



Límite

ISSN: 0718-1361

revlimite@uta.cl

Universidad de Tarapacá

Chile

Carrillo Canán, Alberto J. L.; Zindel, May; Calderón Zacauala, Marco; Montes González, Francisco
LA TENSION ENTRE LOS NUEVOS MEDIOS Y LA NARRATOLOGÍA. EL CASO DEL CINE

Límite, vol. 7, núm. 25, 2012, pp. 73-96

Universidad de Tarapacá

Arica, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83624079006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

LA TENSIÓN ENTRE LOS NUEVOS MEDIOS Y LA NARRATOLOGÍA. EL CASO DEL CINE

*THE TENSION BETWEEN NEW MEDIA AND NARRATOLOGY.
THE CASE OF CINEMA*

Alberto J. L. Carrillo Canán*

May Zindel

Marco Calderón Zacaula

Francisco Montes González

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Puebla-México

*Recibido 21 de septiembre 2011/Received September 21, 2011
Aceptado 20 de diciembre 2011/Accepted December 20, 2011*

RESUMEN

En este texto discutiremos la tensión entre los nuevos medios y la narratología ocupándonos especialmente del caso del cine. Nuestra tesis será que los nuevos medios tienen que ver básicamente con la ilusión y solo derivadamente con la imaginación; por el contrario, el campo de la literatura tiene que ver solo con la imaginación y no con la ilusión. Si esto es así, algo debe estar mal con la pretensión de la narratología de ser el esquema teórico adecuado para entender cualquier fenómeno cultural, especialmente el de los nuevos medios. Insistiremos, por ello, en la distinción entre ilusión e imaginación. De hecho, los teóricos literarios no lo consideran. Se suele decir que el cine es ficción, y de hecho la literatura es ficción, pero el cine es mucho más que la ficción, es una ilusión.

Palabras Clave: Imaginación, Ilusión, Creencia Estética, Mismidad del Personaje, Conexión Temporal, Conexión Espacial.

ABSTRACT

Here we will discuss the tension between the new mass media and narratology and the case in study will be cinema. Our thesis would be that new mass media have to do basically with illusion and only derivatively with imagination; on the contrary, the field of literature has to do only with imagination, not with illusion at all. If it is so, something must be wrong with the pretence of narratology to be the adequate theoretical schema in order to understand every cultural phenomenon, especially in the case of new mass media. We have to insist on the distinction between illusion and imagination. In fact,

* Facultad de Filosofía y Letras, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Av. Palafox y Mendoza 229. C. P. 7200, Puebla, Puebla. México. E-mail: acarrillo_mx@yahoo.com

literary theoreticians do mostly not consider it. It is usually said of cinema that it is fiction, and indeed literature is fiction, but cinema is much more than fiction, it is illusion.

Key Words: *Imagination, Illusion, Aesthetic Belief, Sameness of the Character, Temporal Connection, Spatial Connection.*

INTRODUCCIÓN

Basándose en la idea de que los fenómenos culturales tienen un “significado”, se pretende que la semiótica, en tanto ciencia que estudia el significado en general, sería la ciencia capaz de dar cuenta de la totalidad de dichos fenómenos utilizando como modelo la lingüística. Por su parte, la narratología supone, a su vez, que la totalidad de los medios puede funcionar como “superficie” portadora de una “narrativa” en tanto “estructura profunda”. De esta manera, todo medio, según la tesis narratológica, debe ser considerado como un “texto”. Así, un cuento puede ser transmitido mediante un ballet, la mímica, una tira cómica, mediante el cine, etc., los cuales serían otros tantos tipos de “textos” al lado del cuento escrito en tanto texto propiamente dicho. Esta tesis fue formulada por lo menos desde la década de los 70 del siglo pasado, y a partir de los estudios del teórico cinematográfico Christian Metz, ha sido particularmente popular para el examen del medio cinematográfico¹. La cinta fílmica en general sería un caso supuestamente evidente de “superficie” que porta una narrativa deviniendo así un “texto”, a saber, el “texto fílmico”. El caso del cine es de interés especial porque, por un lado, según acabamos de señalar, es un campo privilegiado de estudios narratológicos y, por otro, cuenta como uno de aquellos que se suele llamar *nuevos medios*, a los cuales también pertenecen la fotografía, la televisión, el videoclip, el juego digital, entre otros. Según la tesis narratológica, todos estos serían “textos” a ser examinados con modelos provenientes del estudio ya no de la lingüística solamente sino, en especial, de la teoría literaria, de la teoría de la narrativa propiamente dicha. Así, bajo la tesis semiótica general de que todo fenómeno cultural es un “significado” como parte de un “lenguaje”, se llega en particular a la tesis narratológica de que todos de los nuevos medios son un “texto”, cada uno con su “lenguaje” y portando una “narrativa” como ocurre con la literatura.

La *pregunta de investigación* que guía este texto es la de si realmente la tesis narratológica es aplicable sin más a los nuevos medios, empezando por el propio cine, a pesar de la idea de que el cine es un medio que puede ser tomado como la manifestación más clara de que un medio que no es un texto escrito es, de todos modos, un “texto” portador de una “narrativa”.

El *fundamento teórico metodológico* para nuestro cuestionamiento proviene básicamente de la teoría estética a partir de la distinción entre la categoría de la

¹ De hecho, los teóricos literarios se convirtieron casi en todo el ámbito académico en los teóricos cinematográficos.

imaginación y la categoría de la *ilusión*. El hecho indiscutible es que a pesar del rasgo común consistente en la ausencia de referente real, un rasgo básico que las hace a ambas *experiencias estéticas* precisamente, la imaginación y la ilusión son dos tipos radicalmente diferentes de la experiencia estética, tan diferentes entre sí que la imaginación corresponde sin más a la obra literaria mientras que la ilusión corresponde al arte plástico figurativo. Tan grande como la diferencia, digamos entre literatura y pintura, es la diferencia entre imaginación e ilusión. La distinción entre imaginación e ilusión y, por tanto, entre literatura y artes plásticas *figurativas*, se usará en este trabajo para examinar el fenómeno fílmico y la pretensión narratológica de dar cuenta de él con base *puramente* en modelos lingüísticos y literarios.

La pretensión narratológica lleva a que cualquier característica del medio importa *si y solamente si* tiene algún efecto que pueda ser aprehendido con base en dichos modelos. En otras palabras, lo que no sea atrapado por el tamiz lingüístico literario no es tenido en cuenta, y el problema aquí es que la ilusión estética es un fenómeno plástico y, por tanto, tiene base sensorial, por lo que de ninguna manera puede ser reducido al ámbito abstracto y formal del lenguaje. Pretenderlo sería como suponer que con base en explicaciones un ciego puede lograr la experiencia del color (Hume)².

El punto de partida y el eje de nuestra discusión lo serán las condiciones básicas de posibilidad de la narrativa

LAS CONDICIONES DE POSIBILIDAD DE LA NARRATIVA Y EL CASO DEL CINE

En su libro clásico *Story and Discourse* (1978)³ el teórico de la narrativa Seymour Chatman hace el señalamiento aparentemente trivial de que “si tomáramos de manera azarosa un conjunto de eventos ocurridos en diferentes tiempos y diferentes lugares a personas diferentes, claramente no tendríamos una narrativa” (p. 21). En otras palabras, si “(...) una narrativa es un todo (...)” (p. 21) constituido como un “compuesto consecutivo” (p. 21), eso se debe a tres condiciones básicas. Primero, la *mismidad* de ciertas entidades que son los personajes de la narrativa, segundo la *conexión espacial* y, tercera, la *conexión temporal* de los eventos en los que se ven involucradas esas entidades que constituyen los personajes de la narrativa. La mismidad de los personajes, la conexión espacial y la conexión temporal de los eventos que involucran a los personajes, son *condiciones básicas de posibilidad de toda narrativa* independientemente de su medio. Esta observación aparentemente trivial sirve para distinguir de

² Véase: “Si a causa de una deficiencia un hombre no fuera capaz de tener sensaciones de ningún tipo tendríamos que sería igualmente incapaz de tener las ideas correspondientes. Un ciego no puede formarse ninguna noción de los colores; y un sordo no puede formarse ninguna noción de los sonidos” (Hume, D. (2007). *An Enquiry concerning Human Understanding*. Sección 11. New York: Oxford University Press).

³ Chatman, S. B. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Press.

manera radical entre la experiencia estética literaria y la experiencia estética fílmica, en otras palabras, sirve para demostrar que *el medio sí cuenta* porque ya por la sola manera de realizar las condiciones de toda narrativa genera una experiencia estética específica que no puede ser reducida a la dimensión propiamente narrativa, es decir, literaria. En otras palabras, nuestro problema consiste en discutir cómo es que el cine, a diferencia de la literatura, cumple con las condiciones para poder ser cine narrativo a partir de lo que constituye su especificidad como medio.

