

Autor: Carmen Moyano Rojas

ANALISIS PSICOLOGICO DE LA PELICULA "NIVEL 13"

Durante (o antes, que no queda claro) uno de esas visitas **Fuller** hace un descubrimiento sorprendente y antes de poder revelarlo es asesinado. Cuando comienzan las investigaciones, el detective **Larry McBain** está a punto de considerarlo como la consecuencia de un atraco fortuito, hasta que las circunstancias señalan a **Douglas Hall**, el más directo colaborador de **Fuller**, como el principal sospechoso.

A partir de ahí investigación policíaca, aparición de bellas desconocidas, viajes de ida y vuelta a la simulación, y terribles revelaciones que dejaran a unos y otros boquiabiertos por la sorpresa.

Más bien aprovecha las posibilidades de las dos realidades alternativas para contar una interesante historia policíaca.

Tras la muerte de un magnate de los negocios llamado Hannon Fuller, su amigo Douglas Hall es introducido en una vorágine de crimen al descubrir que Fuller llevaba una peligrosa doble vida en dos mundos paralelos, uno en 1937 y otro en el presente año 2024.

Los referentes más inmediatos fueron THE GAME, DARK CITY y MATRIX, (además de otros ejemplos del género *televisivo* como el *SHOW DE TRUMAN* o *PLEASANTVILLE*) y ahora nos llega este *NIVEL 13*, con bastantes menos pretensiones que las dos anteriores.

Basada en la novela *SIMULACIÓN 3* de **Daniel F. Galouye**, ha sido bastante criticada en USA por sus similitudes con *MATRIX*, sin duda la mejor película de ciencia-ficción de 1999. Realidades virtuales, mundos paralelos, ordenadores, etc. Todo esto conforma el universo creado en *NIVEL 13* pero **relativizando aún más la percepción de la realidad.**

El mundo es una simulación o algo artificialmente construido

Me parece ineludible hacer un repaso a las otras realizaciones, incluso de mejor producción que ella, pues toman como eje central las connotaciones ontológicas ¿"qué es la realidad", "cómo está construido el mundo"? y la simulación como experimento.

Desde luego para mi (ni para el cine) es un tema nuevo sólo está enmarcado en el espacio virtual, imaginario... además de presentar el tema de una realidad simulada y de un protagonista que toma conciencia de este hecho y elige la opción de rebelarse. Otras películas como *Matrix*, los personajes viven dentro de la realidad virtual generada por una computadora, y *Dark City*, donde habitan un enorme simulacro en forma de ciudad que es, en última instancia, el perverso sueño de una raza alienígena. El escenario naif irreal del *Show* de Truman presentado en la búsqueda de la realidad, en fin todos los protagonistas buscan una realidad que ha sido artificialmente hecha para controlarlos. y que hay que encontrar la verdadera realidad detrás de la realidad ilusoria y como dicen los críticos: *"su descubrimiento equivale o conduce a un acto de rebelión, de desacato al orden constituido"*, *The Matrix* tiene en común con el *Show* la noción de que, en cierto sentido, la simulación es "más real" que la misma realidad.

Hay quien encuentra similitud en la situación que describe el filme con las conocidas tesis acerca de la hiperrealidad expuestas por Jean Baudrillard y otros estudiosos de la cultura desde finales de los años 70. La hiperrealidad aparece en una cultura cuando se debilita la oposición que separa lo real de lo imaginario, la simulación del original. "Lo real y lo imaginario no existen sino a cierta distancia escribe Baudrillard-. ¿Qué pasa cuándo tal distancia, aun la que separa a lo real de lo imaginario, empieza a desaparecer y ser absorbida por el modelo solamente?" La respuesta es que ingresamos en un mundo "gobernado por el principio de la simulación", donde lo real y el modelo han intercambiado sus posiciones, y donde es la "realidad" la que está sometida al modelo. Una ilustración de este fenómeno Baudrillard la halla en la obra de Philip K. Dick, donde el universo descrito "no es posible ni imposible, no es real ni irreal. Es hiperreal. Es un universo de simulación, que es algo totalmente distinto." Han algunos teóricos han impugnado las teorías de Baudrillard, no el hecho de que una parte del mundo se esté adentrando en una era de simulacros, sino la afirmación de que se haya borrado efectivamente la frontera entre realidad y simulación /Críticas de cine.

