar que durante este “pensando el cine” no se hablará en términos arqueológicos que pretendan desenterrar aspectos fosilizados del ser humano, sino que se busca hablar de lo vivo y presente que se encuentra en la experiencia cinematográfica y en la cotidianidad (Pontalis, 1986).

### **0.5 Metodología.**

Se entiende Investigación, de acuerdo con Herrera y Ramírez (1998), como la búsqueda de nuevos conocimientos prácticos-discursivos en determinado campo epistemológico: “Puede tratarse de conocimientos puramente teóricos o experimentales, que se adhieren a la conceptualización real de lo que el pensar capta como necesario, contingente o conveniente” (33). En este sentido vale resaltar el carácter de importancia que pueden tener las investigaciones teóricas, ya que en muchas ocasiones se encuentra el imaginario de que la acción de investigar es solamente un hecho experimental y empírico, dejando a un lado la indagación teórica como una posibilidad dentro de la labor investigativa. Es importante recordar en este punto la frase de Bungler (1972, citado por Sierra, 1996) en la que se plantea que “los problemas científicos no son primariamente problemas de acción sino de conocimiento” (136), frase que muestra que la investigación, en su primera y más importante forma, tiene como objeto el conocimiento y la comprensión de la realidad.

Es dentro de este marco de discusión que se sitúa el presente Trabajo de Grado. Se caracteriza por ser una investigación que tiene como único método la reflexión teórica acerca de un tema específico: la relación existente entre pensamiento y cine. De esta forma es importante aclarar que el presente estudio investigativo se aleja de la experimentación de campo, siendo de esta forma un trabajo teórico y monográfico.

Para Sierra (1996) “el objeto inmediato de las tesis teóricas no es una determinada realidad, sino la expresión de concepciones racionales sobre cualquier materia o la discusión también racional de teorías o de las ideas expresadas por algún autor” (137). Por otro lado, el hecho de ser monográfica, hace referencia a que son estudios específicos sobre temas concretos dentro de una disciplina. El hecho que sean estudios específicos sobre algo, como por ejemplo el cine Neorrealista en el presente trabajo, hace que el tema escogido pueda ser estudiado de manera más exhaustiva y profunda de lo que normalmente sucede en los trabajos no monográficos (Sierra, 1996).

Por otra parte, “Pensando el Cine” busca reflexionar y teorizar en cuanto a la relación entre *cine Neorrealista* y la movilización del pensamiento desde una mirada psicoanalítica. Desde esta perspectiva existen varias formas de investigación, unas cuantitativas y otras cualitativas. Dentro de las indagaciones psicoanalíticas cualitativas, encontramos tres clases: la investigación clínica, la investigación conceptual y el psicoanálisis aplicado (Laverde, 2004).

Se puede clasificar entonces el presente Trabajo de Grado, “Pensando el cine: la fantasía Neorrealista”, dentro de las categorías de Investigación teórica, monográfica. Su objetivo no consiste en generar nuevos conocimientos psicoanalíticos, ni tampoco en la aplicación experimental generalizable, sino que se basa más bien en pensar y conceptualizar acerca de la relación entre cine Neorrealista y la movilización del pensamiento, desde algunas teorías y argumentos planteados por el psicoanálisis.

Por lo tanto, la metodología, o cartilla de navegación que se utilizará en el presente Trabajo, es la siguiente: primero se comenzará exponiendo desde ciertas teorías psicoanalíticas los conceptos de pensamiento y experiencia transicional; luego, se expondrá lo que denota el Neorrealismo italiano, y los supuestos de este movimiento respecto al arte cinematográfico. Para terminar, se realizará una discusión entre los conceptos psicoanalíticos y el Neorrealismo, para así plantear la posible relación entre cine Neorrealista y pensamiento, a través de tres momentos: antes, durante y después de ver cine.

## 0.6 Planteamiento del problema

Con las dificultades y ambigüedades impuestas por las dinámicas sociales (laborales, interactivas y de consumo) propias de la modernidad, las repercusiones sobre el psiquismo colectivo e individual se manifiestan en múltiples casos a través de un adormecimiento del pensamiento, donde el afán de producción para el consumo acaba con la posibilidad del hombre de pensarse a sí mismo y su vivencia en el mundo (Berman -1989-, Bauman -2000-, Calvo -1994-, Zuleta -1995- ). Sin embargo no se trata de un pesimismo radical. El despertar emancipatorio de nuestra época, de acuerdo con los autores en mención, está encarnado por el encuentro del hombre con el objeto artístico. Es la experiencia estética la que permite hacer un paréntesis en este mundo del afán, en esa dinámica del orden de los fines y los medios aplicados estrictamente a la lógica de una eficiencia de mercado, para reivindicar la vida no adormecida del hombre, adecuando su pensamiento, en muchas ocasiones amodorrado y estancado, en movimiento crítico y creativo sobre la experiencia de sí mismo en el mundo. Es entonces cuando el pensamiento comienza realmente a pensar. (Heidegger y Marx citados por Zuleta -1995-, Brainsky -2000-1997-, Castel -2005-, Minuchin -2000-, Winnicott 2003/1971-, Nussbaum -1995-, Zuleta -1995- ).

Al respecto de la experiencia estética en tiempos recientes, el filósofo Gilles Deleuze (1985) plantea en su texto *“Estudios sobre Cine, la Imagen Tiempo”* un encuentro particular del hombre frente al objeto de arte más característico de la modernidad: el cine. En su texto Deleuze afirma que si bien la sabiduría formal de la poesía y la literatura era la narrativa, la de la pintura el trazo y la imagen estática, y la de la música el inter-juego entre el silencio y los sonidos, el carácter esencial del cine, aquello que lo distingue de las demás artes, es la imagen visual y su relación con el tiempo. Deleuze (1985) señala que la experiencia cinematográfica ante la pantalla en calidad de objeto de arte, se vive sobretodo y principalmente como una experiencia afectiva, en la cual la aficción de la imagen tiene la facultad de sacudir de manera inesperada, incluso violenta, al pensamiento.

Así las cosas, el cine posee la capacidad, a través del movimiento de la imagen, de generar conceptos impregnados de afectos; de desplazar, a través de una experiencia de irrupción (la penetración de imágenes-movimiento al interior del cerebro, del cuerpo), el pensar previamente establecido, erigido ya en principio, y podría decirse,

dado, estancado, el cual, al movilizarse al unísono con la pantalla fílmica, deviene algo nuevo, cambia, se modifica y transforma aunque pasajera y momentáneamente la vida del espectador.

La vertiente cinematográfica moderna del *Neorrealismo italiano* (escogida para los fines de la presente investigación), afirma que la presentación escueta de la realidad social, tal y como es, con sus características, dramas, paradojas, sufrimientos, dichas y tristezas, tiene la facultad de transformar al hombre, de ponerlo a pensar sobre sí mismo y su realidad, a través de una experiencia afectiva privilegiada con la pantalla fílmica.

Motivado el presente trabajo por los aspectos anteriormente mencionados, se rescata el planteamiento de Deleuze sobre el cine y su relación con el pensamiento, pero sin adoptar su asunción ontológica del ser sensible que socava la noción de sujeto<sup>7</sup>. Por el contrario, la presente indagación tiene como objeto adentrarse a nivel psicológico, intrapsíquico y valga decir, psicoanalítico, en los procesos que tienen lugar entre el sujeto expectante. Se trata fundamentalmente de poder estudiar esta modificación de las facultades psíquicas del pensamiento, que se da con la experiencia afectiva que tiene el sujeto con la pantalla fílmica, y que devienen pensamiento creativo en la experiencia intersubjetiva, que se da entre la realidad interna y la realidad externa del sujeto.

De esta forma la pregunta problema que aparece es: ¿De qué manera la experiencia cinematográfica del cine Neorrealista puede movilizar el pensamiento para ponerlo en creación, de cara al contexto social con el que se dan sus dinámicas de interacción?

---

<sup>7</sup> Es decir, su postura acerca de la inexistencia de un Yo en cuanto tal. Cfr: Deleuze, G. *Diferencia y repetición*, Amorrortu. Buenos Aires. 2002: “Los imperativos, o las preguntas, que nos atraviesan, no emanan del Yo; éste ni siquiera está allí para escucharlas. Los imperativos son del ser, toda pregunta es ontológica, y distribuye ‘lo que es’ en los problemas. La ontología es la jugada de dados: ‘caosmos’ (chaosmos) de donde surge el cosmos. Si los imperativos del Ser tienen una relación con el Yo, la tienen con un Yo fisurado, cuya fisura desplazan y reconstituyen cada vez según el orden del tiempo. Lejos de remitir al Cogito como proposición de la conciencia, los imperativos se dirigen al Yo fisurado como al inconsciente del pensamiento. Pues el Yo tiene derecho a un inconsciente sin el cual no pensaría.” (301).



## **0.7 Objetivos**

### **0.71 Objetivo principal.**

Identificar de qué manera la experiencia cinematográfica del cine Neorrealista puede movilizar el pensamiento para ponerlo en creación, de cara al contexto social con el que se dan sus dinámicas de interacción.

### **0.72 Objetivos secundarios.**

- I.** Indagar las funciones psíquicas del pensamiento y la creatividad desde la perspectiva psicoanalítica.
- II.** Indagar los elementos de la experiencia artística a partir de los planteamientos conceptuales teorizados por el psicoanálisis.
- III.** Establecer la relación entre la experiencia artística y el pensamiento desde el vértice teórico del psicoanálisis.
- IV.** Indagar sobre el Neorrealismo y sus características.
- V.** Indagar qué es la experiencia cinematográfica para los directores Neorrealistas.

## 1. Pensamiento y Experiencia Artística.

En primera medida, la mayoría de los filósofos está de acuerdo en que pensar es un acto psíquico único del hombre, que para ser llevado a cabo requiere de los órganos de los sentidos, de representaciones concomitantes, de expresiones de la capacidad consciente, y de la participación del inconsciente y la intuición. El pensar es por consiguiente *un acto* irreductible a las representaciones diversas, así como a las operaciones de carácter meramente cognitivo (Moliner, 2002). No en vano Platón veía en el *pensamiento discursivo*, el órgano propio de todas las ciencias propedéuticas<sup>8</sup>, dentro del cual incluía y daba gran valía al pensamiento intuitivo (Sánchez, 1994). En el mismo sentido Descartes (Citado por Sánchez, 1994) decía: “Con la palabra pensar entiendo todo lo que sucede en los otros, de tal modo que lo percibimos por nosotros mismos: por lo tanto no solo entender, querer, imaginar, resolver, sino también sentir es lo mismo que pensar” (282).

Con todo, queda claro que el término *pensar* es sumamente extenso, en tanto se refiere a una amplia facultad psíquica del funcionamiento del aparato mental, de acuerdo a la interacción entre su mundo interno y su mundo externo. En este plano de interacción el psicoanálisis concibe el origen del aparato psíquico como un proceso global, que aúna afecto y cognición, y que empieza desde los primeros meses de vida.

### 1.1 El Pensar y su desarrollo

El primer psicoanalista en abordar el tema del pensamiento desde esta postura epistemológica fue el padre de esta nueva ciencia: Freud. Aunque él no dedicó un texto en particular para abordar el tema, se pueden rastrear a lo largo de su obra abstracciones teóricas que tratan sobre el desarrollo, carácter y función del pensamiento, aspectos fundamentales en la conformación del psicoanálisis.

---

<sup>8</sup> Propedéutica: conjunto de conocimientos previos que son fundamentales y esenciales para la enseñanza de una ciencia. Viene del griego pró (πρό antes) y paidós (παιδευτικός enseñanza). (Ferrater M, J 1994).

Para Freud (1996/1911) el pensamiento es producto del contacto con la realidad, o como él le llama, del principio de realidad, y tiene la función de planear e imaginar una satisfacción futura impidiendo y postergando de esta forma la satisfacción inmediata, regida por el principio del placer. A su vez, el pensamiento es una forma de tolerar la frustración y de incrementar la capacidad de espera; a diferencia de la alucinación, que también es un modo de afrontar la frustración, el pensar tiene como fin planear la satisfacción en la realidad. Este hecho hace del pensar un mecanismo más adaptativo que la alucinación, ya que a diferencia de ésta, logra terminar en satisfacción. La alucinación, al no lograr una satisfacción real sólo genera más displacer, haciendo que prontamente se opte por no acudir más a este mecanismo, para entonces afrontar las necesidades desde el pensamiento (Fenichel, 1973).

Por lo anterior, podemos decir que para Freud el pensamiento es un proceso psíquico que logra postergar y aplazar la satisfacción por medio de la imaginación y la planeación. De esta forma, con el pensamiento se busca idear cómo es posible lograr una satisfacción en la realidad, con todas las normas, límites y consecuencias que ésta impone.

En su texto *Los dos principios del funcionamiento mental*<sup>9</sup>, Freud (1996/1911) se pregunta sobre “la significación psicológica del mundo exterior real” (1638). A primera vista, esta pregunta puede parecer algo desplazada. Pero es mejor no engañarse: es un mapa a seguir en el laborioso trabajo de definir el pensar, y los procesos que lo permiten.

Dice Freud (1996/1911):

En la psicología basada en el psicoanálisis nos hemos acostumbrado a tomar como punto de partida los procesos anímicos inconscientes, cuyas particularidades nos ha revelado el análisis, y en los que vemos procesos primarios, residuos de una fase evolutiva en la que eran únicos. No es difícil reconocer la tendencia a que estos procesos primarios obedecen, tendencia a la cual hemos dado el nombre

---

<sup>9</sup> Los dos principios del funcionamiento mental, mencionados por Freud (1996/1911) se refieren al principio del placer y al principio de realidad. El primero está regido por la tendencia psíquica a satisfacer las pulsiones a través de su descarga libidinal. El segundo está regido por las normas que gobiernan la realidad externa del sujeto, y hace parte del psiquismo en tanto que demanda al Yo un funcionamiento acorde con estas leyes externas, para asegurar su supervivencia.

de principio de placer. Tienden a la consecución del placer, y la actividad psíquica se retrae de aquellos actos susceptibles de engendrar displacer. (1638).

Es aquí donde la pregunta por la significación psicológica del mundo exterior real toma sentido: llegado a un punto, el hombre debe tener la capacidad de representar psíquicamente lo real para no morir: “una organización que se abandona al principio de placer y desatiende el mundo exterior no podría conservarse el menor tiempo en vida” (Freud 1996/1911, 1630). Es allí donde entra en juego la significación del mundo exterior real, y sus consecuencias en el aparato psíquico.

Es importante señalar aquí la relación expuesta por Freud (1996/1911) entre pensamiento y deseo: “En *La interpretación de los sueños* expusimos ya nuestra hipótesis de que el estado de reposo psíquico era perturbado al principio por las exigencias imperiosas de las necesidades internas. En estos casos, lo pensado (lo deseado) quedaba simplemente representado en una alucinación, como hoy sucede con nuestras ideas oníricas” (1638).

La entrada en escena del principio de realidad es fundamental:

La decepción ante la ausencia de la satisfacción esperada motivó luego el abandono de esta tentativa de satisfacción por medio de alucinaciones, y para sustituirla tuvo que decidirse el aparato psíquico a representar las circunstancias reales del mundo exterior y tender a su modificación real. Con ello quedó introducido un nuevo principio de la actividad psíquica. No se representaba ya lo agradable, sino lo real, aunque fuese desagradable (1639).

A su vez, esto tiene muchísimas consecuencias respecto al funcionamiento psíquico, ya que, según Freud (1996/1911), implica un gran número de adaptaciones:

1. Desarrollo de la conciencia enlazada a los órganos sensoriales vueltos hacia el mundo exterior, y que debe ahora aprehender nuevas cualidades sensoriales, y ya no solamente las de placer-displacer.

2. Desarrollo de la atención, que ya no se limita únicamente a percibir los datos del mundo exterior ante el surgimiento de una necesidad interna inaplazable, sino que sale a su encuentro.
3. Desarrollo de la memoria, para almacenar los datos recogidos a través de la atención.
4. Surge el discernimiento, que ayuda a que no toda la carga psíquica sea siempre reprimida, pudiendo así comparar las representaciones emergentes con la realidad.
5. La descarga motora es ahora generadora de acción, pudiendo cambiar la realidad.
6. Surge el pensamiento representacional del proceso secundario, que ayuda a aplazar la descarga motora, logrando una mayor capacidad de carga en el aparato psíquico.

Es importante explicar el camino tomado por los instintos sexuales durante este proceso, ya que esto tiene gran influencia en una actividad esencial del ser humano: la fantasía. A su vez, se debe entender que la fantasía es parte primordial de la creación artística.

Dice Freud (1996/1911) respecto a los instintos sexuales:

La sustitución del principio de placer por el principio de realidad, con todas sus consecuencias psíquicas (...), no se desarrolla en realidad de una vez, ni tampoco simultáneamente en toda la línea, y mientras los instintos del yo van sufriendo esta evolución se separan de ellos los instintos sexuales<sup>10</sup>. Estos instintos

---

<sup>10</sup> Freud en su texto: *La Interpretación de los Sueños* (1996/1900) señala que el instinto Sexual se refiere a estímulos innatos, internos del organismo, que piden ser satisfechos a través de la descarga. Sin embargo Freud deslinda posteriormente la necesidad de satisfacción de necesidades biológicas, del deseo, siendo éste último una tendencia que se desenvuelve más en el plano de lo simbólico y de las fuentes de estímulo puramente psíquicas. Por esto a diferencia del instinto, la pulsión busca la satisfacción de deseos vinculada a los afectos. Freud (1996/1915) dice que la pulsión es soma-psíquica ya que está

observan al principio una conducta auto-erótica, encuentran su satisfacción en el cuerpo mismo del sujeto, y de este modo no llegan nunca a sufrir la privación impuesta por la instauración del principio de realidad. Cuando más tarde se inicia en ellos el proceso de la elección de objeto, no tarda en quedar interrumpido por el período de latencia, que retrasa hasta la pubertad el desarrollo sexual. Estos dos factores, autoerotismo y período de latencia, provocan un estacionamiento del desarrollo psíquico del instinto sexual y lo retienen aun por mucho tiempo bajo el dominio del principio de placer, al cual no logra sustraerse nunca en muchos individuos. A consecuencia de todo esto se establece una relación más estrecha entre el instinto sexual y la fantasía, por un lado, y las actividades de la consciencia y los instintos del yo, por el otro (1640).

Pero no hay “sustitución” propiamente dicha, sino más bien una estrecha relación, tanto de oposición como de complementariedad psíquica, entre el principio de placer y el de realidad. El yo sometido al principio de placer efectúa su acción: desear; el yo sometido al principio de realidad efectúa la suya: asegurarse contra todo daño potencial. Dice Freud (1996/1911): “la sustitución del principio de placer por el principio de realidad no significa una exclusión del principio de placer, sino tan solo un afianzamiento del mismo. Se renuncia a un placer momentáneo, de consecuencias inseguras, pero tan solo para alcanzar por el nuevo camino un placer ulterior y seguro” (1641). Aquí vemos en acción los seis puntos mencionados anteriormente.

En la tarea de ampliar los postulados teóricos formulados por Freud acerca del pensamiento, basados en el principio de placer-displacer, Fenichel (1973) profundiza en la explicación sobre cómo se desarrolla el pensamiento y cómo se van construyendo en este proceso sus funcionamientos básicos. En su artículo *Los comienzos del desarrollo mental: el Yo arcaico*, Fenichel (1973) caracteriza el pensar, que a través del desarrollo evoluciona en dos tipos: el pensamiento arcaico, y el pensamiento lógico.

---

compuesta por el instinto, como su estimulación somática, y el afecto, como el representante mental de tal deseo. Mientras que el instinto tiene un objeto de satisfacción predeterminado, la pulsión no lo tiene, su objeto o fin pueden variar, de modo que la satisfacción de deseos puede darse en diversas actividades psíquicas, no necesariamente de carácter somático.

El pensamiento arcaico precede al pensamiento lógico, tanto en el desarrollo ontogénico como en el filogenético, y está regido por el proceso primario<sup>11</sup> y por el principio del placer. Por otro lado, el pensamiento lógico, que se rige por el proceso secundario<sup>12</sup> y por el principio de realidad, tiene como fin postergar la satisfacción, tolerar la frustración, y planear en la realidad una futura satisfacción (Fenichel, 1973).

Asimismo, este autor aclara que este tipo de pensamiento pre-lógico no solamente se encuentra durante el desarrollo infantil, sino que también se hace presente en otros funcionamientos psíquicos de la vida adulta, como por ejemplo en la elaboración onírica (el sueño), en los estados psicóticos, y en las alteraciones psíquicas producidas por el cansancio o el consumo de sustancias tóxicas. En otras palabras, este pensamiento pre-lógico se produce en todos los estados en que existen características arcaicas del yo. En relación con lo anterior, Fenichel define este pensamiento emocional pre-lógico, típico del sueño, de la siguiente forma:

Es menos adecuado para juzgar objetivamente lo que está por ocurrir, porque es relativamente desorganizado, tolera y condensa contradicciones y es regido por las emociones, y por consiguiente, se halla plagado de ideas erróneas, viciadas por el deseo y el temor. Este modo de pensar según el proceso primario parece estar regido únicamente por un afán de descarga y se halla muy lejos de toda lógica. Pero es pensamiento de todos modos, porque está formado de representaciones imaginarias de acuerdo con las cuales se llevarán a cabo actos, y porque se realiza a costa de energía. Este modo de pensar se efectúa más mediante imágenes plásticas, concretas, mientras que el proceso secundario se basa más en las palabras...El pensamiento preconscious (arcaico) en forma de imágenes es un tipo mágico de pensamiento. Son tomados por iguales el objeto y

---

<sup>11</sup> El Proceso Primario, según Doron y Parot (1998) se refiere a la lógica de funcionamiento psíquico propia del Inconsciente, y por ende del *principio del placer*, que tiende siempre a la satisfacción de deseos a través de la descarga de la libido por vías cortas, como el desplazamiento o la condensación, y cuyas características dominantes son: el predominio de imágenes sensoriales visuales, ausencia de contradicciones y atemporalidad.

<sup>12</sup> El Proceso Secundario según Doron y Parot (1998) constituye la lógica que gobierna el funcionamiento psíquico en relación con las exigencias de la realidad externa. En este sentido el proceso secundario está al servicio del Yo, sometido al *Principio de Realidad*, en tanto que gobierna el funcionamiento de los procesos conscientes encaminados a asegurarse contra todo daño potencial.

la idea del objeto, el objeto y una imagen o modelo del objeto, el objeto y una parte del objeto; las semejanzas no son distinguidas de las identidades; el yo y el no-yo aún no están separados. Lo que les ocurre a los objetos puede ser sentido (por identificación) como si le ocurriera al yo, y lo que le ocurre al yo es causa de que le ocurra la misma cosa al objeto. (Fenichel, 1973, 65).

De acuerdo con Fenichel, otra característica de este pensamiento arcaico es el simbolismo. El simbolismo se puede dividir en dos: un primer tipo, típico del adulto, en el que una idea consciente puede ser utilizada con el propósito de ocultar una idea inconsciente censurable. Aquí, el símbolo es consciente y lo simbolizado es inconsciente. El segundo tipo es un simbolismo mucho más primitivo en el que el símbolo no es una deformación que representa una idea inconsciente, sino que es lo mismo que lo simbolizado. Así, por ejemplo, “mientras que en la deformación la idea de pene es evitada al disfrazarla con la idea de serpiente, en el pensamiento pre-lógico pene y serpiente son una y la misma cosa; es decir, son percibidas mediante una noción común” (Fenichel, 1973, 67), pues los estímulos que provocan reacciones iguales son considerados idénticos.

De esta forma, en el pensamiento y simbolismo arcaico, lo que define la formación de conceptos es el estímulo que va acompañado al objeto, es decir que la interacción con el mundo externo está caracterizada por las sensaciones y las emociones que la acompañan. Se puede decir que en esta clase de pensamiento lo afectivo tiene un gran peso, pues es la base de la conformación de conceptos. Por ejemplo, en primera instancia los objetos se comprenderán de acuerdo a si dan satisfacción o si son una amenaza (Fenichel, 1973), modelos que pueden tener una influencia en el desarrollo del pensamiento.

De igual manera, Fenichel (1973) nos advierte que el hecho de que este pensamiento pre-lógico no esté en concordancia con la realidad, puede llevarnos a la idea errónea de que no es una forma preparatoria de controlar lo real. Hay que aclarar entonces que este pensamiento primitivo sí intenta controlar la realidad, pero de forma mágica. De esta manera, las primeras ideas acerca de los objetos son sustitutos del objeto real ausente (que satisfizo en el pasado) y al tiempo formas de controlarlo mágicamente. Es entonces importante aclarar que este pensamiento pre-lógico, por el hecho de tratar con ideas y hacer un intento de control sobre el objeto, ayuda en cierta



medida a tolerar la frustración y la espera, siendo entonces un mecanismo mucho más adecuado que la descarga inmediata de la realización alucinatoria de deseos.

Fenichel (1973) nos señala entonces que aunque ambos tipos de pensamiento son formas de controlar la realidad, la gran diferencia entre uno y otro estriba en que en el pensamiento pre-lógico el control es mágico, mientras que en el lógico es real. Es la facultad del lenguaje la que posibilita que el pensamiento arcaico pre-lógico se convierta en un pensamiento lógico, al servicio del principio de realidad, permitiendo la transición del proceso primario al secundario. El lenguaje es entonces el que organiza el pensamiento, y el que hace que la función anticipatoria y el control sobre la realidad sean mucho más elaborados. “Sin embargo, aún después que el habla, la lógica y el principio de realidad han sido debidamente establecidos, nos encontramos con que el pensamiento pre-lógico sigue actuando, incluso mas allá del papel que desempeña en los estados de regresión del yo o como forma intencional de deformación. Ya no desempeña, es cierto, la función de preparación para actos futuros, sino que se convierte más bien en sustituto de la realidad displaciente” (Fenichel, 1973, 68). De esta forma se puede decir que en niños, mayores y adultos, los dos tipos de pensamiento tienen las dos funciones diferentes de: preparar para la realidad (anticipación de lo probable) y sustitución de la realidad (anticipación de lo que es deseable).

Estas dos funciones del pensamiento (planear y sustituir), son características que dependen del desarrollo del aparato psíquico, que van a devenir luego en funciones Yoicas estructuradas del pensar. Para entender este aspecto es necesario comprender la manera en que el aparato psíquico dispone de la experiencia para pensar los elementos que se involucran en la misma, a la vez que es necesario distinguir las formas posibles en que el psiquismo asume y digiere estos elementos. Para arrojar luces sobre este asunto, se abordarán a continuación los planteamientos de Wilfred Bion sobre el pensar y sus tipos de funcionamientos en la experiencia.

### **1.2 Desarrollo del aparato psíquico: Ideas de W.R Bion sobre “el Pensar”.**

De acuerdo a los planteamientos de W.R Bion, el desarrollo del aparato para pensar pensamientos es complejo y depende de condiciones y procesos predominantemente afectivos (W.R Bion citado por Jácome C, 2003). En su texto “Una

teoría del Pensamiento” Bion W.R (1962) considera con detalle el *Pensar*, como una actividad psíquica que para ser comprendida debe contemplar dos desarrollos fundamentales que difieren el uno del otro: por un lado se refiere al *Pensar* o *Thinking*, como el aparato para manejar o tratar pensamientos, y por otro lado, alude a la naturaleza misma de los pensamientos, como elementos o experiencias que deben tener lugar en un aparato psíquico para ser pensadas. Según su planteamiento, el *Pensar* es llamado a existir para manejar pensamientos, es decir, que es una facultad que se desarrolla en la medida en que se haga necesario para el psiquismo lidiar con pensamientos, siendo éstos producto prolífero de una experiencia entre mundo interno y mundo externo, que apremia por ser comprendida. (Bion W.R 1962).