LA IMAGINACIÓN, LA ILUSIÓN Y LA MISMIIDAD DE LOS PERSONAJES

En el caso de la obra literaria el autor no tiene más que darle un nombre propio a una entidad y determinarla a partir de alguna descripción –o solamente utilizar la descripción– para generar en el lector la *imaginación* de dicha entidad; en lo sucesivo, el nombre propio o la descripción correspondiente –por ejemplo, “el noble corcel”– sirven para que lector *piense*, es decir, *imagine* dicha entidad⁴. Similarmente, una localidad permanece siendo la misma y está en conexión imaginaria con otras simplemente porque el autor literario las nombra o las describe y da a entender que son parte de un mismo territorio más amplio. Tal territorio es el lugar que permanece idéntico y en el que muchos otros lugares están conectados –contenidos–⁵. Algo totalmente análogo ocurre con el tiempo. Se da una fecha o se describe de manera más o menos definida una época y se nombran o describen otros puntos temporales, los cuales guardan una conexión definida con el primero, con lo que quedan contenidos en una cierta época. El autor literario hace a su lector *imaginar* todo esto mediante simples expedientes verbales. Muy otra, sin embargo, es la situación del cineasta.

La narrativa fílmica –el cine narrativo– también tiene que cumplir con las tres condiciones señaladas, sin embargo, el expediente para lograrlo no son palabras y, además, la capacidad del espectador a la que el cineasta se remite para cumplir con tales condiciones básicas de toda narrativa no es la imaginación sino la *ilusión*⁶. Pongamos un ejemplo muy sencillo respecto de la mismidad de las entidades que devienen los personajes de una narrativa. Supongamos que en una película cualquiera el conocido actor Jack Nicholson es un personaje central. Supongamos en particular que el actor aparece en dos tomas consecutivas –que pueden ser inmediatamente consecutivas o no–. Son, entonces, lo que en la psicología de la percepción se llama “continuidades

⁴ Según quedará claro más adelante, “imaginar”, como usamos la expresión en este texto, tiene que ver en primer lugar con *pensar* utilizando *proposiciones*, y solamente en segundo lugar con tener imágenes mentales.

⁵ Véase Chatman, 1978, p. 21: “(...) los eventos en una narrativa (al contrario de lo que ocurre en una compilación azarosa) tienden a estar relacionados o mutuamente contenidos”. Esto vale, por supuesto, para los lugares y las fechas, los cuales quedan “contenidos” en lugares más amplios y en épocas.

⁶ Por supuesto, la diferencia entre la capacidad estética que aplica el autor literario y la que aplica el cineasta tiene que ser discutida por sí misma. Pero el primer problema a clarificar es lo que ocurre con el receptor no con el productor porque la experiencia estética está, precisamente, en la recepción de la obra.

perceptivas”, lo que lleva al espectador a asociar las dos tomas en el sentido muy básico de que la misma persona aparece en ellas, de tal manera que de forma natural el espectador identifica al Jack Nicholson de la primera toma como el *mismo* de la segunda. El fenómeno de esta identificación es muy conocido, sin embargo, en la siguiente situación pierde su apariencia de trivialidad cuando consideramos otros casos como la película discutida por André Bazin *Crin Blanc* (1953)⁷. En esta película el “personaje” central es un caballo que realiza una serie de acciones que sobrepasan la inteligencia de un equino. El truco consiste en presentar en tomas sucesivas –inmediatamente sucesivas o no– a varios caballos entrenados para realizar cada uno una sola de esas acciones. En este caso son nuevamente guías visuales –el tamaño y la apariencia general de dichos caballos– lo que el espectador toma como *pretendidas* constancias perceptivas indicadoras de la *mismidad* de una identidad, con lo que el *montaje* que presenta a diferentes caballos muy similares realizando acciones diferentes genera la *ilusión* de que es el mismo caballo el que realiza dichas acciones. El asunto relevante en lo que acabamos de discutir es, justamente, la categoría de *ilusión*. En este caso, el que el espectador *piense* en un mismo caballo, no es porque haya ninguna referencia lingüística a él, sino porque *ve* algo. Y a pesar de que *ve* diferentes caballos él *piensa* en un mismo caballo, es decir, *cree* ver el mismo caballo⁸. La creencia –*belief*– de que se trata de uno y el mismo caballo es una *ilusión*, es decir, una *creencia* –un tipo de pensamiento– con *base sensorial*.

En principio es fácil caer en la tentación de decir que es la *imaginación* del espectador la que lo lleva a asociar las secuencias en las que aparecen los caballos para imaginar que está viendo a uno y el mismo caballo; sin embargo, esto sería un craso error que llevaría a malinterpretar por completo la naturaleza de la experiencia estética cinematográfica narrativa en su nivel más elemental. Para empezar, debemos notar que cuando uno imagina algo uno realmente es consciente o bien de que (a) solamente lo imagina *pseudo visualizándolo* pero de que uno no lo ve realmente, de que (b) uno *piensa* algo pero no sabe si es verdad, o bien de que (c) uno *piensa* algo pero no lo cree realmente –uno cree que no es verdad–.

Con el objetivo de entender esta situación debemos distinguir entre los tres significados recién señalados del verbo imaginar. El primero (a), el más básico, etimológico, que tiene que ver con crear imágenes mentales, el segundo (b) es el significado de pensar algo de acuerdo con la estructura “pensar que P”, donde P es una proposición y “pensar” significa que se deja de lado la verdad de la proposición P. Así, por ejemplo, uno puede pensar que algo es el caso, sin saber *si* realmente es el caso –por lo tanto uno realmente *no cree* que P es el caso pero no lo descarta–.

⁷ Ver Bazin, A. (2005). *What is Cinema? Vol. I*. California: University of California Press, cuarto ensayo.

⁸ Nótese de pasada que esta situación desacredita del popular argumento relativista de que es el “marco conceptual” el que define la realidad. El “marco conceptual” es, en este caso, la ilusoria mismidad del caballo y, sin embargo, no porque el espectador crea ver el mismo caballo, los caballos de las diferentes tomas son el mismo caballo. En otras palabras, se trata de la evidencia de sentido común de que lo que uno cree que es el caso no tiene por qué ser realmente el caso.

Adicionalmente, como tercer significado (c) tenemos la situación en la que uno piensa *P sabiendo* que *P* no es el caso, o por lo menos *creyendo* que *P no* es el caso, es decir, uno enfáticamente *no cree* que *P* – aunque esté uno equivocado –. Este tercer caso es básico para la ficción de todo tipo. Así, podemos “pensar que en algún lugar de la Mancha vivió Sancho Panza” creyendo enfáticamente que no es el caso. Nótese que tanto en el caso (b) como en el caso (c) no hay imágenes mentales de ningún tipo. En ambos casos *imaginar* significa tener *pensamientos*, de los cuales el “*pensar* que *P*” es la parte fundamental. Insistimos, “pensar” en el sentido que aquí nos interesa, no significa crear imágenes mentales aunque los pensamientos pueden ir acompañados de dichas imágenes, lo que no nos interesa en nuestra discusión. Pensar es, pues, en este contexto, utilizar conceptos, y los conceptos siempre son *abstracciones* o *formalizaciones*⁹, no imágenes de ningún tipo. Por supuesto, el significado (c) de imaginar es central para nuestro trabajo ya que es el significado de imaginar que se aproxima al fenómeno de la experiencia estética literaria en particular.

La discusión que nos ocupa en este momento la iniciamos afirmando que no es la imaginación lo que lleva al espectador cinematográfico al pensamiento ilusorio de que está viendo uno y el mismo caballo. Según sabemos, el resultado ilusorio del montaje en el espectador es que él realmente *cree* que está viendo el mismo caballo, por lo tanto inmediatamente queda descartado que este fenómeno, es decir, la creencia de que *P* –donde *P* = “se trata del mismo caballo”, “veo el mismo caballo” o “es el mismo caballo”–, sea imaginación ya sea en el significado (b) o en el significado (c) del término imaginación, dado que ambos significados tienen en común el hecho de que realmente *no se cree* que *P* sea el caso –en un caso uno no está seguro y en el otro uno enfáticamente no cree que *P* sea el caso–. Quedaría por examinar si la creencia de que se está viendo el mismo caballo es imaginación en el primer significado del término, a saber, el de generar imágenes mentales, pero lo cierto es que esta posibilidad queda descartada por el simple hecho de que *ninguna creencia es una imagen* sino un pensamiento –una articulación de conceptos–, en particular, la creencia en la mismidad de una entidad no es ninguna imagen mental sino un pensamiento, justamente, una *creencia* no una *visión*.

⁹ Abstractar es formar conceptos a partir de la eliminación de “materias”, pero de tal manera que el concepto resultante implica una materia definida. Así por ejemplo, de los perros se pasa por abstracción a los cuadrúpedos, de los cuadrúpedos se pasa a los vertebrados y, nótese, desde el principio hasta el final se conserva una materia: la columna vertebral. La abstracción tiene pues un resultado material –lo que no significa que uno tenga que tener una imagen de dicha materia como parte del concepto de vertebrado–, por eso la abstracción no es formalización. Por el contrario, la formalización no depende de ninguna materia, así, mediante formalización tenemos la definición de los números, de tal manera que cuando uno piensa en el número dos, el número no está asociado con ninguna *materia*: se puede tratar de dos átomos, de dos vacas, de dos sirenas, de dos casas, etc. Las *formalizaciones* o conceptos formales no remiten a ninguna materia –de ahí proviene la aplicabilidad en principio universal de las matemáticas–. Sobre este asunto véase Husserl, 1968, p. 13. Por eso es posible hablar de conceptos materiales y de conceptos formales y, de hecho, la lógica y las matemáticas son consideradas como ciencias formales, enteramente diferentes de la física o la biología o la sociología, etc., a las cuales podemos llamar ciencias materiales.

