

Pensar el cine desde el cuerpo

Metáforas teóricas y análisis
contemporáneos desde
las humanidades

Fabiola Alcalá Anguiano
Marco Antonio Islas Arévalo
Coordinadores



Universidad de Guadalajara

Pensar el cine
desde el cuerpo



Humanidades

Pensar el cine desde el cuerpo

Metáforas teóricas y análisis
contemporáneos desde
las humanidades

Fabiola Alcalá Anguiano
Marco Antonio Islas Arévalo
Coordinadores

Universidad de Guadalajara
2025

Esta publicación fue dictaminada favorablemente mediante el método doble ciego por pares académicos y financiada con recursos del Programa de Consolidación del Posgrado (PCP, 2025) .

791.43

PEN

Pensar el cine desde el cuerpo: Metáforas teóricas y análisis contemporáneos desde las humanidades / Fabiola Alcalá Anguiano, Marco Antonio Islas Arévalo, coordinadores.

Primera edición, 2025.

Zapopan, Jalisco: Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades, Unidad de Apoyo Editorial.

ISBN 978-607-581-872-6

1. Cine. 2. Cuerpo humano en el cine. 3. Cine – Filosofía. 4. Semiótica y cine. 5. Simbolismo. 6. Metáfora. 7. Cara en el cine. 8. Cine y rock. 9. Cine – Temas, motivos. 10. Crítica cinematográfica
I. Alcalá Anguiano, Fabiola, coordinador. II. Islas Arévalo, Antonio, coordinador. III. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades, Unidad de Apoyo Editorial

Primera edición, 2025.

D.R. © Universidad de Guadalajara

Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades

Unidad de Apoyo Editorial

José Parres Arias 150

San José del Bajío

45132, Zapopan, Jalisco, México

Consulte nuestro catálogo en: www.cucsh.udg.mx

ISBN 978-607-581-872-6

Editado y hecho en México

Edited and made in Mexico

Índice

El cuerpo como campo de pensamiento fílmico: metáforas del cine y prácticas de análisis <i>Fabiola Alcalá Anguiano</i> <i>Marco Antonio Islas Arévalo</i>	11
El cine como puerta (pantalla y umbral)	
Detrás de la puerta: la entrada a mundos posibles en <i>Spirited Away</i> de Hayao Miyazaki <i>Celina Arvizu</i>	19
<i>La habitación</i> : una propuesta de análisis desde el mito de la caverna de Platón <i>Dalila Ayala Castillo</i> <i>Antonio de Jesús Moreno Jiménez</i>	41
El <i>trickster</i> en <i>Beetlejuice Beetlejuice</i> : el prototipo de la apertura al desorden <i>Emmanuel Ortiz Garza</i>	57

El cine como espejo y rostro

Espejo e imagen como formas de la
memoria en *El espejo*

Octavio Ricardo Hernández Hernández 77

El cine como ojo (mirada y contemplación)

Mirar o no mirar la violencia: la abyección
como planteamiento ético-estético en
Canoa y Rojo amanecer

Marco Antonio Islas Arévalo 95

El cine como piel y tacto

Una mirada a *La sustancia*

Juan Pablo Fautsch 121

La sustancia: una respuesta política desde
el *body horror* a la histórica representación
de los cuerpos femeninos. La necesidad del
monstruo femenino

María de Jesús Cervantes Romo 133

Soylent Green: que ese futuro nunca nos
alcance

Francisco Javier Equiluz Ruiz 157

El cine como oído (acústica y espacio)

La domesticación del *rock* en el
cine mexicano: entre la rebeldía y la
reafirmación de valores tradicionales

Alicia Caldera Quiroz 177

El cine como cerebro (mente y cuerpo)

Creencia, conocimiento y acción en *Veneno
para las hadas*

Luis Enrique Ortiz Gutiérrez 193

Entre la luz y la oscuridad: el simbolismo
trascendental en «Gotta Light» de *Twin
Peaks*

Edgar Antonio Robles Ortiz 215

El cine digital (cuerpo digital)

Dibujando lo que es real: el cine de Hayao
Miyazaki

Jacqueline Alonso 233

Elden Ring: la narrativa fragmentada y la
experiencia lúdica

Tarikasiz Casas Pulido 267

El cuerpo como campo de pensamiento fílmico: metáforas del cine y prácticas de análisis

Fabiola Alcalá Anguiano
Marco Antonio Islas Arévalo

En las últimas décadas, los estudios cinematográficos han atravesado una reconfiguración metodológica que se aleja de las taxonomías rígidas y las oposiciones binarias que estructuraron la teoría del cine del siglo XX. En este marco de renovación, la propuesta de Thomas Elsaesser y Malte Hagener en *Film Theory: An Introduction Through the Senses* constituye un punto de inflexión: se trata de un modelo teórico que no organiza la historia de las ideas cinematográficas en torno a escuelas, movimientos o autores, sino en función de metáforas sensibles, vinculadas al cuerpo, a los órganos de percepción y a las modalidades fenomenológicas de la experiencia fílmica.

Este enfoque reubica el cuerpo del espectador —sus sentidos, afectos, desplazamientos, pulsiones— como eje articulador de la relación entre cine y teoría. Elsaesser y Hagener proponen ocho pares de metáforas: el cine como ventana y marco; como puerta y umbral; como espejo y rostro; como ojo y mirada; como piel y tacto; como oído y espacio; como cerebro y mente; y como cuerpo digital. Cada una de estas figuras permite interrogar un modo específico de construcción del vínculo entre la imagen en movimiento y quien la observa. A través de ellas, se configuran rutas para leer el cine en tanto experiencia sensorial, interacción simbólica y dispositivo cultural.

Estas metáforas no funcionan como alegorías fijas, sino como vectores de pensamiento. El cine como «puerta», por ejemplo, remite tanto a la literalidad del cruce de umbrales diegéticos como a la transición del espectador al universo ficcional. La «ventana», por su parte, reactualiza discusiones sobre el realismo, la profundidad de campo y el punto de vista. El «espejo» nos confronta con las nociones de identificación y alteridad; mientras que el «tacto» y el «oído» permiten desmontar el ocularcentrismo de las teorías clásicas. El «cerebro» y la «mente» remiten a la complejidad de las construcciones cognitivas, afectivas y narrativas en el cine contemporáneo. Finalmente, el «cuerpo digital» conjunta las transformaciones en el medio a partir de las nuevas técnicas virtuales, y cómo esto ha generado actualizaciones en la forma de concebir el cine.

Desde esta matriz, *Pensar el cine desde el cuerpo* se propone como una lectura aplicada, crítica y expansiva de ese modelo. Cada una de sus secciones responde a una de las metáforas teóricas propuestas por Elsaesser y Hagener, y se compone de estudios de caso que ponen a prueba, actualizan o problematizan tales configuraciones. Lejos de ser una mera ilustración de conceptos, los textos que integran este volumen proponen una interlocución activa entre teoría y práctica, entre filmes específicos y categorías analíticas, entre cuerpo y pensamiento.

I. El cine como puerta (pantalla y umbral)

Esta primera sección recupera la noción del cine como umbral hacia mundos posibles. Desde la perspectiva de Elsaesser y Hagener, la puerta simboliza la entrada y salida de universos diegéticos, pero también el gesto inicial de la experiencia fílmica: el cruce del espectador hacia una realidad otra. Bajo esta lógica se examinan tres artículos:

«Detrás de la puerta: la entrada a mundos posibles en *El viaje de Chihiro*» despliega un análisis detallado de los umbrales diegéticos y simbólicos en el filme de Hayao Miyazaki, poniendo en diálogo las nociones de mundo narrativo, mundo posible y frontera ficcional, en clave de semiótica narrativa y filosofía del lenguaje.

«*La habitación: una propuesta de análisis desde el mito de la caverna de Platón*» explora el dispositivo cinematográfico desde una perspectiva ontológi-

ca, articulando el encierro en espacios oscuros con el tránsito hacia la luz como metáfora del conocimiento y la transformación subjetiva.

«El *trickster* en *Beetlejuice Beetlejuice*: el prototipo de la apertura al desorden» estudia la figura del *trickster* como transgresor de reglas y catalizador narrativo, articulando el cruce de puertas con la inversión de lo normativo y lo simbólico en el universo diegético.

II. El cine como espejo y rostro

Bajo el signo del espejo, esta sección explora los mecanismos de identificación, duplicación y memoria. Siguiendo la tradición psicoanalítica, el cine se plantea aquí como superficie de proyección y reconocimiento.

«Espejo e imagen como formas de la memoria en *El espejo*» analiza el filme de Andrei Tarkovski como exploración introspectiva, donde el dispositivo filmico opera como médium de evocación, duelo y reconstrucción identitaria. El espejo, literal y simbólico, aparece como interfaz entre el yo y sus recuerdos.

III. El cine como ojo (mirada y contemplación)

Este eje retoma las discusiones sobre la mirada, el control y la visibilidad. Influído por la teoría del aparato y los estudios feministas, se interroga el lugar del espectador frente a las imágenes de violencia en el cine político mexicano.

«Mirar o no mirar la violencia: la abyección como planteamiento ético-estético en *Canoa* y *Rojo amanecer*» propone una lectura de la violencia desde una propuesta para entender lo abyecto como un cuestionamiento sobre los límites de la mirada, proponiendo así un marco de análisis que articula afecto, ética y puesta en escena.

IV. El cine como piel y tacto

En esta sección se aborda el cine como experiencia háptica, táctil, que apela a la corporeidad del espectador. Aquí se inscriben tres textos:

«Una mirada a *La sustancia*» explora el cortometraje desde la estética de lo viscoso, lo monstruoso y lo plástico, proponiendo una lectura del *body horror* como interpelación sensorial.

«*La sustancia*: una respuesta política desde el *body horror* a la histórica representación de los cuerpos femeninos. La necesidad del monstruo femenino» propone una lectura feminista del cine de horror corporal, en el cual la figura del monstruo se vuelve una forma de resistencia y agencia.

«*Soylent Green*: que ese futuro nunca nos alcance» analiza el filme distópico como advertencia ecológica y política, explorando cómo los cuerpos son gestionados, consumidos y desechados en el marco de una crítica biopolítica del capitalismo tardío.

V. El cine como oído (acústica y espacio)

Esta sección propone una reapropiación del sonido en el cine como fenómeno espacial, emocional y narrativo.

«La domesticación del *rock* en el cine mexicano: entre la rebeldía y la reafirmación de valores tradicionales» analiza cómo el sonido —particularmente la música *rock*— se convierte en un campo de tensión cultural e ideológica en el cine mexicano, desde sus usos rebeldes hasta su integración al sistema narrativo y normativo.

VI. El cine como cerebro (mente y cuerpo)

Aquí se abordan las formas de pensamiento cinematográfico, sus vínculos con la memoria, la percepción y la complejidad narrativa.

«Creencia, conocimiento y acción en *Veneno para las hadas*» examina las dinámicas cognitivas del cine fantástico, articulando las tensiones entre lo que se muestra y lo que se cree, y analizando la construcción de la verdad en el relato como fenómeno perceptivo.

«Entre la luz y la oscuridad: el simbolismo trascendental en “Gotta Light” de *Twin Peaks*» analiza la secuencia dirigida por David Lynch desde una perspectiva simbólica y mística, en la que la imagen abstracta y la temporalidad fracturada generan una experiencia sensorial y espiritual.

VII. El cine digital (cuerpo digital)

Finalmente, esta sección explora los modos en que el cuerpo se reconfigura en los entornos digitales, desde la animación hasta los videojuegos.

«Dibujando lo que es real: el cine de Hayao Miyazaki» reflexiona sobre la potencia sensible de la animación, y sobre cómo el trazo manual deviene modo de construir lo real desde lo imaginario, poniendo en diálogo ecología, espiritualidad y corporalidad animada.

«*Elden Ring*: la narrativa fragmentada y la experiencia lúdica» analiza el videojuego desde una lógica narrativa postclásica, en la que el jugador-espectador construye el sentido a partir de la exploración fragmentaria, el descubrimiento diegético y la corporalidad digital interactiva.

Una apuesta desde las humanidades

Desde su comienzo, el campo teórico del cine se ha formulado a la par de cuestionamientos ontológicos, estéticos y epistemológicos. ¿El cine es la imagen en movimiento, el sonido que la acompaña, el entramado narrativo, el espacio discursivo o todo a la vez? ¿Es una experiencia artística o una forma de conocimiento? ¿Es algo más que la suma de sus partes? Estas son algunas preguntas que han participado de la reflexión cinematográfica, las cuales son incluso intrínsecas a las humanidades.

Desde luego, la propuesta de Elsaesser y Hagener ha revitalizado la sistematización de los estudios filmicos, pero no por ello ha dejado de lado las premisas del campo que nos ocupa. De hecho, creemos que las metáforas del cine a través de la corporalidad son una puerta adyacente que por su misma constitución invita a la reflexión desde las disciplinas humanísticas. Aludiendo desde ya tales términos, las categorías cine-corporales han permitido dejar atrás la «ventana» teórica por donde veíamos la teoría cinematográfica con temor a intervenirla, para mejor concebirla como un «umbral» a través del cual nos invita a plantear nuestros propios cuestionamientos.

El propósito de este libro consiste en explorar, a partir de la categorización metafórica fílmico-corporal, problemáticas o coyunturas vinculadas con el pensamiento humanístico presentes en una variada selección de obras cinematográficas. Dichos cuestionamientos provienen de distintas especialidades tales como la filosofía, la historia, la semiótica, la narratología, la ética, el pensamiento místico, las ciencias cognitivas, entre otras. En concreto, las nociones analizadas en esta compilación de estudios van sobre lo real, lo ficcional, lo

monstruoso, lo abyecto, lo normativo, lo simbólico, la memoria, las creencias y las corporalidades digitales. Articulando con esto una compilación de tradiciones en las cuales se busca proponer respectivas actualizaciones teóricas, aunque sin dejar de lado el espíritu que conlleva la apreciación cinematográfica.

De esta manera, la relevancia que adquieren los análisis aquí presentes se hace evidente en cuanto a la conceptualización misma del campo cinematográfico y su vinculación inherente a las humanidades. Tal planteamiento se ve reflejado en las interrogantes de estos trabajos, pues parten del ánimo de renovación impulsado por Elsaesser y Hagener para con ello ampliar el marco de fenómenos concebidos a partir de la confección del mundo que posibilita el cine.

En última instancia este doble juego hermenéutico, un sentido que va de ida y vuelta entre la obra fílmica y los objetos de investigación, hace de este libro una propuesta que busca inspirar la continuación de los estudios de cine desde las humanidades. Pues las películas nos brindan planteamientos sobre las ideas que forman el mundo, pero la investigación nos permite descubrirlas, enunciarlas, asociarlas, cuestionarlas y subvertirlas. El fenómeno *está* en las obras fílmicas, pero el quehacer teórico vuelve posible profundizar en dichos fenómenos a partir de una interpretación metódica.

Por eso las películas seleccionadas corresponden a diversas latitudes y temporalidades; pues su relevancia se basó en la identificación de conceptos que sirvieran de puentes teórico-metodológicos entre las metáforas corporales y las preguntas afines a las inquietudes humanísticas de las autoras y los autores. Finalmente, nuestra apuesta está en destacar las posibilidades que brinda los entrecruzamientos conceptuales aquí abordados junto con la riqueza del arte cinematográfico.

Pensar el cine desde el cuerpo es, en suma, una invitación a pensar el cine con el cuerpo, desde el cuerpo y para el cuerpo. Un libro que articula teoría y análisis, concepto y experiencia, y que asume que todo pensamiento cinematográfico es, ante todo, una experiencia encarnada.

El cine como puerta (pantalla
y umbral)

Detrás de la puerta: la entrada a mundos posibles en *Spirited Away* de Hayao Miyazaki

Celina Arvizu

Introducción

¿Qué hay detrás de una puerta? es una pregunta que muchas veces puede inquietarnos, emocionarnos o al menos causar curiosidad, nunca sabemos qué puede haber al abrir una puerta, pues siempre existe la posibilidad de encontrar una sorpresa agradable o algo terrorífico. La puerta es un elemento cotidiano, presente en todos los espacios para entrar y salir, abrir o cerrar, dejar fuera o permitir pasar, y se convierte en un elemento de contacto o separación que todos los días enfrentamos.

El uso de la puerta como metáfora, en refranes, o dichos comunes también es una constante, expresiones como: «la puerta falsa», para referirse al suicidio, o, «me dio un portazo en la cara» para hablar de un menosprecio, son solo algunos ejemplos de su uso cotidiano en distintos ámbitos. Pero también es capaz de traspasar umbrales, del mundo en que habitamos se incorpora como un elemento importante dentro de las industrias culturales, con distintas funciones dentro de las narrativas.

El paso del umbral

Una puerta es un punto de cruce e intercambio no solo para cambiar de espacio o lugar, también es un portal a muchas posibilidades, y en el caso del cine es un acceso a otros mundos dentro y fuera de la película misma. El uso de la metáfora de la puerta en el cine es abordado por Elsaesser y Hagener (2010), para quienes la puerta puede verse como algo físico o externo a la película, donde el

marco de la pantalla representa el primer umbral que se debe cruzar, pues desdibuja los límites visuales de la película con el ambiente. Toda vez que los bordes se han borrado, el espectador está listo para entrar en un mundo que no es el suyo, un universo en el que se desarrollan sucesos que le piden entrar en el juego tan pronto como cruza el umbral del texto.

La metáfora del cine como puerta según Elsaesser y Hagener (2010), implica que la película es el umbral entre el mundo del espectador y el mundo diegético de la película, pues un umbral tiene siempre dos direcciones que conecta y separa al mismo tiempo, de esta forma, siempre que se atraviesa un umbral se entra en un espacio para dejar otro, lo cual presupone en primer lugar la existencia de dos mundos separados y conectados a la vez. Por ejemplo, en la película animada *Alice in Wonderland* (*Alicia en el país de las maravillas*, 1951), después de caer por el agujero del conejo, Alicia se encuentra en una habitación con una puerta muy pequeña que le permite entrar en el mundo fantástico, o en *Monsters, Inc.* (2001) y *Monsters University* (2013), las puertas de los armarios son el cruce entre el mundo de los monstruos y el de los humanos, situación parecida a lo que veremos en el análisis particular de éste capítulo.

Algunas películas se construyen en torno al cruce y transgresión de puertas o umbrales, los cuales implican que se produzca un cambio constante de los lugares en los que se desarrolla la historia (Elsaesser y Hagener, 2010), además, estos cruces funcionan como los bordes o lugares de conflicto entre el mundo de los personajes (Must See Films, 2015, 1m53s). Como en *The Wizard of Oz* (*El Mago de Oz*, 1939), donde una puerta divide el mundo del que procede Dorothy, identificado en blanco y negro, con el colorido y fantástico mundo tras el umbral de Oz. De forma que estos cruces son como una frontera que marca la división entre dos espacios, que pueden ser dos áreas de un mismo lugar, e incluso diferentes dimensiones.

Según la perspectiva que se tome, existen diversas formas en que se puede utilizar la puerta como parte de los recursos narrativos, por un lado, puede comunicar poder o debilidad al marcar quién puede o no traspasarla (Renée, 2015), como en la serie *The Vampire Diaries* (*Diarios de Vampiros*, 2009), donde las puertas son una barrera sobrenatural que los vampiros no pueden traspasar sin haber sido invitados. Otra forma, es su función de representación física de di-

ferentes barreras emocionales (Must See Films, 2015), que pueden comunicar estados tanto emocionales como mentales, pues al tener las puertas abiertas o cerradas, actúan como barreras y representaciones visuales de la relación entre personajes (Renée, 2015), en la película *Frozen* (2013), las puertas son un elemento central presente incluso en las canciones, como «Do you want to build a snowman?», que hace patente la separación física y emocional entre Elsa y Anna, al actuar como barrera tanto física, como metafórica.

Es por ello que la puerta llega a convertirse en un elemento dramático con una función narrativa, como motivo central, puede ser utilizada para poner de relieve la lógica espacial y narrativa dentro de una película, pues no solamente señala el cruce de un espacio físico hacia otro, sino que también puede representar el transporte de un reino ontológico o temporal hacia otro (Elsaesser y Hagener, 2010). Toma entonces la figura de un portal que no solamente crea una separación física entre dos espacios de una misma dimensión, sino que puede ser una puerta a diferentes realidades o mundos narrativos. En el anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), algunos personajes abren la puerta de «La Verdad», un portal hacia un espacio onírico, donde se encuentran con una entidad que representa el todo y la nada, por lo que entran y salen de una dimensión diferente del mundo en que habitan, y en que se desarrolla su historia.

La puerta marca límites tanto metafóricos como físicos dentro de la narración, en este sentido, Risk (2020), resalta cuatro formas de usarla para enriquecer la historia, mismas que se muestran en la tabla 1. En primer lugar, las puertas representan las relaciones de los personajes, y la forma más común es usarlas para mostrar la relación entre dos personas, como el caso de Anna y Elsa. En segundo lugar, se encuentra la puerta como representación del escape, que incluye la fuga física, y de las situaciones personales de un personaje, como el final en *The Truman Show* (1998), donde Truman abre la puerta de lo que creía que era el cielo, para escapar del mundo ficticio en que habitaba. La tercera forma, es la puerta como separación de mundos, donde funcionalmente las puertas conectan dos lugares, y aunque la mayoría de las veces corresponde a habitaciones o espacios conjuntos, particularmente en películas con elementos ficcionales o fantásticos, pueden ser portales a otros mundos, como le sucede a Alicia al entrar en el país de las Maravillas. El último tipo, se refiere a la

comunicación con la audiencia, donde mostrar una conversación detrás de una puerta que se encuentra cerrada, ayuda a generar una sensación de misterio y tensión, pero al mostrar ambos lados, brinda información que ayuda al avance de la trama. Por ejemplo, en *The Shining* (El Resplandor, 1980), cuando Wendy se encierra en el baño, la puerta funciona como un elemento de tensión al mantener afuera a Jack Torrance.

Tabla 1
Tipos de uso de la puerta como barrera en el cine

Tipos de uso	Representación
Relaciones de los personajes	Símbolo de la separación. Relación entre dos personas. Ayuda a comunicar la división y la tensión.
Representación del escape	La huida del héroe del cautiverio. La fuga de situaciones personales.
Ejemplifican una separación de mundos	Las puertas conectan dos lugares. En películas con elementos de ciencia ficción o fantasía, es un portal a otro mundo.
Comunicación con la audiencia	Ayuda a generar misterio y tensión, separando a la audiencia de la acción.

Elaboración propia a partir de Risk, 2020.

Entre otras funciones de la puerta en la narrativa, están las de mantener inconsciente a la audiencia sobre qué es lo que puede haber detrás, creando un suspenso (Must See Films, 2015, 00:08:10), o bien, ser el final de un viaje para un personaje (Must See Films, 2015, 00:12:04), como veremos en el caso de Chihiro durante el análisis mostrado más adelante. En el acto de crear mundos, la transgresión de las fronteras, la observación clandestina, o la confrontación de diversos espacios, designan funciones de las puertas que resaltan las estructuras de progreso o retraso dentro de la narración, que conducen al espectador a través del mundo de la película (Elsaesser y Hagener, 2010). La puerta es entonces un elemento narrativo, que ayuda al espectador a atravesar los mismos

portales por los que cruzan los personajes a través de su mundo, y para cruzar a otros mundos, los cuales se abordan en el siguiente apartado.

Un mundo dentro de otro mundo

Una vez que el espectador ha traspasado el umbral de la pantalla, acepta de alguna forma entrar en el juego de la película, y adentrarse en un mundo narrativo con sus propias reglas, por lo que comenzaremos por acercarnos a algunas nociones de mundo narrativo y ficcional, así como a los mundos posibles dentro de los relatos.

Los mundos pueden entenderse de dos maneras, por un lado, como contenedores de entidades que tienen un modo de existencia física, donde se desarrollan los acontecimientos, y se encuentran anclados en el tiempo y en el espacio, y por el otro, son redes de relaciones entre dichas entidades (Ryan, 2019). De esta forma, un mundo se compone de un conjunto de individuos que se encuentran dotados de propiedades (Eco, 1993), es decir, que dicho mundo funciona como un contenedor de individuos y acciones que tienen lugar en una sucesión espacio temporal particular.

Muchas propuestas sobre mundos narrativos se refieren por lo general a textos literarios, pero también podemos referir a textos de otra naturaleza como las películas, pues el texto además de manifestar, contiene un complejo de mundos que se sitúan en el espacio extensional relativo al texto mismo (Albaladejo, 1998). Por lo cual, los mundos narrativos se relacionan con textos o grupos específicos de ellos, y como totalidades abarcan no solo el ya mencionado tiempo y espacio, sino que también se componen como existencias individualizadas que sufren una serie de transformaciones, producto del desarrollo de los acontecimientos (Ryan, 2019). Es decir que, cada texto de ficción propone y crea un mundo que es propio, cada película postula su mundo narrativo a partir de los individuos, propiedades y acciones contenidas en la historia.

De esta forma, según Doležel, un mundo ficcional puede describirse de la siguiente manera: «es un pequeño mundo posible, moldeado por limitaciones globales concretas, que contiene un número finito de individuos que son compositibles» (1999: 42). Lo que quiere decir, que en el mundo ficcional que propone una película, tenemos solamente a los personajes que aparecen realizando

acciones en un espacio específico, aunque se pueda suponer que exista más. En la película *Marvel's The Avengers (Los Vengadores, 2012)* durante la batalla de Nueva York vemos una cantidad de personajes en pantalla, y aunque el espectador puede suponer que al ser una ciudad hay muchas más personas, las únicas que forman parte del mundo ficcional son las presentes, al igual que el espacio, aunque se puede suponer que existen otras ciudades, solamente las que aparecen integran ese mundo, pues según Albaladejo (1998), ciertos seres, estados, acciones y procesos, aparecen con diferente valoración según los submundos, que son los mundos individuales de cada personaje.

Un mundo narrativo puede ser tan grande o chico como los textos lo describen, según Ryan (2019), no solamente se trata de mundos sino de universos enteros, ya que pueden contener no solo un mundo real en que se desarrollan los hechos, sino que, puede tratarse de una multitud de mundos posibles creados por la actividad mental de los personajes mismos. Aquí también podríamos decir que existe la posibilidad de que haya más de un mundo en un texto, en *The Nightmare Before Christmas (El Extraño mundo de Jack, 1993)*, al inicio de la película nos presentan las puertas de Halloween, Navidad, Pascua, o Día de Gracias, es decir que dentro del mundo de la película hay varios mundos con sus propias reglas.

Cada texto de ficción formula un mundo posible que es imaginario, con toda una serie de individuos o entidades reconocibles como personajes, objetos y lugares, seleccionados como un conjunto de propiedades, o sus cualidades tanto físicas como relaciones y acciones realizadas (Bertetti, 2017). Un mundo posible es en sí una construcción cultural, que refiere a una serie de estados de cosas posibles que son imaginados por el lector, pues la formulación del mundo posible forma parte de su sistema cultural que depende de sus esquemas conceptuales (Eco, 1993). Entonces, el mundo posible de una película, dependerá de la combinación de aquello que está expresado en la película misma, junto a los esquemas conceptuales o conocimientos previos del lector, sumado a su capacidad para formular sus hipótesis de mundo. Aunque debemos señalar también, que estas construcciones no son fortuitas o totalmente ajenas entre lectores, ya que por su experiencia con el mundo dentro de una cultura, los esquemas conceptuales son comunes a todos los espectadores miembros de dicha cultura, que

los lleva de cierta manera, a formular mundos posibles similares entre individuos, que reflejan su sistema cultural compartido.

En esta formulación de los mundos posibles, su construcción según Bertetti (2017), se lleva a cabo sobre la base de una serie de pistas que se presentan a lo largo del texto, las cuales comienzan con las convenciones del género y los protocolos de lectura, o lo que Eco (1993) llama, el reconocimiento del topic y la selección de la enciclopedia, los cuales para Bertetti (2017), marcan la diferencia y permiten que se distinga entre el mundo real y el mundo del texto que es ficticio.

En los mundos posibles, la realidad no es solamente una de entre muchas posibles alternativas, sino una junto a todas las demás, salvo la diferencia de que es la única que existe (Eco, 1993). Es decir, que en los mundos posibles puede haber tantas variantes o alternativas como genere el lector, pero solamente una es la verdadera. Por lo que, «un mundo posible representa una fase futura del mundo tal como lo tenemos aquí y ahora (Eco, 1984: 1257), similar al planteamiento de Albaladejo (1998), para quien, un mundo es posible en tanto que es alternativo de otros mundos que han sido actualizados, o que pueden ser actualizables, o al menos hipotéticamente actualizables. Y en el caso de la ficción, esas alternativas del mundo son confirmadas por los estados posteriores del texto. Si recordamos *Frozen* (2013), al comienzo Hans se presenta como un príncipe bueno, por lo que el espectador puede formular mundos posibles donde se casa con Anna, o salva a Elsa, pero es un estado posterior el que muestra que se trata de un villano, confirmando o negando las hipótesis del lector.

