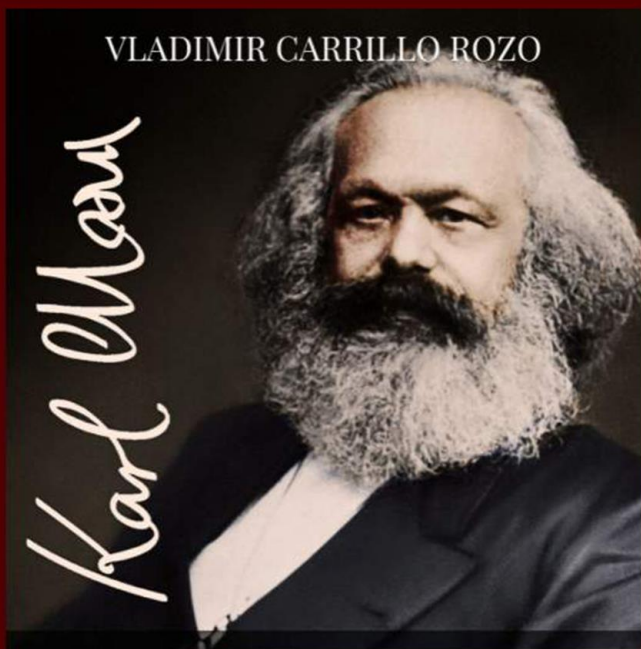


VLADIMIR CARRILLO ROZO

Karl Marx



TERCERA EDICIÓN

KARL MARX EN EL CINE

(EXTRACTO DE UNA HUELLA FILOSÓFICA)

KERCENTRAL MAGAZINE



VLADIMIR CARRILLO ROZO

KARL MARX EN EL CINE

(EXTRACTO DE UNA HUELLA FILOSÓFICA)

Título: Karl Marx en el cine (extracto de una huella filosófica)

© 2018, Vladimir Carrillo Rozo

©De los textos: Vladimir Carrillo Rozo

info@kercentralmagazine.org

Publicado por Kercentral Magazine

4ª edición (2023)

ISBN-13: 978-1540654625

ISBN-10: 1540654621

Todos los derechos reservados

A Cheyenne, en la lejana y preciosa Santa Clara...

... todo en la vida es cine, y los sueños... cine son...
(Luis Eduardo Aute)

Índice

Agradecimientos (9)

Introducción (11)

Capítulo uno

1.1. Algunas de las ideas de Marx (22)

1.2. Apuntes breves sobre el materialismo dialéctico (29)

1.3. El cine como espejo de la Carga Simbólica y como dispositivo-Filtro Emocional (41)

1.4. Desde el marxismo cultural (69)

1.5. El trabajador de las artes (79)

1.6. La película donde Marx es repensado: antecedentes (83)

1.6.1. Aelita (84)

1.6.2. Eisenstein (85)

1.6.3. Vertov (97)

1.6.4. Año de vida (100)

1.6.5. Rossellini (101)

1.6.6. Kluge (106)

1.6.7. Jaeger (108)

1.6.8. Kaurismäki (109)

1.6.9. Marx ha vuelto (112)

1.6.10. Le Jeune Karl Marx (113)

1.6.11. Assassin's Creed: Syndicate (123)

Capítulo dos

2.1. Una gran producción con influencias de Marx: la crisis capitalista en el cine (mito e ideología). Ejemplos (129)

2.2. Novecento (129)

2.3. The Pervert's Guide to Ideology (136)

2.4. Marx Reloaded (150)

2.5. Le Capital (161)

2.6. Cosmopolis (166)

2.7. Wall Street 2: Money Never Sleeps (172)

2.8. The Big Short (183)

2.9. Lincoln (190)

2.10. Karl Marx City (193)

Capítulo tres

- 3.1. Las grandes producciones de ciencia ficción: obrero-máquina y alienación. Ejemplos (197)
- 3.2. Elysium (197)
- 3.3. Chappie (202)
- 3.4. RoboCop (207)
- 3.5. Elementos destacados del pensamiento de Marx susceptibles de identificarse en el cine de ciencia ficción (219)
 - 3.5.1. Terminator, alegato de la dialéctica y la lucha de clases (236)
 - 3.5.2. Alienación... Get Out (252)
 - 3.5.3. El ¿inevitable? encuentro entre Marx y Lacan: rendir cuentas sobre la alienación, el goce y otras confabulaciones. Hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana... (261)
 - 3.5.4. Sergio Cabrera y la Ideología Alemana (300)