Desde el nacimiento, el aparato psíquico se ve en la tarea de adaptarse al medio, y sobrellevar las exigencias de la realidad a medida que transcurre su desarrollo; así, por ejemplo, el bebé se enfrenta al mundo con la expectativa innata de un pecho, el conocimiento *a priori* de un pecho, el “pensamiento vacío” (en palabras de Kant citado por Bion 1962, 153), merced al cuál se espera el pecho, o simplemente “ese algo del mundo” para satisfacer la necesidad displacentera que aún no tiene nombre. Luego, en el momento en que el niño es puesto en contacto con el pecho mismo, entra en conjunción con el *darse cuenta* de la realización del hecho y es sincrónica con el desarrollo de una concepción. (Bion W.R 1962).

Según esto se considera entonces que, al encontrarse un preconcepto (pensamiento vacío) con la realización (la aparición del pecho o satisfacción del mundo externo), se produce la *concepción*, que por consiguiente va a estar siempre ligada a una experiencia emocional de satisfacción (Bion W.R, 1962).

Ahora bien, cuando hay una preconcepción por parte del bebé, es decir una expectación del pecho, que se encuentra con la ausencia del mismo, se vive una experiencia de frustración. Esta puede ser afrontada de dos maneras diferentes: por un lado, puede ser eludida o evitada, y por otro, puede ser modificada, cosa que constituye la presencia ineludible del principio de realidad, que pone a prueba la capacidad del psiquismo para tolerar la frustración. Según Bion, W.R (1962), cuando el pre-concepto se encuentra con la no-realización (ausencia de pecho) surge el pensamiento como proceso psíquico dispuesto a lidiar con la frustración. Se diría entonces que toda la experiencia displacentera de la ausencia de pecho, invade el psiquismo con una serie de

elementos, experiencias múltiples, o dicho de otra manera, *pensamientos* que merecen tener lugar en el psiquismo, para ser pensados y modificar la frustración (Bion W.R 1962).

Esto inicia el estado descrito por Freud (1996/1911) en *Los dos principios del funcionamiento mental*, en el que el predominio del principio de realidad es sincrónico con una capacidad para pensar, y de este modo para cerrar la brecha de la frustración que se produce entre el momento en que se siente un deseo y el momento en que la acción apropiada para satisfacerlo culmina en su satisfacción.

La función del pensamiento es básicamente la de tolerar la frustración, al mediar entre la aparición del deseo y su satisfacción, al aplazar la necesidad de descarga inmediata, y al anticipar la acción a través del pensamiento (Fenichel, 1973). Se diría entonces que la frustración es el motor del pensamiento, en la medida en que insta al aparato psíquico a sortear la situación para evitar el displacer, es decir, a pensar pensamientos que modifiquen la frustración, lo que trae como consecuencia el ensanchamiento del aparato para pensar pensamientos (Bion W.R 1962).

Cabe aclarar que para que esto suceda, es necesario que el psiquismo haya experimentado previamente experiencias satisfactorias, es decir, que haya concatenado concepciones con la aparición del pecho, de manera que pueda apelar a ellas, como experiencias pasadas, que le ayuden a solventar la nueva experiencia de frustración (Bion W.R 1962).

Este mecanismo de apelar a una experiencia previa, se basa principalmente en la “satisfacción alucinatoria de deseos”, según la cuál el psiquismo se sirve de la fantasía para tolerar la frustración que le impone el principio de realidad (Fenichel 1973); el *Pensar* se acentúa en el plano de la fantasía como una elucubración psíquica, que en vez de sumir al sujeto en el funcionamiento pueril del proceso primario, moviliza el estatismo de pensamiento y pone el aparato psíquico a pensar, generando así herramientas para sobrellevar la frustración, para afrontar de modo más creativo y placentero la imposición del principio de realidad (Bion W.R Citado por Grinberg L, Sor D, Tabak E, 1986)

Si la frustración puede ser tolerada, bien sea con la realización o no-realización (positiva o negativa) del preconcepto, se inician los procedimientos necesarios para

aprender de la experiencia, que constituye a futuro un nivel de interacción constructivo para el desarrollo psíquico, que puede poner el pensamiento a pensar, es decir, que le permite al aparato psíquico la posibilidad de fabricar y manejar ideas o pensamientos, tanto pretéritos como novedosos (Bion W. R 1962).

En este sentido se entiende consciencia como el “órgano sensorial para la percepción de cualidades psíquicas” (Freud citado por W.R Bion 1962/ p 158). Se comprende entonces que la consciencia obtiene datos sensoriales del *self*, que se compone de agencias conscientes e inconscientes, en el que la función del pensar permite reflexionar sobre el sí mismo en la experiencia. (Bion W.R 1975).

Bion W.R (Citado por Grinberg L, Sor D, Tabak E, 1986) considera el “Pensar” como una función de la personalidad que surge de la interacción de una serie de variables. La *función alfa*, es entendida como una función de la personalidad que opera sobre las impresiones sensoriales y las experiencias emocionales percibidas por la consciencia (o el Yo como instancia mediadora), transformándolas en elementos alfa. Una vez digeridos estos elementos, es decir pensados y transformados, pueden ser utilizados en procesos de cambio, almacenados, pre-conscientes, reprimidos etc. (Grinberg L, Sor D, Tabak E, 1986).

“Los elementos Alfa son, pues, aquellas impresiones sensoriales y experiencias emocionales transformadas en imágenes visuales, o imágenes que responden a modelos auditivos, olfativos etc., que en el dominio de lo mental, son utilizados para la formación de pensamientos oníricos, el pensar inconsciente de vigilia, sueños y recuerdos.” (Grinberg L, Sor D, Tabak E, 1986) (58). Son el producto de una redacción, de una transformación que se da gracias a una capacidad del “*Pensar*” previamente desarrollada (con la realización de las primeras experiencias satisfactorias), que permite hacer de esta información algo pensable, perceptible, y nominable, para ser convertido luego en acción.

Ahora, este conjunto de experiencias emocionales e impresiones sensoriales no transformadas son denominadas por Bion W .R (1962) elementos *Beta*; estos truncan la capacidad de diálogo intrapsíquico entre la consciencia y sus instancias aledañas (contenidos pre-conscientes, experiencias emocionales del *Self*, etc.), ya que son

inapropiados para pensar, soñar, recordar, o ejercer funciones intelectuales generalmente adscritas al aparato psíquico.

En este sentido se entiende que la experiencia del psiquismo debe verse enfrentada a una serie de tareas adscritas, como dice Bion W. R (1975), al aparato psíquico, y que sólo pueden propender por el desarrollo psíquico en la medida en que pongan el pensamiento a pensar, o mejor dicho, al *Pensar* en movimiento creador. Esto, sin embargo, dependerá de las experiencias previas de realización de concepciones, pero sobre todo de la frustración como motor del desarrollo del pensamiento; en esta medida se pensaría entonces que con el paso de sucesivas frustraciones vividas y solucionadas por el psiquismo, éste estaría en capacidad de transformarse en algo nuevo merced al aprendizaje de la experiencia, es decir, a la transformación de elementos Beta, en elementos Alfa, gracias a una capacidad del *Pensar* en movilización: “Llega pronto un punto en el que el pensamiento sólo le interesa su funcionamiento” (Gómez Dávila, 1977, 52)

### **1.3 Pensamiento y acción.**

Después de haber explorado qué es el pensamiento para Freud y Bion, sus tipos, el curso de su desarrollo y las funciones que cumple, podemos ver claramente que en la teoría psicoanalítica el opuesto al pensamiento sería, en una primera impresión, la acción pues de hecho, y como ya se definió en momentos anteriores, el fin del pensamiento es aplazar la acción inmediata e impensada que se hace presente en los bebés, o en momentos de regresión como en las enfermedades mentales en las que se realizan acciones sin pensar (*acting out*). Hay que recordar también que “el pensamiento se da cuando fracasa la representación alucinatoria, es decir cuando las imágenes que utiliza el niño para evocar a la madre devienen insuficientes. El aparato psíquico se ve forzado a aplazar la acción, a la espera, al pensamiento: es decir, el pensamiento sería una acción frustrada, una acción detenida” (Brainsky, 2000, 706).

Pero el psicoanalista colombiano Simón Brainsky (2000) nos muestra cómo para algunos psicoanalistas, como es el caso de Winnicott, el pensamiento y la acción (y sus derivados: reflexión y fantasía), no se encuentran en una contradicción tan severa como lo plantea Freud. Para Winnicott (1951 citado por Brainsky 2000) hay momentos en que

la fantasía (acción) y el pensamiento se juntan sin entrar en contradicción. A estos los llama “momentos de ilusión” y encuentran su origen en las situaciones en que la creación de la madre por parte del niño coincide con su aparición. A su vez este autor inglés, plantea que estos momentos de ilusión, al igual que el juego, tienen un espacio potencial que en primera instancia fue el espacio entre madre-bebé, en donde la zona de la madre y la del bebé se superponen. Aquí, la realidad interna y la realidad externa se entrecruzan sin entrar en contradicción, formando así una paradoja, que más que buscar ser resuelta busca ser aceptada (Winnicott, 2003/1971).

Ahora bien, Brainsky (2000) nos muestra que tanto desde la postura clásica Freudiana, expuesta en párrafos anteriores, como en modelos psicoanalíticos más actuales, acción y pensamiento pueden ser antitéticos pero inevitablemente complementarios. De esta forma podemos encontrar en el texto de Freud (1996/1911), *Dos principios del suceder psíquico*, que el principio de placer y el de realidad, asimilables para Brainsky a la acción y el pensamiento, confluyen en varias actividades humanas, como por ejemplo en lo lúdico (ej: juego infantil) y la creatividad artística (heredero del jugar del niño). Con base en estos presupuestos en los que confluyen acción (principio de placer) y pensamiento (principio de realidad) Brainsky (2000) nos plantea que:

Se puede utilizar el principio del placer a favor del de realidad, cuando se compone, se pinta, se escribe o cuando se es usuario – interlocutor de lo artístico. El director de cine y el escritor se encuentran con su propio interior irreflexivo a través de una descarga del principio del placer, pero la confección subsiguiente (...) se basa en la captura de este placer-acción, a través de la elaboración, y con el proceso secundario. En la creatividad artística y científica el escritor o el compositor puede lograr, en una especie de juego, una modalidad funcional en la que se opera como si el principio de realidad no contara, para, en el fondo, establecer su dominio. Puede, por ejemplo, el creador, romper la contradicción, para reforzar la capacidad misma de la síntesis (...) Paradójicamente la escisión y ausencia de contradicciones, propia del proceso primario, permite lograr en el cuadro una síntesis acabada (707).

Síntesis ésta, que aunque implica que el trabajo psíquico se dé principalmente en el plano de la fantasía, no sumerge al sujeto en el proceso primario sin apertura a la

realidad (como sería el funcionamiento psicótico), sino que por el contrario enriquece el encuentro con ésta, elaborando nuevos caminos de interacción entre los dos principios.

Con el párrafo anterior y con un pequeño análisis de la película *Persona* de Ingmar Bergman, Brainsky (2000) expone cómo la experiencia artística, tanto para su creador como para el espectador, rompe con el principio de realidad, con lo establecido, para de esta forma reinterpretarlo, rehacerlo, enriquecerlo y fortalecerlo. Pero este planteamiento no solamente lo encontramos en el pensamiento de este psicoanalista, sino también en Estanislao Zuleta (2007/1986), otro gran pensador colombiano, que al interpretar la teoría del psicoanálisis con respecto al arte, en su libro *Arte y filosofía*, plantea que en la experiencia artística hay una constante desintegración e integración de lo establecido, dejando así que el espectador piense ante el arte y devenga algo nuevo.

Por otra parte, Brainsky (2000) muestra cómo la relación pensamiento-acción puede ser contemplada desde la tercera teoría instintiva de Freud, mejor dicho desde la óptica de Eros y Tánatos. De esta forma, cuando pensamiento y acción se encuentran separados y sin ningún puente que los una (fantasía, juego, arte), hay un predominio de la pulsión de muerte (Tánatos) y de la compulsión a la repetición, que dan como resultado *acting outs* (acciones ciegas no pensadas) y respuestas violentas. Por otra parte, cuando predomina la vida, se hace más estrecha y concordante la cercanía entre acción y pensamiento, generando así momentos en los que ambos pueden estar presentes sin entrar en contradicción. Estos momentos son el juego del niño, el arte y las experiencias culturales. De esta forma se puede concluir que lo opuesto al pensamiento no es la acción, como se podría pensar con una interpretación a la ligera de la obra psicoanalítica, sino la acción no pensada al servicio de la muerte, mejor dicho el *acting-out* y la patología.

Es importante resaltar acá las ideas de Janine Chassguet-Smirgel (1990 citada por Brainsky, 2000). Esta autora retoma la idea Kleiniana de un Edipo Temprano, en el que, por ejemplo, el bebé quiere retornar al vientre materno pero la realidad se lo impide. El bebé busca entonces retornar a este lugar en vacío, liso y sin obstáculos, en el que hay una ausencia de necesidad, sufrimiento, conflicto psíquico y pensamiento. En otras palabras, el sujeto desea volver a un estado en donde solo rijan el principio de placer y donde las dificultades y los tiempos de espera no existan. Para esta autora, en las enfermedades mentales, en especial en los desórdenes del

pensamiento, el sujeto desea volver a este nivel mental de no obstáculos y no conflicto, en el que no existe principio de realidad, pensamiento y desarrollo psíquico. De esta manera Chassguet-Smirgel (1990 citada por Brainsky, 2000) plantea que el pensamiento no es un proceso patológico sino, por el contrario, un proceso de salud, relacionado con el desarrollo psíquico y la evolución del sujeto, ya que no niega los obstáculos, generando entonces espacios de espera y de tolerancia a la frustración.

Esta idea de Chassguet-Smirgel se relaciona con los planteamientos de Minuchin (2000) que desde la teoría psicoanalítica realiza una crítica social. Para él, la cultura actual, en la que prima lo inmediato, ha negado la espera y la tolerancia a la frustración. Parecería entonces que el humano actual intenta vivir en un principio del placer, en un vientre materno en términos de Chassguet-Smirgel, en el que los obstáculos y la espera tienen que ser abolidos. Para este autor, esta tendencia al principio de placer está llevando al ser humano a una involución en la que la característica más notable del hombre, su pensamiento, está siendo reducida al no haber momentos para que éste surja.

De esta forma vemos la importancia de crear espacios en los que el principio del placer, y su afán de encontrar descarga inmediata, no sean los principios rectores. Crear momentos en los que el afán e inmediatez que imponen tanto el principio del placer como la sociedad de consumo puedan ser cambiados por momentos en los que se pueda aplazar la descarga, en los que haya tiempo de fantasear y pensar. Para Marx (citado por Zuleta, 2007/1986) el arte sería uno de esos momentos, en el que el principio del placer y el afán de la sociedad de consumo se ven truncados. Para él, el arte es un generador de tiempos de espera, de no producción, un espacio de emancipación humana, y la experiencia artística el lugar en el que el pensamiento surge y libera al hombre de la coacción consumista.

Pero no solo Marx contempló la importancia del arte en la generación de pensamiento. Desde la escuela psicoanalítica el arte ha sido contemplado como una experiencia cultural heredera del jugar del niño (Freud 1996/1908, Winnicott, 2003/1971), y por ende como un fenómeno transicional (Winnicott, 2003/1971). De esta forma, el arte, al igual que el juego, es una experiencia en la que el principio de placer entra en inter-juego con el de realidad, estando ambos presentes y haciendo que ninguno



entre en contradicción con el otro (por el contrario, haciendo que el proceso primario enriquezca al secundario). Se puede pensar entonces el arte como un momento en el que la realidad interna se mezcla con la realidad externa, en el que las leyes del inconsciente se encuentran con las de la realidad. Así, el arte es una experiencia en la que el ser humano puede fantasear, y que gracias a la incursión del principio de realidad, posterga la satisfacción, generando así momentos de espera en los que puede surgir el pensamiento. El afán del principio de placer comienza a pedir postergaciones, y es la experiencia estética la que brinda esta posibilidad.

#### **1.4 Experiencia estética y fenómenos transicionales.**

Sin duda alguna, la actividad del *pensar* creativo y reflexivo, se sitúa en la experiencia estética. Como señala Zuleta (2007/1986) ésta consiste en la constante creación y mutación del mundo en el que vivimos por medio de la interacción con las obras artísticas, que al unísono con el artista le permiten al espectador nombrar el mundo una y otra vez, para enriquecer su experiencia de vida en el mismo a través de su constante transformación. “(...) es el mundo mismo el que se convierte en un lenguaje en el cual se expresa su propio ser; esa conversión del mundo entero en lenguaje es un procedimiento esencial del arte, su movimiento fundamental, efecto artístico número uno” (Zuleta 2007/1986,168)

Ahora, al tener en cuenta entonces la relevancia que implica esta transformación de la realidad psíquica, es clave abordar los postulados esbozadas por el psicoanálisis acerca de la experiencia artística, que se vislumbran ya desde la obra de Freud, en la que es fundamental el tránsito que sufren los procesos psíquicos, en la interacción entre el mundo interno y el mundo externo, valga decir, entre el principio del placer y el principio de realidad.

Pero, ¿cómo conciliar ambos principios? Freud (1996/1911) alude a esto de la siguiente manera:

El arte consigue conciliar ambos principios por un camino peculiar. El artista es, originariamente, un hombre que se aparta de la realidad, porque no se resigna a aceptar la renuncia a la satisfacción de los instintos por ella exigida en primer término, y deja libres en su fantasía sus deseos eróticos y ambiciosos. Pero

encuentra el camino de retorno desde este mundo imaginario a la realidad, constituyendo con sus fantasías, merced a dotes especiales, una nueva especie de realidades, admitidas por los demás hombres como valiosas imágenes de la realidad (1641).

Ahora, sabemos que “la ocupación favorita y más intensa del niño es el juego” (Freud 1996/1908, 1343). Dice Freud (1996/1908) al respecto:

(...) todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio, o más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él (...) La antítesis del juego no es la gravedad sino la realidad. Ahora bien: el poeta hace lo mismo que el niño que juega: crea un mundo fantástico y lo toma muy en serio; esto es, se siente íntimamente ligado a él, aunque sin dejar de diferenciarlo resueltamente de la realidad (1343).

La consciencia y sus normas sometidas al principio de realidad, y los deseos, sometidos al principio de placer, pueden entonces encontrar un camino para la resolución momentánea del conflicto a través del arte ya que “mucho de lo que, siendo real, no podría procurar placer alguno puede procurarlo como juego de la fantasía, y muchas emociones penosas en sí mismas pueden convertirse en una fuente de placer para el auditorio del poeta” (Freud 1996/1908, 1343).

Respecto a las fuerzas que pulsan la actividad de la fantasía, dice Freud (1996/1908): “Los instintos insatisfechos son las fuerzas impulsadoras de las fantasías, y cada fantasía es una satisfacción de deseos, una rectificación de la realidad insatisfactoria” (1344). A este proceder se suma la relación entre la fantasía y el tiempo, que juega un papel fundamental en la vinculación del proceso primario con el secundario, y por consiguiente, en el desarrollo de una vida psíquica:

Puede decirse que una fantasía flota en tres tiempos: los tres factores temporales de nuestra actividad representativa. 1) La labor anímica se enlaza a una impresión actual, a una ocasión del presente, susceptible de despertar uno de los grandes deseos del sujeto; 2) aprehende regresivamente desde este punto el recuerdo de un suceso pretérito, casi siempre infantil, en el cual quedó satisfecho tal deseo, y 3) crea entonces una situación referida al futuro y que presenta como satisfacción de dicho deseo el sueño diurno o fantasía, el cual lleva entonces en

sí las huellas de su procedencia de la ocasión y del recuerdo (Freud 1996/1908,1345).

Freud (1996/1908) sintetiza la importancia temporal del sueño diurno o fantasía con la siguiente afirmación: “el pretérito, el presente y el futuro aparecen engarzados en el hilo del deseo, que pasa a través de ellos” (1345). La analogía de esto es también pertinente para el artista: “Un poderoso suceso actual despierta en el poeta el recuerdo de un suceso anterior, perteneciente casi siempre a su infancia, y de éste parte entonces el deseo, que crea satisfacción en la obra poética, la cual deja ver elementos tanto de la ocasión reciente como del antiguo recuerdo” (Freud 1996/1908, 1347).

Pero el asunto va más allá de todo esto, ya que el arte no es una simple revelación de una fantasía, sino que lleva consigo otro poder:

Dijimos antes que el soñador oculta cuidadosamente a los demás sus fantasías porque tiene motivos para avergonzarse de ellas. Añadiremos ahora que, aunque nos las comunicase, no nos produciría con tal revelación placer ninguno. Tales fantasías, cuando llegan a nuestro conocimiento, nos parecen repelentes, o al menos nos dejan completamente fríos. En cambio, cuando el poeta nos hace presenciar sus juegos o nos cuenta aquello que nos inclinamos a explicar como sus personales sueños diurnos, sentimos un elevado placer (Freud 1996/1908, 1348).

¿Cómo logra esto el poeta? Según Freud (1996/1908), el artista “mitiga el carácter egoísta del sueño diurno por medio de modificaciones y ocultaciones y nos soborna con el placer puramente formal, o sea estético, que nos ofrece la exposición de sus fantasías” (1348).

Es importante aclarar que esta visión de la experiencia artística que Freud enriquece, contempla que ambas formas de pensamientos no están desconectadas, sino que por el contrario se conectan y alimentan entre sí habiendo incluso caminos para pasar de un funcionamiento a otro. De esta forma se contempla al arte como una vía de tránsito, que permite regresar de los sueños diurnos a la realidad y enriquecer esta última con elementos del primero; a este respecto Fenichel (1973) postula la fantasía creadora como aquella actividad psíquica preparatoria de una acción ulterior, que en vez

de convertirse en el refugio de los deseos que no pueden ser realizados, potencia la visión psíquica de la realidad y el modo en que el psiquismo es capaz de asumirla.

Al ampliar la visión sobre la fantasía creadora de la que habla Fenichel, esbozada previamente por Freud en su texto: *El poeta y los Sueños Diurnos*, la noción del proceso psíquico creador se profundiza aún más con las contribuciones formuladas por Donald Winnicott, quien no sólo contempla la enorme valía de la pieza creada por el genio productor de arte, sino que además vislumbra la posibilidad o potencialidad creadora que se halla en todos los seres humanos (artistas o no artistas), y que tiene lugar en la experiencia creativa, y por supuesto, en la experiencia estética con los objetos del arte.

Winnicott (2003/1971), afirma que la fantasía creadora, o mejor dicho, el *hacer creador del psiquismo*, tiene lugar en series de actividades humanas que se desarrollan en un espacio de intersección entre la realidad interna y la realidad externa de los individuos; se trata de una zona intermedia, donde ambas realidades pueden compartir elementos y coexistir en ausencia de contradicción, es decir que las tendencias de la realidad interna, gobernadas por el principio del placer, no se contraponen a los estamentos que rigen el principio de realidad, sino que por el contrario conviven en un mismo espacio, en una misma actividad, enriqueciéndose la una con la otra sin generar un conflicto psíquico. Como dice Brainsky (1997) “Es un microcosmos que contiene elementos formales, pero funciona también con atemporalidad y ubicuidad propias de los procesos primarios” (68).

A estas vivencias psíquicas Winnicott (2003/1971) les denomina experiencias de tercera zona, donde el psiquismo no se moviliza ni en “el adentro” ni en “el afuera”, sino en el intersticio de ambos campos, y es por esto que posee características como: condensaciones, desplazamientos, atemporalidad, ausencia de contradicciones y predominio de imágenes señoriales-visuales, al igual que los sueños. Pero a diferencia de estos, la vivencia tiene lugar en vigilia mientras el organismo interactúa sensiblemente con el mundo, y no sólo a partir de representaciones oníricas (del mundo interno) que recrean una situación cuando el cuerpo se halla inhibido para moverse en “el afuera”. Dentro de estas experiencias de tercera zona se pueden encontrar el juego, la experiencia cultural, el arte y la relación establecida entre el niño y su objeto

transicional. A estas experiencias Winnicott (2003/1971) las denomina también fenómenos tradicionales.

Ahora bien, vale decir que en esta zona potencial donde se desarrollan los fenómenos tradicionales, como el juego para el niño, o la experiencia estética en el adulto, el sujeto tiene la posibilidad de ser *él mismo* y de ser a la vez creador del juego o la obra. El sujeto puede tener la ilusión de que él crea y configura de manera omnipotente la obra de arte a través del goce estético y la comprensión del mismo, que a modo de un *insight* deleitoso, le da la impresión al sujeto de comprender a cabalidad la obra, de descubrir su maravilla, de hallar un goce único, inefable para sí (Brainsky, 1997)

La importancia de este tipo de experiencias radica en el robustecimiento de la capacidad para pensar, en el ensanchamiento del aparato para pensar pensamientos según dice Bion (1962,1975) ya que el sujeto deviene nuevo, se renueva constantemente en el mundo y puede vivir la vida de manera creativa, con la capacidad de pensar su experiencia en el mundo y su contexto de vida. Es la posibilidad de vivir de modo auténtico, sincero, pleno, dado que son actividades en donde todo su ser esta en juego, o más bien, en una constante jugar o *Playing* en palabras de Winnicott (2003/1971). Esta actividad del *playing* o del “jugar” constante se basa principalmente en descubrir con el paso del tiempo aspectos del propio psiquismo y de su vínculo con la realidad, que no son visibles ni modificables en otros contextos. Esto es precisamente aprender de la experiencia a partir del descubrimiento del propio psiquismo en relación consigo y con el mundo externo.

Otra consecuencia importante, que se puede deducir de los planteamientos de Winnicott (2003/1971) es que gracias a las experiencias de tercera zona, el sujeto puede empezar a tolerar la soledad, la espera y la frustración de manera adecuada, en un plano donde el encuentro constante con la fantasía enriquece la realidad psíquica a través del pensamiento. Pero no al fortalecer el uso de su razón consciente, sino al concatenar afecto y cognición en un mismo y único proceso de tránsito entre el principio del placer y el de realidad, con miras a deshacerse del displacer.

No obstante la sobre-excitación psíquica, la inmediatez de la vida instintiva, la incapacidad para tolerar la frustración, son obstáculos para que el niño y el adulto

puedan jugar o fantasear (Winnicott, 2003/1971), y a la vez tener un aparato psíquico para producir y pensar pensamientos (Bion, 1962/1972).

Al hacer Winnicott (2003/1971) el vasto análisis del juego, brinda un aporte sustancial a la concepción de la fantasía vinculada al desarrollo psíquico, y por ende al sujeto creador que todos llevamos dentro. Él ensancha la comprensión clásica del psicoanálisis, según la cual el juego y el arte eran sólo comprendidos como una sublimación de la pulsión, que la labor psicoanalítica trataría de escudriñar (en el juego o la obra) para hallar los contenidos simbólicos y su relación con el inconsciente. Sin embargo Winnicott, al igual que Zuleta (2007/1986), amplían la visión acerca de estas experiencias reclamando su valor más profundo y lo inagotable de su ser. Proponen que la dupla entre obra artística y psiquismo, debe ser estudiada como un tema por sí mismo, es decir que merece ser pensada como una categoría de análisis completa, digna de ser estudiada desde todos sus ángulos: su vínculo con la vida y la muerte, con la sexualidad, su influencia en el desarrollo del psiquismo, su relación con la salud y la enfermedad, etc.

#### **1.4.1 El Pensamiento en Creación.**

Después de haber presentado un amplio panorama sobre el pensamiento y su abordaje conceptual desde el psicoanálisis, es necesario referirse a éste en términos dinámicos, como un proceder constante, y no como una categoría o elemento independiente de otros procesos del aparato psíquico. Por tal motivo, la construcción de la presente investigación agrupa los diversos rasgos teóricos esbozados sobre el pensamiento, y formula así el término del *Pensar en Creación*, como un conglomerado de rasgos que alude especialmente a un proceso en constante movimiento.