En la formulación de los mundos posibles dentro de la narración, según Eco (1993), un mundo consiste en una serie de individuos que están dotados de propiedades, pero como algunas de estas propiedades pueden también ser acciones, un mundo posible puede ser interpretado también como el desarrollo de los acontecimientos. Por lo que, no únicamente se refiere a personajes, sino al desarrollo de las acciones, que no tienen que ser reales o apegarse a la realidad y sus reglas. Sin importar el caso del mundo narrativo, estos mundos posibles tienen o siguen reglas con un referente en la realidad, pues «los mundos ficcionales son conjuntos de estados posibles sin existencia real» (Doležel, 1999:

35). Así que, por más detallados o verosímiles que estos sean, no dejan de ser mundos ficcionales limitados por lo expuesto en el texto.

La ficción y la fantasía siempre tienen un fundamento real, en tanto se construyen al tomar como base el mundo fáctico, pues a diferencia del mundo de los espectadores, el mundo de los personajes solamente puede ser verificado por los estados posteriores de la fábula, en los cuales se injertó la previsión (Eco, 1993), pues dentro de un mundo narrativo, se toman en cuenta los distintos estados temporales (Eco, 1992), y a partir de ellos es que el espectador puede generar sus hipótesis de mundos posibles.

Normalmente en el desarrollo de una historia, el mundo de referencia es el de la realidad, pero en caso de que no lo sea, el texto debe indicarlo (Eco, 1992); ese mundo ficticio puede funcionar como si fuera real y estar regido por una serie de reglas y, por tanto, ser un mundo posible global y ficcional verosímil (Albaladejo, 1998), puesto que un mundo narrativo puede tomar prestadas ciertas propiedades que provienen del mundo real (Eco, 1993). En este sentido, los mundos narrativos, sean o no de ficción o fantásticos, tienen como base el mundo de nuestra realidad; por ejemplo, aunque haya personajes que puedan volar, se debe aceptar primero que la gravedad existe para poder violar dicha ley.

El mundo real existe independientemente y mucho antes de que se realice el texto, o que el espectador se enfrente a él (Espezúa, 2006). Sin embargo, solamente son capaces de mostrar ciertos aspectos seleccionados de un mundo, por lo que los mundos narrativos son en principio entidades fundamentalmente incompletas (Ryan, 2014), donde además, los mundos de la ficción con los individuos que los amueblan, pertenecen a mundos que son muchas veces naturalmente imposibles (Bertetti, 2017). Como el mundo de Star Wars, que se desarrolla en planetas físicamente inexistentes sin contraparte en la realidad, pero que existen en su mundo narrativo.

Lo que puede distinguir a las narrativas de orden fantástico de las realistas, según Eco (1984), es que el mundo posible es estructuralmente distinto del mundo real, ya que el mundo ficticio es estructuralmente similar o compatible con el mundo de la realidad, al menos hasta que algo en el desarrollo de la historia cambia la relación que define su mundo narrativo (Bertetti, 2017). *The Hunger Games* (*Los Juegos del Hambre*, 2012) tiene propiedades similares a las del

mundo de la realidad, hasta que se hace una cosecha de niños que deben pelear a muerte. Podemos decir, que esos mundos toman como eje de partida el nuestro, que podemos nombrar «real», del cual toman los elementos necesarios para construir el mundo ficcional, en un proceso de ida y vuelta al acudir constantemente a los conocimientos de los espectadores, para llenar el mundo narrativo con ayuda de su experiencia previa (Eco, 1993).

Por ello, para Ariza (2021), la estructura que compone los mundos fantásticos parten del reconocimiento de una estructura explícita de un mundo de ficción posible, aunque la estructura de mundo sea físicamente imposible o sobrenatural, la cual se desvela en el momento en que se presenta el elemento perturbador, que son los acontecimientos que distorsionan las fuerzas del mundo de la realidad, pues los elementos fantásticos evidencian que hay leyes o reglas incognoscibles. Como que haya una sociedad civilizada y completamente integrada por animales en *Zootopia* (2016), por lo que hay textos que desde un inicio muestran los elementos que distorsionan la realidad, es decir que desde el comienzo le indican al espectador la clave para acercarse al texto.

Es posible acceder a los mundos ficcionales al cruzar la frontera que divide dos reinos, el de lo real y el de lo posible (Doležel, 1999). Que podemos encontrar tanto en el cruce de nuestra realidad con el mundo narrativo, como en el cruce de los personajes entre su mundo diario y el fantástico. Y como mencionan Elsaesser y Hagener (2010), y Must See Films (2015), la primera puerta que se cruza es un umbral entre dos mundos diferentes, el de nuestra realidad común a todos los miembros de una cultura, y el mundo de la narración. Hemos hecho una breve descripción referente a los mundos narrativos y posibles, por lo que ahora nos adentramos en el análisis de una película, donde la puerta tiene gran importancia para el desarrollo de los mundos posibles.

A través de las puertas en *Spirited Away*

En los apartados previos se realizó un acercamiento a la idea de la metáfora de la puerta como cine y como umbral, así como a la descripción y algunas de las características de los mundos narrativos y mundos posibles, por lo que en el presente apartado nos adentramos en el uso de la puerta en el caso de la película: *Spirited Away* (*El Viaje de Chihiro*, 2001) de Hayao Miyazaki.

La película sigue la historia de Chihiro, una niña que entra en el mundo de los espíritus junto con sus padres, quienes son convertidos en cerdos, y para rescatarlos debe trabajar arduamente en una casa de baños controlada por una bruja llamada Yubaba. Tras escapar de la casa de baños, Chihiro se dirige a buscar a otra bruja llamada Zeniba, quien le ayudará en su viaje de vuelta, y tras regresar para enfrentar a Yubaba, Chihiro logra rescatar a sus padres y liberarse a sí misma para volver a su mundo.

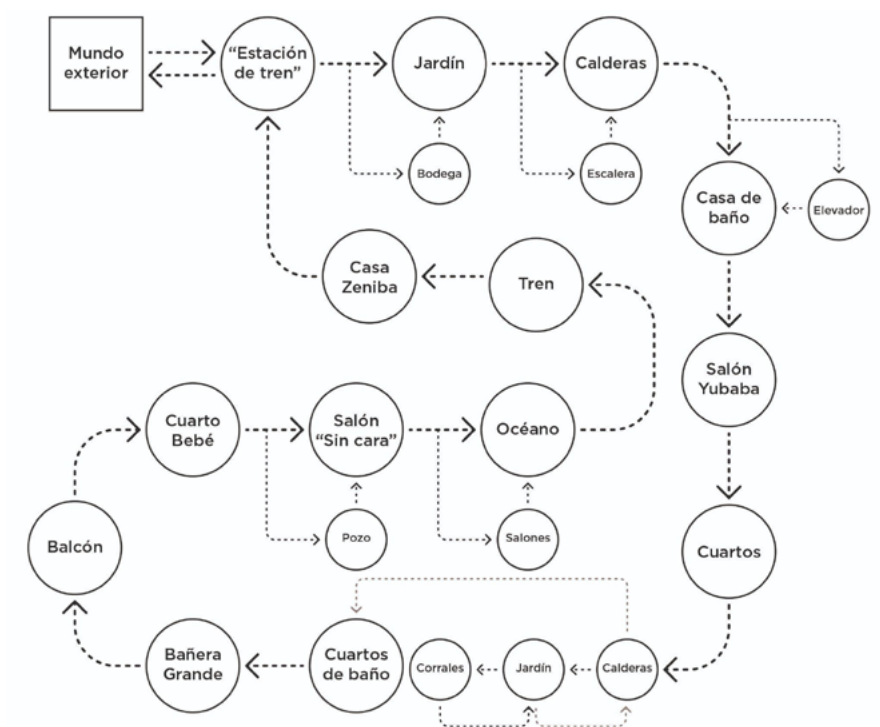
Si partimos de la idea de Eco (1992, 1993) de que el mundo del texto toma como referencia el mundo de la realidad. Al comienzo de la película, Chihiro se encuentra en el mundo real de su mundo narrativo, un mundo que puede ser la representación del nuestro, hay automóviles, calles, casas, etc., pero una vez que ella y sus padres atraviesan el túnel como primer umbral (figura 1), se adentran en un mundo fantástico. Podemos decir que hay un mundo de referencia que es el nuestro, pero en la película hay un mundo narrativo que funciona como mundo de referencia para el personaje, hay un mundo dentro de otro mundo.

Figura 1
Cruce del primer umbral (*Spirited Away*, 2001)



En la figura 2, se muestra una representación de los umbrales que atraviesa Chihiro a lo largo de la película, y aunque como menciona Albaladejo (1998), cada personaje tiene un submundo, es decir que dentro del mundo de *Spirited Away* tenemos el submundo de Haku, Yubaba, y todos los personajes a lo largo de la película, es el submundo de Chihiro el que consideramos el principal y el que se sigue en éste trabajo.

Figura 2
Cruce de puertas en el desarrollo de la película *Spirited Away*



Elaboración propia.

Cuando Chihiro y sus padres atraviesan el primer umbral, abren la puerta a un mundo posible, o las hipótesis de desarrollo de la historia que debe formular el espectador (Eco, 1992 y 1993). Y en este caso, se puede comenzar por crear

hipótesis sobre qué es ese lugar, inclusive los padres mismos generan su propia hipótesis al pensar que se trata de un parque de diversiones abandonado, pero el texto la niega al presentar un mundo fantástico, que como Bertetti (2017) refiere, tiene sus propias reglas, que pueden violar las reglas lógicas de nuestro mundo de referencia, que en principio son las reglas del mundo narrativo del comienzo de la película. Por ejemplo, en el mundo de Chihiro, las personas no se convierten en cerdos, pero dentro del mundo fantástico tras la puerta, sus padres son transformados en animales.

Una vez que se ha establecido que la película se desarrolla dentro de un mundo fantástico, comienzan a aparecer espíritus. Chihiro es conducida para atravesar una serie de puertas que corresponden a bodegas y corrales hasta llegar a la puerta de un jardín, si bien la niña cruza todas estas puertas, la más importante del conjunto es la última, pues es el umbral que permite al espectador continuar con la formulación de mundos posibles (figura 3). Cuando atraviesa la puerta del jardín, ha cruzado el umbral de la casa de baños, donde el espectador puede formular qué es lo que pasará con la niña ahora que no puede escapar del mundo de los espíritus.

Figura 3
Umbral del jardín (*Spirited Away*, 2001)



El siguiente cruce por el que debe atravesar, es el de las calderas para encontrarse con Kamaji, un personaje fantástico cuya tarea es realizar mezclas herbales. Sin embargo, antes atraviesa por la puerta de unas escaleras, un pequeño umbral que nos muestra una transición entre una puerta y otra, además de hacer notar la personalidad miedosa de la niña al comienzo de su aventura. Dentro del salón de calderas nos presentan a Kamaji y Lin, personajes fundamentales para la misión, pues esta última es quien guía a Chihiro hasta la puerta de Yubaba, la hechicera que gobierna ese lugar. Esta puerta además de ser un borde que divide dos espacios, es otro punto de conflicto (Must See Films, 2015, 00:01:53), nuevamente enfrentamos la tarea de formular un mundo posible sobre quién es Yubaba. En este caso la puerta (figura 4), muestra lo que Renée (2015), refiere como demostración de poder. Por una parte es sumamente detallada en comparación con otras puertas, por lo que desde la forma es ya una muestra de status del personaje dentro del mundo narrativo, y por el otro lado, Chihiro no atraviesa la puerta a pie, pues es la bruja quien la hace levitar para atraerla contra su voluntad.

Figura 4
Puerta de Yubaba (*Spirited Away*, 2001)



Para seguir con los cruces en el recorrido de la historia, una vez que Chihiro atraviesa la puerta de Yubaba, se encuentra frente a un ser un tanto aterrador que rompe con las características físicas de una persona, según las reglas del mundo de referencia, pues la proporción de su cuerpo no corresponde a las de una persona normal, lo que refuerza la separación entre los mundos real y narrativo. El cruce de esta puerta es tal vez el segundo más importante después del túnel, ya que es aquí donde comienza su labor para rescatar a sus padres, y su transformación como personaje. En los siguientes cruces, la niña atraviesa algunos umbrales dentro de las habitaciones, para encontrarse con los personajes que habitan el mundo narrativo de la casa de baños. Hay que resaltar que además de separar espacios, las puertas también pueden contener, pues según se explica, los trabajadores no pueden abandonar la casa de baños y mucho menos su mundo.

La siguiente es una serie de puertas que atraviesa Chihiro para ver a sus padres convertidos en cerdos, por lo que cruza las puertas de: escalera, jardín, y corrales, sin embargo, no muestra todas las puertas de regreso al interior de la casa, por lo que el espectador debe imaginar lo que hizo la niña. De modo que no siempre es necesario que la película muestre todas las puertas o los cruces en una historia para comprender que fueron atravesadas, ya que el lector puede hacer ese ejercicio por su cuenta.

Las siguientes puertas dentro de la casa de baños, donde Chihiro realiza sus labores tampoco muestran, así que el espectador debe suponer que atraviesa varias de ellas como se muestra en la figura 5. Sin embargo, la más importante corresponde a una tina donde atiende a un Dios del río, que le hace un obsequio que le ayudará en estados posteriores. La siguiente puerta que abre la niña es para rescatar a un dragón, del cual, el personaje mismo crea la hipótesis de que se trata de Haku, hipótesis que será confirmada o rechazada en un estado posterior de la fábula, por lo que, hasta ese momento la hipótesis se trata de un mundo posible imaginado por el personaje (Eco, 1992).

Tras seguir al dragón, Chihiro atraviesa una puerta dentro del salón de Yubaba, la cual ayudaba a contener a un bebé gigante, que en un estado posterior se unirá al viaje de la niña. Y es aquí donde podemos ver que la apertura de una puerta en un estado previo, puede tener consecuencias en estados posteriores de la fábula, pues al comienzo de sus labores en la casa de baños, Chihiro abre

Figura 5
Puertas dentro de la casa de baños (*Spirited Away*, 2001)



la puerta a un individuo que esperaba en el jardín, por lo que la niña es obligada a atravesar una serie de puertas mientras es perseguida por dicho monstruo, hasta salir de la casa de baños.

Nuevamente tenemos cruces de puertas que se pueden suponer, pues en el siguiente estado, Chihiro se sube a una balsa para llegar a la estación del tren, el espectador no ve cuando sale de la casa de baños, únicamente puede formular que en algún momento cruzó el umbral, es decir que debe formular hipótesis de mundos posibles que en este caso no son resueltas, ya que nunca se muestra esa puerta y el mundo posible permanece como mera especulación.

Ya una vez en la plataforma para abordar el tren, la siguiente puerta es la del vehículo mismo (figura 6), pues como refiere Risk (2020), una puerta ayuda a conectar lugares. En este caso, el cruce de la puerta del tren es el umbral que conecta con el mundo de Zeniba, y aunque no es el cruce de un espacio en otro directamente, es el umbral que le permite al personaje llegar a otra porción del mundo narrativo. Por otra parte, el cruce de este umbral nuevamente le da la oportunidad al espectador de formular hipótesis de mundos posibles, pues en la primera aparición y la descripción que hacen de Zeniba, la muestran como

Figura 6
Puerta del tren (*Spirited Away*, 2001)



otra bruja mala y vengativa. Además, al atravesar la puerta del tren, la niña ha pasado de ser una servidora en la casa de baños, a la líder de un equipo con el objetivo de salvar a Haku.

Pero, es el cruce del umbral de la puerta de la casa de Zeniba (figura 7), el que finalmente confirma o rechaza las hipótesis de mundos posibles formuladas (Eco, 1992), pues la bruja en realidad es un ser bondadoso que le indica a la niña como rescatar al dragón, lo que además confirma la hipótesis de mundo posible formulada por la propia niña, el dragón es Haku. Pero así como una puerta puede abrirse para pasar, también puede usarse para salir, y en el siguiente estado, atraviesa el mismo umbral por el que entró para comenzar su viaje de regreso.

En el estado final dentro del mundo de los espíritus, Chihiro logra liberarse del contrato, y se encuentra en posibilidad de regresar a su propio mundo. En este caso, hay una reiteración en el cruce de las puertas, pues el viaje del personaje termina cruzando el portal de regreso, es decir que termina donde empezó después de su transformación, en un comienzo pasa del exterior o su mundo real y entra en el mundo espiritual, y al final, deja el mundo espiritual para regresar a su propio mundo a través del mismo portal (figura 8).

Figura 7
Puerta Zeniba (*Spirited Away*, 2001)



Figura 8
Portal de regreso al mundo exterior (*Spirited Away*, 2001)



Por lo que, como refieren Risk (2020) y se muestra en *Must See Films* (2015, 00:08:10), una puerta puede ser un escape o el final de un viaje, y en nuestro caso se trata de ambos, la niña no solamente logra escapar del mundo de los espíritus que la mantuvo cautiva junto con sus padres, sino que es también el final de su viaje y transformación en la película. Pues al comienzo, cuando atraviesa el primer umbral, es una niña miedosa y asustadiza, pero cuando está por cruzar el mismo umbral de regreso, es una niña resuelta y segura, que logró vencer a Yubaba. Por lo que no solamente se transforma el mundo narrativo, sino que, cada cruce del umbral ha ayudado en la transformación y cambio del personaje.

Conclusiones

El mundo narrativo es una serie de situaciones en evolución, y la representación en la mente del receptor (Ryan, 2014), es decir, las formulaciones de mundos posibles son una simulación de los cambios que tienen lugar por los sucesos presentados en la trama misma. En nuestro caso, los estados de la fábula están marcados por los cruces de las puertas, los cuales no solo funcionan para separar, unir o conectar espacios o personajes como refieren Risk (2020) o Elsaesser y Hagener (2010), sino que son los estados de suspense como refiere Eco (1993), es decir, los momentos en los cuales el espectador no sabe lo que puede pasar, y a partir de los cuales formular mundos posibles en el desarrollo de la historia.

Cada puerta representa una posibilidad, un cambio en los estados del mundo posible y de los submundos de los personajes, en el caso de Chihiro como personaje central de la historia, el cruce de cada umbral es mera posibilidad de que algo suceda o no, cada cruce es un estado de suspenso en el cual se abre la puerta, literal y metafóricamente a un estado futuro de la historia, para que esas hipótesis se confirmen o se rechacen. Al tiempo que el personaje mismo se transforma, pues no se trata solamente de cambios entre espacios, sino que cada cruce afecta al desarrollo del personaje.

Además, algunas puertas ayudan a separar las propiedades y establecer otras para el mundo narrativo, como en este caso, donde el cruce del primer umbral que es también el último, es el que marca la diferencia entre el mundo de la rea-

lidad, tanto del personaje como del nuestro, con las propiedades del mundo de la narración que no corresponden completamente con las reales.

La puerta y el umbral marcan estados de cambios, que pueden transformar al personaje a lo largo de la historia, cada cruce modifica las propiedades y características no solo del mundo narrativo, sino del personaje mismo, las hipótesis de mundos posibles, no solamente se refieren a los cambios en la historia, sino también a los cambios en el personaje. Como nuestro caso, donde Chihiro es una niña con miedo, temerosa y molesta al comienzo, pero tras el cruce de varios umbrales y regresar al primer umbral pero del lado opuesto, se ha transformado en una niña resuelta, sin miedo y decidida, por lo que además de guiar el desarrollo de la historia, las puertas también marcan la transformación.

La puerta entonces puede entenderse como el momento que marca los estados de la fábula, y los estados de suspense a partir de los cuales se formulan los mundos posibles, el cruce del umbral es cambio en el mundo y en el personaje, ayuda a introducir personajes, propiedades y acciones, pero también a concluir con otras, nos deja entrar en nuevos espacios que pueden ser a su vez nuevos mundos dentro del mundo. Por lo que la puerta, no solamente es un elemento o recurso narrativo dentro del texto, sino que puede convertirse en un elemento que ayuda a articular toda la historia.

Bibliografía

- Albaladejo, T. (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín*. Universidad de Alicante.
- Ariza, E. (2021). Mundos posibles de lo fantástico. Una aproximación a la estructura de mundo. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (30), 363-390.
- Bertetti, P. (2017). Building science-fiction worlds. En M. Boni (Ed.), *World Building: Transmedia, Fans, Industries* (pp. 47-61). Amsterdam University Press.
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Arco Libros.
- Eco, U. (1984). Science-fiction and the art of conjecture. *TLS-The Times Literary Supplement*, (4257), 1257-1258.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen.

- Eco, U. (1993). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen.
- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film theory. An introduction through the senses*. Routledge.
- Espezúa, D. (2006). Ficcionalidad, mundos posibles y campos de referencia. *Dialogía: revista de lingüística, literatura y cultura*, (1), 69-96.
- Must See Films. (28 de julio de 2015). *DOORS IN FILM | A Mash-Up* [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=wC_Kakf5PWI&t=1s
- Renée, V. (8 de Agosto de 2015). *What Can We Learn About Storytelling from over 50 Examples of Doors in Films?* NoFilmSchool. <https://nofilmschool.com/2015/08/what-can-we-learn-about-storytelling-from-doors-in-films>
- Risk, M. (25 de febrero de 2020). *How These Oscar Winning Films Use Doors To Tell Better Stories*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/how-these-oscar-winning-films-use-doors-to-tell-better-stories/>
- Ryan, M. (2014). Story/worlds/media: Tuning the instruments of a media-conscious narratology. En M. Ryan y J. Thon (Eds.), *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 25-49), University of Nebraska Press
- Ryan, M. (2019). From Possible Worlds to Story Worlds. En A. Bell y M. Ryan (Eds.), *Possible worlds theory and contemporary narratology* (62-87). University of Nebraska Press.

Filmografía

- Buck, C., y Lee, J. [Directores]. (2012). *Frozen: una aventura congelada (Frozen)*. Walt Disney Pictures.
- Docter, P. Unkrich, L., y Silverman, D. [Directores]. (2001). *Monsters, Inc.* Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.
- Fleming, V. [Director]. (1939). *El mago de Oz (The Wizard of Oz)*. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Geronimi, C., Jackson, W., y Luske, H. [Directores]. (1951). *Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland)*. Walt Disney Pictures.

- Irie, Y. [Director]. (2009-2010). *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* [Serie de Televisión]. Bones.
- Kubrick, S. [Director]. (1980). *El resplandor (The Shining)*. Warner Bros. Pictures; Hawk Films; Peregrine Productions.
- Miyazaki, H. [Director]. (2001). *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi)*. Studio Ghibli.
- Moore, R., y Howard, B. [Directores]. (2016). *Zootopía (Zootopia)*. Walt Disney Pictures.
- Ross, G. [Director]. (2012). *Los juegos del hambre (The Hunger Games)*. Lionsgate; Color Force.
- Scanlon, D. [Director]. (2013). *Monsters University*. Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.
- Selick, H. [Director]. (1993). *El extraño mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas)*. Touchstone Pictures; Skellington Productions.
- Weir, P. [Director]. (1998). *The Truman Show*. Paramount Pictures.
- Whedon, J. [Director]. (2012). *Marvel's The Avengers*. Marvel Studios.
- Whedon, J. [Director]. (2015). *Avengers: Age of Ultron*. Marvel Studios.
- Williamson, K., Plec, J., Morgenstein, L., Levy, B., Dries, C., Hsu, M., Fiveash, C. y Stoteraux, J. [Productores Ejecutivos]. (2009-2017). *The Vampire Diaries* [Serie de Televisión]. Outerbanks Entertainment; Alloy Entertainment; CBS Television Studios; Warner Bros. Television.

La habitación: una propuesta de análisis desde el mito de la caverna de Platón

*Dalila Ayala Castillo
Antonio de Jesús Moreno Jiménez*

Introducción

La habitación (*Room*, Lenny Abrahamson, 2015), en el plano diegético, aborda la existencia de Joy y su hijo Jack, quienes viven prisioneros en un cobertizo, luego de que el Viejo Nick secuestrara a Joy, la tuviera en cautiverio y la embarazara.

Con la intención de que Jack se desarrollara de la mejor manera posible en el espacio reducido que habitan, su madre ha creado un mundo ontológico para él. Por su parte, ella sufre los efectos psicológicos y físicos de saber que afuera existe un mundo repleto de posibilidades de desarrollarse de distintas formas, en el cual ella creció y se desarrolló, pero del que fue apartada hace siete años.

Al cumplir cinco años su hijo, y debido a una serie de circunstancias, Joy decide que es momento de contarle a Jack sobre la naturaleza verdadera del mundo, con el fin de que la ayude a escapar del cobertizo.

La intención de este trabajo es realizar un análisis filosófico sobre la transición del niño de su mundo ontológico al de su madre, a partir de las metáforas de la ventana y el marco, y la puerta, pantalla y umbral, mismas que forman parte de las siete metáforas que integran el modelo teórico cinematográfico planteado por Thomas Elsaesser y Malte Hagener (2010).

Como apoyo a este análisis, se abordará el mito de la caverna de Platón, expuesto en su diálogo *República* (2014), a través del que será posible entender

con mayor precisión la crisis epistemológica y la transición ontológica de Jack al cruzar el umbral de la habitación y conocer el mundo externo a esta. A lo largo de la película, podemos ver la manera en la que Jack va incrementando su catálogo ontológico, conforme se va alejando de la puerta de su mundo y conociendo un mundo nuevo, o «verdadero», mediante las reflexiones que realiza.

La diégesis de La habitación

«El monstruo de Amstetten» fue el nombre que se le dio a la escalofriante historia de Josef Fritzl, un ingeniero austriaco que durante 24 años (1984-2008) mantuvo en cautiverio a su hija Elisabeth, en un sótano, y con la que tuvo siete hijos.

Este caso sirvió de punto de partida a la escritora Emma Donogue, quien en el año 2010 publicó la novela *Room*. Para el 2015, Donogue adapta su relato para la pantalla grande, apareciendo con el mismo título de su novela (*La habitación* en español). La dirección de este filme corrió a cargo de Lenny Abrahamson y es una producción británica-estadounidense-irlandesa-canadiense.

La película tuvo una buena recepción comercial y fue nominada a los premios de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas, es decir, los premios Óscar, en las categorías de Mejor Película, Mejor Dirección, Mejor Guion Adaptado y Mejor Actriz, logrando Brie Larson la codiciada estatuilla en este último renglón.

De manera similar a como acontece en la novela, la diégesis aborda la perspectiva de Jack, un niño que recién cumple cinco años. Él es hijo de Joy Newsome, la cual tenía 17 años cuando fue secuestrada por el Viejo Nick, quien la ha tenido recluida en un cobertizo a lo largo de siete años, abusando de ella. Derivado de esto, Joy quedó embarazada y tuvo a Jack, sin embargo, Joy, llamada Ma por su hijo, no le permite a su abusador tener contacto con Jack.

Los primeros 47 minutos de la película no son aptos para claustrofóbicos, ya que transcurren en la habitación que le da nombre a esta película, generando una sensación de reclusión, de encierro y opresión espacial.

Se relata poco a poco el cautiverio de madre e hijo. Ella le cuenta historias como *Alicia en el país de las maravillas*, *El conde de Montecristo* o el relato de Sansón, le ha construido toda una narrativa acorde a su realidad, en la que lo único que existe en el mundo es lo que está a su alrededor, en esa pequeña ha-

bitación, donde tienen una televisión, un tragaluz y una puerta sellada, la cual es controlada por el Viejo Nick, quien aún realiza indeseables visitas para seguir abusando de Joy.

Ma le explica a su hijo que necesita de su ayuda para escapar, contraviniendo toda la narrativa que previamente le había hecho, en la que el mundo real no existía, pues le platica de la forma en que era su vida antes de estar cautiva, hablándole en particular de la casa de sus padres, de la que recuerda específicamente una hamaca en la que se mecía y que comía helado.

Jack no está conforme con esta nueva historia, pero con ejemplos de la televisión comienza a distinguir lo real (una ballena y una novela) y lo no real (*Dora la exploradora*), así que la madre intenta una fuga, por lo que le pide a su hijo que se finja enfermo, pues así logrará que el Viejo Nick lo lleve al hospital, donde podrá pedir ayuda.

