



LAS PROCE- SIONES DEL CULTO

Entrevista con **Raúl Castro**

Fans que recorren los escenarios de sus héroes de ficción. Sujetos que ven una película y encuentran la ruta que deben seguir en su vida. Personas que para comprender algunas películas deben convertirse en “iniciados”. En una conversación con el antropólogo Raúl Castro, catedrático de la Pontificia Universidad Católica del Perú, analizamos las distintas maneras en que algunos cinéfilos desarrollan su culto hacia la luz de la pantalla.

José Carlos Cabrejo y Rodrigo Núñez Mas



Fotos: Rodrigo Núñez Mas.

El consenso es que el cine de culto tiene que ver con películas, directores o actores que logran seguidores muy fieles, con un vínculo muy intenso y que conforman un grupo relativamente pequeño. El cine de culto tiene una serie de ramificaciones y vertientes. Por un lado están las películas *trash*, donde hay una suerte de afirmación de un gusto alternativo: “la película es tan mala que resulta buena”. O las películas *gore*, y su violencia excesiva. Se puede hablar de cultos hacia figuras como Eric Rohmer, Ingmar Bergman o hacia cintas como *Vértigo*. También hay casos como el de *La guerra de las galaxias*, y sus fans que coleccionan pósteres, juguetes y otros artículos por los que pueden gastar grandes sumas de dinero.

Recuerdo que fui a ver *Ed Wood* y una amiga mía la había visto por referencias. A la salida me dijo

Para ser parte de una experiencia de culto necesitas ser un “iniciado”, porque hay una serie de códigos y patrones que se repiten y marcan lo significativo de ciertas experiencias culturales.

“No entendí nada, no sé por qué esto es apreciado ni por qué me lo han recomendado” y se fue así, con la sensación de haber sido estafada. Para ser parte de una experiencia de culto necesitas ser un “iniciado”, porque hay una serie de códigos y patrones que se repiten y marcan lo significativo de ciertas experiencias culturales.

El antropólogo Henry Jenkins tiene un libro llamado *Piratas de textos*, y sostiene que desde los años ochenta el fenómeno de las listas de interés cambió las sociedades de masas. Porque si algún evento mediático tiene un impacto, ello generará un activismo que producirá seguidores contributivos. Esa manera de ver las cosas sirvió luego de base a toda la teoría cibernética, que habla de la

figura de un productor que a la vez es usuario de información (un “prosumidor”). Las audiencias dejan de ser plateas pasivas para convertirse en constructores activos de los mensajes y significados. Él pone como prueba películas de género que han ocasionado cultos, como *Star Trek*, *La guerra de las galaxias*, *Matrix* o *Harry Potter*. Los cita como casos clásicos de un fenómeno que llama *transmedia*: es el hecho de que una misma matriz de contenido pueda ser explotada en diferentes medios y formatos.

El ya clásico Claude Lévi-Strauss, desde su orientación estructuralista, trabajó en la estructura mítica de los relatos; sobre todo de cuentos *folk*. En los años ochenta y noventa, algunos antropólogos trabajaron sobre la base de la teoría estructuralista para analizar semióticamente obras que generan adhesión muy intensa y una participación fiel. Se fijan en obras como la ya referida *Guerra de las galaxias*. Algunas películas tienen esa estructura alrededor de la figura del héroe, donde se reitera la existencia de un elegido, el primer hombre o el hombre salvador de la humanidad.

Esa serie de matrices culturales que plantean estructuras que se repiten en el cine y surgen de literatura *folk*, las toman los dramaturgos y las incorporan en el cine. George Lucas, por ejemplo pasó por facultades de Antropología; y en base a estructuras míticas trabajó esa perspectiva conocida como *peregrinación mediática*, que de algún modo representa la experiencia del fan recorriendo el mismo camino que el héroe de la saga. Ello, muchas veces, implica la transportación física. Se mueven hacia los espacios representados en la película; se genera así una simulación desde los estudios de Metro Goldwyn Meyer hasta los lugares recorridos en películas como *Nothing Hill* o *El diario de Bridget Jones*, seguir la ruta de los personajes de aquellos filmes. Hay, pues, una serie de películas que han motivado la construcción de una comunidad de interés, que descarga elementos alusivos en internet, que desea saber si habrá una secuela, que esboza explicaciones alternativas de la película, etcétera.

