



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

LA APARIENCIA DEL PERSONAJE Y LA NARRACIÓN

JUNIO 2021

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRO EN ESTÉTICA Y ARTE

PRESENTA:

LIC. ADRIAN ROMERO RODRÍGUEZ

DIRECTOR:

DR. PHIL. ALBERTO JOSÉ LUIS CARRILLO CANÁN

A Malú
A mis papás

Agradecimientos

De forma recurrente, fui pensando en los agradecimientos durante la redacción de esta tesis. Era una de las partes que más me emocionaba redactar. Hay muchos a quienes agradecer y espero no dejar a nadie fuera. Todos en alguna medida contribuyeron. Primero, a Malú por el cariño y la comprensión. A mis papás por el apoyo de toda una vida. A mis amigos más queridos: Chuys, Zambrano, Andrea, Elizabeth, Julián, Norma, Rurik, porque a pesar de la distancia de los últimos tiempos sus palabras e imágenes siempre son un consuelo. A mis amigos y compañeros de la MEyA (Cristina, Daniela, Mary, Héctor, Josué, Iván, Fany, Citlalin, Elena, Elba, Luz, Lore, Jayro, Mas'ud y Nayelli) por la increíble experiencia de este periodo, por la complicidad y el apoyo antes y después de clase. A mi director, Alberto Carrillo, por el rigor y la exigencia de la escritura. A los profesores del posgrado (Alberto López Cuenca, Emilia Ismael, Isabel Fraile, Jesús Marquéz, Gerardo Rivas, Gerardo de la Fuente, Ramón Fabelo, Ramón Huesca, Mayra Sánchez) por su guía y sus experiencias dentro y fuera de la academia. Al personal administrativo y auxiliar (sobre todo Conchita, Rebe, Andrea y Doña Elena) porque sin su trabajo nosotros no hubieramos podido estudiar. Al programa nacional de becas del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología del cual fui beneficiario.

Índice

Introducción.....	1
1. La fotografía como reproducción del mundo	6
2. Creencia perceptiva e ilusión estética.....	10
3. El cine de ficción: ilusión estética generada a partir de registros.....	15
4. La ilusión estética del personaje y su mismidad	26
5. El proceso causal en la apariencia del personaje.....	35
6. Plausibilidad y verosimilitud.....	48
7. Motivación de la apariencia.....	52
8. Estereotipo.....	62
Conclusiones	75
Bibliografía.....	81

Introducción

El presente trabajo de investigación aborda la cuestión de la apariencia del personaje en el cine y la televisión. Dicho interés surge por el cambio en la apariencia de varios personajes que hasta este momento se veían de una forma determinada. Este cambio ha provocado que los espectadores se vuelquen en las redes para dar su opinión. ¿Es posible aceptar que haya una nueva Hermione Granger, ya no blanca sino afroamericana?, se pregunta el espectador. ¿Podría aceptarse a un Aquiles no blanco? ¿Robert Pattinson puede interpretar a Batman a pesar de su delgadez? ¿Por qué debería aceptarse la nueva apariencia de los personajes? Aceptar o no aceptar, he ahí la cuestión.

Dichas preguntas nos han llevado a interrogarnos sobre la cuestión de la aceptación de un personaje. ¿Qué permite que el espectador acepte una apariencia en el caso de los personajes? ¿Es posible que acepte el cambio de apariencia? ¿Cuáles son las razones que permiten este cambio? ¿Cómo se justifica que un personaje se vea de tal modo y que el espectador acepte esta apariencia? La búsqueda de respuestas a estas preguntas es el detonante de esta investigación.

La cuestión de la apariencia es fundamental en el cine y la televisión ya que estos son medios que funcionan por medio de la percepción sensorial. El espectador percibe las imágenes presentadas por medio de la vista. Nosotros hemos querido acotarnos a la visión ya que un personaje puede ser identificado por medio de los rasgos de su apariencia física: el color de su cabello, de su piel y de sus ojos; la forma de sus ojos, de su nariz y de su boca; su estatura, etc. No desconocemos la importancia que la voz tiene para la identificación, pero en este trabajo no nos enfocaremos debido a que el reconocimiento de los rasgos perceptibles por medio de la visión nos parecen más fundamentales, no solo para identificar algún personaje en específico sino para identificar algún personaje como perteneciente a un grupo social.

El acercamiento que realizaremos para el análisis de esta cuestión es partiendo de las reacciones y los procesos mentales del espectador. Nuestro interés rebasa el modo en que la película construye la apariencia y la narración y se centra, principalmente, en los estados mentales que se generan en el espectador al momento de ver la película. Podemos adelantar que el film genera en el espectador ilusiones e imaginaciones estéticas, así como creencias

perceptivas e ilusiones como engaños. El película crea la ilusión de ver a Batman. Ahora, la ilusión puede que se vea mermada o interrumpida en el caso de que Batman no se luzca como el espectador espera. A pesar de estas dificultades, el espectador puede seguir aceptando que es Batman aunque su aspecto esté muy desmejorado. Pero también puede darse el caso de que la película no genere ilusión alguna, sino que desilusione, al mostrar a un Batman que no tenga ningún rasgo de Batman: que sea gordo y chaparro y que en un lugar de tener un traje de murciélago tenga uno de tortuga. En este caso, no se genera una ilusión estética y puede darse el caso de que el espectador deje de ver la película. El mirar con reservas y el rechazo son dos casos posibles que se presentan cuando hay un cambio de apariencia.

Por lo tanto hemos dividido el presente trabajo de investigación en ocho apartados para dar cuenta de este asunto. En los primeros tres, se aborda la cuestión del cine análogo. Este medio tiene la peculiar característica de generar ilusiones estéticas por medio del registro de la cámara. Para explicar este punto, en el primer apartado, “La fotografía como reproducción del mundo”, siguiendo las reflexiones de André Bazin, damos cuenta de que la cámara fotográfica (al igual que la cinematográfica) permite no representar el mundo, sino reproducirlo, duplicarlo, hacer una copia objetiva de él. Esta copia, la imagen fotográfica, al estar generada sin mediación de subjetividad alguna, es una reproducción del mundo fenoménico, de una realidad singular. El espectador al ver la fotografía tiene la seguridad del parecido físico que la imagen posee con el modelo, debido a que la imagen fotográfica es causada por medio de una impresión lumínica, del mismo modo que un animal o un pie dejan su huella sobre la tierra. A diferencia de la pintura, en la que la subjetividad del pintor interviene y que, por lo tanto (a menos que se conozca el modelo) no se puede tener la seguridad de que sus representaciones sean semejantes al modelo.

El segundo apartado, “Creencia perceptiva e ilusión estética”, siguiendo los planteamiento de Alberto Carrillo, abordamos las creencias perceptivas que la fotografía y la pintura generan. Este apartado nos permite desarrollar los conceptos de creencia perceptiva, creencia estética e ilusión estética, los cuales serán fundamentales para el entendimiento de lo que ocurre con el cine. La explicación se da partir de estos dos medios ya que el cine, tiene la base tecnológica de la cámara, pero genera un estado mental similar a la pintura. La fotografía le hace creer al espectador que el objeto reproducido en la imagen fotográfica existió de esa forma en algún momento determinado. La pintura, por otro lado, puede generar

una creencia estética. El espectador al ver un cuadro acepta que lo visto figura como alguna cosa, pero no cree que sea tal cosa. El espectador tiene una creencia estética la cual surge de una base sensorial, es decir, una ilusión estética. La fotografía, en cambio, no produce creencias estéticas sino perceptivas.

Ahora, el cine análogo es muy peculiar ya que genera creencias estéticas con un aparato que permite generar creencias perceptivas. ¿Cómo es esto posible? Esta interrogante la abordamos con detenimiento en el apartado “El cine de ficción: ilusión estética generada a partir de registros”. El cine logra esto gracias a que conjuga dos órdenes ontológicos distintos, apuntala elementos ficticios sobre elementos reales —a diferencia del plano del cine documental en el que solo hay un orden ontológico y este solamente genera creencias perceptivas. La cámara reproduce dicho conjunción con un alto grado de realismo. La cámara le exige al cine que sea realista en un grado muy alto.

Posteriormente a estos apartados, nos adentramos en la cuestión de la apariencia del personaje. En el cuarto, “La ilusión estética y su mismidad”, indagamos en las condiciones que permiten identificar a un personaje como el mismo en una película. En este apartado nos preguntamos también qué pasa si el actor que interpreta el personaje cambia y si este actor resultar ser físicamente muy diferente al primero. El estado mental del espectador varia cuando hay dos actores diferentes interpretando al mismo personaje y cuando hay un mismo actor interpretando al mismo personaje. Además, notamos que el espectador necesita una explicación en estos casos. Ya que los actores son diferentes, la apariencia del personaje también será distinta, y este cambio de apariencia es problemático para el espectador. Este se pregunta el porqué de dicho cambio.

Bordwell nos ayuda a analizar estos casos con su concepto de esquema. Es por eso que lo retomamos en el siguiente apartado, “El proceso causal en la apariencia”. El esquema prototipo es un conjunto mental que permite la identificación de un personaje. Sin embargo, los esquemas son estructuras que pueden modificarse. En el cine, esta modificación del esquema que permite la identificación del personaje es posible de una manera más sencilla en el caso de que haya una explicación narrativa, es decir, que haya una serie de acontecimientos causales que permitan explicar el cambio de la apariencia. En caso de que dicho cambio no esté explicado, el espectador aceptar dicho cambio, pero preguntándose por

qué cambió, o puede rechazar que se trata del mismo personaje. En ambas situaciones, el espectador deja de disfrutar del mismo modo la película.

En el sexto apartado, “Plausibilidad y verosimilitud” formulamos el concepto de plausibilidad y lo diferenciamos del de verosimilitud y del de realismo. El espectador dice que una apariencia es plausible cuando acepta que el personaje se vea de la forma en que se ve. Entonces, la plausibilidad es el concepto que hemos elegido para acercarnos a nuestra primera interrogante. Aceptar o no aceptar es una cuestión que corresponde a la plausibilidad: si una apariencia no es plausible, la aceptación en términos sensoriales no ocurre. Podemos adelantar que también el realismo se refiere a la aceptación. Sin embargo, la aceptación de una figuración tiene dos lados. El primero, que la apariencia luzca real: eso es el realismo. El segundo, que la apariencia concuerde con lo que está representando: eso es la plausibilidad. De este modo, un niño puede dibujar a un Cristo. Los elementos que permiten identificar su representación con Cristo pueden ser la corona de espinas, el cabello largo, la barba, la piel clara. Este dibujo puede tener poca similitud, puede ser poco realista, debido a la poca habilidad del infante. Sin embargo, los elementos que permiten la aceptación de que esa es una figuración de Cristo están presentes. Es decir, que ese dibujo muestra a un Cristo plausible, pero poco realista.

Como en los apartados cuarto y quinto abordamos la cuestión del cambio de apariencia del personaje dentro de una misma película o secuela, en el séptimo y el octavo hemos abordado la cuestión de la apariencia del personaje al inicio del film. En el séptimo, “Motivación de la apariencia”, retomamos los casos de personajes que ya han tenido representaciones anteriores en otros filmes u otros medios. Para ello retomamos el concepto de motivación desarrollado por Bordwell. Este concepto hace referencia a la justificación que un elemento tiene en el filme. En el caso de que la apariencia siga siendo la misma que en otras representaciones, el espectador no se llega a preguntar sobre la apariencia, solamente la acepta sin más. Esto se debe a que el esquema prototipo que el espectador tiene de ese personaje, se ha conformado por la o las representaciones que ha visto de él. De este modo, que Aquiles siga siendo blanco y rubio no causa problemas en términos de la aceptación. Sin embargo, cuando Aquiles es negro la nueva apariencia no coincide con el esquema que el espectador ya tiene formado.

El último apartado, “Estereotipo”, sigue esta línea. Si bien no se habla de representaciones de personajes particulares, abordamos lo que ocurre con las representaciones de los personajes que pertenecen a un grupo social. El espectador ya tiene ciertas creencias sobre cómo se ven los mexicanos, los chinos, las mujeres o cualquier otra persona que es parte del grupo social del propio espectador. La idea de estereotipo se refiere a las creencias que un sujeto tiene sobre determinado grupo social. El estereotipo permite la identificación de los miembros y también permite generar expectativas sobre su comportamiento y sus acciones. En la idea de estereotipo se anudan no solo la dimensión sensorial de la identificación sino la dimensión intelectual que posibilita la generación de hipótesis. La cuestión de la plausibilidad respecto al estereotipo, nos ha permitido observar que un espectador que no conoce al grupo social en cuestión no tendrá problema en aceptar la apariencia, en cambio, para alguien que forma parte de dicho grupo, la ilusión estética será problemática.

La forma en que hemos hilado los apartados corresponde a una suerte de gradación que va desde tener una representación previa en el mismo film, pasando por una representación previa en algún otro medio, hasta tener un conjunto de creencias previas, la idea de estereotipo, que le permiten juzgar al espectador la plausibilidad de la apariencia del personaje. Así, la relación entre la narración y el personaje es un asunto que entrelaza las creencias estéticas, la plausibilidad y los esquemas cognitivos del espectador.

1. La fotografía como reproducción del mundo

La fotografía, nos dice Andre Bazin, tiene la particularidad de prescindir de subjetividad alguna para realizar la imagen ya que entre la imagen y la realidad solo hay “otro objeto”. (QC 28.io) La imagen fotográfica es una “reproducción mecánica de la que el hombre queda excluido” (QC 26-27). La fotografía análoga es el resultado de una impresión de luz proveniente del objeto, es el producto de una reacción fotoquímica. En cambio, en la creación de una pintura o de una escultura interviene necesariamente una subjetividad. Bazin nos dice que “[p]or muy hábil que fuera el pintor, su obra estaba siempre bajo la hipoteca de una subjetivación inevitable.” (QC 26.ivm) En la pintura, las capacidades del creador, así como sus deseos son fundamentales. De este modo, al registro directo, automático y objetivo propio de la fotografía, le podemos oponer la creación de la pintura, la escultura, el dibujo, etc. Hacemos uso del concepto de creación en este caso de manera bastante laxa, solo para indicar la oposición al registro; en este sentido, la creación supone la intervención de la subjetividad del artista, es decir, su voluntad y su habilidad.

La fotografía es un registro de información proveniente del mundo, es un registro de luz del mismo modo que un termómetro es un registro de la temperatura. El mecanismo que le permite medir la información del mundo es objetivo.¹ Por otro lado, la pintura no es un registro, no re-produce la información. Mientras que la fotografía reproduce la realidad; la pintura y demás medios figurativos la imitan. Es decir, que la reproducción que genera el registro fotográfico no supone subjetividad alguna, es un proceso automático, objetivo y legaliforme. Por otro lado, la imitación supone un proceso que pasa por una subjetividad y por ende su producción será el resultado de su habilidad y de su voluntad. El pintor puede hacer que una nariz sea más alargada o afilada, puede hacer el cuello más ancho de lo que el modelo lo tiene. Estas variaciones pueden ser el resultado de la voluntad del pintor o el producto de su falta de habilidad. En cambio, la cámara entrega una reproducción, una duplicación del modelo. No hay subjetividad que intervenga en esta reproducción.

Bazin dice que “la originalidad de la fotografía con relación a la pintura reside (...) en su esencial objetividad.” (QC 27.iiio) La fotografía se caracteriza por ser una reproducción

¹ Alberto Carrillo dice que estos medios que registran permiten la transferencia de propiedades o información de una cosa a otra (en el caso de la fotografía, de la realidad a la imagen). Estos medios son el resultado de una “operación automática de legalidad físicas” que garantizan dicha transferencia. (FC 213.iiio)

objetiva, automática, tecnológica, legaliforme. Esta reproducción objetiva, es comparada por Bazin, a un modelado, a la impresión de “una huella del objeto por medio de la luz” (QC 27 nota al pie 4iu). El objeto mismo se imprime, deja su huella, en la fotografía, de la misma forma que la pisada de un animal deja una huella en el camino. En esta acción de “imprimir” vemos que existe un mecanismo causal, en el que el objeto (o sus propiedades físicas) es la causa de la imagen o de la huella. Es decir que hay una conexión física la cual le permite afirmar a Bazin que la fotografía participa de la realidad de la misma forma que el objeto fotografiado, en otras palabras, la imagen “(...) procede siempre por su génesis de la ontología del modelo.” (QC 28.iii) Por otro lado, los medios que no son un registro, que se basan en la creación, “encierra[n] un microcosmos sustancial y esencialmente diferente” (QC 29.ivo). Una pintura, una escultura o un dibujo no pertenecen al mismo orden ontológico que el modelo, porque un sistema de elementos – el de la cámara y su sujeto – naturales que funciona automáticamente es parte del simple mundo material, mientras que la relación del pintor con su modelo no es algo puramente material.

Al no ser una reproducción objetiva, automática y directa de la realidad, el grado de similitud de la pintura se pone en entredicho, cosa que no ocurre en la fotografía. Uno no puede tener la seguridad de que el retrato tiene un parecido con el modelo a menos que se vea al modelo en cuestión —a diferencia de la fotografía en la que el parecido se da por sentado solo con el conocimiento de que dicha imagen es una fotografía—. Esto se debe a que la producción pictórica se encuentra condicionada por una subjetividad (por la habilidad y la elección del pintor). El pintor puede seleccionar qué pintar, qué no y cómo hacerlo, (dicha voluntad hay que recordar está sujeta a su habilidad) mientras que la cámara es un registro automático y mecánico. Una cámara no tiene esta clase de elecciones.

La semejanza de la pintura, su imitación, es el resultado de la fenomenalización de la impresión que cierto objeto causó en una subjetividad. Por lo tanto, lo que se pinta en el caso del retrato no es la realidad como tal sino cierta impresión subjetiva. La pintura “[es] transferencia de imaginación a propiedades figurativas” (FC 215iio). Es decir, que la pintura tiene un estatuto ontológico diferente de la fotografía. Mientras que esta última pertenece al mismo “orden de realidad” (FC 171.im) que su modelo, la pintura, al depender de la imaginación y la habilidad del creador, no pertenece al mismo ámbito ontológico que su

modelo, a pesar de su materialidad. Se podría decir, retomando la diferenciación clásicamente/cuerpo, que la pintura pasa por la mente, la fotografía no.

Una de las cosas más peculiares que salta a la vista tras la comparación entre pintura y fotografía es que el objeto de la fotografía es singular. Bazin dice que la fotografía obliga al espectador “a creer en la existencia del objeto representado” (QC 28.iim). La fotografía de un niño suele pensarse como la de un niño singular que existió en un tiempo y un espacio definidos. No puede ser la fotografía de un niño en general ni puede pensarse que el niño nunca haya existido.² Por otro lado, la pintura de un hombre, en caso de no saber que es el retrato de una persona, no puede pensarse como el de un hombre singular, simplemente se piensa como el de un hombre genérico (un hombre que posiblemente no existió). En este caso no habría un modelo previo que nos permita afirmar que se trata de un retrato, por lo que la impresión subjetiva es inexistente, en este caso la imagen pictórica proviene de la imaginación. Ya sea que estemos frente a un retrato o no, ambas pinturas permiten fenomenalizar una idea, una imaginación, es decir, hacer sensible una imagen mental, convertirla en algo que se puede experimentar, en un fenómeno. Con el término de imaginación en este caso no nos restringimos al proceso de crear una imagen mental de la nada, sino a la simple creación de imágenes mentales en la que pueden intervenir o no la impresión inmediata del mundo en la subjetividad o el recuerdo más o menos vago o típico sin corresponder a ningún individuo. Es decir, en el caso del pintor se habla de una imaginación plástica que posteriormente se transferirá en propiedades figurativas.

En suma, la fotografía reproduce la realidad, mientras que la pintura la imita. Ello se debe al mecanismo por medio del cual se producen las imágenes. Mientras que la foto se produce automáticamente, por medio de un registro mecánico, objetivo y legaliforme, en la pintura interviene una subjetividad que filtra la información del mundo y puede transformarla voluntaria e involuntariamente, por ejemplo, cuando el pintor no es muy hábil y la imitación se aleja más o menos de lo imitado simplemente porque el pintor no logra una imitación mejor. La práctica pictórica permite la transformación y la creación en el contenido. A nivel

² La forma en que hemos caracterizado a la fotografía puede realizarse siguiendo el término de índice de Charles S. Peirce. Este filósofo llama índice a la clase de signos que establecen una relación causal entre el signo y el objeto que representa el signo. Dicha relación causal, permite que el sujeto al mirar el signo se remita al objeto. Peirce dice que el humo es un índice de fuego o de que hubo fuego. Del mismo modo, la fotografía es un índice del modelo. (Cfr. SC 60)

ontológico, las imágenes de la fotografía y del registro audiovisual participan de la realidad en la misma medida que el modelo ya que ellas son el resultado de una impresión lumínica, están conectados físicamente con la realidad que representan. En cambio, la pintura pertenece a un nivel ontológico diferente ya que es la fenomenalización de una impresión subjetiva o de una imaginación.

2. Creencia perceptiva e ilusión estética

Un estado mental se compone de al menos dos aspectos: (i) un contenido proposicional y (ii) una actitud. El contenido proposicional es la verbalización de la información sensorial mientras que la actitud corresponde al modo subjetivo respecto de dicho contenido proposicional. El mismo contenido proposicional puede tener una diferente actitud dependiendo de la persona y del medio que produce dicho estado mental. Así, por ejemplo, el pensamiento de que está lloviendo puede ser *bien recibido* por alguien que opina que todo está muy seco, pero *mal recibido* por alguien que teme que por la lluvia la gente no llegue a su negocio. O, este mismo pensamiento, será diferente si el espectador lo ve en una película o en una fotografía. Hay que indicar que identificamos el contenido proposicional con un pensamiento.³

Partamos del ejemplo de una persona que está mirando la fotografía de un caballo. Como vimos en el apartado anterior, debido a que la fotografía es el resultado de un proceso automático, la persona cree que el caballo visto existió (o que existe). Para simplificar diremos que el estado mental que genera la fotografía es de la creencia perceptiva. Alberto Carrillo dice que la creencia perceptiva posee la estructura “pensar que P y simultáneamente creer que P” (FC 405.im) donde P en este caso corresponde a la proposición “es un caballo”.

También experimentamos este tipo de creencia con respecto de la realidad que tiene existencia por sí misma. Si una persona está en su escritorio y mira lo que hay en él (lapiceros, una libreta, algunos libros, una taza), no duda en la existencia de lo visto. Cree en la existencia de los objetos porque los ve. Ya que la fotografía y lo fotografiado (el modelo) tienen el mismo estatuto ontológico, el estado mental que provocan será el mismo, una creencia perceptiva. Con esto no afirmamos que el espectador confunda a la imagen con la cosa, sino que, en el caso de la fotografía, del registro, el observador cree en la existencia de la cosa por el registro de la imagen fotográfica, debido a la conexión física entre la imagen y el modelo. Sin embargo, hay que apuntar una diferencia entre la visión directa de la realidad y aquella que se encuentra mediada por la fotografía. La fotografía nos asegura que lo percibido por

³ La formulación de un contenido proposicional puede pensarse, en los términos de Dretske, como el resultado del paso de lo codificado analógicamente a lo digitalmente, de lo sensorial a lo cognitivo (conceptual, proposicional). Esto implica una pérdida de información que posibilita su procesamiento cognitivo. Dretske dice que “hasta que la información se haya perdido o desechado, un sistema de procesamiento de información no puede tratar cosas diferentes como esencialmente la misma” (CI 145.iim), es decir pasar de lo concreto a lo abstracto, pasar de lo sensorial a lo conceptual.

medio de ella existió en algún momento, pero no nos puede indicar si existe actualmente.⁴ Es decir, que la creencia en el objeto que reproduce la imagen fotográfica es la creencia de su existencia pretérita, en general en algún momento más o menos indefinido del pasado.

La imagen fotográfica al ser el producto de un registro, si bien re-produce la realidad, no la entrega como tal. Los registros captan una información específica, permiten el paso de cierta información e impiden el acceso de otra. La fotografía solo le entrega al espectador la información para la que ella ha sido construida. La fotografía no reproduce el sonido ni el movimiento ni el olor ni muchos otros aspectos que sí tiene la realidad. Por supuesto, la fotografía también corresponde solo a un punto de vista. Los registros se limitan a duplicar ciertos aspectos de la realidad. Con base en estos aspectos reproducidos, el espectador cree en la existencia de esa realidad.