Como este plan no funciona, inmediatamente, Joy decide arriesgar el todo por el todo, y luego de esta supuesta enfermedad escenifica la muerte de Jack, a quien envuelve en una alfombra, no sin antes darle instrucciones precisas sobre lo que debe hacer una vez que esté en manos del Viejo Nick —camioneta, menearse, saltar, correr y gritar— y asegurarle que va a amar el mundo (real). Luego de saltar de la camioneta en un momento que se detuvo, el niño consigue llamar la atención de un hombre que paseaba con su perro, quien llama a la policía. El Viejo Nick escapa.

El resto de la película implica, por un lado, el conocimiento del mundo por parte de Jack, así como la reincorporación de Joy al mismo, con las complicaciones correspondientes. Para Jack, que antes solo había visto a su madre y de manera mínima al Viejo Nick, es sumamente difícil relacionarse con este nuevo mundo, al grado de pedirle a su madre que vuelvan a la cama de su habitación y preguntarle a su madre si están en otro planeta, a lo que Joy contesta que es el mismo, pero lo están viendo desde otro punto, además de colocarse frente a un espejo y por primera ocasión verse reflejados juntos.

Jack comienza su contacto con la realidad en el hospital, donde tiene miedo de un doctor, el cual sugiere que, por el nulo contacto que el niño ha tenido con el mundo, use cubrebocas, lentes oscuros y bloqueador solar. También conoce a sus abuelos, quienes se separaron luego de que aconteciera el rapto de su hi-

ja. Incluso su abuelo, Bob, viene de lejos para reencontrarse con su hija y nieto, mientras que la abuela ya tiene una nueva pareja —Leo—.

Al llegar a la que fuera su casa, donde los medios sensacionalistas buscan a la familia para informar del caso mediático, Jack ni siquiera puede subir las escaleras de manera correcta, puesto que no las conocía en su pequeña habitación. Es rechazado por su abuelo, quien prefiere irse antes que convivir con él.

Por su parte, Leo empieza a acercarse al niño y se gana su confianza, e incluso, un poco más adelante, le permite convivir con su perro Simus. Con el paso del tiempo y obligado por la ausencia de Ma, Jack también convive con su abuela e incluso logra tener un amigo con el que juega fútbol. Jack, que en toda la película había aparecido con cabello largo, al grado de que la persona que encontró al saltar de la camioneta pensó que era una niña, igual que la policía que le ayudó, le pide a su abuela que se lo corte, pues así podrá mandárselo a su mamá para que tenga fuerza para recuperarse —intertexto con el relato bíblico de Sansón—.

En el cierre de la película, por medio de su voz en *off*, que ya previamente había dado su punto de vista en otros momentos, Jack recapitula que a los cuatro años no sabía del mundo, pero que ahora está dispuesto a vivenciarlo con todas las experiencias correspondientes.

De manera paralela, Joy sufre al intentar reincorporarse a la sociedad, tras haber estado aislada por más de siete años sin mayor contacto social que el que entabló en un primer momento con su secuestrador —el Viejo Nick—, y posteriormente con su hijo.

El primer shock que sufre Joy es en el hospital, de donde busca retirarse tan pronto se lo permitan, a pesar de la recomendación del doctor de que permaneciera más tiempo ahí para no exponer a su hijo a un entorno que podría resultarle hostil, pues nunca antes había estado en contacto con la luz del sol ni con distintos tipos de bacterias. Aún en el hospital, Joy trata de explicarle a su hijo la nueva realidad en la que están inmersos, pero Jack no alcanza a comprender la manera en la que ha cambiado su dinámica. Ma le hace saber que todas las reglas que había en la habitación ya no sirven, han quedado atrás.

Una vez en casa, Joy pasa de largo de la prensa que la esperaba, pero empieza a entrar en conflicto con sus padres, a quienes cuando dejó de ver aún eran

un matrimonio; durante la cena, Joy discute con su padre, pues le recrimina que ni siquiera voltee a ver a Jack, por lo que el flamante abuelo decide retirarse.

Al paso de los días, Joy encuentra un álbum de fotografías que le muestra a su hijo, centrándose en una imagen de cuando era atleta con sus compañeras de la escuela, enfatizando en el hecho de que ellas siguieron sus vidas y ella perdió muchos años encerrada. Un abogado, que ya había tenido un par de apariciones en el hogar de Joy, sugiere la posibilidad de conceder una entrevista a la prensa, lo que le dará recursos a Joy para afrontar el juicio del Viejo Nick, quien cayó en prisión según se pudo ver en un noticiero.

Nuevamente el doctor aparece y analiza los dibujos de Jack, pero Joy decide no salir de su cuarto para hablar con él. Joy pelea con su madre, con el pretexto de que la abuela le había prestado su celular al niño, pero en realidad el conflicto es por reclamarle que no haya perdido el tiempo con su nueva pareja, quien ahora vive en el que fuera su hogar familiar, además de culparla de haberle enseñado a ser amable, pues ello le hizo acercarse al Viejo Nick a causa de un supuesto perro enfermo, momento que su secuestrador aprovechó para encerrarla.

A raíz de esta pelea, Joy busca al abogado para otorgar una entrevista televisiva y conseguir dinero para irse de su otrora casa familiar. Luego de esta, en la que se abordan temas personales que la desestabilizan por completo, como si llegó a sentir algo por su secuestrador o si le permitirá una infancia normal a su hijo, Joy tiene una crisis en el baño en la que se intenta suicidar con medicamentos. Jack llega y se la llevan al hospital, de donde regresa solamente para la escena final, en la que se reencuentra con su hijo, al que le confiesa que no ha sido una buena madre.

Platón y el mito de la caverna

El mito de la caverna de Platón forma parte de una serie de argumentos que el filósofo griego utiliza para explicar parte de su teoría del conocimiento, a través de esta alegoría sustenta su idea de que el Bien nos acerca al mundo de las ideas, es decir, a la verdad, y nos aleja del mundo ininteligible (el mundo de las sombras). Dicho mito puede encontrarse en el libro VII del diálogo *República*, en el que expone principalmente su teoría política.

Esta metáfora comienza explicando cómo en una caverna se encuentran, desde niños, unos prisioneros, quienes están encadenados de los pies y del cuello, lo que los condiciona a mirar todo el tiempo hacia el frente, sin posibilidad de girar la cabeza.

Mientras que los hombres recluidos se encuentran en esta posición, detrás de ellos se eleva un fuego, el cual proyecta las sombras de figurillas que otros hombres transportan por detrás de estos. Estas pueden ser de otros humanos, y también de animales y objetos. Además, llega a los prisioneros un eco de voces de los personajes que transportan las figurillas.

Debido a estas circunstancias, principalmente por la posición en la que se encuentran los prisioneros, la cual les impide ver a los personajes que emiten las voces que llegan a escuchar, es posible entender que los prisioneros piensen que los sonidos proceden de las figurillas.

En un momento determinado, uno de los prisioneros logra liberarse mirando hacia la luz del Sol. Sin embargo, debido al encandilamiento, no logra en un principio percibir las cosas de las que procedían las sombras. Tampoco es capaz de mirar directamente al Sol. Conoce primero las sombras, luego el reflejo en el agua de los hombres y de las otras cosas, después podrá mirar a los hombres y las cosas de manera directa, para posteriormente mirar el cielo, los astros y la luz de la luna; finalmente, podrá mirar la luz del Sol de forma directa y conocerá la verdad sobre este (Platón, 514a).

Cuando el personaje que se ha liberado logra percibir las cosas y se da cuenta que lo que creía antes como verdadero en realidad eran sombras de lo real, vuelve con el objetivo de liberar a los otros. Pero, debido a la luz que ha percibido, se le complica mirar entre tinieblas. Así, los prisioneros que no han salido de la caverna piensan que el hecho de salir a la luz ha atrofiado sus sentidos y que no tiene ningún beneficio salir de ahí, ya que ello le ha acarreado una desgracia al hombre que pudo salir:

—Y si tuviera que discriminar de nuevo aquellas sombras, en ardua competencia con aquellos que han conservado en todo momento las cadenas, y viera confusamente hasta que sus ojos se reacomodaran a ese [517a] estado y se acostumbraran en un tiempo nada breve, ¿no se expondría al ridículo y a que se dijera

de él que, por haber subido hasta lo alto, se había estropeado los ojos, y que ni siquiera valdría la pena intentar marchar hacia arriba? Y si intentase desatarlos y conducirlos hacia la luz, ¿no lo matarían, si pudieran tenerlo en sus manos y matarlo? (514a). (Platón, 2014)

La alegoría de la caverna ha sido interpretada de múltiples maneras y ha sido objeto de distintos estudios sobre educación, psicología y cine. No es necesario realizar las correspondientes referencias acerca de dichas investigaciones, ya que no aportan argumentos ni ideas directamente al objeto de este artículo, por lo que procedemos a explicar las metáforas de Elsaesser y Hagener.

La propuesta teórica de Elsaesser y Hagener: ventana y puerta

En su libro *Film theory, an introduction through the senses* (2010), Thomas Elsaesser y Malte Hagener hacen una interesante propuesta de interpretación en torno al cine, donde aprecian al séptimo arte desde un sentido metafórico y lo vinculan con los sentidos humanos, así como con diferentes artefactos, lo que nos ayuda a comprender esta manifestación artística y contar con herramientas epistemológicas para aventurar propuestas hermenéuticas.

El cine como ventana y marco; puerta, pantalla y umbral; espejo y rostro; ojo y mirada; piel y contacto; oído, acústica y espacio; cerebro, mente y cuerpo; son las metáforas que constituyen el planteamiento teórico de estos autores. Luego de analizar *Room*, acordamos que lo más propicio para generar una interpretación de esta película desde el mito de la caverna de Platón son las dos primeras mencionadas, por lo que procedemos a explicarlas de manera somera.

En la primera metáfora que comparten, la del cine como marco y ventana, Elsaesser y Hagener (2010, pp. 14-15) explican que funcionan como un compuesto, no obstante, tienen una serie de diferencias: por un lado, la ventana sirve para ver a través de ella, implica la noción de transparencia, dirige al espectador a algo más allá de sí mismo y es un medio que se borra a sí mismo y se vuelve invisible; a su vez, el marco es para verlo, subraya el contenido, implica composición y artificialidad, marca la atención hacia sí mismo y hacia la imagen que contiene, y exhibe al medio en su especificidad material.

En cuanto a las similitudes, los autores explican que ambos ofrecen un especial acceso ocular a un evento, la pantalla bidimensional transforma el acto de ver en un (imaginario) espacio tridimensional que parece abrirse más allá de la pantalla, concederle una mirada segura al espectador en la oscuridad de la sala de cine gracias a distanciarlo de los eventos narrados en el filme.

A partir de *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock, Roberta Pearson y Robert Stam (1986) evocan las diversas ventanas que pueden aparecer en el cine: a través de los lentes; por un lado, el de la cámara; y por otro, el del proyector, la de la cabina de proyección, el ojo y la propia película como ventana al mundo.

La ventana aspira a brindarle a la película una impresión de realidad, pretende desaparecer la artificialidad, mientras que el marco centra su atención en la organización del material. Elsaesser y Hagener (2010) comentan:

[...] the window offers a detail of a larger whole in which the elements appear as if distributed in no particular way, so that the impression of realism for the spectator is above all a function of transparency. By contrast, foregrounding the frame shifts the attention to the organisation of the material. The window implies a diegetic world that extends beyond the limit of the image while the frame delineates a filmic composition that exists solely for the eyes of the beholder. (pp. 17-18)

Además de concederle seguridad al espectador, quien no se involucra del todo con la historia que está viendo en pantalla, la idea de la ventana también implica, de manera dual, contemplación y voyerismo, lo cual dependerá de la perspectiva que asuma el personaje que esté frente a la ventana.

Por otra parte, cuando Elsaesser y Hagener (2010) presentan la metáfora de la puerta, la pantalla y el umbral, reiteran la noción de liminalidad, pues el acercarnos a una película nos permite circular entre dos mundos, es decir, al ver una película se cruza un borde y se ingresa a un mundo diferente al habitual, a un universo alterno y posible.

El acceso a esta otra realidad se da por medio de una puerta, que bien puede estar representada por el póster de la película, el trailer de la misma o incluso la parte de los créditos, sin embargo, la pantalla va a ser la frontera entre el

espectador y la película, será en realidad la interfaz por medio de la cual el espectador entrará en otro espacio.

El umbral implicará una vacilación para el espectador, quien, con todo y tener acceso a este otro mundo diferente al suyo, aún tendrá la seguridad, como lo vimos en la metáfora de la ventana, de no estar comprometido en lo que pasa en la pantalla. Es decir, el umbral servirá, de manera paradójica, como una conexión y una separación, incluso le permitirá al espectador reflejarse por medio de un doble en la pantalla.

Elsaesser y Hagener (2010) indican:

The spectator finds him/herself between two poles, projection and identification: pointing outward, projection allows the spectator to plunge into the film, to temporarily dissolve part of his/her bodily boundaries and give up his/her individual status, in favor of a communal experience and a self-alienating objectification; an, pointing inward, identification means the spectator can absorb the film, make it his or her own, i.e. incorporate the world and thereby constitute him-/herself as an «imaginary» subject. (p. 37)

Veremos que la idea de la puerta y el umbral será trascendental no solo para el espectador, sino también a nivel diegético, por lo menos en la película que es medular en este trabajo, ya que, como lo proponen los teóricos cinematográficos a los que referimos, los elementos que componen esta metáfora pueden llevar a otros mundos.

El mito de la caverna en *La habitación*

Del mismo modo que el hombre liberado de la caverna en el mito de Platón, Jack es liberado y, de alguna forma, obligado por su madre a salir de la habitación. Al desenvolverse de la alfombra, mira al cielo y salta de la camioneta. Este acto se le dificulta mucho, ya que no está acostumbrado a la luz del sol ni a la superficie del césped, que en nada se parece a la de su habitación ni en tamaño ni en textura. Cuando logra llamar la atención de un joven (al cual no ve de manera clara, como el prisionero platónico deslumbrado) el Viejo Nick prefiere huir y dejarlo ahí.

Jack puede ver de manera limitada: observa partes de las cosas y de las personas, pero se le dificulta ver las luces de las calles o los autos, lo que genera un encandilamiento en él (figura 1).

Figura 1
El encandilamiento de Jack (La habitación, 2015)



Es hasta el día siguiente, en el hospital, que Jack logra mirar los objetos con claridad, gracias a la luz del día que entra a través de grandes ventanas, y no mediante el tragaluz del cobertizo en el que lo hacía de manera limitada. Mediante una toma en picada se permite ver que Jack se encuentra en un piso alto de un edificio hospitalario. Habría que recordar que cuando estaba en la habitación y miraba hacia la claraboya, esas tomas eran en contrapicada (figura 2), lo que generaba cierta desesperación, ya que un tragaluz no permite ser un espectador en plenitud, funciona solo de manera parcial como ventana, pues por su posición muestra fragmentos de la realidad, como una hoja seca de un árbol o algunos elementos asociados al clima —lluvia, nieve o nubes— que lograron ver Jack y su mamá durante su encierro.

Durante su proceso de adaptación a su nuevo hogar, Jack mira constantemente por la ventana de la sala que se encuentra en la casa de su abuela. Observa detenidamente a los periodistas y camarógrafos, quienes intentan a como dé lugar tomar una fotografía de la joven y el niño liberados, y que piden entrevistas cada que salen estos de su hogar. Los periodistas encarnan el deseo del voyerista por adentrarse en una realidad y vida que nada les compete, pero que desean entender y conocer. Por su parte, Jack contempla desde dentro y a través no solo del vidrio de la ventana, sino de una cortina semitransparente, a los voyeristas tratando de entrar a su vida y a su hogar, lo que de alguna manera puede ser

Figura 2

El tragaluz de la habitación-mundo ininteligible, único contacto con el exterior-mundo de las ideas (*La habitación*, 2015)



interpretado mediante la metáfora de la ventana de Elsaesser y Hagener (2010) como un espectador a salvo que no interactúa con la realidad exterior (los periodistas). Es una mirada contemplativa y pasiva (figura 3).

Figura 3

Los voyeristas y Jack en la ventana (*La habitación*, 2015)



Por otra parte, para Platón es importante practicar el Bien para conocer la verdad o acercarse al mundo de las ideas, ya que recordemos que en la teoría de las ideas de Platón lo verdadero son las ideas, las cuales son perfectas, y lo falso o el mundo de las sombras es el mundo en que vivimos (el mundo ininteligible). Para conocer la realidad es importante desarrollarse mediante el Bien. Sin embargo, para Jack es la constante interacción con los otros (la abuela, Leo,

su vecino, etc.) la que le permite conocer la realidad. Es decir que al alejarse de su madre, quien le enseñó el mundo anterior (o de las sombras, siguiendo el mito de la caverna), logra interactuar con otras personas que se encuentran dentro de estos mundos nuevos como él los llama, ya no son elementos que forman parte de su catálogo ontológico como al principio los nombraba (hospitales, policías, médicos), sino que estos personajes interactúan con él y permiten que aprehenda la realidad.

Es importante resaltar que esta interacción con los otros se da en la medida en que Jack se permite cruzar los umbrales (las puertas) que componen este mundo nuevo. Cruza primeramente la puerta del cobertizo, después la puerta del hospital para salir de este, la puerta de la casa de la abuela y concluye que en el mundo (afuera del cobertizo) «hay puertas y detrás de estas puertas hay otras adentro». Esto contrasta con su idea anterior, en la que el mundo era «la habitación» y no existía nada más. Cuando Jack estaba en la habitación, los objetos que constituían su repertorio ontológico eran: lámpara, planta, alfombra, armario, televisor, lavabo, baño, Ma, Viejo Nick y él (figura 4).

La metáfora de Elssaeser y Hagener (2010) sobre la puerta como umbral entre dos mundos, nos permite entender la forma de conocer de Jack al cruzar los umbrales que se le van presentando en su interacción con el mundo nuevo, y con

Figura 4

Jack cruza el umbral en su nuevo hogar (*La habitación*, 2015)



los otros que va encontrando en él. No se trata en esta película solo de la dicotomía entre los mundos real y de las sombras, ya que el mundo real que Joy recuerda es ficticio, y ella también debe cruzar nuevos umbrales e interactuar del mismo modo que lo hace Jack para poder conocer el mundo real.

Del mismo modo que el prisionero liberado de la alegoría de Platón vuelve a la caverna, Jack y Joy regresan al cobertizo, pero ya que sus sentidos se han adecuado a la luz del día, a los espacios exteriores y al mundo real, les parece extraña la oscuridad con la que perciben la habitación que fue su hogar y mundo durante muchos años (figura 5). Jack concluye que se ve diferente porque la puerta está abierta, y Joy se niega a cruzar el umbral nuevamente, mientras observa a Jack recorriendo el pequeño cuarto, quien está extrañado pues cree que este lugar se ha encogido, pero lo que en realidad sucedió fue que su mundo se expandió.

Aunque Joy no vivió en el mundo de las sombras como Jack lo hizo (ya que siempre supo que había un mundo fuera del cobertizo), sí debe, al igual que su hijo, cruzar umbrales para conocer los distintos mundos que se encuentran afuera, ya que, como se ve a lo largo de la película, la vida de los demás no se quedó estática, sino que hubo muchos cambios y lo que ella describió como lo real

Figura 5

Joy decide no cruzar el umbral para volver a la habitación/caverna (*La habitación*, 2015)



—le había hablado a Jack de una hamaca en la que se mecía en su casa, la cual no estaba a su regreso—ya no es lo que ella conocía, por lo que debe aprehender el mundo nuevamente e incluso reelaborarlo —en una de las escenas finales la podemos ver mecerse en una hamaca junto a su hijo—.

Conclusiones

El proceso por el que pasa Jack, en *Room*, durante su transición al mundo real, tiene muchos vínculos con el que pasa el prisionero liberado del mito de la caverna de Platón. Al igual que el prisionero que logra evadirse de la cueva, al salir del cobertizo, Jack sufre un encandilamiento por la luz del sol, esto representa la transición del hombre del mundo sensible/ininteligible al mundo de las ideas, el cual es el mundo verdadero. Jack, tal como le acontece al prisionero de la alegoría platónica, debe acostumbrarse paulatinamente a las luces, primero a la de la noche y al final a la luz del sol.

Mediante las metáforas de la ventana y la puerta de la propuesta teórica de Elsaesser y Hagener (2010), fue posible analizar la transición de Jack entre los dos mundos (el de las sombras/cobertizo, y el de las ideas, que se encontraba fuera del cobertizo).

Al mirar por la ventana, Jack mantiene su papel de espectador pasivo, el cual no corre ningún peligro. Cuando cruza los umbrales se vuelve agente de la adquisición de conocimiento, lo que le permite aprehender la realidad. La interacción con los otros y el alejamiento de la madre (origen del mundo de las sombras) es lo que le permite conocer y aprender el mundo verdadero.

De igual manera, Joy vive en el mundo de las sombras, pues el mundo que recuerda ya no es el mundo en el que es liberada. Tal como acontece con su hijo, Joy debe aprehender nuevamente la realidad.

El mito de la caverna permite entender el proceso paulatino por el que pasa el hombre en la adquisición de conocimiento. Mientras que las metáforas de la ventana y la puerta como umbral resaltan el papel fundamental de la acción en el desarrollo del conocimiento y de la propia construcción cinematográfica.

Bibliografía

- Elsaesser, T. y Hagen, M. (2010). *Film Theory. An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Pearson, R., y Stam, R. (1986). Hitchcock's Rear Window: Reflexivity and the Critique of Voyeurism. En M. Deutelbaum y L. Poague (Eds.), *A Hitchcock Reader* (pp. 193-206). Iowa State University Press.
- Platón. (2014). *República*. Gredos.
- Sanchez Vadillo, O. (2017). «La habitación (Room)» o lo contrario del Mito de la Caverna. *Hypérbole. Intersecciones creativas* [Sitio web]. <https://hyperbole.es/2017/04/la-habitacion-room-o-lo-contrario-del-mito-de-la-caverna/>

Filmografía

- Abrahamson, L. [Director]. (2015). *La habitación Room*. Telefilm Canada.

El *trickster* en *Beetlejuice Beetlejuice*: el prototipo de la apertura al desorden

Emmanuel Ortiz Garza

*When I was a teenager, a trickster demon terrorized
my entire family and tried to force me to marry him
in order to come back to the real world for good.*

Lydia Deetz

La revelación de Lydia a su prometido Rory resume en perturbadoras líneas la escalofriante experiencia que vivió en su infancia cuando una pareja de fallecidos, Adam y Barbara Maitland, piden ayuda al superfantasma Beetlejuice para que use sus habilidades de bio-exorcista y ahuyente a la familia Deetz que se instaló en su hogar. Pero, además de brindarnos una muy concreta sinopsis, esta confesión también nos revela que el superfantasma en cuestión es un *trickster* del inframundo que cruza al mundo de los vivos.

La figura del *trickster* en la cultura es tan frecuente como enigmática porque se trata de un elemento persistente y ambiguo que se manifiesta en las tradiciones oral y escrita de la mitología y folclor de pueblos y civilizaciones antiguas y contemporáneas en todo el mundo. Se trata de una figura liminal que juega sobre una delgada línea entre el orden y el caos, que abre y cruza toda clase de umbrales con consecuencias hilarantes y a la vez escalofriantes, y se presenta como un ente esquivo difícil de conceptualizar en los estudios de diversas disciplinas de las ciencias sociales y las humanidades.

La cinta *Beetlejuice Beetlejuice* (2024) del icónico director Tim Burton nos brinda la oportunidad de proponer un análisis instrumental acerca de la representación contemporánea y fílmica del *trickster* como un prototipo liminal que

cruza umbrales entre mundos, con base en el profundo estudio comparativo de William J. Hynes y William G. Doty, así como en la interesante propuesta cognitiva elaborada por la psicóloga Eleanor Rosch.

En este capítulo iniciaremos con una descripción del filme para dar cuenta de sus antecedentes, personajes principales y las preguntas que suscitan al espectador. Posteriormente hablaremos del posicionamiento teórico que nos permite establecer una serie de atributos generales del *trickster*, así como sugerir una ontología prototípica de dicha figura. El análisis cualitativo posterior nos mostrará la clasificación de los personajes del filme en función de su grado de prototipicidad, y finalmente aterrizaremos los resultados del análisis y las conclusiones que podemos inferir de los mismos. El planteamiento de este ejercicio de análisis fílmico pretende clasificar a los personajes de la película en función de su apertura entre mundos y su potencial acción transformadora frente a un orden establecido.

Beetlejuice...

El director Tim Burton incursionó en el mundo del entretenimiento profesional con el cortometraje animado de terror *Vincent* (1982), seguido de un programa de fantasía para televisión titulado *Hansel and Gretel* (1983), continuó con el medimetraje *Frankenweenie* (1984) que satirizaba a través de la ciencia ficción y la comedia la novela *Frankenstein* de Mary Shelley, y en 1985 dirigió su primer largometraje de comedia, aventura y sátira, *Pee-Wee's Big Adventure*. La trayectoria de Burton hasta ese momento oscilaba entre diversos géneros, pero con el paso de los años y las experiencias aprendidas concretó finalmente una amalgama de géneros muy afortunada, misma que lo distinguiría como cineasta debido a su armónica e inusual combinación de terror, fantasía y comedia. El producto de esta alquimia delirante fue *Beetlejuice* (1988).

En ese filme la narrativa se organiza en torno a Barbara (Geena Davis) y Adam Maitland (Alec Baldwin), su fallecimiento, su nueva «vida» como fantasmas atrapados en el limbo de su propio hogar en Winter River, y su interacción con los nuevos ocupantes, la familia Deetz, compuesta por Lydia (Winona Ryder), su padre Charles (Jeffrey Jones) y su madrastra Delia (Catherine O'Hara). Sin embargo, pese a que el filme inicia con los Maitland y finaliza con ellos

y los Deetz, el verdadero protagonista y personaje que se lleva las palmas es el superfantasma y bio-exorcista Beetlejuice (Michael Keaton, acompañado por un joven Tim Burton en la figura 1).

Figura 1

El genio y el superfantasma: una combinación perturbadora y ganadora



La película nos presenta al superfantasma como un ente demoniaco del más allá, que se muestra a sí mismo como una solución para que los Maitland se deshagan de la familia Deetz, pero en realidad se trata de un peligro para vivos y muertos. Su labor de bio-exorcista profesional trae consigo un frenesí de descontrol, y aprovecha la tensión entre las familias para intentar volver permanentemente al mundo de los vivos por medio de unas espectrales nupcias con Lydia Deetz. Aunque su plan se vio frustrado gracias a una oportuna intervención de Barbara, el final de Beetlejuice no llegó cuando terminó devorado por uno de los gusanos de arena; criaturas también conocidas como gusanos de Saturno y que habitan la luna Titán del planeta de los anillos. No, el último susto del superfantasma vendría 36 años después.

Ya con una carrera consolidada como cineasta y con un estilo originalísimo, Tim Burton nos entregó con *Beetlejuice Beetlejuice* una oda de terror, comedia y fantasía que apela directamente a la nostalgia de quienes atestiguamos aque-

lla primera manifestación del superfantasma en la década de los ochenta. Esta secuela trajo de vuelta a los clásicos personajes de Lydia, Delia, Charles —aunque éste último fue ahora interpretado por Mark Heenehan— y, por supuesto, Beetlejuice. A este elenco de personajes se integraron la hija de Lydia, Astrid (Jenna Ortega), el representante y prometido de Lydia, Rory (Justin Theroux), y personajes del inframundo tales como una lúgubre pero arrebatadora hechicera, Delores (Monica Belluci), y un carismático joven fantasma llamado Jeremy Frazer (Arthur Conti).

Antes de adentrarnos en la narrativa de esta secuela es pertinente que atendamos algunas preguntas que suscita este sombrío y cómico filme. Al comienzo de este texto citamos la revelación de Lydia a Rory sobre su experiencia como antigua prometida de Beetlejuice, y al hacerlo ella define al superfantasma como un *trickster* del inframundo. Esta definición se compone de dos elementos que podemos transformar en interrogantes separadas y referidas al filme de Tim Burton, es decir, la revelación permite preguntarnos ¿qué es el *trickster* y qué es el inframundo en *Beetlejuice Beetlejuice*?

Tome un número y siéntese

Hagamos una pequeña inversión de términos y comencemos con el concepto de inframundo. Al atenernos a los escenarios mostrados en la cinta es posible comprender con claridad que el inframundo es un espacio organizado burocráticamente que funciona, en la trama, como una estación ferroviaria de los muertos en camino a trascender en los vagones del *Soul Train* por completo al «Gran más allá», y que también se conecta con un submundo encendido en llamas —sin duda se trata de un infierno. Este inframundo no es un paraíso ni un infierno, sino el umbral entre ambos; es un sitio liminal en el que pueden confluír los diferentes personajes vivos y muertos de la película.