En última instancia, debemos notar que siempre que imaginamos que P es el caso, sabemos que realmente no lo creemos sino que simplemente lo imaginamos. Y esta distinción respecto de nuestra actitud respecto del estado descrito por la proposición P es análoga al caso de las imágenes mentales, es decir, toda persona sana distingue el estatuto de sus “imágenes”. Lo cual queda claro cuando comparamos la imaginación en el sentido (a) con el recuerdo y con la percepción.

Cuando uno se acuerda de algo que vio, ya sea en la niñez, el mes pasado o apenas un minuto atrás pero que ya no tiene delante de los ojos, por más vívido –detallado– que sea el recuerdo de ese algo, uno es perfectamente consciente de que no lo ve sino de que solamente lo recuerda. La fenomenología filosófica nos describe esta situación, estos “fenómenos de la conciencia”, diciendo que uno es perfectamente consciente de su conciencia de imagen perceptiva, de imagen rememorativa o de imagen de la imaginación, es decir, que uno distingue perfectamente entre sus propios estados mentales de percepción de algo, recuerdo de algo e imaginación de algo. En otras palabras, es parte de la experiencia de percibir, de la experiencia de recordar y de la experiencia de imaginar, el saber que se trata precisamente de esos tipos particulares de conciencia¹⁰. En términos menos técnicos pero igualmente certeros podemos decir que toda persona sana sabe perfectamente cuando percibe algo, cuando lo recuerda o cuando solamente lo imagina. Toda persona sana distingue cuando la imagen es algo que proviene de la percepción, del recuerdo o meramente de su imaginación. Del mismo modo, toda persona sana sabe si *cree* que P es el caso, si simplemente *piensa* que P es el caso *sin dar por seguro* –creer– que lo es y, finalmente, si *piensa* que P pero *enfáticamente no cree* que sea el caso.

Aplicando todo lo anterior al caso de “el” caballo que aparece en *Crin Blanc*, resulta claro que el espectador no imagina la mismidad “del” caballo que es el personaje de la película ya que él sabe que *no* está imaginando, en ninguno de los tres sentidos de la palabra. Muy por el contrario, el espectador no avisado *cree* firmemente, sin lugar a dudas, que está viendo “el mismo” caballo en diferentes tomas. Lo que ocurre es que el espectador sufre la *ilusión* de que está viendo “el mismo caballo”. En este caso la ilusión cinematográfica es un verdadero *engaño con base perceptiva*, y en este sentido es análoga a cualquier ilusión óptica, como, digamos, la muy conocida de la varita con un quiebre entre su parte en el aire y su parte en el agua. Nótese además que la ilusión, en tanto engaño con base perceptiva, no puede ser imaginación dado que aunque no se sea consciente de que es una ilusión, sí se es consciente de que uno percibe y, por tanto, se es consciente de que uno no está simplemente imaginando.

¹⁰ Una manera de formular esto es diciendo que el sujeto es no solamente consciente de lo que está percibiendo sino también de que está percibiéndolo, que es consciente no solamente de lo recordado sino de que está recordándolo, de lo que está imaginando sino de que, precisamente, está imaginándolo. En general, podemos decir que el sujeto no solamente es consciente del “contenido de su conciencia” sino del “modo de su conciencia”, salvo en situaciones extrañas como la alucinación.

Para entender más claramente el papel de la ilusión en el caso de la mismidad de los personajes cinematográficos, remitámonos ahora a la famosa secuencia de la película *M*, de Fritz Lang (1931), analizada por Christian Metz y que nos presenta en una primera toma a una niña con un globo, en una segunda toma nos muestra una columna en la que está pegado un cartel en el que se ofrece una recompensa por un secuestrador y asesino de niños, cartel sobre el que se proyecta una sombra torva que, presumiblemente, es la del propio asesino y, finalmente, una tercera toma en la que se ve “el” globo de la niña atorado en los cables del tendido eléctrico callejero. Metz propone la interesante tesis de que la tercera toma nos hace asociar el globo con las otras dos tomas de tal manera que “metonímicamente” pensamos que el globo en la tercera toma es el de la niña en la primera toma, de forma tal que el globo substituye la imagen del cadáver de la niña o de la niña secuestrada. Examinemos la situación.

La operación metonímica que Metz cree encontrar aquí consistiría en substituir a la niña por su globo. En una asociación por contigüidad –o, si se quiere, de la parte con el todo¹¹, el globo substituye a la niña y, además, la situación de desastre del globo –está perdido, atrapado en los cables del tendido eléctrico– es traspuesta a la niña dado que antes vimos –creímos ver, *imaginamos*– que una amenaza se cernía sobre ella: si al globo le ha ocurrido un desastre es porque a la niña misma también le ha ocurrido un desastre. Ya no solamente tenemos la “operación metonímica” de que el globo substituye a la niña sino la operación más compleja –una metonimia acompañada de una metáfora– consistente en substituir el desastre de la niña por el desastre del globo. En todo esto hay una compleja estructura mental formada por creencias de diferente tipo y solamente examinaremos dos de ellas. La primera es la creencia en la mismidad del globo. Esta creencia es pieza fundamental en la estructura de creencias que hay aquí. La película de Lang es en blanco y negro, pero supongamos por un momento que es a color y que el globo en la primera toma es verde mientras que el globo en la tercera toma es rojo. En este caso se rompería la continuidad perceptiva *cromática* que nos permite *creer* que el globo de la tercera toma es el mismo globo que el que aparece en la primera. En este caso no creeríamos que se trata del mismo globo y toda la cadena de creencias implícita en el fenómeno descrito por Metz se rompería; a fin de cuentas no tendríamos razón alguna para asociar la tercera toma con las dos primeras y, por lo tanto, para creer que a la niña le ocurrió algo malo a pesar de la amenazante constelación presentada en la segunda toma.

Volviendo a la película en blanco y negro, de hecho no hay ninguna manera en la que el espectador pueda estar seguro de que el globo en la primera toma es el mismo que el globo en la tercera¹²; lo más probable es que se trate de diferentes globos pero por su parecido se sufre una ilusión como la que examinamos en el caso del caballo de *Crin Blanc*. Sin tener información de cómo se realizaron esas dos tomas, para el

¹¹ Donde el todo es la configuración integrada por la niña y su globo.

¹² Obviamente la única posibilidad de salir de la duda sería la referencia de algún testigo de la realización de la película.

espectador hay únicamente dos posibilidades. La primera es que realmente se trate del mismo globo y entonces la creencia en la mismidad del globo no es ninguna ilusión sino que es una creencia verdadera –como la creencia del que el Jack Nicholson que aparece una toma es el Jack Nicholson que aparece en otra–. La segunda posibilidad es que se trate de globos diferentes, como en el caso de los caballos de *Crin Blanc* y entonces el espectador sufre una *ilusión*, cree algo falso: que el globo de la tercera toma es el mismo que el globo de la primera toma, ilusión que da la base para la cadena de creencias que constituye la “operación metonímica” de la que nos habla Metz.

Retomando el problema general de la mismidad de los personajes fílmicos, tenemos, entonces, que siempre se trata de una creencia con base perceptiva y ahora llegamos a un aspecto fino del asunto. Aún en el caso de que la creencia en la mismidad de una entidad –un “personaje”– sea correcta, realmente el espectador no tiene forma de estar seguro de dicha corrección. Por ejemplo, no hay ninguna contradicción lógica en que, por ejemplo, Jack Nicholson tenga un hermano gemelo secreto con el que compartiera el trabajo de actuación en la realización de las películas en las que aparece; nadie puede estar realmente seguro de que este no sea el caso, y si tal es el caso, todos los espectadores de las películas de Jack Nicholson vivimos en una serie de creencias que son un engaño, una mera ilusión, como ocurre con la gran mayoría de los espectadores de *Crin Blanc*¹³. De hecho, siempre que en una película aparece un doble –un *stunt*– el espectador se encuentra en ese mismo caso, a saber, en la mera ilusión de la mismidad de un personaje. En otras palabras, la mismidad de los personajes de una narrativa fílmica es, con mucha frecuencia, una mera ilusión y esta ilusión en el sentido de *engaño* es básica para la experiencia estética propia del cine *narrativo* dado que esta ilusión está en la base de lo que podemos llamar la *constitución sensible* del personaje narrativo.

Supongamos ahora la situación en la que la creencia en la mismidad de un personaje es verdadera sin más. Así, supongamos que Russell Crowe, el personaje central de la película *Gladiator* (2000), es realmente él mismo en *todas* las escenas en las que supuestamente aparece. Si las cosas son así, de lo cual en realidad no puede uno estar seguro pero estamos suponiendo que es el caso, entonces la ilusión está en otro lado y es, como veremos, de *otro tipo*. Ya no se trata de ilusión como engaño con base perceptiva, sino de una *ilusión estética*. La ilusión –y, como dijimos, *ilusión estética* no un engaño perceptivo– está ahora en que Russell Crowe es Maximus, un hombre de guerra ficticio que habría sido general del emperador Marco Aurelio (121-180 d.C.). Para poder *gozar* de la película, el espectador tiene que tener la *creencia estética* de que Russell Crowe –o un actor *a* que él, el espectador, desconoce– es Maximus. El concepto de creencia estética es difícil de definir, pero todo el mundo ha tenido la experiencia análoga a la consistente en aceptar que Russell Crowe o algún desconocido es Maximus aunque *sabe* que no es verdad. Una *aceptación* similar es la que

¹³ O, para el caso, de películas en las que aparecen Rin-tin-tin o Lizzie o el cerdito Babe.

está en la base de la experiencia estética deparada por cualquier ficción, la literaria, la teatral, la fílmica, la pictórica, la escultórica, y también la experiencia deparada por los juegos infantiles de representación. Dejando de lado ahora estos juegos infantiles, la experiencia estética asociada con una figuración literaria, teatral, fílmica, pictórica, escultórica, dancística, etc., la podemos llamar *aceptación estética* y tiene la siguiente estructura.