Dicho esto, parece más que idóneo vislumbrar la relevancia del carácter móvil del pensamiento, con una cita de Heidegger tomada por Deleuze (1985) quien señala que: “El hombre sabe pensar en tanto que tiene esta posibilidad, pero este posible no garantiza todavía que seamos capaces de hacerlo”. Es esta capacidad, esta potencia, y no la simple posibilidad lógica (p. 210).

Partiendo de los planteamientos de Freud (1996/1911), el pensar es una potencia que puede desarrollarse para lidiar y conciliar ambos principios del suceder psíquico (el

de placer y el de realidad) con el propósito de buscar el placer y deshacerse del displacer. Lo que vale resaltar acá es que para lograr conciliar tales principios en un equilibrio psíquico, es necesario servirse de la fantasía para transitar constantemente entre el proceso primario y secundario, aspecto que sólo puede ser posible cuando el psiquismo tiene la posibilidad de no estancarse en una única lógica, de pensarse a sí mismo constantemente al interior de su mundo interno y en la relación con el mundo externo.

Este proceso se basa en una re-configuración constante de la realidad psíquica, que como dice Zuleta (2007,1986) nombra y renombra constantemente el sí-mismo y el mundo resignificando la experiencia en él; es así como se entiende el término de *Pensamiento en creación*, ya que no adquiere el carácter procedimental auxiliar que es usado sólo cuando se lo necesita, sino que por el contrario, es una función constante, e incluso tan perentoria como la pulsión misma, que sólo requiere de algunas condiciones para ponerse en movimiento.

Las propiedades que permiten desarrollar esta potencia del *Pensamiento en creación*, implican intimar con aspectos o conflictos del mundo que frustran, que trastocan el aparato psíquico, que contrarían las lógicas que con comodidad hemos aprendido a usar para comprendernos; es tener la posibilidad de descentrarnos por un momento y ver otras realidades, otras condiciones psíquicas, otras posibilidades de vida, otras formas de ver el mundo, que se contrapongan a las acostumbradas.

La creatividad no debe equipararse en toda su medida a la creación exitosa o aclamada del genio artista, sino quizá, en mayor medida, a una coloración de la actitud del ser para con el mundo exterior (Winnicott 2003/1971).

“Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse, es más que ninguna otra cosa, la apercepción creadora” (Winnicott 2003/1971, 93). Según esto, y en concordancia con García Arias (2004), la actividad de pensar la experiencia del ser humano en el mundo no es única del sociólogo, del pensador, del psicólogo; no es única del escritor, del pintor, del poeta, con todo, del artista, sino de todo aquel que, depurando toda una *práctica de sí*, logre hacer de su experiencia vital una cada vez renovada vivencia creadora, incluso en la más imperceptible cotidianidad, resistiendo de esta manera, cada individuo, a los poderes que padece y que cada uno también ejerce (y

se ejerce), en tanto que se encuentre en permanente capacidad de producirse nuevamente *la vida como obra de arte*, que además de una estética se refiere a toda una ética<sup>13</sup>.

Refiriéndose a esto, dice Zuleta (2007/1986): “Estoy haciendo notar la cualidad de una vida artística que sólo se puede definir como una apertura hacia los otros, porque es una apertura hacia los propios problemas en lo que tienen de más universal” (132). Zuleta resuena con Winnicott a este respecto, cuando éste señala la no exclusividad de la creación a una disciplina artística excluyente:

Una creación puede ser un cuadro, una casa, un jardín, un traje, un peinado, un libro, una sinfonía, una escultura, un poema, o una obra de teatro. La creatividad que me ocupa en este trabajo es un universal; corresponde a la condición de estar vivo. La creatividad que estudiamos se refiere al enfoque de la realidad exterior por el individuo. Si se da por supuesta una capacidad cerebral razonable, una inteligencia suficiente para permitir al individuo convertirse en una persona que vive y participa en la vida de la comunidad, todo lo que se produce es creativo, salvo en la medida en que el individuo está enfermo o se encuentra frenado por factores ambientales en desarrollo que ahogan sus procesos creadores (Winnicott 2003/1971, 96-97).

Valga decir aquí, la agobiante experiencia del ser moderno, de las dinámicas de vida dominadas por la inmediatez y el afán del mundo de consumo.

Así las cosas, el Pensamiento en Creación es en tanto que se permite liberar la fantasía que le acompaña. Se trata de hacer fluctuar los propios deseos con la realidad que nos es presentada, para conocernos más, para gozar más, para poder hacer una pausa en el tiempo y pensar antes de actuar, para estar en constante renovación, para no hacer de nuestro ser un insostenible campo de batalla entre el íntimo deseo interno y la opresiva realidad externa, sino darse la oportunidad de sortear la realidad y obtener placer de ella en una mutación constante.

---

<sup>13</sup> Ver el comentario de Gilles Deleuze sobre Michel Foucault en *Conversaciones*, (1996/1986 p. 153)



Esta constelación del *Pensar en creación* tiene la oportunidad de emerger y movilizarse en una experiencia estética, que como dice Brainsky (1997) está siempre encauzada por la inseparable diada de Eros y Tánatos, en donde sólo por vía de la afección emocional, del sentir, del concatenar una concepción en una experiencia emocional, puede prevalecer Eros en el deleite estético (Bion, 1972/1962). Deleite que permite pensar, complejizar la vida, reconocer al otro, gozar, y escaparse de la quietud, de la tendencia a la muerte psíquica instigada por Tánatos, de la modorra del pensamiento, y del marchitamiento de la vida libidinal, resistencia que es en último término lo que nos mantiene vivos, aquí y ahora.

## 2. Cine y Neorrealismo Italiano.

### 2.1 Cine moderno.

El cine es el arte popular de nuestro tiempo. Han existido otros artes populares, dispersos en formas distintas de folclor, o en artes menores de producción artesanal, pero parecería que estas formas de arte se encuentran en vía de desaparición (Bazin, 1963). La popularidad de un arte, según Bazin (1963), está hoy marcada por sus “capacidades de extensión geográfica y del número de personas a las que toca” (7), esto relacionado con el arte de masa que es capaz de salir de los límites exclusivamente geográficos, económicos y sociales de la época contemporánea, que gracias a la rapidez de los medios de comunicación, tienden a lo “universal en lo instantáneo” (Bazin 1963, 7).

Siguiendo a Bazin (1963), el cine ha logrado alcanzar un lenguaje concreto y universal: un lenguaje de objeto<sup>14</sup>, en el que la palabra ya no tiene mucho que decir. Pero el cine sería entonces un lugar de conciliación contemporáneo: “El triunfo del cine procede de la resolución de las contradicciones del lenguaje y de la paradoja técnica que representa de alguna manera una impresión de la realidad” (Bazin 1963, 8).

Con el surgimiento de nuevas y diversas impresiones de la realidad captadas por el gremio artístico, los cineastas dieron un paso adelante con la construcción del cine moderno. Este innovador cinema se basaba principalmente en proponer constelaciones sensibles a los espectadores más que imponérselas. Su principal cometido era el de sondear al hombre con mayor profundidad, excavar su psicología más recóndita, que aún estando inmersa en lo más profundo de su actuar, se hallaba a su vez en la superficie de la realidad que los cineastas pretendían mostrar (Sánchez, 1972).

Sin embargo, este nuevo espíritu del cine deseaba poder contar esta porción de realidad, dándole un giro a la caduca forma tradicional de narrativa, ya que en vez de hacer una novela con imágenes, buscaban más bien una forma distinta de sentir el cine:

---

<sup>14</sup> Ver Marco Teórico (capítulo 0.2).

“se trataba de analizar toda la complejidad del mundo interior del hombre” (Sánchez 1972, 22).

Si bien se había hecho vasto uso de la narrativa literaria, el acompañamiento musical, la dramaturgia actoral, la fotografía y la imagen, el proyecto del cine moderno, que pretendía plasmar su pensamiento de modo revolucionario, requería de nuevas formas para expresarse (Sánchez 1972). Para tal fin, los cineastas optaron por rastrear en las profundidades del cine, aquello más propio, único y característico de su ser artístico, que le distinguía de las demás artes encontrando de esta forma a la imagen no linealmente narrativa (Deleuze 1985). Pero más que la imagen en sí misma, se trataba de la imagen en movimiento, que a través de un uso distinto, más puro y creativo, permitió explotar la verdadera potencia del cine: la imagen y su relación con el pensamiento, más allá de un discurso secuencial que lo aprisiona.

Ya la imagen, visual o sonora, tiene armónicas que acompañan a la dominante sensible y entran por su cuenta en relaciones suprasensoriales... es eso, la onda de choque o la vibración nerviosa, tal que ya no podemos decir ‘yo veo, yo oigo’, sino YO SIENTO... es el conjunto de las armónicas que actúan sobre el córtex lo que hace nacer el pensamiento, el YO PIENSO cinematográfico: el todo como sujeto (Deleuze, 1985, 212).

Según Deleuze (1985) la característica fundamental del cine moderno es la facultad de choque de la imagen cinematográfica; este choque tiene lugar especialmente en el pensamiento, en tanto que puede forzarlo a pensarse a sí mismo en múltiples dimensiones. El objetivo es el de poder violentar o confrontar la consciencia a través de la obra artística, encarnada por la imagen en movimiento. De aquí surgió una postura sobre cierta concepción de lo sublime en el cine, que se refería (hacer referencia) al choque que sobre el pensamiento puede generar la construcción de la imagen, y no a la violencia figurativa del impacto de los estímulos.

Si esta experiencia del pensamiento concierne esencialmente (aunque no exclusivamente) al cine moderno, ello se debe ante todo al cambio que presenta la imagen: la imagen ha dejado de ser sensoriomotriz.... invoca ‘verdaderas situaciones psíquicas entre las cuales el pensamiento apresado busca una sutil salida’, ‘situaciones puramente visuales’ y cuyo drama derivaría de un golpe

producido para los ojos, tomado, si nos atrevemos a decir, en la substancia misma de la mirada (Deleuze, 1985, 226).

Este choque propio de la imagen buscaba violentar la consciencia por vía del afecto y la imaginación, es decir, a través de la afección como el choque emocional que diera paso a una convulsión de emociones, entre la pantalla y el sujeto: “De la imagen al pensamiento, están el choque o la vibración que deben engendrar pensamiento dentro del pensamiento; del pensamiento a la imagen, está la figura que debe encarnarse en una suerte de monólogo interior (más que en un sueño), capaz de volver a darnos el choque” (Deleuze, 1985, 222).

Para poder dar paso a esta experiencia intersubjetiva entre el individuo y la pantalla, las nuevas condiciones del cine moderno suponían una configuración distinta de los elementos que entran en juego con la afección del espectador. Para el cine moderno la trama narrativa o hilo conductor de la historia no se basa ya en una organicidad secuencial de tiempo y espacio, según la cual se lleva a cabo una historia con inicio, nudo y desenlace, al estilo de las novelas de corte clásico. La innovación del cine moderno suponía que la afección más propia del cine, debía tener una relación íntima con el espectador a través del plano afectivo, expresado por una serie de imágenes que no necesariamente debían seguir una consecución temporo-espacial, sino que debían todas tener un vínculo por vía del afecto al espectador. Aunque la música, la narrativa y otros elementos legados por otras artes hacían parte del cine, el énfasis de las imágenes se acentuaba en la manera en que en su totalidad se conectaban afectivamente con una condición psíquica humana, más que con la resolución de una historia (Deleuze 1985).

Profundamente relacionada con esta tendencia se halla la de descentrar al héroe de la acción, como componente protagónico de la imagen cinematográfica; el cine moderno no busca estructurar únicamente una novela en la que el devenir de las imágenes se configura en torno a la vida y obra del personaje de acción principal, cuya tarea fundamental ya no es tanto la de restituir el orden que ha perdido su vida o la de sus personajes aledaños. Más bien la idea es la de esbozar a través de la imagen, un libre devenir de acontecimientos, que al no verse constreñidos por el actuar de sus protagonistas, se amplía en su profundidad y complejidad para dismantelar la constelación psíquica y afectiva que se halla en las profundidades y a la vez en la

superficie de la realidad. En este sentido se busca que la captación netamente visual del movimiento de la realidad, tal y como acontece, a través del tiempo, diera a la imagen una fuerza espeluznante (lo sublime del choque), capaz de comprometer al espectador con la imagen, de inmiscuir sus fibras más sensibles y más humanas al unísono con la pantalla, siendo cómplice de ella (Deleuze, 1985).

Por esta vía, el primer paso que dio el cine moderno fue el de engendrar un realismo cinematográfico que hiciera posible una experiencia sensible que encaminara al espectador a una introspección psicológica. Uno de los pioneros del cine moderno fue Jean Renoir, quien inserta por primera vez el drama individual de sus personajes, en el vendaval socio-histórico de su tiempo, obligando al espectador a inmiscuirse en y con los personajes. “La modernidad de Renoir consiste en captar en su totalidad un gran momento de verdad humana, con el desorden, los antagonismos y las luchas propias del hombre” (Sánchez, 1972, 127).

Así, quedó el terreno perfectamente abonado para el asentamiento del primer movimiento cinematográfico caracterizado por la realización del cine moderno, denominado Neorrealismo Italiano. Para Sánchez (1972) esta vertiente fue la primera en consagrarse, a través de varias producciones filmicas, como el movimiento cinematográfico más representativo de la modernidad.

Con las bases donadas por la innovación y la rebeldía de unos pocos filmes de Jean Renoir, los italianos Roberto Rossellini, Vittorio De Sica y Luchino Visconti, dieron inicio al Neorrealismo Italiano, uno de los movimientos cinematográficos más importantes del cine moderno.

## **2.2 Neorrealismo.**

Es innegable el impacto de la imagería e innovación que tuvo la construcción del cinema moderno sobre las demás corrientes; por tal motivo y por los que le suceden, la presente indagación considera al Neorrealismo como una nueva forma cinematográfica, que al nacer en un contexto socio-histórico determinado, logra cambiar para siempre la historia del cine y sus futuras influencias. Veamos lo que dice Hunter (2001) al respecto:

Surgido como reacción contra la artificialidad de las películas de ambiente burgués que se conocían por el nombre de ‘comedias de teléfono blanco’ –el género predominante en tiempos del fascismo- (...) el neorrealismo fue, en sentido estricto, el estilo adoptado por los cineastas italianos en el período inmediatamente posterior a la finalización de la Segunda Guerra Mundial. Se trataba de hacer uso de un enfoque cuasi documental para narrar ficciones de contenido social sobre la gente corriente y los sucesos cotidianos de sus vidas, intentando presentar los hechos de la manera más realista posible, para lo cual había de recurrirse a la filmación en espacios reales y a la utilización, siempre que ello fuera factible, de actores no profesionales (118).

Para entender de donde viene la ética del Neorrealismo, hay que dar cuenta de ciertos puntos de referencia. En Italia, la reivindicación que se hizo del realismo partía de una necesidad: recuperar una concepción idealista del arte, “en la que la imagen buscaba la belleza armónica más allá de su fuerza contingente”. (Quintana 2003, 177).

Esto se basaba en los trabajos de estética de Benedetto Croce, en los que la creación artística consistía en: “un acto de intuición del creador que se ponía de manifiesto mediante el estilo, que era visto como la manifestación espiritual de la expresión artística” (Quintana 2003, 178). En la estética de Benedetto Croce,

el arte implicaba una intensificación del comportamiento expresivo hasta la coincidencia de la expresión y la intuición. La importancia que el teórico del arte italiano concede al concepto de intuición, poniendo las ideas como punto de partida básico para la existencia de la obra, ejerció una influencia notable en las artes italianas (...) ya que éstas intentaron que los elementos de contacto entre la intuición y la expresión desembocaran en el refinamiento, el buen gusto y en la búsqueda de una belleza elevada que no se hallaba en el mundo material, sino en el plácido mundo de las ideas. (...) Croce reivindicaba el arte como expresión del individuo, pero no como reflejo de una borrosa interioridad. El arte debía ser comunicación y conocimiento. Bajo ningún concepto podía ser sensualismo o un instrumento de propaganda política o religiosa (Quintana, 2003, 178).

Las ideas de Croce eran una filosofía política, que se basaba en la sobriedad y en la denuncia de los excesos de retórica gratuita (Quintana, 2003).

El otro lado de la moneda estaba conformado por las teorías de Giovanni Gentile, que fueron las imperantes durante el régimen fascista. Para éste, el arte era parecido al sueño, era fruto de la libre creación del sujeto que no tenía, ni quería tener, relación alguna con la realidad. Dice Quintana (2003): “El cine fascista vivió alejado de toda toma de consciencia de la realidad y la política cinematográfica empezó a orientarse hacia cierto sentido de la evasión, marcado por una actitud de profesionalismo de apariencia neutral” (179). La ética de Gentile acabó perfilando las bases de una estética sin ética. (Quintana 2003).

Es contra eso que debió luchar el Neorrealismo cinematográfico, y a su vez (y ésta es su paradoja), es desde allí que se construyó.

Antes del Neorrealismo existió otro intento de resurgimiento. Uno de ellos es el cine caligráfico, que quiso acercar el arte a la sociedad recuperando una tradición realista. “Pero la tradición realista en las artes se encontraba en el interior de las formas literarias y pictóricas del siglo XIX. Para conseguir la maduración del cine como medio de expresión, se decidió otorgarle una consciencia claramente literaria, que se entroncara fácilmente con la tradición novelesca y se apartara del populismo en auge en el modelo fascista” (Quintana 2003,180).

Se intentó entonces dotar de realismo el cine, pero a través de adaptaciones literarias. El mayor representante del cine caligráfico fue Mario Soldati, que adaptaba grandes novelas de Balzac como *Eugene Grandet*, manteniéndose fiel a los movimientos narrativos del relato escrito. Pero había algo que Soldati ignoraba, y los Neorrealistas no. Dice Quintana (2003) al respecto:

Soldati adaptó la novela de Balzac un año después de que Rossellini en *Roma, ciudad abierta*, perpetrara el gesto inaugural de una concepción del realismo basada en la exaltación del valor reproductor del medio cinematográfico. Después de que el cine italiano tomase consciencia de las numerosas vejaciones que el fascismo había instaurado en la vida cotidiana del pueblo italiano, Soldati continuó buscando la bella forma caligráfica en la prosa decimonónica de Balzac, ignorando que el realismo no se encontraba en la recuperación de los postulados de la novela del siglo pasado, sino en la observación de la propia contemporaneidad, en el estudio del contingente social del momento. Este

desfase frente al tiempo histórico originó una cierta crisis en el método caligráfico, que acabó siendo absorbido y desvalorizado por el neorrealismo (184).

Aparte de esto, existieron otras influencias en el Neorrealismo. El cine francés de los años treinta, centrado alrededor de las obras de Jean Renoir, Marcel Carné, Rene Claire, Jean Grémillon y Julien Duvivier, “construyó otro punto de referencia para la intelectualidad italiana, ya que estableció el modelo de un cine popular que estaba protagonizado por antihéroes que extrapolaban sus experiencias hasta situaciones límite”. (Quintana 2003, 185). De la misma forma, el hecho de que finalmente se tradujeran novelas como las de John Steinbeck, John Dos Passos, William Faulkner y Ernest Hemingway, que ponían en escena una imagen de los Estados Unidos totalmente desfasada en relación al sueño americano y a sus idealizaciones, hizo que llegara a Italia una nueva forma de implicarse en la realidad social por medio del arte. Dice Quintana (2003) al respecto, refiriéndose al momento en el que el neorrealismo podía ponerse en marcha como movimiento artístico: “Una vez puestas en crisis las ideas de bienestar, trabajo, familia y patria podía llevarse a cabo el proceso de rehabilitación de la realidad” (189).

### **2.3 Antecedentes históricos del Neorrealismo Italiano**

La industria cinematográfica italiana de finales de los años treinta vivía en una relativa independencia productiva. El ente estatal responsable de la distribución (la ENIC), hizo lo posible por conseguir el monopolio de las obras cinematográficas de las grandes productoras norteamericanas (MGM, Paramount, Warner brothers y 20th Century Fox). Esto provocó una pelea entre ellas, que terminó en la partida de estas grandes productoras del territorio italiano en el año 1939. Durante los próximos cinco años, los italianos solo vieron cine italiano, incrementando de esta manera la producción autóctona. La industria cinematográfica italiana se convirtió en la más poderosa de Europa (en el año 1942 fueron a las salas de cine más de cuatrocientos cincuenta millones de italianos y se produjeron más de 120 películas), todo generado por una política estatal impuesta desde 1934, con sus respectivos organismos como la *Direzione Generale per la Cinematografia*, la Enic (distribución), Cinecittá (producción), y el Instituto Luce (Laboratorios), dando a luz un cine de consumo vigilado por los



organismos estatales, en el que se pueden enumerar los siguientes tipos de producción fascista: un cine pseudo histórico ambientado en la Roma antigua o en el Renacimiento, comedias de teléfono blanco, comedias populares de marcado ámbito dialectal y los filmes de carácter caligráfico. (Quintana, 1997).

Durante la Segunda Guerra Mundial, el régimen fascista utilizó el cine como herramienta de propaganda política. De esta manera, los mensajes anticomunistas intentaron colarse en las pantallas, materializando un cine impermeable a cualquier forma de realidad, en el que la metáfora y lo simbólico eran el engranaje perfecto para relatos de estructura cerrada, mundos ficticios ajenos a las leyes del mundo externo (Quintana, 1997).

Pero aun utilizando el cine para hacer panfletos, lo mostrado en la pantalla, aparte de querer forzar una imagen optimista de la realidad, dejaba entrever fenómenos sociales de la Italia de la época, cuestionando “la existencia de una pequeña burguesía de origen campesino que creía en los mitos de la Roma antigua y del Renacimiento” (Gili, 1990, citado por Quintana, 1997, 50). Esto muestra, de una u otra forma, el poder que tiene el cine para develar ciertos aspectos de la realidad que se fugan de los Aparatos de Estado, muy a pesar de que las intenciones de éstos, en ciertos períodos en los que envisten la producción cinematográfica mediante su manto gubernamental, fueran totalmente contrarias a tales desmantelamientos.

En 1942, el cine italiano vivía una época de euforia, en contraposición a lo que el régimen vivía dentro de la Segunda Guerra. Pero bajo la sombra del fascismo, se fueron perpetrando cambios en el interior mismo del cine fascista. Los intelectuales ya habían ido tomando cierta consciencia de una crisis del sentido de la realidad, y teniendo en cuenta que el arte fascista postulaba una retórica de la verdad, en la que se buscaba recuperar lo que se consideraba como “verdaderamente italiano”, se debe considerar que los conceptos de orden, solidez y claridad teorizados por Gentile imperaban (Quintana, 1997).

El Neorrealismo buscaba entonces encontrar una imagen real de Italia, y no una imagen oficial, idealizada y pequeño burguesa. Durante esta época, el cine aun no gozaba de un estatus como el resto de las artes, de un respeto institucional que pudiera resguardarlo de la politiquería. El cine era considerado por las otras artes como algo

inferior, un subgénero demasiado entretenido y divertido para ser considerado como un arte de tiempo completo. El fascismo se aprovechó de esto para llevar a cabo su plan de evasión de la realidad, con sus comedias de teléfono blanco, “ambientadas en paraísos irreales y representadas por personajes provenientes de la alta burguesía y de la aristocracia. Dichas comedias adquirieron una gran popularidad durante el fascismo y han sido contempladas como ejemplo prototípico de las propuestas de evasión de la realidad. (...) En el neorrealismo, a las comedias de teléfono blanco se contrapusieron los melodramas de teléfono negro, protagonizados por personajes de extracción social humilde” (Quintana 1997, 49).

La gestación del Neorrealismo lleva en sus entrañas un fenómeno de crisis de la realidad, en el que el relato es un camino hacia la comprensión del mundo y no un único mundo posible, cerrado y homogeneizado (Quintana, 1997). Así, el cine Neorrealista se independiza de la producción de propaganda del régimen fascista de su época.

#### **2.4 La expresión cinematográfica.**

Cada lenguaje lleva consigo un número de signos, un código cuyas leyes deben ser comprendidas y asimiladas tanto por la persona que comunica como por la que recibe el mensaje. El cine tiene un lenguaje propio, una manera de comunicar con características específicas, que moldean una cierta forma de expresión. Para acercarnos a este “cómo” se comunica, es necesario nombrar algunas de las características formales que estructuran este lenguaje.

Descubrir las posibilidades de esta expresión cinematográfica no es tarea fácil, ya que son infinitas: se renuevan en cada película. Es entonces ridículo intentar hacer un manual de la gramática del cine, buscando delinear un pequeño número de reglas de funcionamiento estandarizado (Egly, 1963). Aun así, su delineamiento toma sentido cuando el Neorrealismo, como cualquier otro movimiento cinematográfico, ha tomado este código para renovarlo y potenciarlo. Se darán a continuación algunas características formales de esta expresión, para después describir cómo el Neorrealismo las reformuló, abriendo nuevos caminos para la experiencia cinematográfica.

Según Egly (1963), la expresión cinematográfica no ha pertenecido desde siempre a los medios de expresión humanos:

La expresión cinematográfica fue elaborada lentamente, se encuentra ligada a las invenciones técnicas, a los descubrimientos de realizadores habitados por la inspiración o ayudados por numerosos azares, a la reflexión de los teóricos. No podría separarse de las capacidades de recepción del público que, a su vez, no ha dejado de evolucionar. (...) Ahora, sería absurdo desconocer el hecho de que los modos de expresión cinematográfica no pertenecen solo al cine. Hoy en día asistimos a una extensión desmesurada de la expresión audiovisual a dominios tan variados como lo son la prensa cotidiana, la televisión, la publicidad... (...). Éstas obedecen a los mismos principios de rapidez, de sugestión, de eficacia, y marcan el advenimiento de nuevas formas de pensar regidas más por las estructuras de la imaginación que por los principios lógicos del discurso racional (50)<sup>15</sup>.

Pero para entender la originalidad de la expresión cinematográfica, Egly dice que hay que guardarse de comparar demasiado rápido el lenguaje del cine y el lenguaje escrito. “Hacerlo es demasiado fácil, y sin duda seductor: para no aterrorizar al público o para tranquilizar a los defensores de la expresión tradicional, escritores, universitarios y académicos, han intentado establecer analogías entre el lenguaje del film y el lenguaje escrito. Se ha dicho por ejemplo que la secuencia corresponde al párrafo, el fundido a un signo de puntuación, y se ha afirmado que el plano corresponde a la palabra (Egly, 1963, 50).

Para encontrarle salida a esta forma de reducción, se debe entender lo que Bazin (1963) dice respecto del lenguaje cinematográfico, refiriéndose a éste como a un lenguaje de objeto. De todas maneras, no sobra ejemplificar en qué consiste este lenguaje de objeto. Se tomará a modo de ejemplo un pequeño ejercicio que Egly (1963) propone:

Se escribe: *Antes de ayer, a las seis, un fuego fue declarado en la casa del señor X., en Bogotá. Llamados de inmediato, los bomberos llegaron al lugar. A pesar de sus esfuerzos, el incendio se extendió a la totalidad de la casa. Media hora más tarde, no quedaba de ella sino un montón de escombros.*

---

<sup>15</sup> El texto original de Max Egly está en francés, y ha sido traducido por Marcel Capato.