El desarrollo de las acciones de los personajes en semejante ambiente burócrata señala el establecimiento de un ambiente sustentado en el orden. Las filas, los turnos numerados en pequeños papeles, los pasillos con oficinas, las criaturas y muertos por suicidio que atienden los trámites revelan que, después de la vida, hay todo un orden legislativo que explícita y perpetúa el control sobre las acciones de los difuntos. En este sentido, el inframundo de Tim Burton co-

mo escenario burocrático refleja una parodia macabra de orden en el filme; ni muertos escapamos de la burocracia.

Para inferir una definición del inframundo en el filme de Tim Burton basta recurrir a los elementos del escenario mismo, sin embargo, proceder de igual manera con la noción de *trickster* no es tan sencillo. Aunque se trata de un término que puede parecernos de uso cotidiano en el idioma inglés, en realidad resulta lioso cuando se trata de incluirlo en estudios acerca de productos culturales, tales como el cine, la pintura o la literatura.

El enigma del *trickster*

Desde 1711 el *Oxford English Dictionary* definió el término *trickster* como «persona que engaña y estafa a la gente» (Ingwersen, 2017, p. 256). En este sentido parece que no habría mayor complicación en usar la palabra como etiqueta. Sin embargo, a finales del siglo XIX e inicios del XX el arqueólogo Daniel Garrison Brinton presentó estudios sobre los pueblos algonquinos en Norteamérica, y mencionó que su principal héroe cultural, ancestro y creador era una divinidad llamada *Michabo*. Esta divinidad era conocida por los cree como *Wisakketják*, nombre que fue traducido como «*trickster*» por Brinton (1885; 1891). Este dios *Michabo-Wisakketják-Trickster* con forma de liebre creó la Tierra, la llenó de animales, y además de darle a los seres humanos el arte de la cacería también les enseñó la guerra; proporcionó dones como la medicina a la humanidad, pero también es un bromista y bufón que abusa de su poder para sus fines egoístas. En las investigaciones de Brinton, el *trickster* es una divinidad paradójica, ya que es presentada como un héroe cultural que brinda dones a la humanidad, y también como un simplón y embaucador que busca su propia satisfacción.

A partir de entonces el término *trickster* se convirtió en una etiqueta ambigua, paradójica y compleja en el ámbito de los estudios antropológicos, filosóficos, psicológicos y culturales, porque ha sido utilizado para etiquetar a una vasta cantidad de figuras y personajes con características muy diversas. Para darnos una idea de la versatilidad de esa etiqueta en mitología, folklore y literatura de diferentes culturas, Manzanilla (2016) identifica como *tricksters* a Hermes, Loki, Br'er Rabbit (África), Prometeo, Quetzalcóatl, Sun Wukong

(China), Krishna, Papa Legba (vudú haitiano), Odiseo, Viracocha, Scheherazade, Penélope, el Chico Miserias, Don Juan Tenorio y Tristán, entre muchos, muchos otros. Incluso si nos remitiéramos solamente a la filmografía de Tim Burton, Fowkes (2013) señala que es posible usar la etiqueta de *trickster* para personajes como Jack Skellington (*The Nightmare Before Christmas*, 1993) y Edward Bloom (*Big Fish*, 2003); aunque, como veremos, dicha etiqueta podría extenderse al Sombrerero (*Alice in Wonderland*, 2010) y otros personajes liminales en las cintas de Burton.

La noción de *trickster* ha sido empleada por mucho más que solo engañar y estafar a la gente, y es usada para muchos personajes bastante diferentes. Para responder a la interrogante qué es el *trickster* en *Beetlejuice Beetlejuice* (2024) es necesario recurrir a una propuesta interdisciplinaria que nos brinde el soporte teórico para comprender su naturaleza. A partir de una comparación de sus múltiples versiones se intentó descubrir sus atributos principales y la unidad ontológica que les brinda cohesión.

Atributos del *trickster*

Los especialistas en religión y mitología, William J. Hynes y William G. Doty (1997), recopilaron una serie de ensayos para destacar la importancia del *trickster*. Examinaron cómo se ha estudiado esta figura a lo largo del siglo XX desde las ciencias sociales y humanidades. Hynes y Doty señalan que el *trickster* aparece en las mitologías y literaturas de diferentes culturas, tanto occidentales como orientales, lo que hace difícil definirlo de manera formal.

Para abordar esta complejidad, Hynes y Doty (1997) sugieren una perspectiva interdisciplinaria que describe a los *tricksters* en sus contextos culturales específicos, buscando conexiones entre ellos, e identifican seis rasgos principales comunes en las figuras del *trickster*:

- a. Personalidad ambigua y anómala
- b. Engañador y truculento
- c. Cambiador de formas
- d. Invertidor de situaciones
- e. Mensajero mediador

f. Improvisador

Hynes y Doty (1997) usaron una metodología comparativa flexible para identificar patrones culturales significativos, sin embargo, también reconocen que ningún personaje cumple con todos los seis rasgos principales, lo que complica su definición. No todos los *tricksters* tienen en común todas esas características, y ello deriva en la dificultad de su categorización. Entonces nos preguntamos ¿cómo comprender a una figura tan esquiva?

Para entender mejor al *trickster*, proponemos usar las investigaciones de la psicóloga Eleanor Rosch Heider sobre cómo creamos categorías. Aunque sus estudios se realizaron en laboratorios controlados, Rosch (1976) sugirió que los principios usados para clasificar estímulos como colores y números pueden aplicarse a otras áreas, incluyendo la categorización semántica del *trickster*.

Teoría de los Prototipos

Eleanor Rosch (1976) sostiene que los seres humanos clasificamos estímulos diferentes para hacerlos equivalentes. Para Rosch (1976; 1988) categorizar significa agrupar objetos similares y distinguirlos de otros, mientras la taxonomía es el sistema de relaciones entre categorías según sus niveles de inclusión. Los principios básicos de la categorización para Rosch (1988) son:

1. Economía cognitiva: Obtener más información sobre estímulos con menos esfuerzo.
2. Estructura interna: Percibimos el mundo según atributos altamente correlacionados, y esto nos permite conocer o predecir muchos estímulos a partir de pocos y entender sus relaciones estructurales.

Las categorías naturales tienen referentes perceptivos en el mundo y se construyen a partir de una mayor validación de señales que aumenta con la frecuencia de asociación entre los miembros, a diferencia de las categorías artificiales, las naturales varían físicamente de manera continua y no son arbitrarias (Rosch, 1973). Cada categoría se puede describir en dos dimensiones: vertical y horizontal. La dimensión vertical se refiere al nivel de inclusividad, donde la cate-

goría más abstracta incluye a más miembros y refleja la estructura interna de sus atributos. Las características básicas incluyen atributos comunes, patrones de movimiento, similitud física y reconocimiento de forma. La dimensión horizontal se refiere a la taxonomía y al nivel de diferenciación entre categorías. Esto se organiza a partir de los miembros con más atributos representativos de una categoría y menos de otra.

Rosch (1975a) señaló que, a diferencia de la visión aristotélica de categorías con límites claros y miembros equivalentes, las categorías naturales no siempre tienen miembros equivalentes. Sus experimentos demostraron que las categorías tienen una estructura interna organizada en función del ejemplar más destacado. Los individuos hacemos juicios de categorización basados en el mejor ejemplar, incluso cuando tenemos dudas sobre los límites de alguna categoría (Rosch, 1988). El mejor ejemplar se trata del prototipo.

El prototipo es el miembro de una categoría con más atributos en común con otros miembros y menos atributos de otras categorías; es el ejemplar que maximiza la información percibida (Rosch, 1973; 1975; 1988). A diferencia de la pertenencia equivalente, los atributos del prototipo no son iguales para todos los miembros de la categoría. Rosch (1976) advierte que podría no haber un solo rasgo común a todos los miembros, lo que denota falta de equivalencia total.

Rosch (1988) resaltó que la formación de categorías se basa en la validación de señales. Aunque el prototipo no es universal, Rosch sugiere que el principio de generación de categorías sí podría aplicarse a diferentes áreas de la experiencia humana (Rosch, 1976), y por ello podemos considerar que el uso de prototipos es una estrategia cognitiva general aplicable a diversas actividades humanas. En categorías semánticas también puede haber miembros prototípicos, lo que nos permite proponer investigaciones sobre representación, procesamiento y lenguaje basadas en la noción de prototipo.

En resumen, los principios de economía cognitiva y estructura interna fundamentan la creación de categorías como una función mental para clasificar estímulos. Las categorías incluyen miembros que comparten atributos, pero hay casos en que los atributos no son completamente equivalentes. Algunos miembros tienen más atributos en común con otros de la misma categoría. En categorías naturales y semánticas, el prototipo es el ejemplar con mayor calidad de

pertenencia, aunque sus atributos no necesariamente son compartidos por todos los miembros.

El prototipo del *trickster*

Recordemos que el análisis de múltiples variantes del *trickster* realizado por Hynes y Doty (1997) nos mostró que, a pesar de contar con muchas características, se pueden agrupar en seis rasgos principales:

- a. Personalidad ambigua y anómala
- b. Engañador y truquero
- c. Cambiador de formas
- d. Invertidor de situaciones
- e. Mensajero mediador
- f. Improvisador

Sin embargo, Manzanilla (2016) y Hynes y Doty (1997) advierten que no todas las variantes comparten uniformemente esos rasgos. Esta característica es algo común entre la noción de prototipo y el *rickster*. Como prototipo, el *rickster* puede describirse mediante una lista de atributos generales, sin que estos rasgos sean equivalentes para todas las variantes dentro de la misma categoría. Así, los rasgos descritos por Hynes y Doty (1997) pueden considerarse como variables que interactúan como elementos prototípicos de una categoría.

Identificar al *trickster* como prototipo nos indica que, a partir de las seis variables mencionadas, podemos distinguir el grado de prototipicidad de sus múltiples variantes, según el número de atributos que presentan y comparten con los demás miembros. Es decir, si según Rosch (1988) es posible identificar al mejor ejemplar de una categoría por una mayor validación de señales y semejanza con otros miembros, bien podemos identificar a las variantes del *trickster* con mayor o menor grado de prototipicidad.

Si volvemos a considerar también la descripción dimensional de Rosch (1988) sobre las categorías, la dimensión vertical del *trickster* indicaría el nivel de inclusión de sus variantes. Podemos comprender en qué niveles se encuentran más o menos variantes del *trickster* según sus atributos compartidos. La di-

mención horizontal indicaría cuáles variantes son las más representativas de la categoría, es decir, las más prototípicas. La idea de categoría de Rosch (1988) señala que sus ejemplares comparten diferentes atributos en distintos niveles de inclusividad vertical. Del mismo modo, las variantes del *trickster* pueden pertenecer a distintos niveles de inclusividad según sus características distintivas.

Identificar al *trickster* como un prototipo parece respetar la riqueza de sus múltiples atributos y permite a la vez clasificar sus variantes. Con esta breve propuesta teórica pasamos de los estudios comparativos de Hynes y Doty (1997) a una formulación tipológica que nos permite distribuir las variantes del *trickster* en grados de prototipicidad.

Prototipo en *Beetlejuice Beetlejuice*

Hemos llegado entonces al punto en que podemos comprender al *trickster* como un prototipo, que permite categorizar a diferentes personajes en función del grado de atributos que comparten en común. En la medida que la etiqueta de *trickster* podría ser aplicada a diferentes personajes parece viable proponer un análisis cualitativo que nos muestre el grado de prototipicidad que tiene el super fantasma y los demás personajes del filme *Beetlejuice Beetlejuice*. Para comprender qué tan prototípicos usaremos los atributos principales resaltados por Hynes y Doty (1997) y los compararemos con las acciones que estructuran la narrativa de la película.

A manera de resumen general de la película podemos decir que tras, la abrupta muerte de su padre, y amante del avistamiento de aves, Charles, en el mar, Lydia regresa a Winter River acompañada de su hija Astrid, su madrastra Delia y su prometido/representante Rory. El filme nos muestra la tensión existente entre madre e hija por medio de confrontaciones verbales y muchas líneas de sarcasmo muy acordes al sentido del humor macabro de Burton. Es Astrid quien toma relevancia como guía de la trama porque, al conocer a Jeremy Frazer, descubre la posibilidad de atravesar un portal hacia el otro mundo con el anhelo de encontrar a su occiso padre Richard. Lydia se percata que Jeremy es en realidad un asesino fantasma que quiere volver a la vida, y con tal de viajar al inframundo para rescatar a su hija, invoca a Beetlejuice y firma un contrato para casarse con él a cambio de su ayuda.

Una trama paralela que sucede en la película nos muestra que, por descuido de un conserje del inframundo, Delores reconstruye su cuerpo destazado, y comienza la búsqueda de Beetlejuice, con quién se casó cuando ambos estaban vivos. La líder cultista quiere atrapar su alma y obtener la inmortalidad. Mientras ella busca a su exmarido en el inframundo, el superfantasma consigue invertir el plan de Jeremy tomando la forma de un funcionario y, por medio de una trampilla en el suelo, lo envía al submundo infernal bajo la estación del *Soul Train*.

Resuelto ese problema, Lydia y Astrid vuelven al mundo de los vivos para la boda con Rory. Sin embargo, ahí ya los espera Beetlejuice, quien inyecta al prometido un suero de la verdad para que confiese su motivación secreta para casarse con Lydia: tener acceso fácil al dinero que ella obtiene del programa de televisión que protagoniza. Para complicar la encrucijada de la trama en este clímax, también se manifiesta Delores para obtener el alma de Beetlejuice. Astrid interviene para invocar con un dibujo a uno de los gusanos de arena de Saturno, que devora tanto a Delores como a Rory, y también demuestra que el contrato de matrimonio de Beetlejuice y Lydia no es legalmente válido, porque recuerda una cláusula muy importante que no se debe romper: no se llevan vivos al inframundo. Finalmente, Lydia se deshace para siempre del superfantasma con el mismo conjuro para invocarlo.

Espero que este desarrollo de eventos nos haya mostrado algunos momentos importantes de la película donde ocurren las principales acciones de los personajes, a fin de compararlas con los atributos del prototipo del *trickster*. Tratemos de señalar ahora, en orden de aparición, los actos de cada personaje que parecen señalar a alguno o algunos de los atributos: a) personalidad anómala y ambigua, b) engañador y truquero, c) cambiador de formas, d) invertidor de situaciones, e) mensajero mediador, y f) improvisador.

- *Lydia*. Posee una personalidad anómala que tenemos representada con su capacidad rara e inusual de interactuar con los muertos, y muestra su faceta de mensajera e intermediaria entre vivos y muertos en su programa de televisión, *Ghost House*. Pero, además de situarse entre los vivos y los muertos, la mirada que Lydia dirige directamente a la cámara en la secuencia inicial cruza el límite de su mundo macabro y ficcional para apelar directamente al

espectador. Con esta ruptura de la cuarta pared Lydia brinda la primera apertura entre la audiencia y el filme, invitando a que nos sumerjamos con ella y los demás personajes al caótico y chusco mundo burtiano.

- *Beetlejuice*. Tiene la habilidad de manifestarse brevemente en el mundo de los vivos, porque puede atravesar los umbrales entre la Tierra y el inframundo, y enviar mensajes a Lydia incluso a través de anuncios en un teléfono celular. Le miente al agente Wolf sobre no tener idea de quién es Delores, su exesposa. Puede cambiar su apariencia y su forma física, por ejemplo, al vaciar sus tripas en el consultorio del terapeuta de parejas (figura 2), y cambiar de atuendo casi de inmediato. Ejecuta muchos y diferentes trucos como hacer que Lydia dé a luz a un bebé Beetlejuice, crear un señuelo de sí mismo para confundir a Delores, y atrapar a las personas en los celulares con los que filman su boda. Su personalidad es anómala porque en vida se trataba de un ladrón de tumbas, y en el mundo de los muertos es un bio-exorcista. Invierte el plan de Jeremy, quien en vez de ir mundo de los termina cayendo por la trampilla hacia el submundo al infierno. Beetlejuice también es capaz de improvisar una entrada al inframundo con una bomba pintada en la pared.

Figura 2

Beetlejuice con apariencia de terapeuta y vaciando sus tripas



- Hablando de muros derribados, las miradas y apelaciones verbales directas de Beetlejuice a la cámara son otras rupturas de la cuarta pared que conjuran aperturas entre la película y el espectador. Estas son acciones que caracterizan a un mensajero intermediario y liminal, capaz no solo de cruzar umbrales en la diegética del filme, sino que va atravesando por momentos hacia la sala misma del cine en que es proyectado.
- *Rory*. Le miente a Astrid cuando afirma que escribió un poema para el occiso Charles, finge estar enamorado de Lydia para casarse con ella, y convierte el duelo de un funeral en una fiesta de compromiso.
- *Delia*. Su personalidad anómala se expresa a través de su histriónica actitud como escultora y artista visual.
- *Delores*. La atrapadora de almas muestra una personalidad anómala porque se trata de la líder de una secta oscura y mortífera que busca la inmortalidad a costa de las almas. Delores además tiene la capacidad de cambiar de forma, lo demuestra cuando logra reconstruir todos los trozos de su cuerpo desmembrado, y cuando tiñe de negro un vestido blanco de novia con solo tocarlo.
- *Astrid*. Su personalidad anómala se manifiesta en su desconocida capacidad para interactuar con los muertos. Gracias a su conocimiento del *Manual de los recién fallecidos* puede improvisar un portal entre la Tierra y Saturno, y también logra invertir la legalidad del contrato de Beetlejuice para demostrar que no es válido.
- *Jeremy*. Muestra una personalidad ambigua porque se trata de un asesino y un fantasma que no ha logrado traspasar el umbral del inframundo, engaña a Astrid e invierte la condición entre vivos y muertos gracias a un conjuro.

Podemos visualizar la relación entre estas acciones y características de los personajes con los atributos del prototipo del *trickster* en la tabla 1. La tabla nos muestra cómo el prototipo del *trickster* puede clasificar en diferentes grados a los diferentes personajes de *Beetlejuice Beetlejuice*, según sus acciones y características. En el nivel más bajo tenemos a Delia porque solo comparte un atributo. En el siguiente nivel tenemos a Lydia, Rory, Delores y Jeremy, cada uno con dos atributos, aunque no comparten uniformemente los mismos. En un

Tabla 1

Relación entre estas acciones y características de los personajes con los atributos del prototipo del *trickster*

Personaje	Atributos					
	a	b	c	d	e	f
Lydia	✓				✓	
Beetlejuice	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rory		✓		✓		
Delia	✓					
Delores	✓		✓			
Astrid	✓			✓		✓
Jeremy	✓				✓	

Fuente: Elaboración propia.

nivel más alto de inclusividad tenemos a Astrid con tres atributos, y, finalmente, en el nivel más alto tenemos a Beetlejuice.

Gracias a este breve pero interesante análisis cualitativo podemos concluir entonces que el superfantasma es la representación más prototípica del *trickster*, cuyos principales atributos son expresados en diferentes momentos a lo largo de la narrativa, y que también son compartidos por los demás personajes, aunque en menor medida. Su posición mayormente prototípica aparece reflejada incluso desde el cartel promocional del filme (figura 3) porque se encuentra en primer plano y detrás suyo asoman los demás personajes.

Cada uno de los personajes participa en algún grado del prototipo del *trickster*, y en esa medida tienen la capacidad de atravesar portales y alterar el curso de los eventos de la trama, y con ello el orden que se ve reflejado en la organización burocrática del inframundo. En el nivel más bajo de prototipicidad, Delia no logra siquiera que tomen en cuenta sus exigencias cuando muere y pide que le den el trato preferencial de la artista que fue en vida. Como su prototipicidad de *trickster* es baja no puede alterar ningún orden. En contraste, tanto Astrid como Beetlejuice tienen la capacidad de transformar fuertemente la tra-

Figura 3
Promocional de la cinta



ma, las relaciones entre los personajes y los límites entre la vida y la muerte, el caos y el orden, precisamente porque logran crear nuevas aperturas entre mundos y órdenes.

Beetlejuice, Beetlejuice, ¡Beetlejuice!

Gracias al análisis de atributos de los personajes es posible señalar que la cinta *Beetlejuice Beetlejuice* representa en todo su esplendor al *trickster*, pero no se limita a un personaje concreto ni se trata de una etiqueta convencional; nos revela un siniestro y cómico conjunto de atributos que habilitan la apertura al desorden y la transformación de las reglas. Espero haber mostrado cómo el modelo de los prototipos nos permite formular categorías clasificatorias en un filme cuando nos enfrentamos a la descripción y análisis de personajes tan diferentes, extravagantes y paradójicos.

Sin duda la combinación de géneros tales como el terror, la fantasía y la comedia es la más adecuada para la representación del prototipo del *trickster*, ya que allí podemos notar con claridad una constante alteración y cruce en diferentes dominios. No podríamos estar más de acuerdo con las observaciones de Bassil-Morozow (2012) acerca del *trickster* en el cine como la representación del desafío al orden establecido, pero también de la creatividad que nos permite transformar la realidad en que vivimos, y con las de Halwani (2020) acerca de la condición más elemental de nuestras experiencias humanas siempre en el umbral de los opuestos.

La alteración del orden, representada en la película a través del prototipo del *trickster* como una apertura entre mundos, se puede considerar como una metáfora acerca de las capacidades humanas. Esta metáfora de transformación aparece en la conciliación entre madre e hija, personas solitarias que finalmente encuentran compañía (figura 4).

Me parece que las películas de Tim Burton incluyen una reivindicación de los personajes considerados como perturbados y siniestros, del lado sombrío de la experiencia humana que a través del cine nos provoca una risa liminal de

Figura 4
Lydia y Astrid juntas de nuevo



nerviosismo. En esta ocasión la reivindicación que nos ofrece el prototipo del *trickster* en la pantalla grande se trata de la capacidad humana para superar toda clase de umbrales y límites establecidos, pero no desde el enfrentamiento directo sino de la astucia, y la reafirmación de que no es posible hacerlo sin tener en cuenta aquellos aspectos sombríos que forman parte de la vida misma. *Beetlejuice Beetlejuice* (2024) nos muestra, de manera escalofriantemente fantástica, múltiples facetas de una divertida oscuridad que nos invita a darle apertura al caos.

Bibliografía

- Bassil-Morozow, H. (2012). *The Trickster in contemporary film*. New York: Routledge.
- Brinton, D. G. (1885). *The Lenâpé and Their Legends: with the complete texts and symbols of the Walam Olum, a new translation, and an inquiry into its authenticity*. Philadelphia: Harvard College Library. Philadelphia.
- Brinton, D. G. (1891). *The American Race: A Linguistic Classification and Ethnographic Description of the Native Tribes of North and South America*. New York: N. D. C. Hodgers, Publishers.
- Brinton, D. G. (1905). *The myths of the new world: a treatise symbolism and mythology red race of America*. Philadelphia: David Mackay, Publisher.
- Fowkes, K. (2013). Tim Burton and the creative Trickster: a case study of three films. En J. A. Weinstock (Ed.), *The Works of Tim Burton*. New York: Palgrave Macmillan.
- Halwani, F. (2020). The Trickster in Serial Televisión: An Anti-Hero of Post-modern Mythologies. *Avanca Cinema Journal*, 11, 720-728.
- Hynes, W. J., y Doty, W. G. (1997). *Mythical Trickster Figures. Contours, contexts and criticisms*. Alabama: The University of Alabama Press.
- Ingwersen, M. (2017). Towards a Trickster science/fiction: complexifying boundaries with Neal Stephenson and Michel Serres. *Interdisciplinary Science Reviews*, 42(3), 255-268. <https://doi.org/10.1080/03080188.2017.1345148>

- Manzanilla Sosa, S. A. (2016). La dimensión ética y estética de la figura del Trickster en la literatura. *Valenciana*, 9(18). 241-270. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-25382016000200241
- Rosch, E. (1973). Natural categories. *Cognitive Psychology*, 4, 328-350.
- Rosch, E. (1975). Cognitive reference points. *Cognitive Psychology*, 7, 532-547.
- Rosch, E. (1975a) Cognitive representations of semantic categories. *Journal of Experimental Psychology: General*, 104(3), 192-233.
- Rosch, E. et al. (1976) Basic objects in basic categories. *Cognitive Psychology*, 8, 382-439.
- Rosch, E. (1988). Principles of categorization. *Readings in Cognitive Science. A perspective froma Psychology and Artificial Intelligence*. Massachusetts: Morgan Kaufman Publishers, Inc.

Filmografía

- Burton, T. [Director]. (1982). *Vincent*.
- Burton, T. [Director]. (1983). *Hansel y Gretel (Hansel and Gretel)*. Burton and Heinrichs Production.
- Burton, T. [Director]. (1984). *Frankenweenie*. Walt Disney Pictures.
- Burton, T. [Director]. (1985). *La gran aventura de Pee-Wee (Pee-Wee's Big Adventure)*. Warner Bros.
- Burton, T. [Director]. (1988). *Beetlejuice, el Superfantasma (Beetlejuice)*. The Geefen Company.
- Burton, T., y DiNovi, D. [Productores]. (1993). *El extraño mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas)*. Touchstone Pictures; Skellington Productions.
- Burton, T. [Director]. (2003). *El gran pez (Big Fish)*. Columbia Pictures; Tim Burton Productions.
- Burton, T. [Director]. (2010). *Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland)*. Walt Disney Pictures.
- Burton, T. [Director]. (2024). *Beetlejuice Beetlejuice*. Warner Bros.

El cine como espejo y rostro

Espejo e imagen como formas de la memoria en *El espejo*

Octavio Ricardo Hernández Hernández

La memoria está vacía porque uno olvida siempre la lengua en la que ha fijado los recuerdos

Ricardo Piglia

La memoria posibilita el retorno al pasado desde escenarios distintos. Permite dar continuidad a los individuos, además de resignificar el presente y dar sentido a su historia y a su cultura. Las imágenes que se recuperan mediante el recuerdo, sobreviven los embates del tiempo, y mejor aún, al propio individuo y su irrevocable finitud. La realidad o los fragmentos de la realidad que se logran anclar al presente por medio del recuerdo, traen consigo valores distintos, en este sentido expone Gastón Bachelard (2016) en su *Poética del espacio*: «memoria e imaginación no se les permiten que se las disocie. Una y otra trabajan en su profundización mutua. Una y otra constituyen, en el orden de los valores, una comunidad de la imagen y del recuerdo» (p. 25).

Los mecanismos mediante los que opera el recuerdo, al ser sometidos a procesos reflexivos como críticos, han de convertirse en experiencias significativas donde dialogan temporalidades distintas. Casos significativos de ello, los podemos encontrar en la literatura, la música, la pintura, el cine, etcétera. Caso particular es el que se puede observar como materia prima en *En busca del tiempo perdido*, donde se propone a la memoria como una forma precisa de lo

acontecido, pues es ella quien hace sentir las mismas sensaciones primigenias y es a través de ella, que se puede extraer la pureza del instante vivido. Entonces, la memoria se nutre de episodios conscientes e inconscientes en que los recuerdos llegan o se buscan para complementar el presente. Algunas veces son vagos, otras tantas precisos. Fluctúan entre distintas cargas emotivas o estados de ánimo que sensibilizan la materia recordada, mediada a partir de significados y significantes específicos que otorgan al recuerdo pesos distintos.

Dentro del cine podemos encontrar casos diversos en torno a la memoria. En *Amnesia* (Memento, 2000) de Christopher Nolan, se observa, una narrativa que se escapa a los típicos filmes de Hollywood. La historia está estructurada a partir de saltos temporales y una secuencia no lineal respecto a los sucesos temporales que enmarcan dicha historia, lo que permite un enfoque distinto al fenómeno de la memoria. Semejante a lo que nos narra Proust en *Por el camino de Swan*, al contemplar al protagonista de este filme, ir reconstruyendo el pasado a partir de fotografías e imágenes que disparan un acercamiento diáfano hacia los hechos del pasado.

Las herramientas tecnológicas coadyuvan a los procesos y a las formas que circundan el fenómeno de la memoria. Artefactos y dispositivos, son y han sido, extensiones de memorias tanto individuales como colectivas. *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925) de S.M. Eisenstein, *La vida es bella* (*La vita è bella*, 1997) de Roberto Benigni, *Cuéntame tu vida* (*Spellbound*, 1945) de Alfred Hitchcock, *Las alas del deseo* (*Der Himmel über Berlin*, 1987) de Wim Wenders, son tan solo algunos ejemplos de dichas extensiones de la memoria a partir de narrativas distintas, pero todas ellas otorgan valores distintos a la experiencia que se construye a partir de la materia recordada.