En general, dada la proposición P, la experiencia estética tiene la forma “*aceptar que P aunque se sabe o se cree que P no es verdadera*”. Nótese la diferencia con la estructura de la imaginación formulada arriba: “*pensar que P aunque se sabe o se cree que P no es verdadera*”. Esta segunda estructura es la de la simple imaginación, mientras que la primera, la experiencia estética, va más allá de esta de la mera imaginación e implica la *aceptación* de lo imaginado sin llegar a creerlo. No solamente se tiene el *pensamiento de que P* sino *se acepta que P aunque no se cree que P sea verdadera*. A esta estructura la podemos llamar tentativamente la *creencia estética* para distinguirla de la *simple imaginación*. Por supuesto esta estructura incluye también los juegos de representación y otros casos de simulación que no tienen nada que ver con la experiencia estética. Sin examinar aquí qué diferencia la experiencia estética de estos otros estados mentales que también *implican* dicha fórmula, nos contentaremos aquí con decir que la experiencia estética *implica* la “creencia de que P”, creencia que tiene la estructura “*aceptar que P aunque se sabe o bien se cree que P no es verdadera*”. Las creencias estéticas tienen, pues, dicha estructura, la cual es condición *necesaria* aunque no suficiente para que un estado mental dado sea una experiencia estética.

Nótese que la “creencia (estética) de que P” es propia tanto de la literatura como del cine. En el caso de la literatura se tiene la “creencia (estética) de que Ana Karenina ama a Wronski”, por ejemplo. En el caso del cine que nos ocupaba arriba se tiene la “creencia (estética) de que *a* es Maximus”, donde *a* = Russell Crowe o algún otro individuo desconocido. Lo importante es ahora la diferencia radical entre estos dos tipos de creencia estética.

La creencia estética literaria es aceptación de P como sola imaginación: en términos literarios *crear estéticamente que P* implica que *imaginar que P*, aunque no todo imaginar es imaginar literario. En otras palabras, la imaginación literaria es un tipo de creencia estética y la creencia estética literaria es, a su vez, este tipo de imaginación. El imaginar que P es en este contexto *sin base sensorial* “*aceptar que P sin creer que P sea verdadera*”. Esta sería la estructura no de una mera imaginación, como los significados (b) y (c) de imaginar discutidos arriba, sino de la *imaginación estética*. Queda claro, entonces, que la imaginación estética no solamente implica (a) *pensar que P sin creer que P* o (b) *creyendo enfáticamente que P no es verdadera*, sino *aceptar que P creyendo enfáticamente que P no es verdadera*. La imaginación, en estas tres formas –como en cualquier otra– carece base sensorial *directa*.

Acabamos de utilizar la expresión “sin base sensorial directa”. Esto no significa que en última instancia la imaginación carezca de toda base sensorial, sino que el pensamiento P que la caracteriza no tiene apoyo en el estímulo sensorial, no

corresponde al mismo. Esto concuerda, por ejemplo, con la tesis de Hume de que es posible “componer” “ideas” sin que la idea “compuesta” corresponda a alguna “impresión” aunque las ideas elementales que la componen sí. Por ejemplo, uno puede imaginar –“componer”– la “idea” de un dragón como un reptil gigante que arroja fuego por sus fauces gracias a las ideas “simples” de reptil y de fuego. Las “ideas simples” sí corresponden a impresiones pero la “idea compuesta” no, por eso es mera imaginación, no tiene base sensorial directa¹⁴. Este es, por supuesto, un caso de la imaginación con la estructura “pensar que P” y también puede serlo de la imaginación literaria en particular con la estructura “aceptar que P”.

Por el contrario, la creencia estética plástica, digamos la pictórica o la escultórica y también la fílmica, nunca es mera imaginación sino *ilusión* porque la creencia en cuestión tiene una base sensorial: se cree algo que *corresponde* a un estímulo sensorial. Cuando *se observa* –se ve, se tiene un estímulo sensorial– la pintura de Delacroix *La libertad guiando al pueblo*, se *acepta* que hay una mujer con una bandera encabezando a una multitud pero se sabe –se cree enfáticamente– que no hay tal mujer: no hay más que una imagen pintada de mujer. De la misma manera, cuando *se ve* una toma de la película *Gladiator*, se *acepta* que hay un hombre que es un general romano aunque se sabe que dicho hombre realmente no es ningún general romano. Nótese las expresiones “*se observa* la pintura”, “*se ve* una toma”. En este caso la estructura “se acepta que P aunque se sabe que P no es verdadera”, es la misma que en el caso de la literatura, es decir, se trata de creencias estéticas, solamente que en el caso plástico hay un estímulo sensorial o una base sensorial que fundamenta dichas creencias estéticas. Llamaremos a estas creencias estéticas con base sensorial *creencias estéticas plásticas* o, simplemente, *ilusiones estéticas*, y dada la existencia de una base sensorial, las ilusiones estéticas son completamente diferentes de la *imaginación literaria* aunque ambas posean la estructura de la experiencia y la creencia estética discutida arriba. Para nuestra discusión concerniente a la narrativa y al cine es fundamental distinguir estas dos formas de creencia estética: entre la ilusión plástica o estética, por un lado, y la imaginación literaria, por otro.

Volviendo al asunto de la mismidad de Maximus en dos tomas diferentes, las constancias perceptivas generan la creencia verdadera, no estética en la mismidad de Maximus, pero esta creencia verdadera se basa en dos creencias estéticas plásticas, a saber, en las *ilusiones* de que el actor *a* es Maximus en cada una de las tomas. A estas ilusiones las llamaremos *ilusiones de identidad* de un personaje, siempre son ilusiones *estéticas*¹⁵ y hay que distinguirlas estrictamente de las creencias o ilusiones acerca

¹⁴ Nótese que si hay base sensorial para lo imaginado se trata de combinaciones de ideas simples en el sentido de Hume o bien no se trata de imaginación, sino de la memoria, de rememoración combinada con imaginación: uno “imagina” a una persona determinada en un lugar dado; ese “imaginar” es en realidad recordar, un recuerdo que luego se combina con un lugar, en el que no se ha visto a la persona; si, por el contrario, sí se ha visto a la persona en ese lugar, todo es un recuerdo, no hay imaginación.

¹⁵ La educación cinematográfica de todo público lo hace saber que la generalidad de las películas narrativas son tan ilusorias como las novelas son ficticias. Esto incluye, por supuesto, tanto a los personajes fílmicos como a los literarios.

de la mismidad de dicho personaje, que justamente no son estéticas sino creencias en el sentido normal de la palabra, las cuales cuando son ilusiones lo son precisamente porque son *creencias falsas*, es decir, son ilusiones en el sentido de *engaño* con base perceptiva, no ilusiones estéticas.

En cualquier caso llegamos a la conclusión de que o bien la mismidad de un personaje cinematográfico entre varias tomas es una ilusión no estética, es decir, un engaño, como en el caso de *Crin Blanc* o bien es una *creencia verdadera*. En ambos casos la creencia correspondiente está basada en otras tantas *ilusiones estéticas*, tantas como tomas se presenten. Esto es lo interesante. Nótese que en el caso de la literatura no tiene sentido en absoluto hablar de creencias verdaderas, solamente lo tiene el hablar de creencias estéticas. Por eso, dado que el cine narrativo también es una ficción en cierto sentido como la literatura, a primera vista resulta extraño el que refiriéndonos a él podamos hablar de creencias verdaderas, las cuales, sin embargo, no hacen a la figuración ni a la narrativa fílmica verdaderas. Lo que explica esta situación es que la creencia verdadera acerca de la mismidad de un personaje –suponiendo que lo sea como muchas veces y, sin duda, en la mayoría, es el caso– se basa en la creencia estética, en la ilusión, acerca de su *identidad*. En cualquier caso, las *ilusiones estéticas de identidad del personaje* fundamentan las *creencias verdaderas o la creencias falsas, las ilusiones engañosas, en la mismidad de dicho personaje*.