Capítulo cuatro

- 4.1. Un apartado especial: Héroes, también en la música y el cine (335)
- 4.2. ¿El superhéroe del cómic y el cine es “interpretación”? (355)
- 4.3. Un caso paradigmático llegado del cómic: Batman, comenzando por Marcuse (369)

Capítulo cinco

- 5.1. Un relato destinado a un guion para cortometraje... con sus extrañas influencias (entre líneas) de Marx:
Crónica sobre un asesinato en una vieja tienda de barrio (424)

Referencias bibliográficas (446)

Agradecimientos

Este ensayo sobre la influencia de Karl Marx en el cine tiene tres orígenes y por lo tanto tres agradecimientos: En primer lugar, la invitación de Antonio Chazarra Montiel, exdiputado del PSOE en la Asamblea de Madrid, profesor de Filosofía y presidente de la Sección de Filosofía del Ateneo Científico, Literario y Artístico de Madrid, a participar en el ciclo anual de conferencias *Marx Hoy* (organizadas por la Fundación Progreso y Cultura); donde tuve el enorme placer de intervenir con una ponencia que comparte el título de este libro.

En segundo lugar, fue motivado por la invitación a participar en la elaboración de materiales destinados a formaciones superiores y divulgación científica y cultural, en el marco de las actividades desarrolladas por aquellas entidades con las que este autor tiene relación profesional.

Y, en tercer lugar, mi profundo agradecimiento a Jacques Schnieper Campos por su apoyo en tantos proyectos durante los últimos años, y por su tierna amistad. Jacques: Nos has dejado, no sospechamos qué pensamientos te acompañaron en los últimos instantes, pero sí sabemos qué vacío dejaste en todos/as los que te conocimos. No te olvidaremos jamás... en los grandes y buenos ejemplos de profunda humanidad y *espíritu constructor* que *imprimiste* en nuestra memoria. Gracias... *Dibujaste* nuestras ilusiones, les diste color y forma. Esculpiste nuestros textos en forma de libros y revistas, llegados a tu *Taller* todavía en piedra bruta. Hasta siempre amigo querido. Qué difícil será todo esto sin ti...

Introducción

Realicé una parte de mis estudios superiores en la Cuba de los años 90, recuerdo los muy encendidos debates generados alrededor de la caída del Muro de Berlín y la Unión Soviética y los reflejos que tales discusiones estaban originando en la cultura. Una de las cosas que hice muchísimo durante el tiempo en que viví en aquella isla maravillosa del Caribe, en medio de todas esas expresiones de preocupación por el futuro de su proyecto como país, fue leer y ver cine... en varias ocasiones muy buen cine.

Grandes obras universales de la literatura, en todos los géneros, han sido publicadas y difundidas para la población general cubana, entre ellas verdaderos clásicos de la ciencia ficción. Una de las diferencias que me gustaban de aquellas ediciones era que, junto al texto original, se podía encontrar una pequeña reseña o crítica sobre la relación de la trama expuesta en la obra con las contradicciones e injusticias asociadas al capitalismo.



Gabriel García Márquez, Fidel Castro y Fernando Birri en la Escuela Internacional de Cine y TV

Y es que en Cuba se acostumbraba dar al lector o al espectador (la modesta televisión pública emitía una oferta generosa de películas) una contextualización de lo que había a su alcance, que podía tender a una lectura básica de la obra desde los contenidos ideológicos del socialismo. Y no olvidemos que en la isla está la prestigiosa Escuela Internacional de Cine y TV ideada por Gabriel García Márquez, el cineasta argentino Fernando Birri (padre del Nuevo Cine

Latinoamericano) y otros, que ha formado a grandes profesionales de las artes audiovisuales. Así que era relativamente frecuente algún tipo de *análisis marxista* de determinadas expresiones de la cultura.

Recuerdo de aquellos años, por ejemplo, dos lecturas de ciencia ficción que ofrecían al lector ese filtro que intentaba llamar su atención sobre cómo la tragedia central del argumento era una consecuencia de los abusos futuros del orden del capital.

