

FILOSOFÍA Y CIENCIA FICCIÓN: ENSEÑANDO A TRAVÉS DEL CINE

Federico D. Uicich / Universidad de Buenos Aires

I. Filosofía y ciencia ficción

La relación entre filosofía y literatura es compleja y no es sencillo establecer límites claros entre ambas. Por ejemplo, varios textos aceptados canónicamente como filosóficos tienen forma literaria (Platón, San Agustín, Berkeley, Voltaire, Nietzsche); y autores canónicamente filosóficos escriben también literatura (Kierkegaard, Sartre). En este debate, Korsmeyer (2002) distingue entre quienes sostienen que la literatura y la filosofía tienen los mismos objetivos pero difieren en los medios de alcanzarlos (una tiene un estilo más emotivo, la otra tiene un discurso más racional), quienes (como Rorty o Borges) consideran que la filosofía es una rama de la literatura y quienes ven las conexiones entre ambos ámbitos como contingentes. La pregunta por si puede hacerse filosofía en o a través o por medio de la literatura, no tiene aún una respuesta clara.

De modo análogo, la pregunta por los vínculos entre filosofía y cine tampoco ha sido resuelta de modo definitivo. Como señala Galazzi (2009), algunos consideran el cine como instrumento para plasmar ideas filosóficas, mientras que otros lo toman como ámbito de una real producción filosófica (i.e. Deleuze), habiendo matices entre ambos extremos.

Dentro de la literatura y el cine, la ciencia ficción se ha destacado como uno de los géneros en los que de modo más intenso se han planteado cuestiones filosóficas. Schneider (2009) incluso sostiene que las mejores historias de ciencia ficción son en realidad largas versiones de experimentos mentales filosóficos, como el conocido caso de *Matrix* o *The Truman Show* y la alegoría de la caverna de Platón o “Brains in a vat” de Putnam. De este modo, para Schneider (2009) la ciencia ficción es una ventana hacia problemas filosóficos acerca de nuestra propia naturaleza, la del universo y los límites del conocimiento.

II. El cine entra al aula

Las diversas posturas acerca de los vínculos entre la filosofía y el cine condicionan la enseñanza de la filosofía, por cuanto ésta presupone una intervención filosófica sobre los contenidos a enseñar y las formas de transmisión de los saberes filosóficos.

Cuando hablamos de “tecnologías en el aula” por lo general solemos entender ciertos medios multimedia que son utilizados para ilustrar temáticas de la currícula. Desde la proyección en DVD del caso mencionado de *Matrix* para “mostrar” la alegoría de la caverna de Platón o la crítica cartesiana al saber sensible, o la proyección de un programa televisivo donde un experto habla sobre algún filósofo, hasta la búsqueda en periódicos on-line de notas sobre casos de eutanasia para analizar desde distintas posiciones éticas, y desde la utilización de imágenes para presentar biográfica y contextualmente un autor, hasta el armado de listas de correos electrónicos para debatir sobre un tema dado, las distintas incorporaciones que en los últimos años se han hecho de diversas tecnologías en las clases de filosofía no logran ir más allá del presupuesto de que ellas no son más que un “medio”, ora más motivador, ora más accesible, de exponer o ilustrar un tema filosófico, pero nunca se ubican en el centro de la actividad de construcción del conocimiento, como destaca Litwin (2005).

Nuestra propuesta didáctica consiste, centrándonos en el cine como caso particular de uso de tecnología en el aula, en “hacer filosofía *desde* el film”. Que la película no sea meramente una ilustración *a posteriori* de una teoría filosófica, o un disparador de ideas que sólo adquirirán madurez al adecuarlas a alguna teoría filosófica que se habrá de estudiar a continuación. Muy por el contrario, y sin dejar de reconocer la importancia y el lugar de la teoría filosófica en el aprendizaje de la filosofía, creemos que es posible producir filosofía, que el estudiante reflexione filosóficamente, a partir de la experiencia que le brinda la película proyectada en el aula. Esta reflexión será luego revisitada al estudiar las teorías presentes en la currícula, pero no por ser pre-filosófica habremos de descartarla *a priori* o intentar amoldarla a aquéllas.

Por otra parte, una visión crítica del cine fomentada en el aula es pasible de ser extrapolada por el mismo estudiante a las películas que mira en contextos extra-áulicos, que son ciertamente mayoritarios. El tomar conciencia del modo en que la tecnología produce y transmite ideología, es una misión de la filosofía que podríamos calificar de central, sobre todo en la época actual. El cine, quizás de mayor acceso entre los jóvenes que la literatura, revela ideas e ideales, propone al observador experimentos mentales que continuamente ponen en tela de juicio nuestra realidad (desde la realidad metafísica hasta la realidad social, desde la realidad humana hasta la realidad política) y ante los

cuales debemos tomar una decisión: si aceptar o no sus conclusiones, y cómo actuar en relación a nuestra respuesta.