El cine, entendido como una narración que se constituye por medio de imágenes secuenciales, ha permitido atestiguar acontecimientos y revivirlos con sus mismas propiedades, lo que le otorga mayor precisión a las propias narrativas de la historia. Como recurso coadyuvante al ejercicio memorístico, el cine provee mediaciones para acercarnos a imágenes que incorporan con fidelidad elementos del pasado, así como las preocupaciones que el ser humano ha transitado, mismas en las que ha puesto su empeño y esfuerzo en aras de encontrar significados al problema de su existencia breve y pasajera.

Debemos de dar por entendido que las imágenes (sonidos, escenografías, ambientes sonoros, etcétera), a las que se accede a través del cine, llevan consigo las relatividades propias del contexto en el que están circunscritas, relatividades mismas que son inherentes a la condición humana. De esta manera, el cine posibilita distintas lecturas de la historia y los personajes fundamentales dentro de ella. El cine no solo es una extensión de la memoria, sino su espejo, en el cual hay un reconocimiento de sí mismo y del otro. Espejo preciso y contradictorio que media los encantos de saberse vivo y partícipe de un momento determinado de la historia constituida con los desalientos y quebrantos que lo afligen desde los albores de ese peregrinar sobre la tierra.

Más allá de la falibilidad de la memoria, importan las posibilidades que nos permiten tender lazos para comprender la realidad en paralelo del propio filme. Así como el entendimiento sobre las prácticas humanas y lo que en ellas es quebranto y desaliento, también su virtud y gozo nos hermanan bajo una misma condición humana. En este sentido, queda fuera de nuestro interés el cómo se ve alterada por el paso de los años y por su carácter imaginativo, y cómo por medio del cine construye y manipula desde la materia histórica, o simplemente cualquier escenario de la realidad y su representación plástica; todo ello se encuentra fuera del interés de nuestro objeto de estudio.

En un primer momento el cine fungió como medio de reproducción de la realidad aparente, para luego dar paso a una serie de reproducciones que no necesariamente fungía como una representación fiel de la realidad. El cine transfiguró su uso y forma, es decir, dejó de ser solo un medio de reproducción para ser un dispositivo creador de realidades o meta-realidades. Estos artificios permitieron comprender a las imágenes concebidas por la lente, como narrativas que funcionan como espejos de las narrativas propias de nuestra realidad aparente.

Lo anterior lo podemos articular desde el ensayo «La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica» de Walter Benjamin (1989), en donde se desvaloriza el aquí y el ahora, pone en cuestión a la tradición que es posible gracias a la autenticidad de la obra de arte y su permanencia material (momento histórico) como testimonio histórico. La reproductibilidad técnica pone en cuestión el concepto de aura, separando lo reproducido de la tradición, asumiendo las reproducciones como apariciones masivas y no únicas.

El cine permite dialogar con nosotros mismos y con *los otros*. La película *Troya* (*Troy*, 2004) de Wolfgang Petersen es la puerta de acceso hacia un espacio-tiempo histórico y mitológico donde el eco de Aquiles o de Héctor confluyen no solo con nuestras lecturas de *La Ilíada* que se circunscribe más allá de su carácter fantástico o mítico. De este modo, los recursos cinematográficos permiten elaborar interrogaciones sobre la existencia humana o su sentido a través de una realidad que se sustenta en la imagen, asimismo, se reconfiguran los entendimientos sobre la historia, el presente y la realidad misma.

La imagen que ahora nos ocupa ya no es la representación absoluta e inequívoca de la realidad natural, hay un alejamiento con lo real y da pie a la fragmentación de las narrativas unidireccionales vinculadas a la realidad. Y, por el contrario, su elasticidad semántica tiende puentes hacia otros universos hermenéuticos. De manera que la distensión del tiempo y del espacio configuran relatos que se articulan no como representación de la realidad, sino como su restitución.

La imagen y el espejo (*imagen-espejo*) como memoria

El concepto de imagen y espejo, en su nomenclatura *Imagen-espejo*, podemos situarlo en el contexto del cine moderno a partir de sus cualidades semánticas. Este concepto opera mediante la imagen, en la cual, convergen escenarios simbólicos, donde la identidad, el autoconocimiento, la confrontación con el yo, la temporalidad y la memoria, invitan a la confrontación entre la realidad que sucede en el filme con la realidad de quienes la observan. Esta imagen-espejo no es unitaria; es decir, confluyen en ella reflejos, opacidades, enfoques, luz y sombra, lo que amplifica su dimensionalidad y lo que hay de oculto en ella.

Elsaesser y Hagener (2010) examinan bajo una especie de teoría cinematográfica el signo del espejo (*mise-en-abyme*), señalando el potencial reflexivo del cine bajo los mecanismos de la imagen y el espejo. Asimismo, señalan que la imagen y el espejo conducen a la autorreferencialidad, que se convirtió en un componente fundamental del arsenal estilístico de las nuevas olas europeas.

Para Enrique Mora (2016), en su artículo «La imagen-espejo: Icono y realidad en el cine de cambio de siglo», la imagen-espejo denota su carácter de representación autorreferencial:

que encuentra su origen remoto en el pop art y el arte conceptual, y cuyo influjo es esencial en el cine de fin de siglo: intertextualidad, apropiacionismo, cultura de masas, fractura del relato, desmaterialización del personaje. Como reacción a esta imagen-espejo, una serie de movimientos cinematográficos coetáneos tratan de recuperar la conexión con la imagen-realidad. (p. 105)

El binomio conceptualizado por imagen y espejo, permiten el reconocimiento de los personajes a partir de un estado contemplativo, de admiración o de introspección. El espejo y su capacidad duplicadora, es la puerta de acceso para explorar la existencia humana desde múltiples ópticas, que se configuran como metáforas de las experiencias y los comportamientos del ser humano. Para Elsaesser y Hagener (2010), el Doppelgänger se encuentra implícitamente ligado al concepto de espejo e imagen, ya que permite desarrollar en términos narrativos el problema de la identificación del yo o convierte en alegoría la propia conciencia inquieta del espectador, lo cual reconoce compatibilidades entre la realidad de quien desde dentro de la pantalla se observa al espejo. Recordemos el caso específico del mito de Narciso, quien a través de la autocontemplación accede no solo a sí mismo, sino a la experiencia de su propia belleza y virtud, aunque el desenlace no sea del todo positivo. En este sentido, la imagen-espejo no solo tiene una función estética, sino también se convierte en un símbolo que permite abordar las virtudes como las complejidades de la historia humana.

El espejo de Tarkovski como una forma de memoria

En *El espejo* (*Zerkalo*, 1975) de Andrei Tarkovski, se aborda el tema de la guerra, la identidad y la búsqueda de sí mismo, todo ello a partir de las aflicciones de un hombre que narra el distanciamiento entre él y su esposa. En este filme, el tema de la memoria es uno de los elementos fundamentales, en donde el tiempo no solo se delimita por su incesante flujo, sino por la coexistencia del pasado y la materia que resguarda, y es a partir del recuerdo que se genera el diálogo entre generaciones distintas confluyendo en el escenario del presente. El espejo en este sentido, se comprende como el catalizador de lo que es recordado de manera esencial por Alexei, el protagonista, quien simboliza ese constante buscarse así mismo.

El filme tiende lazos al pasado por medio de sus recursos estéticos y narrativos, asimismo, posibilita alcances distintos a los que la historia, la memoria o la tradición oral permiten para registrar los acontecimientos por los que discurre la especie humana. En el caso de esta película, la guerra es el vaso comunicante que hermana las experiencias del ser humano a partir de sucesos bélicos y la negatividad que llevan consigo, tales como los de la guerra civil española o la china de Mao Zedong.

Dichas experiencias, ya sean individuales o colectivas, según Maurice Halbwachs en *La memoria colectiva* (1996), abordan a la memoria como una corriente de pensamiento continuo ligado a la vida de un grupo o sociedad. El autor menciona que a través de ella se retiene solo aquello que sigue vivo y que es capaz de permanecer en la conciencia del grupo. En la misma dirección que Halbwachs (2004), Ricoeur (2003) sostiene que la memoria colectiva se encarga de heredar y conservar las experiencias vividas por un grupo; dado que uno no recuerda todo por sí solo, sino que necesita de los demás para poder construir sus propios recuerdos.

Para Nestor Braunstein (2012), el término memoria colectiva es una expresión equívoca, dado que este tipo de memoria está integrada por la memoria de muchos sujetos y ninguno ni nadie «puede ser el dueño de exclusivo de la memoria y que el Otro es la tierra de donde la memoria saca los jugos que son vitales para su existencia» (p. 19). El término que considera pertinente es el de la memoria del otro (colectiva) y la memoria del uno (individual), ambas integran información que ha sido prestada por los Otros, puesto que la memoria procede del Otro.

El denominado séptimo arte media entre la realidad existente y aquella que nos proyecta, permitiendo por medio de la introspección y auto reflexión, la unificación de ambas y con ello, la comprensión de lo que nos rodea. Realidad entendida desde el pensamiento filosófico, como un fenómeno inexistente, lo que nos lleva a comprender, que la realidad es entonces un problema de representación.

Filmes como *El espejo* trasladan dentro de sí escenarios y momentos que por medio de la lente, el tiempo y el espacio logran articularse en otras temporalidades y en otras dimensionalidades. El espejo se vuelve memoria, reco-

nocimiento, búsqueda y vuelta al pasado; no se limita a ser un simple objeto reflector. El espejo es también metáfora y recurso narrativo. Los personajes mismos son espejos de sí mismos y de los otros. La madre de Alexei es espejo mediante el cual el propio Alexei descubre sus miedos y deseos, así como el reconocimiento del amor maternal. En esta misma directriz, el espejo también lo encontramos en los recuerdos de infancia o la guerra, los cuales posibilitan nuevas formas de abordar aquellos acontecimientos que ya han sido y con ello, poder resignificar su contenido y trasladar sus valores para también poder resignificar al presente mismo.

En su artículo titulado «*El espejo (Zerkalo)*, de Andrei Tarkovski: el cine como memoria universal», Pedro Cruz Sánchez (1999) señala que el uso de la memoria en *El espejo* no solo es un mero recurso para recordar y no olvidar, sino que debe entenderse:

como un medio de conocimiento, como un potente y efectivo mecanismo de introspección que recupera lo vivido en tanto que fragmento de un ser al que hay que reconstruir. A través de ella, el individuo se recompone pieza a pieza, se recuerda como unidad, se revive plenamente. (párrafo 21)

Podemos discernir entonces que el cine permite recordar de manera distinta a los mecanismos operantes de la memoria. En el caso del filme de Tarkovski, es por medio de las imágenes, sonidos, planos, ambientes, etc., que no solo se configuran narrativas propias o ajenas, sino narrativas que se circunscriben a nuestra propia historia y a nuestra propia percepción del mundo.

El acceder sin dificultad alguna a representaciones visuales y sonoras que en cuestión de tiempo pertenecen al pasado, y a su vez poder reproducir con fidelidad sus elementos o expresividades, posibilita clarificar la materia recordada, así como la percepción del mundo y lo que nos circunda. Esa clarificación de las imágenes del pasado transparentan los espacios sombríos en el interior del ser humano. En una escena, compuesta por elementos de lo onírico, Marsha se nos presenta en bata blanca y rodeada de agua que cae junto con fragmentos del techo que parecen ceder a la gravedad ante ese mismo influjo del agua (figura 1). Finalmente, la escena se compone de dos mujeres, una joven y otra en

edad avanzada, que nos recuerdan el avanzar del tiempo en analogía con el correr del agua que trae consigo la nostalgia y las emociones. Tiempo y agua se convierten en espejo y en memoria, tiempo y agua heraclitanos, que no serán los mismos de la infancia.

Figura 1
El espejo (1975)



Siguiendo la misma línea, *El espejo*, no solo es un duplicador de imágenes, también, es un dispositivo mediante el cual, no solo se simbolizan las referencias hacia el pasado, sino que, permite la multiplicidad tanto de imágenes y personajes como de inmersiones por parte del espectador. De esta manera, es que se confronta y desestabiliza el carácter utilitario tanto de espejos como de otros objetos, por los que se interioriza la experiencia de quién observa detrás de la pantalla y que ahora, es confrontado como un aparente testigo. Entonces,

la memoria en este caso, no es representada por lo que se cree es el pasado, sino; a partir de la forma en que se recuerda, se observa y se interiorizan las experiencias ante el filme.

A propósito de lo anterior, Kierkegaard señala que

en cada hombre hay algo que en algún grado le impide hacerse totalmente transparente a sí mismo... Pero quien no puede revelarse, no puede amar, y quien no puede amar, es el más infeliz de todos. (Larrañeta en Cruz Sánchez, 1999, párrafo 3)

Por lo que el espejo es el medio por el cual se logra transparentar y clarificar esas oscuridades que llevamos dentro de sí y que mediante personajes e historias, podemos revelar su interior o disiparlas. Por consiguiente, la interiorización alcanzada es sinónimo de transparentar, para poder descubrirnos dentro de ese eterno retornar al yo interior; al yo mismo.

Una vez descrito el carácter o funcionalidad del cine a partir del fenómeno de la memoria, es decir: el cine como una extensión de la memoria o como un dispositivo productor de memoria, en el presente artículo nos referimos a la memoria no solo desde sus propiedades comprendidas por las neurociencias, sino como fenómeno de introspección y acercamiento que posibilita la comprensión del yo. La *imagen-espejo*, por su parte, es focalizada como la mediación entre el tiempo, la fragmentación y la abstracción del yo; y que en conjunto articulan narrativas entre pasado y presente, entre la autonomía de la imagen así como aquello que la vincula con *los otros*, permitiendo la restauración de las experiencias vividas y su inserción en las experiencias del presente y su continuidad.

Uno de los ejemplos dispuestos como instrumento para el análisis y como modelo demostrativo de nuestros supuestos previamente expuestos es a partir de la película *El espejo* (1975) de Andrei Tarkovski, la cual expone a un hombre, Alekséi, que habla con su esposa sobre su situación actual y los motivos por los que se han distanciado. Lo anterior, transcurre a la par que distintos tiempos y escenarios en paralelo con el abordaje de la relación de Alexei con su madre, su infancia, fragmentos de noticieros que documentan sobre la guerra civil es-

pañola, la segunda guerra mundial y el enfrentamiento entre la URSS y China por la isla Damanski.

Estos paralelismos de imagen y tiempo mediante la sucesión y alternancia de temporalidades y espacios distintos, intensificados por el manejo de la cámara y los distintos planos. Uno de ellos, el plano-secuencia, mismo que opera con regularidad en pasajes diversos, donde el espejo, es parte central de los elementos que constituyen las escenas, sugieren estados contemplativos al espectador, a la par de los personajes, entonces la lluvia, la luz o el reflejo del espejo, se convierten en texturas no ya de una memoria del pasado, sino, de una memoria que se reconstruye en el presente.

El espejo, no es en principio el puente con la memoria y con el pasado, más bien, es el dispositivo mediante el cual, coexisten el pasado y el presente de los personajes, con la propia percepción del presente del espectador. De lo anterior, podemos entender al espejo como un umbral temporal, como un tiempo vivo que se inscribe en el espejo como un *plano* por la que la *imagen-espejo*, posibilitan la configuración de tiempos y espacios vertebrados en una simultánea coexistencia, que a su vez, invita a atestiguar, la corporización de un tiempo vivo y de una memoria que está en constante construcción.

En este material filmico, imagen y tiempo semejan una indeterminación de los espacios temporales y los propios de la memoria, articulados desde la variabilidad de sus posibles significados. A partir de ello, la interiorización a partir de la imagen y del espejo se convierte en un diálogo interior en el que confluyen las voces de los otros. a su vez, no solo mediante el espejo se reflejan a los personajes, sino, que se interpela al espectador y por consiguiente; hay el reconocimiento de sí mismo y de su naturaleza.

La concepción de la teoría clásica cinematográfica a partir de elementos como la narración o los símbolos, entre otros más, son ahora desplazados por Thomas Elsaesser y Malte Hagener, en *Film Theory: An Introduction Through the Senses*, mediante lo sensorial, lo corpóreo, la percepción y la interacción entre espectador e imagen, por lo que podemos abordar al espejo no solo como un elemento narrativo o simbólico, sino también, como un plano sensorial y afectivo.

La experiencia del cine no está determinada entonces, únicamente en las narraciones, sino también, por la experiencia perceptiva del espectador. En *El*

espejo de Tarkovsky, se potencializan las cualidades del propio espejo o de aquellos objetos que funge como tal, canalizando los multisensorial mediante los reflejos, el agua o las superficies que condensan las luminiscencias o los destellos suspendidos en el aire y en polvo. La experiencia es corporizada a través del espejo, tomado como una interfaz entre la realidad fílmica y la realidad del espectador.

El espejo no solo es el espacio donde se proyecta la materia recordada, es también, el espacio de la búsqueda de tiempos perdidos y de la felicidad. Esta idea se nos presenta casi iniciada la película, cuando observamos la imagen de la madre de Alexei, que aguarda contemplativa la llegada de su esposo, para enseguida, tener un paisaje natural como plano focal. Es en este plano donde la imagen se compone de la madre y de la naturaleza, podemos observar de manera paralela, la representación de la juventud, lo eterno y lo bello (figura 2).

Figura 2
El espejo (1975)



La reconstrucción de significados autónomos a partir de una memoria compartida, mediante la composición de la *imagen-espejo*, traza directrices de comprensión y de emociones en la memoria propia. La imagen es la condensación

de experiencias e intimidades ajenas, historias ajenas que pactan con las nuestras y con nuestras intimidades y espacios oscuros, ahora vinculados por ese ejercicio de reconstrucción del yo por donde se expresan los otros. A partir del contenido que lleva consigo la imagen en *El espejo*, Raymundo Mier (2019) expresa lo siguiente:

La imagen es un punto de convergencia, un vértice común en el que las tensiones surgidas de los elementos visibles en la composición se agolpan para alentar caminos de sentido autónomos. Tomada en su potencia dinámica, la imagen, inscrita en el curso potencial de la narración cinematográfica, suscitará un repliegue de la mirada. La contemplación no es sino un momento, una incitación, la raíz material de la génesis de la ficción común y, sin embargo, incomparable, de esa memoria compartida, inconmensurable. (p. 216)

El desciframiento de la imagen, no es más que el reconocimiento de uno mismo en el otro. Es la intuición de la memoria la que posibilita el reconocimiento, el retorno al yo. Tarkovski le da peso a lo ausente, a lo que se ha olvidado o a aquello que ya no se recuerda. El espejo no solo es luz y reconocimiento, es continuidad temporal y espacial. De esta manera podemos observar ya avanzado el filme (casi en el minuto 67), que detrás de Natalia se encuentran dos espejos, mientras que en la trama se precisan algunos hechos del pasado y algunos otros del presente. Ese andamiaje vivencial y el reconocimiento de diferencias entre pasado y presente, mientras los espejos no reflejan nada aparentemente porque nadie posa frente a ellos, vienen a resignificar esas ausencias y esos fantasmas del pasado que nos aguardan aún sin ese miramiento dentro en ellos.

Minutos después (01:09:58) aparece solo la imagen de un espejo en la que se refleja la luz. Esta escena no es para nada trivial ni menos significativa debido a la breve ausencia de acción o personajes. Por el contrario, el espejo y la refracción de la luz son metáfora y símbolo de la escisión sobre sí mismo que se manifiesta en la búsqueda de lo que no comprende, ha olvidado o no posee. La fragmentación que envuelve al sujeto se nutre de objetos y recuerdos que dan solidez a la realidad que intenta asir y salvar de los fantasmas de ciertas insatisfacciones y de las experiencias pasadas. Por eso, en el espejo no solo hay un

Figura 3
El espejo (1975)



autorreconocimiento, así como en la memoria no solo se recuerdan vivencias, sino que se hay un acto de confesión y culpa, ya sea por el abandono de su padre o por su propia condición de Edipo.

El manejo de la cámara insinuándose a partir de los reflejos, da la sensación de una proximidad que asemeja estar presente en la imagen, y de estar en escena. En el espejo se materializa la materia recordada más allá de la linealidad temporal, se vuelve un mecanismo de lo sensorial. Estos planos donde la cámara irrumpe frente al espejo, posiciona al espectador ante sí mismo, pero también, ante distintos escenarios de quien recuerda en la escena.

El flujo temporal que articula la narración de *El Espejo*, ya sea en el contexto de la guerra o de una mujer esperando a su marido o el de un infante que se observa a sí mismo de la misma manera que no solo se observa sino busca aproximaciones a su infancia, misma que es la protagonista y que mediante las imágenes de la memoria no solo se accede a la historia o a la cultura, sino que incorpora al pasado dentro del presente, articulando una especie de eterno retorno que hermana al yo con los otros.

De manera similar a esa constante repetición que envuelve a los Buendía en *Cien años de soledad*, sucede en *El espejo* de principio a fin. El moribundo con un pájaro en la mano o el niño que se acerca a encender la televisión y su reflejo en la pantalla antes de encender, así como su desplazamiento dando la espalda, no son más que espejos de sí mismos, reflejos de sí mismos como también, memoria de sí mismos. Su incompleta existencia que lleva dentro de sí, ausencias y nostalgias, se va materializando y va dando cuerpo a lo que no lo tiene. Mediante lo oculto en el espejo y en la memoria, los personajes como los espectadores, son artífices de su propio reconocimiento y de su propia existencia.

Figura 4
El espejo (1975)



Bibliografía

- Bachelard, G. (2016). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*. En *Discursos Interrumpidos I*. Taurus.
- Braunstein, N. A. (2012). *La memoria del uno y la memoria del otro*. Siglo XXI Editores.

- Cruz Sánchez, P. A. (1999). «*El espejo (Zerkalo)*», de Andrei Tarkovski: el cine como memoria universal. *Cuadernos de la Academia*, (5), 353-368. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-espejo-zerkalo-de-andrei-tarkovski-el-cine-como-memoria-universal—0/html/ff9e37f6-82b1-11df-acc7-002185ce6064_3.html#I_0_
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Mier Garza, R. (2007). Tarkovski y el acto cinematográfico. La creación de la imagen como ética y redención. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (14), 215-241.
- Mora, E. (2012). La imagen-espejo: Icono y realidad en el cine de cambio de siglo. *Revista Latente*, (10), 105-122.
- Ricoeur, P. (2003). *La memoria, la historia, el olvido*. Editorial Trotta.

Filmografía

- Benigni, R. (1997). *La vida es bella (La vita è bella)*. Melampo Cinematografica; Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica.
- Eisenstein, S. M. [Director]. (1925). *El acorazado Potemkin (Bronenosets Potyomkin)*. Mosfilm.
- Hitchcock, A. (1945). *Cuéntame tu vida (Spellbound)*. Selznick International Pictures; Vanguard Films.
- Nolan, C. (2000). [Director]. *Amnesia (Memento)*. Newmarket Capital Group; Summit Entertainment .
- Petersen, W. [Director]. (2004). *Troya (Troy)*. Warner Bros.
- Wenders, W. (1987). *Las alas del deseo (Der Himmel über Berlin)*. Argos Films; Wim Wenders Stiftung.

El cine como ojo (mirada y
contemplación)

Mirar o no mirar la violencia: la abyección como planteamiento ético- estético en *Canoa* y *Rojo amanecer*

Marco Antonio Islas Arévalo

Introducción

En el cine, como en la vida, existe la dicotomía entre mirar o no mirar aquello que tenemos enfrente. Usualmente, la tensión aparece ante lo que resulta poco o nada grato de ver: lo hórrido, lo repulsivo, lo abyecto. Y entre las muchas cuestiones que abarca este último concepto, la violencia suele ponerse como el fenómeno más representativo. La muerte explícita, el cuerpo maltratado, la sangre a chorros o el dolor de la víctima son cuestiones que siguen causando debate acerca de la mirada que se posa sobre ellas. Lejos de inclinarme por un extremo absoluto entre «mirar» o «no mirar», me interesa explorar algunas posturas que apelan al distanciamiento estético entre el espectador y la violencia como una forma ética de abordarla. Para luego confrontar estas posturas abordando filmes que rompen con el distanciamiento de lo abyecto, aunque no por ello prescinden de una postura crítica con respecto a la violencia.

Este trabajo se divide en tres partes: primero una reflexión sobre el distanciamiento estético como una forma ética de representar la violencia en el cine. Luego un análisis desde el caso de dos películas clave para el cine mexicano sobre hechos de violencia acontecidos en la segunda mitad del siglo XX: *Canoa* (1976) y *Rojo amanecer* (1989), las cuales retratan actos de agresión colectiva enmarcados en las convulsiones políticas del 68. Y, por último, una conclusión sobre la abyección, entendida esta como una sensación de repulsión e indignación que provoca el mirar la violencia representada en pantalla, que para lograr una consideración final, requiere una mirada más abarcadora que yo llamo

«contemplación». Es decir, el sentido último de la abyección impulsada por la pieza cinematográfica se circunscribe a una apreciación del montaje final que engloba los momentos abyectos tanto como sus opuestos (instantes de nobleza o bondad) o sus resignificaciones. Por lo tanto, estas nociones pretenden ir más allá de una postura moral determinante sobre mirar o no mirar la violencia.

La abyección en la mirada: el distanciamiento estético como un planteamiento ético de la violencia

Entre las metáforas del cine a través de los sentidos, propuestas por Elsaesser y Hagener (2010), el cine como ojo postula la mirada como un eje interpretativo de la imagen cinematográfica. Según los autores, en las obras fílmicas existen múltiples formas de mirar que conllevan distintas posturas entre el observador y lo observado. Uno de los principales aspectos que se establecen en la mirada cinematográfica es la relación de poder entre la cámara y el objeto. Pero, más allá de la capacidad de control o sometimiento que se expresa en tal dinámica, también se presenta una dimensión ética que permea la forma de observar (o no) la violencia.

Una parte de la crítica de cine, especialmente la que surgió en Europa tras la Segunda Guerra Mundial, ha mirado con reprobación ciertos acercamientos cinematográficos de la violencia. Una reseña clásica de este tipo corresponde a la de Jacques Rivette titulada «De la abyección», en donde califica la película *Kapo* (*Kapò*, 1960) de «inmoral» en tanto representa una tentativa de reconstrucción de los horrores del Holocausto que termina más bien en un «enmascaramiento irrisorio o grotesco» más afín al «voyeurismo y [la] pornografía». Para el crítico francés, la abyección de la película recae en la representación de una realidad «físicamente soportable para el espectador», pues la situación no se muestra lo suficientemente «intolerable» porque «si los prisioneros se portaban bien, con un poco de astucia o de paciencia podían salir del paso» (Rivette, 1961, p. 36). Así, el sentimiento de repulsión no se dirige hacia la violencia retratada en pantalla, sino hacia la mirada de esa violencia que en palabras del crítico no alcanza a dimensionar los horrores del acontecimiento.

Pero la representación fidedigna de lo violento no recae en una simple gra-titud; en última instancia, esta provoca que los espectadores no nos habitue-

mos «hipócritamente al horror» (p. 36). Con lo cual, el autor parece sugerir que en ciertos filmes la violencia está filtrada por un tratamiento estético que resta indignación a los acontecimientos históricos: «hay cosas que no deben abordarse si no es con cierto temor y estremecimiento», concluye, «la muerte es sin duda una de ellas» (p. 37). De manera que lo abyecto, según lo entenderemos en este trabajo, es la violencia acontecida en la película pensada en clave de horror; mientras que la abyección¹ es la sensación de repulsión e indignación que provoca la mirada de eso abyecto; además, esta puede pensarse a partir de la violencia acontecida en la trama o a partir de la forma en que la violencia es representada en pantalla.

En el caso de *Kapo*, Rivette (1961) denuncia una abyección en la propia mirada de la cámara a través de un plano en particular con el cual ve concentrada toda su crítica. Se trata del instante en el que una de las prisioneras del campo de concentración se suicida abalanzándose sobre la cerca eléctrica (figura 1). Pero la indignación no recae en el acontecimiento como tal, sino en el movimiento de cámara ejecutado:

Aquel que decide, en ese momento, hacer un travelling de aproximación para reencuadrar el cadáver en contrapicado, poniendo cuidado de inscribir exactamente la mano alzada en un ángulo de su encuadre final, ese individuo solo merece el más profundo desprecio. (p. 37)

La indignación del espectador parece recaer no tanto en el horror de la violencia, sino en el tratamiento estético tachado de «artificioso» con el que se retrata la muerte. Por lo cual, desde esta postura inicial, el planteamiento ético de lo abyecto podría pensarse a partir de un nulo enmascaramiento de lo acontecido; y con ello causar un sentimiento de abyección hacia la mirada, cuando no hacia la violencia.