Una de ellas era *La máquina del tiempo* de HG Wells (en una edición de 1997 de la Editorial Arte y Literatura). En la sinopsis de aquella impresión para los lectores cubanos se decía: “En *La máquina del tiempo* el autor, que no era precisamente comunista, muestra su inquietud sobre el futuro de una humanidad regida por las leyes del capitalismo feroz de principios de siglo. La forma de cómo viajar en el tiempo no es su preocupación, sino en qué relación vivirán poseedores y desposeídos en el mundo del lejano porvenir. Wells siempre permite que el lector llegue a sus propias conclusiones, esté o no de acuerdo con él.”

Recordemos que el protagonista de la historia experimenta una mezcla de profundo temor y desasosiego cuando llega al futuro y encuentra que, dentro de casi un millón de años, el modo de vida típicamente inglés habrá desaparecido y el mundo de la superficie estará habitado por unos pequeños seres pálidos y en extremo simples de fuerza y espíritu. *Es el comunismo*, dice.

Y la otra lectura, aún más increíble, que quisiera recordar aquí fue *Alien...* la genial novelización hecha por el escritor Alan Dean Foster a partir de la exitosa película dirigida por Ridley Scott y estrenada en 1979. En aquella edición cubana de los años 90 había una introducción un poco más extensa de lo habitual para explicar algo que en esa época como joven estudiante de Sociología me pareció estremecedor: la verdadera historia de terror vivida por los integrantes de la tripulación de la nave de carga Nostromo no era ser asesinados por el alien, sino descubrir que la *compañía* había enviado a unos trabajadores súper-cualificados a la muerte con el único fin de conseguir la materia prima (el alien) para un nuevo producto (un arma). Su pesadilla era entender que eran mano de obra barata.

Esta edición cubana de la novela *Alien* intentaba profundizar en los elementos de una historia negra del futuro humano en las profundidades del espacio, que ya estaban presentes en la *actualidad*: la explotación de los obreros, los beneficios de la *compañía* en cuanto

prioridad, el mercado, las responsabilidades corporativas, etc. Los hechos ocurrían en un futuro distante, una época donde el capitalismo había salido del planeta y mantenía a una enorme masa de trabajadores bajo una alienante hiperexplotación. Se predecían y utilizaban todas las emociones humanas con objeto de maximizar beneficios, hasta el punto de incluir un gato de nombre Jones en la tripulación para evitar estados de soledad que redujeran la productividad. El trayecto era a velocidades cercanas a la de la luz, remolcando una refinería llena de petróleo, gracias a unas máquinas que permitían *burlarse de las teorías de Einstein*. Como el viaje era interestelar, duraba mucho tiempo, siglos incluso, así que pasaban la mayor parte de él inmersos en un estado de hibernación criogénica, para lo cual habían recibido entrenamiento para soñar.



Representación artística de la película Alien: el octavo pasajero, 1979

De hecho, gran parte de su trabajo consistía en soñar durante la mayoría del viaje, una *actividad* que les ocasionaba grandes rupturas con la realidad, condición necesaria para soportar el fuerte choque psíquico de un trabajo que les aislaba de su condición y entorno humano y social. La novela (y la película) sólo contaba lo que pasaba cuando se salía abruptamente de ese estado, utilizando como pretexto a un alienígena asesino.

Y lo que ocurría era el despertar a una pesadilla que les hacía por breves momentos, antes de encontrar una muerte segura, reflexionar

acerca de su pobre condición asalariada; sobre cómo la omnipotente *compañía* les consideraba un activo prescindible y les había enviado conscientemente (ejecutivamente) a morir para lograr encontrar lo que podría ser una nueva, poderosa y rentable inversión: el alien no es más que una simbolización del propio capitalismo mostrándose adaptable, irracional, despiadado... una especie de mercancía en bruto.

La imagen de la criatura, creada por el famoso dibujante HR Ciger, se ha inmortalizado. Su anatomía, fisiología y modo de reproducción casi indestructibles le permitirían matar a todos los trabajadores de la nave, menos a una de las tripulantes y al gato. En la tercera película de la saga (*Resurrección*, dirigida por Jean-Pierre Jeunet y estrenada en 1997), 200 años después, esta superviviente había sido clonada y combinada con ADN alienígena, la *compañía* había desaparecido y su lugar era ocupado por el Ejército de los Planetas Unidos. Los que escribieron esta historia debieron ser algo conocedores de las teorías de Marx.