Según Egly (1963), esta oración narrativa puede ser entendida por la mayoría de los lectores. Su evocación será distinta dependiendo de si el lector conoce al señor X, vive en Bogotá, o simplemente nunca ha puesto un pie en Colombia. Al trasladar esto al lenguaje cinematográfico, la diferencia entre los dos modos de expresión es palpable. Señala Egly (1963):

1. “Mientras el discurso resalta un acontecimiento particular con la ayuda de términos generales, el cine usa imágenes concretas y particulares. No muestra el término ‘casa’ de manera general, sino muestra una casa en particular, y más precisamente tal aspecto de la casa (la fachada, o la parte trasera); el incendio en la pantalla no se declara abstractamente *en* la casa, sino en un cuarto específico, y es señalado por unas llamaradas o por un montón de humo. El lector dispone siempre de un margen de libertad suficiente al enfrentarse a la palabra *incendio* para imaginar en función de su experiencia o de su información personal un incendio de su escogencia, mientras que el espectador tiene ante sí unas imágenes precisas de llamaradas y de humo que lo llaman a evocar un incendio.
2. ‘Unas pocas palabras son suficientes para evocar la hora del siniestro y su rapidez: el cine debe usar artificios particulares para llegar al mismo resultado. El procedimiento más simple (mostrar las diferentes horas en un reloj), no es suficiente para hacer de esto algo *sensible*. Tampoco lo es la evocación a través de una corta secuencia. El mismo hecho presentado en una película de cinco minutos puede parecer largo, mientras que presentado en veinte minutos por un realizador de talento puede dejar sin aliento al espectador.
3. ‘¿Cómo traducir en la pantalla la expresión *a pesar de*, que resume en tres palabras una serie de luchas, de esfuerzos, de azares desafortunados, de palabras, de órdenes, de reflexiones? ¿La película debe entonces durar media hora (duración exacta del siniestro)?’ (51).

Tales preguntas parecerían darle una superioridad al lenguaje escrito o hablado sobre la expresión cinematográfica, en términos de precisión y eficacia. Pero esto es ilusorio: la riqueza de la imagen es infinita, nos permite ver muchas cosas *a la vez*, libera una gran cantidad de información. “La película está compuesta por un gran número de planos, y es evidente que su modo de narración no es lineal, reducido a una sucesión de términos como ocurre en la frase escrita, sino que hace uso de una acumulación de información. El lenguaje del cine no actúa solo por yuxtaposición sino también por superposición. La imagen se impone al espectador por todos los medios, y es el trabajo de un buen director componer estas imágenes, dosificarlas y organizar sus múltiples elementos, en función del efecto que busca obtener” (Egly, 1963, 52).

Entre estos elementos, se encuentran los personajes, el decorado, la luz, la escala del plano, el ángulo de la toma, el encuadre, los elementos sonoros, el montaje o edición, y el tiempo. El espectador-actor nunca toma plena consciencia de todos estos elementos, por lo menos de manera conjunta, sino que parecería tomar en cuenta sólo un pequeño número de ellos. Esto no quiere decir que permanezca indiferente al conjunto, sino que simplemente se fija en lo que le interesa.

#### **2.4.1 Los personajes**

Lo primero que retiene la atención del espectador son los personajes. Estos viven una aventura a través de la pantalla, en estrecha relación con la expectativa del público. Estos personajes son escogidos en función de la adaptabilidad (física, comportamental, estilística) del actor que los encarna; o de su celebridad (la gente va a ver una película porque en ella actúa una estrella); o porque es alguien nuevo que hace su primera aparición en la pantalla. A pesar de que se le pueda dejar al actor cierta libertad en su interpretación, ésta siempre se verá limitada por el concepto del director, la filmación plano por plano, y en un orden que no es acorde con el orden dramático del filme. Cada interpretación es en sí misma una parte autista, que encuentra su sentido y su unidad únicamente en el momento del montaje o edición (Egly, 1963).

Es importante recordar aquí que una de las características del *Neorrealismo* es que, por lo menos en sus primeras películas, los actores no eran profesionales (Quintana, 2003). De esta forma los personajes de estas películas estaban fuertemente

marcados por la personalidad y por las características propias del intérprete. Ahora bien, el tener actores naturales no quiere decir que el ojo del director no influyera fuertemente en la generación del personaje. De esta forma podemos ver cómo el hecho de que el Neorrealismo potencie la realidad por medio de actores naturales, no reduce la importancia de la ficción. Se puede decir entonces que en el personaje, al igual que en la película, nuevamente vemos que realidad y ficción se entrecruzan.

#### **2.4.2 El decorado**

El decorado juega también un papel dramático, y no se limita a una simple situación de una acción en el espacio y el tiempo: evoca estilos de vida, informa sobre los personajes, sugiere sentimientos. El vestuario juega un papel análogo. En un nivel básico, el decorado y el vestuario son puramente convencionales y orientan al espectador hacia cosas que él ya conoce. Un buen realizador busca sacarle el mayor provecho a detalles como éstos, buscando potenciar al máximo sus posibilidades de significación. Dice Egly (1963) al respecto:

Cada uno de los filmes de S.M. Eisenstein utiliza el decorado, que envuelve los personajes, como medio de expresión. En *Alexandre Nevski*, En *Iván El Terrible*, la dimensión de los edificios no corresponde a su monumentalidad, sino a la de los sucesos históricos. Esto explica también la escogencia de ciertos detalles: los cascos de los soldados teutónicos abrigan militares sin alma, máquinas de guerra; mientras que los peinados más suaves de los soldados de Nevski dejan ver su rostro de hombres animados por un ideal común (55).

#### **2.4.3 La luz o iluminación**

Los grandes realizadores refuerzan los efectos dramáticos del filme ayudándose de la luz, o de la iluminación. Estos efectos de iluminación no son realistas (incluso en algunas películas consideradas como tal): fuentes de luz múltiple, reflectores en plena naturaleza, dan otra apariencia de la luz “natural”, de fuente única, orientada en una sola dirección. En el grado más básico, la iluminación sirve para resaltar algo de un fondo (un actor, un objeto), y retener la atención sobre éste. Puede crear una ambientación, un

clima, jugando con diferentes tonalidades de colores, como por ejemplo los juegos de grises en las películas de Antonioni, o jugando con los contrastes (sombra y luz en Bergman) (Egly, 1963).

También puede buscar acentuar ciertos efectos expresivos: la contra luz valoriza el objeto dándole un toque atemporal; la iluminación brutal de un rostro lo saca de su cotidianidad, dándole un aspecto alucinante o terrorífico, como el merodeador que prende un cigarrillo en la oscuridad (Egly 1963). La manera en que se ilumina puede despojar una escena de toda su banalidad, y llevado al límite, éstos efectos pueden desembocar en una apuesta estética (como por ejemplo el movimiento alemán expresionista que tanto influenció el cine negro norteamericano), con sus juegos de sombra y luz, donde los rostros partidos de los personajes muestran la incansable lucha entre el bien y el mal, materializando de esta forma sus ambigüedades, las interminables contradicciones del alma humana.

Es la iluminación que permite al cineasta usar libremente la sombra y los reflejos, logrando así, a su vez, una economía de decorados costosos, y de filmaciones en exteriores. La cárcel es evocada por la sombra de los barrotes, un viaje por mar por el destello del agua sobre una ventana o un techo de cabina. La sombra del asesino es mucho más inquietante que su presencia en plena luz (Egly, 1963, 57).

Una de las características técnicas peculiares del cine Neorrealista es el empleo de luz natural en algunas escenas, hecho que obedecía a limitaciones presupuestales (Quintana, 2003) Esta condición, que bien podría parecer fortuita, no deja de tener profundas implicaciones técnicas y de fondo en la configuración de la identidad propia de este cine. En primer lugar, la técnica de iluminación natural permite que se dé un peculiar juego de sombras no exento de connotaciones semánticas. Así, el claroscuro y la sombra tan frecuentes en el cine neorrealista, suelen relacionarse con un ámbito de lo secreto y de lo escondido, de lo privado y de lo que está fuera del control, mientras que lo excepcionalmente luminoso parece remitir inevitablemente a la esfera de lo público y de lo controlado. Un ejemplo paradigmático de lo anterior se puede encontrar en algunas escenas de *Roma Ciudad Abierta*, en la que la baja intensidad lumínica se convierte en una especie de refugio sustraído del poder de los alemanes.

La característica de filmar en espacios naturales, al igual que las rudimentarias posibilidades técnicas y de edición, generan, así mismo, una cierta limitación de la visibilidad ya que algunas imágenes se tornan muy oscuras o muy luminosas, algo sucias (ver anexo 1 figura 2) Se puede decir entonces que la iluminación comienza a dificultar la observación de las formas, haciendo que la película genere más que una sensación de realidad, una vivencia de misterio y ficción. Este juego de luz que oculta los cuerpos de la escena, genera también la impresión de que de repente pueda emanar de la pantalla alguna imagen antes no vista, al igual que ocultar otras ya reveladas. De esta manera, el cine Neorrealista exige la observación cuidadosa, genera incertidumbre y promete, a su vez, sorpresas nuevas al espectador recurrente.

#### **2.4.4 Escala del plano, ángulos de toma y encuadre.**

En un plano bien compuesto, es imposible dissociar lo dramático de lo estético. Lo mismo ocurre con la escala, que va del gran plano general al plano detalle. El pasaje de un plano general a un plano medio, luego a un primer plano y a un plano detalle, no permite únicamente ir de lo general a lo particular, del conjunto al detalle, de lo complejo a lo simple, sino que modifica cualitativamente la percepción del espectador en correspondencia con un desarrollo dramático que ocurre en la pantalla. Dice Egly (1963): “el plano detalle de un rostro en la pantalla no solamente aísla una parte del plano general que le precedía, sino que es en sí mismo un todo, un conjunto complejo en el que aparecen nuevos detalles. Aquí, volvemos a encontrarnos con el efecto ya señalado de acumulación, de superposición” (57).

Los intentos de componer una gramática del cine pretendieron en cierto momento que existían leyes que regían la escogencia de los planos y su encadenamiento (por ejemplo, que no se podía pasar de un plano general a un plano detalle sin la existencia de un plano intermedio), estos intentos son una muestra de codificación formal a la que las grandes obras del cine nunca se han acoplado. A la noción de una continuidad formal, se debe acoplar una continuidad dramática. Esto no quiere decir que la continuidad dramática no está ligada a elementos formales, sino que estos últimos no son suficientes para convertir en coherente un conjunto de planos (Egly, 1963).

A la escala del plano hay que sumarle los ángulos de toma y el encuadre:



“El director no está sometido a dejar la cámara a la altura de la visión humana (alrededor de un metro sesenta); puede levantarla por una grúa o un helicóptero y lograr un efecto de picado; o ponerla en tierra, obteniendo a la inversa un contra picado. Normalmente, se otorga al efecto de picado un significado de aplastamiento del sujeto, de minimización, mientras que el contra picado le da importancia, prestigio, ya que lo pone en un pedestal. Pero aquí también se debe tener cuidado, ya que cada caso particular posee una significación original. Un picado sobre una masa de gente, lejos de disimular el objeto, lo engrandece, haciendo sentir su majestuosidad, su importancia, su potencia. Por otra parte, el contra picado puede traducir el desasosiego, la duda, el malestar de un personaje” (Egly, 1963, 59).

Estos efectos son modificados según la importancia que toma el sujeto dentro de la imagen (escala del plano), y según la posición que toma en el conjunto de la composición (encuadre). Los planos son presentados al espectador al interior de un marco. El rectángulo de la pantalla, sea éste normal o panorámico, no constituye un espacio homogéneo. Está orientado como el espacio en el que vivimos: la parte alta de la pantalla hacia el cielo, y su base hacia la tierra. Los bordes de la pantalla no limitan definitivamente el mundo, pero juegan a esconderlo: un objeto que aparece parcialmente no se encuentra amputado, sino parcialmente escondido (Egly, 1963).

Un plano cinematográfico no es una imagen fija. Sus elementos están en movilización, y con los desplazamientos de la cámara, es el marco mismo el que se pone en movimiento. Un personaje puede desplazarse dentro de un cuarto, pero a su vez se encuentra en movimiento al interior del marco de la filmación. Se sabrá si se desplaza para arriba o para abajo dependiendo qué dirección toma en referencia al marco, si avanza hacia la cámara es el tamaño del plano el que cambiará. Lo mismo ocurre con los movimientos de cámara, en los *travellings* (Egly, 1963).

#### **2.4.5 Sonido**

Los elementos de sonido no son específicos ni originales, sino medios suplementarios de expresión. La palabra está ligada casi siempre a una situación: se ve a

un personaje hablando y escuchamos sus palabras. Permite resolver dificultades como en el ejemplo del incendio antes mencionado por Egly: precisar una hora, comentar el acontecimiento o hablar de él sin que lo veamos. En los principios del cine parlante, esta herramienta fue utilizada con demasiado facilismo, pero con el tiempo permitió diferentes formas de expresión, como por ejemplo la *voz en off*, que permite un cierto alejamiento frente a los acontecimientos (recuerdos, juicios, sentimientos). “La palabra permite a su vez un desprendimiento de la imagen, es decir que su objetivo no es reemplazar una imagen ausente, sino un enriquecimiento del plano, una modificación de su significado”. (Egly, 1963, 62).

Los ruidos y la música tienen un papel análogo en relación a la imagen: pueden desembocar en efectos realistas: se ve una puerta cerrarse y se escucha el ¡clac! Pero una vez este sincronismo es resquebrajado, los sonidos y la música pueden no acompañar la situación visual exacta, dándole más fuerza a la sucesión de imágenes. Este desfase del sonido no sorprende al espectador: se pueden escuchar sonidos sin necesidad de preguntarse de dónde provienen, aceptándolos como algo que potencia la imagen, como los sonidos de animales salvajes en el momento en que los boxeadores se destruyen a puños, en *Toro Salvaje* de Scorsese.

#### **2.4.6 Edición o montaje**

La asociación de los diversos planos de la película es lo que constituye el montaje. En su nivel más básico, Egly (1963), explica la edición como una suma de diversos planos destinada a reconstituir una historia en un orden puramente cronológico. Pero esta operación implica exigencias de orden estético, “en la medida en que cada plano debe llamar por falta al plano siguiente, y responder a la espera suscitada por el plano anterior” (63).

De manera más general, ningún plano tiene la capacidad propia de conservar una unidad o una originalidad. Está influenciado, casi que condenado a ser contaminado por los planos que están a su alrededor. “En el cine, la objetividad no está ligada al objeto filmado, sino a la edición que refuerza, modifica o crea los significados (...). Esto implica que el realismo no es la vocación inmediata del cine. (...) Se pueden crear a partir de elementos disparatados eventos que no existen en ningún lugar, en ningún

tiempo. Algunas tomas filmadas en ciudades diferentes y hábilmente editadas pueden ser el nacimiento de una ciudad imaginaria. Una sucesión de planos fijos puede dar entonces una impresión de movimiento” (Egly, 1963, 64).

Los diferentes modos de asociación de los planos ofrecen posibilidades de expresión ilimitadas: “en el plano del relato, el cineasta no está determinado por la narración lineal. Puede trastocar su relato, suprimir los momentos inútiles, sugerirlos a través de elipsis. A través de la edición paralela, puede pasar de una serie de planos a otra, evocando acciones simultáneas. Si la edición busca cierta continuidad en la sucesión de los planos, continuidad de espacio, de movimiento, de acción, puede ocurrir que el director voluntariamente introduzca un elemento extranjero a todo esto, logrando así una sorpresa o un choque (esta sorpresa no llega nunca a ser completa, ya que siempre permanece un vínculo afectivo o ideológico entre los dos planos que, justamente, se ve entonces puesto en evidencia)” (Egly, 1963, 64). Esto puede verse en *2001 odisea del espacio*, en el momento en que un hueso es tirado por un primate al cielo, para convertirse, a través de la edición, en una nave espacial que se encuentra volando a miles de kilómetros de la tierra.

Por último, la edición marca la duración de cada plano, y de una manera o de otra determina el ritmo de la película.

#### **2.4.7 Tiempo**

Una película ocurre de manera irreversible, y esto se efectúa en un tiempo dado (en general dos horas, aproximadamente, tiempo totalmente arbitrario y fijado por las costumbres cinematográficas) (Egly 1963).

Se entiende entonces que la expresión cinematográfica difiere del lenguaje hablado o escrito. El resultado es que la persona que ve la película, contrariamente al que lee un libro, no tiene la posibilidad de devolverse unas cuantas páginas y volver al principio del capítulo. El espectador de cine debe entender rápido, imbuirse en un juego de deducciones, y su relación con el tiempo tendrá una ligazón emocional (por asociación) que se verá condensada en ciertas escenas o momentos particulares del film, que en un lenguaje sin palabras será suficiente para dar un cauce coherente a lo que acontece.

El cineasta debe, si no tiene gran talento, apelar al engrandecimiento de las convenciones (...): a estereotipos. Seductores con gomina (o tipos duros con chaqueta de cuero), policías con impermeables, chicas malas pero de buen corazón, científicos envejecidos y distraídos (...), este pequeño mundo simplificado y estandarizado se encuentra ligado a las exigencias de la expresión cinematográfica. (...) Se explica también por el hecho de que, “fabrica sueños” en la medida en que utiliza apariencias que se juntan y modifican de acuerdo al director, el cine es también un medio privilegiado para materializar la fantasía del espectador. Cada uno de nosotros encuentra sus deseos, sus miedos en las historias que nos son propuestas, dándole forma y soporte (Egly 1963, 67).

Quizá por esta misma vía es que Lucía Martinto De Paschero (1998), dice que una fantasía flota en tres tiempos: los tres factores temporales de nuestra actividad representativa, que tienen lugar en la apropiación del pasado, del presente y del futuro, cuando a través de la fantasía, nos sentimos co-creadores de la obra. Es decir que una situación del presente (una escena específica) puede despertar, con rasgos muy sencillos, alguna huella del pasado, haciendo de su carga afectiva algo patente, que puede tender un hilo al futuro incierto del film.

Este futuro aparente puede vivirse con una actitud expectante frente a aquello que está por ocurrir: ya sea con la expectativa de que algo emanado del propio deseo suceda, como por ejemplo, desear que el protagonista salga bien librado y tenga un final feliz, o bien la espera misma, el puro suspenso frente a lo desconocido, cuando se espera ansiosamente la resolución de un embrollo oscuro, como por ejemplo el desmantelamiento de un crimen silencioso o de una relación amorosa prohibida, etc.

Es entonces normal que el cine apele a la sobriedad en el uso de sus prácticas, dejando a decisión del espectador lo que éste desee mantener o transformar. Esto permite que como medio de expresión el cine llegue a más partes, a otros públicos, dotándolo de una fuerza nunca antes igualada.

## 2.5 Características formales del Neorrealismo.

Los precursores del movimiento Neorrealista, según algunos críticos, son los directores Roberto Rossellini, Vittorio De Sica y Luchino Visconti, con películas como *Roma, ciudad abierta* (1945), *El ladrón de bicicletas* (1948) y *Ossessione* (1942), entre otras (Hunter, 2001). Las películas de Roberto Rossellini, junto con las obras que en la segunda mitad de los años cuarenta, realizaron cineastas como Giuseppe de Santis, Alberto Latuada, Aldo Vergano, Carlo Lizzani, Luigi Zampa y Cesare Zavattini, establecieron las bases esenciales de una nueva estética realista. Esta nueva estética de captura y construcción de la realidad fue asimilada bajo el nombre de Neorrealismo. (Quintana 2003, 196).

José Enrique Monterde (citado por Quintana, 2003) destaca tres características formales esenciales en el Neorrealismo:

### 1) La contigüidad:

(...) que consiste en una estética donde la presencia de las cosas reales impone su ley, y donde el mundo pasa de ser un simple marco de la ficción a convertirse en el propio epicentro que determina buena parte del proceso representativo. Esta contigüidad puede estar basada en la capacidad del cinematógrafo para capturar las huellas de lo real o para la elaboración de un trabajo de construcción del mundo que debe privilegiar la importancia del “espacio de realidad” como impulsor de una determinada estética realista (Quintana 2003, 196)

2) La estética del rechazo apareció como resultado de la situación industrial y productiva del cine italiano de la inmediata posguerra.

Frente a un cine hollywoodense basado en el sistema de estudios y en la persistencia del *star system* como motor de la rentabilidad productiva, el cine italiano surgió como un cine rodado en exteriores naturales, en el que algunos intérpretes de las principales películas fueron actores no profesionales – recordemos a Lamberto Maggiorani, el obrero desocupado en *El ladrón de bicicletas* (1948) - (...) Fue un cine donde los medios técnicos utilizados para el rodaje estuvieron siempre limitados y la construcción narrativa estuvo condicionada por la economía del producto. Las circunstancias materiales que condicionaron el rodaje de las más destacadas obras neorrealistas impusieron los

cimientos de una estética del rechazo de la opulencia. Esta estética generó algunas figuras de estilo contrarias a los excesos de carácter expresivo en el uso de la cámara y de sus movimientos, a los efectismos en la utilización de la iluminación y a la opulencia en la construcción arquitectónica de los decorados. (Quintana 2003,199)

### 3) La estética de la implicación

(...) surgió cuando los cineastas que buscaban las bases de la estética realista se encontraron con que el mundo después de la segunda guerra mundial había sufrido una profunda crisis. (...) La realidad contigua que debía capturar la cámara debía poseer un carácter marcadamente histórico, o social, mediante la revelación de la realidad contextual y la plasmación de la lucha cotidiana del pueblo italiano para superar la incómoda situación de miseria de la posguerra. (...) el modelo neorrealista convirtió la toma de conciencia en uno de los objetivos fundamentales de su búsqueda. Fue preciso recuperar la memoria del pasado reciente y mostrar las fuerzas que habían determinado la lucha por la supervivencia (...) La estética de la implicación sirvió para que el neorrealismo fuera algo más que una estética y, tal como lo señala Lino Micciché, pudiera acabar consolidándose como una “ética de la estética” (Quintana 2003, 201).

Pero el mismo Quintana, hablando de Rossellini, llega más allá de cualquier definición esquemática del neorrealismo, dando a entender que este movimiento artístico fue mucho más que una enumeración de características. Dice Quintana (1995) al respecto:

A Roberto Rossellini se le ha etiquetado, generalmente, como padre del Neorrealismo cinematográfico italiano. Los que así lo consideran, suelen ver el Neorrealismo de forma limitada, como una nueva escuela realista que se caracteriza por una fuerte trasgresión estilística basada en rodajes en escenarios naturales, sin actores profesionales y algunas veces casi sin guión. El Neorrealismo es visto sólo como un cine nacido de la miseria de la posguerra y rodado con una clara conciencia social. Si repasamos el cine de la época fascista comprobaremos que ya existían algunos films concebidos con vocación documentalista, rodados en escenarios naturales, sin actores y casi sin guión,

pero en ellos no había ninguna voluntad de presentar las contradicciones éticas del momento (...). Considerar a Roberto Rossellini únicamente como a un cineasta Neorrealista es un error, sobre todo cuando se parte de una idea reduccionista del Neorrealismo. El director planteó un método nuevo de observación de la realidad que puso en entredicho los principios teóricos del Neorrealismo social. Rossellini fue más allá del Neorrealismo, y buscó una nueva dialéctica entre los elementos constituyentes del mundo real, y la mirada subjetiva del autor (58).

En las películas de De Sica, la simpatía con que se presenta la difícil situación de las clases más oprimidas, de la población más pobre, y, en general, “de todos aquellos a los que las leyes y las costumbres burguesas de su país deniegan la justicia o la compasión humana, llevó a De Sica a declarar en cierta ocasión que la intención que habían tenido al realizarlas había sido mostrar ‘la indiferencia de la sociedad hacia el sufrimiento’ ” (Hunter 2001, 118).

Según Hunter (2001), cuando Rossellini empezó su relación afectiva y profesional con Ingrid Bergman, éste se dedicó a hacer comedias y melodramas más convencionales, lo que marca de alguna manera el fin del Neorrealismo: “Un fallecimiento que no arrancó ni una sola lágrima a un gobierno italiano que había hecho todo lo posible por frenar un movimiento que proyectaba una imagen tan abiertamente crítica y tan poco patriótica de su propio país. A pesar de ello, el impacto que produjo este movimiento fue trascendental. En los Estados Unidos, *El limpiabotas* (*Sciuscia*, 1945) fue galardonado con un Oscar especial por ‘la gran calidad de una película que ha visto la luz en un país marcado por la guerra, dando ejemplo al resto del mundo de que el espíritu creativo puede triunfar sobre todas las adversidades’ ” (119).

La influencia del movimiento puede apreciarse en películas producidas en Hollywood durante los años de la posguerra como *La casa de la calle 92* (1946) o, *Yo creo en ti* (1947), y en el movimiento de *Free cinema* británico, “cuyos miembros se declaraban decididos a hacer películas ‘comprometidas’, que reflejaban las vidas de la gente corriente y los sucesos cotidianos. Algunos directores pertenecientes al movimiento terminaron por hacer largometrajes de corte narrativo, dando lugar a los llamados *Kitchen Sink Dramas* (dramas de fregadero). (...) La influencia del

neorrealismo en el cine italiano actual puede apreciarse en películas como *El árbol de los zuecos* (1978), además de haber servido de inspiración a la cariñosa parodia de Maurizio Nichetti *Ladrones de anuncios* (1989)” (Hunter 2001, 119). A su vez, “Los jóvenes cineastas de la *Nouvelle vague* francesa se vieron influenciados por esta nueva estética, convirtiendo la lección del rechazo en uno de los principales argumentos contra los modelos productivos dominantes” (Quintana 2003, 200). También es fundamental resaltar la influencia del Neorrealismo en el cine latinoamericano de los años sesenta.

Así mismo el Neorrealismo italiano, ha influido fuertemente en el nuevo cine Latinoamericano, especialmente en la década de los años sesenta en las obras de directores como: Glauber Rocha, Nelson Pereira Dos Santos, Alex Gutiérrez. Igualmente en la década de los noventa la influencia Neorrealista es retomada por cineastas como Fernando Meirelles en Brasil, Elia Schneider en Venezuela, y Victor Gaviria en Colombia con películas *Rodrigo D No Futuro* (1989) y *La vendedora de Rosas* (1998) (Cuesta 2006).

## 2.6 Sinopsis de Películas

A continuación, se presentarán las sinopsis de las películas en las que se basa este Trabajo de Grado. Entre ellas se encuentran las que son consideradas como las más representativas del movimiento artístico, pero no únicamente, pues se ha tomado el Neorrealismo no como un simple hecho histórico, sino como una forma de pensar que ha trascendido en el tiempo. Para su elaboración, se ha tomado como marco de referencia a Hunter (2001) y a Quintana (1995). Las sinopsis ponen en escena los hechos que ocurren en las películas, sin ningún tipo de interpretación.

**Roma, ciudad abierta**, Roma città aperta, Italia 1945. **Dirección:** Roberto Rossellini; **Guión:** Roberto Rossellini, Federico Fellini y Sergio Amidei (basado en un relato de Amidei y Alberto Consiglio); **Producción:** Excelsia; **Fotografía:** Ubaldo Arata; **Montaje:** Eraldo Da Roma; **Dirección artística:** R. Megna; **Música:** Renzo Rossellini; **Intérpretes:** Anna Magnani (Pina), Marai Michi (Marina), Aldo Fabrizi



(Don Pietro), Marcello Pagliero (Manfredi), Harry Feist (mayor Bergmann), Francesco Grandjacquet (Francesco); **Duración:** 100 mn; BLANCO Y NEGRO (Hunter 2001).

### Sinopsis

El argumento ocurre en Roma. Mussolini ya ha sido vencido, pero aun no han llegado los aliados. Manfredi, uno de los jefes de la resistencia, logra encontrar refugio donde Pina, la futura mujer de su amigo Francesco. Manfredi logra escapar al cerco policial, pero Francesco es arrestado y Pina fusilada. Tiempo después, Francesco logra escapar y se refugia con Manfredi donde una antigua amante de éste, llamada Marina. Ésta denuncia a Manfredi a la Gestapo, que lo arresta en el momento en que va a visitar a Don Pietro, un sacerdote que ayuda a los resistentes. Manfredi es torturado hasta la muerte bajo la mirada de Don Pietro, quien finalmente es fusilado delante de unos niños. (Quintana 1995, Hunter 2001, Rossellini, 1945). Ante la muerte del sacerdote toda narrativa de explicación inmediata y secuencial se desvanece por la irrupción de presencias ópticas no estrictamente narrativas que prevalecen más por su impacto que por su lógica conceptual. Este mismo impacto le sucede a los personajes de la película quienes parten desconcertados. (Ver anexo 1)<sup>16</sup>

**Ladrón de bicicletas** (Ladri di biciclette) Italia, 1948. **Director:** Vittorio De Sica; **Guión:** Vittorio de Sica, Oreste Bianco, Suso Gecchi D'Amico, Adolfo Franci, Gherardo Gherardi y Gerardo Guerrieri (basado en la adaptación de la novela de Luigi Bartolini realizada por Cesare Zavattini); **Producción:** Produzione De Sica (Vittorio De Sica); **Fotografía:** Carlo Montuori; **Montaje:** Eraldo Da Roma; **Dirección Artística:** Antonio Traverso; **Música:** Alessandro Cicognini; **Intérpretes:** Lamberto Maggiorani (Antonio Ricci), Enzo Staiola (Bruno Ricci), Lianella Carell (María Ricci), Vittorio Antonucci (ladrón); **Duración:** 90 min. BLANCO Y NEGRO. (Hunter 2001, 238).