Por otro lado, la pintura conlleva un estado mental diferente al de la creencia perceptiva. El espectador no ve una pintura y por eso cree que lo pintado existió. Pongamos el ejemplo de la pintura de un caballo. El espectador al ver la pintura no piensa que lo que tiene frente a sí es un conjunto de manchas con la forma de un caballo; sino que afirma estar viendo un caballo, es decir produce la proposición: “es un caballo”, pero a diferencia de la fotografía no cree que haya existido o que exista. A pesar de que afirme ver un caballo, no cree realmente que esté viendo un caballo. Es decir, que la actitud respecto a esta proposición es lo que varía, se acepta (cree) lo visto pero no se cree en su existencia como realidad fenoménica; su existencia solo es virtual, es “una realidad meramente en la mente” (FC 404.iii). De este modo decimos que la pintura provoca una creencia estética la cual se puede definir como “un estado mental que se caracteriza por ‘aceptar P sin creer que P’” (FC 405.ii).

Entonces, la fotografía genera una creencia perceptiva, mientras que la pintura produce una creencia estética. Si bien la proposición que se genere en la mente del espectador puede ser la misma, la actitud es lo que varía. Mientras que la creencia perceptiva se caracteriza por creer en lo percibido, la creencia estética se caracteriza por aceptar lo visto a pesar de no creerlo como existente. Así, al ver la pintura de un caballo, el espectador puede decir: “acepto que es un caballo sin creer que ese caballo exista (o que haya existido).” Ahora

⁴ Del mismo modo que la huella de un animal en el barro seco no nos puede indicar si tal animal aún vive, pero nos indica que existió en algún momento.

bien, como se dijo anteriormente, al tener como base un estímulo sensorial que provoca la creencia estética, se habla de ilusión estética.

Puede darse el caso de que un espectador tome por registro una pintura. Si este fuera el caso (como puede ser con la pintura hiperrealista), se podría decir que el espectador sufre un engaño, una ilusión en el sentido epistemológico, ya que toma por registro algo que no es. En ese caso el espectador produciría una creencia perceptiva en lugar de una creencia estética. No obstante, esta confusión es momentánea ya que el espectador se daría cuenta de su error (ninguna pintura es capaz de hacerse pasar por registro). Excepto este caso momentáneo, el espectador siempre es consciente, en la pintura, “de la diferencia radical entre la reproducción y la obra reproducida” (FC 195.iiio), es decir, que sufre no una ilusión epistémica sino una estética, o creencia estética con base sensorial.

Si con la fotografía afirmamos que estamos viendo la duplicación de la realidad esto se debe a que la fotografía forma parte de la realidad, se encuentra en continuidad ontológica con el modelo. La pintura, por otra parte, no permite esta clase de afirmaciones. Lo que se ve en la pintura no ha tenido una existencia previa fenoménica a la pintura misma. Si ha existido solo ha sido como una realidad imaginaria en la mente del creador, una imaginación creada ya sea de la nada o que resulta de una transformación de su percepción o que proviene de una impresión subjetiva. Uno de los modos en que la imaginación se concreta, se fenomenaliza, es en la pintura. La pintura produce en la mente del espectador una creencia estética, la cual es una realidad mental que se genera por la fenomenalización de una imaginación. Si el espectador realmente afirmara que lo que tiene frente a sí es un conjunto de manchas que tienen la apariencia de un caballo, pero no un caballo, entonces el espectador no estaría sufriendo una creencia estética. En este caso se diría que el espectador no está viendo estéticamente a la pintura, por lo que él estaría teniendo una creencia perceptiva.

Alberto Carrillo dice que la ilusión estética consta de factores objetivos y subjetivos. Los primeros son: (i) la situación sensorial o estímulo y (ii) la calidad figurativa o realismo. Los factores subjetivos son: (iii) el contenido semántico de la proposición P, (iv) la actitud que consta de aceptar P sin creer que este sea el caso y (v) la intensidad de la actitud (Cfr. FC. 408.ii).

La situación sensorial o estímulo se refiere al objeto estético, al objeto cultural figurativo, que sirve como base para la ilusión, el cual puede ser el caso del óleo pintado en

la pintura o la piedra cincelada en el caso de la escultura. Este material, para ser el estímulo figurativo capaz de provocar una ilusión, debe tener cierta forma. Entre más semejante a la realidad sea, se dice que el estímulo es más realista o que su calidad figurativa es más alta. Por otro lado, los factores subjetivos son los que hemos desarrollado en este apartado. La estructura de la ilusión estética, es decir, aceptar P sin creer P está compuesta por el contenido proposicional que designa P (factor iii) y la actitud propia de la creencia estética: aceptar sin creer (factor iv).

Ahora bien, la intensidad de la actitud estética (factor v) depende del realismo de la imagen (factor ii). Alberto Carrillo dice que la “intensidad [...] de la ilusión estética aumenta con el realismo [...] de la entidad sensorial que da lugar a la ilusión” (FC 408.iiiio). Del mismo modo, la ilusión estética será menos intensa si el realismo de la imagen es menor. Póngase por ejemplo el dibujo de una mujer hecho por un niño. Su dibujo consta de bolitas y palitos principalmente, tal vez, a la altura de cadera, un triángulo que representa una falda con el que se quiera indicar que su dibujo corresponde al sexo femenino y, a la altura de la cabeza, unos rayones que representan un cabello largo. Este dibujo tiene cierto parecido con el cuerpo humano ya que trata de asemejar a un cuerpo humano representando las partes con bolitas y palitos. El sexo del cuerpo que dibuja lo representa con la falda y el cabello. En razón de la semejanza decimos que esta representación es realista aunque de un realismo bajo ya que le falta asemejarse en muchos otros aspectos —el volumen del cuerpo, por ejemplo, es un tipo de información que no ha imitado este dibujo—. Por lo tanto, la intensidad de la ilusión estética que experimente el espectador será baja ya que el realismo de la representación también es bajo. En cambio, cuando se tiene un alto grado de realismo la intensidad de la ilusión estética también será alta. El caso más extremo sería el de una pintura hiperrealista en el que el espectador pudiera llegar a tomar por registro la pintura; con lo cual, la ilusión estética sería tan intensa que dejaría de ser una creencia estética, al menos por un momento, para convertirse en una creencia perceptiva errónea, es decir un engaño.

Regresando un momento a la creencia perceptiva podemos ver que ella también consta de factores objetivos y subjetivos. Hay un estímulo que genera el estado mental propio de la creencia perceptiva, la cual consta, como hemos visto anteriormente, de la actitud pensar y creer y de la proposición. Sin embargo, en este caso no se puede decir que la creencia sea más o menos intensa. No se puede creer más o menos en la existencia del objeto fotografiado;

simplemente, en el caso del registro se cree sin más en la existencia pretérita del modelo. Alberto Carrillo nos dice que respecto a las creencias no estéticas la intensidad será siempre la misma. Poniendo el ejemplo de la creencia religiosa en Dios nos dice que no “puede ser que [se] crea en Dios solamente en 95, 70 o 30%” (FC 242. nota a pie 80).

En el caso de la creencia estética puede darse el caso de que no haya figuratividad alguna, como es en el caso de la literatura. En este caso, ya no se tendría una ilusión estética puesto que no hay estímulo sensorial que sea figurativo. Lo que se tendría es una imaginación estética. Ello nos lleva a afirmar que un medio no figurativo, como la literatura, permite el desarrollo de la creencia estética imaginativa.

Los factores objetivos de la ilusión estética nos remiten a la división que realiza Alberto Carrillo entre propiedades figurativas y no figurativas de las imágenes realistas (Cfr. FC 214). Las propiedades figurativas son aquellas que permiten el realismo de la representación. Las propiedades no figurativas se refieren a aquello que Peirce llama “*materiales del signo*” (citado en FC 214 nota la pie no. 57), es decir, a la materialidad en donde se inscribe o que permite la figuración. En el caso de la pintura, los materiales de la pintura (que pueden ser la tela y el óleo) soportan las propiedades figurativas. Aquí encontramos dos ámbitos ontológicos diferentes. Lo figurativo, proveniente de la mente del pintor, se inscribe en lo no figurativo, lo cual pertenece al mundo fenoménico.⁵ Alberto Carrillo, respecto a este punto, dice que “[l]a compleja estructura ontológica de la pintura [consiste] en ser realidad empírica [propiedades no figurativas] que porta o realiza la imaginación [propiedades figurativas] para producir ilusión” (FC 226.ii). Por otro lado, en el caso de la fotografía, tanto las propiedad figurativas como las no figurativas pertenecen al ámbito ontológico de la realidad empírica.

Hay que señalar que los objetos figurativos como la pintura que producen ilusiones estéticas son el resultado de un proceso de fenomenalización de una realidad imaginaria o virtual. Por otro lado, la fotografía al no pasar por la mente, sino al ser meramente objetiva, produce creencias perceptivas. Esto nos lleva a preguntarnos sobre el mecanismo que le permite al cine producir ilusiones estéticas teniendo como base fotográfica.

⁵ A este proceso, en el cual, una realidad imaginaria o virtual puede tomar lugar en el mundo fenoménico, se le llamará fenomenalización.

3. El cine de ficción: ilusión estética generada a partir de registros

Habíamos dicho que los medios que duplican la realidad de manera automática y objetiva producen imágenes que tienen el mismo estatuto ontológico que el modelo que reproducen. Las imágenes resultantes de la fotografía obligan al espectador a creer en la existencia de lo capturado por la cámara, es decir, que hacen que el espectador tenga una creencia perceptiva en el objeto duplicado por la imagen. Estas afirmaciones se realizaron siguiendo las ideas de André Bazin y Alberto Carrillo sobre la fotografía principalmente, sin embargo, el plano documental, al ser una duplicación, puede pensarse de este modo. Los documentales, los *talk shows*, los *reality shows*, los noticieros, entre otros tipos de programa, usan esta clase de planos por lo que nos apoyaremos en ejemplos de estos géneros. Sin embargo, no nos interesan en su totalidad estos géneros sino solamente porque en ellos aparecen planos documentales. Aunque aparezcan como ejemplos hay que recordar que lo que nos interesa es el plano documental en tanto duplicación de la realidad fenoménica.

El plano documental, a la manera de la fotografía, obliga al espectador a creer en lo visto ya que es el registro automático y objetivo de la realidad. Así, uno al ver un documental del *National Graphic* en el que hay un plano en el que aparecen leones, sabe que estos existen o existieron porque los está viendo en la duplicación de su imagen, es decir es el resultado de un registro. Uno puede ver, en el plano, a los leones con detenimiento ya que no corre el riesgo de ser comido por ellos. Pero, el cine en cualquiera de sus formas (ya sea documental o ficción) no es lo mismo que la fotografía ya que, como dijimos anteriormente, en el cine, el dinamismo de la realidad queda registrado. Bazin dice que “el cine se nos muestra como la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica” (QC 29.ii). Por lo tanto, es más realista al registrar el movimiento de la realidad, lo cual es imposible para la fotografía. Hay que recordar en estos momentos a Bazin para quien el desarrollo tecnológico del cine tenía que ir avanzando en pos de una duplicación más completa de la realidad, de “una representación íntegra y total de la realidad” (QC 36.iiu).

Ahora bien, las afirmaciones que acabamos de desarrollar no son aplicables al cine de ficción de una manera directa, sino que necesitan ser desarrolladas. No es lo mismo grabar a una pareja discutiendo (registro audiovisual) que a un par de actores que hacen como si estuvieran discutiendo (cine de ficción). El estado mental del espectador será diferente entre estas dos experiencias. Muchos programas de televisión tienen éxito porque se promocionan

como registros de la realidad. Tómese por ejemplo el caso de concursos en donde las personas ganan premios. Si los espectadores se llegaran a enterar que estos concursos están arreglados o que no se trata de personas, sino de actores que están siguiendo un guión, es decir, que están actuando, se perdería todo el interés del programa. De la misma forma, los *reality shows* perderían su interés si uno supiera que todo es parte de un guión. Estos ejemplos nos permiten demostrar que el interés de los espectadores, así como sus reacciones cambiarán dependiendo de si el programa que están viendo usa planos documentales o no.

El espectador al ver un plano documental tiene una creencia perceptiva, sin embargo, esta será falsa si es que toma por registro de la realidad algo que no lo es. Póngase por caso, los *talk shows* como *Laura en América*, *Cosas de la vida* o *Caso cerrado* que presentan a los involucrados en un problema familiar y se intenta resolver este mismo problema en el set de grabación. Sin embargo, esto ha resultado ser una farsa. Las personas, en algunos casos, son actores o son personas a las que se les paga para que sigan un guión. No son personas exponiendo su intimidad como se esperaría. Estos programas intentan hacer pasar una ficción por un registro documental.⁶ En caso de que lo logre, se dice que el espectador sufre un engaño, una creencia perceptiva falsa, ya que toma por registro documental aquello que no lo es.⁷

De la misma forma se puede decir que el espectador se está engañando si toma por documental algo que es ficticio,⁸ aunque la intención de los productores no sea la de intentar

⁶ Un caso que puede considerarse como intento de engaño es el de los *mockumentaries*. En ellos se filma una ficción como si fuera algo real, por ejemplo *Zelig* (Woody Allen, 1983) o *What we do in the shadows* (Taika Waititi, 2014). Sin embargo, en este caso no se intenta engañar como en el caso de los *talk shows* mencionados anteriormente. A pesar de que las películas tienen la apariencia de un documental que se basa en registros, hay elementos en ellos que permiten distinguir que se trata de algo ficticio (en el caso de los filmes mencionados es lo sobrenatural y ridículo de la situación).

⁷ También podría darse el caso de que se tome por ficticio algo que es documental. Una persona que vea el noticiero o un documental como una ficción, que acepte lo visto, pero no crea en su existencia, cuando el caso es que realmente existe. En este caso también se hablaría de un engaño ya que se toma por ilusión aquello que realmente es un registro. Este caso es parecido a lo que Walter Benjamin describe en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, respecto a la estetización de la guerra (Cfr. OE 96-99). No obstante, Benjamin describe el fenómeno de ver estéticamente la vida, mientras que nosotros describimos el caso de tomar por imagen ficticia aquella que es documental. Nosotros estamos hablando exclusivamente de imágenes.

⁸ Guy Debord considera que en la sociedad del espectáculo, el espectador toma al espectáculo, la imagen, por la vida real, “la realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es lo real” (SE 10.iiu). Lo que describe Debord se parece a lo que nosotros mencionamos como tomar algo documental por ficticio. Sin embargo, nosotros tanto en lo documental como en lo ficticio estamos hablando de imágenes, las cuales no son lo mismo que la vida. Por su parte Debord piensa que en la sociedad del espectáculo estos ámbitos son difíciles de separar, de ahí que el espectador tome por real aquello que es ficticio. Tanto Benjamin como Debord están más bien en ámbito de lo social y político que de la estética.

engañar como en el caso anterior. Póngase por ejemplo el caso de una escena en una película, en la que una pareja se pelea, como en la cinta *Marriage Story* (Noah Baumbach, 2019). A mitad de la película, los protagonistas Charlie y Nicole, interpretados por Adam Driver y Scarlett Johansson respectivamente, tienen una discusión muy fuerte. Si uno piensa que realmente Adam Driver y Scarlett Johansson pelearon y no que fueron sus personajes se equivoca. En tal caso, se estaría viendo de forma no estética un objeto que está destinado a ser visto estéticamente. La forma adecuada de ver esta toma sería aceptar que Charlie y Nicole pelean, pero sin creer en ello ya que todo es una actuación. Es decir, que la actitud del espectador corresponde a una creencia estética, la cual consiste en aceptar sin creer.

Entonces, el cine de ficción conlleva una creencia estética en el espectador. Ya que esta creencia tiene como base un estímulo sensorial (el cual es el plano cinematográfico) podemos decir que es una ilusión estética. Sin embargo, aquí parece haber un problema. Por un lado, habíamos dicho que cualquier registro tiene el mismo nivel ontológico que la realidad que registra; por otro, el cine de ficción no parece corresponder al mismo estatus ontológico ya que es una ilusión, pero aún así se basa en un registro. Hay que recordar que en los medios pueden juntarse dos distintos ámbitos ontológicos, como es el caso de las propiedades figurativas y las no figurativas en la pintura. Mientras que las propiedades figurativas de la pintura son la transferencia de la imaginación del creador, las propiedades no figurativas sí pertenecen a la realidad. Las propiedades figurativas, en el caso de la pintura, se inscriben, se apuntalan, en las no figurativas.

En el caso del cine de ficción vemos que también se juntan dos ámbitos ontológicamente distintos. Retomando el ejemplo de *Marriage Story*, la actriz (Scarlett Johansson) pertenece al ámbito de la realidad, mientras que el personaje (Nicole) es una imaginación, una ficción, que el actor tiene que fenomenalizar, que interpretar. Es decir, que el ámbito de la imaginación y de la ilusión (de la ficción)⁹ se realiza sobre el de la realidad. En el cine de ficción, entonces, el registro ya no es el registro de la realidad sino que es un registro de una escenificación, o mejor dicho, es un registro que tiene por finalidad producir

⁹ En el apartado anterior se ha dicho que la ilusión y la imaginación no pertenecen al mismo ámbito ontológico que el mundo real. En el caso de la pintura, se ha dicho que el cuadro es la fenomenalización de una imaginación y que dicho cuadro genera una ilusión estética en el espectador. En el caso del cine dichos se podría decir que el actor fenomenaliza una imaginación que tendrá su correlato en una ilusión en el espectador. Es decir, que la ilusión y la imaginación pertenecen al mismo ámbito ontológico que es la de la ficción. El cine fenomenaliza una ficción. La ficción provoca una ilusión en el espectador.

una ilusión estética. De este modo, la actitud estética en el caso del cine de ficción consiste en la ilusión estética, es decir, en aceptar P sin creer P, siendo en este caso P el personaje de Nicole (creyendo que como tal no es Nicole porque en verdad se trata de una actriz que está actuando). Si se viera un documental sobre el modo en que se grabó la película, se podría hablar de creencias perceptivas.¹⁰ En este caso, el plano documental generaría una creencia perceptiva la cual consistiría en aceptar y creer que se está viendo a Scarlett Johansson interpretando el papel de Nicole. Por otro lado, un caso de engaño sería, al ver la película de ficción, aceptar que se ve Nicole y creer que Nicole existe o existió, y que no se trata de una actriz que la interpreta.¹¹

Esto mismo puede decirse de los eventos que se llevan a cabo en una película. Sobre el hecho que verdaderamente existió, que es la de actuar, se inscribe, se apuntala, un evento (pensemos en la discusión) que pertenece a un ámbito ontológico diferente que es el de la ficción. Así lo que en verdad está ocurriendo es una actuación, pero el objeto de esta actuación, lo que simulan es una discusión, hacen como si discutieran, pero en verdad no están discutiendo. El espectador al ver una secuencia de este tipo acepta la discusión pero no cree que realmente haya ocurrido. De este modo, el estado mental correspondiente al cine de ficción es la ilusión estética. La ilusión, que pertenece a un ámbito ontológico distinto al de la realidad, se realiza sobre actores que existen realmente.

También hay que señalar que en el cine, además de conjugarse dos ámbitos ontológicos, es un medio que permite la conjunción de la reproducción y imitación. La reproducción, como ya señalamos anteriormente, es generada por la cámara. Por otro lado, la imitación es causada por varios elementos presentes en la realidad profílmica, como

¹⁰ Carl Plantinga dice que el documental no se limita a pensarse como un registro audiovisual entendido esto como un trazo o huella de una realidad profílmica. Plantinga propone que el documental es una “representación verídica de lo representado” (WD 111.viii) en el que se combinan las aseveraciones (el decir) y los registros (que en gran parte son imágenes.) Dichos registros tienen, la función de ser “guías confiables” (NF 16.io) de lo que sucede en la realidad profílmica. Que los registros puedan ser guías confiables de lo que ocurre en la realidad profílmica, se debe a su naturaleza de duplicación automática y objetiva, es decir a que son índices. El documental es un buen ejemplo que se nos viene a la mente, a la hora de hablar del uso de registros que tengan el cometido de producir creencias perceptivas. Sin embargo, no hay perder de vista que en su producción no intervienen únicamente los registros.

¹¹ Aquí podríamos recordar las *biopics*. En este caso el personaje corresponde a una persona que efectivamente existió. Aún así, el espectador entiende que se trata de un personaje el cual es interpretado por un actor. Si bien, el personaje representa a una persona que efectivamente existió, lo que se ve en la pantalla corresponde a una imitación. Es decir, que lo que se ve en la pantalla no es algo que en verdad haya existido, sino que es una representación de algo que posiblemente existió de esa manera, una representación que involucra a actores, escenarios, luces, etc., los cuales están ahí en función de una cámara que los grabará.

pueden ser la actuación, la escenografía, el vestuario. Pongamos por ejemplo, una película que narra una historia acontecida en el siglo XIX. Es más que probable que las ropas usadas para vestir a los actores no sean prendas que se han almacenado desde hace más de un siglo, sino que se hayan realizado con la finalidad de dar la apariencia de pertenecer al siglo XIX. Del mismo modo, es posible que el espacio en el que se desarrolle la acción sea una reconstrucción. Los actores interpretan personajes que supuestamente vivieron en aquella época. En estos tres casos, estamos hablando de imitación, de semejanza, de mimesis. Estas imitaciones que constituyen la realidad profilmica son reproducidas gracias a la cámara. Dicha situación conduce a Alberto Carrillo a afirmar que se podría hablar de mimesis (imitación) en el cine pero solo de una mimesis en un sentido secundario o derivado.

Si bien en sentido estricto, el plano no es mimesis, sino solamente el registro de una mimesis, a fin de cuentas, lo que el espectador ve conscientemente no es el plano, su conciencia no es primariamente la del plano como registro sino de la mimesis que este registra, la realidad profilmica. Por ello diremos que la mimesis en sentido básico, estricto, es la actuación registrada, mientras que el plano, en tanto registro de esa mimesis primaria, es derivada, secundariamente, mimético. (BB 47.io)

Entonces, podemos decir que el plano documental, ontológicamente, comparte el mismo estatuto ontológico que la realidad ya que es una duplicación de ella; asimismo genera una creencia perceptiva en el espectador. Por ejemplo, una persona al ver los registros de una cámara de vigilancia sabe que lo visto está pasando o pasó. Por su parte, el cine de ficción, a pesar de su base de registro, no duplica la realidad en sí misma, por lo que no genera creencias perceptivas. El cine de ficción, como su nombre lo indica, tiene la característica de pertenecer al ámbito de la ficción, por lo que genera ilusiones estéticas. Esta ilusión se fenomenaliza por los actores, por lo que encontramos dos ámbitos ontológicos distintos superpuestos. Sobre la realidad empírica se apuntala la imaginación, la ficción.

En este punto podemos encontrar el reparo de que el teatro también superpone dos ámbitos ontológicos distintos y que en el caso de que este fuera filmado, ya sería idéntico al cine, incluso en este caso se podría hablar de una mimesis derivada. Para identificar de forma más clara cuál es la experiencia propia del cine, habría delimitar también este medio del teatro. Por lo tanto, hay que empezar delimitando las acciones y los entes que producen

ilusiones de aquellas que no. En el cine y en el teatro, las acciones acontecen en función de que una cámara las registre o de un público que las vea, es decir que son eventos relativos a algo. Por otro lado, las acciones y los entes fuera de este ámbito, es decir, los que efectivamente pertenecen al mundo real, no son relativos a que se los grabe posteriormente o que una audiencia los vea. Puede darse el caso de que un hecho tenga tanta importancia que se le quiera grabar, sin embargo la grabación no es consustancial a su existencia. En cambio, en el cine y en el teatro, la cámara y el público son consustanciales. Podemos decir que los eventos en el cine y en el teatro ocurren con relación a una cámara o un público. Entonces, los eventos y entes, en el cine de ficción y en el teatro, serán llamadas realidades relativas, mientras que las de la vida cotidiana serán llamadas realidades en sí mismas.

