

La pantalla de cine como figura seductora. El proceso de identificación del espectador.

MARÍA DEL MAR AGUILAR GALLEGO & FRANCISCO JOSÉ ESTEBAN LEAL

En el presente estudio pretendemos abordar la relación que establece el espectador con la pantalla de cine y el proceso de seducción que ésta pone en marcha, que implica, por otra parte, la identificación del sujeto seducido. Para ello, hemos enfocado el análisis teniendo como punto de referencia aquellos aspectos más míticos del cine, y en concreto, de la pantalla de cine como instancia seductora. Desde este punto de vista, hemos seguido las pautas que marca Baudrillard en su libro *De la seducción*, en el que establece los esquemas de comportamiento del seductor, y que nosotros hemos trasladado al cine.

Dice Baudrillard que "el cine sólo es poderoso gracias a su mito" (Baudrillard 1989: 91), pues sólo el mito remite a una unidad perdida por el hombre, a un estado unitario del *yo* anterior al surgimiento de la conciencia, y por tanto nos acerca a estados propios del hombre primitivo y del niño.

Y si el cine es mito, "en el corazón del mito cinematográfico reside la seducción" (Baudrillard 1989:91). La pantalla se convierte así en una gran figura seductora ligada a la fuerza arrebatadora de la imagen cinematográfica.

Vamos a centrarnos en una seducción esencial e intrínseca a la naturaleza misma del cine: la seducción que la pantalla, por sí misma e independientemente de lo que en ella aparece, ejerce sobre el espectador. No vamos a referirnos, por tanto, a la seducción, ni a la identificación, que pueden provocar ciertos personajes, determinadas puestas en escena o desarrollos argumentales, porque a priori, lo que nos muestra la pantalla de cine es todo aquello que nos constituye y que configura el imaginario del ser humano. Detrás de esos personajes con gabardina, de la figura monstruosa de Frankenstein o de un breve encuentro en una estación de tren, lo que se esconde son nuestros deseos y miedos más profundos.

Casetti, en su libro *Teorías del cine*, cita a Morin, quien señala que la pantalla refleja "los mensajes secretos, la más profunda intimidad del alma, todo está allí, alienado, trasladado a lo imaginario que expresa igualmente bien ciertas necesida-

des universales como las del siglo XX" (Casetti 1994:64). Así, el cine muestra nuestras pulsiones internas y nuestros comportamientos en nuestro estar en el mundo. Por eso Morin llamó al cine "archivo de almas".

En cuanto a la seducción, podemos indicar para comenzar que *se-ducere* es llevar aparte, desviar algo de su vía, engañar con arte y maña, cautivar el ánimo. Es en este sentido en el que el cine seduce, desviando al espectador del ámbito de la realidad para llevarlo al ámbito de los deseos. La seducción pone fin al dominio de lo real y pone en juego deseos que se sostienen en la carencia, en nuestra carencia. Pero se trata de deseos no físicos, que pertenecen al ámbito del ritual, al intercambio de signos, es decir, a la seducción. El cine nos muestra un universo de deseos insatisfechos constante, que inagotablemente nos seduce porque nunca se consuman. La consumación del deseo hace desaparecer la seducción, el intercambio de signos, y hace aparecer la sexualidad, que ya no pertenece al orden de lo ritual sino al orden de lo natural.

El cine, como el seductor, trabaja con las apariencias y el artificio, y lo hace de tres formas:

- Con una mirada que cautiva la mirada del espectador, convertida así en mirada del deseo. Entre todos los sentidos, la vista es el mejor para sustentar y mantener una relación con lo que se carece, y es el sentido sobre el que el sujeto se constituye en espectador.

- También con la palabra y la voz, que equivaldrían al sonido en el cine, y que actúan como ensoñación órfica.

- Y finalmente, en un momento o tiempo nuclear de la *fisys*, que es el tiempo de la proyección en el cine, un tiempo al margen del reloj que nos detiene y nos demora.

La seducción funciona, sea en el ámbito que sea, utilizando lo que la persona seducida es: es decir, utilizando tanto aquello que la persona seducida sabe que es, como aquello que no conoce sobre sí misma. Esta es la estrategia y la base de toda seducción. El seductor juega con las apariencias y gracias al secreto, a la observación lenta y minuciosa de su víctima, gracias también a lo oculto, aprendiendo en silencio los deseos del otro. Esto viene perfectamente expresado por Kierkegaard, quien en *Diario de un Seductor* dice: "Un espejo cuelga de la pared opuesta, ella no piensa en él pero sí el espejo en ella". Y Baudrillard dice sobre esto: "La astucia del seductor consistirá en confundirse con el espejo de la pared

opuesta, donde la joven se reflejará sin pensarlo mientras que el espejo la piensa" (Baudrillard 1989: 101).