Por supuesto, la situación es totalmente diferente de la literaria, en la que no hay ni creencias verdaderas ni creencias falsas sino solamente creencias estéticas, mientras que en el cine, ya para el simple cumplimiento de las condiciones de posibilidad de una narrativa, ya para el simple hecho de la necesaria mismidad de los personajes, se tiene una estructura muy compleja: dos tomas que tienen que llevar a la creencia verdadera o ilusoria –falsa– en la mismidad del personaje generan cada una la creencia estética, es decir, la ilusión plástica en la identidad del personaje. *La ilusión sobre la identidad del personaje es el supuesto de la creencia en su mismidad*, sea esta creencia verdadera o falsa. Dado que las creencias sobre la mismidad, verdaderas o falsas, no son estéticas, sino creencias reales en toda la extensión de la palabra, tenemos la curiosa estructura del fenómeno fílmico en la que dos tomas generan cada una la creencia estética plástica, es decir, la ilusión acerca de la identidad del personaje, y dada la secuencia de esa dos tomas las ilusiones generan a su vez la creencia real, no estética, en la mismidad de personaje. Así pues, la ilusión plástica o estética es el fundamento de la mismidad de un personaje y, con ello, el fundamento de la narrativa fílmica. “Narrar” fílmicamente es antes que otra cosa generar ilusiones, es decir, estados mentales o formas de consciencia que no tienen ningún equivalente en el terreno literario. La ilusión estética de que tratamos aquí es solamente un análogo de la imaginación estética literaria, pero es un fenómeno realmente diferente de esta última. Se trata de formas de consciencia estética totalmente diferentes y la diferencia es debida al medio respectivo. Esto muestra que en contra de lo que pretenden los narratólogos, en un sentido profundo *el medio es la experiencia* –recuérdese aquí a McLuhan con su lema “el medio es el mensaje”–.

UN CASO DE MONTAJE Y LA BASE ILUSORIA DE LA CONEXIÓN ESPACIO TEMPORAL

En el caso de la continuidad espacial y temporal se puede realizar un análisis similar al análisis de la mismidad de los personajes. Veamos sus rasgos más básicos.

Supongamos dos tomas sucesivas de “una” disputa de “una” pareja. La primera de ellas tiene lugar en un pasillo de una casa y la segunda en una recámara. Según discutimos, las continuidades perceptivas, que remiten al aspecto general de los personajes incluyendo su peinado y su ropa, llevan a la creencia en la mismidad de cada uno de los miembros de la pareja y, por tanto, de la pareja como tal. Ahora bien, como las tomas son sucesivas y hay una coherencia en la experiencia que yuxtapone un corredor en una casa con una recámara, se genera la *creencia* en la continuidad espacial entre el corredor y la recámara: el espectador “cree que el corredor y la recámara son contiguos” o, equivalentemente, “cree que la recámara está junto al corredor”. Esta es la creencia específica que atañe a la conexión espacial, se trata de un caso particular de la condición de continuidad espacial necesaria para toda narrativa. Ahora bien, todos sabemos que se puede tratar de una casa en la que el corredor y la recámara en cuestión son realmente contiguos, pero que también se puede tratar de dos *sets* en lugares muy diferentes, de tal manera que en realidad el corredor y la recámara no son contiguos. En el primer caso la creencia en la contigüidad de los dos lugares es verdadera, no es ninguna ilusión, mientras que en el segundo caso dicha creencia es falsa, es una ilusión, no estética sino, nuevamente, como mero engaño. De manera similar a la situación de la mismidad de los personajes, lo importante aquí es que el espectador común realmente “cree que la recámara está junto al corredor”, así como cree que los diferentes caballos de *Crin Blanc* son el mismo caballo.

Nuevamente tenemos que el espectador *no imagina* la continuidad espacial entre las dos tomas. Como dijimos arriba, si simplemente la imaginara él lo sabría; él puede distinguir perfectamente entre imaginar algo y creerlo. Sin embargo, el montaje de las dos tomas sí genera una *ilusión estética* sobre la base de otras dos *ilusiones estéticas*. Estas dos ilusiones estéticas base son las que conciernen a la disputa de la pareja.

Viendo cada una de las tomas, el espectador “*acepta* que una pareja tiene una disputa en *l* pero *realmente no cree* que la disputa sea verdadera”. En esta fórmula *l* = lugar = corredor o recámara. El que el corredor y la recámara sean consideradas como contiguas es necesario para que cada una de las disputas sea pensada –creída– como parte de una *misma* y única disputa. Para esto no basta con las meras constancias perceptivas referentes a los personajes: pueden verse igual y estar vestidos de la misma manera pero si el espectador llega a creer que la recámara y el comedor no son contiguos, entonces creará que se trata de dos disputas y no de una sola, aunque resulte extraño que los personajes estén ataviados de la misma manera en dos disputas diferentes una de otra. Ahora bien, las *creencias estéticas* concernientes a la disputa en cada toma son creencias estéticas *plásticas*, es decir, son *ilusiones*, porque cada una de ellas tiene una base sensorial. No se trata de un simple pasaje literario en el

que el lector imagina algo a partir de meras oraciones, es decir, de las entidades no sensoriales que son los significados lingüísticos¹⁶. Examinemos estas dos creencias en una disputa. En realidad se trata de una situación bastante complicada y para considerarla daremos un rodeo.

Suponiendo que la disputa empezara en el corredor y terminara en la recámara y, además, todo esto se presentara no mediante montaje sino en una sola toma continua, la situación sería muy diferente. Para empezar no se tendría ninguna ilusión referente a la continuidad espacial porque dicha continuidad sería realmente presentada por la toma única y el espectador simplemente la experimentaría, el espectador tendría una *creencia perceptiva* respecto de la misma. Cuando uno ve algo, digamos, un caballo delante de uno, uno genera una serie de creencias, por ejemplo la creencia de que delante de uno hay un caballo, de que el caballo es blanco, de gran tamaño, etc. Todas estas son creencias perceptivas y en el caso que nos ocupa el espectador tendrá la creencia perceptiva en la continuidad de espacial entre el corredor y la recámara. Por supuesto, él no ve esto directamente sino solo mediado por el lente de la cámara fotográfica, pero eso no importa; como lo explica McLuhan, por ejemplo, los medios son *extensiones* de nuestros sentidos. Por ello, si la cámara muestra la continuidad espacial los ojos la ven mediante dicho aparato¹⁷, así, a pesar de que el espectador no haya presenciado la actuación que consiste en el desarrollo de la disputa del corredor a la recámara, de todos modos experimenta perceptivamente la continuidad entre ambos lugares. En resumen, en el caso que nos ocupa el espectador tiene la “creencia perceptiva de que la recámara está junto al corredor”¹⁸. Por otra parte, según lo hemos discutido arriba, las creencias perceptivas, sean verdaderas o falsas, no son ilusiones *estéticas* aunque la creencia perceptiva falsa es una ilusión en el sentido de engaño, como las ilusiones ópticas. En pocas palabras, en el caso de la toma continua que muestra el desplazamiento de la pareja del corredor a la recámara la continuidad espacial entre ambos lugares es una creencia perceptiva verdadera, no es ninguna ilusión, ni estética ni tampoco una ilusión como engaño.

Lo que sí es una ilusión, pero *estética*, es la disputa misma que supuestamente ocurre entre los dos puntos espaciales que nos ocupan. Es una situación similar a la ilusión que atañe a la identidad del actor *a* interpretando a Maximus. En las tomas se

¹⁶ Para evitar el reproche de que esto es una metafísica del significado también podemos decir: “(...) a partir de entidades no figurativas como lo son los signos lingüísticos”. Para una teoría “no metafísica” del significado, que lo considera, por ejemplo, como “uso”, esto será, sin duda, mucho más aceptable. A nosotros estas distinciones no nos importan en este trabajo.

¹⁷ Por supuesto, decir que los ojos ven la continuidad es una simplificación coloquial de la situación. Obviamente no hay un órgano para “ver” la continuidad. Se trata de la *creencia perceptiva* en la continuidad espacial a partir de la naturaleza del estímulo sensorial. De la misma manera, dado que no hay un órgano para “ver” caballos en realidad no vemos un caballo sino creemos en la presencia de un caballo a partir de ciertos estímulos sensoriales. Igualmente, ni el caballo ni su presencia “se ven” sino que creemos en ellos a partir de los estímulos sensoriales.

¹⁸ El “ver” la continuidad especial consiste, justamente, en esta creencia.

muestra a Maximus en *Gladiator* y, ahora, se muestra una disputa¹⁹, y la experiencia estética tiene la estructura ya discutida de “aceptar que P sin creer que P sea verdadera”. En este caso P = una pareja tiene una disputa entre el corredor y la recámara, como antes P = a es Maximus. En general podemos abreviar la descripción diciendo que toda creencia tiene la estructura “creer que P”; esta es la estructura en particular de las creencias perceptivas, de las ilusiones como engaños con base sensorial y también puede ser tomada como la estructura de la experiencia estética siempre y cuando esté claro que se trata de “creer que P” *estéticamente*, del creer como el tipo de aceptación discutido arriba.

Queda claro entonces que en el caso de la toma continua la experiencia estética está constituida por el estado mental consistente en la creencia perceptiva verdadera en la continuidad espacial y la ilusión o creencia estética referente a la disputa. En referencia al evento como *unidad total* aquí no hay imaginación, sino solamente percepción e ilusión estética²⁰. Resulta casi ocioso insistir en que esta estructura mental no tiene ningún paralelo en la literatura, en la que todo es imaginación –aunque estética–.

Volvamos ahora al caso del montaje que nos muestra el inicio de una disputa en un corredor y a continuación la terminación de una disputa en una recámara.