El espectador es consciente de que las acciones que realizan los personajes son ficticias y que son realizadas para que sean captadas por la cámara o para que sean vistas por un público. Alberto Carrillo hablando de un salto que fuera realizado para el cine dice que

[s]abiendo que el salto es para la cámara, que no fue simplemente captado por la cámara, es decir, que no se trata de realidad sino que “solamente es cine”, con base en la mimesis derivada que es el plano mostrando el salto, el espectador acepta el salto como real sabiendo que solamente es actuación, es decir, sin creer que se trate de un salto como un evento independiente del mundo. Justamente por ser una realidad profilmica el evento no es un evento del mundo en tanto tal sino parte de una ficción. (BB 60.io)

Las realidades que hemos llamado relativas en el caso del cine son nombradas en este fragmento realidad profilmica y el espectador sabe que solo es cine, es decir, entiende su carácter ficticio. Del mismo modo, podemos decir que el espectador, en el teatro, sabe que lo que ve solamente es una actuación, solamente es teatro.

Respecto al término de realidades tendremos que ser bastante cuidadosos, ya que como se dijo anteriormente, una ilusión no se encuentra al mismo nivel ontológico que el modelo que representa. Con el término realidad relativa nos referimos a aquellas acciones que en tanto capaces de producir ilusiones se llevan a cabo por personas (actores en el cine y el teatro) para que sean registradas por una cámara o para que sean vistas por un público, como simples escenificaciones. En otras palabras, las realidades relativas son fenomenalizaciones (interpretaciones, actuaciones) de ilusiones y por lo tanto pertenecen al

ámbito ontológico de la ficción. Por otro lado, una realidad en sí misma, no necesita que se le registre o que sea vista por alguien, y tiene la característica de que puede repercutir sobre la vida cotidiana. Una discusión en la vida cotidiana, en el mundo real, puede llevar al divorcio en la realidad. Mientras que en una película, dicha discusión no termina repercutiendo en la vida de los actores. Estos pueden finalizar la escena y despedirse después tranquilamente y seguir con su vida.

Ahora bien, hay que separar la experiencia del cine de la del teatro, ya que si bien ambas son realidades ficticias, realidades relativas, no son del mismo tipo ni dan lugar a los mismos estados mentales. Lo primero que podría decirse es que estas realidades relativas son diferentes en el caso del cine y del teatro. Que sea registrado o no, no es consustancial para el desarrollo de una obra teatral. Los arreglos de la obra no cambiarán si es que esta piensa ser grabada. Y si hay cambios estos serán mínimos. En cambio, el cine no puede realizarse sin cámara. El uso necesario de la cámara cinematográfica implicará un grado de realismo diferente en el cine, por lo que el cine no puede ser entendido como teatro filmado. Alberto Carrillo indica que, en el caso del cine, “[e]s la base fotográfica del plano fílmico lo que exige el realismo fenoménico de la representación cinematográfica” (FC 431.io), es decir que el uso de la cámara obliga a un grado de realismo muy elevado. En el cine, una espada necesita aparentar de forma fidedigna ser una espada, a pesar de que no lo sea. El teatro, por otro lado, no está obligado a un realismo elevado, por lo tanto, una espada puede ser representada por un pedazo de madera y no habrá problema con ello. Póngase el caso de la sala de una casa. En el caso del cine se necesitará que en verdad parezca una sala, que haya unos sillones, una mesa de centro, algunas decoraciones en las paredes e, incluso, una planta. En cambio, en el teatro, para la sala de una casa, solo serán necesarios los elementos que le sirvan a los actores para llevar a cabo el drama: los sillones para sentarse y, tal vez, alguna decoración siempre y cuando se pueda usar en el drama. Es decir que en el teatro no hay estos elementos “extras” que le otorguen al escenario un mayor grado de realismo.

Alfonso Méndez Noguero dice que la diferencia entre el cine y el teatro reside en que el teatro “concentra el foco de la historia en la conciencia de un personaje” (TC 334.io). Todo lo que tiene lugar sobre el escenario se concentra alrededor de sus “conflictos y luchas internas” (TC 333.iiiio). De este modo, no solo el decorado del escenario, sino la actuación que se desarrolla en él, los diálogos (incluso la música o los diseños sonoros que acompañan

la obra en caso haya) sirven para apuntalar esta conciencia, conflicto o lucha. Cualquier elemento que no tenga esta función puede considerarse como “extra”, como un elemento dispensable. Es por ello que el decorado de una habitación en el caso del teatro puede reducir sus elementos a los mínimos que nos permitan reconocer tal escenario como un cuarto en específico y a los mínimos que permitan apuntalar el conflicto que se desarrolla en la conciencia del personaje. Esto nos conduce a afirmar que el grado de realismo no necesita ser tan alto en el teatro como en el cine.

Ahora bien, hay que señalar que, a lo largo de estas páginas, al hablar de realismo nos hemos referido a los elementos perceptivos. Si, en el teatro, el realismo no es una necesidad más que en la medida que permita el desarrollo del conflicto interno del personaje, podemos decir que los elementos perceptivos no son una necesidad fundamental. Lo fundamental en el teatro es el desarrollo de este conflicto interno. Por otro lado, lo perceptivo lo podemos caracterizar como algo externo. En el teatro, esto externo, lo perceptivo solo tiene lugar en la medida en que sirve para expresar lo interior. Es decir, que la exterioridad solo sirve para indicar, simbolizar, algo interior. No hay más ajeno al teatro que una exterioridad pura, algo perceptible que se encuentre desvinculado de un conflicto, que no sirva para expresar o para comunicar. Este ámbito, de la apariencia pura lo encontraremos en el cine, más específicamente en cierto tipo de cine que se desvincule de la experiencia expresiva del teatro.

Entonces, hasta este momento hemos caracterizado el cine de ficción como un medio que tiene como base el registro de la cámara, pero que debido a que superpone dos ámbitos ontológicos distintos (sobre la realidad fenoménica se erige una ficción) produce ilusiones estéticas. Ahora bien, gracias a su base fotográfica, al cine se le exige un realismo elevado, por lo que la ilusión estética también será más intensa que otros medios como el teatro. El cine, como se dijo anteriormente, necesita que las cosas den una impresión de realidad, necesita que la realidad relativa sea indistinguible de la realidad en sí misma.

Para lograr esto el cine puede hacer uso de imitaciones como pueden ser los vestuarios y los objetos cuando la acción toma lugar en una época anterior a la nuestra. Retomemos el ejemplo de una película cuyos eventos acontecen en el siglo XIX. Es casi seguro que la vestimenta no se guardó por más de un siglo, sino que se hizo con la finalidad de ser usada en el film. Podemos decir que estas imitaciones fueron creadas con única

intención de dar un alto grado de realismo a la película. Estas imitaciones fueron creadas con el fin de ser registradas, es decir, que su naturaleza corresponde el de ser realidad relativas.¹²

No obstante, el cine no solo hace uso de imitaciones, sino que puede hacer uso de objetos que no fueron producidos con el fin de ser grabados, como puede ser el vestuario en una película cuya acción no sea muy distante a la época en que se filma. En este caso las prendas fueron producidas para que cualquiera las use cotidianamente, es decir, que forman parte de la realidad en sí misma. Sin embargo, a la hora de grabar, las prendas pasan a formar parte de la realidad relativa, es decir de la ficción, con el fin de dar un alto grado de realismo a la película. Dejan de ser una prenda cualquiera para convertirse en la prenda que usa tal personaje. Por lo tanto, podemos ver que la realidad profilmica, la realidad relativa, puede recurrir a imitaciones o a objetos “originales” con el fin de ser realistas. Si bien las imitaciones fueron producidas con el fin de ser realidades relativas, los objetos originales pueden participar, aunque solo sea por un tiempo, de la realidad relativa. El cine en su afán de dar una impresión de realidad hace uso de imitaciones que se asemejan puntualmente y de objetos originales. Podría decirse que el cine hace uso de lo real para dar una mayor impresión de realidad a la ficción.

La realidad relativa del cine se compone de ficciones que son fenomenalizadas, como es el caso de la personajes y los eventos que ellos llevan a cabo, de imitaciones y de objetos originales. Estos elementos producen un plano con un alto grado de realismo, el cual genera una intensa ilusión estética en el espectador.

Ahora bien, la ilusión estética es el estado mental que genera el plano cinematográfico. Recordando los factores objetivos y los subjetivos, podemos decir que el plano cinematográfico es el estímulo sensorial responsable de la ilusión estética y que su grado de realismo determinará la intensidad de la ilusión. Sin embargo, la ilusión estética no es el único estado mental que genera el cine. El cine de ficción también recurre a imaginaciones estéticas y a creencias perceptivas. Un ejemplo de las primeras se puede dar en el caso de los eventos que no ocurren en su totalidad en la pantalla o en el caso de las causalidad de las acciones. En el caso de un plano cinematográfico que muestre un evento

¹² Si bien este es el fin con el que fueron creadas nada quita que una de estas prendas puedan ser usadas posteriormente, aunque es difícil que un actor o alguien de la producción las use en vida cotidiana. Lo que queremos señalar es que estos objetos, los cuales son imitaciones, fueron creados con la intención de ser usados en una realidad profilmica.

fragmentado, el espectador tendría la ilusión estética de ver un plano fragmentado. Sin embargo, el espectador nunca piensa los eventos de forma fragmentada. Él cree haber visto el evento en su totalidad. Ya que como tal no vio el evento en su totalidad sino solo un fragmento de él, es obvio que el resto del evento fue imaginado. Es decir, que sobre la ilusión estética del fragmento del evento, se yergue la creencia estética en su totalidad. Como esta creencia estética en la totalidad del evento no tiene un estímulo sensorial directo podemos decir que el espectador está teniendo una imaginación estética, en lugar de una ilusión estética.

El cine que presenta una causalidad dramática también hace uso de la imaginación estética. Pongamos por ejemplo dos acciones¹³ presentadas en dos planos diferentes. En el primero, un hombre ve como su mujer lo engaña y, en el segundo, el hombre engañado se tira de un rascacielos. El espectador inferirá que el hombre se mató por culpa del engaño, es decir, que el espectador creó una relación causal entre las acciones presentadas en los planos, en la que la primera acción es la causa de la segunda. Sin embargo, la causalidad no es algo que tenga una base sensorial directa. El espectador no ve la causa, sino que la imagina, y esta imaginación es de tipo estética ya que acepta que el hombre se mató por el engaño sin creer que esta sea el caso. Ahora bien, esta imaginación estética se generó sobre dos ilusiones estéticas. Cada plano generó una ilusión estética, y estas dos creencias perceptivas (“El hombre ve que lo engañan” y “El hombre se suicida”) permiten que se genere la imaginación estética.

La creencia perceptiva en el cine no es el resultado del plano cinematográfico, ya que este tipo de planos, como hemos dicho, genera ilusiones estéticas. Sin embargo, la creencia perceptiva puede ocurrir en el caso de la mismidad de algún personaje. Este punto será explicado en el siguiente apartado ya que es importante para la discusión que sigue. Lo

¹³ Carrillo hace una diferencia entre acciones, actividades, incidentes y eventos atendiendo al tipo de relación que estos establezcan con el resto de los acontecimientos. Así, las acciones participan de una lógica dramática, es decir, que las acciones forman parte de un encadenamiento causal que tiene su origen y fundamento en la interioridad del personaje. Un ejemplo sería un hombre que mata a otro por celos. El asesinato en este caso es la consecuencia de la interioridad del personaje, es decir, de los celos. Por otro lado, los actos participan de un encadenamiento causal, pero en este encadenamiento no participa la interioridad del personaje (Cfr. FC 441). Por ejemplo, un hombre realiza una silla para su posterior venta. La fabricación de tal mueble se le llamará actividad ya que se explica por su venta futura. Ahora bien, el incidente se refiere a los acontecimientos que responden a la lógica natural de las cosas. Es parte de la lógica natural que si el viento sopla las hojas se levanten. Los incidentes se caracterizan por formar parte la causalidad, pero en ellos el hacer humana no interviene. Por último, los eventos son aquellos acontecimiento que no forman parte de ningún encadenamiento causal.

que queremos hacer notar es que el cine genera varios estados mentales, aparte de la ilusión estética. No obstante, la ilusión estética puede considerarse el principal estado mental del cine ya que es producido por el plano, el cual es el resultado directo de la base tecnológica del cine. El plano y la ilusión estética son los ingredientes básicos del cine, pero siempre que haya montaje habrá imaginación estética. Solo una película de un único plano continuo, es pura ilusión.

4. *La ilusión estética del personaje y su mismidad*

Hemos planteado, siguiendo a Alberto Carrillo, que la ilusión estética se caracteriza por el estado mental aceptar que P sin creer que P, siendo P una proposición. En el caso de la película *Legalmente rubia*, al ver a la protagonista en un plano, el espectador puede formular la proposición: “Ella es Elle” o “Reese Whitherspoon es Elle”, en el caso de que conozca el nombre de la actriz. El espectador acepta que está viendo a Elle y que todo lo que ella realiza durante la película corresponde solo al personaje,¹⁴ pero no cree que Elle haya existido como tal y por lo tanto esas acciones tampoco existieron. La situación no difiere mucho en las películas que presentan personajes históricos, como puede ser un científico, un presidente o un rey que sí existieron. Si bien estas personas sí existieron en la realidad fenoménica, ellas no participan en la película. El espectador sabe que no está viendo como tal al duque Jorge de York, en la cinta *El discurso del rey* (2010), en la pantalla sino que es un actor el que lo está interpretando (Colin Firth). Por lo que acepta que está viendo al duque pero no cree que es el duque. En otras palabras el espectador no confunde al personaje con la persona, a la representación con lo representado. Asimismo, el espectador puede distinguir el personaje del actor que lo está interpretando ya que sabe que puede ver al actor en otras cintas interpretando a otros personajes y que otros actores podrían interpretar al mismo personaje.

Ahora, el espectador puede formular de distintas maneras el contenido proposicional del estado mental. La forma más sencilla es con el nombre del personaje, pero también puede hacerlo recurriendo a un grado del personaje como en el caso recién mencionado. Es decir, puede formularlo diciendo: “Él es Jorge de York” o “Él es el duque”. Pero también puede recurrir a otras formas ya sea señalando la función del personaje dentro de la trama (“Él es el protagonista” o “Él es el malo”) o indicando algún tipo de relación, como es el caso de la protagonista de *Rebecca* (1940) de Hitchcock. En esta cinta la protagonista nunca es llamada por su nombre de pila y tras casarse con Maxim de Winter puede ser como conocida como: “La esposa de Winter” o “Mrs. Winter”. También puede darse el caso de que la nacionalidad

¹⁴ El concepto de personaje señala esta situación. José Patricio Pérez Rufi dice que el personaje puede ser considerado como un “simulacro de la persona real” (PC 534.im), es decir que es como una persona, pero no lo es. Si bien esta definición puede aplicarse tanto para el personaje en el cine como en teatro, Pérez Rufi no hace una diferenciación entre estos dos medios. Nosotros retomamos la definición de este autor, señalando que en el caso del cine, el personaje tiene lugar en una realidad profilmica que posteriormente se reproducirá a través del plano cinematográfico. Este último es el responsable de la ilusión estética, la cual será más intensa que la del teatro, debido a la base fotográfica del cine exige de un realismo más elevado.

o alguna otra característica puede llegar a ser parte de la proposición: “Él es el mexicano” o “La rubia”. Con esto queremos señalar que la proposición puede formularse de distintos modos, pero que estos modos se pueden referir al mismo personaje.

Supongamos que en la película *Legalmente rubia*, a la mitad de la función, el espectador olvida el nombre de la protagonista. Si bien en un inicio la proposición de la ilusión estética pudo formarse de la forma “Ella es Elle”, ahora puede adquirir otras formas como “Ella es la protagonista” o “Ella es la rubia”. Estos tres modos se refieren al mismo personaje. No por usar una categoría diferente se refieren a un ente completamente distinto. De hecho, estos tres formas de llamarla corresponden a tres atributos del mismo personaje: Elle es su nombre, rubia es una característica física y protagonista es el rol que desempeña en la película. El espectador no podría pensar al ver a Elle: “Ella es la mexicana”, ya que este personaje no presenta ningún atributo físico ni ninguna actitud que puedan ser atribuidas a personas de esta nacionalidad, ni tampoco se ha hecho saber en la película que esta sea la nacionalidad de la protagonista. Por lo que, la forma en que el espectador se refiera a la protagonista corresponde a algún atributo que se presente en la cinta. En caso contrario, puede decirse que el espectador se ha equivocado ya que la proposición no concuerda con el plano.

Los atributos físicos de la protagonista permiten la identificación del personaje y su reconocimiento a lo largo de la cinta. Así, en el caso de *Legalmente rubia*, se puede apreciar al inicio de la cinta que Elle es una mujer blanca, rubia, delgada, de ojos claros y que usa ropas de color rosa, aunque hay que mencionar que lo que permite principalmente el reconocimiento del personaje es el semblante. En este punto hay que señalar que algunos de los atributos de permiten el reconocimiento del personaje son rasgos físicos que pertenecen a la actriz. Así, cada vez que el espectador ve el semblante de Reese Whitterspoon en la cinta tendrá la ilusión estética de ver a Elle. Los personajes adquieren los rasgos de los actores, por lo que podríamos pensar que no cualquier actor puede interpretar cualquier personaje. Solo basta con pensar que en el casting de cualquier cinta, el primer filtro es el aspecto físico. Por lo tanto, la ilusión estética, como dijimos anteriormente, se erige sobre elementos que pertenecen a la realidad fenoménica (como el semblante del actor), elementos que pertenecen a la realidad en sí, pero que al momento de la grabación, se transforman en una realidad relativa puesta al servicio de la ilusión estética.

Los atributos físicos le permiten asegurar al espectador que está viendo al mismo personaje a lo largo de la cinta. Si el personaje aparece en dos planos diferentes, hay que decir que el espectador tendrá dos ilusiones estéticas del personaje, ya que cada plano genera una ilusión estética. Ahora bien, el parecido físico, o constancias perceptivas, “le permiten al espectador identificar” (FC 317.iiu) al personaje del primer plano con el del segundo como el mismo. Si bien el personaje es el resultado de una ilusión estética, esta creencia es diferente a la que permite la mismidad del personaje. El espectador percibe los atributos físicos para asegurarse de que se trata del mismo personaje, es decir, cree en la mismidad con base en lo que percibe. Por lo tanto, la creencia perceptiva, aquella que se caracteriza por creer con base en lo percibido, es el estado mental que permite la mismidad de los personajes (Cfr. FC 310.iii). Lo que importa como dice Alberto Carrillo, “es que se vea como una y la misma persona.” (FC 318.ii). Ahora bien, Carrillo dice que esta creencia perceptiva es cierta en el caso de que el mismo actor interprete al personaje en los dos planos. Es cierta porque el espectador percibe que las constancias perceptivas son las mismas, es decir, que corresponden al mismo actor. En caso de que dos actores diferentes interpreten al mismo personaje, pero los atributos físicos, o constancias perceptivas, se mantenga, se puede hablar de una creencia perceptiva falsa, es decir, de una ilusión como engaño. (Cfr. FC 308.i) Es decir, que el espectador cree que el actor que interpreta al personaje es el mismo, pero dicha creencia es errónea.

Supongamos ahora que se decide hacer una futura secuela de *Legalmente rubia*, pero que Reese Whitterspoon no decide participar. A pesar de ello los productores deciden conservar el personaje de Elle. El equipo de casting, en este caso, tendría que encontrar a una persona que se pareciera a Reese Whitterspoon. El espectador para tener la ilusión del personaje de Elle tendría que contar con los siguientes elementos: (i) que la nueva actriz se parezca a la anterior, (ii) que el vestuario y el maquillaje corresponda con el que usaba el personaje en las películas anteriores y (iii) que sea llamada por el nombre de Elle. En caso de que no sea usado el nombre ni la vestimenta, en un inicio, el espectador no tendría idea de que la nueva actriz interpreta el papel de Elle. Solo tras el desarrollo de la trama podría identificar al personaje (si es que pudiera darse el caso, pero sin el nombre dicho reconocimiento es casi imposible). Es decir que al ver las primeras escenas el espectador no tendría la ilusión estética de ver a Elle, ya que al no identificar a la actriz con el personaje no

podría aceptar que se trata de Elle. Solo de forma retrospectiva podría pensar que vio a Elle, pero esto ya no corresponde a la ilusión estética cinematográfica ya que esta creencia estética hace referencia a lo que se ve en el momento. Es por eso que en la definición de ilusión estética, Alberto Carrillo dice que la proposición P se caracteriza por tener un verbo en presente. La ilusión estética no se padece por hechos pasados sino por los presentes. En todo caso, el espectador tendría la ilusión de estar viendo una mujer, pero al no identificar aún a esta mujer con el personaje, no se puede decir que tenga la ilusión estética de estar viendo a Elle.

Podría darse el caso de que el espectador olvide el nombre de Elle y que por eso el contenido proposicional de la ilusión estética quede formulado como: “Ella es una mujer”. Al comparar este caso con el anterior, podemos ver que la formulación puede ser la misma, pero que en este, el espectador identifica a la mujer que ve con un personaje en específico a pesar de habersele olvidado el nombre. Podemos decir que queda implícita la idea de que la mujer es Elle a pesar de que se le haya olvidado el nombre. En cambio, en el caso del párrafo anterior, cuando no existe identificación, la mujer corresponde a otro personaje para el espectador, por lo que no se puede tener la ilusión de estar viendo a Elle, sino que tiene la ilusión estética de estar viendo a una mujer diferente.

Ahora supongamos que el nombre de Elle no se dice al inicio, pero que la actriz se parece y que usa el mismo vestuario. En este caso, el espectador podría pensar que se trata de un personaje nuevo que se parece mucho a Elle. Posteriormente en el transcurso de la cinta, tras el desenvolvimiento de los eventos, podría aceptar que se trata de Elle. Esta identificación parece más sencilla, que la del caso en donde el vestuario es distinto, ya que el vestuario es un rasgo distintivo de varios personajes. En este caso, el rosa que viste Elle se contrasta con los colores oscuros usados por el resto de los personajes y permitiría la identificación de forma más sencilla. Sin embargo, el nombre aún es necesario en este caso, ya que sin él aún se podría pensar que se trata de otro personaje.

En cambio, si el nombre del personaje es usado al inicio de la secuela, a pesar de que la actriz es diferente, el espectador, tras un breve desconcierto podría identificar el semblante de la nueva actriz con el personaje de Elle. Esta aceptación resultará más sencilla en la medida en que los atributos físicos se asemejen a los atributos de las representaciones pasadas. Así, si se usa una actriz blanca, rubia, de ojos claros, delgada y con vestimenta rosa,

el espectador podrá tener la ilusión estética de estar viendo a Elle, a pesar de los cambios que haya entre las dos actrices. En cambio, si para la nueva actriz ocupan a una mujer negra o incluso a un hombre, será más difícil que el espectador logre aceptar que la nueva actriz o actor es Elle. Incluso puede ocurrir que el espectador no logre aceptar que se trata de Elle y por lo tanto no tenga la ilusión estética correspondiente.

Carrillo, al hablar de la mismidad del personaje, retoma la situación en que un personaje es interpretado por dos actores. En este caso, la mismidad del personaje ya no es una creencia perceptiva (sea verdadera o falsa), ya que el espectador ve que el actor es distinto. El espectador acepta que el personaje es el mismo, pero sabe que este no es el caso, ya que se trata de dos personas diferentes. Es decir, que la mismidad en este caso es el resultado de una creencia estética. Más en específico, esta creencia estética se da en contra de la evidencia de que se trata del mismo actor, por lo que al no tener una base perceptiva, diremos que se trata de una imaginación estética. (Cfr FC.320-321)

En los casos donde supusimos que el actor cambia, la mismidad del personaje es el resultado de una imaginación estética, pero este estado mental se crea sobre las ilusiones estéticas correspondientes del personaje. Lo que se ha venido discutiendo es la aceptación de estas ilusiones estéticas cuando se cambia de actor. Hay que recordar que la ilusión estética consiste en aceptar sin creer con base en un estímulo sensorial. Ahora bien, la intensidad de la aceptación será mayor entre más realista sea el estímulo sensorial, en este caso, entre más se parezca el segundo actor al primero. Si el segundo actor es un gemelo del primero y entre ellos solo se diferencian por el color de los ojos, se puede decir que la ilusión estética generada por el segundo actor será casi tan intensa como la generada por el primero. Ahora bien, en caso de que el color de piel y cabello sean los mismos, así como el vestuario, pero cambien los rasgos de la cara, la ilusión estética será menor. En estos casos vemos que la ilusión estética generada por la primera actriz es más intensa que la generada por la segunda y sobre estas dos ilusiones estéticas se genera una imaginación estética que corresponde a la mismidad del personaje.