¹No me refiero al término de Julia Kristeva (1980), quien explica *lo abyecto* como una categoría filosófico-psicoanalítica que engloba aquello que provoca rechazo, repulsión o asco, pero que al mismo tiempo nos atrae porque está íntimamente ligado a nuestra identidad y a los límites del yo.

Figura 1
La abyección en la mirada a través de un plano en *Kapo* (1960),
según Rivette (1961)



Al final, Rivette (1961) da razón en que toda película debe *mostrar* ciertas cosas, pero la cuestión está en «mostrarlas desde un cierto ángulo» (p. 38). En términos estéticos, la abyección se traduce bajo la idea de un realismo incompleto; y, en términos cinematográficos, una mirada que contempla la violencia con disimulo. El crítico presenta de contraejemplo el documental *Noche y Niebla* (*Nuit et Brouillard*, 1955) en donde «se ofrece a nuestra mirada los crudos hechos, reales, por desgracia, en un movimiento que es justamente el de la conciencia lúcida, y casi impersonal, que no puede aceptar comprender y admitir el fenómeno» (p. 37). El autor abstrae de su ejemplo la conclusión de que una mirada sin abyección involucra una postura autoral que se limita a los hechos históricos y se indigna ante ellos.

La crítica cinematográfica, empero, no busca teorizar el cine; y, por lo tanto, las categorías que a veces se presentan en ella poseen una amplitud con la cual no queda claro el punto central de los aciertos o desaciertos en la obra bajo su mira. En efecto, el plano de *Kapo* posee un tratamiento formal cuyas atribuciones pueden ponerse a discusión, pues acercar la mirada mientras ocurre una tragedia se suele considerar poco ético. Sin embargo, el trasfondo del plano contiene algo que paradójicamente el autor critica por su ausencia: la escena

significa que la situación en el campo de concentración se ha vuelto *intolerable* para Teresa, la prisionera. El marco contextual de la escena lo deja en claro, pues ella es increpada por haberse robado un poco de pan, para luego ser cuestionada por la protagonista, quien le echa en cara la supuesta condición inquebrantable de la dignidad humana que Teresa tanto había defendido mientras eran transportadas en tren al campo de concentración. Ella no encuentra en sí misma la supuesta paciencia con la que los prisioneros «saldrían al paso», según Rivette (1961). Por lo que, al sentirse sobrepasada por las condiciones inhumanas, Teresa corre hacia la cerca para morir electrocutada. De esta manera, el trasfondo de la historia está negando la lectura de una *realidad soportable* al interior de los campos de concentración. Por lo cual, la postura de una mirada fidedigna a la violencia me parece una lectura que presentará discrepancias según el lugar y el tiempo desde donde se observe.²

Casi treinta años después, aún en clave de crítica, Serge Daney (1998) amplía la postura de Rivette sobre la abyección en el cine recuperando el mismo cuestionamiento al movimiento de cámara del mismo filme:

En Kapo todavía era posible detestar a Pontecorvo por haber anulado a la ligera una distancia que debería haber respetado. El travelling era inmoral porque nos

² Si el significado de la escena no se comprende como una situación abyecta desde la mirada del crítico, me parece que se debe a una parte medular que vale la pena discutir en otro momento; me refiero a la recepción. La lectura de Rivette (1961) no parece estar alejada de la de sus contemporáneos, todos ellos más cercanos al Holocausto en tiempo y espacio. Desde luego, la sensibilidad de esa época no es la misma que nuestra mirada mucho más lejana en ambas coordenadas. Por eso pienso que tal vez el trasfondo del discurso no es tan perceptible a la inmediatez de los acontecimientos: un tratamiento de este tipo en el cine contemporáneo sobre violencia se considera, de la misma manera, con muy poca consideración ética. Por si fuera poco, Rivette (1961) mismo apunta hacia ello: “Del mismo modo que no puede haber nada absoluto en la puesta en escena, ya que en lo absoluto no hay puesta en escena, el cine tampoco será nunca un «lenguaje»: ‘las relaciones entre el signo y el significado no tienen ningún valor aquí’” (p. 38). Para él, ningún intento de sentido detrás de las imágenes está separado de lo que vemos en pantalla.

ponía, a él cineasta y a mí espectador, fuera de lugar. Un lugar en el cual yo no podía ni quería estar. Porque me deportaba de mi situación real de espectador como testigo para meterme a la fuerza dentro del cuadro. (p. 43)

Esta segunda crítica, más cercana al cambio de siglo, define la abyección de la mirada a partir de la relación tripartita entre espectador-cámara-personaje. El carácter inmoral se presenta a partir de una vehemente cercanía al instante violento que por lo mismo se percibe insoportable. Se obliga al espectador a abandonar su condición de tercera persona y se le introduce al interior del cuadro a manera de protagonista. El rechazo a esta función testimonial del plano cinematográfico se refuerza tras la mención de un ejemplo que al autor le parece ideal para la composición de un acto de violencia tan cruento como lo es un asesinato. Con respecto a *Cuentos de la luna pálida* (*Ugetsu monogatari*, 1953), Daney (1998) nos dice:

Mizoguchi había filmado la muerte como una vaga fatalidad que, como se veía claramente, podía y no podía producirse. Recuerdo la escena: en la campiña japonesa un grupo de bandidos hambrientos ataca a unos viajeros y uno de los bandidos atraviesa a Miyagi con su lanza. Pero lo hace casi inadvertidamente, titubeando, movido por un resto de violencia o por un reflejo estúpido. Ese hecho posa tan poco para la cámara que esta estuvo a punto de no verlo, y estoy convencido de que a todo espectador de *Cuentos de la luna pálida* se le ocurrió la misma idea loca y casi supersticiosa: si el movimiento de cámara no hubiera sido tan lento, la acción se habría producido fuera de cuadro o —¿quién sabe?— simplemente no se habría producido. [...] Mizoguchi procede exactamente a la inversa de Kapo. En lugar de una mirada decorativa, Mizoguchi lanza una ojeada que «hace como si no viera», una mirada que preferiría no haber visto nada, y de esa manera muestra el acontecimiento tal como se produce, ineluctablemente y al sesgo. (p. 32)

Si «mirar» la violencia en su insoportable crudeza resulta poco o demasiado, entonces «no mirar» la violencia parece la clave para evitar la abyección de su retrato. Esta postura se presume como el gesto más cercano al «temor» por

mostrar el rostro de la muerte. La idea no ha perdido notoriedad, toda discusión de la representación de la violencia pasa por el tamiz de lo que *debería o no* ser mostrado. Sobre todo, cuando la parte contraria se vincula con una mirada que se sale del papel testimonial al convertirse en una «mirada decorativa», como sugiere Daney (1998). El disimulo de mirar sería incluso en este caso un grado menor a la censura de la mirada. La escala de abyección se nos presenta subordinada a los valores cinematográficos como la puesta en escena o la fotografía, a la cual le debe la cámara sus movimientos.

Por lo tanto, más allá de un «no mirar», la propuesta parece resumirse mejor en el «cómo mirar». Para ciertos críticos, la mejor mirada de la abyección es la que desatiende su mirada de la violencia, pues esta es la postura más cercana al «estremecimiento» que el acto violento debería justamente provocar. Pero cuando se decide mostrar lo abyecto ante la cámara, esta postura aboga por un tratamiento inalterado e incluso alejado del embellecimiento. No debe existir en la imagen violenta una «ambigüedad o disolución de fronteras», dice Rivera García (2016), al respecto de las obras que se alejan de la abyección en su mirada, y más bien se limitan a provocarla a partir de la violencia que observan.

Esto último nos ayuda a recuperar algo que no debemos pasar por alto: la contemplación desde una mirada que rompe con la distancia para colocarnos de frente a la violencia es utilizada precisamente porque busca hacernos partícipes de su horror. Por lo cual, se vuelve un recurso en sí mismo autocrítico, pues esa mirada lo que busca es «trabajar con y contra la abyección» (Rivera García, 2016, p. 11). En estos casos, habría que preguntarnos por las características de aquellas obras que se alejan de la abyección en su mirada, pero buscan verla de frente para provocar una repulsión de su ejercicio.

La mirada de lo abyecto: el acercamiento estético como un planteamiento ético de la violencia

¿Qué pasa cuando una película nos coloca de frente a la violencia sin ningún atisbo de «dejar de mirar» o «mirar disimuladamente»? ¿Toda mirada de lo abyecto conlleva una abyección en sí misma? El caso de dos películas mexicanas, emblemáticas para la segunda mitad del siglo XX, nos coloca ante la postura de una visión confrontativa de la violencia, aunque no por ello emplea una abyec-

ción en su mirada. Se trata de los filmes *Canoa* y *Rojo amanecer* que, si bien presentan una diferencia entre ellas de poco más de una década, en ambas se identifican tantas semejanzas que las vuelve un par sumamente adecuado para el tema presente. De entrada, no solo comparten la explícita mirada sobre un cruento acontecimiento de violencia que llega a su punto más álgido en el acto final; además, por si fuera poco, ambas están basadas en hechos reales.

Las películas están ambientadas en medio de las convulsiones políticas en el México del 68, característico por un movimiento estudiantil nacional que demandaba la alternancia democrática del inamovible Partido Revolucionario Institucional (PRI). La respuesta fue autoritaria: el gobierno de Gustavo Díaz Ordaz (1964-1970) criminalizó a la comunidad universitaria tachando de «delincuentes», «terroristas», «comunistas» y «un peligro para la seguridad nacional». Ambos largometrajes retratan sucesos históricos al margen de estos eventos marcados por asesinatos colectivos de jóvenes a manos del poder estatal.

En específico, *Canoa* trata sobre el linchamiento de un grupo de trabajadores universitarios, originarios de Puebla. El hecho ocurrió en una comunidad rural a dos horas de la capital poblana que lleva por nombre San Miguel Canoa. El 14 de septiembre, la comitiva de cinco jóvenes había llegado a dicho pueblo, que se encuentra a las faldas del volcán La Malinche, para acampar esa misma tarde; sin embargo, debido a la lluvia decidieron pedir hospedaje y escalar hasta el día siguiente. Los jóvenes no fueron bien recibidos en la iglesia ni tampoco en el Palacio Municipal, por lo cual terminaron quedándose en la casa de un campesino cuyo hermano los invitó a pasar ahí la noche. Entre risas y anécdotas, el dueño de la casa les va contando acerca del párroco del pueblo, quien al parecer es una figura autoritaria que con su influencia ha causado más de una tragedia.

El ambiente se va poniendo tenso conforme a lo lejos se oyen campanadas y gritos en los altavoces diciendo que hay bandidos en el pueblo. Poco después, sin dejarles la oportunidad de escapar, una muchedumbre de pobladores irrumpe en la casa donde los jóvenes habían sido acogidos. Con antorchas, machetes y rifles, los canoenses llegan iracundos alegando que los visitantes son criminales que han ido a «robar, violar y matar»; y, por si fuera poco, quieren colgar una

bandera roja (comunista: «roja como el infierno, negra como el pecado») frente a la iglesia, en la plaza principal. Por desgracia, lo que sigue es fácil de adivinar.

Anteriormente, a manera de documental, un campesino —que podría representar la parte del pueblo no involucrada— ha estado contando a la cámara sobre la tensión que se vivía desde tiempo atrás entre los pobladores. Esto debido a los sermones y restricciones que imponía el párroco, quien actuaba como dictador sembrando una idea que causó paranoia. Según él, pronto llegarían estudiantes-comunistas a matarlo para poder hacerse con las «mujeres, animales y casas» del pueblo. Para el día en que llegaron los trabajadores de la universidad, la situación no podía parecer más parecida a los vaticinios del cura; y ante estas circunstancias, la tensión fue incontenible. En la noche de la tragedia, el dueño de la casa, su hermano y dos de los jóvenes mueren a manos de la muchedumbre; tres sobreviven con múltiples heridas y uno de ellos termina con tres dedos cercenados. «Qué barbaridad, mira cómo vienes», un médico le dice a uno de los sobrevivientes: «Y todavía vives... ¿Qué comes que resistes tanto?».

En *Canoa*, la mirada de lo abyecto entra en escena desde que vemos a los pobladores aglomerarse afuera de la iglesia. Son llamados por una omnipotente voz femenina que emerge suplicante desde unas bocinas casi imperceptibles pero estratégicamente diseminadas en cada esquina: «¡ya llegaron los bandidos al pueblo! (...) ¡vecinos y gente, miren ya vienen, ya están cerca!; ¡casa por casa ya están sacando cosas y animales!; ¡vengan todos, júntense en la plaza!». La furia de la muchedumbre encuentra simbolismo en el fuego que se va acumulando entre las manos alzadas. Los incesantes repiques de las campanas y los esporádicos disparos al aire anuncian una tragedia. El colectivo de canoenses se ha puesto en marcha hacia la casa donde estaban los jóvenes «comunistas», quienes en realidad solo eran unos cuantos montañistas con una intención totalmente opuesta e inocente: disfrutar del aire libre y la compañía entre ellos estando lejos de la ciudad —tal vez, uno pensaría, buscando alejarse de la tensión política que se vivía en la ciudad—.

Alrededor de la casa se conglomeran gritos que arrojan piedras. Lucas, el dueño, les pregunta desesperado a los visitantes si es verdad que son estudiantes. «Somos empleados», le responde uno de ellos, «¡somos trabajadores de la universidad!». Lucas se dirige entonces a los de afuera y les grita un par de co-

sas en una lengua nativa, pero no sirve de nada. Mientras su esposa y sus hijos lloran aterrados en una esquina un hacha penetra en la puerta de madera: todos quienes están adentro saben que solo un milagro podría salvarlos. «¡Te lo dije, pendejo!», le dice uno de los montañistas, pues en varias ocasiones él había sugerido regresar a Puebla.

Cuando la muchedumbre logra irrumpir en la pequeña choza, Lucas vuelve a insistirles a los pobladores que los jóvenes son trabajadores, pero que si han hecho algo que los incrimina lo que deben hacer es hablarles a las autoridades. A cambio recibe una lapidante respuesta: «tú los defiendes porque eres igual; ¡comunista, bandido, ratero!». En ese momento una hacha se alza, posiblemente la misma que penetró primero la puerta, y con ella le provocan un corte profundo en el cuello. Con la mirada al vacío y una herida mortal, Lucas cae al suelo; ahí recibe un disparo que lo termina de matar. «Vamos a rezar porque nos va a llevar la chingada», dice uno de los jóvenes.

El resto de la escena mantiene la misma escala de brutalidad. La primera víctima en morir es quien primero intenta escapar: atraviesa la muchedumbre desde adentro hacia afuera de la casa, pero cuando está a punto de salir se escucha un golpe en seco y lo vemos caer sobre el suelo enlodado con un hacha clavada en la espalda (figura 2). Al segundo le disparan en la cabeza en un plano medio que parece estar en cámara lenta, pero en realidad es la reacción tardía del cuerpo en caer. Los jóvenes que siguen con vida son arrastrados a golpes y amarrados hasta la plaza del pueblo. Ahí ocurre uno de los planos más icónicos del filme: con la iglesia y las hogueras en un fondo oscuro, la silueta del sacerdote, el presidente municipal, la mujer del altavoz y otro poblador se difuminan con un desenfoco de cámara mientras permanecen impávidos observando a las víctimas (figura 3). Por si fuera poco, en el plano siguiente descubrimos que es el punto de vista de quienes siguen vivos «de milagro». Al final, solo porque el ejército llega a tiempo,³ los tres sobrevivientes son rescatados en una ambulancia.

³ Cabe mencionar la situación paradójica con relación al ejército en ambas películas: mientras en *Canoa* son los salvadores, en *Rojo amanecer* son testigos posibilitadores de la represión (si bien los asesinos pertenecen al grupo paramilitar Batallón Olimpia, los miembros

Figura 2
Primera mirada de lo abyecto en *Canoa* (1976)



Figura 3
El párroco y compañía mirando el linchamiento en *Canoa* (1976)



Dignas de película de horror, estas escenas finales que narran el linchamiento son por demás sobrecogedoras. El asunto es que desde el inicio de la película sabemos acerca del brutal acontecimiento que marcará el centro de la trama. Esto nos lo anticipa la primera escena en donde se redacta una nota periodística que resume el acontecimiento. Sin embargo, aún pese a la información revelada, la potencia de las imágenes no pierde efecto alguno. El miedo invade al espectador al confrontarse con el *cómo ocurrió* sin importar el previo conocimiento de *qué ocurrió*. El atestiguamiento del suceso, ese emplazamiento de la mirada frente al sufrimiento de las víctimas, se vuelve parte fundamental del espíritu representado en el subtítulo del filme: *memoria de un hecho vergonzoso*.

Rajo amanecer, por su parte, trata sobre la masacre estudiantil del 2 de octubre que tuvo lugar en la Plaza de las Tres Culturas (Tlatelolco, Ciudad de México). Sin embargo, la perspectiva no va de lo ocurrido en la plazuela; más bien se centra en una familia que vive en un departamento del edificio que está a un costado, de manera que la historia transcurre al interior del complejo habitacional. La familia está compuesta por el papá (funcionario público), la mamá (ama de casa), el abuelo materno (exmilitar revolucionario), dos hijos menores (estudiantes de primaria o secundaria) y dos hijos mayores (estudiantes universitarios). Aunque directamente no son personas que existieron en la vida real, estos personajes representan un conjunto simbólico de las verdaderas víctimas involucradas. Incluso el hecho de presentarlas con base en un modelo familiar, estableciendo una diversidad en sus edades, funcionan como una figura narrativa que canaliza las distintas implicaciones generacionales del suceso.

El primer conflicto de la película recae en el choque ideológico manifiesto entre los adultos y los hijos universitarios, pues la discusión gira en torno a la pertinencia de las manifestaciones estudiantiles. Los adultos están en contra del movimiento y advierten sobre las posibles acciones del gobierno; mientras que los hijos defienden las demandas estudiantiles y reprueban las actitudes represoras que el gobierno ya ha manifestado. Siguiendo la convención tradicional de la maternidad mexicana, la mamá intenta hacerles ver un punto medio entre

del ejército que aparecen no hacen mayor cosa por los civiles). Desde luego, la masacre en la Plaza de las Tres Culturas fue ordenada por el gobierno, pero no el linchamiento en *Canoa*.

ambas posturas, pero las diferencias parecen irreconciliables. Mientras el papá se va a su trabajo, los hijos mayores salen del departamento para bajar al mitin estudiantil cuyo desenlace será una tragedia.

El comienzo de esta película es opuesto al de *Canoa* en tanto no anticipa información sobre el acontecimiento brutal de violencia. Sin embargo, no por esto desaprovecha la relevancia histórica del evento en el cual se enmarca, pues en los primeros minutos un plano detalle nos muestra un pequeño calendario de pared, en donde el abuelo, antes que hacer cualquier otra cosa, desprende el día anterior para revelar la fecha de esa mañana: «2 de octubre». Además, todo el tiempo veremos relojes con la hora que poco a poco avanza como si conociéramos de sobra la hora exacta del inminente evento.

Ahora bien, la principal peculiaridad de la película es que la masacre de la plaza nunca es mostrada en pantalla. Los únicos indicios que tenemos de ella es por el sonido (helicópteros, balas, gritos, ambulancias) y el rostro de los miembros de la familia que atestiguan la represión desde la ventana (la mamá, el hijo menor y el abuelo). Estos «planos testimoniales», como bien los llama Jurado González (2018), funcionan bajo «una suerte de fuera de campo subjetivo, que tiene a su vez como consecuencia hacer resentir el estado de vigilancia y de control ejercido sobre el movimiento estudiantil y los testigos de la masacre» (p. 68). Precisamente, la mirada que evita el acontecimiento le otorga una fuerza particular en tanto vuelca su poder en la imagen mental del espectador, haciendo de la violencia una atrocidad «fantasmagórica» (p. 68) (figura 4).

Figura 4

Planos testimoniales de la violencia en *Rojo amanecer* (1989)



Ya en el acto final de la película, la violencia se despliega por completo en la acción del primer plano. Tras el ataque principal a los estudiantes reunidos en la plaza, llegan al departamento los hijos mayores junto con otros cuatro jóvenes que lograron escapar, aunque uno de ellos herido de bala. La piel ensangrentada de su brazo es apenas la primera muestra de lo abyecto. La tarde transcurre entre los ruidos de disparos y sirenas mientras curan al herido. Entrada la noche llega el papá y arman un plan para que los jóvenes refugiados se vayan uno por uno a partir del día siguiente.

Pero en la mañana siguiente, justo al amanecer, unos golpes a la puerta despiertan a todos. Tras ello, la familia lleva a los jóvenes al baño para que se escondan. Los invasores son cuatro de los paramilitares que actuaron en la masacre. Luego de irrumpir en el departamento encuentran un rastro de sangre en una de las camas de los hijos mayores y así descubren a los cuatro jóvenes refugiados que están escondidos en el baño. Los obligan a salir, pero cuando uno de ellos corre hacia la puerta recibe un disparo antes de llegar siquiera al umbral. Entonces, los estudiantes son asesinados uno tras otro junto con algunos miembros de la familia principal: uno de los dos hijos mayores, el abuelo, el papá y la mamá.

La escena de los asesinatos es tan fugaz como brutal. A partir del primer muerto, los estudiantes arremeten en contra de los asesinos con toda su furia, pero la fuerza de las armas hace inútiles sus esfuerzos. La cámara atestigua cada uno de los disparos junto con los cuerpos que caen inertes. Uno tras otro, los disparos provocan en el espectador una indignación que va en aumento. Los primeros en morir son los jóvenes refugiados: dos de ellos, presas del pánico, mientras intentan escapar; luego, los otros dos mientras contraatacan a los represores. Cuando solo quedan los miembros de la familia protagonista e intentan quitarles las armas a los paramilitares, en ese momento escapan la hija y uno de los mayores, pero ninguno de ellos logrará imponerse a la atrocidad. Por medio de un fulminante montaje, observamos cómo cada uno de la familia recibe un disparo. La mamá, última en morir, resbala por la pared mientras aún resuena el eco de sus gritos de horror (figura 5). «¡Mi comandante, se pelaron dos!», dice uno de los asesinos más preocupado por la fuga de los dos últimos sobrevivientes que de la brutalidad de ocho muertos esparcidos en el reducido espacio del departamento.

Figura 5
Nuestra mirada es testimonio directo de lo abyecto
al final de *Rojo amanecer* (1989)



Los paramilitares van tras los sobrevivientes, pero la cámara no los acompaña. En su lugar, la cámara se traslada a una de las habitaciones en donde vemos al hijo menor saliendo de abajo de la cama: su abuelo lo había escondido ahí justo antes de la redada. Entonces escuchamos dos disparos a lo lejos; no vemos esas últimas muertes, pero sabemos de quiénes fueron. El niño camina entre los cuerpos de su familia rompiendo en llanto: «¡Mamita!», gime mientras toca los pies de su mamá. Después se arrastra hasta el cuerpo de su papá y le acaricia brevemente el rostro. Luego llega hasta su abuelo, con quien vimos que tenía una relación muy unida, y le toma la mano apretándola con la suya. Por último, sale del departamento y constatamos que sus hermanos también fueron asesinados en las escaleras. Acompañado por una música trágica, descalzo y aún en ropa de dormir, el niño baja hasta la salida del edificio y sale hacia la plaza en donde hay montones de papeles sobre el suelo que están siendo recogidos por un barrendero como si nada hubiera pasado. Al final, dos militares lo pasan de largo consecutivamente como si no lo hubieran visto.

En *Rojo amanecer*, el no-mirar la masacre histórica se contrasta con la mirada despiadada del final ficcional. Al prescindir del atestiguamiento directo del

evento por demás conocido, no sin restarle la potencia obtenida precisamente por su fuera de campo, la violencia *inesperada* (en tanto su ejecución no estaba anunciada ni prevista) adquiere una mayor impresión en el espectador y, por lo tanto, busca producir indignación. El filme utiliza ambas aproximaciones, el mirar hacia otro lado y el mirar la muerte de frente, para concretar una abyección de la violencia.

La abyección desde la contemplación: la apreciación estética como un planteamiento ético de la violencia

Si bien en ambas películas podemos observar la intención directa de una mirada sin disimulo a la violencia; en realidad, la abyección solo se concreta a partir de una contemplación más abarcadora. Me refiero a la concatenación del montaje final en donde se gesta una dialéctica entre el mirar y el no-mirar; o bien, el uso del acercamiento y el distanciamiento de la cámara con el propósito de crear un sentido total del filme. No se trata de considerar una imagen por sí sola, pues aislar un plano o una escena del montaje total implica sustraer un pedazo del significado último. Más bien debemos poner en perspectiva la violencia con relación a la suma de momentos que transitan entre la mirada directa, la disimulada y la censurada. Pues la abyección no se obtiene solo a partir de las imágenes de violencia, sino también de las imágenes catalizadoras, aquellas que dan cuenta de las circunstancias que mueven a los victimarios y muestran la perspectiva de las víctimas. Por esto mismo, dichas imágenes pueden incluso ser más potentes en cuanto al significado que conllevan y la impresión que causan en el espectador.

En *Canoa*, la abyección se construye concienzudamente a partir de ambas perspectivas: las circunstancias de la violencia y el interés por sus afectados. La primera de estas dos caras se muestra en las escenas que utilizan el recurso del documental, donde el campesino testigo cuenta sobre las condiciones dictatoriales con las que el párroco tiene cooptado al pueblo, desde lo ideológico-religioso hasta lo político-económico. A manera de ojo crítico, el personaje de tintes cínicos se presenta para exponer «el peso de la figura del cura como líder del pueblo, quien se aprovechaba del rezago social y de la poca conciencia política de los pobladores de Canoa para manipularlos» (Martínez Grijalva y Merca-

do Ortega, 2015, p. 194). La postura confrontativa de ese narrador presencial, aunada con su mirada directa hacia la cámara, representa la indignación que se resiste a ocultar los acontecimientos y las circunstancias que los propiciaron.

Para el director, sin embargo, el que los personajes hablaran hacia la cámara lo pensaba hasta cierta medida «robar las imágenes de la película», lo cual consideraba como «una posición falsa». Al respecto, él comentó en una entrevista:

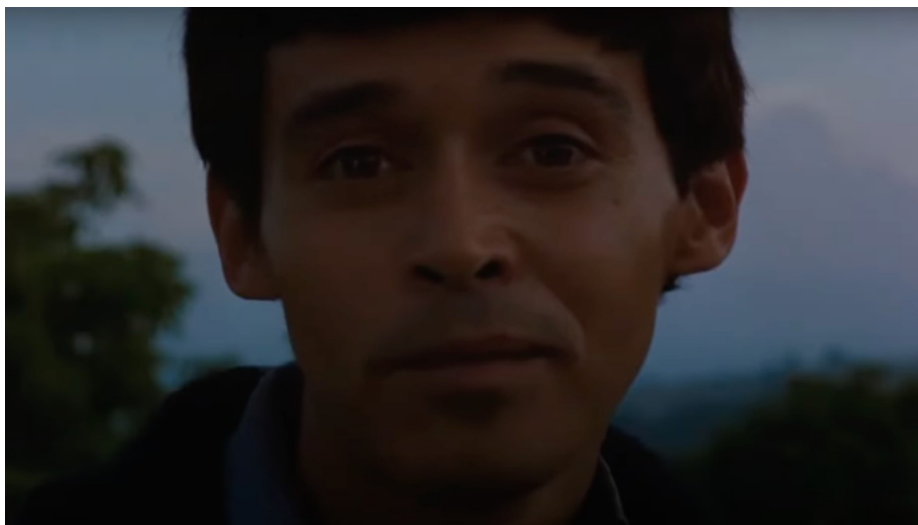
No podemos robar las imágenes: las generamos. [En *Canoa*] había que insistir en que estas imágenes eran generadas y, al mismo tiempo, dejar abierta la posibilidad de que ese juego cinematográfico no robado provocara en el espectador una cierta duda [sobre lo documental y lo ficcional; por ejemplo, cuando los personajes miran a la cámara]. (Cazals en García Tsao, 1994)

Pero podemos estar en desacuerdo con el director. Si a partir de Rivette habíamos considerado la abyección de la mirada del realizador como parte de un encubrimiento de la realidad, en este caso la inclusión de lo documental no me parece que enturbia la representación del acontecimiento, más bien le añade profundidad.