Como se presenta en los marcos teóricos del módulo nos podemos preguntar entonces si estos filmes son sólo reelaboraciones tardías **de una vieja idea** o si

existe alguna diferencia o elemento nuevo en las versiones actuales de la misma. Como dice Richar Rorty: La verdad, es “lo que es mejor para nosotros creer

La industria cultural y la globalización del mercado

La cultura del consumismo global provoca **cambios de valores** e incluso comportamientos adictivos. Los productos de la industria de la diversión transmiten valores demasiado simples, de acuerdo con las exigencias de los productos destinados a las masas. Está muy de moda el tratar la realidad como algo relativo de lo que no podemos estar seguros y que, además, está manipulada por entes por encima de la limitada comprensión que nos proporciona nuestra condición humana.

Esta cultura deificada, en la que el fin último es lograr la integración del individuo en la sociedad y el consumir se ha transformado en “idea de felicidad”.

Este fragmento del módulo 5 viene a conexionar dos ideas básicas típicas de los rasgos posmodernistas uno: el de la no espontaneidad véanse los referentes de esta película y la finalidad que le da su director y empresario en esta globalización. Repasemos datos de sus creadores y sus objetivos económicos:

Director: Josef Rusnak El empresariado mexicano dedicado al negocio de las comunicaciones descubrió en el uso de las telecomunicaciones el verdadero significado de la *aldea global*. La posibilidad de tener un mercado ampliado con una serie de productos potenciales destinados a nuevas porciones y a consumidores ansiosos de probar las nuevas maravillas tecnológicas hizo factible que el negocio creciera en unos cuantos años.

A rebufo de las industrias americanas, convertir una colección de negocios nacionales en un solo negocio mundial con una estrategia global integrada es uno de los retos más serios para los empresarios de hoy. Desde el punto de vista económico los cambios habidos en la lógica de funcionamiento del sector audiovisual han sido entre otros:

La liberalización de los servicios audiovisuales / la globalización del mercado audiovisual la concentración de capitales entorno al denominado a veces 'hipersector de la información'/ la integración de los distintos sectores y actividades o la convergencia entre la industria audiovisual y de telecomunicaciones. Y que han afectado a todas y cada una de las actividades industriales desde la producción de contenidos hasta el diseño de los sistemas de emisión / recepción

creando un nuevo modelo para el desarrollo de la industria audiovisual (*Este párrafo está extraído del diario el País, sección Espectáculos firmado J.O.*)

Las culturas en las que vivimos y trabajamos están siendo invadidas, más que nunca, por producciones artísticas de los países industrializados. **que transforman** a sus audiencias y les obligan a cambiar sus formas de trabajar. **y esto generalmente significa abandonar el propio bagaje ideológico y la propia identidad** como en la película dónde cada personaje toma varias identidades, y cambiarla en tanto en cuanto se útil-funcional.

Hasta ahora. no hay indicios de que el próximo futuro traiga ese flujo de ideas. tan anunciado. – Como decíamos en el anterior trabajo del “grupo cinco”:, estamos en un proceso que aún no ha terminado y la La irrupción de los inputs virtuales en un momento de crisis de los grandes ideales ha provocado al mismo tiempo un aumento de las ofertas de tiempo libre y tal vez el fortalecimiento del relativismo y la pasividad. Las relaciones humanas virtuales han ganado importancia y inducen a veces a la confusión entre realidad y ficción. En esta película se termina acogiendo a un personaje de la ficción “con mejor alma que el real” a la realidad. Esto parodia la situación actual sobre las relaciones amistades-amores por Internet; donde los signos de identidad como la edad, la cultura no existen.

La sociedad de la información y las nuevas tecnologías

Los *procesos de virtualización* están inscritos en una dimensión histórica y social. que, comenzó en paralelo con la expansión de la radiotelefonía y el cine. Esto ha supuesto supone un cambio en el eje de la cultura que se desplaza desde la escritura como límite social y lingüístico hacia el habla. Lentamente, nuestro universo simbólico comienza a alejarse de los códigos normativos y rígidos de la cultura ilustrada hacia los códigos más flexibles de una *cultura de masas* La radiotelefonía ha expandido incluso un nueva forma de codificar nuestro abecedario incorporando nuevos códigos (tbn = también ; X= por) nuevas formas de narrar e ideológicas.