Ahora, cuando el segundo actor no se parece en nada al primero, puede ocurrir que el espectador no acepte que se trata del mismo personaje, a pesar de que el nombre identifique al actor con tal personaje, y por lo tanto no tenga la ilusión estética de ver al personaje en cuestión. Debido a la falta de parecido, puede considerar que es otro personaje con el mismo

nombre. Es decir, que si bien se tendría una ilusión estética, esta sería la ilusión estética de un personaje diferente. En este caso, al no aceptar que se trata del mismo personaje, no se podría tener la creencia en la mismidad del personaje. Esta actitud que podemos nombrar como escéptica, no podría durar mucho, ya que la acción de la película podría llevar al espectador a identificar al personaje como el mismo.

No obstante, el espectador en lugar de rechazar que se trata del personaje, podría aceptar que se trata de él. De este modo, la creencia estética estaría presente, sin embargo al carecer de base perceptiva, el espectador no tendría una ilusión estética sino una imaginación estética. Es más, no solo carece de base perceptiva sino que en contra de los estímulos sensoriales, el espectador acepta de que se trata del mismo personaje. El espectador más que ver que se trata del mismo personaje, tendría que imaginárselo. En este caso, el primer actor generaría una ilusión estética correspondiente al primer personaje y el segundo solo generaría una imaginación estética respecto al mismo personaje. La mismidad del personaje en este caso también sería el resultado de una imaginación estética ya que el espectador no ve, sino que se imagina que el personaje es el mismo. Ahora bien, esta imaginación estética tiene como base una ilusión estética y una imaginación estética.

También puede darse el caso de que un mismo actor interprete más de un papel en la misma cinta, como en la famosa película *Juego de Gemelas* (1998, Nancy Meyers). En esta película Lindsay Lohan interpreta a dos gemelas (Annie y Hallie). Limitándonos a sus atributos físicos, no tenemos oportunidad de saber cuando Lindsay Lohan está interpretando a Annie y cuando a Hallie. No obstante, imaginemos que en la película, una cinta de color rojo hubiera caracterizado a Annie y una azul a Hallie. De este modo, la mismidad del personaje hubiera sido el resultado de una creencia perceptiva ya que su semblante y la cinta, en tanto estímulos sensoriales, permiten la creencia en la mismidad del personaje. Así, al ver a Lindsay Lohan con una cinta roja, el espectador identificaría al personaje de Annie, es decir que tendría la ilusión estética: “Ella es Annie”. Del mismo modo tendría la ilusión estética: “Ella es Hallie”, al ver a Lindsay Lohan con una cinta azul. Sin embargo, sin la cinta, no hay estímulo perceptivo que permita diferenciarlas. El espectador vería a Lindsay Lohan, pero no habría estímulo sensorial que permitiera el reconocimiento de uno de los dos personajes. Por lo tanto, al no haber una base sensorial directa, se tendría que recurrir a otra clase de criterio para su identificación.

Pongamos por caso que en un plano aparece solamente Lindsay Lohan. Si alguien dijera el nombre de Annie, el espectador podría identificar si quien aparece en el plano es Annie o no dependiendo de su reacción. En caso de que reaccione al llamado podríamos afirmar que se trata de Annie, en caso contrario podríamos afirmar que no, que es Hallie. Entonces, el nombre permitiría la identificación del personaje. La creencia estética en la identidad del personaje no depende en este caso de estímulo sensorial alguno, sino del nombre. El espectador ha de inferir que, ya que responde al llamado, ella debe ser Annie. La identificación del personaje por el nombre es algo característico de la literatura, medio en el cual, la existencia de un estímulo sensorial es nulo. Por lo tanto, debido a la inexistencia de estímulo sensorial que permita la identificación del personaje, se puede decir que se trata de una imaginación estética.

Complicuemos el caso, suponiendo que en un mismo plano además de Annie y Hallie (interpretadas por Lindsay Lohan y una gemela idéntica a ella) aparecen otros personajes, los cuales son adultos. En este ejemplo para identificar a cada una de las gemelas no hay estímulo sensorial que ayude. Ahora bien, el espectador si bien no identifica cuál gemela es cuál, sí las distingue del resto de los personajes. Esta diferenciación sí tiene como base un estímulo sensorial, ya que los adultos son altos y robustos, mientras que las gemelas son más pequeñas y delgadas. El espectador tendría la ilusión de estar viendo a las gemelas, a pesar de que no identifique quién es quién. Para identificar a Annie, el espectador se podría basar en que al ser pronunciado el nombre de Annie una de las dos gemelas reacciona. En este ejemplo, podemos notar que los atributos físicos ayudan a identificar a las gemelas del resto, pero si no hay un estímulo sensorial distintivo que permita identificar a cada uno de los personaje, el nombre permite esta diferenciación. No obstante, en las películas no se está diciendo el nombre del personaje en cada plano, por lo que el espectador podría confundirse. Esta confusión es corriente en el caso de estar viendo personas que a ojos del espectador serían todas iguales, como es el caso de un mexicano viendo películas con personajes chinos. Al verlos a todos iguales, al no notar sus diferencias, el espectador no podría saber a quién está viendo en la pantalla (a lo mucho podría diferenciar un hombre de una mujer y a los ancianos de los más jóvenes). Además, ya que los nombres le serían difíciles de retener en la mente, el proceso de identificación se complicaría aún más. Dichos problemas conducirían a no poder llevar a cabo una comprensión adecuada de la historia de la película.

Otro caso que nos parece interesante es el de dos personajes interpretados por el mismo actor, pero que al final resultan ser el mismo personaje, como en *Vértigo* (1958, Alfred Hitchcock). En esta cinta, un poco después de la mitad John Ferguson (James Stewart) reconoce que Judy Barton es la misma mujer que Madeline Eister (ambas interpretadas por Kim Novak). Hay que recordar que en la primera parte Madeline Eister muere (o mejor dicho, aparentan su muerte) y que en la segunda luego de una crisis psicológica John encuentra a Judy, pero no la identifica como la misma debido a las diferencias físicas que hay entre ellas: el color del cabello, el tipo de peinado, la vestimenta y las joyas. El espectador tampoco las reconoce como la misma. Solo luego de que John vista a Judy con todo el atuendo de Madeline se dará cuenta de que se trata de la misma mujer. La película, por si le quedara alguna duda al espectador, explica que en la primera parte Judy estaba fingiendo ser Madeline y que fingió su muerte. En este caso, en la primera parte de la película el espectador tendría ilusión estética: “Ella es Madeline” (y solo de forma retrospectiva podría pensar que realmente se trataba de Judy fingiendo ser Madeline). En la segunda se tendría la ilusión estética: “Ella es Judy”. El nombre y los estímulos sensoriales no permiten la identificación de ambos personajes como el mismo, en un inicio. La mismidad se logra tras el cambio de apariencia de Judy. Se ve cómo poco a poco Judy va transformando su apariencia hasta el hecho de ser igual a Madeline. El cambio lento y progresivo de Judy permite que, entre su apariencia inicial y la final (ya idéntica a Madeline), se pueda reconocer al mismo personaje. En este caso el espectador podría tener la creencia estética: “Judy se parece a Madeline”. Debido a que aún cabe la posibilidad de pensar que se tratan de personajes distintos, aunque idénticos en su apariencia, hay una explicación que permite identificar a Madeline con Judy. Solo tras la explicación, el espectador puede tener la creencia estética: “Judy fingía ser Madeline”. Las explicaciones no tienen una base sensorial directa. En este caso, para identificar a los personajes como el mismo se necesitó el cambio gradual de apariencia hasta hacerlas iguales y una explicación. Si la apariencia permite una leve identificación entre Judy y Madeline, la explicación viene a soldar la creencia en la mismidad del personaje. De tal forma que el espectador pueda creer que Madeline es Judy.

Supongamos que en la película de Hitchcock se identifica a Madeline con Judy, pero que este reconocimiento se realiza sin que Judy se vista como Madeline. Si bien las constancias perceptivas suelen permitir la identificación del personaje como el mismo, en

este caso el espectador necesitará de una razón que explique el cambio de apariencia. Podría ser que Madeline se haya sometido a una cirugía plástica o que tras un encanto su apariencia haya cambiado. En este caso, el espectador aceptaría que Madeline se ve diferente porque fue encantada, sin creer que este es el caso (ya que todo es una ficción).

Ahora bien, ya habíamos planteado el caso de un mismo personaje que tuviera una apariencia física distinta en dos momentos de una película o de una serie de películas. Habíamos dicho que el espectador, en el momento en que el personaje luciera diferente, podía rechazar que fuera el personaje en cuestión y que por lo tanto no se tuviera ninguna creencia en la mismidad de los personajes. En caso de que el espectador aceptara que se trata del mismo personaje a pesar de la apariencia diferente, no tendría una ilusión estética sino una imaginación estética, y la mismidad se basaría del mismo modo en una imaginación estética. Sin embargo no planteamos que en caso de que haya una explicación verosímil, la aceptación de la identidad sería más sencilla que en el caso donde no se presente explicación alguna. Si no hay explicación, el espectador podría preguntarse por qué el personaje se ve de forma distinta durante toda la cinta, pensamiento que podría impedir que se concentre en la imagen, de manera intermitente, o que busque señales que le puedan proporcionar dicha información. En cambio, cuando se presenta una razón, el espectador no tiene que preguntarse sobre el cambio de apariencia. Puede aceptar la razón y por lo tanto aceptar la apariencia. La mismidad del personaje sería aceptada de una manera más sólida que en el caso donde no se presenta razón alguna.

La explicación en el caso de la película de Hitchcock (en la verdadera no en el caso que supusimos) también permite que la aceptación en la mismidad del personaje sea más sólida. Las explicaciones repercuten en el plano de la imaginación estética. Lo que se conoce como verosimilitud de la historia sería mayor en el caso de que haya razones y de que estas sean más convincentes. Las razones, las cuales son explicaciones de una causalidad, permiten no solo la explicación de la historia sino también de los elementos sensoriales de la película.

5. El proceso causal en la apariencia del personaje

En el apartado anterior hemos abordado el tema de la mismidad del personaje a partir de diferentes casos. Cuando el personaje aparece en diferentes planos con el mismo aspecto hemos dicho que la mismidad descansa sobre una creencia perceptiva. En cambio, cuando el aspecto cambia hemos dicho que la mismidad se basa en una imaginación estética. Esta imaginación estética puede darse ya sea explicando el porqué del cambio de apariencia o sin ninguna explicación. En el primer caso, hemos dicho que la aceptación en la mismidad del personaje es más sólida que en el segundo. Ahora bien, en este apartado, recurriendo a David Bordwell, analizaremos cómo se construye esta clase de explicaciones.

Bordwell, en *La narración en el cine de ficción*, tiene la intención de estudiar el modo en que el espectador construye la historia a partir de la narración de la película. La narración consta de dos elementos: el argumento y el estilo. El primero se entiende como el “proceso «dramatúrgico»” (CF 50.biio), mientras que el segundo como el “proceso «técnico»”. (CF 50.biio) Al ser dramatúrgico el argumento, este es “independiente del medio: ya que el mismo proceso puede presentarse en una novela, una obra teatral o una película” (CF 50.aiu). Por otro lado, el estilo se puede entender como lo propio del medio cinematográfico, es decir “la dimensión sensorial de la película.” (BB 33.iu). Ahora bien, ambos procesos “interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador”. (CF 53.aiiii) Si bien, ambos permiten la construcción de la historia, el argumento es el principal proceso que le permite al espectador construirla. Puede darse el caso de que el estilo, en tanto dimensión sensorial, llame la atención por sí mismo y distraiga al espectador del armado de la historia.

Esto nos lleva a la cuestión de que la historia, entendida como encadenamiento lógico-cronológico de los acontecimientos, no se encuentra en la película como tal, sino que es una construcción imaginaria del espectador. Lo que la narración contiene, y sí presenta, es el argumento mediado a través de un estilo. El argumento se refiere al modo en que realmente se presentan las acciones en la película. Esta puede presentar en primer lugar, en un plano, la acción **a** (un suicidio) y posteriormente, en otro plano, mostrar **b** (el hecho de que que el suicida ve a su mujer engañándolo). La historia es la reconstrucción del entramado lógico de las acciones: **b** es la causa **a**. Escribimos primero **b** porque una acción anterior puede ser la

causa de una acción posterior,¹⁵ en este caso, la infidelidad es anterior así como la causa del suicidio. Lo que queremos indicar de forma enfática es que la historia es una construcción imaginaria. Es imaginaria en el sentido de que no tiene un estímulo sensorial directo. En el caso anterior, el orden de las acciones que presenta el argumento es primero **a** y posteriormente **b** (en dos planos distintos). Por lo que el espectador tendría dos ilusiones estéticas. La causada por el primer plano se puede formular como: “El hombre se mata”. Y la segunda como: “El hombre ve cómo su mujer lo engaña”. Sobre la base de estas creencias estéticas, el espectador imagina que primero ocurrió **b** y posteriormente su consecuencia **a**. Podemos decir que lo imagina ya que el orden de la historia no es el presentado realmente por la película.¹⁶ Esta inclinación hacia la historia lleva a Bordwell a olvidarse del hecho de que el cine tiene una dimensión sensorial y por lo tanto no la aborda. Es por ello que Alberto Carrillo dice que el trabajo de Bordwell tiene un sesgo intelectual (BB 64.iu) y que olvida de dar cuenta de aspectos propios del medio cinematográfico, como es la ilusión estética.

Ahora bien, para dar cuenta de la construcción de la historia por parte del espectador, el teórico americano del cine parte de una teoría constructivista de la percepción y de la cognición, la cual propone que la percepción no es un resultado directo de los estímulos sensoriales sino que se construye con base en “inferencias inconscientes.”¹⁷ (CF 31.aiu) Bordwell habla de inferencias ya que los juicios perceptivos, que resultan de las inferencias, se realizan de “forma inductiva, o basándose en premisas proporcionadas por los datos, o por reglas interiorizadas por el conocimiento previo.” (CF 31.aiiu) La inferencia puede ser ascendente (de abajo arriba) cuando los juicios perceptivos se extraen “basándose en la información perceptual” (CF 31.aiim). Por otra parte, la inferencia puede ser descendente (de arriba abajo), cuando “la organización de los datos sensoriales se determina principalmente

¹⁵ Que una acción sea anterior a otra no implica que sea su causa. Puede ocurrir que un árbol caiga y posteriormente a su caída que un tigre pase por ahí, pero eso implica que el tigre haya pasado por ahí debido a la caída del árbol. Estos son dos eventos independientes, los cuales solo se pueden relacionar porque ocurrieron en el mismo lugar y uno tras otro. La causalidad conlleva que la primera acción sea determinante para que la segunda ocurra. La desilusión amorosa, en este caso, es determinante para que ocurra la segunda. La caída del árbol no es determinante para la aparición del tigre.

¹⁶ El arreglo del orden de las acciones se debe a que el espectador infiere una relación causal entre las acciones y a partir de esta relación invierte el modo en que se presentan. No desarrollamos en este lugar dicho ejemplo ya que no será de utilidad su exposición más adelante.

¹⁷ Pero no son inconscientes en el sentido freudiano del término. Bordwell dirá que las llama inconscientes porque el espectador no es consciente de los procesos que realiza. Si fueran inconscientes en el sentido freudiano, el espectador no podría tener acceso a ellos. El término inconsciente en el caso de Bordwell se refiere a un proceso automático, del que el espectador, por el mismo automatismo, no sabe que realiza.

por la expectativa, el conocimiento almacenado, los procesos de solución de problemas y otras operaciones cognitivas”. (CF 31.aiim)

Bordwell también dice que la “percepción tiende a ser anticipatoria” (CF 31.iiiio). El espectador crea hipótesis que irá comprobando con la información proveniente del entorno. Esta información puede corroborar su hipótesis o rechazarla. En caso de que las hipótesis sea rechazada, el sujeto tiende a formular otra hipótesis que buscará comprobar. La formulación de hipótesis, nos dice Bordwell, se debe a los esquemas, los cuales son “conjuntos de conocimientos organizados” (CF 31.biiio), o también se definen como conjuntos mentales.

Posteriormente en su exposición, Bordwell señala que existen esquemas de diversos tipos entre los que se encuentran: los esquemas de tendencia central o prototipo, los esquemas plantilla (o de sistema de relleno) y los esquemas procesales o de motivación.¹⁸ Los primeros “implican la identificación de miembros individuales de una clase” y más adelante señala que esta clase de esquemas son “los más relevantes para identificar agentes individuales, acciones, objetivos y localizaciones.” (CF 34.biiiio) El esquema se construye a partir de una abstracción de rasgos los cuales permitirán la identificación.

Un plano que muestra a una mujer con un vestido rojo puede dar lugar al esquema “una mujer”, “una mujer con vestido” o “una mujer con un vestido rojo”. Alberto Carrillo, al retomar el ejemplo del esquema amante, dice que este esquema “corresponde a la proposición clasificatoria o descripción atómica ‘(esos) son amantes’” (BB 35.im). De esta proposición, solo el predicado es lo que Bordwell llama esquema prototipo.¹⁹ En el caso de la ilusión estética de un personaje nos encontramos con la misma situación. El plano puede mostrar a Elle Woods y el espectador puede tener una ilusión estética cuya proposición puede corresponder a la proposición clasificatoria “esa es Elle Woods”, “esa es una mujer rubia” o “esa es una norteamericana”. Ahora un plano, como vimos más arriba, puede ser formulado con distintas proposiciones. Carrillo dice que: “En realidad todos los planos con un contenido

¹⁸ En este apartado solo los primeros dos, mientras que el tercero será retomado en el siguiente.

¹⁹ En el artículo “La especificidad mediática de la animación”, Carrillo explica que una proposición clasificatoria P, se formula de la siguiente manera “(eso) es T”, donde T indica un predicado clasificatorio que en el ejemplo anterior podría ser “mujer con un vestido” y *eso*, el sujeto, se refiere a aquello que se identifica como T. (Cfr. EA 8.iiiio) Hay que mencionar que el pronombre *eso* indica aquello que se muestra en el plano y que posteriormente será descrito por la proposición clasificatoria.

visual definido admiten de una a varias descripciones y, por lo tanto, corresponderán a uno o varios esquemas prototipo básicos.” (BB 36.iu)

Ahora bien, el esquema prototipo variará dependiendo de si la proposición clasificatoria es una descripción directa de lo que se ve en el plano o no. En el caso de que el esquema prototipo sea una descripción directa se le nombrará como esquema prototipo básico (Cfr. BB 35.iu). En cambio, tendremos un esquema prototipo derivado cuando el predicado englobe “a descripciones de lo que se ve en varios planos.” (BB 36.io) Un ejemplo de este último, sería un esquema que no pudiera reconocerse con un solo plano como puede ser el caso que menciona Bordwell “era de la gran depresión”. La película tendría que mostrar varios planos que “primero sugieren tal evento y luego lo confirman” (BB 35.im)

Por otro lado, los esquemas patrones o plantilla, nos dice Bordwell, “pueden añadir información cuando esta falta y comprobar la adecuada clasificación de los datos.” (CF 34.bivu) Un ejemplo de este tipo de esquemas lo encontramos en la lógica causal de las acciones. Este esquema permite relacionar acciones encadenándolos como causas y efectos de otras acciones. De este modo retomando el ejemplo que propusimos al inicio de este apartado sobre el suicidio de un hombre, se puede decir que el hombre se mató debido a la desilusión amorosa. Lo que se ve en un plano se limita a la muerte autoinfligida del hombre, pero no se ven las razones que lo lleven a este acto. Estas razones están aportadas por otro plano, es decir, que el otro plano viene a añadir información que falta para comprender dicho acontecimiento como un suicidio.

Asimismo, hay que notar que la causalidad no es algo dado por los planos sino que es el resultado de una inferencia. En primer lugar, el espectador tiene dos ilusiones estéticas las cuales son generadas por dos planos. En la primera ilusión, el espectador acepta sin creer que sea el caso que el hombre se mató. En la segunda, acepta sin creer que sea el caso que el hombre ve cómo su mujer lo engaña. El espectador se basa en las proposiciones generadas por cada una de las ilusiones estéticas para inferir que el engaño es la causa del suicidio. Y no solo formula una relación causal, sino que también, debido a la causalidad puede reordenar los eventos. Si en la película primero aparecía el suicidio y posteriormente el engaño, el espectador cree que primero tuvo lugar el engaño y posteriormente el suicidio. La creencia en que el hombre se suicidó porque fue engañado, no tuvo un estímulo sensorial directo.

Sobre esta clase de esquemas, Carrillo va a decir que, al igual que los esquemas prototipo derivados, estos esquemas forman parte de la dimensión conceptual de la película al no tener una base sensorial directa. Por otro lado, los esquemas prototipo básicos forman parte de la dimensión sensorial de las películas. También hay que notar que los esquemas prototipo básicos permiten generar una ilusión estética, ya que la aceptación tiene como base un estímulo sensorial directo. Por otro lado, los esquemas prototipo derivados y los esquemas plantilla permiten la generación de imaginaciones estéticas.

Volvamos ahora al problema del personaje. En el apartado anterior habíamos planteado la posibilidad de que un personaje apareciera en dos planos diferentes con una apariencia distinta. Habíamos dicho que la mismidad en tal caso sería el resultado de una creencia estética, ya que el espectador acepta (sin creer que sea el caso) la mismidad del personaje, además como dicha aceptación no tiene ninguna base sensorial, se estaría hablando de una imaginación estética. Ahora, el cambio de apariencia del personaje suele ser explicado en una película o a lo largo de una secuela. Pongamos por caso que al terminar una secuencia, se enfoca el semblante de un hombre blanco y de pelo negro, de aproximadamente 30 años y que el siguiente plano también es un primer plano, pero ahora se ve a un hombre blanco de pelo gris y ya más viejo. Si en la película aparece algún elemento lingüístico que haga mención al paso del tiempo, por ejemplo “20 años después”, el espectador puede creer que se trata del mismo personaje a pesar del cambio en la apariencia física. El espectador cree que el cambio en la apariencia física se debe al paso del tiempo, el cual provoca el envejecimiento de cualquier persona.

Entonces, en este ejemplo se tiene, primero, que el primer plano genera la ilusión estética de M, en el que M indica la proposición clasificatoria “(eso) es un hombre adulto”. El segundo plano provoca la ilusión estética de N, en el que N indica la proposición clasificatoria “(eso) es un hombre anciano”. Sin explicación alguna que permita relacionar a los dos hombres como el mismo, el espectador tiene dos ilusiones estéticas de dos personajes que él cree distintos en términos de identidad, pero no tiene ninguna creencia en la mismidad del personaje ya que las propiedades figurativas del estímulo son diferentes. Ahora, supongamos que aparece un letrero en la película que explica que pasaron veinte años. Esta explicación le permite inferir al espectador que se trata del mismo hombre a pesar del cambio en la apariencia física. El espectador entonces cree que el hombre del segundo plano es el

mismo que el primero. La mismidad, en este caso, no se basa en un ningún estímulo sensorial, sino que se basa en una explicación, en un esquema plantilla que viene a añadir información sobre el paso del tiempo: es el mismo hombre, pero ahora es viejo. La mismidad, como dijimos anteriormente, es una imaginación estética ya que se cree en la mismidad del personaje sin creer que sea el caso, ya que los estímulos sensoriales son diferentes (debido a que el actor no es el mismo o se le ha aplicado alguna especie de maquillaje.) La creencia en la mismidad reside en la explicación que la película proporciona.

Ahora, supongamos que el segundo plano, el que muestra al viejo, empieza con el anciano solamente y que posteriormente aparece la información lingüística que anuncia el paso del tiempo. La información en este caso supone una modificación en la creencia estética que el segundo plano genera. Antes de la información, se tiene la ilusión estética en N y, posteriormente, ya con la información se tiene la creencia estética en M. El espectador acepta que es M pero envejecido. Esta segunda parte “pero envejecido” es una descripción que corresponde al estímulo sensorial. Por otro lado, la aceptación de la identidad M se da por la explicación, no por un estímulo sensorial, es más se da contra el estímulo sensorial que sin la explicación generaría la ilusión estética de que se trata de otro personaje. La aceptación estética en M es el resultado de una inferencia, por lo que se trataría de una imaginación estética. Podríamos formular esta creencia estética de la siguiente forma: aceptar que M^a sin creer que sea el caso, donde M corresponde la proposición clasificatoria: “(eso) es el hombre” y ^a indicaría el cambio de apariencia. M^a, por lo tanto, corresponde a la proposición clasificatoria: “(eso) es el hombre pero con una apariencia diferente.”²⁰ Entonces, la explicación en este caso no solo determina la aceptación en la mismidad del personaje, sino que también determina la aceptación de la identidad de él. La explicación, así mismo, determina la aceptación en la nueva apariencia del personaje. Queremos señalar que esta explicación corresponde al plano conceptual del filme, y que la consideramos como un esquema plantilla ya que aporta información.