Una línea más antigua de la *peregrinación mediática* tiene que ver con la perspectiva de “el tercer cine”, de los distintos cines en un mundo que se globaliza. Recuerda que en los años sesenta y setenta surge “el tercer cine”, el cine de los países del tercer mundo que tenía un mensaje político. Ahora, si hay un tercer cine, hay un primero y un segundo. Está claro que el primero es el *mainstream*. El segundo es el cine de autor, que más o menos se entronca con el neorrealismo italiano, la nueva ola francesa, autores con un lenguaje personal y un universo de símbolos particulares que generaban seguidores buscando decodificar la serie de mensajes que se iban generando. Entonces, el cine de autor, el cine europeo o el cine intelectual

tual de Estados Unidos, da la primera base de un cine de culto.

Es interesante lo que mencionas sobre la estructura del héroe donde se identifica una clara vertiente del cine de culto. Hay una estructura que subyace a estas películas y tiene la capacidad de enganchar muy bien con el público, de una manera casi religiosa. ¿Tú crees que esa estructura arquetípica funciona también en otro tipo de películas de culto? Como las películas *gore* y sus historias que a veces lindan con lo sobrenatural. Más allá de la forma hay un fondo arquetípico.

Es otra línea, efectivamente. Podríamos hablar de una cuarta aproximación. Tendría que ver con una afición a lo zombi, entendido como lo muerto en vida. Aquello que resulta ser una maldición en la tierra. La palabra “maldito” quiere decir que has perdido la gracia de Dios. Estas películas construyen una estética propia, hay una línea que se viene gestando donde la producción cultural del romanticismo se entronca con el *gore*. Hay tres historias matrices en el romanticismo clásico: *Frankenstein*, *El doctor Jekyll y el señor Hyde* y *Drácula*. Hay una confluencia cultural al momento en que se producen estas tres historias matrices del horror, más o menos en un orden cronológico. *Frankenstein*, que en la práctica es el hecho de que hay un hombre que en su putrefacción moral construye un álgotro robótico, lo que revela una aversión al mundo industrial, muestra la maldición de la máquina. *El doctor Jekyll y el señor Hyde* es el lado negro del ser humano, el monstruo que todos llevamos adentro. Y *Drácula*, algunos teóricos sostienen que se refiere al colonialismo que estaba en auge en la época, actualizando en el siglo XIX la vida de un conde rumano cristiano que empalaba a turcos otomanos a quienes consideraba inferiores. También era un nacionalista despiadado, cuyos enemigos morían con las peores torturas, por lo que adquirió leyenda de vengador. Entonces, teóricamente, algunas personas ven en eso una especie de revuelta de los reinos menores o subordinados a imperios —como lo era Rumanía— a través de alguien maldito. Todo esto confluye en ciertas bases

asociadas a rituales de sangre, y luego viene el cine: *Nosferatu*, *El gabinete del doctor Caligari*... la tradición continúa hasta fines de los años sesenta, cuando Romero le da un giro al tema con *La noche de los muertos vivientes*.

Hay ciertamente una afición marcada en aquellos seguidores de lo maldito sobre la tierra. La estética sangrienta en realidad es una manifestación de algo que está más adentro, culturalmente hablando. El caso de Quentin Tarantino es interesante. Nuevamente aparece lo *bizarro* como acto significativo en el mundo, a través de la confluencia de géneros o modalidades: artes marciales, *gore*, *blaxploitation*, etcétera. Él es una figura del siglo XXI, que responde a un horizonte cultural de la citación, del *cut and paste*. Ahí también hay una asociación con el llamado cine de autor. Tarantino es un autor del siglo XXI.

DEVOCIONES INFERNALES

Digamos que Tarantino establece a través de sus películas una relación de complicidad con un grupo. Un espectador cinéfilo tiene un goce adicional por el hecho de establecer relaciones de sus películas con otras. Remite a la idea de un placer o goce cinematográfico cerrado. En ese sentido, hay que ser, pues, un iniciado. También están las películas de culto que quiebran los cimientos culturales, los arquetipos. Como las películas de serie B con mujeres malas y rudas, por ejemplo las de Russ Meyer.