---

<sup>16</sup> En este Trabajo de Grado se presentan algunas fotos de las películas Neorrealistas, pero se recomienda ver las películas en su totalidad, ya que el impacto del arte cinematográfico en el espectador está ligado a la imagen en movimiento, y a todos los componentes propios a este lenguaje: edición, sonido, entre otros.

### Sinopsis

El argumento de la película ocurre en Roma. Antonio Ricci, un joven padre desempleado, logra conseguir un trabajo como pegador de carteles, con la condición de que debe aportar su propia bicicleta. Después de recuperarla del lugar en el que la había empeñado, logra llegar a su primer día de trabajo. Mala suerte: se la roban en la calle. La policía le recibe el denuncia, pero le advierte que no puede hacer nada más por él. Durante el fin de semana, Antonio emprende la búsqueda de la bicicleta acompañado de su hijo de diez años, Bruno. Van a un mercado gigante de bicicletas, ven al ladrón y lo siguen hasta un barrio popular. Al interrogarle, el joven tiene un ataque de epilepsia y la cuestión de la bicicleta queda sin resolver, mientras el barrio enfurecido echa a Antonio y a Bruno por falsas acusaciones. Al borde de la desesperación, Antonio roba una de las tantas bicicletas que ve en la calle, y es atrapado en el acto. El dueño no presenta cargos, y Bruno, después de haber presenciado la humillación de su padre, lo toma entonces de la mano para disolverse en la muchedumbre de una marcha religiosa. (Hunter 2001, De Sica, 1948).

Dice Hunter (2001): “*El ladrón de bicicletas* sigue siendo una de las películas más conocidas del Neorrealismo Italiano, un estilo cinematográfico que floreció en la década de los cuarenta como reacción contra las lustrosas e insulsas películas de amor y lujo subvencionadas por el estado fascista. De acuerdo con la concepción desarrollada por sus principales teóricos, entre los que se contaban el guionista Cesare Zavattini y el director Roberto Rossellini, el Neorrealismo encarnaba una postura moral (y por derivación, estética), cuya aspiración era enfrentar al público con la ‘realidad’, animando al espectador a que pusiera en cuestión el mundo real en vez de empaparse con las atractivas imágenes que le ofrecía la industria filmica del entretenimiento” (239).

Según Hunter (2001), el propio De Sica se preguntaba: “¿Por qué habrían los cineastas de buscar aventuras extraordinarias, cuando en nuestra vida cotidiana tenemos que hacer frente a hechos que nos generan auténtica angustia?” (240). La angustia, por ejemplo, de Antonio en la desesperada búsqueda de su bicicleta, que lo lleva a cometer un acto que difiere de su naturaleza honrada y parca. El robo de la bicicleta violenta su antiguo modo de pensar, introduciéndolo en un nuevo mundo de frustración y

desesperanza difícil de enseñar de manera teórica. Sólo mediante la imagen pueden transmitirse de forma directa al espectador las afecciones de Antonio. (Ver anexo 2)

**La dolce vita**, Italia-Francia, 1960. **Director:** Federico Fellini; **Guión:** Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli y Brunello Rondi; **Producción:** Riama Films, Pathé Consortium; **Fotografía:** Otello Martelli; **Montaje:** Leo Cattozo; **Dirección artística:** Piero Gherardi; **Música:** Nino Rota; **Intérpretes:** Marcello Mastroianni (Marcello Rubini), Yvonne Fumeaux (Emma), Anouk Aimee (Maddalena), Anita Ekberg (Sylvia Rank), Alain Curry (Steiner), Annibale Ninchi (padre de Marcello). **Duración:** 174 mn. BLANCO Y NEGRO. (Hunter 2001).

Aunque *La Dolce vita* no está considerada por la crítica como una película estrictamente Neorrealista, bastará decir que Fellini fue colaborador de Rossellini en *Roma, ciudad abierta*, y que más allá de concepciones reduccionistas del Neorrealismo, sus películas fueron influenciadas por esa nueva forma de hacer cine que caracterizaba al movimiento.

#### Sinopsis

Roma. Marcello Rubini es un paparazzi que tiene todavía ciertas aspiraciones literarias. Se la pasa de fiesta en fiesta, siendo parte y a su vez testigo de la decadencia de la vida de la alta sociedad. Tiene una amante, y también una novia con la que piensa casarse pero con la que no hace sino pelear. La estrella de cine Silvia Rank llega a Roma, y Marcello es uno de los encargados de cubrir su paso por la ciudad. Más tarde viaja al campo, a un lugar en el que se cree haber visto a la Virgen. Las aspiraciones literarias de Marcello se irán a pique al ocurrirle dos cosas: la visita de su padre, hombre ya viejo y cansado; y la muerte de uno de sus amigos (un escritor que intenta darle ánimos para que se ponga a escribir) quien, antes de suicidarse, ha matado también a sus propios hijos. Marcello se interna entonces en noches de fiesta y orgías, viendo cómo los invitados sacan al amanecer un pescado gigante del agua, mientras una muchacha joven lo llama desde la otra orilla (Hunter 2001, Fellini, 1960). La contraposición de diversas naturalezas rompe el orden del discurso creando un ambiente no coherente para los parámetros de la lógica convencional del lenguaje, lo que implica un choque en el

pensamiento del observador, quien debe asimilar las imágenes desde una aproximación lingüística diferente a la convenida socialmente. (Ver anexo 3)

**Stromboli**, Stromboli Terra di dio; Italia (1949) **director**: Roberto Rossellini; **guion**: Roberto Rossellini, Art Cohen, Renzo Cesana, Sergio Amedei y C.P. Callegari; **producción**: B-Ro/R.K.O. (Roberto Rossellini); **fotografía**: Otello Martelli; **montaje**: Roland Gros y Jolanda Benvenuti; **música**: Renzo Rossellini; **interpretes**: Ingrid Bergman (Karin Bjorsen); Mario Vitale (Antonio); Renzo Cesana (el cura); Mario Sponza (el farero); **duración**: 81 min; Blanco y negro. (Hunter 2001).

### Sinopsis

Acercándose al final de la Segunda Guerra Mundial, una refugiada checoslovaca se casa con un soldado para poder escapar de un campo de personas desplazadas. El joven la lleva consigo a Stromboli, la diminuta isla donde nació. La mujer trata de adaptarse a las duras condiciones de vida que imperan en la isla, pero los lugareños desconfían de los extranjeros y hacen que se sienta aislada del resto de la comunidad. (Ver anexo 4). Entabla amistad con Sponza, el guardián del faro, pero su marido se siente celoso y la encierra en su casa. Al darse cuenta de que está embarazada, la idea de tener un hijo en aquel lugar la desconcierta. Así que, con la ayuda del guardián del faro, trata de escapar escalando el volcán que se encuentra en el corazón de la isla. Al llegar a la cumbre, los gases la obligan a rendirse y, al recuperarse, decide regresar y enfrentarse a vivir en la isla (Hunter 2001, Rossellini, 1949). El despertar de Karin ante el volcán muestra mediante signos ópticos la multiplicidad de fuerzas sensibles incapaces de ser reducidas a un lenguaje que dada su secuencialidad mutilaría la simultaneidad de los afectos que ella parece vivir: esperanza, desconcierto, temor, alegría, renacer. (Scorsese, Scorsese)

### 2. 7 Cine y holocausto.

La pregunta por la verdad<sup>17</sup> y el papel que juega en la pantalla, es una de las más importantes diferencias entre el cine clásico y el cine moderno. Bergala (2000/1984) en

---

<sup>17</sup> Verdad como *aletheia*. Véase el pie de página número 6 en la página 20

la introducción al libro “*El cine Revelador*” de Rossellini (2000/1965) nos habla de esta diferencia:

¿Cómo puede manifestarse la verdad en una película? Ésta fue por lo visto la gran pregunta del cine moderno. Era una novedad, puesto que el cine clásico nunca se había preocupado porque la verdad se *manifestara* en la película. El film podía proferir una verdad, pero ésta era anterior: en el contenido del guión, en la definición psicológica de sus personajes, en los presupuestos filosóficos del relato que debía traducir en imágenes. Por primera vez, con la modernidad, el cine toma conciencia de que no está condenado a traducir una verdad que le será exterior sino que puede ser el instrumento de revelación o de captura de una verdad que él debe sacar a luz. (13)

Pero el presupuesto de que el cine es un instrumento por el que se puede revelar o capturar la verdad va de la mano de los planteamientos de Deleuze (1985) y André Bazin (citado por Bergala 2000/1984), para quienes hay una capacidad del cine para revelar la verdad de las cosas, una potencia que solo comenzó a ser explotada con el cine moderno.

Ahora bien, la forma de hacer manifestar la verdad en la obra cinematográfica iba a variar dependiendo del autor y la escuela. Para el Neorrealismo, y sobretudo para Rossellini, quien fue uno de los primeros cineastas modernos en explotar esta potencia ontológica del cine, el método consistió tanto en la revelación de la verdad como en la persecución de ésta. El primer método (la verdad revelada) consiste en crear las condiciones para que ésta se muestre por sí misma; el segundo método (verdad perseguida) consiste en perseguir o forzar esta verdad en el rodaje, intentando restituir a la realidad esa parte de verdad que habitualmente disimula. Películas como *Te querré siempre* corresponden a la verdad revelada, y *La paura* a la verdad perseguida. (Bergala 2000/1984).

Pero tal vez lo más característico del Neorrealismo, y con él de Rossellini, fue acudir a *la ablación* y *el holocausto* (términos usados por Luc Moutellet para referirse a los rasgos del Neorrealismo y *cine moderno*) como formas para revelar y perseguir la verdad. *La ablación* hace referencia a esa preocupación del Neorrealismo por la literalidad de las cosas. Ese énfasis en la realidad se dio tanto por una postura de

Rossellini ante el cine, como por el momento histórico en que se dio el movimiento. Con respecto al primero, Rossellini plantea que si la verdad es en el cine objeto de ontología y no de lenguaje, la que ha de ofrecer la posibilidad de que ésta se manifieste va a ser la realidad más literal y menos elaborada, siendo entonces necesario mostrar las cosas tal como son –en su devenir-, el sentido verdadero (en la concepción heideggeriana de la palabra) de las cosas. Entonces el hecho de que el cine tenga la capacidad de pegarse a la literalidad de las cosas, hace que éste sea un camino ideal para que sus verdades, siempre en construcción, puedan emerger. Por otra parte, este movimiento se enfrentó a una sociedad en ruinas, en la que no había estudios, decorados, ni ningún medio que permitiera reconstruir en la pantalla esta realidad, siendo entonces la única opción de estos directores mostrarla tal cual es, con sus ruinas, su caos, su deterioro. (Bergala 2000/1984).

La dimensión de Holocausto del cine Neorrealista hace referencia a que la obra cinematográfica (o de arte) sólo puede llegar a ser obra en presencia de un espectador. De esta forma, la obra estaría compuesta de la relación que se establece entre el film y el espectador, siendo este último un miembro activo en la composición de la pieza artística y en la revelación de su verdad. Moullet (citado por Bergala 2000/1984) quien postula este término, declara que “el film se ofrece en forma de holocausto al espectador para poder producir la obra de arte. De este modo el film sólo constituye un primer boceto de la operación, y el éxito de esta operación está constituido por el film más el espectador...En cuanto a la película, en la que antaño veíamos un film, y constituía la totalidad de la obra de arte, a partir de ahora es solo un medio” (15).

El espectador es entonces esencial en la manifestación-creación de su verdad mutante, que se le revela por medio de su actividad en la experiencia cinematográfica. Bergala (2000/1984) expone la importancia que para Rossellini tenía el espectador en la obra:

Para Rossellini, la película nunca ha sido una finalidad y se ofrece al advenimiento de una verdad que solo podrá ser producida por el espectador, en la experiencia necesariamente solitaria de su travesía por el filme. El espectador ideal de Rossellini es aquel que puede decir (...): ‘En medio de la película me he convertido, he cambiado’. La ruptura estética que se manifiesta en las películas de Rossellini se induce casi naturalmente por esta diferencia, radical, entre una

concepción clásica de la película como ‘visión del mundo’, visión encerrada en la película-totalidad (la película como obra), y la concepción rosselliniana de una película que se ofrece en forma de holocausto al espectador, invitándole al milagro de la revelación de la verdad (...). Se entiende que, en un cine como éste, ‘ni un solo plano debe ser bonito’, y que poco importan incluso las proporciones objetivas del edificio, todo ocurre en los movimientos subterráneos y conjuntos del alma del protagonista y la del espectador (15).

Para Rossellini, la verdad y la afección que la produce, se maneja dentro de la obra (relación filme-espectador) de forma subterránea, oculta, latente, inconsciente. No es una verdad que se muestra en sí en un momento dado, ni que se expresa manifiestamente a lo largo de la obra. Por el contrario, en el Neorrealismo se muestra más la preparación y la espera a la revelación, que el momento claro y conciso en que ésta aparece. Rossellini (Citado por Bergala 2000/1984) declara: “yo no describo el momento, sino la espera” (16), la espera por la cual surge la verdad y el pensamiento. De esta forma podemos ver que lo importante en las películas Neorrealistas, no es en sí lo que sucede y se ve, sino lo oculto que circula de forma latente y que va transformando a los personajes, e incluso a los espectadores.

Otra característica del cine Neorrealista y sobretodo del de Rossellini es que los guiones giran alrededor de tres temas: la confesión, el milagro y el escándalo; figuras que representan la forma en que la verdad puede emerger del estado escondido en que se encuentra, superando la corteza de las ideologías y de los hábitos morales que no la dejan manifestarse tal como es. De esta forma, en el Neorrealismo “la verdad puede ser arrebatada, forzada (la confesión), revelada (el milagro) o aparecer como consecuencia de una violenta sacudida”. Ahora bien, cada una de estas figuras creará un cine diferente: “el milagro invoca un cine de latencia, la confesión un cine de la crueldad, y el escándalo un cine de confrontación” (Bergala 2000/1984, 16)

Para Serge Daney (citado por Bergala 2000/1984) “el cine moderno nace con la escena de *Roma, ciudad abierta* de la tortura delante de una tercera persona” (16. Ver Anexo 5) en la que se involucra ya el elemento de un tercero partícipe en la revelación de una verdad, tercero que va a ser a la vez el espectador de la película, quien usa la cámara como elemento de tortura, y se ve a la vez torturado por ella. Con esta escena

según Quintana (1995), el cine pierde su inocencia al proyectar una tortura de manera explícita en la pantalla. Bergala (2000/1984), al referirse a esto, plantea que:

El rodaje se confunde con un dispositivo de tortura. El actor es sometido a un estado de sufrimiento bajo el ojo impasible de la cámara y se filma sobre su rostro las huellas y efectos de este sufrimiento, del cual surge la verdad: una verdad arrebatada, forzada. El lugar del espectador ya no puede ser este lugar protegido y confortable que le aseguraba el cine clásico y la película-totalidad: a él se debe (que) esta tortura se haya producido y a él se le ofrece este sufrimiento en forma de holocausto (17).

Tanto para Martin Scorsese (1999) como para Bergala (2000/1984) una concepción clara que tienen la mayoría de los directores del cine moderno, como Rossellini, Bresson, Bergman, Godard, e incluso Scorsese (como lo manifiesta en su documental *Mi viaje por Italia*), es que la cámara debe arrancar la verdad del actor, registrando para el espectador los efectos de su propia violencia. La cámara no debe ser entonces un instrumento que sirva para traducir la verdad representada, sino debe ser un instrumento de tortura que arranca y fuerza una verdad en devenir.

Se pueden encontrar en las películas Neorrealistas dos tipos de escándalo: uno a nivel social y externo, y otro a nivel interno que afecta la conciencia que el personaje y el espectador tienen del mundo y de sí mismos. El primero hace referencia a que “cada grupo social homogéneo juzga como escandalosos los comportamientos que no puede asimilar porque pondrían en peligro la coherencia interna de su código y de sus valores” (Bergala 2000/1984, 18). Respecto a la segunda forma de escándalo, se puede decir que es “provocada por un acontecimiento que la conciencia del personaje no tiene los medios o la capacidad de asimilar y que representa un enigma (o conmoción) que va a distanciarle de sus certezas y de su comodidad moral” (Bergala 2000/1984, 19). El personaje (y también el espectador) encuentra entonces que sus antiguos valores (y modos de comprender el mundo) ya no tienen sentido y son obsoletos cuando se enfrentan a la realidad heterogénea que no se deja encasillar en un solo sistema de comprensión. De esta forma, esta heterogeneidad se convierte en un verdadero desafío para la conciencia, pues genera un estado de confusión al no dejarse aprehender. Para el Neorrealismo este estado generador de heterogeneidad y que violenta (saca de su comodidad) a la conciencia, es en el que puede surgir, de improviso, una nueva verdad,



una verdad revelada más que alcanzada con el esfuerzo de la razón (Bergala, 2000/1984).

Estos escándalos y escenas, en los que se vislumbra la heterogeneidad de la realidad, se encuentran de forma masiva en el cine Neorrealista. Se encuentran por medio de planos en los que se incluyen seres, lugares o culturas radicalmente heterogéneas. Aquí, por ejemplo, un soldado afroamericano (*Paisá*) puede liberar a un pueblo italiano del pensamiento tradicional, en el que los sujetos de color son vistos como inferiores y no como ejemplos a seguir o bienhechores de la justicia (salvadores). De igual forma podemos encontrar frecuentemente en las películas de Rossellini la figura del extranjero (*Stromboli*), ser que encarna la heterogeneidad de la realidad, y produce escándalo en las sociedades que intentan ser homogéneas (Bergala 2000/1984).

Pero para el Neorrealismo “esta realidad que es heterogénea (...) el hombre no sólo la encuentra en el mundo exterior, sino que también la lleva en sí mismo bajo la forma de lo que se repite, inconscientemente, en su destino, de esta cosa aterradora, escandalosa, que no deja de volver ‘al mismo lugar’, de este elemento esencial que no consigue reconocer como suyo, de este retorno del síntoma en la realidad con la que está condenado a tropezar” (Bergala 2000/1984, 19). Esta repetición y estancamiento de los personajes se puede encontrar frecuentemente en las películas Neorrealistas, como por ejemplo *Europa 51* de Rossellini, *El ladrón de bicicletas* (1948) y *Umberto D* de De Sica (1952), y la *Dolce Vita* de Fellini (1960), ésta última gran reflejo de este concepto de escándalo y heterogeneidad.

En *Europa 51*, por ejemplo, Irene, la protagonista, se enfrenta tres veces a la escena de la muerte de alguien, escena que se convierte en un destino inevitable. Con cada repetición ella echa a perder el pequeño progreso que pensaba que había hecho en su conciencia del mundo y de los demás. Esta repetición del escándalo condena a los personajes a la inmovilidad de la conciencia. Pero lo que ellos no saben, y tampoco el espectador, es que este enfrentamiento doloroso con la misma escena, y este estancamiento impotente de la conciencia, prepara, de forma latente y subterránea, la revelación de la verdad y el cambio interno que sucederá de forma inesperada. (Bergala 2000/1984)

Es importante resaltar que el escándalo, en sus dos formas, “es una figura de lo heterogéneo, de lo discontinuo, del enfrentamiento, de la ruptura de la inmovilidad, de la repetición” y que “Rossellini se ve obligado a intentar (...) un cine de conmoción, del choque, de lo heterogéneo, de la discontinuidad entre figura y fondo, un cine de la repetición aparente, una nueva dramaturgia subterránea de la latencia”(21) para que la verdad pueda emanar de sus películas y lograr así un cambio en el espectador (Bergala 2000/1984).

Podemos decir entonces que el cine moderno (y con él el Neorrealista) es un cine heterogéneo, y el cine clásico es homogéneo. En este último el director crea un mundo, un círculo en el que los personajes están desprovistos de su heterogeneidad y más bien tienden a la homogeneidad causal (Bergala 2000/1984). Es un cine donde todo se relaciona con todo bajo una misma lógica, a diferencia del cine moderno y neorrealista que, al intentar mostrar la realidad tal como es, en su devenir cambiante, tiene que presentar la heterogeneidad que en ella existe y convive, heterogeneidad que no hace más que generar escándalos y rupturas de los sistemas que se intentan imponer.

La última de las tres figuras usadas por el Neorrealismo, el milagro, se relaciona fuertemente con el escándalo, y sobre los movimientos subterráneos que éste genera. Bergala (2000/1984) al hablar del milagro declara lo siguiente:

Del escándalo al milagro (...) sólo hay un paso. Pero para dar este paso se requiere a menudo el tiempo de una película. Me refiero a los films de Rossellini que empiezan con un escándalo y terminan con un milagro. El paso de la conciencia que fracasa ante el escándalo (o que se transforma por la heterogeneidad del mundo) a la conciencia alcanzada por la gracia de la verdad revelada es tan fulgurante como imprevisible. No sabría obedecer a ninguna línea de progresión establecida por la dramaturgia clásica: el protagonista Rosselliniano progresa hacia la verdad de forma mucho más subterránea e invisible. Este paso no corresponde a ningún paso de toma de conciencia. Rossellini no cree en una pedagogía de la verdad. El advenimiento de la verdad no debe presentarse como un objeto previsible hacia el cual tiende la película o su protagonista. El personaje Rosselliniano es alcanzado por la gracia en el momento en que menos se lo esperaba (22).

Además que el milagro de la revelación se manifiesta de forma imprevista y subterránea, también tiene la cualidad de operar por contagio. Los personajes se ven afectados por una gracia que no les apuntaba a ellos directamente. Esto mismo sucede con el espectador en la sala de cine, que “se verá influido por este contagio de la gracia, en un momento en que la película se niega a programar. Si esta convención, o este cambio de óptica (...) sucede, será sin que la película tenga nunca la inelegancia de imponérselo a su espectador, dirigiéndose a él directamente (...). Si no se ve afectado por el contagio de la gracia que llega de la pantalla, ante él pero no para él, se arriesga a salirse completamente de la película sin encontrarla” (Bergala 2000/1984, 22 –23).

Por último es necesario resaltar que para Rossellini el momento del milagro puede no coincidir con el momento de mayor posibilidad para que el milagro ocurra. Pero esto no se realiza con el fin de sorprender, sino con algo mucho más esencial, pues para el autor el milagro no depende de la elección deliberada y consciente, ni tampoco es asunto de fe, sino se produce de forma repentina al término de un período largo de latencia subterránea. Ahora bien, es importante también resaltar que el énfasis no está en el momento del milagro, sino en la incubación de éste, y como el momento de revelación es impredecible, la tarea del director no es mostrar el momento sino la espera, mostrar el antes y el después del milagro, y preparar el terreno para que éste surja, mas no producirlo en sí. Para Rossellini la revelación y el milagro no son conscientes, no pueden surgir a través de la contemplación de una escena y plano en especial, sino por el contrario, se generan de forma secreta a través de la contemplación de la totalidad de los planos, pero sin ser producto de uno en especial. Este hecho muestra nuevamente que lo importante en sí no es la escena del milagro sino todo lo que la produjo y toda la película en sí. En ella se generó todo el terreno latente y subterráneo que dejó que ésta se revelara (Bergala, 2000/1984).

### 3. Cine y pensamiento: La Fantasía Neorrealista.

Hace algunos años, hablar de cine en el mundo académico ortodoxo era considerado como algo sin sentido. Pueden ser múltiples las causas de este rechazo, y no es deber de este Trabajo de Grado analizarlas. Tal vez algo como el cine era demasiado divertido como para ser tildado de “serio”, de preciso o confiable, epítetos tan sumamente queridos y adulados por la academia. No importa.

Lo importante es que hasta ahora empiezan a abrirse campo otro tipo de formas de conocimiento. No ha sido de buena fe: lo ordena la complejidad de la realidad, el hecho de que los problemas ya no se resuelven a través de procedimientos lógicos. La realidad es un monstruo, y no se deja atrapar tan fácilmente. Empiezan entonces a abrirse clases de cine en facultades como la de Psicología, o clases sobre novela negra o literatura de ciencia ficción en carreras como Literatura, en las que solo se consideraban como Literatura (con L mayúscula), materias como Literatura clásica, Medieval española, etc. Y hasta ahora la gente empieza a matricularse en estas materias. O a leer libros que no necesariamente provengan de la pluma del último premio Nobel. Algunos académicos, los más osados, ya han empezado a leer novelas que han vendido más de diez millones de ejemplares, intentando hacerle el quite al sentimiento de vergüenza del rótulo “popular”. Como diría Foucault (1972), hablando de Bachelard:

Lo que me impresiona de Bachelard es que juega contra su propia cultura, a partir de su propia cultura. En la enseñanza tradicional, en la cultura que recibimos, hay un cierto número de valores establecidos, de cosas que hay que leer y de otras que no hay que leer, de obras que son estimables y de otras que no lo son, hay grandes y pequeños... la jerarquía. (...) Los roles están definidos con precisión. Bachelard sabe desprenderse de todo este conjunto de valores leyéndolo todo. Leyéndolo todo y haciendo jugar todo contra todo. Me hace pensar a estos jugadores de ajedrez muy hábiles, que son capaces de hacer jaque mate con un pequeño peón. A Bachelard no le tiembla la mano al oponer algún filósofo de segunda categoría, algo fantasioso e imperfecto del siglo XVIII, a un Descartes. No duda en poner dentro de un mismo análisis a los más grandes poetas y a algunos descubiertos por azar, en alguna librería de segunda

fila. Al hacer esto, no trata de reconstruir la gran cultura global de Francia, de Europa o de Occidente, para demostrar que el mismo Gran Espíritu sigue siendo el mismo y permanece en todas partes idéntico. Trata, más bien, de hacerle trampa a su propia cultura en sus intersticios, en sus quiebres, en sus fenómenos menores, en las falsas notas que uno se encuentra por ahí.

En una sociedad, hay cosas que se hacen y otras que no, cosas que se dicen y otras que no, intentando traducir en palabras más familiares lo que Foucault tanto estudió (esa curiosa línea divisoria que en una cultura delimita lo verdadero de lo falso, lo bueno de lo malo, lo legal de lo ilegal, el cuerdo del loco, etc). Y en el mundo académico existe, a su vez, un verdadero/falso. Es allí donde se oye hablar, en el caso del cine, de “cine-arte”. Es decir que hay un cine que no sería cine, un cine falso (un cine del entretenimiento, popular), y un cine que sí sería cine, que sí sería verdadero (artístico, casi elitista, que sí valdría la pena, que haría pensar), y que se puede dar el lujo de pavonearse por entre los corredores de nuestras academias, entre susurros de “intelectuales”, de “investigadores”, de “pensadores”. No se quiere aquí debatir las razones de los unos o de los otros, ni reivindicar que un cine es más cine que el otro (cada uno tendrá sus propias razones, sus propios gustos), sino más bien de denunciar las prácticas a través de las cuales se fabrica la división entre lo verdadero/falso (o cine/cine-arte), en términos del conocimiento en general. Tampoco se trata de convertir lo tildado de “malo” en “bueno”, de hacerlo pasar la línea divisoria de un lado a otro (como ocurrió históricamente con el Neorrealismo), o simplemente de realizar el proceso inverso. No nos interesa. Se trata más bien de mirarlo contextualmente, de enfrentarse a ello sin tantos *a priori*, y de preguntarse por la manera en que cada *ítem* ha quedado clasificado y jerarquizado.