²⁰ En la vida real, todos hemos experimentado el caso de no reconocer a alguien luego de no haberlo visto por un largo periodo de tiempo sobre todo cuando la persona ha experimentado grandes cambios físicos. En un principio se puede pensar que es otra persona a la que estamos viendo, pero tras identificarse corregimos la creencia de que se trata de otra persona y pensamos que se trata de ese viejo conocido. En la vida real, a diferencia del cine, no se tienen creencias estéticas. En el caso del viejo conocido, no creemos que se trate de la misma persona con base su apariencia sino porque se identifica. Es decir, que no se trata de una creencia perceptiva sino de una creencia a secas. Pero, hay que notar que sin las constancias perceptivas, si no notamos algún rasgo similar a como las recordábamos, podemos dudar de que se trata de la misma persona.

Retomando los términos de Bordwell, diremos que el esquema prototipo que permita la identificación del personaje en cuestión se ve modificado por la explicación. Bordwell cuando define esta clase de esquema dice que la identificación se rige “según algunas normas propuestas”. (CF 34.biiio) Bordwell no especifica a qué normas se refiere. No obstante, nosotros podemos afirmar, con base en el ejemplo anterior, que en el esquema clasificatorio que permite la identificación del hombre se encontraban ciertos rasgos como el hecho de la edad y de que es hombre. Estos rasgos pueden pensarse como las “normas”. En el segundo plano al no haber un hombre edad adulta sino uno viejo los rasgos de la apariencia del actor no concuerdan con los rasgos que constituyen el esquema. No obstante, estos rasgos se añadieron posteriormente al esquema para permitir la identificación del hombre tanto adulto como viejo. Hay que indicar que los esquemas no son estáticos para Bordwell, sino que estos pueden modificarse. En este caso, la lógica natural permite que nuevos rasgos se añadan.

Ahora, a la definición de Bordwell de los esquemas prototipo como estructuras mentales que permiten la identificación, nosotros le sumaremos el hecho de que dichas estructuras se constituyen a partir de rasgos que permitan su función, es decir, identificar. El esquema prototipo puede ser más o menos general. En este sentido, en *Legalmente rubia*, uno puede identificar a la protagonista como Elle Woods, como una rubia, como una rubia estadounidenses o simplemente como una mujer. Esto se deberá a los rasgos que tenga el prototipo. El esquema prototipo mujer, por ejemplo, no incluye el color de cabello. El esquema prototipo rubia no incluye la nacionalidad. El modo de identificar cierto estímulo sensorial dependerá los esquemas que disponga el espectador.

Consideremos por un momento el tipo de explicación que dimos en el caso anterior: “El hombre se ve diferente porque el tiempo ha pasado”. La lógica que subyace a esta explicación es la de la lógica natural. Tal cosa así luce porque así ocurre en el mundo. Es natural que el tiempo pase y las cosas muden de apariencia. Sin embargo, la lógica natural no es la única que puede presentarse en una narración. Puede darse el caso de que el cambio de aspecto hubiera sido otro. El hombre en lugar de verse viejo, ahora ya ni siquiera parece hombre, sino que parece mujer. En este caso, el cambio de la apariencia del personaje ya no puede explicarse atendiendo a la lógica natural. No es natural, no ocurre por obra de la naturaleza, que un hombre parezca como una mujer. Puede ser que dicho hombre se haya

vestido de mujer ya que es la única forma de obtener cierta información (imaginándonos que este hombre es un espía). En este caso, el hecho de verse como mujer se explica ya que intervino una voluntad humana dentro del universo diegético (o ficticio) de la película para que aconteciera el cambio de apariencia. Cuando el elemento se explica atendiendo a una actividad del hombre, podemos decir que se basa en una lógica causal de las actividades. A diferencia de la lógica natural, la lógica de las actividades implica el actuar humano con miras a ciertos fines.

También puede darse el caso de que el hombre se vista como mujer porque él siente que es mujer. En este caso, el cambio de apariencia es el resultado de un deseo del hombre. Carrillo dice que en este caso se estaría hablando de una lógica dramática de las acciones, ya que la acción se explica por tener como causa la interioridad del personaje, el cual en este caso es el deseo de ser mujer. En este caso, a parte del deseo humano, hay una actividad. El deseo motiva el cambio de apariencia, pero el cambio como tal lo realiza un maquillista, un cirujano plástico o el mismo personaje. En este caso podemos ver que la lógica de las actividades y la lógica de las acciones se complementan. Esto nos indica que no se excluyen entre ellas.

De este modo la lógica natural no es la única manera que permite la modificación de un esquema prototipo, sino que la lógica causal y la lógica dramática también permiten su modificación. En el ejemplo del hombre que aparenta ser mujer, los rasgos que caracterizan al esquema serán muy diversos. Esta situación nos permite observar que para la identificación de un personaje no es necesario incluir todos los rasgos del esquema. El personaje no puede verse como hombre y como mujer simultáneamente, sino que debe verse solamente de alguna de estas formas. El esquema alberga distintos rasgos, pero dependiendo del estímulo sensorial solo algunos serán necesarios para la identificación.

Falta por explicar el caso del cambio apariencia por razones mágicas, como ocurre en las comedias *Este cuerpo no es mío* (2002, Tom Brady), *Si tuviera 30* (2004, Gary Winick) y *Viernes de locos* (2003, Mark Waters). Solamente pensemos en la primera película. La protagonista, Jessica Spencer (interpretada por Rachel McAdams), casi al inicio del película, amanece en el cuerpo de un hombre (el cual es interpretado por Rob Schneider). Esta transformación ocurre por la acción de un objeto mágico. No hay intervención humana, no hay deseo de ser hombre ni el espectador puede decir que las cosas ocurren así en el mundo

fenoménico que él habita. Sin embargo, el espectador acepta dicho cambio, no se molesta por el modo en el que la protagonista cambió de cuerpo. Esto se debe a que el espectador piensa que, en esta clase de películas, este tipo de acciones son posibles y del mismo modo cree que estas acciones no son posibles en otra clase de películas. Entonces, el espectador cree que esta clase de situaciones son posibles en el mundo ficticio que construye la película. Sabe que las reglas que constituyen el mundo ficticio no son las mismas que las del mundo real, aunque sí comparten las mayoría. Estas leyes forman parte de la lógica natural del mundo ficticio. Dichas leyes pueden corresponder o contradecir las del mundo real. En el mundo real, las personas no pueden revivir, pero, en *Matrix*, Neo, por ser el elegido, sí puede regresar de entre los muertos. Con este ejemplo, solo queremos ampliar un poco el concepto de lógica natural, señalando que se refiere a las leyes que componen un mundo ficticio.

Hay que señalar que en el cambio de actor para interpretar al mismo personaje, vemos que la ilusión estética se ve mermada (en el caso de que el segundo actor se parezca al primero), e incluso puede que desaparezca completamente (cuando el segundo actor no tiene ningún parecido con el primero). Un cine que cambie los actores manteniendo los mismos personajes es un cine que tiene más consideración por los factores intelectuales y menos por los perceptivos. El ejemplo más extremo sería una película en la que cada plano tuviera actores diferentes, interpretando al mismo personaje, como es en la película *Final Cut: Ladies & Gentlemen* (2012, György Pálffy). Esta cinta está formada en su totalidad por planos de otras películas y cuenta una historia de amor de un hombre con una mujer. El espectador puede ver un plano con Anthony Hopkins acercándose a una puerta, en el siguiente ve que Jamie Foxx abre otra puerta y en el tercero ve a Leonardo DiCaprio cruzando por otra puerta.²¹ En este caso, no hay una apariencia física consistente entre los tres personajes ya que hay tres actores muy distintos que aparecen en los planos, por lo que no se puede hablar de una creencia perceptiva que permita la mismidad del personaje. Es más, la cuestión del personaje es conflictiva ya que va contra la experiencia común que un personaje no tenga una apariencia física constante (a menos que se trate de una película de corte

²¹ Hay que mencionar que el espacio, el set, el escenario también cambia. El fondo sobre el que se desenvuelve la acción cambia al igual que el personaje. Parece que lo único que se mantiene es el hecho de que uno de los personajes es hombre y el otro mujer, así como la acciones que estos van desempeñando.

fantástico) ni un nombre.²² Al no haber un nombre ni una apariencia física consistente no se puede hablar de personaje como tal. El uso del término *personaje*, o cualquier otra forma para designar a la entidad de la que tratamos en esta película, es de una forma bastante laxa, solo con el fin de guiarnos en la discusión. Como acabamos de decir, en esta película, no se trata de un personaje como tal pero, al carecer de término, lo emplearemos hasta dar con otro que designe de un mejor modo el fenómeno del que tratamos.

Si el espectador relaciona a los tres hombres de los tres planos como el mismo, se debe a que los planos son consecutivos y a que ellos muestran fragmentos de una misma acción. Ahora, el espectador no ve la totalidad de la acción, sino que ve fragmentos que posteriormente pensará como pertenecientes a la misma acción. El espectador como tal sufre tres ilusiones estéticas: en la primera acepta que un hombre se acerca a la puerta, en la segunda acepta que ese hombre abre la puerta y en la tercera acepta que el hombre cruza la puerta. Sobre los pensamientos de estas ilusiones estéticas se genera la creencia estética de que los tres fragmentos forman parte de una misma secuencia (la cual puede ser nombrada como “cruzar la puerta”, en la que las dos acciones anteriores son preparatorias). Al no tener un estímulo sensorial directo, podemos decir que el espectador tiene una imaginación estética respecto a la acción. La imaginación estética en la mismidad del evento le permite inferir que se trata del mismo personaje el que realiza la acción. Ahora bien, el espectador, debido a que realmente ve a tres hombre diferentes, no tiene una creencia que se base en una percepción, sino que la creencia respecto a la mismidad del personaje es meramente conceptual. El espectador cree en la mismidad del personaje porque los tres hombres realizan fragmentos de la misma acción. Hay que señalar que incluso la creencia en la mismidad del personaje no solo se realiza sin un estímulo sino en contra de la base sensorial.

Ahora, a lo largo de la película el personaje masculino realiza múltiples acciones y a pesar del cambio de su apariencia, siempre es pensado como el mismo. Ya no nos referimos al caso de una sola acción, sino de múltiples acciones a lo largo de toda la película. ¿Cómo identificamos a un personaje en una película a pesar de que no hay una sola apariencia? Hay que mencionar que todas las acciones corresponden a las que realiza un héroe, las cuales son

²² Un ejemplo sería el monstruo de *La Cosa* (1982, John Carpenter). Este monstruo puede tomar la forma de cualquier ser viviente y, por ende, puede tomar la apariencia de cualquier personaje de la película. Sin embargo, la forma original de la cosa, aparece cuando este ser peligra. El protagonista de esta cinta al acercarle fuego siempre termina revelando parte de su forma original.

en líneas generales: conoce a la chica, se enamora, se presenta un obstáculo, vence el obstáculo y se queda con la chica. El héroe es un rol típico en varias películas. Pérez Ruffi dice que el rol es una forma más abstracta que la consideración del personaje como simulación de persona “ya que no atiende a sus particularidades”. (549.ivm) Es decir que el concepto de rol no tendría que atender a la “identidad física” (178.viim) del personaje, sino que se refiere a un “tipo” (179.io) que el personaje encarna. Aquí podemos entender “tipo” como una especie de carácter que forma parte del dominio público. Así, podemos encontrar diferentes tipos como “villano”, “mujer amada”, “pillo”, los cuales son reconocidos por su carácter y sus acciones. El hecho de que el rol pueda encarnarse en diferentes personajes, implica que las cualidades sensoriales pasan a segundo plano o se supeditan a las acciones que definen al rol a que se comporte de una cierta manera. El rol puede aparecer en diferentes películas que no estén relacionadas entre sí, pero el personaje no. Este último solo puede aparecer en una secuela o en películas que pertenezcan al mismo universo diegético (como es el famoso universo cinematográfico de Marvel).

Pongamos por caso el rol del “héroe que debe probar que debe probar su valor”. Este es un rol típico en las películas. Lo podemos encontrar en *Thor* (2011, Kenneth Branagh). En esta película, Thor, tras una acción orgullosa, es exiliado de Asgard sin poderes a un pueblo desértico en la tierra. En este lugar Thor muestra que es una persona digna, que en verdad es valioso, recupera sus poderes y regresa a Asgard. Este mismo rol lo podemos encontrar en *Cars* (2006, John Lasseter). El Rayo McQueen es un carro al que se le han subido a la cabeza los humos de la fama y esto hace que se vea exiliado en un pueblo desértico. McQueen tiene que trabajar de forma forzada en este pueblo y podrá regresar a ser un coche de carreras luego de cambiar su carácter, es decir, que el Rayo McQueen tiene que probar su valor. Podemos notar que estos dos argumentos son el mismo. Un héroe cae en desgracia por su culpa, tiene que cambiar para recuperar el lugar de donde fue expulsado. Ahora, este rol también lo podemos encontrar en la literatura: es el famoso caso de *El Asno de Oro* de Apuleyo. Lucio se ve convertido en burro por una acción que cometió y luego de cambiar su forma de ser regresa a su apariencia humana. Si el rol lo podemos encontrar tanto en películas como en la literatura podemos afirmar que el rol no es un aspecto propio del cine, sino que es transmediático.

Bien podría pensarse que la noción de actante podría servir en este caso ya que la descripción hecha arriba sobre el rol de héroe puede corresponder con la de sujeto. El sujeto, en tanto actante, es aquel que desea al objeto y actúa en consecuencia para conseguirlo. (Cfr. AF 184.iiio) Sin embargo, la noción de actante no designa algo particular sino que esta noción designa una función que puede ser ocupada por un solo personaje, un colectivo o incluso un solo concepto. (SA 93.aiio) Es más la noción de actante abstrae varias de las acciones que permiten designar un rol.

Retomando los conceptos de Bordwell podemos considerar al rol como un esquema plantilla. Bordwell al considerar esta clase de esquema piensa en el esquema de la historia canónica. Este esquema le permite al espectador “comprender, recordar y resumir una narración específica” (CF 35.aim). Del mismo modo, el rol permite comprender, recordar y resumir ciertas acciones llevadas a cabo por un tipo de personaje. Entonces, podemos considerar que el rol es un esquema plantilla que permite la comprensión y la organización de acciones y actitudes que realiza una clase de personaje. Ahora, hay que subrayar que el caso del rol corresponde a la parte de las acciones y solo de manera secundaria corresponde a un aspecto sensorial.

Ahora, regresando a la película *Final Cut*, ya dijimos que en este caso no podemos hablar de personaje por la falta de nombre y la carencia de una apariencia constante. Al no haber estos elementos, el rol, en tanto esquema, le permite al espectador agrupar a todos los actores que aparecen en los distintos planos como una unidad. Es decir, que es una estructura conceptual la que permite la creencia en la mismidad del “personaje” en contra de la base perceptual, la cual indica que no se trata del mismo personaje ya que la apariencia de todos es distinta. Sin embargo, hay un rasgo que se mantiene a lo largo de la película y es que todos los actores de este rol son hombres. Por otro lado, todas las actrices que participan del rol de la persona amada son mujeres. Si película hubiera alternado actores masculinos y femeninos en los roles, la comprensión de la película hubiera resultado casi imposible. La película a pesar de la diversidad de apariencia, mantiene un rasgo que permite la creencia en la mismidad. Esto nos permite afirmar que en *Final Cut* el aspecto intelectual del rol se complementa con al menos un rasgo de la apariencia de los personajes para crear la creencia en la mismidad. Sin embargo, hay que subrayar que el aspecto intelectual tiene más peso, ya

que si la película hubiera presentado diversos actores en acciones que no se pudieran agrupar, la mismidad de los personajes hubiera sido imposible.

6. Plausibilidad y verosimilitud

Hasta este momento hemos mencionado continuamente la aceptación del espectador. Por un lado, la aceptación puede corresponder a la dimensión sensorial. El espectador acepta que de esa forma se ve un anciano. Por otro lado, la aceptación puede corresponder a una dimensión conceptual. El espectador acepta que el personaje ahora es viejo porque ha pasado tiempo. En el primer caso, la aceptación tiene un estímulo sensorial y al ser cine, podemos decir que forma parte de una ilusión estética. En el segundo, la aceptación se debe a un encadenamiento de acciones y, ya que se trata solamente de cine, forma parte de una imaginación estética. El mismo plano, en el caso del personaje que ha envejecido, puede considerarse tanto en su aspecto sensorial como en su aspecto intelectual. En el primer caso, el espectador acepta que así se ve un viejo, mientras que en el segundo acepta que el personaje es viejo porque ha pasado el tiempo. Hay que notar que en este plano ambos aspectos están entrelazados. Supongamos que en lugar de que la película informe que han pasado veinte años, informa que solo pasó uno, pero el personaje se ve como si hubieran pasado veinte. El espectador no podría aceptar que haya pasado tan poco tiempo ya que el personaje en verdad luce muy viejo. O no podría aceptar que se ve de esa forma ya que solo ha pasado un año. El punto que queremos indicar es que estas dimensiones se entrelazan. Las acciones repercuten en la forma que luce el personaje. Y cualquier cambio en el aspecto del personaje debe ser explicado como el efecto de una acción.

Anteriormente dijimos que el esquema prototipo puede ser modificado. Esta modificación ocurre cuando hay una explicación, la cual posibilita que nuevos rasgos se integren al esquema. Así, al incluir nuevos rasgos, el espectador puede aceptar que está viendo al mismo hombre aunque se vea viejo. Ya que la vejez forma parte ahora del esquema, la aceptación en términos sensoriales es posible. En cambio, si el esquema no se ve modificado, el espectador no puede aceptar que el viejo es el mismo que el hombre adulto. Por lo tanto, al ver el plano del viejo no podría aceptar en términos visuales que se trata del hombre anterior, del hombre adulto. A lo mucho el espectador podría imaginarse estéticamente que se trata del mismo hombre. Decimos que se trata de una imaginación ya que no tiene como base un estímulo sensorial. El espectador ve al viejo, pero sus rasgos no concuerdan con el esquema del hombre que él posee.

Ahora bien, calificaremos de plausible la apariencia de un personaje cuando haya una concordancia entre el estímulo sensorial y el esquema prototipo que permite su identificación. En caso de que no haya concordancia la imagen no es plausible, lo cual no implica que el espectador no pueda identificar al personaje en cuestión como el mismo, pero dicha identificación no tiene como base un estímulo sensorial por lo que tendría que basarse en una imaginación estética. Así, la apariencia del hombre viejo, cuando los nuevos rasgos no han sido asumidos por el esquema, no es plausible en el sentido de que debido a sus características físicas no concuerda con el esquema del hombre adulto, pero eso no quiere decir que el espectador no pueda imaginárselos como el mismo.

Ahora, la aceptación puede darse en términos narrativos solamente, sin que se necesiten involucrar elementos sensoriales. En este caso, hablaremos de que una acción es verosímil en el sentido de que tiene una explicación. Así que un hombre se suicide porque fue engañado es verosímil ya que tiene una explicación. Pero no lo es que el hombre se suicide porque perdió un chicle. En *Jurassic Park*, la existencia de los dinosaurios es verosímil ya que se explica la forma en que fueron creados. Manuel Asensi, respecto al concepto de verosimilitud, dice que lo importante es que la obra “se estructure según una lógica causal, que puede ser (en este caso hablemos de una obra poética maravillosa) o no (caso de la obra poética realista) autónoma respecto a la lógica causal de la realidad sensible.” (HT 75.iiu). En el caso de *Jurassic Park*, los dinosaurios se crearon debido a una serie de actividades que van desde la recolección del ADN en mosquitos, la implantación de los mosquitos en ranas y su posterior nacimiento. Esta serie de actividades son las causas de la existencia de estos seres.

Asensi hace mención a la lógica causal en un sentido amplio que puede abarcar tanto relatos realistas u relatos de corte fantásticos. Es decir, que esta lógica corresponde a lo que nosotros llamamos la lógica natural del mundo diegético dado por la narración. Nosotros podríamos agregar que lo verosímil también abarca la lógica causal de las actividades (en tanto acontecimientos encadenados lógicamente en los que interviene el hacer de los personajes) y la lógica dramática (en tanto acontecimientos que tienen su causa en la interioridad del hombre.) Así, el ejemplo del hombre que se suicida porque su mujer lo engaña responde a un caso en el que la acción es verosímil ya que el hombre se mata por la tristeza sufrida por el engaño, es decir, que responde a la interioridad del personaje y por

ende se basaría en la lógica dramática. Si el hombre se matara porque perdió un chicle sería inverosímil, ya que el espectador no se puede imaginar que el hombre sienta tal nivel de tristeza debido a un acontecimiento tan banal. Por otro lado, un hombre que necesite dinero y que por lo tanto trate de vender alguna de sus propiedades responde a la lógica de las actividades, ya que su actividad de vender se explica porque quiere conseguir dinero para comer. No sería verosímil que se pusiera a hacer el aseo de su casa, ya que esa actividad no le daría ningún dinero. En el caso de la lógica natural, podemos poner el ejemplo del hombre que, en un relato realista, se cae del décimo piso y que muere en consecuencia. Es natural que tras esta caída el hombre muera. Sería inverosímil que se parara como si nada y se pusiera a caminar. Solo sería verosímil en el caso de una narración fantástica.

Entonces, reservaremos el concepto de plausibilidad para la dimensión sensorial del personaje, mientras que la verosimilitud será usada para la dimensión narrativa. Ambas categorías expresan aceptaciones. Mientras que la plausibilidad califica la aceptación sensorial, en el sentido de que el estímulo sensorial concuerda con el esquema prototipo, la verosimilitud califica la aceptación de ciertas acciones, en el sentido de que estas pueden ser explicadas por un encadenamiento causal de los acontecimientos.

Solo queda por explicar en este apartado que la plausibilidad no es lo mismo que el realismo. Mientras que el realismo se refiere al grado de similitud de la representación, la plausibilidad se refiere a la concordancia de la representación con el esquema prototipo. Para entender la diferencia pongamos el ejemplo de la representación que podrían hacer dos pintores (diferentes en habilidad) de Jesús. Ambas pinturas pueden representarlo con los rasgos que identifican a Jesús: blanco, con cabello castaño y largo, barba bigote y la corona de espinas. Ambas representaciones son plausibles ya que los rasgos corresponden con el esquema prototipo que un espectador tiene. Ahora, el pintor más hábil creará una imagen de Jesús más realista ya que el grado de similitud será mayor. Por otro lado, lado la representación del otro pintor será menos realista debido a la menor habilidad del otro pintor. Es decir, que ambas representaciones serán plausibles, pero de un realismo diferente.

Hay que notar que ambos aspectos intervienen en lo que es la aceptación de la ilusión estética. El grado de realismo determina la intensidad de la aceptación y por tanto de la ilusión estética, mientras que la plausibilidad determina los rasgos que permiten la aceptación y por lo tanto la identificación. La confusión que puede haber entre estos dos

elementos se debe a que una representación con un alto grado de realismo permite una mejor identificación de los elementos sensoriales, es decir, que el realismo contribuye a la identificación de la imagen. Por otro lado, una representación poco realista dará cuenta difícilmente de los elementos que permiten la identificación del estímulo sensorial respecto a un esquema prototipo. El cine, debido a su base fotográfica, tiene la exigencia de tener un alto grado de realismo, sin embargo habrá ocasiones en las que generará representaciones no plausibles.

7. Motivación de la apariencia

Hasta este punto hemos considerado sobre todo el cambio de la apariencia del personaje o su continuidad en una película. Hemos tomado dos momentos en los que el personaje aparece distinto y nos hemos centrado en el cambio que hay en el segundo momento. Sin embargo, falta por considerar la reacción del espectador cuando ve a un personaje por primera vez en la película. ¿Cuáles son las razones que posibilitan o le impiden al espectador aceptar la imagen de un personaje al inicio de una película o de una serie?