Creo que hay un poco de eso pero en un sentido más parricida, en el sentido de querer matar la tradición anterior. En cómics como *La mujer maravilla* hay una asociación clara con los movimientos feministas que se estaban gestando en los años cincuenta. *El capitán América* es la versión triunfalista de los estadounidenses frente a la Segunda Guerra Mundial. Hay una ruptura del orden pero para crear otro, es de alguna manera el establecimiento de un nuevo estatus. Lo cual responde un poco a la estructura de las películas de

culto, donde siempre hay la oscilación de orden, caos y vuelta al orden.

El culto a los zombis, por ejemplo, se hace patente en fenómenos globales como el *zombi walk*.

Harold Bloom diría, además, que lo maldito es algo que ha sido motivo de narraciones de tipo parabólicas desde la Biblia, que es un ejemplo paradigmático.

Hay varias películas de culto que juegan mucho con la estructura del descenso a los infiernos. Es una vertiente que genera una gran adhesión. Eso está en películas como *Vértigo*, donde el protagonista tiene una suerte de amor necrófilo, se enamora de una mujer que en realidad es el simulacro de una mujer muerta. ¿Qué hay por debajo de un mundo que parece tan simpático? Otro que es retorcido. Eso se ve en *Terciopelo azul*, que tiene un final feliz porque el protagonista vence al monstruo. Hay variaciones de forma, obviamente, pero la estructura está ahí y es la que permite identificar esas conexiones entre cintas diversas.

Hay un par de antropólogos que han trabajado eso. En un estudio etnográfico temprano de los años cincuenta, Robert y Hellen Lynd estudian un pueblo, Middletown, y las consecuencias que tienen sobre él los medios de masas. Ellos sostienen que las películas son los nuevos vehículos de formación moral nacional, de lo que es el honor, la masculinidad, con la figura de un salvador que provee a los suyos.

En *Crepúsculo*, por ejemplo, hay un personaje salvador y a la vez una recuperación de valores románticos. Claro, es un personaje de otra época, pero le ocurren hechos peculiares, como el de no querer tener relaciones sexuales antes del matrimonio. También hay esta reconstrucción de la imagen del varón. Ahora el ideal de belleza masculina es una imagen más femenina, más delicada.

El metrosexualismo llegó para quedarse. Hay una suerte de hombre beta, el hombre que puede llorar, que



YouTube le ha dado otra
plataforma al cine de culto,
dice Castro

es sensible, que necesita ser atendido. Sin embargo, las matrices se mantienen. Proveedor, salvador, héroe: eso se mantiene. Ahora, en el camino también se reconfigura la imagen de la mujer. En cierta forma la estética de Xena o todas estas “amazonas”, lo que no nos lleva necesariamente a hablar de una historia de aventuras. La protagonista de *El diario de Bridget Jones* es una “gorda algo fea” pero con una personalidad tan atrayente que termina siendo una heroína creativa de la clase media. Esa película, casi de autoayuda, ha tenido un gran impacto porque para muchas mujeres representa todas las tribulaciones actuales que la obligan a triunfar. Estamos hablando, pues, de un nuevo feminismo, del regreso del “hembrismo”. La mujer no solo tiene que triunfar en la vida sino que también tiene que experimentar una vida emocional buena.

Claro, hay personas que pueden ver una película y encuentran “la luz”, ven la ruta de su vida.

Así es, resultan siendo ejemplos y señalan caminos.

EL “OTRO” GUSTO

Hay otros casos peculiares de películas que enganchan con ciertas subculturas. Como *El extraño mundo de Jack* y la cultura *emo*. Cuando veo personas que tienen estos apegos que se evidencian con politos, llaveros y demás artículos afines, encontramos casi la misma actitud de la gente que lleva rosarios, postales de Cristo, etcétera.

Crepúsculo, por ejemplo, ha sido el reencuentro de muchos jóvenes con esta motivación religiosa ascética.

Acerca de los desfases temporales, ¿por qué muchas películas se vuelven de culto después de muchas generaciones? Son redescubiertas y convertidas en fenómenos de culto a pesar de haber sido estrenadas hace décadas. Lo curioso es que también hay películas de culto por el hecho de ser poco conocidas.