III. Memoria y cine

Hay un tema filosófico particularmente interesante para desarrollar en y a partir del cine: la memoria. El modo en que construimos nuestra identidad personal a lo largo del tiempo, apelando a nuestra memoria, es asimilable al mecanismo cinematográfico. El cine es el arte del tiempo como sucesión, tal que cada instante que lo compone no es simultáneo a los demás, cada uno llega al desaparecer el anterior y se desvanece al llegar el siguiente (*cf.* Bergson, 2004). La memoria, que sólo abarca el pasado, los instantes yaidos, se construye en base a una sucesión de recuerdos. El cine nos permite reconstruir este mecanismo de la conciencia, haciéndonos ver las cosas en el orden en que suceden, creando una memoria de los eventos de la trama a medida que éstos van pasando.

En la película *Total recall* (Verhoeven, 1990), inspirada en el cuento de Philip K. Dick "We can remember it for you wholesale", nos encontramos ante una trama propicia para plantear filosóficamente el problema de la construcción de la identidad personal. El protagonista se debate entre la identidad perdida de quien fuera antes de que le implantaran recuerdos de una vida falsa y las decisiones que ha de tomar sobre cómo quiere ser. Cuando los recuerdos parecen ya no ser fieles a la propia vida, cuando no parecen expresar la experiencia pasada, el mecanismo de la memoria entra en crisis y uno se cuestiona cómo puede mantener su identidad personal a lo largo del tiempo. Es por esto que la forma cinematográfica de esta historia facilita al observador identificarse con el protagonista, visualizar su vida presente y los *flashbacks* de su memoria, en el orden en que él los vive.

Podemos sintetizar la trama de esta película del siguiente modo. Quaid es un obrero que vive con su esposa Lori en la Tierra. Hace años que no se toma vacaciones y decide, tras ver una publicidad de la empresa *Memory Call*, implantarse recuerdos de unas vacaciones en Marte. Cuando están realizando la operación en su cabeza, los cirujanos descubren rastros de un implante previo de falsos recuerdos. Cuando Quaid despierta cree recordar haber sido un agente secreto en Marte y descubre que toda su vida actual no es más que una ficción, incluyendo a su esposa, una agente encubierta que hace apenas unos meses que lo conoce. Quaid inicia entonces toda una odisea en busca de su identidad perdida, viajando a Marte y encontrándose con distintas personas

que lo conocieron previamente, intentando reconstruir su vida pasada, los motivos que lo condujeron al estado actual.

No revelaremos el desenlace de esta historia, pero es de interés señalar una escena donde Quaid se encuentra finalmente con Kuato, un mutante que podría extraer la información oculta en su mente tras los implantes. En el diálogo entre ellos, se revela la necesidad de Quaid de organizar sus recuerdos reales a fin de poder restaurar su identidad, mientras que Kuato le explica que no importa quién fue antes sino qué decida hacer ahora con la situación en la que se encuentran (ayudar a los rebeldes o entregarlos); quién es, se evidenciará en lo que finalmente haga y no en quién ha sido. Él es libre de elegir cómo ser, independientemente de los recuerdos falsos o reales que tenga de sí mismo.

En este sentido, *Total recall* resulta interesante para abordar el tema de la identidad personal en un curso de filosofía en la escuela media. Esta película permite al alumno identificarse con la problemática y asistir a distintas situaciones de toma de decisiones donde el protagonista debe actuar en base a su conocimiento parcial acerca de su propio pasado. En quién confiar, qué historia aceptar, quien ha sido o quién puede ser, son preguntas que se plantearán a lo largo de toda la película.

IV. Enseñando filosofía a través del cine

Hemos analizado hasta ahora, si bien no con la profundidad que merecen todos estos temas, la relación entre la filosofía y el cine, y en particular entre el cine y la memoria. Retomando lo que afirmábamos sobre la enseñanza a través de la tecnología y del cine, es momento de especificar los usos didácticos, para la enseñanza de la filosofía, de la película presentada. Cabe señalar que utilizamos la expresión “a través” para referirnos a dos elementos que se atraviesan mutuamente (la filosofía y el cine), a diferencia de la expresión “mediante”, que asigna un sentido de mero “medio” al cine en relación a la filosofía, como un modo de transmitirla, pero no de acompañarla en su producción. Sostenemos que la filosofía que se puede enseñar (producir) a través del cine es un acontecimiento en sí mismo, distinto a otras filosofías que puedan enseñarse (transmitirse) mediante películas. Analizaremos en esta sección cómo se produce esta interacción entre filosofía y cine, y su alcance en ambos campos.

Como hemos mostrado previamente, la relación entre el cine y, en particular, la temática filosófica que nos ocupa, es muy estrecha. En este caso, la película funciona como dispositivo didáctico por cuanto permite sumergir al alumno-observador en un

mundo diegético donde puede experimentar “en primera persona” situaciones análogas a las que en su propia vida lo conducirían a planteamientos filosóficos sobre su identidad personal. Esto es, mientras que la ciencia ficción permite un distanciamiento tecnológico respecto del observador del film (plantea un mundo verosímil pero no posible aún), el formato cinematográfico permite, por el contrario, una empatía entre el observador y el protagonista (mayor que la lograda por la literatura, debido a su componente visual), tal que el primero puede ponerse en el lugar del segundo y juzgar sus actos y decisiones. Esto es precisamente lo que interesa a nivel didáctico, por cuanto el docente debe en primera instancia, para asegurar una buena enseñanza de la filosofía, poner en juego los conocimientos previos de los alumnos y concientizarlos de sus intuiciones relativas al problema en cuestión.