Este Trabajo de Grado pretende tomar el cine como propuesta estética. En este sentido, intenta desligarse de lo verdadero/falso. No lo logra del todo, por supuesto, pero implica una postura ética que a muchos podrá parecer permisiva e intolerable, pero que a los autores les parece simplemente natural, como un niño pequeño que se enfrenta a una situación a través del juego. Es ahí donde el cine es una propuesta estética, en ese preciso instante en que permite jugar con los múltiples caminos a recorrer de la vida a través de la experiencia cinematográfica.

Se ha tomado el psicoanálisis como referente teórico para hablar del pensamiento, porque los autores consideran que es una manera abierta de concebir esta facultad que, por desgracia, ha sido reducido demasiadas veces a multitud de procesos mecanicistas, insípidamente cognitivos y excluyentes. Pero es en el entretejido entre cine y psicoanálisis que el objetivo de la discusión de este Trabajo de Grado toma forma, y no en la aplicación de las teorías psicoanalíticas al cine, que únicamente buscan reafirmar lo que dice la teoría psicoanalítica haciendo uso de la pantalla, dejándola estéril, casi triste.

Llegado el momento de hilar más finamente los vínculos entre el pensamiento y el cine Neorrealista, se preguntará quizá el lector el modo en que interactúan las puestas en escena de dos temas que parecen dispares a primera vista: por un lado un cine contestatario, político y dramático de finales de posguerra, y por el otro, aquellas elucubraciones teóricas que se han tratado a lo largo del escrito, que tocan aspectos como la fantasía, el juego, los instintos y el funcionamiento mental según el psicoanálisis.

Siendo el presente texto un estudio psicológico, se puede notar que ambos terrenos no navegan por rumbos muy distantes, sino que por el contrario se entrelazan en una dinámica psíquica, en una interacción, en un inter-juego totalmente coherente: en la experiencia cinematográfica.

Abocados a un examen más psicológico que sociológico, se indagan los movimientos intrapsíquicos que complementan el funcionamiento global del acontecer social; si bien los mecanismos que configuran la modernidad y las dinámicas de consumo son primordialmente económicos, es el movimiento psíquico (los trueques entre el principio del placer y el de realidad), lo que indudablemente ha esculpido o conformado las dinámicas sociales en las que ahora nos vemos inmersos; si la modernidad obra del modo en que lo hace, sofocando, oprimiendo y subyugando al hombre, es porque indudablemente sus pasiones lo han llevado por estas sendas, es porque la búsqueda del placer, y del bienestar omnipotente narcisista, se ha apuntalado en la dinámica de consumo neoliberalista. A pesar de que ofrece placer, y las posibilidades de una aparente autonomía, la modernidad también somete, individualiza, fomenta la desconsideración por el otro, y todo ello atado, al adormecimiento del pensar creativo.

Es a través de este foco de análisis, de las corrientes psíquicas que agitan las dinámicas de una sociedad, que sale a flote el inconsciente como un procesar psíquico, que como bien señala Pontalis (1986) no es una entidad individual, solipsista<sup>18</sup>, que debe ser desenterrada del pasado y de lo profundo como un objeto arqueológico, sino que por el contrario, está presente, *in vivo en el "aquí y el ahora"*, obrando como una corriente que tambalea la vida consciente y autónoma (supuestamente) del hombre moderno.

La modernidad es, con sus benevolencias y maleficios, el producto de las pasiones del hombre, que la ha moldeado a su medida como una paradoja que refleja con la mayor claridad el conflicto psíquico siempre presente en toda neurosis, señalado tiempo atrás por Freud (citado por Nágera 1968). Marshall Berman (1989) alude al mismo punto, cuando dice que ser moderno es “encontrarnos en un ambiente que nos promete aventura, poder, alegría, crecimiento, transformación de nosotros mismos en el mundo, (pero) que al mismo tiempo amenaza con destruir todo lo que tenemos, todo lo que conocemos, todo lo que somos” (98).

Como en todo conflicto psíquico, se halla un síntoma como resultante, como una manifestación (la mayoría de las veces explícita) que emana de una serie de tensiones emocionales. “El ser moderno” no es pues la excepción, encontramos en su seno la parálisis del pensar creativo como su principal y pernicioso síntoma; y más que la sintomatología de una neurosis de finales de mil ochocientos, encontramos en la modorra del pensamiento, en su estatismo, una problemática más a nivel de la identidad del sujeto, de su encapsulamiento narcisista.

En este sentido la dinámica afanosa del consumo y del trabajo que no dan espera en el mundo moderno, es una vivencia psíquica que turba el curso del pensamiento en

---

<sup>18</sup> La palabra Solipsismo, viene del latín [*ego*] *solus ipse*” (traducible de forma aproximada como “*solamente yo existo*”), signa la cualidad radical del subjetivismo según la cual sólo existe o solo puede ser conocido el propio Yo (RAE, 2001). Isidoro Berenstein (2004) alude al término Solipsismo dentro de la teoría psicoanalítica, para referirse a la concepción radical del funcionamiento psíquico, en la que los contenidos inconscientes, reprimidos de la infancia, determinan de manera absoluta el funcionamiento consciente del individuo. De este modo el *Otro* es solo concebido como objeto de deseo (de lo reprimido) y no como un *Otro* diferente, con posibilidades de remover funcionamientos desde y hacia lo inconsciente. Esta noción niega la posibilidad de que en el vínculo con el *Otro*, se genere una entidad de inconsciente grupal que movilice funcionamientos psíquicos tanto individuales como grupales, emanados del vínculo inconsciente como nueva producción, no predeterminada.

creación, pues encarna el conflicto psíquico en la relación que la persona tiene consigo misma (Kahn 1991). Estos tiempos modernos según Kahn (1991) “han desarrollado una preocupación intrusiva por el bienestar del individuo, que en lugar de promover su crecimiento personal, lo está convirtiendo en un parásito despersonalizado y en una víctima a la que solo le ofrecen habilidades y esfuerzos programados al alcance de la mano” (190). Esto puede verse evocado en textos como los de Henry David Thoreau, *Una vida sin principios (2005/1863)*, y en la crítica social que Charlie Chaplin ejecuta con su película: *Tiempos Modernos (1942)*, así como el neorrealista Vittorio de Sica con su film *El ladrón de bicicletas (1948)*.

En este sentido el sustrato psíquico que se halla a la base de este fenómeno, es el de la incapacidad que tiene el hombre moderno para estar solo consigo mismo, para cultivarse a sí mismo, para pensarse a si mismo en relación con el entorno que lo rodea de un modo creativo Kahn (1991).

Es en el núcleo de esta problemática psicológica del hombre moderno, en donde su encuentro con la experiencia cinematográfica del Neorrealismo cobra un valor psíquico excepcional; esta experiencia constituye un tiempo de espera en donde es posible fantasear, enriquecer al Yo, poner al pensamiento en movimiento constante. No es un estado anímico de inercia, de abandono apático o de inactividad perezosa del alma, es la vivencia distinta del espacio y el tiempo, que obra como un paréntesis en la vida cotidiana y abre los canales para el diálogo íntimo con el Yo.

El cine Neorrealista al ser una puesta en escena de la realidad tal y cómo es, y con el fin bien demarcado por Rossellini y sus coetáneos, de crear consciencia a través del cine, asume las premisas de un cine moderno que privilegia la convulsión afectiva, el movimiento íntimo entre la pantalla y el espectador, en una especie de sincronía dramática donde se funden la individualidad afectiva del espectador con la universalidad temática de la pantalla, para engendrar un pensamiento crítico y nuevo.

El ingreso del hombre a la sala oscura del cine, constituye un tiempo de espera, o como se menciona anteriormente, un paréntesis en medio del agotador mundo de los fines y los medios, en donde gracias a la puesta Neorrealista se ofrece una versión poco sesgada de la realidad, que no deja de lado aspectos importantes de la vida psíquica. Por el contrario, y esta es la principal virtud del cine Neorrealista, su obra no nos proyecta



una novela narrativa aislada de la realidad, que pareciera sacada del bolsillo de un libro de fábulas idílicas o con moralejas premeditadas, sino que se atreve a poner sobre la mesa toda esa vida pulsional, toda esa conflictiva afectiva que está fuera de las salas de cine, que en la mayoría de los casos nos aqueja, y tratamos de olvidar o de hacer a un lado, o que simplemente suele ser reprimida, o negada por ser quizá demasiado cruda, o incómoda. Tal es el caso del hombre moderno, cuya realidad psicológica más dramática, pulsional y pasional, se asoma como una “cosa” nublada, borrosa, por su dificultad para verla con claridad en una rutina que no da pausa alguna.

Es así como el cine Neorrealista pone en cuestión la vida, sitúa sus aspectos más dramáticos en medio de una interrogante que muy rara vez ha sido formulada, se atreve a polemizar aspectos psíquicos vedados, omitidos o simplemente olvidados, que en alguna medida tocan a todos los seres humanos, especialmente en aquello que éstos no habían pensado, o quizá habían preferido olvidar. El encuentro con la pantalla, en tanto obra estética, es, como decía Zuleta: “...una apertura hacia los propios problemas (del individuo) en lo que tienen de más universal” (2007/1986, 132), es la sabia de la fibra humana laboriosamente trabajada por el cineasta y en general por el artista, que inmiscuye en su intimidad, aspectos que como humanos compartimos, que en alguna medida nos son comunes a todos. Nos permite re-encontrarnos con fragmentos de nosotros mismos, afectos, fantasías, conflictos, desilusiones, alegrías, aquellas que “se nos escapan” a gran velocidad en la vida consciente.

El sujeto que llega entonces a la sala con una cierta expectativa, no es un hombre totalmente sapiente de sí mismo y de lo que lo rodea, y mucho menos propietario autónomo de su vivir, como falsamente lo ha promulgado el discurso de la modernidad. El sujeto que se enfrenta al cine es más bien un *Yo fisurado*, porque entra a la sala a modo de partícipe y no de mero observador, dado que ha aprendido dolorosamente (tras todo tipo de impactos bélicos, tanto psíquicos como sociales), que su mirada está involucrada y producida por la realidad que lo circunda, por lo cual no hay ninguna objetividad al respecto. Realidad y vista siempre en producción, nunca en término seguro, sino dándose entre rupturas y estremecimientos tanto de una vida de posguerra como de una sala en permanente reconstrucción.

Ahora bien, parece más que idóneo dar paso al análisis de esta experiencia, que según nuestro estudio se desarrolla a lo largo de tres momentos. Para comenzar tenemos

entonces una apertura, el “antes”, como un momento preparatorio, previo al ingreso a la sala; sucedido en un segundo momento por un “durante”, en el que se da una inmersión sinérgica entre la pantalla y el sujeto; finalmente, se desemboca en un tercer momento que correspondería al “después”, en el que se encienden las luces de la sala, y la fantasía cesa momentáneamente para engendrar un nuevo devenir pensante. Veamos qué es lo que sucede.

### **3.1 La antesala al cine.**

Antes de que el espectador se sumerja en el espacio transicional que emerge en la experiencia artística, y por ende antes de dejarse afectar por el cine, el sujeto tiene que encontrarse en una predisposición psíquica, no necesariamente consciente, ante la obra de arte y ante este tipo de experiencia.

En este orden de ideas, para poderse dejar afectar por la pantalla, vivir una revelación en forma de holocausto, poder pensar gracias a la experiencia cinematográfica, el sujeto que la contempla debe estar dispuesto a dejarse afectar y sumergir en este tipo de experiencia que no corresponde ni al mundo interno, ni al mundo externo. Pero el estar dispuesto ante la obra, supone a su vez otras disposiciones y capacidades que permiten el dejarse afectar. Tarkovski (1991/1985) señala cómo para poder tener una experiencia de este tipo, el sujeto tiene que tener tanto confianza en el artista como un deseo interno de encontrar algo desconocido e intrigante para él<sup>19</sup>. Otra disposición fundamental del individuo para sumergirse en la experiencia y desdibujar los límites entre fantasía y realidad, es que éste debe a su vez tener la seguridad de que después de vivir esta experiencia de fusión con la pantalla, podrá volver a su vida cotidiana.

De esta forma, lo bello queda oculto a los ojos de aquellos que no buscan, que no están dispuestos a encontrar en lo estético su verdad o a sí mismos. Se hace entonces

---

<sup>19</sup> Para Tarkovski el sujeto siempre está en busca de la verdad. De esta forma, desde su concepción del arte, el sujeto busca por medio de las experiencias artísticas un contacto con la verdad. En el presente Trabajo de Grado, no reducimos el objeto que se busca a la verdad, pues consideramos que por medio del arte el sujeto también se busca a sí mismo, busca encontrarse al igual que sentirse co-creador de la obra.

usual que, al no estar en disposición interna, el sujeto acuda a formulas vulgares y simplistas de clasificar la película: ¡No gusta! o ¡no interesa! (Tarkovski, 1991/1985).

Es importante resaltar que la disposición ante el cine y el arte es variable y no estática, pues un sujeto que en un momento tiene la disposición psíquica puede que en otro momento no se encuentre en condiciones para dejarse afectar.

Esta predisposición psíquica lleva consigo rituales, o conductas de preparación para esta experiencia mágica que es la experiencia cinematográfica. Estos ritos de preparación tienen mucho que ver con los fenómenos transicionales pues con éstos se inicia una experiencia especial en la cual la realidad y lo interno se funden en una sola, aceptándose la paradoja de la contradicción de éstas dos instancias. Ahora bien estos ritos de antesala a la obra cinematográfica guardan estrecha relación con otros rituales de preparación como lo son los que anteceden al sueño (Brainsky, 2000).

Para Freud (1996/1917), en cierto sentido, toda persona “sana” tiene un ritual antes de conciliar el sueño. Realiza una serie de pasos específicos que acompañan el paso del estado de vigilia al de reposo. Ahora bien, a diferencia del obsesivo, el sujeto “normal” realiza rituales que son racionales, fácilmente comprensibles, y que pueden ser modificables si las condiciones exteriores así lo imponen.

Se puede pensar entonces, que al igual que el preparar la cama, ponerse la pijama, quitarse las pantuflas y apagar la luz son rituales que preparan al sujeto a adentrarse en su mundo interno, el comprar o preparar comida y bebidas, el ir al baño, el sentarse o acostarse inmóvil y apagar la luz antes de una película, es prepararse para poder entrar en una experiencia transicional, en donde emergerán los deseos y fantasías, sin romper el contacto con la realidad.

### **3.2 Cuando la luz se apaga.**

Al estar totalmente envuelto en su fatigante realidad, el hombre moderno tiene una vivencia del tiempo en la que diariamente le es coartada la posibilidad de hacer un “alto” en el camino, de hacer una pausa, de pensarse a sí mismo.

Psíquicamente hablando, esto se refiere a una vida pulsional fugaz en la que no hay espera, en donde no hay pensamiento que preceda la acción; se trata entonces

simplemente de excitaciones y descargas pulsionales repentinas, que se repiten sin cesar, sin sentido, y que en su movimiento constante se van tornando cada vez más individualizadas, llevando al sujeto a un enclaustramiento vaciado de un *pensar creativo*.

Se vuelve entonces la experiencia cinematográfica, un espacio y momento en la vida contemporánea en que se puede poner un alto a este afán constante. En donde al igual que con la alucinación y el pensamiento, la excitación corporal puede ser tolerada en un momento de espera, y ser transformada en pensamientos, ideas, recuerdos, sueños, deseos y planes. Se vuelve también un espacio por el que el hombre moderno puede encontrarse a sí mismo, hallar un sentido, sentirse vivo y poder crear.

Se puede decir entonces que el sujeto que se presenta ante la obra cinematográfica, con una disposición a dejarse influir y tocar por dicha pieza artística, en el momento en que las luces del teatro o habitación se apagan y una luz diferente ilumina la sala y su mente, este ser se sumergirá en un espacio de fantasía y juego, en donde los límites de su “yo” y su “no-yo” se nublarán. Así comienza la experiencia transicional entre el hombre y cine Neorrealista, en la que las disposiciones cinematográficas por una parte, y del psiquismo del espectador por otra, se superponen las unas sobre las otras para generar así este espacio mágico que Winnicott (2003/1971) llamó zona transicional, en el cual la realidad y la fantasía entran en interjuego, al mejor estilo de la rosa púrpura del Cairo (Allen 1985, Brainsky, 1997). Aquí, el que mira abandona su papel pasivo frente a la pantalla y por el contrario se introduce en ella para ser un personaje más, un espectador-actor.

Es entonces cuando se vuelve el cómplice del asesinato o del robo, el torturado, torturador, el amante, el solitario, el juez, el humillado, el niño, el padre etc. Cabe resaltar acá una de las escenas cumbres del Neorrealismo, “La tortura de Manfredi” (anexo 1 figura 2), en la que el espectador-actor se convierte en un tercer torturado que tiene que observar el sufrimiento de Manfredi para que la historia pueda continuar; a su vez, también se convierte en cómplice, pues la tortura de cierto modo se realiza para él, para que la contemple en la pantalla. De esta forma el espectador-actor está torturando a Manfredi con la cámara, capturando su sufrimiento, su cuerpo destrozado, para así satisfacer simplemente el placer de su mirada. (Bergala, 2000).

Tal vez una cualidad esencial del cine, que se puede ver manifestada en películas como *Roma ciudad abierta*, *Stromboli* y el *Ladrón de bicicletas*, es su, en palabras de Fellini (1998/1974) *función especular*. Ésta tendría que ver con la posibilidad que brinda el arte, como otros espacios, de poder reconocer aspectos propios en el afuera. Reencontrarse de esta manera con particularidades negadas, olvidadas, dejadas de lado, y que no se querían aceptar, para de esta forma poder reconocerse y vivirse como un sujeto total y no como un objeto parcial. Sería entonces la posibilidad de retomar, recrear y recordar, elementos que no eran considerados como propios de su ser, de su existencia y de su entorno, para poder crear con estos elementos: ideas, sueños, deseos e historia. En cuanto a lo anterior, Bergala (2000) recuerda que para los cineastas del Neorrealismo italiano, el cine tiene la tarea y la potencia de mostrarle y devolverle al espectador-actor aspectos de su cotidianidad y contexto social que no le eran visibles.

Con respecto a esta función especular del cine, en la que el sujeto puede reencontrarse con aspectos propios y contextuales, impensados y olvidados, Federico Fellini (1998/1974) comenta: “Todavía no tengo suficiente humildad para hacer abstracción de mí mismo en mis películas. Intento esclarecer en ellas lo que no comprendo en mí, pero como soy un hombre, otros hombres pueden, sin duda, descubrirse a sí mismos en este espejo”. (174). Esta posibilidad de espejo es una gran virtud transicional del Neorrealismo y del cine, que le permite al espectador encontrarse a sí mismo reflejado en la pantalla, pero no es el reflejo habitual del “yo” que se sabe conocido, que se siente completo, apersonado de sus afectos, sino que por el contrario, es el reflejo de las fantasías, de los afectos, de los traumas vedados, como esas fisuras o porciones de nuestra realidad psíquica que han sido omitidas, censuradas, irreconocibles dentro de nuestra mismidad.

Un ejemplo de esta función especular, en la que se reflejan elementos propios del espectador a través de la narración fílmica, es el ambiente de desilusión que se encuentra en la mayoría de las películas Neorrealistas. La desilusión en el Neorrealismo se ve reflejada en el pueblo italiano, un pueblo al que se le han caído sus ídolos, que ha sido engañado, transformado en un lugar en el que lo bueno se ha convertido bruscamente en malo, como si hubiera atravesado al otro lado del espejo, en una especie de crepúsculo de los ídolos del siglo XX. En muchas películas el espectador se enfrenta a personajes sin rumbo alguno, que viven en el sin sentido, y que deben luchar, como el

personaje de Umberto D (De Sica, 1952), por sobrevivir entre las ruinas de sus ilusiones perdidas. Estas narraciones reflejan la desilusión del pueblo italiano en los años de posguerra. Los Neorrealistas intentaron reivindicar al pueblo italiano, y la desilusión terminó siendo un motor de creación para el movimiento, porque como diría Fellini (1998/1974) "...la decadencia es la condición indispensable del renacimiento...creo que este proceso de disolución es muy natural. No veo en él el signo de la muerte del cine o la civilización, sino por el contrario su vida". (179). Esta manera de narrar este tópico Neorrealista, es el vehículo perfecto para que el espectador pueda poner sus propias desilusiones en la pantalla (por ejemplo, desilusión por el padre), reeditándolas, generando nuevas frustraciones y maneras de reencontrarse con las desilusiones, promoviendo el pensamiento. El drama cinematográfico refleja un drama interno (Brainsky, 2000).

La aflicción emocional de este drama interno, va a permitir al espectador no sólo conmoverse con sus propias fibras vulneradas, sino que a la vez, a partir de ese dolor, de esa desilusión, le será posible acoger el panorama social, cuestionarlo, hacerlo propio.

Solo a partir de esta turbulencia interna, el espectador tomará en consideración la crisis social que se halla en la base de las películas Neorrealistas, y que constituye el telón de fondo de la sociedad contemporánea.

Con la disposición de la cámara, de la luz, la secuencia de planos, los cortes, la música, etc., el Neorrealismo y en general el cine, le permite al espectador fundirse con la pantalla, entrar en ella, ser al mismo tiempo actor-espectador, permitiéndole así ver ese reflejo de lo innumerable como algo propio, que al ser ahora reconocido puede ser entonces representable y alimentar el pensamiento.

Puede notarse entonces, que se contempla aquí al espectador-actor no como un maniquí que se presenta ante una pantalla, sino por el contrario, se concibe como un ser vivo que ya viene con experiencias previas, traumas, deseos, ideales, ideas, gustos al igual que sensaciones corporales, excitaciones, emociones impensadas, represiones, y angustias. Se podría decir entonces, que el sujeto posee de antemano lo que Bion (1962) llamó elementos beta y alfa<sup>20</sup>, y que gracias a esto puede el cine llevarlo a un proceso de

---

<sup>20</sup> Con respecto a la definición de estos términos, véase el capítulo 1, apartado 1.2

pensamiento. De esta forma, los elementos alfa con los que venía el espectador-actor resonarán y entrarán en vibración con personajes, historias, diálogos, escenas, notas y detalles que la película presenta. Recuerdos, ideas y deseos del contemplador entran en interjuego con aspectos de la película, llegando incluso a crear y generar nuevos elementos mentales para el individuo, y lograr así que éste devenga algo nuevo.

Pero el cine no se limitaría a trabajar con los elementos alfa del espectador, sino que también se extiende hacia los elementos beta. De esta forma estas sensaciones corporales que no acceden a la representación y que por lo general solo son expulsadas (proyectadas) del psiquismo y del cuerpo, pueden por medio de la experiencia cinematográfica y del espacio transicional que éste genera, ser transformadas en elementos representables (elemento alfa), dispuestos a ser pensados, a ser puestos en palabras, y de esta forma convertirse en vehículo del pensamiento, y de la relación entre el principio de placer y el principio de realidad. La pantalla sería entonces un espejo que regresa las proyecciones del sujeto (elementos beta) en forma de elementos dignos de ser pensados a modo de representaciones (elementos alfa).

Ahora, la forma en que la pantalla le devuelve al espectador-actor el elemento alfa es por medio de la imagen, elemento que es primordial tanto para el cine como para el pensamiento. Es importante entonces recordar que la definición de cine más aceptada en el mundo cinematográfico es la de “imagen en movimiento”. (D. W. Griffith citado por Truffaut, 1999). De igual forma cabe señalar que para Bion (1962), estos elementos alfa son primordialmente imágenes visuales construidas con base en la elaboración de los elementos beta (sensaciones en sí), a partir de la función alfa. El pensamiento puede surgir entonces sólo gracias a la asociación de estos elementos alfa, por lo que se puede deducir que el sujeto puede cumplir y generar la función de pensar sólo en la medida en que hay elementos que pueden ser pensados (elementos alfa). De esta manera, la experiencia cinematográfica le da al sujeto elementos para poder pensar, imágenes en movimiento que llevan a generar y movilizar pensamiento. Se puede decir que las imágenes en movimiento que presenta la pantalla no son sólo la materia prima de lo que llamamos cine, sino también son la base y los cimientos del pensamiento que surge durante la experiencia cinematográfica. Son de esta manera elementos alfa con los que el espectador-actor puede construir pensamiento, ideas, recuerdos, sueños, fantasías etc. (Bion, 1962).

Ya habiendo revisado cómo el cine genera un espacio de fantasía y cómo por medio de la imagen se le da material al sujeto para pensar, vale la pena preguntarse cómo los elementos propios del lenguaje cinematográfico, al igual que las características cinematográficas del Neorrealismo, influyen en la construcción de la fantasía y del pensamiento. Se busca entonces explorar de qué manera ciertas características de la imagen-movimiento del cine, y sobre todo del Neorrealismo, generan un tipo de fantasía específico, que diferencia a la experiencia cinematográfica de otras artes. De cierta forma, se intentará hacer una relación entre contenido-imagen-fantasía-pensamiento. Se analizará cómo ciertos contenidos del cine Neorrealista se expresan por medio de un lenguaje específico del cine, y cómo estos generan una fantasía e imagen (elemento alfa) en particular, lo cual hará que el origen del pensamiento frente a estas películas tenga un matiz particular.

### **3.2.1 Cine, ficción, fantasía.**

Tal vez es el carácter “ficticio” del cine el elemento más importante en la producción de un espacio de fantasía, pues ya dentro de la ficción hay una relación entre lo real y lo imaginado. Para Metz (1979) el cine, al igual que el teatro, es ficción en cuanto lo representado es imaginado. Este hecho diferenciaría de entrada al cine del documental, o de la noticia, aunque hay que aclarar que cada vez más, y sobretodo con el cine moderno, los límites entre uno y otro, y sus formas de hablar de lo real y lo irreal se hacen menos claros. Se podría pensar que en movimientos como el Neorrealismo italiano, lo representado es real, en el sentido que lo que se muestra es la situación por la que estaba pasando el pueblo italiano, al igual que la filmación de la película se hizo en espacios reales y con actores no profesionales. De esta forma es irrefutable que en la pantalla Neorrealista se presenta la realidad italiana de esa época, pero a la vez hay que aceptar que las historias contadas, por más cercanas a lo vivido durante esos años, no son historias reales sino imaginadas por el director y guionista. Podemos ver entonces cómo en *Ladrón de bicicletas*, Antonio, es un personaje ficticio. De igual forma la muerte del Padre Pietro, en *Roma ciudad abierta*, no llevó consigo la muerte real del actor.



Se puede hablar de lo que Keating, citado por Cuesta (2006), al hablar del cine Neorrealista, llamó campo de referencia externo y campo de referencia interno. El primero tiene que ver con el contexto real e histórico al que la película hace referencia, mientras que el segundo alude a un campo ficticio de un mundo no pre-existente, construido en la película. De esta forma, aunque el cine Neorrealista se interesa profundamente por mostrar un campo de referencia externo real, sin duda alguna crea para sí un referente interno ficticio, una historia imaginada (aunque acorde a la realidad) que va a permitir al espectador conocer y penetrar en esa Italia devastada. La historia creada en el *Ladrón de bicicletas*, (un desempleado al que le roban su bicicleta y tiene que buscarla desesperadamente con la ayuda de su hijo, hasta el punto de intentar robar otra bicicleta), va a ser el medio por el cual De Sica (director) involucra al espectador-actor en un contexto social marcado por el desempleo y la desesperanza.

Podemos ver entonces cómo el cine Neorrealista potencia el hecho de que en lo representado se encuentre tanto lo imaginado como lo real. Esto último en cuanto a que es imposible controlar aspectos que se presentan ante la cámara: que por la toma de una calle se cruce una u otra persona, o que vuele un pájaro.