El pasar a ser *mainstream* ya la descalifica, aun cuando también hay películas de culto en el *mainstream*.

Por supuesto, como *La guerra de las galaxias*. Pero es un culto distinto.

Es cierto. Yendo un poco a la naturaleza de la expresión, culto se refiere a aquello alabado o reverenciado. Hay varios tipos de películas de culto. En el caso de las cintas que se redescubren creo que tiene que ver con la nostalgia. En el mercado de la nostalgia es como ir a un anticuario y descubrir una joya. Se relaciona con lo que dijiste, que hay algunos iniciados que manejan un código que les permite apreciar la riqueza de las joyas en bruto.

Hay un factor antropológico, de catalogación y colección, que es muy victoriano. Poder clasificar y tener un tablero de películas raras de Indonesia, Singapur, América Latina. El seguidor de películas de culto es, a su vez, coleccionista, fetichista.

Está también el aspecto críptico. Las películas de Bergman, Lynch o Godard, que se abren a múltiples lecturas. YouTube le ha dado otro camino al cine de culto. Está la posibilidad de hacer un video, usar una escena y reinterpretarla.

En YouTube se dan culturas colaborativas, de código abierto. Una manera de hacer citaciones y construir tu propio monstruo, como un doctor Frankenstein.

La ahora popular escena de *La caída*, en la película sobre Hitler, se ha convertido de culto porque se le subtítulo para aparentar que el personaje habla de cualquier cosa, de política, de música o de cine. “El Bananero” es ahora un personaje de culto con su reciclaje de películas, vertidas en tráileres falsos que tienen millones de visitas en YouTube: “El impotente Hulk”, “El hombre que araña”, “Harry el sucio Potter”, etcétera. También está la escena de “La maldita lisiada” de la telenovela *María la del barrio*, que es objeto de un culto virtual impresionante.

Se pone atención a los fenómenos más bizarros que pueda haber.

Los medios clásicos no difunden a esa escala lo *bizarro*, y la gente no encuentra otro lugar más que internet para mostrarlo.

Sí, ese tipo de medios tienen lo amarillo, lo rojo y lo rosa: lo escandaloso, la sangre y el romance. No se suele mover de ahí.

Las películas de culto *mainstream*, como *La guerra de las galaxias*, basan su culto en *merchandising*, generan un montón de productos y los fans se ven comprando y consumiendo más que “apreciando” la obra.

Una producción ya no se lanza únicamente como una película. Viene con videojuegos, *merchandising*, sitios web para que la gente participe, etcétera. Estoy viendo que se puede hablar de una cronología. Empieza con los autores de culto entendidos como gente que empezó a diferenciarse por hacer obras personales, te estoy hablando de Griffith o Chaplin. Cronológicamente, el cine se inicia como fenómeno de masas y de inmediato aparece una serie de autores de culto porque generan un lenguaje propio. Eso tiene un quiebre cuando surge el segundo cine, con Truffaut, Rossellini, Fellini... empieza esta idea de que al *mainstream* se opone el cine de autor.

En el caso de Lynch, por ejemplo; a él le va mucho mejor en venta de DVD que en taquilla. Películas como *El camino de los sueños* deben volverse a ver una y otra vez para entenderlas. De hecho, el cine de autor tiene más potencial de convertirse en cine de culto porque exhibe una propuesta más particular y personal.

Cierto, hay un autor que comparte un universo personal. En simultáneo, la era de los grandes estudios produce figuras carismáticas, personalidades que son figuras de culto y se pueden ver reiteradas veces. Por ejemplo, ver a John Wayne ser John Wayne en todas sus películas.

Algunas películas norteamericanas de la década de 1980, que en su momento fueron un fracaso de taquilla, han comenzado desde hace unos años a ser revaloradas, como *Blade runner* de Ridley Scott o *La cosa* de John Carpenter. Incluso hay videojuegos de este filme, como de *Carcortada*.

En la era de la convergencia se parte del *merchandising*. Del mismo cuero se sacan varias correas. La industria se mueve en ese sentido. No hay campaña que no apueste a generar un culto, ese es el objetivo. Ya está asumido por la industria como la esencia del juego. ◻