La producción cultural, aunque fuera del “tipo” *Alien* en su totalidad, permite y de hecho ocasiona que la realidad aparezca como amortiguada. Las peores barbaridades serán vistas y asimiladas de forma muy distinta si antes las expresiones de la cultura han insensibilizado el choque y neutralizado respuestas emocionales e inteligentes, es decir, humanas. ¿Qué son las prácticas abusivas de una gran compañía multinacional al lado de lo que tuvieron que vivir esos pobres incautos del *Nostromo*? La pregunta puede parecer absurda, fácil e innecesaria, pero hay que recordar que parte importante de la subjetividad del *sujeto-obrero* y muchos de los contenidos del inconsciente colectivo son implantaciones hechas vía cultural. Y que, así como las necesidades del consumidor pueden crearse artificialmente mediante algunas expresiones de la cultura, la conducta y la percepción de la realidad también pueden modelarse.

Éste es uno de los aspectos a tener en cuenta cuando se piensa si una película utiliza la ciencia ficción para re-representar una realidad sociocultural o económico-política en claves simbólicas o para denunciarla abiertamente. Esto era una preocupación en la difusión de la literatura y el cine en Cuba.

Habría que preguntarse, como lo han hecho otros autores, si realmente hoy existen grandes producciones cinematográficas (de presupuestos importantes) comprometidas con la concientización social o la denuncia cultural, y no digamos con influencia directa de pensadores como Marx. En el 2013 aparecía en la revista *Cinemanía*

(España) un pequeño artículo titulado *¿Existe el “blockbuster” de izquierdas?* La pregunta era para referirse a producciones que combinaran cierto contenido político con las características demandadas por los adolescentes, jóvenes y demás personas que acuden a las salas de cine en busca de acción y efectos especiales. La cuestión central del interrogante no está en si la ironía o el sarcasmo de una película es lo suficientemente efectivo (como para provocar una reflexión de algún calado) o si cae en un discurso demagógico y simplista, sino en cómo podría salir una denuncia social o una real confrontación ideológica de una película que, igualmente, es una sofisticada mercancía financiada por grandes compañías. La respuesta que algunos críticos dan es una remisión a la misma lógica del mercado. Si una película es enfocada y preparada para ganar dinero, el mensaje que pretenda transmitir podría pasar a ser irrelevante (aunque no siempre es así). Los guiones pueden ser todo lo humanistas, ecologistas, feministas, marxistas, revolucionarios e incluso directamente subversivos que quieran ser, siempre y cuando generen beneficios.

Hay quienes piensan que el argumento reivindicativo y de denuncia e incluso el trasfondo humanista-emancipador de algunas grandes películas ha llegado a su momento (post-fin de los grandes metarrelatos) de instrumentalización por parte del mercado, que la misma idea de revolución social ha sido domesticada, durante las últimas décadas, en el cine de acción para adolescentes (como en el caso de *Star Wars*, *The Hunger Games* o la serie *Divergent*). Y que ni siquiera los directores más afamados se toman verdaderamente en serio el discurso político en el cine.

Y es muy posible que así sea, en cualquier caso, no pretendo en este *pequeño* ensayo entrar a discutir la “falsa moralidad” del cine taquillero de la actualidad. Pero tampoco pretendo entrar en el terreno de la ingenuidad. A modo de ejemplo, analizaremos una breve lista de películas a las que podría atribuirse una influencia de Marx, algunas son grandes producciones de ciencia ficción norteamericanas que no tienen entre sus principales fines contar ningún gran drama humano de nuestra época (aunque de hecho lo hagan), que ni siquiera tratan temas sociales con particular profundidad y que, posiblemente, sólo sean algún juego de marketing con el que el sistema (del capital) muestra sus negativos a modo de un *mea culpa* desarticulador de la consciencia social (porque al final logra insensibilizarla vía expiación).

Tal vez un psicólogo, en alguna parte, ha llegado a decirle a los

padres de adolescentes (conflictivos a la manera *light* y rosa del mercado que comercializó eso de *rebelde sin causa*): si quiere quitarle a su hijo/a el *complejo* de revolucionario subversivo no permita que haga de voluntario en proyectos de ninguna ONG, ni que piense en entrar a militar en “esas” nuevas organizaciones políticas, tampoco deje que vea demasiado algunos medios alternativos de información; póngale una Pepsi con palomitas y hágale ver todo desde *Terminator* y *RoboCop* hasta *Divergent*, *Crepúsculo* e *Independence Day* (más todo lo que nos faltará por ver); y así la poca cultura política que tenga se diluirá en la narración rebelde que no amenaza al modo de vida del capital.