Pero lo ficticio del cine no se limita a lo representado, como sí sucede en el caso del teatro: en el film la representación es imaginada, dado que el mismo material es un reflejo (Metz, 1979). Podemos ver entonces que mientras que en el teatro la representación está dada por sujetos reales, de carne y hueso, que se acompañan de materiales reales, en el cine la representación de los actores no está ocurriendo sino que, por el contrario, ocurre el reflejo de la representación. Este hecho marca profundamente la fantasía que se puede generar en cine, pues al no estar el referente real al frente del espectador-actor, éste puede fantasear más fácil, pues el objeto real está ausente. Imaginémonos entonces que la muerte del Padre Pietro, en *Roma Ciudad Abierta* (1945) trascurriera con un objeto real al frente de los espectadores: seguramente esto en vez de potenciar la fantasía violenta que se está generando en la pantalla, por el contrario actúe contra ésta, pues lo real se presentaría con tal fuerza, que no surgiría fantasía y pensamiento, sino trauma.

Ahora bien, la forma en que la representación se nos presenta también influirá en gran medida en la creación de un espacio de fantasía, y en distinguir al Neorrealismo italiano del filme documental. El lenguaje propio del cine, y los matices propios de esta

corriente italiana, generarán un distanciamiento de la realidad, y posibilitarán la vivencia de la ficción. Keating, citado por Cuesta (2006), señala por ejemplo cómo la edición continua, las historias sentimentales de las películas, las escenas cuidadosas, las fotografías preciosistas, y las narraciones cuidadosamente construidas de las películas pertenecientes a este movimiento, generan una sensación en el espectador-actor de que lo que contempla es ficticio y no real, así la película se realizara con actores no profesionales y locaciones reales.

De igual forma, se puede pensar que el hecho de que las películas Neorrealistas sean en blanco y negro, en italiano y con subtítulos (para el público no nativo), y lleve de fondo una música, incrementan la posibilidad del distanciamiento de lo real, y potencian la facultad del individuo de entrar en una zona en que se puede aceptar lo observado, sin que éste genere trauma.

### **3.2.2 Lo Verosímil: cine, verosimilitud, fantasía.**

Que algo sea verosímil no implica que sea cierto, verdadero. La verosimilitud, más bien, se refiere a un efecto, a una ilusión, a un “parecerse a la verdad”. Esto no necesariamente quiere decir que se parezca a lo real, sino que tiene que ver con una coherencia interna de la obra que, ocurra lo que ocurra, termina siendo persuasiva. Es aquí donde la verosimilitud, en el sentido en que es un efecto ilusorio-persuasivo, toma toda su grandeza.

Se puede ejemplificar esto con un contra ejemplo: nada más “inverosímil” que *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll (2000/1885). En la vida real, la gente no toma pociones que lo hacen disminuir de tamaño y los animales no hablan. Pero la obra es persuasiva: en el momento en que nos sumergimos en sus páginas no dudamos durante un solo instante de que lo que está ocurriendo está “en realidad” ocurriendo. En pocas palabras, nos creemos y vivimos el cuento.

Sabemos que *es* un cuento, que no es real, pero es tan verosímil, tan coherente en su interior, que por un momento nos damos la oportunidad de soñar a través de sus páginas.

Sin este efecto ilusorio, la experiencia cinematográfica se vería comprometida. Esto no quiere decir que no pueda romperse la magia o reflexionar al respecto (como bien lo hizo Brecht en sus obras de teatro, en las que se le recordaba al espectador de manera sorpresiva que lo que tenía ante sí no estaba *realmente* ocurriendo, sino que era una mera ficción. Esto también ocurre en *Y la nave va* de Fellini -1983- en donde la cámara deja de filmar el decorado, para enfocar su atención hacia el set de grabación, mostrando el detrás de cámara de la película). Pero, en el fondo, esta concientización del efecto ilusorio lo hace aun más sorprendente, y no hace sino demostrar su fuerza: el efecto es tan persuasivo, que en Brecht es casi una obligación intentar romperlo durante unos segundos. Y, viéndolo desde esta perspectiva, el intento de romperlo es casi infructuoso, pues termina siendo una ficción dentro de la ficción ¿No son acaso estos actores (que me están recordando que son en efecto *simplemente actores*), otros personajes que entran en escena?

La verosimilitud es el ingrediente clave de toda ficción. Si ésta no se encuentra presente, o es defectuosa, el espectador (lector, etc.) puede desentenderse rápidamente de lo que tiene ante sus ojos. Esto, de una manera o de otra, es parte esencial de la expresión cinematográfica, y permite que el espectador-actor pueda *experimentar* la obra.

### **3.2.3 Pensamiento y expresión cinematográfica Neorrealista.**

A través de tres ejemplos cinematográficos Neorrealistas (*Roma ciudad abierta* -1945-, *El ladrón de bicicletas* -1948-, *Stromboli* -1949- ) se ha querido mostrar la manera en que la expresión cinematográfica, en cada una de estas películas, genera un espacio de fantasía que favorece las condiciones del *pensar en creación* en el espectador.

#### **Roma ciudad abierta. La confesión de Manfredi.**

La película: *Roma Ciudad Abierta* de Roberto Rossellini (1945), está compuesta por diversos momentos en los que el director maneja los modelos de la confesión y el escándalo, típicos del Neorrealismo. Estos se desarrollan en medio de la conmoción

social en la que el régimen Nazi persigue a los habitantes, sembrando el terror por toda la ciudad de Roma. Sin embargo toda la afección psicológica que se va desarrollando de forma subterránea, oculta, latente, inconsciente (Bergala 2000/1984), a través de los diversos sucesos de la obra, desemboca en una espeluznante escena, que por su importancia para el movimiento Neorrealista, y sus implicaciones psíquicas con el espectador-actor, será analizada a continuación.

Todo empieza cuando se confronta a Manfredi Ferraris acerca de su verdadera identidad. Pero ya es demasiado tarde: la fachada de su pseudónimo (*Giovani Episcopo*), ha caído a manos de la investigación del ejército alemán. El general de la Gestapo ha descubierto que Manfredi es uno de los cabecillas de la junta militar del comité de liberación nacional.

A través de los primeros planos de cada uno de los personajes, el actor-espectador nota la actitud desafiante del general, así como la entereza de Manfredi, al ser testigo e interlocutor del interrogatorio. El general le propone a través de un diálogo cínico, que hable todo aquello que sepa sobre la organización militar de la junta, pero Manfredi se rehúsa a hablar; con tranquilidad dice que se niega a convertirse en un espía, en un soplón: “*Sé que muchos han pasado por acá y han pagado con la vida su silencio, y yo no les traicionaré... espero*”.

Frente a la cámara y con una actitud jactanciosa, el general dice: “*Estoy seguro de que antes del amanecer nos pondremos de acuerdo...¿un cigarrillo?*”. Manfredi acepta el cigarrillo con una actitud dudosa, mientras un soldado se lo lleva a la sala de tortura, que aparece frente a los ojos del actor-espectador en un *primer plano* muy nítido. Allí vemos cómo tres soldados de la Gestapo le esperan en una sala con un decorado lóbrego, seco, es una habitación vacía, sucia y escondida, que a los ojos del espectador-actor, ubicado en la posición de la cámara, no hace más que vaticinarle un suceso horrendo. El nerviosismo se apodera allí de la escena, se vuelve el protagonista del momento.

En seguida llaman al sacerdote, Don Pietro, quien resignado se sienta enfrente del general. Vemos a éste en un *Primer plano* con una expresión de exasperación e impaciencia, mientras confronta al sacerdote y le acusa de haber suministrado refugio, documentos falsos, cuidados de salud, apoyos confidenciales etc., a los integrantes de la

junta de liberación, lo cuál es considerado como una ofensa contra los “regímenes de justicia y orden” del Reich Alemán.

El general impaciente le exhorta a que diga todo lo que sabe sobre la organización de la junta, y Don Pietro, en un *Primer Plano*, con la luz que ilumina todo su rostro, observa al espectador-actor sentado enfrente, y con una actitud tranquila le mira a la cara, directamente a los ojos. Le dice al general, que él, como cualquier parroquiano, ha prestado ayuda desinteresada a aquellos abatidos que lo han necesitado, que por lo demás no tiene información detallada sobre la junta, y que lo poco que sabe, lo ha escuchado a través de la confesión, que por respeto a Dios y a su disciplina ética, se niega rotundamente a revelar.

Acá se puede notar cómo la claridad del *Plano detalle*, la calma del rostro de Don Pietro situado en un *encuadre lumínico* total, tiene una intención más amplia que la de alumbrar el lugar. En realidad su intención es más profunda, más psicológica, transmite la nobleza eclesiástica irradiada por el sacerdote, que a pesar de la fortaleza de su fe, también deja entrever en sus ojos, que reflejan la mirada del espectador-actor, una angustia latente.

El general se desespera, dice que su código eclesiástico vale un comino, y que si no confiesa, o por lo menos convence a Manfredi que lo haga, se va a ver obligado a torturar a su amigo. Lo mira encolerizado y dice que no sea tonto, que si habla, le ahorrará a su “amigo” sufrimientos que ni siquiera se imagina. Don Pietro responde: *“Sí... lo imagino mejor de lo que usted cree. Pero pienso será inútil de todas formas, él no hablará, aunque yo trate de persuadirle... rezaré por él”*.

El general, disgustado, deja de insistir y procede a ejecutar la dolorosa tortura a Manfredi. En este momento el padre se toma la cabeza con tristeza y desesperanza, el ojo de la cámara se ubica en la posición visual de Don Pietro y el espectador, justo enfrente de la sala de tortura. Ya en este punto, sólo se puede esperar lo peor.

Con sevicia el general deja la puerta abierta de par en par, en el fondo se le ve a Manfredi cabizbajo, atado de pies y manos a una silla, al lado se observa una mesa con un soplete encendido, una fusta de cuero, instrumentos corto-punzantes, y tres soldados que merodean el lugar. Los ojos de Don Pietro y el espectador se ven impactados por la cruda imagen de aquello que está por suceder: ya la catástrofe es inminente. Afligido,

Don Pietro da la espalda a la habitación de tortura para rezar en voz baja, cuando de pronto irrumpen los gritos de sufrimiento de Manfredi quien es torturado en vivo y en directo, el pobre sacerdote queda horrorizado, como si le fuese imposible creer tal infamia. El horror se apodera del espectador-actor.

Sin decir una palabra la cara del pobre sacerdote lo dice todo, la cámara lo enfoca en un *Plano Detalle*, de frente al espectador, mientras ambos son testigos del sufrimiento en carne viva de Manfredi, expresado apenas por el acompañamiento sonoro de sus gritos desgarradores.

Al cabo de un rato el general visita la cámara de tortura porque se le ha informado que Manfredi se rehúsa a hablar, no ha escupido una sola palabra.

La cámara ubicada enfrente del espectador y del General, enfoca el torso de Manfredi ensangrentado, lleno de heridas por todas partes, y su cabeza caída por la pérdida de consciencia. En seguida uno de los torturadores le aplica una inyección para que despierte. Al cabo de unos segundos Manfredi levanta el rostro para ver al general, quien se asoma a la cámara con un fondo de luces y sombras macabras y un rostro no menos malvado.

Él trata de persuadir a Manfredi, le dice que es inútil que se resista, que la única salida es que confiese todo lo que sabe: “*Sólo deme los nombres de los generales Badoglianos, prepáreme las condiciones para que pueda arrestarlos y le aseguraré su libertad, así como la inmunidad a los hombres de su partido. De acuerdo señor Ferraris?*”. Manfredi le responde enseguida con un escupitajo en la cara, y el general encolerizado le responde: “*¡¡¡Perro!!!*”, toma de inmediato un látigo y le asesta tres certeros golpes en el rostro. Luego, le dice a los torturadores que continúen y se retira de la sala, mientras Don Pietro y el espectador son testigos del cruel episodio.

Minutos más tarde, el general, Don Pietro y el espectador, escuchan los gritos, los gemidos mezclados con llanto de Manfredi, a quien se le ve por unos segundos, en un *Primer plano* atado de pies y manos, mientras un torturador le quema el pecho en carne viva con un soplete.

Finalmente Manfredi muere sin haber revelado una sola palabra, y Don Pietro, lleno de ira y dolor, maldice el destino de los infames bajo el nombre de la ley divina.

Así, se ve el modo en que Rossellini ha generado a través de las imágenes vívidas de la tortura de Manfredi, una zona transicional en que inmiscuye las vísceras mismas del espectador-actor, quien es testigo de la infamia y la crueldad sin retoques. A través de la *ablación*<sup>21</sup>, el manejo de los primeros planos, la luces y la expresión de los personajes, Rossellini hace de la escena de la tortura de Manfredi una episodio de confesión, que es uno de los métodos típicos del Neorrealismo a través de los cuáles se persigue su verdad, y se le prepara en su devenir para que el espectador-actor se apropie de ella. Se busca violentar la consciencia por vía del impacto afectivo.

En esta escena la película tiene la facultad de remover, a nivel pre-consciente, las fibras más rechazadas por la vida consciente, a saber: el sometimiento del otro, el sufrimiento, la sangre y finalmente la muerte.

A través de ella, el espacio transicional engendra una fantasía de violencia, de crueldad primitiva, de fantasías destructivas, a la vez que convive, sin contradicción alguna, con los deseos de reparación, de redención de perdón y de consideración por el otro, que son también característicos de todo ser humano.

Para dar un cierre, parece pertinente apoyarse en las palabras de Quintana (1997) quien dice que con esta escena, el cine pierde la inocencia por primera vez, pues se revela una tortura ante la cámara y ante el espectador. Esto se hace más explícito que en películas anteriores: el hecho de que el espectador es un tercero dentro de la obra, una víctima y victimario de la tortura.

### **Stromboli: El escándalo en la Isla, y la revelación del Volcán.**

El análisis de la película Stromboli de Roberto Rossellini (1949), nos arrastra a dos momentos esenciales dentro de la manufactura filmica Neorrealista, según la cual será posible la revelación de la verdad en movimiento de fusión con el espectador: se observará en un primer momento *el escándalo*, como el acontecimiento que se desarrolla a lo largo de la película (en las tres cuartas partes de su desarrollo), y en un

---

<sup>21</sup> *La ablación* hace referencia a esa preocupación del Neorrealismo por la literalidad de las cosas (Bergala 2000/1984). (Para profundizar sobre este concepto, ver capítulo 2, apartado 2.7)

segundo momento se hará el abordaje de la escena final en donde emerge *el milagro* como la revelación de la verdad<sup>22</sup>.

Karin, (protagonizada por Ingrid Bergman) es una mujer hermosa acostumbrada a la vida de los placeres sofisticados de la ciudad, sin embargo al llegar a la isla de Stromboli se encuentra con un panorama desolado : *en un plano intermedio* se observa una tierra abandonada, donde sólo hay humo, polvo, piedras, hollín, y unos cuantos lugareños. A través de los ojos del espectador-actor, y de los *planos detalle* del rostro desilusionado y disgustado de Karin, la cámara se apropia de las condiciones literales del lugar (como *set* de grabación). Utilizando la luz del día, filmando a los pescadores en medio de sus labores habituales y presentando la hostilidad del entorno con un decorado natural, el espectador-actor acompaña a Karin en su travesía por la isla desértica, a la vez que se va apersonando de la aridez del entorno, de la desazón que produce la llegada a un lugar devastado.

Después de haber pasado varios días sumida en el desespero y el llanto, Karin decide limpiar sus lagrimas amargas, para cambiar su situación; de repente se decide a pintar su hogar, a decorarlo con varios muebles, adornos y plantas rescatadas del olvido, hallando a su encuentro la mirada opresiva, punitiva y desdeñosa de las vecinas que van a visitarle a la casa. En este momento la claridad lumínica de la escena decorativa, se tiñe de negro lúgubre con la llegada de las tres puritanas, que vestidas con túnicas negras (que parecen de luto), embalsaman cualquier arrebató de felicidad o esperanza. Al instante el ojo de la cámara se ubica en la posición visual de Karin y el espectador, para enfocar en un *plano detalle* la figura-fondo (blanco contra negro) de las caras amargas y juzgadoras de las tres vecinas. Karin y el espectador se hallan fundidos en la incertidumbre, la angustia, el sentimiento de rechazo, de exclusión, la pregunta ¿Yo qué hice para que me miren así?, se vuelve la protagonista de la imagen.

En otra ocasión sucede exactamente lo mismo, cuando Karin decide refrescarse al lado de los acantilados de la isla, donde arriban barcos pescadores. Ella se mete en el agua para jugar con los niños que revolotean a la orilla, y luego se desplaza para conversar con un pescador sobre el sorprendente hallazgo de un pulpo de mar. Sin embargo no han logrado cruzar más de tres palabras con el pescador, en una relación de

---

<sup>22</sup> Ver pie de página número 6, página 20.



apenas dos extraños, cuando el ojo de Karin y el espectador-actor se ve violentado por las figuras negras de las puritanas que con su mirada acusadora, hostigan la claridad lumínica de la escena, al poner de frente sus figuras negras en un *plano intermedio*. Seguidamente una expresión de vergüenza y tristeza, es captada por un *plano Detalle*, que se posa sobre el rostro de Karin, dejando acongojado al mismo espectador, contagiado por esta sensación de malestar. En las horas sucesivas el espectador-actor acompaña al esposo de Karin que vuelve de sus correrías marinas, mientras por las calles asoman los acompañamientos auditivos (solo las voces) que dicen: « cornudo », «Oleee », « ¡Te han puesto cuernos ehha amigo!», « Yo de ti me fijaría », etc.

En estas dos escenas anteriores, así como en las pocas que suceden a continuación, se puede notar cómo se configura el *escándalo social* propio del Neorrealismo, en el que tanto la protagonista como el espectador sienten la incomodidad, el desajuste que implica ser extranjero: el osco rechazo que se vive en la isla de Stromboli cuando Karin termina por ser blanco de las burlas, las afrentas, y la maledicencia de los pueblerinos, que la excluyen por el simple hecho de ser diferente, no es más que el choque que genera la llegada de un extranjero a una comunidad homogénea, generando así un choque heterogéneo. Este choque entre lo extraño (difícil de pensar) y lo ya conocido, no sólo surge a nivel social, sino también a nivel del pensamiento, en donde lo nuevo tiende a ser rechazado, por amenazar el equilibrio de lo homogéneo, de los prejuicios. De esta forma el pensamiento en creación, consistirá en aceptar lo heterogéneo, dejando entrar lo nuevo, y abriendo paso al extranjero que todos llevamos dentro.

El segundo momento importante del análisis de la película, se refiere a la aparición del milagro, que toma lugar en el desenlace del film, en el que Karin intenta escapar de la Isla. En esta escena (frente al volcán), se puede ver cómo todo el tiempo de latencia (del *escándalo*) desemboca en la revelación de la verdad, que sólo tendrá lugar, al fundirse el espectador-actor con la pantalla en una relación íntima (Holocausto). Allí vemos a Karin subir por las paredes del volcán, desesperada por escapar de la isla. Hay una secuencia de varios planos intermedios en que vemos a la actriz caerse una y otra vez mientras sube la cuesta del volcán. El espectador acompaña la tortura que Karin sufre a cada paso, y en la que los planos detalle de su rostro no hacen más que acentuar su sufrimiento, su angustia, emplazando al espectador en la

angustia misma, frente al volcán, al filo de la muerte, sin saber qué va a suceder. Los planos completos que muestran el panorama del volcán furioso y a punto de explotar, ubican el ojo espectador en la posición de Karin, quien sube la cuesta y observa el imponente obstáculo de la naturaleza, haciendo protagonistas al cansancio, al ahogo, al sufrimiento y al dolor implicado en cada paso. En este punto, el decorado natural del volcán se apodera del espectador-actor. Es un decorado monstruoso e imponente, en el que priman la piedra y el humo, y en el que el manejo de la luz deja entrever el rostro sofocado de Karin, sumergida en la oscuridad. La imagen es tan incierta como lo que está por venir.

Finalmente el poder de la montaña es tan grande que Karin cae desmayada en la orilla del volcán, que salpica lava a borbotones; no ha podido cumplir su objetivo, no logró sobrepasar el obstáculo del volcán, y no se sabe si podrá salir de la isla. Si ha sobrevivido o ha muerto, es una duda que padece el espectador mientras Karin cae en medio de la hostil oscuridad, y se corta la escena en el momento puro del suspenso. La pantalla se oscurece totalmente. Hay un tiempo de latencia e incertidumbre.

A la mañana siguiente, emerge un primer plano con el rostro de Karin maravillado con la belleza del paisaje. Enseguida observamos un plano completo que muestra la panorámica de la isla, unos pájaros que despliegan su vuelo sobre las nubes espumosas, a lo lejos los pescadores haciendo sus labores matutinas, y todo ello bajo un sol abrasador que ilumina toda la isla. El cambio lumínico de la escena anuncia que ha surgido algo *en y con* la película. En este punto el ojo de la cámara es el ojo del espectador, éste se convierte en la cámara misma, que se apropia de la panorámica, a la vez que asume la posición visual de Karin contemplando la belleza inusitada de la isla que aparece como un acontecimiento nuevo, como el embeleso por vez primera, después de haber visto su peor cara, al filo de la muerte a orillas del volcán furioso a altas horas de la noche; ahora todo es diferente, el espectador se encuentra ante algo maravilloso. En seguida observamos un *primer plano* con la cara de Karin que transmite con su expresión el sentir de la calma y la tranquilidad, cuando escuchamos de sus labios decir: « ¡¡¡Dios, oh Dios, qué misterio, y qué belleza...!!! (un suspiro acompaña) « He aquí la revelación de la verdad Rosselliniana, que se construye a través del escándalo que protagoniza Karin, en el curso latente de la película y que culmina por fin en el milagro: ha habido una reconciliación con la pesadilla de la isla de Stromboli.

Karin, sin palabras, parece transmitir la verdad que se revela en una expresión de complacencia, de candor, se devuelve enseguida cuesta abajo para volver a la isla, ya no con la resignación y la amargura con que vivía cada día, sino con la frente en alto, de cara a un devenir novedoso, amando la vida, amándose a sí misma, queriendo vivir desde otro punto de vista. Finalmente la cámara enfoca un plano intermedio, que ubica al espectador en la posición de cualquier isleño que alza su cabeza de cara a la colina, desde donde observa a Karin descender tranquilamente la cuesta del volcán, para reencontrarse con el pueblo de Stromboli. ¿Volverá a intentarlo?, ¿Se quedará para siempre en la isla? Son preguntas que no tienen respuesta, pues no importa saber qué va a suceder a ciencia cierta. Tampoco interesa tener un desenlace « bien acabado » (es decir con los convencionalismos sociales y morales de la época), lo que importa acá es precisamente ese momento, ese instante del milagro donde la verdad se revela en sintonía con la confusión del espectador. Lo que importa aquí es el impacto de la imagen pura, que hunde al personaje en su lenguaje, y que lo afecta, lo estremece.

Llegado este momento, el espectador-actor se ha fundido tanto con la pantalla, con el acontecer dramático de Karin, que el *Holocausto* Neorrealista ha cumplido su objetivo. En este punto la paradoja en la que Karin se ve envuelta, contiene y envuelve a su vez al espectador-actor, quien después de haber estado al filo de la muerte en el ascenso del volcán, es partícipe de una reconciliación con la vida misma, con la Isla de Stromboli; la culminación del film con este desenvolvimiento del Milagro al estilo Neorrealista, ensancha el aparato para pensar, abre las puertas a la revelación de la verdad, que no será otorgada por la película, sino que la parte final dependerá del espectador y su modo de apropiarse de ella, su modo de pensar, de vivir, de sentir a través de ella: sólo así se ha completado la película.

En este caso la apropiación de los contenidos por parte del espectador-actor, se da gracias a la fantasía en la que se ve envuelto. En *Stromboli* el fenómeno transicional permite que el espectador se apropie de las vivencias de Karin, de sus sentimientos, y se vea a sí mismo reflejado en el acontecer dramático de la película. Sentirse rechazado, excluido, incómodo por vivir en un lugar feo y hostil, constituye el componente heterogéneo (escándalo) de la paradoja transicional, que se posa sobre la psique del espectador-actor, en forma de elementos difíciles de pensar. Son fantasías a las que quizá se les ha dado poca cabida, porque no es fácil verse en esa posición, pero que

gracias a la vivencia del cine pueden ser representadas, pensadas, imaginadas. Como nuevos frutos útiles para el pensamiento (elementos Alfa).

Finalmente con la aparición del milagro emerge el segundo componente paradójico del fenómeno transicional, en donde se presenta la ausencia de contradicciones propia de la fantasía, en la que Karin y el espectador despiertan del desmayo y se reconcilian con la propia vida y con el pueblo de Stromboli. Es en este cierre donde al haber atravesado por una fantasía de muerte, y desolación, la revelación de la verdad Rosselliniana deja las puertas abiertas para que el espectador lo asuma como desee y le dé el desenlace que prefiera. El cine ha permitido al espectador fundirse en su drama, y sólo gracias a la verosimilitud de esta fantasía, le será posible alimentar su *pensamiento en creación*, y así enriquecer su modo de vivir la vida.

### **Ladrón de bicicletas: el escándalo del robo de Antonio.**

En *Ladrón de Bicicletas* de Vittorio De Sica (1948), vemos en la parte final del film a Antonio y a su hijo Bruno caminando por las calles de Roma. La tensión aumenta a medida que los vemos deambular, como dirigiéndose hacia ninguna parte. Bruno intenta no quedarse atrás, pues su padre camina a pasos de adulto, como en un trance de desesperación y de sin sentido.

Llegan a las afueras de un estadio. Bruno se sienta en el andén, como a la espera, cansado de tanto deambular por la ciudad en busca de la bicicleta que les han robado. La música se hace presente, o mejor aún, llegamos casi a concientizarnos de su presencia: un estímulo oscuro y misterioso, que realza la desesperación de Antonio y el presagio de lo que está por suceder.

Estamos rodeados de bicicletas. Están en todas partes. Oímos el tintineo incesante de sus timbres, y vemos cómo sus marcos se interponen entre el rostro de Antonio y el mundo que lo rodea. En ese momento, estamos dentro de su cerebro. Somos Antonio, somos su angustia, su vergüenza, su rabia, su sentimiento de impotencia frente a una realidad indescifrable.

La gente empieza a salir del estadio y a tomar sus bicicletas. Antonio se pone de pie, y le ordena a su hijo que se vaya, que tome un tranvía. El rostro del niño responde

al de su padre: es su reflejo, y el montaje de sus expresiones faciales resalta esta sensación de intimidad entre los dos personajes. Como espectadores-actores, terminamos siendo cómplices de los secretos que nos están revelando. Nos sentimos privilegiados.

Antonio avanza hacía una calle vecina, donde una bicicleta se encuentra parqueada frente a la entrada de una edificación. Bruno no se monta al tranvía: sus gestos denotan la intuición de que no debe dejar sólo a su padre, pero la toma es ambigua (y por ende, aun más fructífera) y no deja de lado que esto haya sido, a su vez, una simple consecuencia del azar.

La toma en que Antonio se roba la bicicleta tiene un encuadre particular: la imagen está separada en dos por un poste de luz, la representación de un límite que el personaje está a segundos de cruzar: un límite legal, jurídico; pero también un límite moral, de dignidad humana; un límite temporal, en el que las cosas llegarán a un punto de no retorno apenas cruzada la frontera. Y ocurre: Antonio cruza esta frontera, y sale montado en la bicicleta, perseguido por un grupo de gente que intenta alcanzar al ladrón de bicicletas.

Antonio pedalea con fuerza. A la vuelta de la esquina, Bruno reconoce a su padre montado en la bicicleta, perseguido por un grupo de gente que grita: “¡Ladrón, ladrón!”. La cámara se acerca al rostro del niño. La escena es tan emotiva que es simplemente inexpresable en palabras. La mayoría de la gente llora en esta última parte del film, sin necesidad de apelar a grandes artificios o a trucos demasiado elaborados: simplemente nos muestra la angustia de los personajes a través de tomas muy sencillas, y con un montaje casi imperceptible.