En estos *procesos de virtualización* comienzan a desarrollarse La *ciudad virtual*, cosmopolita y consumista por definición trae consigo nuevos modos de concebir la política, la ética, el entretenimiento, y la vida cotidiana. **La ciudad virtual hace de la sociedad un medio y de la publicidad el lenguaje de lo político.** “La sociedad deviene el ‘soporte’ mediático del discurso publicitario. El discurso publicitario como el corazón del discurso de la sociedad, dado que él irradia desde el espacio

restringido originalmente asignado a la publicidad, abriéndose a todo el espacio de la sociedad:

“Así, la publicidad viene a rivalizar mundialmente con el discurso político como el único discurso apto para dar cuenta del colectivo... **El discurso publicitario no es una parodia del discurso político sino una alternativa a éste.** Cita de Quessada.

La publicidad se apropia del espacio público, y más allá del espacio mediático para inundar calles, vehículos y camisetas, en que la publicidad (la parte) es tomada por la sociedad (el todo). Y celebra el consumo como lugar cohesión.

Se cumple pues que: **El proceso de globalización no tiene como finalidad promover un mayor igualitarismo**, Lasch (1983) este neoindividualismo no representa un fortalecimiento del yo sino una estrategia de supervivencia ante las crisis sociales económicas y políticas. Los individuos invierten sus esfuerzos en si mismos. La belleza, la juventud, la felicidad, el éxito personal, cada vez son más reivindicados como un bien. Una enorme gama de nuevos productos y servicios pasa a ser ofertada por la publicidad a un público cada vez más segmentado, por medio de los cuales el consumidor cree habitar en una sociedad libre, plural y democrática.

La educación que recibimos a través de la imagen es de carácter emocional, intuitiva e irreflexiva, con serias consecuencias para el desarrollo de una ciudadanía crítica. H. Eco.

En el entorno que analizamos una película el lenguaje visual deja poco espacio a la crítica.

El proceso entre la modernidad y la postmodernidad

Los principios de la retórica de la frontera electrónica: la soledad, el individualismo, la necesidad de inventiva y hasta la sugerencia de un sentido de misión. Frente al nihilismo y sospecha de la razón ilustrada, ausencia de verdades totalizantes, fascinación ante las imágenes de consumos son el resultado de la destrucción de otro modelo de cohesión individual y social, como son los ritmos del ciclo de la vida y la necesidad de un lugar social y geográfico. Los días y las noches han desaparecido en esta globalización, en la codificación. La vejez ha dejado de ser una fuente de autoridad para convertirse en un signo de incapacidad laboral. Es posible trabajar con un ordenador en cualquier sitio y, de hecho, para no perder el

trabajo uno ha de estar dispuesto a trasladarse, con lo cual participa poco en organizaciones sociales locales y no pertenece a ninguna parte. El paisaje social de la industria informática, sin religión, política, familia, historia ni obligaciones a un lugar particular, es una versión de los sujetos que se las arreglan sin ayuda de nadie. Pero, ¿ qué ocurre si no saben o no pueden?

La identidad cultural, nos dice Stuart Hall, es tanto lo que seremos como lo que somos, nuestras identidades "are the names we give to the different ways we are positioned by, and position ourselves within, the narratives of the past" (Hall: 706). Nuestra relación con el pasado siempre estará pues unida a nuestra memoria. Pero nuestra memoria no es fija, no es una bodega donde el pasado se mantiene intacto, esperando ser llamado al presente. Una experiencia pasada no puede ser repetida con toda exactitud, es necesariamente construida nuevamente en cada memoria o acto de recolección.

En contra de la búsqueda de la verdad que centran estas películas existe otras opiniones y otros textos publicitarios como el que sigue que más bien convierten y se manifiestan por medio de una identidad conformista.