Un momento cumbre es el que se produce precisamente a partir de uno de esos momentos «robados» cercanos al lenguaje de lo documental. Me refiero a una de las miradas de los personajes a la cámara, mirada que en última instancia es dirigida a nosotros, los espectadores. Se trata de la mirada de Julián al momento en que le cortan los dedos con un machete. Sobre el suelo, él apenas reacciona entreabriendo los ojos: la tortura lo ha dejado casi desmayado e insensibilizado. Pero, en la siguiente imagen, la diégesis del linchamiento se interrumpe abruptamente con un primer plano de su rostro: él está viendo hacia el volcán que está en el fondo y luego voltea hacia nosotros para vernos a los ojos (figura 6). No es una mirada de enojo ni de súplica; más bien, se trata de una mirada *presente*, una que solo busca indicar la esencia más inocente de la persona detrás de todas esas marcas de violencia. Y con esa brevísima mirada se resignifica su rostro ensangrentado que enseguida vemos perder la conciencia.

La segunda parte de la abyección producida desde la contemplación se gesta en la mirada que profundiza en la historia de los jóvenes. La introducción

Figura 6
Mirada que resignifica la violencia en *Canoa* (1976)



de ellos en la película inicia con los preparativos días antes para su acampada en el volcán, algo que según sus conversaciones ya habían realizado en más de una ocasión. Presentados junto a un texto en pantalla con sus nombres completos, los jóvenes van contando con entusiasmo varias anécdotas de sus anteriores estadias en el volcán. Todos lucen emocionados, aunque la excursión programada contaba con muchos más trabajadores que se habían apuntado antes de cancelar su asistencia. También se cuentan entre ellos uno que otro encuentro con los campesinos del pueblo, que en realidad no había sobrepasado la cordialidad: «la gente muy bien, de cuates», responde Julián cuando le dicen «Oye, por ahí son re bravos, ¡eh!».

Para el espectador, la tensión incrementa a partir de las discusiones que entablan los jóvenes trabajadores sobre los movimientos estudiantiles: unos consideran que como empleados de la universidad deberían estar con la causa en contra de la represión del gobierno, mientras otros se deslindan de las manifestaciones y piensan que no deberían «meterse con Sansón a las patadas» (expresión que también le escucharemos decir al abuelo en *Rojo amanecer*). Si algo

queda de estas conversaciones es la constatación de la convulsión política que se vivía en esos momentos: una en donde la narrativa oficial sobre los estudiantes «granujas y alborotadores; criminales y antimexicanos» —como lee uno de los empleados universitarios en el periódico— era la postura imperante.

Además del contexto sociopolítico que se filtra en las conversaciones, las circunstancias de la violencia son sembradas por un agente en particular que resulta parte fundamental de la problemática. En la abyección encontramos una repulsión hacia la figura del sacerdote toda vez que él mismo da su testimonio mirándonos de frente y mintiéndonos a la cara. Primero, al sugerir que no pudo hacer nada porque «estaba enfermo y decidió dormir», con lo cual intenta deslindarse de las muertes que él mismo ocasionó por sus discursos. Ocultándonos su mirada tras unos lentes oscuros que nunca se quita, el párroco nos dice: «Tal vez su error fue asegurar que eran universitarios en un momento en que hay tensión y el pueblo se siente agraviado porque anteriormente otras gentes, no sé de dónde, habían tratado de realizar propaganda anticatólica en la población. El sentimiento católico de esta gente es muy profundo, muy arraigado». Entre líneas, el representante de la iglesia intenta deslindarse de las acciones de los pobladores y señalar a las víctimas como los que actuaron indebidamente desde su llegada.

Sin embargo, las cínicas palabras del párroco dan pie a una decidida contrargumentación. En la escena siguiente, el campesino que habla a la cámara refuta la postura «inocente» del padre recordando las incendiarias palabras que había dicho en la última misa: «Va a pasar... pero ustedes listos: va a venir la universidad y me viene a matar; el príncipe [del infierno] me viene a matar». Así, ante toda imagen de falsedad contraviene una imagen para una restitución de la verdad.

Finalmente, la buena voluntad de los pobladores que intentan defender a los jóvenes complementa la abyección final de la película. Esto ocurre cuando Lucas y su hermano les ofrecen refugio a los visitantes luego de ser desdeñados tanto en la iglesia como en el palacio municipal. Y, por si lo anterior fuera poco, la bondad se convierte en valentía cuando Lucas se interpone entre la muchedumbre y los refugiados con el objetivo de defenderlos asegurándole a la masa iracunda que no son estudiantes, sino trabajadores. Pese a ello, Lucas es asesinado frente a su propia familia. Incluso después de esta primera muerte

llega otro de los pobladores para intentar detener el linchamiento: «Cuáles comunistas, cuál que están robando», le dice el hombre a su esposa cuando decide acudir a la casa donde estaban los estudiantes. Y aunque este campesino no es asesinado, vemos su cara de horror cuando los excursionistas comienzan a ser agredidos. Estos actos de valentía, junto con el contexto de la violencia, ponen en contraste la brutalidad que se mira de cerca; pues, tal como ocurre en su dimensión real, no se presenta por sí misma despojada de estas circunstancias.

En *Rojo amanecer*, la abyección final proviene también de los momentos contextuales y opuestos a la violencia. El contraste entre ambos elementos queda definido desde la primera escena conjunta de la familia, que es el desayuno en el comedor. Al principio los vemos muy alegres bromeando entre ellos, hasta las lecciones del papá se sienten amenas. Pero cuando la hija menor enciende la radio, los temas a discusión empiezan a relucir y el enojo del papá escala hasta el punto de advertirles a sus hijos universitarios que ya no asistan a las manifestaciones estudiantiles: «dejen de estar de revoltosos [o] les van a dar un escarmiento: con el gobierno no se juega». Tal como veíamos en *Canoa*, la convulsión política de la época se filtra por medio de los diálogos entre los personajes y toma relevancia como parte narrativa para el eventual acontecimiento de violencia.

El discurso disciplinario-represivo seguirá en cuestión a lo largo de la película durante el tiempo que queda antes de la masacre. El abuelo así lo expresa al percatarse de la presencia de militares armados en las inmediaciones del edificio, pues cuando la mamá le pide su opinión sobre lo que podría pasar, él responde:

Parece que preparan un movimiento envolvente [...] tienen copados a los revoltosos, es lo habitual. [Actuarán] depende de lo que hagan los chamacos [...] A lo mejor el cerco es para no dejarlos salir. Ahora que si esos atrabancados se ponen con Sansón a las patadas les van a dar un buen susto [...] Pero no te preocupes, hija: si las cosas se ponen difíciles, les darán unos buenos palos a esos malcriados que bien se lo merecen. Meterán a la cárcel a los agitadores y ya, eso es todo. (Fons, 1989)

Desafortunadamente, tal discurso se queda corto ante las descomunales acciones del gobierno. Y cuando dichos actos son atestiguados por el propio abuelo, veremos en su rostro genuinos gestos de horror que nos indican cómo nunca llegó a concebir tales extremos.

Ahora bien, la otra parte de la abyección proviene justamente de lo que se opone a la violencia. El desayuno en familia es el primero de esos momentos, pero la película continúa mostrándonos otros más. Cuando el abuelo juega con el nieto o cuando los paramilitares tocan a la puerta y el papá se les resiste. Cuando vemos a la mamá, el hijo y el abuelo miran con una mueca de horror la masacre desde la ventana. Cuando el abuelo va en búsqueda de su nieta a otro edificio en medio de la convulsión. Cuando la mamá acepta refugiar a los estudiantes y hasta le cura la herida de bala a uno de ellos, a quien incluso intenta calmarlo por la muerte de su hermana. También cuando el abuelo se indigna por la masacre pese al «escarmiento» que él mismo había dicho que los estudiantes se merecían. O cuando el papá, pese a toda postura reacia al movimiento estudiantil, trama un plan para que los jóvenes refugiados salgan ilesos durante los días siguientes (figura 7). A través de estos momentos en los que presenciamos la solidaridad de los personajes, atestiguamos su compasión y compartimos su indignación; así es como generamos una abyección mucho más potente que la que resulta de solo quedarnos con la mirada directa a la violencia.

Conclusiones

Este trabajo propone repensar sobre cómo observamos la violencia en el cine, específicamente cómo ha sido entendida a partir de una postura ética respecto a la mirada que la cuestiona. En un primer momento se aborda la abyección en la mirada a partir de las críticas de Jacques Rivette y Serge Daney, quienes sugieren que un plano de acercamiento significa un gesto reprochable en tanto nos da un acercamiento inmoral a la violencia. Los críticos denuncian una mirada que presume crueldad al exponer una muerte no solo de forma explícita, sino «estética», en tanto el *travelling* enmarca al cuerpo de la víctima en una forma que queda suspendida casi de forma ornamental. Esto es tan debatible como lo es toda impresión estética; sin embargo, la crudeza del acto sigue estando vigente. Con lo cual se infiere una postura más cercana al ocultamiento de la vio-

lencia. Así, ante tales cuestionamientos este trabajo inició preguntándose: ¿qué ocurre cuando una pieza fílmica nos coloca en una mirada que rompe con toda consideración de una distancia para colocarnos de frente a la violencia? ¿También permite hacernos partícipes del horror para entonces involucrarnos en el peso de su abyección?

En *Canoa* y *Rojo amanecer*, dos películas mexicanas imprescindibles sobre actos de violencia colectiva atroces que han marcado la reciente historia del país, se emplea «una mirada de lo abyecto» en su faceta más categórica. Ambas películas nos invitan a cuestionar la multitudinaria brutalidad a partir de una confrontación. En sus momentos finales, las imágenes lacerantes no se preocupan por mantenernos a distancia de los cruentos acontecimientos, sino ponernos frente a la tragedia. Pero no por ello nos encontramos con una «abyección en la mirada»; todo lo contrario, participamos de una feroz crítica por medio de su exhibición más lacerante. En última instancia, como audiencia se nos provoca la repulsión y el rechazo a partir de una conmoción.

Sin embargo, encuentro que la consolidación de una abyección no se reduce a dicha exposición, más bien esta se logra gracias a la construcción total del

Figura 7

La familia unida: imagen de conciliación que contribuye a la abyección final de la violencia en *Rojo amanecer* (1989)



filme: solo a partir del montaje cinematográfico, el ir más allá de una sola imagen que se ve sujeta a «mirar» o «no mirar» la violencia, es donde el sentido global de la película nos invita a establecer una línea tajante sobre lo observado. En realidad, la potencia de su efecto recae sobre todo en una dialéctica entre ambas tensiones de observación; entre cerrar o abrir los ojos, cada una de sus lógicas presenta respectivas virtudes y omisiones, por lo cual se complementan de manera eficaz cuando la visión global del filme aprovecha su ir y venir. Así, la abyección de la violencia se aprecia como una construcción a partir del acontecer cinematográfico, cuando no del momento aislado que se limita a capturar o ignorarlo.

Como sugiere Ortiz Giraldo (2020), «el cine permite que esa abyección se transforme en un proceso de exploración personal de aperturas de fronteras y de problematización de los lugares comunes» (p. 182). La capacidad espacio-temporal del cine es lo que le brinda la profundidad multidimensional a lo abyecto para transitar entre lo observado (personajes), el instrumento de observación (cámara) y el observador (espectador). En la obra filmica, toda imagen funciona a partir del sentido de la imagen que precede para entonces ser confrontada con una imagen posterior: el devenir de la contemplación, entendida como la concatenación diacrónica de planos que exhiben, sugieren o resignifican la violencia, es donde radica la más compleja y completa fuerza de aquello que concebimos como lo abyecto.

Bibliografía

- Daney, S. (1998). El travelling de *Kapo*. *Perseverancia. Reflexiones sobre el cine* (pp. 19-44). Ediciones El Amante.
- García Tsao, L. (1994). *Canoa. Felipe Cazals habla de su cine* (pp. 123-143). Universidad de Guadalajara.
- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film Theory. An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Jurado González, D. A. (2018). Catástrofe, mito y melodrama en *Rojo amanecer*. *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*, (17), 63-77. <https://doi.org/10.32870/eloquepiensa.v0i17.294>

- Martínez Grijalva, G. R. y Mercado Ortega, I. (2015). *Canoa* (1975): el cine y la memoria social. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (35), 193-196. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/608>
- Ortiz Giraldo, M. (2020). La última frontera: lo abyecto. *Revista escribanía*, 18(2), 177-182. <https://doi.org/10.30554/escribania.v18i2.4024>
- Rivera García, (2016). Política y estética de la abyección: Una aproximación a partir de la imagen cinematográfica. *Política común*, 10. <https://doi.org/10.3998/pc.12322227.0010.012>
- Rivette, J. (1961). De la abyección. (*Kapo*, de Gillo Pontecorvo). *Cahiers du cinéma*, (120), 36-38.

Filmografía

- Cazals, F. [Director]. (1976). *Canoa: memoria de un hecho vergonzoso*. CO-NACINE; S.T.P.C.
- Fons, J. [Director]. (1989). *Rojo amanecer*. Cinematográfica Sol.
- Mizoguchi, K. [Director]. (1953). *Cuentos de la luna pálida (Ugetsu monogatari)*. Daiei Studios.
- Pontecorvo, G. [Director]. (1960). *Kapo (Kapò)*. Cineriz; Vides Cinematografica; Zabra Films;
- Francinex; Lovcen Film.
- Resnais, A. [Director]. (1955). *Noche y Niebla (Nuit et Brouillard)*. Argos Films.

El cine como piel y tacto

Una mirada a *La sustancia*

Juan Pablo Fautsch

La sustancia es un filme de horror del año 2024, dirigido por Coralie Fargeat y protagonizado por Demi Moore, Margaret Qualley y Dennis Quaid. El filme narra la historia de Elisabeth Sparkle (Moore), actriz en decadencia quien, después de escuchar una conversación telefónica de su productor (Quaid) y sufrir un accidente automovilístico del que sale ilesa, se le presenta la oportunidad de probar una especie de medicamento (la sustancia) que logrará rejuvenecerla. No obstante, no es su cuerpo, luego de la utilización de esta terapia inoculada, el que logra revertir los años, sino que es a partir de aquel que se generará uno nuevo, joven (Qualley). Así, la consciencia (o la mente) de Sparkle habitará siete días su cuerpo original, y siete días el cuerpo joven generado por la sustancia. Pero hay una regla estricta: no deben sobrepasarse los siete días de uso del cuerpo joven, el cual, mientras está activo, debe aplicarse inyecciones periódicas tomadas del líquido cefalorraquídeo del original, que permanece en reposo (figura 1).

La aceptación del cuerpo y los estándares de belleza

El tema central del filme gira en torno al envejecimiento y la dificultad para aceptar los estragos que el tiempo imprime en el organismo, sobre todo en una sociedad que valora (con especial énfasis en la mujer) la juventud hasta un límite irracional. Es decir, el culto a la juventud ha derivado en una suerte de obsesión que viene aparejada con toda una estructura de consumo, la cual desecha los productos (cuerpos) que han comenzado a envejecer. El humano, pues, entra en la misma dinámica que los artefactos que utiliza en su vida diaria: tienen

Figura 1
La extracción (*La sustancia*, 2024)



valor de uso. Saberse, entonces, como un instrumento-objeto con valor temporal puede sumir en la desesperación y en la frustración a quien se ha dejado envolver por esta dinámica. En el caso de la protagonista, una mujer solitaria, que se esfuerza día con día porque su físico no ceda al paso de los años, para así no ser desechada, la noticia de su próximo despido y reemplazo por alguna mujer más joven, la trastorna.

Cuando hablamos de obsesión, nos referimos a una cancelación de lo circundante, en donde solo tiene valor aquello en lo que centramos nuestra atención. En este caso, Sparkle no puede observar que las posibilidades de la existencia van mucho más allá de la piel. Su obsesión la ciega y no puede, por tanto, comprender que antes de entrar, sin saberlo, en un infierno próximo, la vida le trae a un antiguo compañero de escuela que la ha adorado desde entonces. Para este hombre ella es la mujer más hermosa del mundo. No obstante, ella, que se odia a sí misma, no es capaz de aprovechar este salvoconducto. Ignora la oferta del antiguo compañero y se embarca en un frenesí de decadencia y degradación, llevando hasta el último extremo este odio, así como su incapacidad de observar, reconocer y dar crédito a otras partes valiosas de su vida.

Y es a partir de aquí donde lo monstruoso aparece. Existe una suerte de inversión en el filme: lo que en la vida real queda oculto (el interior), en la ficción se muestra. ¿Y qué otra cosa es el paulatino desfiguramiento de Sparkle, sino la evidencia externa de un proceso interno que tiene lugar en cualquier individuo que progresivamente se destruye, se pierde en el vacío, el aislamiento, la adicción y la falta de empatía? Aquí el filme nos interpela y pregunta al receptor: ¿Qué estás dejando crecer en tu interior? Aunque nadie pueda verlo, te destruirá de igual forma.

El problema de la identidad

«Recuerda, tú eres uno», es una frase constante en el filme, con la cual, una voz anónima le recuerda a Sparkle que no hay diferencia entre ella y su versión «mejorada» (figura 2). El equilibrio es imprescindible para que la experiencia no se vuelva una pesadilla, no obstante, bien pronto comienza a haber una escisión entre las dos versiones, hasta llegar a generarse un odio extremo entre ellas. Sue (la versión joven) odia a Sparkle porque es vieja y le estorba en sus nuevos proyectos debido a los días que debe cederle; y Sparkle odia a Sue porque, en su egoísmo, ha comenzado a robarle su propia vida al romper la regla de los siete días. Lo interesante es que esta división es tan solo ilusoria: el odio de Sue no es más que el odio de Sparkle a sí misma; el daño que le causa Sue no es más que el daño que ella se auto inflige.

No podemos obviar, por otro lado, que el tema de la identidad es de absoluta actualidad, el cual responde, en versión moderna, a la omnipresente pregunta: «¿Quién soy yo?». La identidad, tal y como se presenta en los tiempos que corren, es una simplificación de las amplias y diversas dimensiones que componen a un ser humano, a las que puede acceder, pertenecer y mejorar. Por ejemplo, encasillar a una persona en una de las identidades actuales, es cercenar todo su potencial. Una persona es más que su identidad como mujer, o como gay, o como empresario o *dark* u *otaku*. Estas etiquetas tan solo representan una ínfima parte de lo que somos. Asimismo, ser joven es tan solo un rasgo precedero dentro de la amplitud de nuestra existencia, la cual tiende a experimentar una diversidad de fenómenos, entre ellos la juventud, pero no solo la juventud. El problema con la cultura de la identidad, es que equipara al individuo con una especie

de disfraz. Si uno piensa que la totalidad de su ser se limita a cierto disfraz que ha elegido por circunstancias muchas veces fuera de su control, se encontrará con una vida insatisfactoria e insuficiente con toda seguridad. La protagonista se encuentra, pues, obsesionada con su identidad juvenil, que sí, ha sido parte de su experiencia, pero que ya no se adecua a la realidad.

Y aquí se observa una crítica potente dentro del filme. El «Conócete a ti mismo» inscrito en el Oráculo de Delfos, nunca ha significado: «Escoge alguna de las identidades que el sistema propone». Y el sistema propone, con toda agresividad, una etapa de tiempo en la vida humana que se esfuma con rapidez y que, es verdad, debe ser apreciada por sus cualidades energéticas, de belleza y fertilidad. No obstante, tratar de retenerla deriva en lo extraño y, de persistir en la fijación, en lo monstruoso.

El problema de la identidad no solo es cultural, sino filosófico. ¿Dónde reside nuestra consciencia? Y si nos enfocamos en el filme, preguntamos: ¿Cómo es posible la transmigración de la mente de un cuerpo a otro? El trasfondo que aquí se observa, es que no solo se trata de psique, la cual está obsesionada, fragmentada, reprimida y delirante, sino del alma. Es el alma lo que es Uno en las dos mujeres; la confusión proviene de la psique distinta que han desarrollado debido a la diferencia de experiencia corporal de cada una. Y en última instancia, sería la confusión de todos nosotros dentro de esa ilusión de separación a las que tantas doctrinas místicas y religiones, como el budismo, se han referido.

¿Por qué el: «Ama a los otros como a ti mismo» cristiano? En esta sentencia reside, con toda probabilidad, la idea de «tú eres Uno». No parece fruto del azar el hecho de que distintas tradiciones religiosas milenarias hayan insistido en la unidad de la consciencia, y en la ilusión de separación con el fin de experimentar tan solo una parcela del infinito. Introducir este tipo de conceptos ancestrales tiene un peso mayúsculo en el cine, pensemos en el impacto cultural que el filme *Matrix* (1999) tuvo al introducir la idea de Mundo ilusorio o simulado en su narrativa.

Por último, debemos recordar que psique se identifica con ego, es decir, separación; el alma, por lo contrario, carecería de esta idea de individualidad y separación. ¿Y no es el ego fuera de control de la protagonista lo que la pierde? ¿No será su soledad brutal el signo de su absoluta identificación con el ego? Al

parecer, el filme propone que la idea de ser Uno o, mejor, la comprensión de que somos Uno, es lo único que puede restablecer nuestro equilibrio, desgarrado por una sociedad contemporánea banal, fútil y delirante.

Figura 2
Dos rostros, ¿una sola mente? (*La sustancia*, 2024)



La creación de realidad

«Tú eres la matriz de donde todo proviene, todo es tú», es otra frase poderosa en el filme, la cual, si se observa más allá de su operatividad en la narración, trasciende la diégesis para, al igual que «Recuerda, tú eres uno», ofrecer una información de carácter filosófico-espiritual al espectador. Ser «Uno», nos acerca a las concepciones budistas donde la ilusión de la separación, Maya, es la trampa que el hombre debe trascender en este mundo. Este ser Uno alcanza un nivel superior de significado al complementarlo con «eres la matriz de donde todo proviene». En este punto debemos hacer alto y recordar el momento que vive nuestra sociedad occidental en cuanto a su cultura religiosa, la cual ha dado paso de un dogmatismo institucional, a una heterogeneidad *sui-generis*, holística e integradora que ofrece distintos retazos de creencias, saberes ocultos y

religiosos de distinta índole, para ser integrados por el individuo según este lo disponga. Esto forma parte de una cultura de la positividad, inserta, a su vez, en la lógica de la posmodernidad, la cual, como ha mencionado Lyotard (1987), descrea de los grandes metarrelatos que dieran sentido a una época anterior. El *new age*, corriente que se desprende de esta positividad y se erige como culto secular, individual y, en terminología de Gilles Lipovetsky (1986), *a la carta*, explica reiteradamente la enseñanza de que cada individuo puede transformar la realidad a su gusto. Y esto es notorio en frases cotidianas que todos pronunciamos y creemos, y que se desprenden de alguna enseñanza de *El Kyballión*, libro esotérico de principios del siglo XX, adecuación de la *Tabla esmeralda*, texto ocultista perteneciente a la tradición hermética, y en el que se puede leer: «Como es adentro es afuera». Ser Uno y la Matriz de todas las cosas, no es más que una declaración de principios filosófica que coloca al hombre dentro de una responsabilidad extrema de su vida. Elisabeth Sparkle no sería, en este sentido, la víctima de un sistema sexista y de unos estándares de belleza inalcanzables, sino la absoluta responsable del mundo externo que se ha creado a partir de lo que ha decidido dar vida dentro de ella. En este sentido, *La sustancia* puede interpretarse como un discurso que plantea la posibilidad de liberación al hacer uso de la facultad de crear nuestra realidad, de acuerdo con las creencias y corrientes *new age* que moldean la posmodernidad en que vivimos. En última instancia, la protagonista siempre tiene en sus manos una elección distinta, por más fuerte que el sistema sea, ella siempre está en ocasión de decidir en su favor... y no lo hace.

La adicción

La adicción es, sin duda, motivo central en la trama. El poder que ejerce sobre el individuo adicto resulta en tragedia, y es en este aspecto donde la extrema responsabilidad planteada en el filme resulta difícil, aunque no imposible, de aceptar: ¿Somos libres para superar una adicción? ¿El adicto simplemente tiene que decidir liberarse? Hay voces a favor y en contra y no parece que entrar en este debate sea conveniente aquí. Resta decir que la adicción, en el filme, es a la belleza como producto de la juventud, y tal obsesión genera monstruosidad. No es difícil ver el paralelismo que esto tiene con la cirugía plástica. To-

dos hemos sido testigos de la desesperada lucha de algunas figuras públicas por vencer las grietas de la edad en su rostro, y hemos presenciado, por igual, su derrota, la cual siempre es más desastrosa a medida que no pueden controlar su compulsión por un nuevo procedimiento «estético». De la misma manera, en el filme, Sparkle no puede controlar la necesidad de permanecer más tiempo en el cuerpo joven, el cual le succiona la vida, la envejece y deforma, tal y como las cirugías plásticas suelen hacer con sus devotos. El resultado es lo grotesco: donde debía haber belleza o vejez digna, encontramos retazos de piel caduca estirada; labios, senos y traseros anormalmente agrandados que, en el cuerpo de una anciana, conllevan una visión terrorífica. El filme muestra, en hipérbole, una práctica cada vez más común.

El espejo como metáfora de sujeción

No cabe duda de que el espejo es un elemento necesario para potenciar el discurso en *La sustancia*. El reflejo, la imagen que muestra, es la única forma de generar y reforzar la hipótesis negativa que de sí misma se ha hecho la protagonista (figura 3). A partir de este elemento, Sparkle constata su envejecimiento, la constante reafirmación de un deterioro que en apariencia es tan solo corporal. No obstante, es el reflejo lo que le recuerda que se odia a sí misma, y ese odio, codificado en la imagen que lanza el espejo, es el que la sujeta. Observamos en la trama cómo, al estar a un paso de asistir a una cita que, por lo demás, podría cambiar de rumbo su vida, es su reflejo lo que la detiene. El recordatorio de que, quien alimenta un odio, deberá seguir inflamándolo, consumiéndose en él. Es incompatible, entonces, ser aceptado por otro cuando uno mismo no lo hace. Y así, Sparkle se ve impedida en su redención, para la cual necesitaría alguna dosis de amor propio.

La imagen que ofrece el espejo se eleva a niveles de adoración. Es el reflejo lo que condiciona todo. Es el principio de aceptación social, es decir, la gran meta de la protagonista. Se erige, entonces, como una especie de dios insaciable al que se le rinden todo tipo de sacrificios. El sacrificio propio, aquí, es el más llamativo. La progresiva autodestrucción de Sparkle, sería la ofrenda estéril con que este personaje buscaría una especie de resurrección. La tragedia, pues, surge de la inutilidad del recurso, la inmolación que no devuelve el reflejo

jo deseado, tan solo una breve ilusión de perfección, la cual se diluye tan pronto como termina su goce efímero, como la juventud misma.

No es posible obviar el hecho de la evidente crítica cultural que se manifiesta aquí. La imagen se ha vuelto central en nuestra sociedad occidental. Existe una continua necesidad por alimentar una imagen que se proyecta hacia los demás. El discurso de la positividad exige una automejora que estaría ligada con el amor propio, no obstante, esa mejora, malentendida, en realidad serviría para alimentar al dios de la imagen, del reflejo. Y mientras más lo alimentamos, más nos enredamos en sus demandas. La crítica mostrada en el filme es descartada. Alimentar la imagen produce vacío y adicción, y esta es una combinación letal. La lógica de la adicción envuelve toda la narrativa. Surge, entonces, una pregunta esencial: ¿A quién busca complacer Elisabeth Sparkle? ¿Cómo es posible un sacrificio tan profundo? Y, ¿Por qué el reflejo es más importante que el ser? Para intentar responder a estas preguntas, es necesario aceptar la primacía del otro en la configuración de lo que somos. Es innegable que son los otros los que nos validan, de algún modo, para ejecutar alguna tarea en la sociedad. Por ejemplo, un médico necesita ser validado institucionalmente para poder ejercer y ser llamado médico. Una madre necesita dar a luz para ser reconocida como tal; no basta con percibirse de tal o cual manera para que aquello tenga operatividad en sociedad. Siempre serán los otros quienes abran la puerta a tal operatividad. De ahí las luchas, por ejemplo, que libran mujeres u hombres transexuales por ser reconocidos como mujeres u hombres *per se*. Esta lucha no hace más que reafirmar la idea de que es afuera desde donde se valida nuestra identidad, sin importar nuestra opinión. Y esto es, en verdad, terrorífico. Y el filme no hace más que reformular este terror con otros códigos.

Pero, profundicemos más en ello. Es verdad que nuestra identidad se valida en el exterior, pero, vale recordar, somos más que nuestra identidad. Si es verdad que alguien será atractivo, licenciado o padre, según lo acepten desde afuera, nunca ser atractivo, licenciado o padre constituirá la totalidad de lo que es. Y el filme resalta esta fijación y confusión posmoderna entre la identidad y el ser. Elisabeth Sparkle ha confundido, de forma trágica, la aceptación exterior con el ser. Desde afuera podrá validarse nuestra identidad, pero nunca lo que realmente somos.