Pongamos por ejemplo *Las horas más oscuras* (2017, Joe Wright), película que trata sobre Winston Churchill (interpretado por Gary Oldman). El espectador tiene la ilusión estética de estar viendo a Churchill ya que no se trata en verdad de Churchill sino de un actor que está interpretando a tal personaje. Ahora, para que Gary Oldman pudiera representar a Churchill fue necesario un trabajo de maquillaje que permitiera hacer ver al actor como la persona histórica. En este caso, el espectador acepta que Gary Oldman es Churchill gracias al parecido. Este parecido es juzgado por el espectador con base en las imágenes que ha visto del ex primer ministro del Reino Unido, las cuales en su mayoría pudieron ser fotos.

Podemos proseguir el análisis de este ejemplo recurriendo al concepto de consciencia de representación. Alberto Carrillo, en su artículo “Ilusión, emoción y sentimiento en el cine”, dice que la consciencia de la representación se basa en tres elementos constitutivos: (i) la creencia de que **b** (la representación) y **a** (lo representado) no son lo mismo, (ii) la creencia perceptiva de que **b** se parece a **a** y (iii) la creencia de que **b** tiene la intención de parecerse a **a**. (Cfr. IE cita) Así, el espectador de *Las horas más oscuras* cree que **b** (Gary Oldman interpretando Churchill) no es **a** (William Churchill en tanto persona histórica), también tiene la creencia perceptiva de que la representación se parece a lo representado y por último cree que hay la intención de que Gary Oldman se parezca a Churchill.

El espectador en este caso, como dijimos arriba, cree en el parecido de la representación de Churchill con la persona real, o al menos como lo vio en las fotos. Pero también puede darse el caso que el espectador no haya visto nunca a la persona en cuestión ya sea personalmente o por medio de una fotografía (la cual es como se dijo en las primeras páginas una duplicación de lo real). Pongamos el caso de Jesús. Si en un película sale Jesús, el espectador comparará la imagen de este Jesús con las representaciones pasadas de Jesús.

Ahora (más allá de la existencia real del personaje) suponiendo que haya existido, no había en ese tiempo algún dispositivo capaz de hacer una reproducción objetiva, como es el caso de la fotografía, y por lo tanto no hay forma de saber cómo es que fue realmente. En su mayoría, las imágenes que tenemos de Cristo son representaciones que provienen de la pintura y la escultura que surgió en Europa. En estas, Cristo es una persona blanca, con el cabello castaño y largo, barba y bigote, de nariz recta, ojos grandes, boca regular y labios no tan gruesos. En general esos son los rasgos que ha presentado Cristo y las películas sobre el Nazareno representan al personaje con la mayoría de estos rasgos. El caso se parece al que pusimos de Churchill en que ambos personajes tienen representaciones pasadas, pero con la clara diferencia que en el caso de Churchill hay una imagen objetiva sobre la cual las futuras representaciones deben basarse. En el caso de Cristo, no sabemos cómo fue y las imágenes que hay de él, están determinadas por la mente del artista y por las convenciones de la época. El creador tenía una idea de cómo debió parecer Cristo y con base en esta idea pintó su representación.

En el 2001, Richard Neave hizo una reconstrucción forense de la apariencia que Cristo debió tener. Esta reconstrucción facial se logró a partir de una especie de tomografía computarizada “la cual toma imágenes de los cráneos con rayos-x y posteriormente analiza el espesor del hueso para recrear la piel y los músculos de ciertas áreas del rostro.” (RJ iim) Los cráneos analizados corresponden a “tres tipos de cráneos semitas de todo Galilea” (RJ iiu) proveniente del siglo I. Esta reconstrucción facial muestra a un Jesús moreno de nariz gruesa y cabello y barba corta, muy diferente al Jesús blanco de las representaciones europeas. Dicha reconstrucción, debido a los métodos empleados, tendría que ser considerada más objetiva y, por ende, se podría creer que debería ser la pauta a seguir para las representaciones futuras de Cristo. Sin embargo, *La pasión de Cristo* (2004, Mel Gibson) optó por representar a Cristo de una forma más parecida al modo en que lo muestra la iconografía europea que al modo en que debió parecer Cristo realmente. Esto, tal vez se debe a que la imagen de la reconstrucción forense no es una imagen tan difundida y a la familiaridad que tiene la audiencia con el Jesús de origen europeo. En una película futura sobre Cristo, es más probable que se vea a un Cristo blanco que a uno moreno por el hecho de que el espectador espera ver un Cristo más parecido al de sus representaciones más familiares.

Siguiendo estos dos ejemplos, tenemos dos casos para la aceptación de la imagen. En el caso de *Las horas más oscuras*, se acepta la representación de Churchill porque su aspecto luce parecido al aspecto real de Churchill. En el caso de *La pasión de Cristo*, se acepta la representación de Cristo porque su aspecto luce parecido al aspecto que tiene Cristo en sus representaciones pasadas (de origen europeo) y no al aspecto que en verdad debió tener. Esto nos permite afirmar que la apariencia de un personaje puede aceptarse por dos razones: porque así lucía realmente²³ o porque así luce en sus representaciones pasadas.

Estas dos razones recuerdan las motivaciones de las que habla Bordwell. Este teórico dice que las motivaciones, o esquemas procesales, son aquellas que justifican un elemento dado en el filme. Bordwell retoma el concepto de motivación de Tomashevski. El teórico ruso de la literatura dice que la motivación se refiere a los “procedimientos que justifican la introducción” (TM 213.vim) de algún elemento en la obra. Bordwell no se aleja de la definición dada por Tomashevski, excepto que él la enfoca desde el punto de vista del espectador. Dicha aseveración la podemos encontrar en la pregunta que realiza Bordwell al hablar de la motivación. “¿Por medio de qué procedimientos justifica el espectador un elemento textual dado?” (CF 36.iiu)

Bordwell dice que existen diversos tipos de motivaciones en una cinta. La motivación compositiva es aquella que justifica un elemento “en términos de su relevancia respecto a las necesidades de la historia.” (CF 36.iii). La motivación real justifica algún elemento sobre la base de “que las cosas funcionan así en el mundo”. (CF 36.ivo) La motivación transtextual es aquella que justifica algún elemento sobre la base de que tales elementos suelen presentarse en otras películas (ya sea del mismo género, en las películas de una época, de un director o en las que sale algún tipo de actor). Por último la motivación artística, nos dice Bordwell, es cuando un elemento “está presente por sí mismo, como un elemento de apelación, conmoción o neutralidad” y posteriormente dice que este tipo de motivación se “enfoca sobre las formas y los materiales del arte”. (Cf 36.ivu) Hay que mencionar que las motivaciones no se excluyen. En muchos casos más de una motivación puede explicar algún elemento.

²³ La fotografía y el video documental, al ser registros automáticos de la realidad, permiten conocer como lucían las cosas realmente. Por otro lado, la pintura y la escultura están determinadas por la voluntad y la habilidad el creador, por lo que sus representaciones no pueden asegurarse como objetivas.

Volviendo al ejemplo de Churchill podemos decir que la apariencia de este personaje es justificada por una motivación real. Churchill se veía así en el mundo y por eso el espectador acepta que este personaje representa a Churchill. En el caso de Cristo, podemos decir que la apariencia de este personaje es justificada por una motivación transtextual. Ya que Cristo se ve así en otras representaciones, el espectador acepta que Cristo se vea de ese modo en el cine. Hay que notar que al hablar de motivación transtextual nosotros no restringimos la justificación de un elemento a lo que ocurre en otras películas sino que puede abarcar otros medios como la pintura, la escultura, el cómic, etc. De esta forma la aceptación de la apariencia de un personaje puede justificarse por cómo lucía en algún cómic.

Bordwell también menciona la motivación composicional y pone el ejemplo de Marlene Dietrich cantando una canción de cabaret. El espectador, nos dice Bordwell, puede justificar este suceso composicionalmente ya que “es en ese lugar donde el héroe la encuentra”. (CF 36.ivm) Este evento encuentra su justificación por lo que puede dar lugar, ocurre para que algún otro suceso ocurra, es decir, que se encuentra encadenado con el resto de las acciones. En el plano del nivel de la apariencia, los personajes necesitan verse de cierto modo para que tenga lugar la trama. El espectador al ver *El diario de una princesa* (2001, Garry Marshall) puede preguntarse: ¿era necesario que caracterizaran como fea a la princesa Mia Thermopolis (Anne Hathaway)? La respuesta es que sí ya que el hecho de que parezca de esa forma es esencial para que el cambio de simple ciudadana a princesa sea más impactante.

Parecería que la motivación composicional corresponde a lo que en el apartado anterior llamamos la lógica causal (ya sea dramática o de las actividades). Retomando el ejemplo de Bordwell, uno podría pensar que un elemento se justifica composicionalmente porque encuentra acomodo en la lógica causal de la narración. Para que ocurra B (que el héroe la encuentre), tiene que ocurrir A (que cante una canción de Cabaret.) Sin embargo, la lógica causal conlleva que en el actuar humano se quiera conseguir algo. Por ejemplo, el caso de un hombre que cambia sus apariencia para conseguir cierta información o el caso de un hombre que vende para conseguir dinero. El personaje hace C (vender) para conseguir D (recaudar dinero). En el ejemplo de Bordwell, Marlene no canta con el fin de ser encontrada sino que canta y la encuentran. Es decir, que el cantar no tiene una finalidad y por consiguiente no puede considerarse dentro de la lógica causal de las actividades. Del mismo

modo, Mia no es fea porque quiera alejar a las personas, sino que la narración la hace parecer fea para que se pueda notar el cambio que tiene progresivamente a princesa.

Bordwell menciona, por último, el caso de la motivación artística, que es cuando un elemento se encuentra al margen de la narración. Este elemento se encuentra por sí mismo. Esta clase de motivación es muy difícil de encontrar en el caso de la apariencia del personaje ya que implicaría que su aspecto no tiene relevancia alguna para la trama. Es más su aspecto impediría la construcción de la historia ya que centraría la atención del espectador sobre los elementos sensoriales y no sobre los elementos conceptuales que permiten construir la historia.

Ahora bien, Bordwell al hablar de las motivaciones dice que estos procedimientos permiten justificar ciertos elementos, del mismo modo que permiten crear expectativas sobre acontecimientos por venir, es decir, inferencias que posteriormente serán comprobadas. De este modo, una motivación transtextual puede servir para explicar por qué Marlene Dietrich canta en una película, pero también permite que el espectador espere ver duelos a muerte en un *western*.

En los ejemplos que hemos puesto, un espectador puede esperar que las próximas representaciones de Jesús sean de determinada forma al igual que las de Churchill. Es más, si al espectador se le llegará a informar que saldría una nueva película sobre algunos de estos héroes tendría ciertas expectativas sobre el modo en que deben verse. Dichas expectativas se formarían sobre la base de las motivaciones, sobre todo de las reales y de las transtextuales. Este hecho explica el desconcierto y enfurecimiento cuando le cambian la apariencia a un personaje que el público conoce. Pongamos por ejemplo, el caso más reciente que se refiere al *live action* de *Las chicas superpoderosas*. Cuando al espectador se le informa que estas superheroínas tendrán una película o serie interpretada por actores, este puede suponer cuál será la apariencia de ellas con base en la caricatura que salió al aire en 1998. Lo mínimo que podría esperar sería encontrarse con actrices blancas, infantas, una rubia, la otra pelirroja y otra con el cabello negro ya que en la caricatura estas personajes así eran. Sin embargo, durante el mes de abril de 2021 se publicó una imagen del de trío de actrices que interpretarían a las protagonistas. El público se sorprendió por dos cuestiones respecto a su apariencia: en primer lugar, las actrices ya son adultas y, en segundo, una de ellas es negra.

El esquema prototipo que permite identificar a las Chicas Superpoderosas se ve modificado por la cuestión de la lógica natural. Se ha adelantado que la trama de la película tratará sobre la vida adulta de estas heroínas. Por lo tanto, las heroínas ya no sólo serán identificadas por la cuestión de ser infantas sino que también podrían identificarse por el hecho de ser unas jóvenes veinteañeras. No obstante, en el esquema no hay la posibilidad de que alguna de ellas sea negra. El cambio en el tono de piel sólo es posible aunado alguna cuestión fantástica, sin embargo este no es el caso. Por lo tanto, el hecho de que Bellota (interpretada por Yana Perrault) ahora sea negra desconcierta porque su apariencia no corresponde al esquema que permitiría identificar a Bellota. Debido a la falta de concordancia, el espectador puede asegurar que la apariencia de Bellota no es plausible.

Este ejemplo nos permite formular que la apariencia necesita estar motivada para ser aceptada como plausible. En el caso de Jesús, su apariencia europea está motivada (justificada) por las representaciones que ha habido de él a lo largo de varios siglos de pintura y escultura. Estas mismas representaciones son las que han conformado el esquema prototipo habitual de Jesús. Sin embargo, si un director se atreviera a hacer una película con un Jesús como el de la reconstrucción de Richard Neave, solo los espectadores que conocieran esta imagen podrían afirmar que la nueva apariencia de Jesús es plausible ya que la apariencia de Jesús proviene de una representación realista de él. Hay que notar que en este caso, la reconstrucción de Neave ya forma parte del esquema de permite la identificación de Jesús, por lo que, el espectador al justificar su aceptación, solo se referirá de la procedencia de dicha apariencia.

En el caso de Bellota, el rasgo de su nuevo color de piel no concuerda con los rasgos que el espectador tiene en su esquema prototipo. La cuestión de la edad, por otra parte, se explica por el hecho de que ha pasado tiempo, es decir, que el esquema ha sufrido un cambio respecto a la edad. Es por ello que la apariencia de Bombón (Chloe Bennet) es plausible ya que su aspecto físico concuerda con los rasgos incluidos en el esquema prototipo. El esquema prototipo puede conformarse por la abstracción de rasgos que provengan de la vida real o de representaciones pasadas y estos rasgos pueden modificarse o aumentar en el caso de haya una explicación narrativa que lo permita.

Ahora hay que señalar en qué sentido la motivación y la explicación (basada en la lógica de las acciones) se diferencian. Por un lado, la explicación se da respecto a

acontecimientos que ocurren en el mundo diegético del filme²⁴. Por otro lado, la motivación no se refiere a ningún encadenamiento causal de los hechos sino que justifica cierto elemento o acción apelando a un criterio exterior al mundo diegético. En el caso de la motivación realista, el criterio para que algo ocurra o se vea de determinada forma se encuentra en la realidad: así ocurre en el mundo o así se ve en el mundo. En el caso de la motivación transtratextual, un personaje se puede ver de determinada manera porque así se ve en otras representaciones.

Se podría ver cierto parecido entre la motivación real y la lógica natural, en el sentido de que dicha lógica explica la relación causa-efecto tal y como ocurre en el mundo natural. Sin embargo, hay que recordar el ejemplo que pone Bordwell al momento de explicar la motivación realista. El teórico del cine dice: “Ese es el tipo de hombre que haría eso”. (CF 36.bio) La acción realizada por el hombre no es explicada en términos causales (ni está realizada para conseguir determinado fin ni como expresión de la interioridad del personaje ni siquiera como parte de lo que ocurre en la naturaleza) sino en comparación con lo que sucede en el mundo fuera de la ficción. Así ocurre en la pantalla porque así ocurre en el mundo. Del mismo modo, la apariencia de algún personaje, cuando decimos que está motivada realísticamente, se debe a que la representación luce del mismo modo (o parecido) a como luce en la realidad. Pero la apariencia no está dada por algún aspecto causal que corresponda a un encadenamiento lógico de los personajes.

Pensemos en la serie *La caída de Troya* en la que aparece un Aquiles negro y calvo (David Gyasi). Debido a las representaciones que se han hecho de Aquiles, esta nueva apariencia no se pudo aceptar resultando en algunos casos el rechazo de esta nueva apariencia del Pelida. Hay que recordar que en las representaciones pasadas (las pinturas de Rubens, Poussin, van Dyck, etc.) Aquiles es blanco y con el cabello ya sea castaño claro o un poco rubio y en la película de 2004, *Troya* (Wolfgang Petersen), Aquiles es interpretado por Brad Pitt (quien también es blanco y le tiñeron el cabello de rubio). El personaje, como es bien sabido, se remite a *La Iliada* en el que se menciona, en el verso 197 del Canto I que Atenea le cogió “la rubia cabellera” (IL 109.iim) y en el verso 140 del Canto XXIII, que Aquiles se

²⁴ El mundo no solo contiene a las acciones mostradas en el filme, sino que se puede extender a otras que expliquen el estado en el que se encuentra este mundo. Tal es el caso por ejemplo de algunas películas con temática apocalíptica que no muestran cómo ocurrió el apocalipsis, pero sí hacen referencia, al menos verbalmente, de algunos hechos que lo provocaron o que acontecieron durante el apocalipsis.

cortó “la rubia melena” (IL 559.iiim). El esquema prototipo de Aquiles entonces alberga los rasgos de blanco y rubio, al menos. Y los rasgos de este esquema no proceden de la realidad fáctica sino de representaciones pasadas. Una apariencia plausible de Aquiles sería la que correspondiera con estos rasgos y por lo tanto sería identificado como Aquiles. Ahora, en la serie de 2018 optaron por un Aquiles negro y calvo. Dos de los principales rasgos del Pelida no aparecen, por lo que el espectador puede pensar que su apariencia no es plausible.

¿Por qué cambiaron su apariencia y no optaron por una representación más ceñida a las representaciones anteriores? No hay una causa dentro del universo diegético que explique el cambio y que permita aceptar los nuevos rasgos de Aquiles. La imagen no parece estar motivada. No es como si de repente quisieran un Cristo con la apariencia de la reconstrucción de Richard Neave. (En este caso, podríamos decir que el cambio está motivado realísticamente porque se supone en base de un estudio científico que aproximadamente así lucía Cristo.) Podemos decir que hay una motivación moral, una motivación que se basa en la inclusión de minorías étnicas. La apariencia en este caso tendría que ver no con el modo en que fueron las cosas o el modo en que han sido representadas sino con el modo en que determinado grupo espera que se vean. Este grupo pretende una reconstrucción del modo en que las cosas se vean. Dicha motivación ha llevado al cambio de apariencia de varios personajes en los últimos tiempos. No solo es el caso de Aquiles y Bellota sino también los casos de Ariel de la Sirenita, Heimdall (el dios nórdico, interpretado por Idris Elba, que aparece en *Thor*), Valkiria (la guerrera, interpretada por Tessa Thompson, en *Thor: Ragnarok*), Nick Fury (el agente de S.H.I.E.L.D., interpretado por Samuel L. Jackson, que aparece en varias películas del universo cinematográfico Marvel), entre otros.

Estos personajes también tenían representaciones anteriores en las que eran blancos y para las películas de Marvel se les cambió el tono de piel. Sin embargo, en el caso del agente Nick Fury no hubo tanto revuelo en los medios sobre el cambio del tono de piel. Esto se puede deber a que Fury no tenía tanta fama en la cultura popular y su imagen solo circulaba por el círculo de aficionados a los cómics. Pero para el público que no conocía su apariencia, la imagen de Fury afroamericano no resultó problemática. No tenían un esquema previo que les permitiera identificar a Fury interpretado por Samuel L. Jackson, sino que la apariencia de Samuel L. Jackson interpretando a Fury conformó el esquema prototipo. Ahora bien, el caso es el mismo al de un niño no conoce quién fue Aquiles. Entonces, en este caso, al no

tener idea de que se trata de un héroe griego, le podrían poner cualquier apariencia. Aquiles podría ser mexicano, chino, árabe. Incluso, el nombre de Aquiles no tiene morfema que indique su género en español, por lo que este personaje podría ser nórdica, india, africana. Esta primera apariencia determinaría el esquema que el niño tenga de Aquiles. El problema sería cuando vaya al museo del Prado y enfrente de un Rubens el infante no pueda identificar a Aquiles porque en esa pintura todos son blancos.

El caso es completamente distinto cuando el espectador tiene un esquema prototipo del personaje, como es el caso de Aquiles. Este esquema le permite identificar cuando se trata de Aquiles. Pero si el nuevo Aquiles no puede reconocerse según el esquema que el espectador posee, entonces el espectador puede rechazar a ese personaje como Aquiles. Sin embargo, también puede darse el caso de que el espectador acepte que se trate de Aquiles. En este caso, no hay estímulo sensorial que permita identificarlo como tal. Es decir, que la apariencia del nuevo Aquiles no permite su aceptación en términos visuales y por lo tanto no produce una ilusión estética. Entonces la aceptación de que ese es Aquiles carece de estímulo sensorial por lo que hablaríamos de una imaginación estética.

Supongamos que el nuevo Aquiles no es negro y calvo sino viejo y con el cabello blanco y que la narración explica que no murió en Troya sino que pudo sobrevivir luego del flechazo de Paris. Si el espectador acepta la explicación de su supervivencia, puede aceptar la nueva apariencia de Aquiles y los rasgos de viejo y con el cabello blanco se sumarán al esquema prototipo que el espectador tiene de Aquiles en la película. Si esta película se caracteriza por una narración con múltiples saltos temporales que van del Aquiles adulto al Aquiles viejo, el esquema del espectador le permitirá identificar a Aquiles en los dos momentos. El espectador, en este ejemplo, puede caracterizar a la imagen como plausible ya que la apariencia de Aquiles tanto adulto como viejo forman parte del esquema prototipo. De este modo, al corresponder la apariencia con el esquema prototipo, decimos que la imagen de Aquiles es plausible. Por lo tanto, el espectador acepta en términos sensoriales que se trata de Aquiles ya sea este viejo o adulto. En ambos casos, el espectador tendrá la ilusión estética de ver a Aquiles.

El caso es muy diferente cuando los nuevos rasgos no se pueden sumar al esquema que el espectador ya tenía. Volvamos al punto del Aquiles negro. Los rasgos de la nueva imagen de Aquiles al no estar motivada ni explicada en términos narrativos no pueden

sumarse a los rasgos que conforman el esquema prototipo. Como la apariencia del Aquiles de David Gyasi no puede explicarse entonces los rasgos no se suman a los rasgos que constituyen el esquema. La primera vez que el espectador viera a este Aquiles no lo podría identificar como tal ya que no corresponde al esquema que tiene. Entonces como ya hemos dicho tendría una imaginación estética. Sin embargo, para el resto de la película los rasgos del nuevo Aquiles formarían su propio esquema prototipo que permitiría la identificación subsecuente de Aquiles en la película. En este caso, el esquema ya no es el mismo, sino que es uno nuevo. Pero este esquema prototipo parece que solo sería aplicable para esta serie en específico, *La caída de Troya*, ya que no hay otros Aquiles que no sean blancos. Del mismo modo, el esquema modificado por el Aquiles viejo, solo sería usado por el espectador dentro de la narración en cuestión, ya que esa narración solo explica la apariencia dentro del mundo diegético de la película en cuestión.

Podemos decir que el esquema prototipo puede formarse a partir de la experiencia sensorial del mundo o de las representaciones anteriores que el espectador ha visto del personaje. Ciertos rasgos de estos estímulos son abstraídos por el espectador para conformar el estereotipo. Ahora, la apariencia de un personaje es plausible cuando esta concuerda con varios de los rasgos que constituyen el esquema prototipo que tiene el espectador. Esta apariencia puede estar justificada, es decir, que se puede motivar. Decimos que la apariencia tiene una motivación realísticamente porque las cosas así se ven en la realidad. También se puede justificar una apariencia de forma transtextualmente porque así se ve en las representaciones pasadas. Por otra parte, hay que indicar que estos esquemas pueden modificarse y que estos cambios pueden introducirse por medio de la causalidad de la narración. Así, la lógica de las acciones permite que nuevos rasgos se agreguen al esquema prototipo. Sin embargo, estas modificaciones parecen ser momentáneas, solo útiles para el momento en que se ve la película en cuestión.

8. Estereotipo

La cuestión de la apariencia del personaje ha sido abordada cuando se da un cambio de esta en la película y sobre el modo en que aparece al inicio de un film. En ambos casos, la representación del personaje se identifica con una apariencia anterior de este. En el primer caso, la segunda apariencia se compara con la primera que se encuentra dentro del mismo film. En el segundo, la apariencia del personaje se compara con alguna representación de este que haya aparecido en otro film o medio y que el espectador haya visto anteriormente. En ambos casos, hemos abordado el caso de personajes particulares. Ahora abordaremos el caso que se da cuando un personaje se identifica a partir del grupo social al que pertenece.