En este caso cuando termina la primera toma, la del corredor, la disputa no ha finalizado, y cuando empieza la segunda toma, la disputa ya está empezada, aunque termine en esta segunda toma. En otras palabras, ninguna de las dos tomas muestra realmente una disputa, aunque sea ilusoriamente, sino apenas un *fragmento* de una disputa. Compárese la situación con la toma continua recién discutida, la cual realmente muestra toda la disputa ilusoria. En este último caso sí es correcto hablar de la ilusión de una disputa, de la creencia estética *ilusoria* en dicha disputa. Pero en el caso del montaje tenemos que precisar nuestra forma de hablar porque en realidad la ilusión estética que corresponde a la primera toma no es la de una disputa sino la del inicio de una disputa que queda interrumpida. Abreviando podemos decir que se trata de *la ilusión de un fragmento de disputa*, de la creencia en que una pareja empieza una disputa (en él un corredor) aunque no la acabe. También podemos decir que realmente no se trata de la creencia estética en un *evento integral* sino de la creencia estética en un *fragmento de un evento*. Esto hay que precisarlo.

A primera vista lo que afirmamos parece rebuscado dado que lo más natural es decir que la primera toma genera la ilusión o creencia estética en una disputa sin más, no en un fragmento de disputa. Sin embargo esto sería equivocado porque la *ilusión* estética, según lo discutimos arriba, tiene *base sensorial*, de tal manera que un evento

¹⁹ Tenemos, pues, el caso de una entidad (Maximus) y un evento (la disputa) y, consabidamente, las entidades y los eventos son partes fundamentales de toda narrativa.

²⁰ La expresión “unidad total” fue escogida aquí para excluir las modificaciones necesarias cuando la toma está en curso, cuando todavía no ha terminado, caso en el que si hay imaginación, como quedará claro abajo.

mostrado fragmentariamente no es base sensorial para la ilusión de un evento íntegro²¹. Recuérdese el caso de la ilusión generada por la pintura de Delacroix *La libertad guiando al pueblo*. La ilusión corresponde exactamente a lo que se ve, e insistimos en esto: a lo que realmente se ve o, si se prefiere, corresponde directamente al estímulo sensorial. En otras palabras, si uno piensa en algo más de lo que se ve en la pintura, por ejemplo en que en un instante posterior en vez de que *La libertad* mire hacia el lado mirará hacia delante, eso ya no corresponde a ningún estímulo sensorial directo, eso ya no se ve, es decir, eso ya es *mera imaginación* y, además, uno sabe que no lo ve sino que lo imagina²². La situación que tenemos en el caso de la primera toma, la toma en el corredor, es análoga. Lo que la toma muestra, que es lo que el espectador realmente ve, es el inicio de una disputa y, claro, una disputa tiene que tener un final, pero eso ya no lo presenta la toma, eso ya no lo ve el espectador en ella. Él piensa en un evento completo, piensa que la disputa es una totalidad, pero no tiene un estímulo sensorial correspondiente a dicha totalidad. El resto, la parte de la disputa que no ve, es mera imaginación, es decir, él tiene una creencia que va más allá de lo que ve: *acepta* que hay una disputa, que tiene que ser un evento total pero él solamente ve el inicio y lo que no ve queda como algo meramente *conceptual*, es decir, como *pensamiento* que no corresponde a estímulo visual alguno²³. De hecho, la primera toma aislada de la segunda, es decir, por sí misma, antes de interrumpirse, más bien genera la expectativa de que la disputa seguirá desarrollándose en el corredor y, en cualquier caso, si es que el espectador llega a imaginarse algo específico sobre la continuación de la disputa nunca corresponderá a dicha continuación en la segunda toma²⁴. Así por ejemplo, el espectador no tiene ninguna base para imaginar que la disputa que está viendo continuará en la recámara; esta podría continuar, digamos, vista desde otro ángulo, en el mismo corredor. En conclusión, la primera toma genera *la ilusión estética de un fragmento* de disputa y genera también *la imaginación estética* –la

²¹ Aunque dicha toma sí sea la base para la *imaginación* de un evento íntegro, como quedará claro en lo que sigue. De hecho, todo evento en curso genera la imaginación de un evento íntegro, la creencia en él, tanto en la realidad como en el cine o el teatro.

²² En los dos sentidos de imaginar: como pensar y como crear mentalmente imágenes correspondientes al pensamiento.

²³ Recuérdese que arriba discutimos tres significados (a, b y c) de la expresión “creer” que tienen sentido con vistas a nuestro contexto estético. Ahora acabamos de hablar de “pensamiento”, lo que corresponde a los significados b y c, que son los que realmente hemos usado en este texto. Por supuesto que si una toma muestra solamente una parte de un evento el espectador puede, en principio, generar imágenes mentales que “continúen” lo que vio en la toma parcial, pero justamente en el contexto cinematográfico tal situación es prácticamente imposible debido a lo que se suele llamar la “presión narrativa”. Chatman nos dice que la “[I]a película va muy rápido y nosotros estamos demasiado preocupados (...) con lo que va a pasar a continuación (...)” (Chatman, 2004, p. 448), en términos narrativos, es decir, conceptuales como para generar imágenes que traten de complementar lo que vemos. En otras palabras, “[I]a presión del componente narrativo es demasiado grande (...)” (Chatman, 2004, p. 449) como para imaginar, como imagen no como creencia, nada más allá de lo que uno realmente ve en la película.

²⁴ Todo el mundo ha hecho la notable experiencia de que cuando le describen un lugar, por ejemplo una casa, que no conoce, uno imagina, en términos de generar imágenes mentales, la casa de una manera que en realidad poco tiene que ver con la casa, y eso es sorprendente cuando uno por fin conoce la casa.

aceptación estética— *del todo* de una disputa²⁵. Se trata de dos creencias simultáneas. La *primera creencia* es la “aceptación de que se ve un fragmento de una disputa a partir de su comienzo aunque realmente no se cree que dicha disputa sea real”; esta creencia estética tiene base sensorial y, por tanto, es una ilusión estética. La *segunda creencia* es la “aceptación de que está ocurriendo una disputa en la cual realmente no se cree aunque se le suponga como una totalidad”.

Obviamente, en el caso de la segunda toma considerada aisladamente la situación es la análoga. El espectador que ve *solamente* esta segunda toma tiene la ilusión estética de un fragmento de disputa, a saber, del fragmento final de una disputa, pero no tiene la ilusión estética de una disputa en su totalidad. También en este caso él piensa en una disputa como totalidad pero solo ve la parte final de la disputa y meramente imagina que dicha disputa tuvo una parte inicial, pero no tiene ningún estímulo perceptivo que corresponda a esta parte inicial: *acepta* que la disputa inició antes de lo que ve, pero no sabe cómo se ve la disputa desde su inicio hasta el instante anterior a lo que él ve; y también acepta que lo que sí ve es (un fragmento de) una disputa.

Recordando cierta idea de los fenomenólogos²⁶ podríamos formular ambas situaciones como sigue:

Tómense i = ilusión (aceptación estética de P con base perceptiva)
 s = imaginación (aceptación estética de P sin base perceptiva)

Entonces tenemos:

Primera toma: $i + s = 1$ = totalidad del evento
 Segunda toma: $s + i = 1$ = totalidad del evento

Así, en el caso de las tomas que muestran eventos *fragmentarios* se tiene una estructura compleja de la experiencia estética en la que hay ilusión y también imaginación, por lo tanto tenemos que

$$0 < i, s < 1$$

En el caso de la toma única en la que el evento se muestra totalmente no hay imaginación alguna respecto del evento sino que el espectador lo ve en su totalidad; solamente tiene una ilusión estética, esta lo es *todo*, y en este caso se tiene:

$$\begin{aligned} i &= 1 \\ s &= 0^{27} \end{aligned}$$

²⁵ En el caso de que se presencie un evento real, no fílmico, ni teatral, por ejemplo, la creencia en el todo de un evento en desarrollo también es imaginación, pero no estética. La relación que se establece en este caso no es entre ilusión e imaginación estéticas sino entre percepción e imaginación. Esto quedará claro más abajo.

²⁶ Véase Husserl, E. (1968). *Logische Untersuchungen Vol. II* (pp. 22-23). Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

²⁷ Nótese que en el caso en que se presencia el desenvolvimiento de un evento real las fórmulas anteriores son las mismas solamente que hay que cambiar i = ilusión, por p = percepción y, claro, s = imaginación ya no denota la imaginación estética sino meramente imaginación.

En el caso literario la situación es exactamente simétrica, no hay absolutamente ningún estímulo sensorial, es decir, no hay ninguna ilusión, la imaginación lo es *todo*, en este caso se tiene:

$$\begin{aligned} i &= 0 \\ s &= 1 \end{aligned}$$

Resulta conveniente analizar todavía con más detenimiento la naturaleza de s en este contexto. Según discutimos arriba s es una creencia, es decir, tiene la estructura semántica de la oración “creencia de que P”, y en este caso P = la disputa es un evento *completo*. La creencia en la completitud o plenitud de algo siempre acompaña a la observación, ya sea de entidades o de eventos, pero hay consecuencias diferentes cuando se trata de *fragmentos de entidades* y cuando se trata de *fragmentos de eventos*.