Fragmento de una canción del momento que ha sido difundida hasta machacarnos los oídos:

Soy sólo un actor que olvidó su guión,
Al fin y al cabo son sólo palabras que no dicen nada
Los días que pasan,
Las luces del alba,
Mi alma, mi cuerpo, mi voz, no sirven de nada
Qué no daría yo por tener tu mirada,
Por ser como siempre los dos
Mientras todo cambia
Porque yo sin ti no soy nada
Sin ti no soy nada
Sin ti no soy nada.

Amaral **arrasó** en el 2002 con premios en casi todas las categorías musicales: premio MTV Europe al mejor grupo español, premio Ondas a la mejor canción de su nuevo álbum, "Sin ti no soy nada"; nominación al Grammy Latino como mejor álbum, premio Woman al mejor grupo español, y discos de oro y platino por esta última producción.

En la sociedad posmoderna todas las tecnologías de vanguardia: .las biotecnologías, la inteligencia artificial, la robótica, la informática, los medios

audiovisuales, el marketing y la publicidad convergen en una comunicación que se convierte en “voz única”. ¿En qué medida el inmenso volumen de información que circula en la actualidad es generador de sentido para las personas? Dice M. Horkheimer La atrofia de la imaginación y de la espontaneidad del actual consumidor cultural no necesita ser reducida a mecanismos psicológicos. **Los mismos productos, comenzando por el cine, siguiendo por la música...paralizan, por su propia constitución objetiva tales facultades.**

Evidentemente la juventud, quizá porque se encuentre en ese delicado proceso de formación y de experiencias que les ayudarán a distinguir o no, están expuestos a un sinuoso engaño que llega especialmente a través del lenguaje que domina la cultura ambiental de hoy. La juventud constituye hoy la mitad de la población del mundo; posee un enorme potencial como consumidores y es una vía para transformar los valores éticos de la sociedad. Todo ello les convierte en presas codiciadas por los que pretenden sustituir el orden ético por otros valores **despersonalizadores**. Una juventud así es muy manipulable. Y de ahí la peligrosidad del texto de esta canción recordemos que la canción ha sido galardonada ampliamente según la cita debajo del fragmento de la canción.. Pongamos la esperanza en que no sólo haya sido por la letra, aunque ésta (el contenido semántico) llega mejor a nuestro sistema cognitivo que la música (contenido fonológico) Lasch (1983) este neoindividualismo no representa un fortalecimiento del yo sino una estrategia de supervivencia ante las crisis sociales económicas y políticas. Los individuos invierten sus esfuerzos en si mismos. La belleza, la juventud, la felicidad, el éxito personal, cada vez son más reivindicados como un bien. Una enorme gama de nuevos productos y servicios pasa a ser ofertada por la publicidad a un público cada vez más segmentado, por medio de los cuales el consumidor cree habitar en una sociedad libre, plural y democrática.

En esta película no se habla de cultura, en el sentido que la conocemos sólo de mundos/estados imaginarios o no en distintas épocas. Sólo visualizamos tecnología y traspasos de conciencia.

La técnica por lo tanto, se ha convertido en una nueva razón autoconservadora que se manifiesta por medio de una identidad conformista.

Añado esta poesía que aunque reiterativa en su rima, me parece que refleja el tema y el show de Truman.

El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios
Todas las tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios
Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario
Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario
Nicanor Parra.
"El hombre imaginario"
Hojas de parra
Santiago. Ganímedes. 1985

Si estas tecnologías fueran nuestra próxima única cultura, tengo el convencimiento de que todo lo superfluo caería: caerían las modas, caerían los cuerpos, caerían las compras ¿para qué?, caería el lenguaje publicitario, caerían las falsas identidades. Y tendríamos un espacio común con una multiplicidad de representaciones mentales encaminadas no al pesimismo sino a una identidad mejorada de cada individuo hacia cada individuo, donde la simulación caería en el vacío automáticamente."Porque el sentido de la vida sería auténtico saber, auténtico conocimiento que es el camino del hombre".

BIBLIOGRAFIA

Sociedad Moderna y Sociedad Mundial –Fundamentos Sociales del comportamiento humano. UOC.

CASTELLS, MANUEL. **La era de la información. Economía, sociedad y cultura**. Vol. 3. Fin de milenio.

Paradojas del Individualismo” Victoria Camps