Antonio es alcanzado, abofeteado, insultado. Bruno llega en ese preciso instante, gritando “¡Papá, papa!”, e intentando cogerlo de la mano. La gente quiere llevarlo a la policía, pero al ver a Bruno, el dueño de la bicicleta decide dejar el asunto sin más. El niño es el único en percatarse que el sombrero de su padre se ha caído al piso. Lo recoge y lo sacude.

El final de la película es un montaje de tomas de ambos personajes, del padre y del hijo, acompañados de la música más representativa de todo el largometraje. Caminan lado a lado por la calle, metidos entre la gente. Bruno lo mira sin cesar, con

lágrimas en los ojos. Le devuelve su sombrero, y Antonio, como intentando limpiarse a sí mismo, lo sacude a su vez. En pocos segundos se desmoronará, romperá a llorar, y su hijo lo tomará de la mano, para que el espectador-actor finalmente presencie la manera en que se diluyen en la multitud.

El grado de emotividad que alcanza el *Ladrón de bicicletas* es sorprendente. Y lo más importante, en lo que a la experiencia cinematográfica se refiere, es que lo logra a través de su sencillez, sin ninguna pretensión artificiosa, como si la experiencia cinematográfica tuviera la capacidad de mostrarnos un mapa del alma humana a través de un rostro.

Esta es una escena de escándalo interno, y como dice Bergala (2000/1984) “es provocado por un acontecimiento que la conciencia del personaje no tiene los medios o la capacidad de asimilar y que representa una conmoción que va a distanciarle de sus certezas y de su comodidad moral” (19). El espectador se da cuenta que la película se llama *El ladrón de bicicletas* por Antonio, y no por el robo que en un principio le cometieron a él. Este escándalo surge tanto en Bruno como en Antonio (en el nudo afectivo de la relación padre-hijo) y en el espectador-actor, en la medida en que irrumpe lo heterogéneo, en que una persona honesta puede llegar a convertirse en un delincuente, en que un buen padre puede llegar a defraudar, etc. Todas estas paradojas son posibles gracias a una zona transicional. Es así que el escándalo va tomando más intensidad, que la paradoja interna se hace cada vez más fuerte, llevando al espectador y a los personajes al llanto, hasta dejar irrumpir la posibilidad de aceptar las paradojas de la existencia.

Esta paradoja es arrojada con un torrente de emociones mezcladas, que se contraponen, se complementan, y conviven sin contradicción al interior del espectador. Éste tiene la posibilidad aquí de apropiarse de ella, de hacerla suya al verse reflejado en una conflictiva afectiva universal, que pone en una especie de cuerda floja a la relación Padre-Hijo, que todo ser humano lleva consigo. La apropiación de la paradoja como un drama que le pertenece a la mismidad del espectador, no le deja una sensación de buen cierre, de una respuesta a este nudo afectivo, tampoco de un final convencional o esperado, sino que por el contrario el escándalo interno del que se hace partícipe, lo deja atragantado con un momento emocional difícil de digerir.

Más que dejar servida en bandeja de plata una respuesta, una única solución, o un discurso militante con fábula pedagógica, la escena, por vía del choque afectivo, deja al espectador con una serie de imágenes (elementos alfa) que representan una vivencia emocional, irresuelta. A los pocos minutos la película finaliza, dejando en suma una interrogante abierta, y será entonces labor del espectador llevarla consigo, para resolverla, para pensarla, o interpretarla del modo en que desee. Es aquí donde Vittorio De Sica logra el Holocausto Neorrealista con el espectador, pues la obra sólo será obra, cuando el espectador se apropie de ella, cuando la haga suya, y cuando la revelación de la verdad se dé únicamente en devenir conjunto con el espectador y sus sentimientos.

Al finalizar la película con esta estremecedora escena, el choque afectivo ofrece al espectador la posibilidad de dotar de sentido toda la conmoción social vivida previamente en las escenas anteriores. Todos estos movimientos subterráneos del alma del protagonista y del espectador, que silenciosamente se fueron cocinando en el desarrollo anterior de la película, vienen a desembocar de forma inesperada en un clímax ambivalente, en el que la convulsión afectiva de la escena pone en consideración la difícil condición social en la que el drama tiene lugar (Bergala 2000/1984).

Las implicaciones reales, el dolor, el desfallecimiento de ideologías, y la vida misma puesta en medio de tanta conmoción, puede ser pensada en sus proporciones afectivas, cuando el espectador se conmueve de su propio dolor reflejado por la escena, cuando la conmoción de un desconocido ciudadano de Roma, como el caso del *Ladrón de bicicletas*, pone el dedo sobre las propias llagas. Ahora esta desazón le pertenece al espectador, y es a través de ella que le será posible pensar críticamente el contexto que le rodea, para ampliar así su *Pensamiento en creación*.

A su vez, es imposible negar la relación de simpatía creada por el film, que se traduce en un cariño del espectador-actor hacia los personajes de Antonio y Bruno. Sin este vínculo afectivo, la película no llegaría a lugares tan novedosos. El espectador se apega a estos personajes, a su sinceridad, al cariño que despiertan. En este sentido, el futuro delincuente es para el espectador alguien que ha ido conociendo a través de la película y, minuto a minuto, se ha ido apegando cada vez más a él, asimilando sus angustias, comprendiéndolo, haciéndolo suyo, para finalmente verlo convertido en un personaje que termina robando. Frente a esto, el espectador-actor no puede sino tener una apreciación mediada por el afecto, ambigua, conflictiva, contradictoria, que lo saca

del lugar común, de la apreciación racional, del juicio simplista que se traduce en culpable/inocente.

El título de la película es muy poderoso: en la escena final el espectador se percata de que el ladrón de bicicletas es el mismo Antonio, el protagonista. Durante la hora y media que precede el robo, es lógico pensar que el título del film reposa en el hecho de que Antonio ha sido una víctima (de otro ladrón). Hasta el momento, el protagonista es inocente, pero el final trastoca todo lo que se tenía dado por inamovible, desembocando en la puesta en escena de una realidad conflictiva, imposible de traducir con herramientas maniqueas, y que revelan una infinidad de tonalidades grises.

En este sentido, la ficción frustra<sup>23</sup> poniendo al espectador-actor en una situación incómoda, en la que le es imposible tomar una posición radical (bueno/malo, inocente/culpable, agresor/victima), intentando complejizar el acto del robo. La ficción permite entonces mostrar más variables de esta realidad, que, en otro contexto, sería simplemente juzgada bajo términos legales (inocente/culpable).

Aquí, al espectador-actor le es imposible juzgar: el delincuente es demasiado humano, no es una cifra sin sentido que se lee a diario en los periódicos y que se enjuicia desde la antiséptica distancia de la lógica. El espectador es entonces “obligado” a comprender lo que está ante sus ojos, a emborracharse de afecto, y no le queda más que llorar (como prueba material de que ha entendido una pequeñísima parte de la complejidad de la existencia humana) mientras Antonio y Bruno se pierden en la multitud.

---

<sup>23</sup> El término frustración no se refiere acá al hecho de que el film perjudique al individuo, sino que se considera como una condición necesaria y precedente al proceso de pensamiento. En este sentido la frustración es concebida desde la teoría de Bion (1962), que asume que frente a una pre-concepción o expectativa sobre algo que se espera encontrar, el psiquismo choca con algo inesperado, desconocido. De este modo el enfrentamiento con la novedad (el no cumplimiento del deseo) insta al psiquismo a pensar, arrojando elementos nuevos que favorecen el ensanchamiento del aparato para pensar pensamientos. (Para profundizar más sobre este concepto, ver capítulo 1, apartado 1.2 Desarrollo del Aparato Psíquico)



### 3.3 Cuando se encienden las luces

“Creo – fíjate bien: es una suposición- que lo que me interesa es la libertad del hombre, la liberación de de cada hombre de las trabas, de las redes, de los convencionalismos morales y sociales en los que cree, o mejor, en los que cree creer, y que lo angustian, lo limitan, lo hace parecer más pequeño, incluso más malo. Si quieres colgarme una bandera a toda costa, una bandera pedagógica, resúmela en este lema: Ser lo que se es, es decir, descubrirnos a nosotros mismos para poder amar la vida”.

Fellini

Quizá ninguna expresión podría manifestar con tal claridad, el modo en que el cine puede aportar a la vida de cada individuo, a su pensamiento. Cuando se hace referencia al modo en que el cine Neorrealista puede movilizar el pensamiento, se trata simplemente de que a través de tal experiencia, el espectador tiene la posibilidad de enriquecer su vida emocional, de conocerse más a sí mismo. A través de este fenómeno transicional, en el que fantasía y realidad se funden, en la que el principio de placer y el de realidad se trenzan, es posible que se estimule el *Pensamiento en creación*, que desemboca de un modo fascinante, en la potencia emocional del individuo para aceptarse a sí mismo, tal y como es, o como dice el mismo Fellini (1998/1974), para “ser lo que se es, es decir, descubrirnos a nosotros mismos para poder amar la vida”.(p 180)

En este caso la experiencia del Holocausto Neorrealista, permite al individuo ser y devenir al ritmo del film, dejando para sí mismo el legado de nuevas formas de pensar, de vivir la vida, de ver el mundo. Con todo, los elementos alfa que amplían el *Pensamiento en creación*, no son otra cosa que esos nuevos frutos que se han construido en la experiencia artística, son el renacimiento de nuestra vida psíquica. En medio de los dramas, las alegrías y las tristezas inherentes a la existencia humana, son estos, frutos del pensamiento, aquellos que nos sirven para estimular la consideración por el otro, para crear (y crearnos a nosotros mismos), para producir sueños y fantasías, y en últimas, para vivir la vida.

Al fin y al cabo, la pregunta que se impone es: ¿cómo sale el espectador-actor después de la experiencia cinematográfica? Y siendo absolutamente pragmático: ¿de

qué le sirve esta experiencia? Pero para contestar a estas preguntas siendo coherente con lo presentado en este Trabajo de Grado, habría que intentar desligarse de los roles definidos, desprenderse de ese conjunto de valores para hacer jugar todo contra todo (Foucault, 1972). En pocas palabras, habría que desprenderse de lo que se supone debe contestar tradicionalmente un psicólogo de profesión frente al tema, de la contribución que se espera de él dentro del ámbito de su conocimiento. Habría que cuestionar, sin preocuparse por la formalidad del rigor que tanto distingue a los psicólogos, sin las preguntas *a priori* que se supone deben hacer para llegar a sus anhelados objetivos, y simplemente dejarse llevar por la experiencia cinematográfica.

Aclarado esto, se puede decir que la experiencia cinematográfica transforma al individuo porque lo sensibiliza. Para ejemplificar la importancia de este punto, se citarán las palabras de Cassavetes (1960): “En este país, la gente muere a los veintiuno. Mueren emocionalmente a los veintiuno, puede que antes... Mi responsabilidad como artista es ayudar a la gente a vivir más allá. Las películas son un mapa a través de terrenos emocionales e intelectuales que produce soluciones a la pregunta de cómo ahorrar sufrimiento”.

Las películas presentadas en este Trabajo de Grado sumergen al espectador en una época histórica, pero de una manera muy diferente a como lo haría un libro de historia meramente conceptual: lo hacen a través de una experiencia sensible. No se trata aquí de demostrarle a un lector, o al espectador de un documental, que se ha hecho una investigación exhaustiva, que se han seguido todos los pasos metodológicos requeridos para llegar a la verdad de los sucesos acontecidos. Nada de eso: se intenta aquí sumergir al espectador-actor dentro de una experiencia sensible, en la que él pueda *sentir* (a través de los personajes, de la ambientación, y de todo lo que de una u otra manera emerge de la expresión cinematográfica) el mundo presentado en la pantalla. En este sentido, se aprende más sobre las infames consecuencias de la guerra a través de expresiones como el cine (pues es una experiencia sensible) que a través de una exhaustiva investigación llena de datos estadísticos sobre el Holocausto que poco llegan a interpelar. Después de haber sido espectador-actor de *El ladrón de bicicletas*, la Roma de posguerra será un recuerdo vívido, ligado a los personajes a través de los cuales hemos recorrido la ciudad, y con los que hemos compartido la angustia de vivir en un mundo devastado. La ficción se revela también como un método de investigación

de las pasiones humanas en relación con un momento histórico específico, ocurra éste en el presente, en el pasado, o en el futuro (como en el caso de la ciencia ficción). El cine, y en este caso el Neorrealismo italiano, es también una experiencia estética tanto para su creador como para su espectador-actor, (estético entendido aquí como que se ocupa de las percepciones sensoriales y de las emociones derivadas de aquellas). Como diría Gao Xingjian (2004):

El arte no es una herramienta de protesta. La consideración del arte como un instrumento de propaganda correspondería a una necesidad política, cuando la esencia del arte reside en la estética. El artista tampoco es el portavoz de su época, dejemos esto para los activistas políticos; por otra parte, nadie puede ser portavoz de su época. Ni siquiera tú podrías, como mucho expresarías lo que tuvieras que decir, pero tu época no te escucharía. (...) El artista es ante todo un esteta (...). La crítica que hace de la sociedad y el desafío que le lanza, más que un acto ideológico, es un juicio estético (17).

Entonces, en el sentido estricto de la palabra, el cine no llega a ser útil o funcional en ningún momento, ya que no puede ser categorizado bajo estos parámetros. Y cuando lo es, el resultado termina siendo un absurdo.

El cine puede transmitir ideas, pero éstas serían una consecuencia de la experiencia sensible. El espectador-actor puede decir: “Me sentí tan angustiado durante la película, que por primera vez me di cuenta de lo horrible que podía ser la guerra”. Su “método” de aproximación a los fenómenos es otro, y hasta podría decirse que al no buscar transmitir ideas a toda costa, termina transmitiendo más de lo que se creería. Podría decirse que toda ficción que rescata lo sensible como experiencia, está cansada de vivir en un mundo habitado por gente con cabezas repletas de ideas, pero con vidas sensibles inexistentes o por completo destruidas.

Inspirado por la experiencia cinematográfica, este Trabajo de Grado intentó, dentro de lo posible, convertirse en una experiencia sensible que permitiera dar cuenta de lo que ocurría en nuestra vida con el cine. Los autores, decididos a realizar un escrito que fuera más allá de la simple tarea académica obligatoria (un requisito de grado que para muchos estudiantes termina siendo un absurdo), hicieron lo posible por transmitir

los sentimientos evocados en la expresión cinematográfica Neorrealista, para darle al lector una idea del poder emotivo del cine. A su vez, más preocupados por escribir algo que involucrara emotivamente, que por seguir de manera ciega los parámetros académicos, se quiso realizar un trabajo que fuera (repetimos, dentro de lo posible) de agradable lectura, animando al lector a ver o a repetirse las películas, para disfrutar de la experiencia cinematográfica, para compartirla y (¿por qué no?): para hacer amigos. Gracias por leer.

#### 4. Bibliografía.

- Allen, W. (director)(1985).*La rosa purpura del Cairo* (película). Estados Unidos: Orion Pictures
- Bauman, Z (2000) *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Barcelona: Gedisa
- Bazin, A. (1963). *Le langage de notre temps, Regards neufs sur le cinéma*, Paris: ed du Seuil.
- Berenstein I, (2004) *Devenir Otro con Otro(s)*. Paidós, Buenos Aires, Argentina
- Bergala, A (2000) *Roberto Rossellini y la innovación del cine moderno. (trabajo original publicado 1984) En Introducción el cine revelador de Rossellini, R (2000) Barcelona. Paidós (trabajo original publicado 1965).*
- Berman, M. (1989) *Todo lo Sólido se Desvanece en el Aire: La Experiencia de la Modernidad*, México: Siglo Veintiuno Editores,
- Bion, W.R. (1962). Una teoría del pensamiento. *En: Volviendo a pensar*. Buenos Aires: Paidós, 150 – 164.
- Bion, W.R. (1975) *Aprendiendo de la Experiencia*, Buenos Aires: Paidós
- Borges, J.L. (1993) *Cuentos breves y extraordinarios*. Buenos Aires: Losada.
- Brainsky, S (1997). *Creatividad y arte*. Bogotá: Norma.
- Brainsky, S (1997). Fantasía exterior y la realidad interna. Reflexiones sobre “la rosa purpura de El Cairo” de Woddy Allen. *En: Revista de la Sociedad colombiana de Psicoanálisis Vol 22 No 1 año 1997 pp (51 – 63).*
- Brainsky, (2000) Algunas consideraciones sobre pensamiento y acción. *En Revista de la sociedad Colombiana de psicoanálisis. Vol 25 No 2 pp 705-727*
- Brainsky, S (2000). *Psicoanálisis y cine. Pantalla de ilusiones*. Bogotá: Norma.
- Brunner, J. (1999) *Globalización Cultural y Posmodernidad*. Santiago de Chile: Fondo de la Cultura Económica,

- Calvo, A (1994) La Modernidad en sus Desplazamientos En *Revista Colombiana de Psicología*, Universidad Nacional de Colombia, Vol 1, No 3, Año 1994 pp (37 - 42)
- Carroll, L (2000) *Alicia en el país de las maravillas*. Madrid: Barco de Papel(trabajo original publicado en 1885)
- Cassavetes, J (1960) *Various Quotes by John Cassavete*. En [www.industrycentral.net](http://www.industrycentral.net) revisado el 17 de mayo de 2009
- Castel , R. (2005) *La inseguridad social ¿qué es estar protegido?*. Buenos Aires: Manantial.
- Chaplin, C (1942)(director). *Tiempos Modernos*.(Video) Gran Bretaña : EJD Movies
- Cuesta, S (2006), *Ficciones de arriba en el sur. mundo-imagen-contemporaneidad*. En: Estética, Universidad de los Andes Venezuela (ULA) N° 9, Año 2006. Pp (69-86)
- De Sica, V (director) (1948) *El ladrón de bicicletas* (Película). Italia : Universum Film
- De Sica, V (director) (1952) *Umberto D* (Película) Italia : Amato Film
- Deleuze G (1985) *Estudios Sobre Cine, La Imagen-Tiempo*, Barcelona: Paidós
- Deleuze, G. (1996). *Conversaciones, Pre-Textos*. Valencia. (Trabajo original publicado 1986)
- Deleuze, G. (2002) *Diferencia y repetición*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Deleuze, G. (2007) *Dos regímenes de locos*. Valencia. Pre – Textos.
- Doron, R. y Parot F. (1998) *Diccionario akal de psicología* Madrid: ediciones akal,
- Duran, M (2000). Martin Scorsese. Una encrucijada en Little italy en: *Cuadernos del cine club numero 5*, P 6- 15. Bogota: Universidad Central.
- Egly, M. (1963) , *Regards neufs sur le cinéma, l'expression cinématographique*, ed du Seuil, Paris.
- Fellini, F (Director)(1960) *La Dolce vita* (película). Italia: Riama Film
- Fellini, F (1983) y *la nave va* (Video) Italia; Francia : PLM Video

- Fellini, F (1998) *Fellini por Fellini*. Editorial Fundamentos, Madrid, España (texto original publicado en 1974)
- Fenichel, O (1973). *Teoría psicoanalítica de las Neurosis*. Buenos Aires: Paidós
- Ferrater M, J. (1994) Diccionario de Filosofía. Vol 1ed, Ariel, Barcelona, España
- Flem, L. (1988). *Freud y sus pacientes*. En la Viena de Freud\_ *Revista La Gaceta. Fondo de Cultura Económica*. N° 215. Noviembre. México.
- Foucault, M (1972) *Foucault on Bachelard (video)*. En [www.youtube.com](http://www.youtube.com) revisado el 28-03-2009.
- Freud, S (1996). *La interpretación de los sueños*. Obras Completas Vol 1. Madrid: Biblioteca nueva. (Trabajo original publicado en 1900)
- Freud, S (1996). *El delirio y los sueños en la "Gradiva" de W. Jensen*. Obras Completas Vol 2. Madrid: Biblioteca nueva. (Trabajo original publicado en 1907)
- Freud, S (1996). *El poeta y los sueños diurnos*. Obras Completas Vol 2. Madrid: Biblioteca nueva. (Trabajo original publicado en 1908)
- Freud, S (1996). *Los dos Principios del funcionamiento mental*. Obras Completas Vol 2. Madrid: Biblioteca nueva. (Trabajo original publicado en 1911)
- Freud, S (1996) *Los instintos y sus destinos*. En Obras Completas Vol 2. Madrid: Biblioteca nueva. (Trabajo original publicado en 1915).
- Freud, S. (1996) "conferencias de introducción al psicoanálisis" en: Obras completas. Tomo II. Buenos Aires: Biblioteca Nueva. (Trabajo original publicado en 1917).
- García Arias, P. (2004) *De Picasso a Freud, Proyecto de Grado, Facultad de Psicología*, Universidad Javeriana, Bogotá Colombia.
- Gaviria, V (1989)(director) *Rodrigo D No Futuro (Video)*. Bogotá: Focine
- Gaviria, V (1998) (director). *La vendedora de rosas (Video)*. Medellín : Erwin Göggel
- Grinberg L, Sor D, Tabak E, (1986) *Introducción a las Ideas de Bion*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, Argentina.

- Gomez-Davila, N (1977) *Escolios a un texto implícito*. Bogotá. Instituto Colombiano de Cultura.
- Gubern, R (1969). *Historia del Cine, Vol 2*. Barcelona: Editorial: Baber
- Herrera, J, F. & Ramirez, A. (1998). *La filosofía aplicada a la investigación científica*. Bogotá: Universidad de la Sabana.
- Heidegger, M (2001). *Caminos de Bosque*. Madrid: Alianza (Trabajo original publicado en 1950).
- Hunter, A. (2001) *Los clásicos del cine*. Madrid: Alianza editorial.
- Jácome, C. (2003) *Psicología del Pensamiento: Aproximaciones entre las ideas de J. Piaget y W.R. Bion*. En: *Revista de la Sociedad Colombiana de Psicoanálisis* Vol 28 No 3/4 año 2003 pp (453 – 470).
- Kahn, M (1991) *Locura y Soledad . Entre la teoría y la práctica psicoanalítica*. Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- Laverde, E. (2004). *Investigación en psicoanálisis. Método cualitativo*. En *revista de la Sociedad Psicoanalítica Colombiana*. Vol 29 No 2 2004 pp (456-463)
- Mann, T. (2000). *Schopenhauer, Nietzsche, Freud*. Madrid: Editorial Alianza.
- Martin-Barbero, J (2002). *Oficio de cartógrafo travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Bogotá : Fondo de Cultura Económica
- Martino de Paschero L (1998) *Aproximación Metapsicológica a la Creatividad*, En: *Revista Latinoamericana de Psicoanálisis*. Vol II, No. 1, Agosto de 1998.
- Metz , C (1979). *Psicoanálisis y cine El significante imaginario* Barcelona : Gustavo Gili
- Minuchin, L (2000). *Psicoanálisis y cultura: pensamiento y adolescencia*. En *revista latino-americana de Psicoanálisis*. Vol. 4 número 1.
- Moliner, M. (1998) *Diccionario de uso del Español*, Madrid: Editorial Gredos
- Nagera, H (1968) *Desarrollo de la metapsicológica en la obra de Freud*. Buenos Aires. Horne



- Nussbaum, M (1995). *El discernimiento de la percepción: una concepción aristotélica de la razón privada y pública*. En Estudios de filosofía vol 1 Pp 107 – 167 traducido por Rosa Helena Santos-Ihlau. Medellín: Instituto de filosofía de la Universidad de Antioquia.
- Parks, G (1949) (fotógrafo) Actress Ingrid Bergman, during the filming of the movie Stromboli. (Fotos). En [www.life.com](http://www.life.com). Página revisada el 31 de Mayo de 2009
- Pontalis, J. (1986). *La jovencita*. Prefacio a “le délire et les rêves dans la Gradiva de W. Jense. de S. Freud. (traducido por Pio Eduardo Sanmiguel ) Paris: Gallimard.
- Quintana, Á (1995) *Roberto Rossellini*, Madrid: ediciones Cátedra.
- Quintana, Á (1997) *El cine italiano*, Madrid. ed paidós Ibérica
- Quintana, Á. (2003). *Fabulas de lo visible el cine como creador de realidades*. Barcelona: El acantilado.
- RAE (2001) *Diccionario de la real lengua española*. Madrid: RAE
- Rossellini, R (director) (1945) *Roma, ciudad abierta* (película). Italia: Zima Entertainment
- Rossellini, R (director) (1949) *Stromboli, tierra di Dio* (película). Italia: Fas Berit Films
- Rossellini, R (2000) *El cine revelador*. Barcelona. Paidós (trabajo original publicado 1965).
- Sadoul, G (1998). *Historia del cine mundial: desde los orígenes hasta nuestros días*. México: Siglo XXI
- Sánchez, A. (1972) *Iniciación al Cine Moderno*. Madrid: Publicación Novelas y Cuentos.
- Sánchez, G. (2003) *El Pensar: consideraciones etimológicas, lingüísticas, filosóficas, psicológicas y epistemológicas*. En: Revista de la Sociedad Colombiana de Psicoanálisis, Vol. 28 No 3/4, 2003.
- Scorsese, M (1999) (Director). *Mi viaje por Italia*. (Película) Estados Unidos: Columbia Pictures
- Sierra, R. (1996). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica*. Madrid: editorial Paraninfo.

- Tarkovski A (1991) *Esculpiendo en el tiempo*, Madrid, Editorial Rialp, (Trabajo Original publicado en 1985)
- Thoreau, H D (2005) *Una vida sin principios. Desobediencia civil y otros escritos*. Madrid: Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1863)
- Truffaut, F (1999) *El placer de la mirada*. Buenos Aires: Paidós (Trabajo original publicado en 1987)
- Visconti, L (1942)(Director). *Ossessione* (Película) Italia: Videofechnies.
- Winnicott, D.W (2003). *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Gedisa (ed.10)(Trabajo original publicado en 1971)
- Xingjian G, (2004), *Por otra estética seguido de reflexiones sobre la pintura*. Barcelona: Cobre ediciones.
- Zuleta, E (1995). *Democracia y Educación un campo de combate*. Bogotá: Fundación Estanislao Zuleta
- Zuleta, E (2007). *Arte y Filosofía*. Medellín: Hombre nuevo editores. (Trabajo original publicado en 1986)

#### **4. Anexos.**



Anexo 1. Figura 1.

Roma Ciudad Abierta.

Después de haber presenciado el impactante fusilamiento de don Pietro,

los niños regresan a Roma...

Figura tomada de: Historias del Cine, Vol 2. Gubern, R. (1969)



Anexo 1. Figura 2.

Roma ciudad abierta.

Torturando a Manfredi frente a la mirada de Don Pietro. El espectador es cómplice de esta tortura.

Figura tomada de: Historias del Cine, Vol 2. Gubern, R. (1969)



Anexo 2. Figura 3.

Stromboli

Karin y Antonio viajan hacia la isla de Stromboli.

Figura tomada de: [www.life.com](http://www.life.com)

Fotografía de Gordon Parks, (1949)



Anexo 2. Figura 4.

Stromboli

Karin cae bajo la mirada juzgadora de las lugareñas. Es una extranjera en la isla de Strómboli.

Figura tomada de: [www.life.com](http://www.life.com)

Fotografía de Gordon Parks, (1949)



Anexo 3. Figura 5.

### El ladrón de Bicicletas

Desesperanzados, Antonio y su hijo Bruno se sientan en cualquier acera de la ciudad de Roma, después de haber fracasado en la búsqueda de la bicicleta.

Figura tomada de: Historias del Cine, Vol 2. Gubern, R. (1969)





Anexo 3. Figura 6.

El Ladrón de Bicicletas

Antonio Ricci y su hijo Bruno buscan desesperadamente la bicicleta que les han robado, aún bajo la incesante lluvia.

Figura tomada de: Historias del Cine, Vol 2. Gubern, R. (1969)