Esta *creencia en la totalidad* siempre acompaña a toda creencia basada en un estímulo sensorial. Por ejemplo, si uno ve una mesa uno cree que se trata de una mesa completa, y si uno ve un fragmento de mesa uno también cree que el fragmento en tanto fragmento es una entidad total, es decir, completa en tanto el fragmento que es. Ciertamente el fragmento de mesa no es la totalidad de la mesa pero es la totalidad de sí mismo. Esto último no es válido para la situación cinematográfica que analizamos porque no es válido para eventos en tanto eventos *en desarrollo*.

Supongamos un evento cualquiera, no tiene por qué ser uno mostrado en la pantalla. Cuando uno observa un evento, es decir, su desenvolvimiento, *cree* que el evento tendrá un fin, es decir, que eventualmente se convertirá en un evento completo. Sin embargo, si el evento resulta interrumpido, por ejemplo, una jugada de fútbol que es detenida por un silbatazo del árbitro, entonces la situación cambia radicalmente y se hace análoga al caso de una creencia perceptiva respecto de un fragmento de una entidad, digamos, de una mesa. Según dijimos, una mesa en tanto mesa es una totalidad, pero también lo es un fragmento suyo *en tanto fragmento*; al fragmento, *en tanto el fragmento que es*, no le falta nada, es el fragmento completo. Esto mismo es válido para la jugada de fútbol interrumpida, la cual *en tanto evento parcial terminado*, sin continuación en curso, está completa, ya no le falta nada, aunque podamos decir que le faltó algo. En otras palabras, la totalidad del evento en tanto evento completo, es decir, la *creencia* correspondiente, solamente tiene sentido si el evento está todavía en desarrollo o bien si el evento está terminado, completo en tanto evento total. Por el contrario, la totalidad del evento parcial solamente tiene sentido si el evento ya no se desarrolla: uno sabe que el evento fue interrumpido y ya no tiene la expectativa de su continuación.

En cualquier punto de un evento que se observa en su desenvolvimiento y que, por alguna razón, se deja de observar, por ejemplo, porque algo se interpone y lo ocluye o porque uno voltea hacia otro lado, se tiene la creencia de que el evento concluirá. Esta expectativa va acompañada de la creencia de que el evento es un evento completo, no de que es un fragmento completo del evento, y si un instante después

el evento se interrumpiera, entonces en cualquier momento *antes* de la interrupción uno tendría la conciencia de que es un evento en desarrollo y, por tanto, la creencia de que debería llegar a ser un evento completo. Por el contrario, la conciencia o, en este caso, la creencia de que un evento interrumpido es algo completo en tanto fragmento de evento, exige que uno sepa, *crea*, justamente, que el evento ya no continuará, que quedó como un mero fragmento de evento, en tales condiciones la situación es exactamente como cuando uno ve un fragmento de mesa.

Obviamente la situación de una toma que muestra un fragmento de evento, en nuestro caso, un fragmento de la disputa de una pareja, corresponde a la discusión que acabamos de hacer sobre un evento en desarrollo. Cuando acaba la toma que muestra un fragmento de evento y justamente, al acabar la toma “termina” el fragmento de evento que la toma muestra, el espectador cree que el evento es un evento completo en tanto evento y no cree que haya estado frente a un evento interrumpido y que ya en su interrupción está completo, completo como fragmento. Por el contrario, si la toma hubiera presentado un evento interrumpido, en nuestro caso, por ejemplo, la pelea interrumpida por la intervención de un tercer personaje o por una llamada telefónica, el espectador tendría la *ilusión* de un evento incompleto –justamente de un evento interrumpido, en este caso– no la *ilusión* de un fragmento de evento en desarrollo y la *creencia* de que el fragmento de evento que ve tendrá una *continuación* y, todavía, un *final* que lo hará convertirse en un evento completo en tanto evento. Podemos tomar a *s* en las fórmulas anteriores justamente como la *creencia* sin estímulo sensorial en la continuación y el final –el resto más allá de la primera toma– del evento del cual se tiene la *ilusión* de un fragmento como parte de un todo *en curso* y no de un fragmento como algo completo en sí mismo. Obviamente *i* es justamente esa ilusión. Por supuesto, para el caso de la segunda toma, la toma en la recámara que muestra la parte final de la disputa, la situación es simétrica a la recién examinada y ya no tiene caso desarrollar su examen aquí.

Ahora bien, la discusión anterior se refiere a las tomas de la disputa aisladamente la una de la otra, sin que el espectador vea ambas tomas en la secuencia correspondiente. Lo siguiente que tenemos que examinar es el caso del montaje, es decir, el caso en el que las tomas se ven en dicha secuencia.

El espectador no sabe cuándo terminará la primera toma y no tiene por qué esperar una segunda. Bien podría ser que la disputa terminara en el corredor y fuera presentada en su totalidad, y también podría ser que la pelea terminara en la recámara pero se presentara completa en una toma continua. En tales casos la experiencia de la disputa de la pareja no tendría nada de imaginaria porque sería toda ilusoria, pura ilusión, una creencia estética con base sensorial.

Sin embargo, en el caso del montaje hay un corte, una interrupción de la disputa que escenifica la pareja y, por tanto, hay dos ilusiones que corresponden a dos fragmentos de lo que se supone una y la misma disputa. Nótese que la situación común es que además de la coherencia que significa presentar dos fragmentos de evento que

sin contradicción alguna puedan suponerse parte de *un mismo evento*, las dos tomas guarden entre sí una *coherencia diegética* en sentido amplio. Es decir, lo que se ve en la primera toma más allá del primer fragmento de disputa mismo, el corredor, es coherente con lo que se ve en la segunda toma más allá del segundo fragmento de disputa mismo –la recámara–. Como se señaló arriba, el que una recámara y un corredor sean contiguos corresponde a la experiencia. Lo que por lo menos en principio no tendría sentido porque destruiría la coherencia diegética, sería, por ejemplo, que “la misma” pareja apareciera discutiendo en el corredor de una casa mexicana y en la segunda toma apareciera discutiendo en un mirador de la Torre Eiffel. La única manera en la que esta última secuencia podría tener sentido sería pensando que se trata de dos discusiones y no de una sola. Con esto queda claro, entonces, que la coherencia diegética un factor fundamental para que los dos eventos fragmentarios se crean fragmentos de un solo y mismo evento y no cada uno un fragmento de dos eventos diferentes.

Un factor adicional es, por supuesto, el tiempo o, para ser más precisos, la creencia en la continuidad temporal, la cual, supuesta la coherencia diegética, está garantida por la sucesión de las tomas una inmediatamente después de la otra. Resulta obvio que si las tomas con la disputa fragmentaria en el corredor y en la recámara no fueran inmediatamente sucesivas, mientras más tomas las separasen, más difícil sería pensar, tener la creencia, que se trata de la misma disputa de la pareja.

Una vez aclarado el problema de la coherencia diegética y de la contigüidad temporal podemos pasar a examinar las relaciones que la mente del espectador establece entre ambas tomas.

Según concluimos arriba, la observación de la primera toma por sí sola genera la expectación y con ella la creencia en la continuación del evento, cuando se presenta la segunda toma (a) las constancias perceptivas respecto de la pareja, (b) la coherencia diegética y (c) la sucesión temporal –dejemos de lado los parlamentos, de hecho, debemos suponer aquí que se trata de cine silente para resaltar los aspectos correspondientes únicamente a la ilusión perceptiva–, generan conjuntamente la ilusión en la mismidad de la disputa. Obviamente la situación es totalmente análoga a la mismidad de los personajes, con la diferencia de que aquí se trata solamente de la mismidad de *un evento*. Por lo menos los personajes principales aparecen durante toda la película o gran parte de la misma, mientras que un evento ocupa en general una parte bastante restringida de una película o, por lo menos, muy bien delimitada²⁸.

Recordemos ahora que la ilusión estética en la identidad de Maximus era la base para la creencia enfática, es decir, no estética, en la mismidad del personaje. En el caso que ahora nos ocupa la ilusión estética de una pelea en cada toma es también la base

²⁸ Un caso relativamente común pero también especial por lo delimitado del mismo, suelen ser largas persecuciones en películas de Hollywood, como por ejemplo la espectacular persecución en *The Island*, la cual consume unos 22 minutos del filme con una sola interrupción en la que una par de tomas aportan algo a la trama que no tiene que ver con la persecución. Este sería el caso típico en que “el evento” –la persecución– es una cadena de eventos parciales, los cuales debido a la mismidad de los personajes, la coherencia diegética y la sucesión temporal, generan la ilusión de un solo gran evento claramente separado del resto de la trama.

para la *creencia enfática en la mismidad de un evento*: los dos fragmentos de evento se aceptan como las dos partes de un solo evento porque a pesar de la diferencia del *setting* en los dos fragmentos, la ilusión de *una disputa*, basada en (a) la mismidad de los personajes y (b) la continuidad temporal entre las dos tomas, genera la creencia enfática en la mismidad del evento. En este caso el evento es una disputa, es decir, una acción de los personajes, y la unidad de la disputa equivale a la unidad del evento.

En el caso de Maximus, la ilusión estética de su identidad en dos tomas distintas daba la base para la creencia enfática en su mismidad en dichas tomas aunque las tomas no fueran contiguas temporalmente. Ahora la ilusión estética de un fragmento de disputa en dos tomas contiguas temporalmente que presentan a “los mismos” personajes en *settings* coherentes entre sí, da la base para la creencia enfática en que los dos fragmentos de disputa son parte de “una misma” disputa. En un caso el resultado es la creencia en la mismidad del personaje, en el otro es la creencia en la mismidad de los personajes y, además, de la acción que desarrollan y, por tanto, de la unidad de un evento.