Cabe recordar, a propósito de lo anterior, algunas lecturas desde el psicoanálisis teórico donde el individuo posterior a la Modernidad pasa de una realidad exclusivamente narrada a una realidad que se convierte en historia ficticia, una simulación (Solano, 2017). Lo anterior con objeto de soportar determinada cercanía a la dureza central de lo real (su registro) y obtener cierto conocimiento sobre él que resulte emancipador (las nuevas objetivaciones son en gran medida simulaciones, lo que se relaciona con varios órdenes de satisfacciones y goces desde lo virtual).

Hablamos de transitar a una historia ficticia acerca de la realidad del sujeto, para saber el *porqué* de las inconsistencias que atormentan su existencia y *qué es* y *dónde está* todo aquello “perdido” (tan ampliamente abordado por el Psicoanálisis) y que dejó tachonada de vacíos la sustantividad donde éste se ejerce (en Marx la “humanidad” refundida, perdida, luego del fenómeno de la enajenación en la producción y la objetivación del trabajo en la “entidad” de la mercancía). Y es precisamente esto lo que coloca a la vieja pregunta filosófica sobre qué es lo real tan cerca al problema de la emancipación: ésta consiste, en gran medida, en que estamos permanentemente estructurando lógicas parciales que “ritualizan” la realidad a pequeña escala, luego intentamos introducirlas o constituir las como reducidos y pasajeros espacios de deseo, que lo son por contener la arquitectura de un relato que “objetiva” ese deseo en forma de discurso, simbolizaciones y acciones transformadoras sobre la realidad. En lo anterior describimos la representación (¿psicodrama?) que el *obrero* necesita para cuestionarse sobre lo real sin resultar demasiado dañado (sin llegar a la pesadilla de observarlo directamente), el cine es un ejemplo de la simulación “ritual” que tal cosa requiere.

Es como la simulación “virtual pero real” de las mentes humanas

Karl Marx en el cine

transmitidas a distancia hasta los cuerpos diseñados a semejanza de los indígenas de Pandora en la película *Avatar* (James Cameron, 2009). Para el exmarine paraplégico Jake Sully únicamente la simulación le permite disipar las barreras de su realidad como veterano de guerra “inválido” que malvive con una miserable pensión en época de neoliberalismo extremo (si es que cabe más radicalidad en la idea misma); con el fin de caminar a la menor distancia posible de lo real.



Veterana libertad paralizada... herida (imagen: V. Carrillo)

En efecto, hablamos de “ficcional” la realidad para, sin resultar aún más lastimado (de ahí la simulación), enfrentarse a los vacíos e inconsistencias que provocan la sensación de una vida sin origen ni destino, sin “un motivo para luchar” como él mismo alegara. En suma, resolver la sensación de no entender la arquitectura del mundo, tal vez porque en algún momento ha perdido algo, sin lograr comprender el *qué* de su extravío. Un *qué* simbolizado en las piernas atrofiadas del protagonista ante aquella historia del sufrimiento como modo de aprendizaje vital en el cuerpo de marines o ante la escena del hombre que golpea a la mujer en un bar sin que nadie intervenga, con el fondo de una pantalla gigante que muestra un partido de fútbol.

En otras palabras, una incursión en la realidad existente al interior de la fantasía (lo que, de hecho, intenta inducirse en la sala de cine). Para el personaje de Jake Sully fue entender que sus piernas inútiles, su condición de soldado cabeza hueca y de gatillo fácil, títere de una lejana avaricia financiera, eran cosas que actuaban como síntesis de las

descomposiciones de su tiempo (entre ellas la ridiculización de la misma idea de libertad); cuya respuesta exigía transformarse críticamente (y la acción crítica sobre la realidad era una de las cosas que Marx reivindicaba para el obrero que emprendía el viaje de la emancipación). Lo que no era otra cosa que re-simbolizarse como lo que en verdad *era* y no podía *ser*.

No sabemos con total exactitud qué ocurrió en la mente del *marine-obrero* Jake Sully. Tan sólo que tras ver caer al *árbol madre* en la luna Pandora, ser despreciado por el clan y convertido en un paria... un alienígena, regresa como líder de una pequeña guerrilla de científicos humanos para realizar toda una transformación arquetípica que lo lleva a la mayor temeridad posible, una de huella histórica: logra volar sobre Toruk, el terrible Última Sombra, volviendo ante los indígenas na'vi convertido en Toruk Makto y unir a todos los clanes para poner fin a esa "época de gran dolor".