Pero si bien el cine parece el formato más adecuado para trabajar el problema de la memoria y la identidad, por ello mismo es más difícil construir un dispositivo didáctico en torno suyo sin romper la ilusión de inmersión del alumno en la historia. A saber, mientras que por un lado el cine produce la inmersión necesaria para producir la reflexión en primera persona sobre la memoria y la identidad personal, por otro lado necesita ser de algún modo interrumpida si no queremos que se aisle respecto de las actividades didácticas que les propongamos, antes o después, a los alumnos. En el caso de los videojuegos (Uicich, 2011), resulta más sencillo, en los mundos virtuales, incorporar actividades al mismo juego, que los alumnos pudieran desarrollar sin salir de éste, pero en el cine no podemos ya alterar las imágenes. Se nos plantea aquí la paradoja del docente: en términos bien concretos, debe decidir si proyectar la película entera para garantizar la inmersión (y posterior distanciamiento respecto a las actividades que sobre ella exija) o interrumpirla para analizar cada escena (con los dispositivos didácticos que crea más adecuados en cada caso), perdiendo así los beneficios de la ilusión de inmersión.

V. A modo de conclusión

A lo largo de este trabajo hemos ido abriendo algunas líneas de interpretación posibles acerca de la relación entre la filosofía y la ciencia ficción. Encontramos que su vínculo es más estrecho en el caso del cine, que mediante su ilusión de realidad facilita el testeo de intuiciones relativas a problemas filosóficos. En relación con la enseñanza de la filosofía, esta capacidad del cine de poner en evidencia nuestro pensamiento pre-filosófico es indispensable para poder desarrollar nuestro pensamiento filosófico.

Brindar al alumno las herramientas necesarias para encarar la labor filosófica, para enfrentarse a los problemas de la disciplina que también son sus propios problemas (o ahora pueden llegar a serlo), es la misión del docente filósofo.

La filosofía no se construye sólo a partir de textos escritos por otros, sino también a partir de la propia experiencia, la cual puede ser compartida en el aula con otros y potenciada por la tecnología. La ciencia ficción pone en evidencia el rol de la tecnología sobre el hombre mismo, tal como nos muestra *Total recall* con la empresa que implantaba recuerdos. A su vez, el cine como tecnología, permite visualizar las consecuencias posibles de dichas tecnologías aún no posibles. De este modo, podemos adquirir experiencias futuras y hacer filosofía de lo que vendrá.

Pero por otra parte, hemos visto que el cine es propicio para abordar una temática filosófica en particular: la construcción de la memoria. Así como otros recursos artísticos permiten plantear otros problemas filosóficos recreando experiencias que los ponen en evidencia (como el caso mencionado de los videojuegos; cf. Uicich, 2011), algunas películas resultan recursos muy adecuados para tratar filosóficamente el problema de la memoria. Otro ejemplo conocido, que funciona en un sentido distinto y por tanto merecería todo otro estudio en particular, es la película *Memento* (Nolan, 2000), donde el espectador comparte con el protagonista el desconocimiento de su pasado y juntos siguen las pistas con que éste se va reconstruyendo a lo largo del film, que en cada escena nos muestra un instante anterior al que acabamos de presenciar.

Podemos concluir de estas indagaciones que, si bien al elegir una película nos enfrentamos a la paradoja didáctica expuesta en la sección anterior, el utilizar algunos films en una clase de filosofía encuentra su fundamento filosófico en cierta concepción del cine y de la memoria. Es así que recurso y tema, didáctica y filosofía, se ven entrelazadas en una unidad de sentido. Podemos, de este modo, enseñar filosofía *a través* del cine.

Bibliografía

- Bergson, H. (2004). *Duración y simultaneidad*. Buenos Aires: Del Signo.
- Galazzi, L. M., (2009). “De imágenes y conceptos: el cine en la enseñanza de la filosofía”. En Cerletti, A. *La enseñanza de la filosofía en perspectiva*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Gracia, J. J. E., Korsmeyer, C. y Gasché, R. (ed.) (2002). *Literary philosophers. Borges, Calvino, Eco*. New York: Routledge.
- Litwin, E. (comp.) (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Schneider, S. (ed.) (2009). *Science fiction and philosophy. From time travel to superintelligence*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Uicich, F. (2011). “Digital Game-Based Learning y el caso de la enseñanza de la filosofía”, ponencia presentada en las “XVIII Jornadas sobre la Enseñanza de la Filosofía. Coloquio Internacional 2011”, Bs. As., 12-14/05/2011. En imprenta.