Esta es la estrategia de la seducción, pero también la del cine. En ambos casos se trata a fin de cuentas de una estrategia de la ilusión. El cine se constituye de esta forma en una trampa diabólica que hace que el espectador quede absorto como ante un espejo, un abismo superficial que nos introduce en un mundo encantado.

Las cualidades semejantes son muchas. Si seguimos enumerándolas, veremos que el seductor, como el cine, es aquel en el que el ser seducido se encuentra a sí mismo, pero en el *otro*. Esto es lo que le ocurre, por ejemplo, a Narciso, el cual queda seducido al encontrarse en *lo otro*, es decir, en su propia imagen reflejada en el agua. Su reflejo es esa otra parte que también lo constituye pero que no puede alcanzar. El mito de Narciso representa la incapacidad del ser humano para alcanzarse a sí mismo y llenar su vacío. Narciso se enamora de su propio reflejo, pero pronto se reconoce a sí mismo y permanece contemplándose una hora tras otra. La imposibilidad de poseer ese su otro *yo*, la imposibilidad de atraparse, le lleva a la desesperación y la muerte, porque alcanzar ese ser que sólo se percibe en *lo otro* supone traspasar el espejo. El cine ofrece al hombre un espejismo de su forma completa. Así, la pantalla nos engaña con respecto a nuestra fidelidad física, cumpliendo la función de ese espejo que hace que quedemos seducidos por nuestra propia imagen.

Como Narciso, el espectador de cine ante la pantalla muere como realidad y se produce como ilusión. La seducción cobra todo su sentido en la absorción del otro; por eso el cine es el espacio de la seducción, porque en él el sujeto se pierde en un mundo que no es más que el de su reflejo, el de su doble.

Podemos definir el doble como una figura imaginaria que como el alma, la sombra o la imagen en el espejo acecha al sujeto como una muerte sutil y siempre conjurada. Si se materializara sería la muerte misma.

Como el Doctor Jekyll y Mister Hyde, y Dorian Gray y su retrato, el doble es un pliegue de nosotros mismos, un desdoblamiento que pone en evidencia el vacío que experimenta el ser, que se ve obligado a buscar al *otro* para intentar completarse. El doble existe desde el momento en que surge una conciencia del *yo*, y nos constituye como ausencia, como carencia, porque el *yo* necesita al *doble* para estar completo.

Ahora bien, si entendemos al seductor como un manipulador de la realidad, el cine es una representación simbólica de ésta, con la que el hombre consigue olvidar por un momento que es un fragmento de una realidad exterior que él no controla. Vivimos en el entramado de una realidad que no nos permite acceder a lo que está fuera de ella. Cuando el velo de esa realidad se rompe, se desgarrar, lo que aparece se nos muestra como fascinante. Lo que hace el cine es precisamente ponernos en contacto con ese *otro* más allá del velo.

El cine, al dotar al espectador de una posición privilegiada, de un poder de ubicuidad imposible fuera de la sala, lo reintegra en un mundo que ya no le es ajeno ni externo; lo reintegra en una totalidad, en una unidad con el *otro*, que es nuestro propio doblez. Este *otro* no es más que aquello de lo que el sujeto carece. Y precisamente porque pone de manifiesto una carencia, ese *otro* se transforma en objeto de deseo, es decir, seduce. Toda seducción, en el fondo, manifiesta un estado de carencia del sujeto seducido.

Y es aquí donde podemos establecer ya una reciprocidad entre los conceptos de identificación y seducción, pues como mantiene Aumont, el cine va a poner en juego, va a activar toda la serie de mecanismos psicológicos por los que el *yo* se constituye frente al *otro*, esto es, todos los mecanismos psicológicos de identificación. Esta es la base de su estrategia seductora y es esto lo que va a provocar la identificación del sujeto: precisamente el hecho de que el espectador de cine siempre sea un sujeto en estado de falta.

Pero el *doble* también tiene relación con el disfraz, es decir, con la máscara con la que el cine conforma su estrategia seductora. El cine es pura máscara, al igual que el seductor que siempre va a ocultar su verdadero rostro tras el maquillaje y el adorno. La máscara es siempre juego de signos y estrategia del adorno.

A partir de aquí es posible establecer un parentesco entre el cine y el ritual, ya que éste también se vale de la máscara, pero con una diferencia: mientras que en el ámbito del ritual la máscara es una mediación que apunta a lo sagrado y lo divino, en el cine la máscara se desprende de esa función mediadora. En el cine la máscara no lleva a un más allá, no lleva a un espacio sagrado, sino que es fin en sí misma y por sí misma, detrás de la máscara está el mismo espectador.

Como dice Baudrillard, "la máscara evoca a una nostalgia felina y teatral del adorno, a una estrategia y una seducción de las formas rituales que supera cualquier socialidad y que aún nos hechiza" (Baudrillard 1989:81).