La *imaginación* que corresponde a la *creencia en la totalidad del evento* se desarrolla para la primera toma ($i_1 + s_1 = 1$); es decir, el espectador cree que el evento continuará y tendrá un final. De manera similar, cuando empieza la segunda toma se repite la situación ($i_2 + s_2 = 1$), es decir, el espectador vuelve a creer que el segundo fragmento de evento continuará y tendrá un final, pero ahora lo cree a partir del inicio de la segunda toma. Pero la situación es más compleja que esto porque también está aquí ya la creencia en la mismidad del evento. A diferencia de lo que ocurre en el caso de la primera toma, ahora a la ilusión estética correspondiente al estímulo sensorial ofrecido por la segunda toma, y a la imaginación estética en la continuación del evento, se añade un *nuevo factor*, una nueva creencia que relaciona a la ilusión y la imaginación estética con las de la primera toma. Y ese factor es la creencia enfática en la mismidad del evento. Nótese entonces que a diferencia de la toma continua, en la que en cada momento del desarrollo del evento solamente se tiene la ilusión estética correspondiente a lo que se ha presentado del evento y la imaginación estética referente a su continuación y conclusión, ahora, en la situación generada por el montaje, *cuando se ve la segunda toma* se tiene la ilusión estética correspondiente a lo que se ha presentado de la segunda toma, se tiene la imaginación estética respecto de la totalidad del evento y, además, y esto es lo nuevo, se tiene la creencia enfática, no estética, en la unidad del fragmento de evento de la primera toma con el fragmento de la segunda toma, lo que equivale a la creencia enfática en la mismidad del evento cuando en realidad no hay tal evento integral. El evento integral no existe, es una ilusión como engaño. En otras palabras, el montaje genera una *ilusión engañosa* y que atañe a la integridad del evento o la mismidad del evento a partir de los dos fragmentos presentados.

El montaje genera una estructura de creencias muy compleja que relaciona la segunda toma con la primera a través de un engaño. Esta ilusión como engaño se combina con una ilusión estética y con una imaginación igualmente estética. Como

puede verse esto no tiene ningún paralelo en la literatura. Esta ni genera ilusiones como engaño ni tampoco genera ilusiones estéticas.

Las ilusiones y la imaginación recién consideradas se refieren “al” evento presentado por el montaje, pero la estructura es todavía más compleja dado que hay que añadir todavía otras dos creencias que también son ilusiones en el sentido del engaño, a saber, justamente la ilusión de continuidad espacial y la ilusión de continuidad temporal.

El examen del condicionamiento entre todas estas creencias lo omitimos aquí, pero con lo ya examinado queda claro que la conexión espacial y temporal que requieren los personajes y los eventos de toda narrativa adquiere una estructura muy compleja en el caso cinematográfico. En este trabajo nos limitamos a examinar solamente un aspecto muy básico de la estructura de creencias generada por el medio cinematográfico. Nos limitamos al examen el aspecto que corresponde ya no a la conexión entre eventos distintos a partir de la conexión espacial y temporal entre los mismos, sino a la conexión que se supone existente entre dos tomas que presentan “el mismo evento” mediante montaje. El resultado fue que se tienen entrelazadas ilusión e imaginación estéticas con ilusiones como engaños. En otras palabras, la generación de las condiciones que hacen posible una narrativa tiene en el caso cinematográfico una estructura de una complejidad muy alta que, además, no puede ser aprehendida con medios narratológicos. La ilusión estética y la ilusión como engaño, así como la imaginación estética basada o combinada con ambos tipos de ilusión, son todas algo completamente ajenas a la literatura. Y es la compleja estructura de creencias o estados mentales que hemos examinado aquí en solamente uno de los casos, eso sí, muy común, de montaje, lo que constituye la *especificidad de la experiencia estética del medio fílmico*. Ciertamente, hay elementos de la experiencia del medio fílmico que tienen un paralelo literario, pero concentrarse solamente en los paralelos literarios, que es lo que por su propia definición programática y metodológica hace la narratología, omite todo examen real de la especificidad de la experiencia estética del cine narrativo. De hecho, equivale a no comprender el cine *en tanto cine*.

CONCLUSIONES

Conclusión parcial 1. La obra fílmica debe ser ubicada primeramente no en el ámbito de la *imaginación literaria* sino de la *ilusión plástica*, al lado de la pintura y la escultura figurativas. Por ello, aún concediendo que el cine narrativo se presta a la aplicación de muchos de los elementos de la teoría narratológica, resulta que el interés unilateral en criterios y modelos lingüísticos y literarios oblitera la *experiencia estética de la ilusión* como *factum brutum* del fenómeno fílmico. Sí es que una película es una narrativa lo es solamente porque antes que eso es una ilusión, en otras palabras, aún siendo una narrativa, un película dista infinitamente de ser un fenómeno puramente imaginario porque antes que eso y como fundamento de eso es un fenómeno ilusorio,

perteneciente al ámbito estético de la ilusión plástica. En otras, palabras, aun la fijación en la narrativa no puede hacer perder de vista cómo es posible la narrativa misma *a partir* de su medio o “superficie”²⁹. Repetimos aquí, entonces, la idea de que estéticamente el medio sí cuenta o de que la experiencia estética es el medio.

Conclusión parcial 2. Los nuevos medios están relacionados básicamente no con la digitalización de textos sino con la digitalización de la *información sensorial*, tanto visual como auditiva y, con ello, los nuevos medios generan el fenómeno conocido como la “videosfera” (Baudrillard), como la “sociedad del espectáculo” (Debord), la “época de las imágenes técnicas” (Flusser), entre otros varios nombres, y el cual consiste en la existencia y dominación omniabarcante de un entorno de información y *estímulo visual y sensorial* con base tecnológica, que se distingue a las claras del entorno de Gutenberg, dominado por la información conceptual portada por textos y discursos. Por supuesto, en la tradición semiótica narratológica dominante en gran parte del mundo académico este fenómeno pretende ser aprehendido bajo la categoría de *hipertextualidad*, ya que, a fin de cuentas, todo medio sería un “texto”. Sin embargo, dada la base sensorial, visual, auditiva y últimamente táctil del fenómeno, nosotros proponemos llamarlo no hipertextualidad sino *hiperplasticidad*. Además, a diferencia de la experiencia estética plástica tradicional ligada en lo fundamental con la pintura y con la escultura, la hiperplasticidad tiene una base tecnológica, la cual empieza con la fotografía y se desarrolla hasta el extremo de la digitalización de todo registro sensible, visual y auditivo, por ello resulta que, adicionalmente, no se trata simplemente de hiperplasticidad en general sino de que este fenómeno debe ser especificado como *hiperplasticidad tecnológica* y, en última instancia, como *hiperplasticidad tecnológica digital*.

Conclusión parcial 3. El entorno constituido por los nuevos medios no es un entorno en el que predomine la experiencia estética de la imaginación, que es la experiencia estética propiamente literaria, sino que en él predomina la experiencia estética de la ilusión. Por ello, la pretensión de aprehender la hiperplasticidad con criterios semióticos narratológicos es tan limitante como la pretensión de aprehender el fenómeno pictórico tradicional con criterios puramente literarios. En resumidas cuentas, el fenómeno de la hiperplasticidad cuestiona la idea de que los nuevos medios puedan ser comprendidos al mero hilo de la teoría narratológica, en especial cuestiona la idea de que el entorno de información digital, la “videosfera”, sea un “texto”, de que dicha esfera sea un conjunto de “narrativas”. Existe, pues, una tensión fundamental entre la herencia teórica narratológica y la realidad constituida por los nuevos medios característicos de la videosfera. De hecho, dado el predominio de la

²⁹ Es interesante el hecho de que a pesar de que Metz es, sin duda alguna, el pilar original de los estudios narratológicos sobre el cine con sus textos *Langage et cinéma* (1971) y *Essais sémiotiques* (1977), su importante texto *Le signifiant imaginaire, psychanalyse et cinéma* (1977), hace una fuerte referencia más o menos implícita al fenómeno de la imagen en tanto imagen, es decir, a la base de la ilusión. Esto está contenido básicamente en su interpretación de la experiencia estética cinematográfica como regresión parcial, en un sentido freudiano.

ilusión en el ámbito de los nuevos medios y dada la dominación de los nuevos medios sobre el texto propiamente dicho, incluido el literario, el clima espiritual de la época está orientado a la ilusión y no a la imaginación, no es, por tanto, un clima propicio para la mentalidad literaria, la cual urde tramas, sino para la mentalidad plástica, la cual figura imágenes.

REFERENCIAS

- Bazin, A. (2005). *What is Cinema? Vol. I*. California: University of California Press.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Chatman, S. B. (2004). What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa). In Braudy, Leo & Cohen, Marshall (eds.). *Film Theory and Criticism. Introductory readings* (pp. 435-451). New York: Oxford University Press.
- Hume, D. (2007). *An Enquiry concerning Human Understanding*. New York: Oxford University Press.
- Husserl, E. (1968). *Logische Untersuchungen Vol. I-II*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.