La idea de cargar nuestro cerebro y todas sus funciones (conexiones, funciones moleculares, etc. convertidas en modelos digitales) en una supercomputadora o en un organismo de diseño como los avatares, en verdad es el regreso tecnológico a una idea de raíz filosófica según la cual existe la posibilidad de que toda la realidad sea tan sólo una ilusión o una simulación, pero también de raíz mitológica como el miedo a la muerte y la ilusión de la inmortalidad. La lectura en este caso podría interpretarse como el viaje espacial, político, simbólico e inconsciente a lo real tras la aparente realidad mediante una simulación.

Es decir, la sugerida realidad en la ilusión, utilizando las ideas de Žižek (Hernández, 2006). Algo que termina por practicar una increíble reforma crítica en los cimientos ontológicos y fundamentos epistemológicos de la materialidad que cambia la historia del sujeto para siempre: al parecer, gracias a la intervención de Eywa, la deidad madre de los na'vi, toda la psiquis de Jake Sully es trasvasada en su avatar; su forma humana paralítica muere para quedar sólo Toruk Makto, habiéndose completado su segundo nacimiento (lo que definieron como "iniciático" en las viejas tradiciones).

Pero esto le ocurre al protagonista de una película de ficción. En la realidad también es posible que la revolución o emancipación social mostrada en el cine que mueve millones en taquilla ejerza algún efecto atenuante en la psique colectiva, en sujetos que, por otra parte, ya tienen toda clase de obstáculos a la libertad de discernimiento.

Lo que sí tienen en común la pequeña lista de películas abordadas

en este ensayo es una influencia de cierto *pensamiento de la indignación* en su estructura narrativa y el conjunto simbólico que parecen mostrar. Y bajo este punto de vista sí estamos ante algunos guiones y directores con influencia de determinadas corrientes, entre ellas, naturalmente, el pensamiento marxiano.

Pero en todo esto hay que, tal vez, aclarar que la situación general del mundo, la actual deriva histórica, puede que haga algo difícil que varias líneas argumentales no se toquen en distintos puntos con aquellas corrientes filosóficas y políticas que se ocuparon de la injusticia, la indignación del sujeto explotado y sus deseos de emancipación colectiva.

Por ejemplo, durante las últimas décadas (sobre todo en el cambio de siglo) se han hecho enormemente populares las películas sobre un futuro distópico al que se ha llegado luego de un terrible desastre a escala global (*The Book of Eli*, *I am Legend*, etc.). Entre las producciones sobre lo que ocurre luego de una gran devastación (como una guerra), y que se tocan inevitablemente con algunas conjeturas y demostraciones venidas de “sistemas teóricos clásicos” (por ejemplo, de Marx), tenemos *The Hunger Games*, basada en la obra escrita por Suzanne Collins y dirigida por Gary Ross.

La cuestión de principio es más bien sencilla: si una historia cuenta cómo la humanidad es arrasada por una guerra, cómo son las estructuras sociales que surgen después y cómo éstas cambian por distintos medios en el desarrollo de la trama (bien sea para no repetir lo ocurrido o para hacerlo todavía peor), casi forzosamente la malla tejida en el argumento tendrá que explicar de alguna forma por qué ocurrió todo, qué es lo que no quiere repetirse, cuáles fueron las conductas que originaron el desastre y cuáles siguen existiendo bajo otros símbolos. Esto ocurre en *The Hunger Games*, donde se dibuja una profunda división del trabajo y una extrema lucha de clases entre los distritos de Panem como resultado de la organización política surgida de la guerra, ambas cosas analizables desde la teorización de Marx.

En Panem el trabajo está estrictamente fraccionado. En el distrito uno, donde está la sede del poder (el Capitolio), se fabrican artículos para el lujo decadente de la clase más privilegiada. Los demás distritos se encargan de producir las diferentes mercancías que se demandan en una sociedad industrial, pero hablamos de una demanda totalmente condicionada desde el poder político y bajo un estrecho control policial y productivo. La situación tiene su cénit en la ofrenda de sangre que

todos los distritos tienen que hacer al Capitolio durante los “juegos del hambre”. Esta coyuntura, parecida a un desarrollo algo detallado del diagnóstico expuesto en el *Manifiesto Comunista* (1848), llega a una época insostenible de antagonismo entre las dos grandes clases sociales en que finalmente se ha traducido el modelo político de esa nación. Todo lo cual ve la aparición de una joven vanguardia política (que nace heredando taras del régimen anterior), simbolizada por la líder del cambio revolucionario Katniss Everdeen.