Retomemos el ejemplo de *Legalmente rubia*. Dijimos que la protagonista puede ser identificada de diferentes maneras. El espectador puede tener la ilusión estética de ver a Elle a Woods, de ver a una estadounidense, de ver a una rubia o de ver a una mujer. Todos los casos se refieren al mismo personaje, pero identificarla como una estadounidense puede dar lugar a expectativas diferentes que identificarla como una mujer. Si el espectador la identifica como mujer puede suponer ciertos deseos, inclinaciones, preferencias y aberraciones. En tanto mujer, basado en el pensamiento común, el espectador puede pensar que desea a los hombres. Sin embargo, en tanto americana, el espectador puede reformular su pensamiento para suponer que no todos los hombres le pueden gustar sino solamente algunos en específico.

Hay que notar que estas formas de identificar a Elle Woods corresponden a una pertenencia a un grupo social y que las suposiciones que se puedan hacer sobre ella corresponden a lo que se piensa sobre el grupo social. Esta forma de pensar a un sujeto, es decir, suponiendo que pertenece a un grupo social y que tiene las mismas inclinaciones que el resto del grupo, se puede considerar como estereotipante.²⁵ A pesar de las constantes críticas a las que la noción de estereotipo pueda dar lugar, esta es una forma recurrente que el cine usa para presentar a sus personajes y es una forma común que cualquier persona tiene para organizar el mundo, por lo que su estudio es necesario.

²⁵ Lippmann dice: “Los estereotipos constituyen una imagen ordenada y más o menos coherente del mundo, a la que nuestros hábitos, gustos, capacidades, consuelos y esperanzas se han adaptado por sí mismos.” (OP 164.iiio) Es decir, que el estereotipo forma parte del pensamiento de cualquier sujeto que le permite interpretar el mundo y desenvolverse en él.

Antes de entrar de lleno a abordar el tema del estereotipo, nos gustaría señalar que esta manera de pensar se forma entre grupos sociales. El estereotipo es una creencia que algún individuo de determinado grupo social tiene sobre los miembros pertenecientes a otros grupos sociales. Un mismo individuo puede formar parte de distintos grupos sociales. Alguien puede formar parte del grupo social de hombre y por ende tener estereotipos sobre las mujeres. El mismo sujeto, al ser mexicano, tiene estereotipos sobre otras nacionalidades. Este mismo sujeto puede ser parte de la izquierda y por eso tener estereotipos sobre los otros grupos que tienen otras inclinaciones políticas. Y si además practica fútbol puede tener estereotipos sobre los basquetbolistas, tenistas, nadadores, etc. Del mismo modo, un mismo sujeto puede ser categorizado en diferentes grupos sociales. Entre las categorías que permiten diferenciar un grupo de otro se encuentran las de raza, sexo, edad, nacionalidad, profesión, etc.

Se les suele conocer como endogrupos a los grupos de los que el sujeto forma parte, mientras que los exogrupos son aquellos otros grupos a los que el sujeto no pertenece. Los estereotipos se forman sobre los exogrupos. El sujeto suele ver menos diferencias entre los miembros de un exogrupo que entre los miembros de un endogrupo. Estas creencias sobre los exogrupos, dice Lippman, se ven reforzadas cuando los miembros del exogrupo actúan o lucen de la forma en que lo indica el estereotipo. Por otro lado cuando la experiencia contradice al estereotipo puede ocurrir dos cosas: se puede ignorar la experiencia (argumentado que es la excepción que confirma la regla) o se podrían modificar las creencias que conforman el estereotipo. (Cfr. OP 171-172) Las experiencias que confirman el estereotipo se consideran como parte de la esencia del grupo social y por ello no necesitan ser explicadas. En cambio, las experiencias que divergen del estereotipo no se consideran propias del grupo social y se pueden explicar apelando al contexto. De este modo, si a un mexicano le gustan los tacos, el sujeto que percibe puede identificar esta conducta como propia de los mexicanos y no necesita explicación. Por otro lado, si a un mexicano no le gusta este alimento, el sujeto puede alegar que las circunstancias en las que fue criado (o algún trauma personal) impiden que pueda disfrutar de los tacos.

Ahora, entre los acercamientos que existen al fenómeno del estereotipo a nosotros nos parece de gran utilidad el enfoque cognitivista.²⁶ A diferencia de los acercamientos psicodinámicos y socioculturales (los cuales abordan las causas que perpetúan el uso del estereotipo y la variedad de medios por los cuales estas creencias con aprendidas, respectivamente), el enfoque cognitivista considera a los estereotipos como

(...) sistemas de creencias o estructuras cognitivas que permiten el procesado de información, y examina la manera en que estas estructuras se generan y cómo su influencia en el procesado de información afecta la percepción y la interacción con los miembro de los grupos estereotipados.²⁷ (ST 2.ivu)

La concepción que el enfoque cognitivista desarrolla nos parece relevante porque considera al estereotipo como una estructura o un sistema de creencias, muy parecida a la forma en que Bordwell piensa a los esquemas como “conjuntos de conocimientos organizados” (CF 31.ivo) Así como Bordwell piensa que los esquemas prototipo permiten la identificación de miembros de alguna clase, el estereotipo permite la categorización de alguna persona o personaje en un grupo social. Ciertos esquemas, para Bordwell, permiten la creación de hipótesis e inferencias; el estereotipo, por su parte, almacena expectativas sobre el comportamiento del grupo.

Pensando en términos de Bordwell podemos decir que el estereotipo es un esquema que abstrae información sobre un grupo social determinado. Este esquema permite la identificación de los sujetos a un determinado grupo social, así como las expectativas respecto al comportamiento de este sujeto. Dicha identificación conlleva que se considere al sujeto en función del grupo social al que fue identificado, es decir, que sus deseos, inclinaciones, características psicológicas, son las del grupo, no las de un individuo en específico.

Hamilton y Sherman piensan que el primer paso para la formación de estereotipos es una diferenciación perceptual. (Cfr. ST 8.iv) Tras la diferencia perceptual con respecto a otro grupo social, se le asocian a este grupo atributos y características entre las que se

²⁶ El enfoque cognitivista nos servirá de guía sin embargo también haremos uso de las consideraciones que Walter Lippmann desarrolla en *La opinión pública* y Gordon Allport en *La naturaleza del prejuicio* hacen respecto al tema del estereotipo.

²⁷ La traducción es nuestra. El fragmento en su inglés: “(...) beliefs systems or cognitive structures that can guide information processing, and it examines how those structures arise and how their influence on information processing affects perceptions and interactions with members of stereotyped.” En adelante cuando citemos este texto, pondremos el fragmento en su idioma original en una nota al pie de pagina.

encuentran la apariencia física, las conductas de rol, la personalidad y los roles laborales. Ahora, estas características pueden dividirse en dos grandes grupos: (i) los rasgos definidores los cuales son aquellos que sirven para identificar y categorizar y (ii) los rasgos adscritos que son los que “informan de los caracteres psicológicos atribuidos a los comportamientos de los miembros de dicho grupo y que nos permiten predecir y explicar su conducta.” (Martínez citado en RR 274.iiu)

Estas características apuntan a las dos grandes funciones del estereotipo. La primera es la identificación del sujeto en un determinado grupo social. Hamilton y Sherman dice que la identificación se realiza “de acuerdo con el prototipo del grupo [social] que proporcione la coincidencia más cercana a la característica del objetivo.”²⁸ (ST 17.iu) Posteriormente a su identificación, se generan las expectativas respecto al futuro comportamiento del individuo identificado.

Ahora, la creación del estereotipo se debe a que el sujeto se enfrenta a un ambiente con una rica variedad de estímulos. Para no perderse en este mar de información, el sujeto recurre a los estereotipos para procesarla. Se puede decir que el estereotipo hace que la atención se dirija a algunos aspectos del ambiente social, los cuales le permitirán “entender y anticipar la interacción con el medio ambiente.”²⁹ (ST 5.iim) Esta forma de ver el mundo puede calificarse como reduccionista, sin embargo es entendible que el sujeto la lleve a cabo (de forma automática) ya que no tiene el tiempo para atender a todos los estímulos que se le presentan.³⁰

Allport dice que la selección es una de las principales acciones que lleva a cabo el estereotipo. El sujeto que percibe no solo selecciona qué ver, sino que acentúa estos rasgos y los interpreta. Allport señala de forma continua la visión sesgada que produce el estereotipo y comenta que el sujeto más que interpretar ficcionaliza, ya que su mala interpretación de los rasgos lo conduce a la formulación de juicios erróneos (Cfr. NP 189). Nosotros, por otra parte

²⁸ El fragmento en inglés es: “the target will be categorized according to the group prototype that provide the closets match to the target’s feature”.

²⁹ “The perceiver (...) needs to understand and anticipate interactions with the environment”

³⁰ Lippman cita a Bernard Berenson: “debido al número casi infinito de formas que asumen los objetos... y a nuestra falta de sensibilidad y de atención, las cosas apenas tendrían para nosotros rasgos y contornos lo suficientemente determinados y nítidos para que pudiésemos evocarlas a voluntad, de no ser porque el arte nos ha prestado formas estereotipadas.” (OP 145.io) Posteriormente comenta que podría cambiarse “arte” por “política” “economía”, “sociedad” y el “texto seguiría siendo igual de cierto”. (OP 146.io) Lippmann piensa que la cultura provee estereotipos que nos permiten comprender el mundo, organizar la rica variedad de estímulos.

no pensamos que el estereotipo conduzca siempre a un juicio erróneo de los individuos de los grupos sociales. El estereotipo sirve para que el sujeto entienda el entorno social y si las creencias que constituyen el estereotipo siempre fueran falsas, entonces el estereotipo no cumpliría su cometido. Recurrir a una estructura que la mayoría de las veces lo lleva al equívoco haría imposible la supervivencia del sujeto.

La otra razón para la creación del estereotipo tiene que ver con la automejora. El sujeto en un intento de concebirse mejor a sí mismo, de considerarse mejor que los otros, provee a los exogrupos de características que tienen un valor negativo. O mejor dicho, valora negativamente las características que conforman al estereotipo del exogrupo. De este modo, dos personas que cuiden su dinero serán juzgados de forma diferente dependiendo del grupo al que pertenezcan. Si uno de las personas forma parte del endogrupo, se le puede juzgar como un buen administrador. En cambio, si forma parte de un grupo ajeno, de un exogrupo, pongamos por caso de fuera un judío, se le podría juzgar de avaro y ambicioso.

Entonces, el estereotipo lo entenderemos como un esquema que permite la identificación de miembros a otros grupos sociales con el fin de anticipar la forma en que pueden actuar dichos miembros. Esta forma de pensar reduce a los miembros del grupo social a una serie de rasgos e impide que sean pensados de forma individual. La creación de este esquema se debe a la incapacidad del sujeto de percibir y comprender la rica variedad de estímulos provenientes del ambiente que lo rodea y del deseo de concebirse de una mejor forma. Es por esto último que los estereotipos son valorados negativamente. Hay que agregar que las experiencias que no concuerdan con los estereotipos pueden ser ignoradas y que en muy pocos casos pueden dar lugar a que se reformule el estereotipo.

Ahora, vemos que el estereotipo conjunta dos procesos mentales. Ya que remite a la identificación del personaje como perteneciente a un grupo social puede pensarse como un esquema prototipo (el cual permite la identificación). Es decir, que la identificación parte de un estímulo sensorial directo. El sujeto percibe el estímulo e identifica a la persona o personaje con un determinado grupo social. Si al sujeto que percibe se le aparece una persona con pantalones militares, botas de piel, perforaciones y un mocaino de quince centímetros, puede identificar que se trata de un *punk*. Sin embargo, el estereotipo no solo permite la identificación, por lo que no se limitaría a ser un esquema prototipo sino que sobre la base de esta identificación se generan expectativas sobre el comportamiento de la persona que se

está percibiendo. En el caso del punk, se pueden generar expectativas sobre sus gustos musicales, se puede pensar que es agresivo y que es difícil que encuentre trabajo debido a su apariencia. Estas expectativas se generan posteriormente a la identificación, es decir al proceso perceptivo. El espectador infiere posteriormente al proceso perceptivo. Sin embargo como no interviene un estímulo sensorial directo, este proceso es intelectual. Entonces, el estereotipo conjuga primero un proceso perceptivo que le permite identificar y posteriormente un proceso intelectual que le permite hacer inferencias.

Ahora, en el cine, decimos que un personaje está estereotipado cuando su apariencia y sus acciones permiten que el espectador lo identifique fácilmente como perteneciente a un grupo social. De este modo, si el espectador ve que, en una película estadounidense, un jardinero es moreno, con bigote y no habla inglés o lo habla con acento, puede identificar a tal personaje como mexicano. El estereotipo le permitirá imaginar que a este personaje le gustan los tacos, las carnes asadas en los parques, el picante y que en cada fiesta hay una piñata. La identificación de tal personaje como mexicano no necesita que en el film se haga mención sobre la nacionalidad del personaje. El mismo hecho de presentar ciertos rasgos característicos del estereotipo y acentuarlos permiten la identificación del grupo social al que pertenece el personaje.

Será diferente si el personaje aparece en un solo plano o aparece en varios planos de forma fragmentada. En el primero caso, la identificación al tener un estímulo sensorial directo se puede decir que da lugar a un esquema prototipo básico. En cambio, si las partes del personaje aparecen de forma fragmentada en varios planos, por ejemplo, que en un plano se vea un bigote, en el siguiente un vientre un poco abultado, y para finalizar un sombrero, el espectador generará varios esquemas prototipo básicos. Sobre las proposiciones que describen estos planos, generará el esquema prototipo de que el personaje en cuestión es un mexicano. Sin embargo este esquema prototipo no puede considerarse como básico ya que no se forma a partir de un contacto directo con el estímulo sensorial. Este esquema se forma a partir de las proposiciones que describen los planos por lo que es considerada como un esquema prototipo derivado. En el cine, hay casos en los que los personajes son presentados de esta forma fragmentada, sin embargo posteriormente aparecen en un solo plano de forma completa. Ya que todos los elementos que permiten la identificación del personaje aparecen en un solo plano, el espectador tiene un estímulo sensorial directo por lo que no generaría un

esquema prototipo básico. Solo en el caso de que no apareciera el personaje en un solo plano y solo se mostraran sus partes en varios planos, se hablará de un esquema prototipo derivado. Pero esta forma de presentar sería muy rara.

Hay que recordar que el esquema prototipo básico forma parte de la proposición clasificatoria de la creencia estética. Ahora, ya que este tipo de esquema se genera por un estímulo sensorial directo, hablamos de una ilusión estética. En cambio, el esquema prototipo derivado no se genera por un estímulo sensorial directo, por lo que no se puede hablar de ilusión estética. En este caso se hablaría de una imaginación estética.

Un personaje estereotipado puede considerarse como plausible en caso de que el espectador no forme parte del grupo social de los mexicanos y tenga en su mente el estereotipo de mexicano. Así, al coincidir los rasgos de ese personaje con su esquema prototipo del estereotipo, el espectador puede pensar que tal personaje es plausible ya que representa a un mexicano tal como piensa que lucen. Sin embargo, si el personaje en cuestión tiene los ojos rasgados, tiene el cuerpo alargado y usa ropa oscura, el espectador difícilmente podrá identificar tal personaje como mexicano. Y, si se llegara a enterar que este personaje es mexicano, podría pensar que no es plausible, a pesar de que pueda aceptar que es mexicano.³¹ Entonces, la plausibilidad, como hemos dicho, se refiere a la coincidencia entre la apariencia y el esquema prototipo que tenga el espectador. Esta coincidencia permite la aceptación de la ilusión estética. Por lo que en el caso de que la apariencia física sea plausible, el espectador podrá tener una ilusión estética sin problema alguno.

En el ejemplo que dimos en el párrafo anterior, supusimos que el espectador no forma parte del grupo social de los mexicanos. Hemos dicho que los miembros de los exogrupos le parecen más uniformes al sujeto que percibe que los miembros del grupo social al que pertenece. Es decir, que las creencias que conforman el estereotipo son menos variadas en el caso del exogrupo que en el caso del endogrupo. Ahora, supongamos que el espectador es un mexicano. Este espectador bien podría identificar al personaje en cuestión como mexicano, sin embargo podría pensar que esta apariencia de mexicano se basa en una imagen estereotipada y que no corresponde a un individuo más “real”. En este ejemplo podemos

³¹ En este caso, el espectador se sorprendería de que dicho personaje es mexicano. Es muy probable que el espectador se entere de la nacionalidad por algún elemento verbal. Ya que la aceptación parte de un estímulo visual, sino del hecho de que un elemento verbal lo identifica como mexicano, se tendría la imaginación estética de que este personaje es mexicano.

notar que el espectador, si pertenece al grupo social que están representando, podría poner reparos sobre la representación ya que él percibe una mayor diversidad en los miembros del grupo del que él forma parte. Al percibir más diferencias podría exigir que el personaje coincidiera más con alguna persona del entorno que él conoce. A pesar de que este espectador pueda tener la idea de como luce el mexicano en el cine (es decir, del estereotipo del mexicano), le parecería más plausible una representación más cercana a su experiencia. Esto nos indica que la experiencia directa, en el caso de los endogrupos, es preferible que la información que se tiene por algún medio. En este caso, el espectador puede aceptar que el personaje es un mexicano, pero es consciente de que así no luce un mexicano como tal (que así suele lucir en la representación). Este caso es bastante curioso porque el espectador acepta que se trata de un mexicano, pero porque así se ve en las representaciones. En este caso la aceptación de la ilusión estética es problemática, ya que el espectador parece que toma distancia, no se deja llevar por la magia de la ilusión cinematográfica.

Para profundizar en la experiencia de este espectador que forma parte del endogrupo representado, recordemos que una ilusión estética se compone de una proposición clasificatoria (en el caso de los personajes), de la actitud estética (la cual consiste en aceptar sin creer) y de la intensidad de la actitud estética. Ahora, el espectador puede aceptar que ese es un mexicano sin creer que sea el caso, porque se trata solamente de cine, de una representación. En cualquier caso, esta última parte puede formar parte de la estructura de la ilusión estética, pero en el caso del mexicano que ve un personaje mexicano estereotipado es mayor. Cuando este espectador ve el personaje estereotipado acepta que se trata de un mexicano ya que los rasgos que posee concuerdan con una de las creencias que conforman parte del estereotipo de mexicano. A pesar de que pueda aceptar dicha identidad del personaje, cree que los rasgos exagerados se deben a que es una representación. Es decir, que la segunda parte de la actitud estética, la que corresponde a “sin creer que sea el caso”, cobra una mayor intensidad. La creencias de que no es un mexicano como tal ya que solo es una representación se vuelve más fuerte debido a la exageración de rasgos presentes en la representación estereotipada. Es por ello que un mexicano al ver un personaje mexicano en el cine, puede aceptar dicha identidad del personaje, pero de una forma incrédula, escéptica.

Hay que destacar en este punto que el último ejemplo da lugar para hablar de intensidad respecto a la segunda parte de la actitud estética. Hasta este momento al hablar de

intensidad de la ilusión estética, se venía poniendo el acento en la parte de la aceptación, la cual es la respuesta subjetiva ante el grado de realismo del estímulo figurativo. En el ejemplo anterior, ya no hablamos de una intensidad de la aceptación sino de una intensidad en la no creencia de que este sea el caso. Los rasgos exagerados intensifican esta incredulidad al mismo tiempo que disminuyen la intensidad de la aceptación. La aceptación, por otra parte, depende de la coincidencia de rasgos del estímulo sensorial con el esquema prototipo (plausibilidad) y del grado de semejanza de la representación (realismo). Mientras que la plausibilidad permite el hecho de aceptar que el estímulo sensorial puede representar tal objeto o ente (es decir, que permite la identificación con base en sus rasgos), el realismo determina la intensidad de la aceptación. De tal modo que se pueden tener representaciones plausibles, pero con un grado bajo de realismo (como puede ser el dibujo hecho por una persona con poca habilidad de un Aquiles) y representaciones realistas pero que no pueden considerarse plausibles (como es el caso del Aquiles negro en la serie *La caída de Troya*.)

En el caso de una ilusión estética que fuera muy intensa respecto a la aceptación, se podría dar el caso de que el espectador olvidara que se trata de una representación.³² Es decir, que la segunda parte de la ilusión estética desaparecería completamente de tan intensa que es la aceptación. Por otro lado, en el caso del estereotipo que es considerado como exagerado debido a a la acentuación de los rasgos que permiten reconocerlo, la intensidad de la aceptación disminuye mientras que la intensidad en la no creencia aumenta. Esto se debe a que los rasgos exagerados hacen evidente el hecho de que se trata de una representación. Al mismo tiempo, cualquier exageración es considerada como menos realista que una representación precisa o exacta.

Entonces, para el espectador que tiene un conocimiento más profundo del estereotipo (como puede ser cuando se trata de las creencias del grupo social del que él forma parte), las representaciones estereotipadas pueden considerarse como plausibles, pero se acentúa el hecho de que solamente son representaciones debido a la exageración de los rasgos. En cambio, para el espectador que no conoce mucho al grupo social de los mexicanos, estos rasgos exagerados no generan una mayor intensidad en la segunda parte de la actitud estética, sino que permiten la identificación de tal personaje como mexicano. Es decir que

³² Alberto Carrillo menciona este caso respecto al cine digital en el que la ilusión estética es tan intensa que el espectador puede olvidar por un momento que se trata de cine, de una "imagen y lo vea como una ventana al mundo." (FC 535.iiio)

permiten su aceptación sin generar una creencia mayúscula de que solo se trata de una representación.

También puede darse el caso de que el espectador aborrezca la apariencia estereotípica del personaje en el cine. Este caso puede ocurrir sobre todo cuando el espectador forma parte del grupo social representado, por ejemplo, un mexicano viendo una película con algún personaje mexicano. El espectador acepta que el personaje en cuestión es mexicano pero los rasgos que lo representan y sirven para identificarlos no son los deseados. Este espectador sabe que hay más rasgos que posibilitarían una representación más “realista” y que los del estereotipo reducen al mexicano. Esta es la línea seguida por varios autores que critican las representaciones estereotípicas. Por ejemplo, Muñiz, Marañón y Saldierna dicen que “los programas de ficción [televisivos] tienden a diluir las peculiaridades” (RR 286.io) y Juan José González Ortiz dice que “[l]a auténtica limitación del estereotipo no es la generalidad que lo es, sino la dificultad (...) para individualizar una determinada realidad.” (EF 415.iim) Hay otras posturas que llegan a tildar de falso o alejado de la realidad al estereotipo. Tal es el caso de Jorge Valdez Morgan quien dice que por medio de la pantalla han viajado distintas representaciones y mensajes que “representan no lo que es el mundo, sino lo que hemos construido acerca de él. Nuestro mundo ideal o imperfecto”. (ID 250.iiim)

Esta clase de espectadores preferirían otra clase de representaciones en el cine y en la televisión. Representaciones que presentarían al mexicano con otra apariencia física y no solo aquella que los medios suelen usar y que acentúan ciertos rasgos. El espectador que pide otra clase de representaciones, puede ser que pida representaciones que concuerden con su realidad. Es decir, que pediría una apariencia motivada en su realidad.

Ahora bien, no solo la narración influye en la apariencia, sino que la apariencia de los personajes determinan las expectativas de ciertos aspectos de la trama. La noción de estereotipo indica muy bien esta influencia, ya que el espectador al identificar al personaje como perteneciente a cierto grupo social espera que actúe de determinado modo, que tenga cierto trabajo, que cumpla tal rol, que le ocurran determinadas acciones. Hay que aclarar que dichas expectativas también dependen del género de la película. Pongamos el ejemplo de un personaje afroamericano en una película de terror. Esta clase de personaje suelen morir en esta clase de películas. El espectador al ver a un personaje de este tipo en esta clase de películas puede tener la expectativa de que en algún momento puede morir. Si esta acción

llega a ocurrir el espectador la puede aceptar sin siquiera preguntarse por qué murió ese personaje y no tal otro. En este caso, el estereotipo del personaje negro se ve cumplido y el espectador puede aceptar con facilidad el hecho de que haya ocurrido su muerte.