Toda máscara es la presencia de una ausencia, es aquello que nos constituye aún siéndonos más oculto, y así la pantalla de cine es también una máscara que nos desafía: es un enigma y un secreto, elementos indispensables que pone en juego la seducción.

La máscara supone un distanciamiento del mundo cotidiano que lleva a la estética del perfecto artificio, a la expresividad. Es una forma de alcanzar lo profundo, porque con ella siempre estaremos protegidos de la contemplación directa de las cosas. En este sentido, la máscara sí actúa como mediación, pero se trata de una mediación entre nuestra mirada y lo terrible de la realidad. Para María Zambrano, en la máscara se levanta frente al hombre lo ambiguo, lo demoníaco, con esa ambivalencia característica de lo sagrado.

Esta función mediadora de la máscara aparece recogida en el mito de Perseo, que simboliza la imposibilidad del hombre para enfrentarse directamente con el horror. Perseo sólo puede enfrentarse a Medusa a través del reflejo de ésta en un espejo, en el escudo que Atenea regaló a Perseo para que evitara la mirada que petrifica de la Gorgona. Medusa, al quedar reflejada en el espejo, se convierte definitivamente en máscara, una máscara que ya nos salva de lo terrible y protege ante la realidad.

El hombre siempre ha buscado superar el horror de la naturaleza. Así hay quien atribuye el poder paralizador de Medusa a su extrema belleza, ¿la belleza misma, acaso?, se pregunta María Zambrano en su libro *Algunos lugares de la pintura*, lo que hace que pensemos que quizás por esto fuera imposible mirarla, pues la imagen de la belleza más sublime puede destruir igual que el horror más profundo. La naturaleza, por sí misma, petrifica. La impresión que tenemos de ella siempre resulta demasiado fuerte, y es la máscara la que nos ayuda a salvarnos de nuestra propia realidad. La máscara rompe con lo humano, deshumaniza. Por el contrario, lo natural acaba con el dominio de los signos, acaba por tanto con la seducción. El cine, como la máscara, se presenta como una puerta hacia lo desconocido, lo esencial del hombre, su parte oculta. Por esto el cine es también fantasma, y es fantasma porque es una imagen que se desprende de una presencia real, algo que cobra forma etérea, que emana de un cuerpo, que hechiza el ánimo del espectador y lo suspende hasta adueñarse de su voluntad, como hace el seductor. Es fantasma porque no toma cuerpo, sino apariencia, y obliga a que la única actitud que se puede adoptar ante él sea la contemplativa.

Es de esta forma como el juego de la seducción que pone en marcha el cine exige una respuesta que sólo puede dar quien acepta el desafío. Señala Jean Mitry que "quien nunca ha soñado no puede comprender la significación de un sueño; y no se puede proyectar las motivaciones propias sobre las acciones de un *otro* sino cuando coinciden. Es preciso haberlas experimentado, aunque sólo sea en el imaginario. Un film es un espejo en el que uno sólo reconoce lo que se le da a través de lo que él nos ofrece: nunca devuelve sino nuestra imagen" (Mitry 1978: 218).

El cine, podemos concluir, sigue dotado de un inmenso imaginario porque no sólo se trata de una pantalla y de una forma visual, sino que arrastra consigo un mito que aún implica al doble, al fantasma, al espejo y a los sueños. Frente a la frialdad del mundo exterior, la pantalla de cine conserva un magnetismo intrínseco a la naturaleza misma de la seducción, manteniendo frente al imperio de lo obscuro, la estética del puro artificio.

BIBLIOGRAFÍA:

- AA.VV. (1988-89): **El discurso de la mentira**. Compilación de Carlos Castilla del Pino. Madrid, Alianza Universal.
- AUMONT, J. (1993): **Estética del cine: espacio filmico, montaje narración, lenguaje**. Barcelona, Paidós Comunicación.
- BARGALLÓ, J. (1994): **Identidad y alteridad: aproximación al tema del doble**. Sevilla, Alfar.
- BAUDRILLARD, J. (1989): **De la seducción**. Madrid, Cátedra.
- CASETTI, F. (1994): **Teorías del cine**. Madrid, Cátedra.
- FERNÁNDEZ, C. (1991): "El cine de lo maravilloso", en **Cuadernos cinematográficos**, n.7, pp. 125-142.
- GADAMER, H. (1991): **La actualidad de lo bello**. Barcelona, Paidós.
- GONZÁLEZ-REQUENA, J. (1992): **El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad**. Madrid, Cátedra.
- MITRY, J. (1978): **Estética y psicología del cine**. Tomo 2: "Las formas". Madrid, Siglo XXI Editores.
- ZAMBRANO, M. (1989): **Algunos lugares de la pintura**. Madrid, Espasa Calpe.