Todas las terribles condiciones de vida de los distritos “proletarios”, dedicadas a unas necesidades que no son las suyas, son prácticamente las descritas en el *Manifiesto* como consecuencia del capitalismo y su deshumanización de los obreros. Cuando llega la revolución observamos un claro llamado a la unidad de los distritos, una apelación a la conciencia de clase, para derrocar al gobierno del Capitolio por las armas (casi podía escucharse: ¡Distritos de todo Panem, uníos!).

Tenemos, pues, que una película de estas características, que además entra en los conflictos emocionales de los personajes y pretende describir la esperanza como vinculada a la unidad fraterna de los que comparten el mismo sufrimiento y la sed humana de emancipación, necesariamente tendrá codificadas unas influencias del pensamiento político de autores como Marx, entre otros.

Y en esa línea, películas como *The Hunger Games* o *Divergent* (basadas o no en obras literarias) seguirán rodándose y probablemente teniendo éxito en taquilla, como tal vez lo siga teniendo el género apocalíptico durante más tiempo.

Una partida de análisis en referencia a la huella del pensamiento marxista en el cine es que, posiblemente, éste pueda dividirse en dos grandes universos (cada uno con sus propias implicaciones epistemológicas): el Marx de la crítica económico-política al capitalismo y el Marx de las grandes conjeturas filosóficas acerca de la naturaleza y amenazas a la esencia ontológica del sujeto explotado (y sus futuras consecuencias). Estos dos universos, en la diversidad del lenguaje cinematográfico, ayudarían a explicar por qué las películas que nombraremos aquí se extienden sobre distintos géneros como el documental, el drama, el suspenso o la ciencia ficción.

Además, intentaremos centrarnos en propuestas cinematográficas más o menos recientes, ya que creo interesante subrayar el hecho de que estamos hablando de un pensador cuyo impacto en la Filosofía, las ciencias sociales y la cultura, como en otros casos, no ha dejado de

Karl Marx en el cine

crecer en más de cien años.

Añadidamente, puede que por la misma esencia del tema que nos ocupa, este ensayo contiene múltiples referencias al Psicoanálisis y al prisma que prestan algunas de sus herramientas cuando se intentan abordar las simbolizaciones del sujeto en el modo de vida del capitalismo.

Sobre el autor: Vladimir Carrillo Rozo es sociólogo, Máster en Psicología Clínica y psicoanalista. Docente y director de contenidos en el programa “Psicología de la Comunicación Política” y “Sociedades de libre pensamiento: su contribución al imaginario de occidente” de la FUNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia). Docente y director de contenidos en el programa de “Experto en Psicología Política y Comunicación Digital” de la Asociación Europea de Profesionales y Empresas de la Innovación. Responsable de comunicación en el Máster en Big Data y Data Science de la UNED. Profesor de la Universitat Lliure de L’Empordà y profesor en el Máster en Comunicación Empresarial y del Máster en RR-HH de la Escuela de Estudios Empresariales de la UB. Es autor de "Dela fiesta y la resistencia, no hay cielo en los bares de Madrid (2023), "Tenemos una segunda oportunidad bajo los cielos de la Tierra" (2022), "Influencia del pensamiento decimonónico en la francmasonería" (2019) "Karl Marx en el cine: Extracto de una huella filosófica" (2017), "En el tiempo de la bala y la salamandra" (2015), "Vida, trabajo y emociones en la realidad contemporánea" (2014) y "Colombia: Terrorismo de Estado" (2006).

La primera edición de este libro terminó de escribirse en Madrid durante la noche lluviosa del 25 de noviembre del 2016, al otro lado del Atlántico, en La Habana, fallecía el comandante de la Revolución Cubana Fidel Castro. ★

La segunda edición de este libro se envió a la imprenta en la mañana del 7 de noviembre del 2017, se conmemoraban 100 años de la Revolución Bolchevique según el calendario gregoriano. ★

La tercera edición de este libro se envió a la imprenta en la triste tarde del viernes 13 de agosto del 2021, Madrid era atravesada por una terrible ola de calor. ¡Cuidado! El calcinante verano de Madrid puede arrebatarte aquello que más amas. ★

Kercentral Magazine



**GABINETE EUROPEO
DE INVESTIGACIÓN Y FORMACIÓN**