Ahora, cuando las creencias sobre lo que le puede ocurrir a un personaje perteneciente a determinado grupo social se ven cumplidas, estas acciones se aceptan ya que cumplen con las creencias que conforman el estereotipo. Esta aceptación también se da en el caso de las profesiones. Un caso se puede ver en las películas que tienen una temática criminal y que tienen su acción al sur de la frontera de Estado Unidos. Si el espectador espera ver un narcotraficante, puede pensar que, debido a la región donde se sitúa la trama, el narcotraficante será un mexicano, o algún latino. Sería muy raro que el narcotraficante fuera un negro o un asiático. En caso de que una película apostara por un personaje chino como narcotraficante, el espectador se vería sorprendido porque dentro del estereotipo de chino no se encuentra la creencia de ser narcotraficante en el sur de la frontera. En ese caso, el espectador se podría preguntar: ¿qué hace un chino contrabandeando? En caso de que la película no dé ninguna respuesta el espectador podría pensar que ese aspecto de la película no puede ser de ese modo. Sin embargo, si el narcotraficante fuera mexicano, el espectador podría aceptar sin ninguna pregunta el hecho de la nacionalidad de dicho personaje.

Cuando las creencias sobre el trabajo que puede tener un personaje de determinado grupo social no se ven cumplidas, el espectador busca una explicación. En el caso del chino narcotraficante, el espectador podría esperar que se narrara por qué el chino se volvió traficante. Si esta explicación es dada por la película, el espectador puede aceptar este hecho. Entonces, hay que decir que los hechos que no cumplen con las creencias del estereotipo no son aceptados sino hasta que son explicados narrativamente. En cambio, los hechos que cumplen con el estereotipo se aceptan sin ninguna explicación.

Retomemos algunas definiciones dadas en los apartados anteriores. El término de plausibilidad lo hemos usado para la aceptación de la apariencia de un personaje, mientras que el término de verosimilitud lo hemos usado para hablar de la aceptación en términos narrativos, es decir, la aceptación de una acción. Un acontecimiento es verosímil en la medida en que tiene una causa narrativa convincente. (Habíamos puesto el ejemplo de que no es verosímil que alguien se mate porque perdió un chicle, es decir, que esta explicación no es convincente). Por otra parte, la causalidad narrativa explica los acontecimientos como

pertenecientes a un encadenamiento de causas y efectos. Ahora bien, puede darse el caso de que alguna parte del encadenamiento no sea convincente, que las consecuencias no parezcan acordes a las causas, en este caso decimos que tal acción no es verosímil. La lógica causal no solo permite la explicación de un acontecimiento sino de una apariencia. En el caso de que esta explicación sea convincente, el esquema prototipo del personaje permite que los rasgos de la nueva apariencia se integren. Como dijimos en el caso del Aquiles viejo.

En el caso del estereotipo habíamos visto que era un esquema o un sistema de creencias sobre algún grupo social. Hasta este momento hemos visto la parte de la apariencia de los miembros del grupo y dijimos que cuando la apariencia de un personaje coincide con el esquema del estereotipo se puede calificar de plausible. El espectador, al identificar al personaje como miembro de un grupo social, genera expectativas sobre varios aspectos de este. El espectador no solo espera que el personaje luzca como piensa que debe verse sino que realice ciertas actividades y se comporte de determinado modo. Entonces, cuando el personaje identificado como perteneciente a determinado grupo social cumple las expectativas del espectador, la aceptación del personaje se puede realizar sin problemas. Tanto en el nivel de la apariencia como en el nivel de las actitudes y acciones hablamos de aceptación respecto a las creencias que se tienen de un determinado grupo, es decir las creencias estereotípicas. Nos hemos referido a la coincidencia de la apariencia como plausibilidad, sin embargo en vistas de que hay otro tipo de coincidencia, llamaremos a la coincidencia perceptual, plausibilidad perceptual, mientras que a la coincidencia de actitudes y de acciones entre el estereotipo que tiene el espectador y el personaje en cuestión, plausibilidad literaria. La llamaremos de este modo ya que las acciones y las actitudes no son exclusivas del cine, sino que pueden aparecer en otros medios como la literatura. Un personaje en una novela puede ser considerado como plausible en el caso de que sus actitudes coincidan con el esquema del estereotipo.

Ya dijimos que una explicación verosímil permite que nuevos rasgos puedan agregarse al esquema prototipo. Hasta este momento habíamos hablado únicamente de la apariencia del personaje. Ahora bien, retomando el ejemplo del chino narcotraficante, podemos decir que si la narración explica que un chino pueda realizar esta actividad, el esquema de chino permitirá incluir esta creencia. En este caso, el estereotipo se ve

modificado pero no respecto a los rasgos que conforman su apariencia sino respecto a los caracteres psicológicos.

Analizar lo que ocurre con el estereotipo nos permite trasladar estas reflexiones a casos considerados en apartados anteriores. El espectador al identificar a Aquiles esperará que este personaje sea bravo. Sin embargo, no podrá considerarlo como plausible literariamente en el caso de que Aquiles sea miedoso. Es decir, que le costaría trabajo aceptar que ese personaje es Aquiles. Aquí la aceptación no se refiere a lo sensorial sino a las actitudes de Aquiles. Las actitudes de Aquiles, su forma de ser, permiten la identificación del personaje. Es decir, que dentro del esquema prototipo pueden hallarse creencias que no se refieran a la cuestión de la apariencia física, sin embargo estas creencias no son propias exclusivamente al cine.

En suma, podemos ver que el estereotipo es un conjunto de creencias que permiten la identificación y las expectativas de los miembros de un grupo social. Las creencias sobre el grupo dependerán del hecho de que el sujeto que perciba pertenezca o no a dicho grupo. Decimos que un personaje es plausible perceptualmente cuando los rasgos de su apariencia física concuerden con los rasgos del esquema prototipo. También pudimos ver que un personaje es plausible literariamente cuando sus rasgos y acciones coinciden con las creencias que se tiene del personaje. Los esquemas prototipo y los estereotipos se pueden modificar dentro de las narraciones, cuando haya acciones verosímiles que permitan agregar nuevos rasgos y creencias a los esquemas.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo se ha abordado el tema de la aceptación de la apariencia del personaje. El espectador posee un repertorio de esquemas mentales que le permiten la identificación de un estímulo sensorial. Bordwell dice que “la imagen de un pájaro es un esquema para el reconocimiento visual” (CF 31.iiio). Es decir, que hay determinados esquemas, en tanto estructuras mentales, que permiten el reconocimiento, la identificación. Así, el espectador puede identificar un mexicano en un plano, a partir del esquema prototipo que posee.

El esquema prototipo puede ser formulado lingüísticamente en el estado mental que el cine genera en el espectador. Es decir, que el espectador puede aceptar que “(eso) es un mexicano”, sin creer que sea el caso, ya que se trata solamente de cine. Este estado mental es producido por un estímulo sensorial, el cual en el caso del cine corresponde al plano. El predicado “un mexicano” es la formulación lingüística del esquema prototipo contenida dentro de esta proposición clasificatoria “(eso) es un mexicano”.

Ahora, una proposición clasificatoria puede ser generada de distintos modos. Una percepción en la vida cotidiana, lleva a la creencia en lo visto. El sujeto ve que tal persona luce como mexicano, entonces cree que es un mexicano. En cambio, el cine se caracteriza por la actitud consistente en aceptar sin creer, la cual, debido a que es generada por un estímulo sensorial que es el plano, da lugar a una ilusión estética. El espectador acepta que es un mexicano, pero sin creer que sea el caso.

El problema surge cuando el personaje no parece como mexicano, pero en la película se afirma que es un mexicano. En este caso, los rasgos del estímulo sensorial del plano no coinciden con el esquema prototipo del mexicano. Esta falta de coincidencia dificulta la aceptación de ese personaje como mexicano, es decir, que complicaría que el espectador tuviera una ilusión estética. Respecto a la apariencia de este personaje, el espectador la puede calificar de no plausible. En cambio, cuando la apariencia del personaje coincide con el esquema prototipo que tiene el espectador, la ilusión ocurre sin ningún problema, y la apariencia del personaje es considerada como plausible. Entonces, hemos dicho que la plausibilidad de una apariencia es una característica que se da cuando los rasgos de esta apariencia coinciden con el esquema prototipo que tiene el espectador. Una apariencia plausible posibilita que el espectador tenga una ilusión estética.

El esquema prototipo se puede conformar de múltiples formas. Si el espectador no conoce al personaje en cuestión (ya sea porque se trata de un personaje nuevo, o como el caso del niño que debido a su edad no conoce quién es Aquiles) las primeras representaciones que vea del personaje pueden constituir su esquema prototipo. Por ello, un niño no tiene problemas de que Aquiles sea blanco, afroamericano, mexicano o asiático. Su falta de conocimiento le permitiría aceptar cualquier apariencia de este personaje.

También vimos que el esquema prototipo de un personaje puede constituirse a partir del conocimiento directo con la realidad o a partir de registros objetivos. Este es el caso de las personas históricas como William Churchill. Cuando el espectador va a ver una película donde salga un personaje de Churchill, espera que la apariencia que mire en el plano corresponda a la que él ha visto anteriormente. En caso de que coincida, el espectador piensa que la apariencia del personaje de Churchill es plausible y la acepta sin dificultad alguna.

Otro modo en que esta clase de esquemas se constituyen es a partir de representaciones anteriores, ya sean de otras películas, pinturas, esculturas, caricaturas o cómics. Para este caso, recurrimos al ejemplo de Jesucristo. El espectador no tiene la seguridad del modo en que Jesús se veía realmente (a diferencia de Churchill del que puede consultar un registro objetivo, como es la fotografía), sin embargo su esquema se ha formado a partir de la pintura y la escultura europeas que han consolidado una imagen de Cristo. Mientras que la apariencia de Churchill (en *Las horas más oscuras*) tiene su origen en la experiencia directa, la de Cristo (en *La pasión de Cristo*) tiene su origen en representaciones anteriores. Es decir, que la apariencia del primero se justifica ya que se ve como lucía en la realidad, mientras que el segundo se ve de esa forma porque así ha lucido en otras representaciones. En palabras de Bordwell podemos decir que la apariencia de Churchill tiene una motivación real, mientras que la motivación de Jesús tiene una motivación transtextual.

En el caso de Jesús y de Churchill, hablamos de personajes particulares, por lo que también abordamos el caso de personajes que pueden ser identificados como pertenecientes a un grupo social. Al conjunto de creencias que el espectador tiene sobre este grupo se le conoce como estereotipo. El estereotipo también lo pudimos definir como un esquema prototipo ya que permite la identificación, sin embargo no se reduce a un esquema ya que el espectador posteriormente a la identificación genera expectativas sobre el comportamiento. Lo curioso del estereotipo es que su apariencia física puede provenir de algún medio o del

contacto con la realidad. Incluso puede ser que los rasgos ya apreciados en alguna película posteriormente se vuelven más evidente en la vida cotidiana. En este caso, vimos que las apariencias estereotipadas, aquellas que permiten rápidamente la identificación de una persona a un grupo social, producen una ilusión estética sin ningún problema cuando el espectador no forma parte de dicho grupo social (digamos que un espectador estadounidense viendo a un mexicano). En cambio, cuando el espectador forma parte de él (un mexicano viendo a un mexicano), la apariencia del personaje le puede parecer exagerada por lo que la consciencia de que se trata solamente de una representación se vuelve más intensa. Esto conlleva que la parte de la aceptación se vea mermada. El espectador, entonces, acepta que tal personaje luce como un mexicano de una forma incrédula o escéptica. También puede darse el caso de que estas apariencias estereotipadas hagan que el espectador la aborrezca ya que preferiría que el grupo en cuestión se viera representado de una forma diferente, sin embargo, esto no quita el hecho de que la aceptación se realice.

El cambio de apariencia del personaje es la otra cuestión que abordamos en gran parte del trabajo. En primer lugar podemos decir que lo más común es que una apariencia sea la misma o que al menos sea parecida. Lo más usual es que un solo actor interprete a un solo personaje a lo largo de una película, de una secuela o de una serie. La mayoría de las veces cuando hay un cambio este se debe a una cuestión que va más allá del hecho filmico. El actor ya no quiso seguir filmando o se murió. Cuando el personaje es interpretado por un solo actor a lo largo de una cinta hemos dicho que la mismidad del personaje se debe a una creencia perceptiva cierta. El espectador cree en la mismidad del personaje porque cree en base a su experiencia sensorial que se trata del mismo actor y esta última creencia es cierta. En cambio cuando un personaje es interpretado por dos actores diferentes la mismidad se genera debido a una imaginación estética. El espectador imagina sin creer que sea el caso en la mismidad del personaje. El caso extremo sería cuando el actor es diferente y no hay casi ningún rasgo similar. Si bien la mismidad también es el resultado de una imaginación estética, en este caso, la segunda apariencia del personaje no podría generar la ilusión estética de la identidad del personaje, sino que esta identidad tendría que ser generada por medio de una imaginación estética. El espectador identifica al personaje no por los estímulos sensoriales sino en contra de ellos.

El cambio de apariencia para ser aceptado va de la mano de una explicación en términos narrativos. Así, la apariencia de un personaje puede cambiar debido a la lógica dramática, la lógica de las actividades o la lógica natural. Si un personaje es hombre y luego aparece como mujer, el espectador espera que se explique este cambio. Pudo ser que el personaje se haya sometido a un cambio de sexo o que un hechizo le haya hecho cambiar de cuerpo. Estas explicaciones permiten que el esquema prototipo del personaje albergue nuevos rasgos que permitan su identificación. Al modificarse el esquema, los rasgos de la apariencia podrán seguir coincidiendo con los del esquema que tiene el espectador por lo que la imagen del personaje sigue siendo plausible.

No obstante, no todo cambio puede ser explicado. Esto ocurre con el Aquiles de *Troya: la caída de una ciudad*, con la Valquiria y Heimdall de *Thor*, El Anciano de *Doctor Strange*, etc. A estos personajes les cambiaron la apariencia en estas películas y series y no hay ninguna razón. Su apariencia no coincide con los esquemas prototipo que tiene el espectador de ellos, por lo que su apariencia no puede ser considerada como plausible. No hay explicación que permita modificar los esquemas del espectador. Tampoco se puede afirmar que sus apariencias tengan una motivación real o una motivación transtextual. Hemos dicho que en estos casos hay una motivación moral, es decir, que la apariencia del personaje responde no al modo en que se suelen ver las cosas, sino al modo en que les gustaría a ciertas personas que fueran las cosas.

Ahora bien, este cambio de apariencia, esta nueva apariencia parece que pretende que se modifiquen los estereotipos vigentes sobre ciertos grupos sociales. Al exigir que Ariel de *La Sirenita* o que Aquiles o que Hermione sean negros se intenta que dentro de las creencias sobre este grupo social se inserten algunas nuevas. No se quiere que el negro se limite a ser visto como alguien flojo o un criminal sino que les gustaría que fueran vistos y creídos como héroes (que sean protagónicos y no secundarios, que sean bravos y no valientes, que sean inteligentes y no tontos). Sin embargo, estas representaciones son esporádicas. Son excepciones y como tales el espectador puede pensar que son las excepciones que confirman la regla. Hay que recordar que el estereotipo sobre los exogrupos es difícil de modificar y que las experiencias que no concuerdan con las creencias que lo conforman pueden desecharse fácilmente.

El problema también se da en el ámbito de la ilusión estética. Al no ser plausibles estos personajes, la ilusión se vuelve problemática. Puede darse el caso de que la aceptación no se realice o de que se rompa la ilusión, el encanto del cine. La apariencia del personaje al no coincidir con el esquema prototipo perturbaría constantemente al espectador. Sería como usar un zapato demasiado chico o demasiado grande.

Hay que señalar que los críticos sobre el estereotipo suelen criticar que el estereotipo es reduccionista y simplificador. Por ejemplo, Jorge Valdez Morgan dice que los programas de la televisión mexicana “tenden a diluir las peculiaridades de los diferentes colectivos indígenas del país” (ID 286.io). En esta misma línea, Mandujano-Salazar y Ramírez-Sánchez critican que, en la película *Babel* (2007, Alejandro Iñárritu), los personajes se vean estereotipados: que el estadounidense sea rubio, que el marroquí sea de “tez considerablemente morena y rostros demacrados [que vistan] ropas raídas y polvosas y se [presenten] en un contexto rural” (FB 129.io) y que para los “mexicanos se [observen] sólo personas mestizas de tez morena” (FB 129.iim). ¿Por qué no mostrar más diversidad?, cuestionan Mandujano y Ramírez. Nosotros preguntamos: ¿es posible que un espectador reconozca un mexicano, un marroquí y un estadounidense sin estas características, sobre todo teniendo en cuenta que esta película tuvo como finalidad la distribución internacional? En caso de que Iñárritu hubiera elegido a un mexicano rubio y un gringo hijo de inmigrantes latino, ¿el espectador hubiera podido aceptar dicha situación, dicha apariencia? Para que el espectador pueda centrarse en la trama necesita identificar al personaje rápidamente y en el caso de esta película, el grupo social al que pertenece, para ello es necesario que las representaciones estén simplificadas. La simplificación permite la identificación.

Ahora el cine no es un medio que sea pensado para ser visto por pocas personas; sino que, debido al hecho de que pueden realizarse miles de copias de una película y distribuirse por todo el mundo, el cine no puede recurrir a un conocimiento más especializado como el que puede tener un miembro sobre su propio endogrupo. Los estereotipos en estos casos son necesarios para la rápida identificación de un individuo como perteneciente a un grupo social.

Otra de las críticas que se hacen al estereotipo es que este es una serie de creencias sesgadas, distorsionadas o falsas. Varios de los trabajos revisados sobre esta cuestión apuntan en esa dirección. Basta con leer los títulos “¿Retratando la realidad? Análisis de los

estereotipos de los indígenas presentes en los programas de ficción de la televisión mexicana” (de Carlos Muñiz, Felipe Marañón, Alma Rosa Saldierna) o “La imagen distorsionada de la realidad. Realidad y estereotipo del imaginario del andino a través del cine (1960-1980)” (de Jorge Valdez Morgan). Lo que estos trabajos dicen esperar es que los personajes pertenecientes a ciertos grupos sociales se vean más apegados a la realidad. Esperan que el cine o la televisión muestren a los verdaderos miembros de los grupos y al mismo tiempo que estos sean juzgados de manera positiva. En el trabajo de Muñiz, Marañón y Saldierna, se concluye que la televisión transmite “un conjunto de rasgos estereotipados que puede llevar a la audiencia a reforzar las ideas preexistentes con respecto a los integrantes de la comunidad indígena mexicana.” (RR 287.iii) Sin embargo, los rasgos que presenta son “la estatura baja, la piel oscura, la complexión gorda” (RR 287.iiu) y que son los “estereotipantes” no son rasgos sesgados, distorsionados o falsos. Las personas de las comunidades indígenas suelen ser así. En este caso, al igual que en muchos, el estereotipo consta de creencias que provienen de la experiencia directa, lo que no implica que haya miembros del grupo con una apariencia diferente, pero como hemos dicho, estos rasgos permiten su identificación.

Por último, el cine no parece cambiar ni desechar los estereotipos, sino que parece que los seguirá usando. El cambio se dará en el grupo que plasme sus estereotipos. Películas como *Hermosa venganza* (2020, Emerald Fennell) o *Moxie* (2021, Amy Poehler) presentan el estereotipo del hombre blanco malo. En este caso, como en los anteriores, el estereotipo consta de creencias que son verdaderas ya que los hombres han sometido a las mujeres. El uso del estereotipo en este caso permite la identificación del malo en la película. Se nos viene a la mente la película de Guillermo del Toro, *La forma del agua* (2017) en la que el malo, Strickland (Michael Shannon), también es un hombre blanco. En el cine, el malo desde hace unos años y en adelante será el hombre blanco.

Bibliografía

- NP Allport, G. W. *La naturaleza del prejuicio* (1954), traducción de Ricardo Malfé, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Argentina, 1971.
- HT Asensi Pérez, M. *Historia de la teoría literaria [desde los inicios hasta el siglo XIX] Vol. I* (1998), Tirant lo Blanch, Valencia, 1998.
- QC Bazin, A. *¿Qué es el cine?* (1967), traducción de José Luis López Muñoz, Ediciones RIALP, Madrid, 1990.
- OE Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1935), traducción de Andrés E. Welkert, Ítaca, México D. F., 2003
- CF Bordwell, D. *La narración en el cine de ficción* (1985), traducción de Pilar Vázquez Mota, Páidos, España, 1996.
- BB Carrillo Canán, A. J. L. “Bordwell, Bazin y la ilusión cinematográfica. El sueño de Zavattini como la pesadilla de Bordwell”, en *Nuevo itinerario. Revista digital de filosofía*, núm. 11, (2016), <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/nit/article/view/637/551>
- EA Carrillo Canán, A. J. L. “La especificidad mediática de la animación”, en *Reflexiones marginales*, núm. 30, (2015), <https://reflexionesmarginales.com.mx/blog/2015/11/28/la-especificidad-mediatica-de-la-animacion/>
- FC Carrillo Canán, A. J. L. *Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad. Estudios sobre la sensibilidad novomediática* (2013), Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México, 2013.
- IE Carrillo Canán, A. J. L. “Ilusión, emoción y sentimiento en el cine” en *Reflexiones marginales*, núm. 32, (2016), <https://reflexionesmarginales.com.mx/blog/2016/03/29/ilusion-emocion-y-sentimiento-en-el-cine/>
- AF Casetti, F y F. Di Chio. *Cómo analizar un film* (1990), traducción de Carlos Losilla, Páidos, Barcelona, 1991.
- SE Debord, G. *La sociedad del espectáculo* (1967), traducción de Rodrigo Vicuña Navarro, Ediciones Naufragio, Santiago de Chile, 1995.
- CI Dretske, F. *Conocimiento y flujo de información* (1981), Ed. Salvat, Barcelona, 1987.
- RJ “Estudio forense revela el verdadero rostro de Jesús” en *History Play Latinoamérica*, consultado en <https://latam.historyplay.tv/noticias/estudio-forense-revela-el-verdadero-rostro-de-jesus>

- EF González Ortíz, J. J. “Estereotipos familiares en el cine y la publicidad” en *Carthaginensia*, Vol. XXIII, Núm. 44, Universidad de Murcia, 2007.
- ST Hamilton, D. y J. W. Sherman. “Stereotype” en *Handbook of social cognition* (1994), Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ, 1994.
- IL Homero, *Iliada*, trad. Emilio Crespo Güemes, Editorial Gredos, Madrid, 1996.
- OP Lippman, W. *La opinión pública* (1922), traducción de Blanca Guinea Zubimendi, Ediciones Langre, Madrid, 2003. Consultado en versión ePub.
- FB Mandujano-Salazar, Y. Y. y A. Ramírez-Sánchez. “La ficción de la inclusión cultural en el cine Hollywoodense: Babel y la reproducción de los estereotipos culturales” en *Noésis*, Vol. 29, Núm. 58-1, 2020
- TC Méndez Noguero, A. “Diferencias estéticas entre teatro y cine. Hacia una teoría de la adaptación cinematográfica”, en *Transvases culturales: literatura, cine*, traducción (1994), ed. Eguiluz F, et al, Facultad de Filología de la Universidad del País Vasco, 1994.
- RR Muñiz, Carlos, Felipe Marañón y Alma Rosa Saldierna. ¿Retratando la realidad? Análisis de los estereotipos de los indígenas presentes en los programas de ficción de la televisión mexicana” en *Palabra Clave*, Vol.17, No. 2, 2014.
- SC Peirce, C. S. *La ciencia de la semiótica*, traducción Beatriz Bugnl. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1974.
- PC Pérez Rufí, J. P. “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica” en *Razón y palabra. Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación*, vol. 20, núm. 95, (2016), Universidad de los Hemisferios, Quito, Ecuador
- NF Plantinga Carl, *Retórica y representación en el cine de no ficción* (2009), traducción de Henry John Munoz, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2014.
- WD Plantinga, Carl. “What a Documentary Is, After All”, en *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 63, No. 2 (Spring, 2005), pp. 105-117.
- SA Saniz Balderrama, Ligia. “El sistema actancial explicado” en *Punto Cero*, vol. 13, núm. 16, Universidad Católica Boliviana San Pablo, Cochabamba, Bolivia, 2008.
- TM Tomashevski, “Temática” en *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (1965), ed. Tzvetan Todorov, Siglo Veintiuno Editores, México, 1978
- ID Valdez Morgan, J. “La imagen distorsionada de la realidad. Realidad y estereotipo del imaginario del andino a través del cine (1960-1980)”, 2006, consultado en <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/114125/1971-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7619-1-10-20120410.pdf?sequence=2>