Y así, tanto en la vida como en el filme, nuestro reflejo ha llegado a convertirse en nuestro peor enemigo. Una forma de ansiedad, un pozo sin fondo, una demanda incesante. Una imagen irreal a la que se le llega a ofrendar, incluso, la vida misma. Y cabe preguntarse: ¿Lo que observamos en el espejo, es lo que desde afuera observan de nosotros? El filme responde: No. Y esto es evidente. Lo que observamos en el espejo es lo que pensamos y sentimos acerca de nosotros mismos. Esto se comprende de inmediato en las interacciones entre Sparkle y su compañero de antaño, quien la considera hermosa, en franco contraste con la autopercepción de ella. ¿Qué se desprende de esto? Que, al final, responsabilizamos a la mirada del otro los efectos de nuestra propia mirada. No es el mundo el que nos juzga, somos nosotros quienes nos imponemos el duro juicio.

Figura 3
La cárcel del espejo (*La sustancia*, 2024)



El sistema y la representación masculina

El mundo de Elisabeth Sparkle se presenta en todos sus contextos como masculino: los jefes, amantes, enamorados, incluso la voz anónima que le responde con frialdad desde el otro lado de la línea telefónica es masculina. El anciano que quiere observar su proceso desde la aplicación de la sustancia, el grupo de accionistas que supervisarán si Sue es la gran estrella que promete ser (figura 4), etcétera. Es claro que la protagonista está inmersa en un mundo masculino, y este puede ser entendido desde las personalidades de los hombres que lo representan: ambiciosos, faltos de empatía, torpes, impersonales, frívolos, cobardes, son estos los atributos de la masculinidad representada en *La sustancia*. El mundo y el sistema que ha empujado a Sparkle hacia una autodestrucción sin retorno, parece un constructo masculino: los valores, la cultura de la caducidad, del usar y desechar, de una estructura voraz que se aprovecha de los cuerpos y de la necesidad frenética por mantenerlos aptos para la aceptación del sistema, sería una construcción de esta índole donde la mujer se ve inmersa. La mirada, la decisión sobre lo que es bello y lo que no, y cómo deberá usarse esta belleza, también son parte de este sistema. Es a la mirada masculina a lo que se busca complacer a toda costa, de ahí el vacío generado en el interior de la protagonista quien, a medida que trata de satisfacer las demandas del sistema, más se olvida de su auténtico valor, el cual es continuamente humillado y desperdiciado en manos de esta mirada impersonal. Y aquí podemos observar el paralelismo con el líquido cefalorraquídeo, fluido precioso que se desgasta para mantener una belleza ilusoria y efímera; del mismo modo, el valor del personaje central se desperdicia al esclavizar su consciencia a la terrible tarea de satisfacer un sistema que tan solo la utiliza sin devolver frutos duraderos.

Por tanto, *La sustancia* realiza una crítica severa a un estado de cosas masculino que degrada con sus exigencias a su contraparte femenina. El resultado de esto no es tan solo la destrucción femenina, sino la del mundo mismo, el cual se ahoga en la perversidad, en la frivolidad, y en la crueldad de utilizar a los individuos como medios y no como fines. No obstante, permanece viva una especie de esperanza. En la trama, resulta claro que nunca es verdaderamente forzada la protagonista a tomar las decisiones que toma. Es notorio, entonces, que el filme lanza el mensaje de la libertad, vigente aún dentro de nuestro estado

Figura 4
Los inquisidores (*La sustancia*, 2024)



de cosas, e interpela al público para usarla. Mientras haya, pues, esta libertad de renunciar a alimentar las exigencias desmedidas del sistema, habrá oportunidad de emanciparse. De algún modo, el filme incita a la rebeldía, a cuestionar los mandatos internos, resultado de la inoculación de los principios del sistema en nuestros cuerpos. La sustancia, entendemos, es el sistema que todos llevamos dentro sin darnos cuenta. Lo que se revela, por último, es que el sistema necesita de nuestra anuencia para infiltrarse y, una vez dentro, desde ahí controlar los deseos, sueños, necesidades; en fin, todo.

Bibliografía

Hermes Trismegisto. (2023). *Doctrinas herméticas. Textos completos*. Mirlo.
Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío*. Anagrama.
Lyotard, J. F. (1987). *La condición postmoderna*. Cátedra.

Filmografía

Fargeat, C. [Directora]. (2024). *La sustancia (The substance)*. Working Title Films.

*La sustancia: una respuesta política desde el *body horror* a la histórica representación de los cuerpos femeninos. La necesidad del monstruo femenino*

María de Jesús Cervantes Romo

Introducción

Este ensayo aborda, de manera breve, la representación histórica del cuerpo femenino desde un discurso binario, o discurso de opuestos, que las estructuras dominantes utilizan como una economía legislativa para indicar a los individuos lo que está «bien» y lo que está «mal». Así, la mujer ha sido proyectada en lo físico y lo moral de acuerdo a los intereses del sistema en turno. Dichas proyecciones han sido parte de la representación femenina en las artes plásticas, la literatura, y de manera reciente en la historia, en los medios masivos de comunicación y en el cine.

El resultado ha sido una imagen polarizada de la mujer donde, en los inicios del cine, por ejemplo, se tenía el prototipo de la mujer «buena» y el de la *femme fatal*. Ambas imágenes sostienen un polo «positivo» o «negativo» de acuerdo a los valores sociales. Como norma, se sostuvo que ciertas características físicas denotaban cierta moral. Rasgos como la inocencia y la pureza se destacaron más hacia una imagen virginal. Por el contrario, un cuerpo voluptuoso denotaba cierta maldad femenina. Se buscó, entonces, poseer y transmitir ciertas imá-

genes para la aprobación social. De esta forma, el ideal de belleza se conformó como una suerte de obligación en la representación femenina.

En las últimas décadas, el peso de los estándares de belleza femeninos en el cine ha provocado toda una cultura mercadológica para alcanzar dichos ideales a toda costa, incluso hasta crear cuerpos y rostros grotescos. Este es el tema en *The Substance* (Caroline Fageat, 2024). Una película instalada en el subgénero del *body horror* que le permite hacer una crítica de dichos estándares al convertir a la protagonista en un monstruo.

Este ensayo tiene una lectura teórica de la mano del pensamiento de Michel Foucault con la biopolítica y el biopoder. Así como con la perspectiva feminista de Linda McDowell y Rita Segato. De allí, el recorrido ensayístico apuesta por la necesidad del monstruo femenino. *The Substance* crea a su «monstrua» para enunciar el cansancio, y lo ridículo también, de los estándares de belleza femeninos en el cine, y por ende, en la sociedad. Es, por último, una forma de cancelar el poder del patriarcado.

Breve construcción maniquea sobre la representación del cuerpo de las mujeres y la construcción de los discursos binarios: la economía del poder

Son muy pocas las mujeres que figuran en las páginas de la historia de la humanidad, es incluso ya un sintagma fijo la frase que nos dice que la historia es la historia de los hombres. Mientras tanto, se mantuvo, en la mayoría de los casos, a las mujeres en un plano secundario, invisibilizadas dentro de las casas a cargo de crianzas, limpieza y comidas; la piedra de Sísifo de las mujeres en un sistema patriarcal. En el caso de la representación de la mujer en el cine, el discurso tradicional conservó, durante mucho tiempo, una imagen borrosa y secundaria; la imagen maniquea de la mujer que es forzosamente «buena» o «mala», forzosamente «bella» o «fea» causando la aprobación o el rechazo de los espectadores, y encausando, al mismo tiempo, discursos sobre el «deber ser» de las mujeres no solo a nivel moral sino a nivel físico.

Es importante destacar que este tipo de división justifica y da sentido a los discursos de poder porque ayudan a legitimar y estabilizar a través del ejem-

plo: nos dicen «esto está bien» y «esto está mal». El poder se aquilata en los discursos de los opuestos:

Discursos de orden binario de carácter jerárquico proliferan y jerarquizan sociedades y cuerpos: normales/anormales, hombres/mujeres, civilizado/bárbaro, razón/irracional, hombre/animal, razón/emocionalidad. Sociedades que importan, cuerpos que importan, otras, otros, otros que no. Se erige así el ideal civilizatorio en contraposición a la naturaleza, a lo animalesco, y a lo «bárbaro» de otras culturas, cuerpos a colonizar, a marginar. (Maldonado y Palacios, 2023, p. 72)

Por su parte, Foucault asume, en un contexto de castigo, que una de las maneras de sometimiento es: «constituir parejas de representación de valores opuestos, de instaurar diferencias cuantitativas entre las fuerzas presentes» (2002, p. 96). Con esto no solo se instala un discurso de poder a través de la legitimización de un «polo positivo», sino que también se justifica el rechazo, la violencia, el castigo y el miedo sobre el «polo negativo»; cualquier acto en contra del *otro* queda justificado bajo este «orden».

Puede decirse, entonces, que detrás de este discurso de jerarquización, hombre/mujer, mujer «buena» / «mala», «bella» / «abyecta» hay una clara manifestación del dominio masculino como un referente civilizatorio. Linda MacDowell (2020) afirma que:

el hombre se identifica simbólicamente con la cultura, que en un intento por dominar y trascender la Naturaleza, la mujer, por su cercanía a ésta última, deberá ser igualmente dominada. (p. 64) .

En este planteamiento binario de sexos, históricamente la mujer ha tendido a ser el «polo negativo» de los discursos de poder, al menos desde la perspectiva Occidental. Este fenómeno ha dado paso a un discurso de control de lo físico como una forma de control de comportamiento, donde a su vez existe otra división de jerarquías ya establecidas: la mujer «buena»/ la mujer mala, la mujer «bella»/ la mujer «abyecta». Así:

[...] La belleza femenina en Occidente, es la representación de virtudes morales o espirituales, en este sentido, la belleza asociada a la bondad es una condición de la feminidad y por tanto se convierte en una obligación para las mujeres. (Muñiz, 2010, p. 65)

Dichas divisiones jerárquicas serán de suma importancia para la posterior argumentación de este ensayo, donde se asumirá que las nuevas representaciones «negativas»/«abyectas» sobre el cuerpo femenino, en el mundo cinematográfico, son una respuesta política a la presión por imitar las representaciones «positivas»/«bellas» del cuerpo femenino.

Discursos binarios en la representación femenina a través del físico

Se debe recalcar que los referentes maniqueos de lo femenino no son algo nuevo, vienen de muy atrás en la historia de la cultura como parte de una construcción de dominio sobre lo femenino mucho más amplio. Dicho discurso fue vertido a las artes plásticas, literarias y, más tarde, al arte cinematográfico. Podemos pensar, por ejemplo, en la Virgen María, en la tradición judeocristiana, frente a Eva o Lilith, o podemos referir a la *femme fragile* frente a la *femme fatale*, y más recientemente, al *ángel del hogar* frente a mujeres liberales que han optado por una vida diferente lejos de las normas socialmente establecidas.

Se debe prestar especial atención a la caracterización física de estos personajes femeninos pues conforman un discurso de sometimiento; estos mandatos sobre el físico han sido extremos a lo largo de la historia del arte y han sentado un precedente para su posterior representación, casi siempre, y no es de sorprender, desde la mirada masculina. Por ejemplo, a la Virgen María se le ha mostrado con la cabeza cubierta y la mirada baja. En muchas de sus representaciones puede articularse incluso dolor, compasión y sumisión. Pensemos en el otro extremo, encontramos representaciones de Lilith desnuda, como la *Lilith* de John Collier (1887), con una serpiente enredada en un cuerpo blanco, voluptuoso, su actitud es seductora, su cabellera es larga y le acaricia el cuerpo. Lilith es sin duda la primera referencia de la *femme fatale*, Erika Bornay refiere a este arquetipo, en *Las hijas de Lilith* (2008):

Sobre la apariencia física de esta mujer [...] hay, en general, una coincidencia en describirla como una belleza turbia, contaminada, perversa. Incuestionablemente, su cabellera es larga y abundante, y, en muchas ocasiones, rojiza. Su color de piel pone acento en la blancura [...] podemos afirmar que en su aspecto físico han de encarnarse todos los vicios, todas las voluptuosidades y todas las seducciones. En lo que concierne a sus más significativos rasgos psicológicos, destaca por su capacidad de dominio, de incitación al mal, y su frialdad, que no le impedirá, sin embargo, poseer una fuerte sexualidad, en muchas ocasiones lujuriosa, es decir, animal. (pp. 114-115)

Como contraparte surgió la imagen idealizada de la *femme fragile*. Se trata de la reminiscencia hacia la virgen idealizada cuya imagen viene desde la plástica prerrafaelista. Es, también, la esposa manejable y enfermiza que nunca sale del entorno del hogar por su imposibilidad física y su construcción moral. En su caracterización corporal se destaca la palidez y la fragilidad. Estas particularidades son tomadas por la figura del *ángel del hogar*, la mujer sumisa y sin deseos que debe entregarse alegre e incansablemente a su marido, a sus hijos y a su casa.

Es pertinente preguntarnos ahora ¿cómo se representaron estos estereotipos del arte y la literatura dentro de los inicios del cine?

Representación femenina en los inicios del cine

Desde el cine mudo, la mujer más que personificar papeles trascendentales, o que mostrara los avatares del ser humano desde la mirada femenina, era un objeto de deseo masculino personificado en el cuerpo de una mujer joven cuya belleza aludía a la inocencia, aspecto de no poca importancia desde la construcción de valores de la mujer «buena». Podemos pensar en los personajes protagonizados por Mary Pickford (1892-1979) en contraste con los personajes de Theda Bara (1885-1995). Mary Pickford encausaba los valores permitidos socialmente a una mujer, incluso su imagen, muchas veces añorada, conformaba una suerte de idealización erótica de la mirada masculina; la inocencia, la fragilidad y la belleza como un conjunto donde es posible el dominio a diferencia

de lo que sucede con el opuesto de la *femme fatale*, donde el hombre es dominado (figura 1).

Theda Bara representaba, precisamente, ese lado de la malignidad femenina. Irónicamente su físico no correspondía a los ideales de la época, enfocados en un ideal etéreo y delgado. Sin embargo, el cuerpo curvilíneo de Theda le abrió las puertas para interpretar personajes anclados en el arquetipo de la *femme fatale*. Su físico lo daba todo para representar a este personaje tipo: la mirada enigmática y perversa, el cuerpo voluptuoso, la cabellera ensortijada comparada con la de Medusa. Incluso la falsa biografía creada en torno a ella alimentó esta imagen que le permitió la interpretación de personajes considerados dentro del espectro de lo maligno-femenino (figura 2), como Cleopatra (1917) o Salomé (1918).

Estos ejemplos maniqueos de la representación femenina en el cine continuaron legando y legitimando una imagen borrosa y secundaria de las mujeres pues, se hacía desde un discurso de separación binaria, desde la mirada masculina, desde la tradición judeocristiana, desde el supuesto que el hombre representa la cultura donde la mujer representa la naturaleza, tal como lo expresa Linda McDowell. Pueden hacerse evidentes, así, las fuerzas opuestas de ese enfrentamiento entre dos partes.

La fórmula fue simple pero peligrosa: a partir de la configuración corporal se tenía un tipo de personaje u otro con características morales definidas. Es

Figura 1
Mary Pickford



Figura 2
Theda Bara



posible argumentar que lo mismo pasa con los personajes ya preestablecidos donde se opera cierta economía del reconocimiento. Lo cual es cierto, sin embargo, no podemos articular que hayan tenido el mismo efecto sobre la realidad del referente aludido, como en el caso de las mujeres, donde el impacto de los estándares de belleza, esparcidos por los medios de comunicación, ha tenido incluso consecuencias fatales. La fórmula fue simple pero peligrosa: a partir de la configuración corporal se tenía un tipo de personaje u otro con características morales definidas. Es posible argumentar que lo mismo pasa con los personajes ya preestablecidos donde se opera cierta economía del reconocimiento. Lo cual es cierto, sin embargo, no podemos articular que hayan tenido el mismo efecto sobre la realidad del referente aludido, como en el caso de las mujeres, donde el impacto de los estándares de belleza, esparcidos por los medios de comunicación, ha tenido incluso consecuencias fatales.

Influencia social de la pantalla y la autorregulación sobre los estándares de belleza: la violencia inscrita en el cuerpo

El cine, más allá de ser un medio de entretenimiento, se ha convertido en una de las formas más influyentes de la comunicación cultural; ha logrado moldear ideologías y comportamientos. Es posible afirmar que no solo refleja la realidad sino que también influye sobre ella de manera importante. Prueba de ello son los cánones de belleza transmitidos a través del cine:

Los estudios corporales, desde una perspectiva feminista, han promovido la investigación sobre la representación del cuerpo femenino en el cine y la televisión, mostrando la manera en que los medios de comunicación «normalizan» a las mujeres presentando imágenes del cuerpo femenino como glamurosamente opulento. (Muñiz, 2010, p. 60)

Como ya se mostró, de manera breve, desde sus inicios el cine estableció estándares estéticos que reflejaron y reforzaron normas sociales sobre la apariencia física de las mujeres. Estos cánones, a menudo influenciados por las expectativas culturales, comerciales y demás discursos de poder, han moldeado las percepciones de belleza, logrando así, una dicotomía entre lo deseable y lo

no deseable en el físico femenino. Precisamente, en estos discursos/prácticas se legitiman las fronteras de lo aceptable, y en este proceso es posible comprender cómo opera la biopolítica (Maldonado y Palacios, 2023, p. 72).

Foucault (2002) argumenta que el poder opera a través de la regulación de los cuerpos individuales (biopoder) y colectivos (biopolítica) imponiendo normas de conducta que son internalizadas por los sujetos, pues «es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado. El sujeto asume, así, el discurso y establece disciplinas, lo que supone un control minucioso sobre las operaciones del cuerpo e imponen una relación de docilidad-utilidad, para luego:

formar una política de las coerciones que constituyen un trabajo sobre el cuerpo, una manipulación calcada de sus elementos, de sus gestos, de sus comportamientos. El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. Una «anatomía política», que es igualmente una «mecánica del poder» [...] define cómo se puede hacer presa en el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere, con las técnicas, según la rapidez y la eficacia que se determina. (p. 126)

En el caso de las mujeres, los estándares de belleza actúan como un mecanismo de disciplina corporal. Así, la regulación del cuerpo de las mujeres ha sido una forma de control que genera discursos de autorregulación, en la actualidad, por medio de dietas, cirugías, ropa, accesorios y formas de comportamiento siempre dirigido a la aprobación social. El cuerpo supone entonces una suerte de material performativo:

La belleza considerada como un atributo de la feminidad participa de los esquemas reguladores que hacen inteligibles los cuerpos femeninos únicamente si se ajustan a los requerimientos de ciertos modelos de belleza aceptados y promovidos. Entonces, las prácticas y los discursos de la belleza forman parte del proceso de materialización de los cuerpos femeninos [...] En este sentido, la cirugía cosmética se constituye como una práctica, por demás performativa, que

participa de la materialidad de los cuerpos, gobernada por normas reguladoras que determinan que un cuerpo sea viable. Contribuye también a la creación y recreación de ideales corporales que se procuran imitar (Muñiz, 2010, p.64).

Al disciplinar el cuerpo femenino y reducir su valor a la apariencia, por medio de mecanismos externos e invasivos, estos estándares, apoyados por los discursos mercadológicos, perpetúan la desigualdad de género y refuerzan dinámicas de poder. Dentro de estas dinámicas la violencia pareciera un rasgo invisibilizado, por tratarse de decisiones «libres» por parte de quien se somete a este tipo de intervenciones con tal de lograr la belleza deseada. Sin embargo:

[...] en los modelos de belleza se advierte una de las mayores expresiones de violencia (simbólica y real), de la discriminación y la exclusión; así como una de las más importantes paradojas de las sociedades contemporáneas, donde la tendencia es a desdibujar las diferencias entre sujetos y donde los límites de la «normalidad» son extremadamente estrechos. (Muñiz, 2010, pp. 61-62)

Desde la perspectiva teórica de Linda McDowell (2000) el cuerpo es un lugar, es un primer territorio. Para Rita Segato (2013), el cuerpo de las mujeres es un lugar donde se inscribe el mensaje de violencia patriarcal. En el caso de la violencia estética, se trata, en la mayoría de los casos, de la autorregulación, por ello pareciera que la violencia no existe. Pero el hecho mismo se perpetúa a través de los discursos binarios, que a su vez se esparcen por los medios masivos de comunicación. Existe, entonces, una suerte de legislación social que permite y transmite estos discursos binarios; se privilegia la imagen «positiva» mientras se excluye la «negativa». La cadena del mensaje, con su dosis de violencia, terminará inscrito en el cuerpo de las mujeres como si en realidad fuera una discursividad «positiva» por la atención y aprobación que trae consigo. La exageración de este discurso ha provocado imágenes incluso grotescas, cercanas al horror, donde precisamente, la parodia del horror mismo puede acotar la vida del mensaje sobre los estándares de belleza. Esto es, precisamente lo que sucede con *The Substance*.

La sustancia y el horror corporal

Los estándares de belleza traen consigo la noción opuesta: lo abyecto. Para Julia Kristeva (2004) lo abyecto refiere «aquello que perturba la identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas» (p. 11). En los límites de lo abyecto es posible encontrar las excreciones del cuerpo, que sin ser ya parte de éste constituyen una suerte de desecho indeseable que se repele. Además, la mujer suele ser, desde la perspectiva de Kristeva, un ser naturalmente conducido a lo abyecto ante el proceso maternal: el cuerpo sale de sí, se deforma y las funciones corporales se alteran (Elsaesser y Hagenner, 2010, p. 22).

Como una correspondencia clara a lo anterior, lo abyecto pareciera mayormente exacerbado en una identificación con lo femenino. Algunos ejemplos representativos de este subgénero con lo femenino son *Black Swan*, (Darren Aronofsky, 2010), —aunque en este caso se trate más de horror psicológico, sí tiene linderos con el horror corporal—, *Titane* (Julia Ducournau, 2021), *Enferma de mí* (Kristoffer Borgli, 2022) y recientemente *The Substance*. De estas películas la última lleva al extremo el horror corporal como una clara crítica al sistema.

The Substance narra cómo Elisabeth Sparkle (Demi Moore), antigua celebridad de Hollywood, es despedida por su edad (50 años) del programa de aerobics que protagonizaba. De regreso a casa mira cómo rompen una imagen suya que se encontraba en un espectacular, lo que da pie a un accidente de tráfico. En el hospital el enfermero logra darle información acerca de «la sustancia», una droga capaz de darle una «mejor versión» de ella misma. La situación desesperada que vive la actriz tras su despido la lleva a conseguir, en una suerte de mercado negro, «la sustancia». Tras inyectársela en el baño de su casa, sale de su espalda una mujer con una apariencia más joven y voluptuosa: Sue (Margaret Qualley). Esta nueva versión debe coser la espada destrozada de la antigua versión.

Las reglas, tras el uso de la sustancia, es que debe existir un equilibrio entre ambas, porque son una sola. De esta forma, cada una debe estar despierta siete días, sin excepción, para no alterar el equilibrio. Se establece, entonces, una guerra entre ambas: Sue odia a Elisabeth quien se vuelve cada vez más repugnante a su mirada, y Elisabeth envidia el cuerpo y la fama que Sue tiene tras

haberla sustituido en su antiguo trabajo. Pronto el equilibrio se rompe por Sue, quien desea estar presente todo el tiempo e ignorar a Elisabeth quien, por esta causa, despierta cada vez más monstruosa.

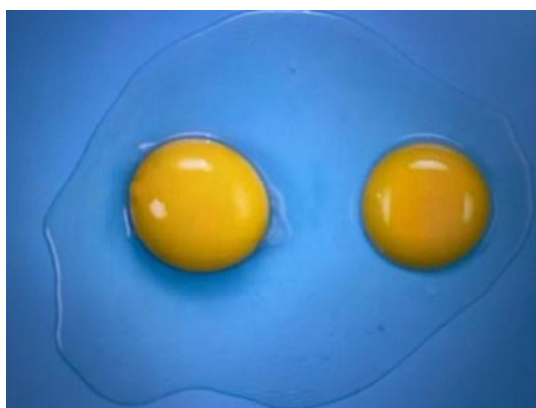
En el desenlace, Sue comienza a perder los dientes en un momento crucial para su trabajo y, desesperada, decide inyectarse lo que queda de la sustancia. De su espalda nace un monstruo que se sube al escenario preparado para Sue ante el horror de la audiencia. La última imagen de la película muestra como el rostro de Elisabeth, desprendido del monstruo, llega a su estrella en el paseo de la fama, allí se diluye con toda la intensidad de lo abyecto. Estableciendo un juego de ironía entre el apellido de Elisabeth «Sparkle» y la estrella rota del piso.

El juego del doble, la lucha binaria

El largometraje trabaja con un sistema de discurso binario para estabilizar un discurso aún más poderoso sobre lo «positivo» y lo «negativo» que los estándares sociales han codificado, especificados en la juventud frente a la vejez, la belleza frente a lo abyecto, lo placentero frente a lo repugnante. Esta intención se presenta desde el primer momento en pantalla cuando se inyecta la yema de un huevo de la que sale otra con un rango de perfección mayor a la primera (figura 3). Así, desde el inicio la película establece una «solución» para obtener la mejor

Figura 3

Imagen publicitaria de la «mejor versión» (*La sustancia*, 2024)



versión de uno mismo; otro yo que es mejor y con el cual se debe mantener un equilibrio. Desde luego que esta «mejor versión» es la parodia terrorífica de un discurso mercadotécnico creado a partir de una demanda de mercado, que a su vez, proviene de la creación de los estándares de belleza estabilizados por la industria cinematográfica —de allí la importancia de Hollywood para la trama—.

El discurso binario se presenta insistentemente a lo largo de toda la película con el privilegio de planos generales donde se contraponen imágenes de la protagonista. Por ejemplo, en una de las primeras escenas, Elisabeth sale del set de grabación para encontrarse con un largo pasillo donde se exhiben fotografías en gran formato de la Elisabeth joven. La imagen de la Elisabeth del presente narrativo se enfrenta, por primera vez en la película, a su yo del pasado formando un contraste no solo visible sino incisivo. La protagonista debe recorrer el pasillo donde pareciera deificarse esa antigua imagen suya, pero ahora con un cuerpo que ya no pertenece a las exigentes demandas de belleza; se le ve entrar en el pasillo y recorrerlo como quien evade algo con disimulo; ese día cumple 50 años y pareciera avergonzarse de ello mientras recorre el pasillo (figura 4). Este discurso visual se verbaliza después al ser despedida por su edad.

Figura 4

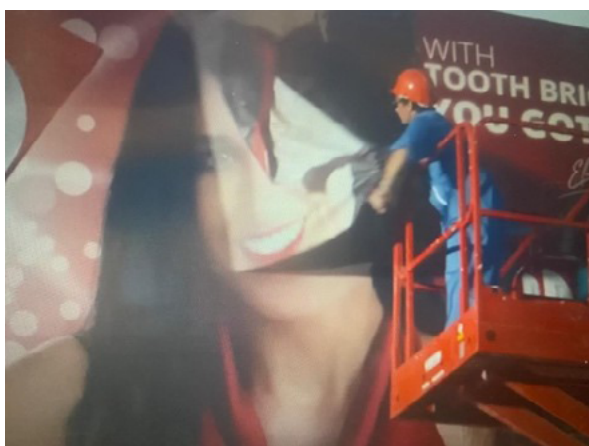
Discurso binario reflejado en el discurso visual (*La sustancia*, 2024)



En la secuencia siguiente se observa otro juego de discurso binario de relevancia para la trama: mientras ella maneja observa cómo la imagen de un espectacular, con su rostro de juventud, es rota por un par de trabajadores (figura 5). Se sobreentiende que la imagen será reemplazada al igual que ella será reemplazada en su trabajo recién perdido: una mujer más joven, no importa quién, tomará su lugar.

Figura 5

Ruptura del cartel publicitario / ruptura de la trama (*La sustancia*, 2024)



Este evento marca una ruptura dentro de la trama que causa un accidente de tráfico. La siguiente imagen que observamos de Elisabeth es un ser humano derrotado en la camilla de revisiones de un hospital. Ella no es la misma mujer activa de las primeras escenas, ahora está exageradamente encorvada, de espalda a la realidad, en una evidente necesidad de evasión (figura 6). Enseguida, el discurso binario cobrará el sentido de una guerra dentro del departamento de la protagonista; la fotografía de Elisabeth joven, de nuevo en gran formato, se enfrenta constantemente a una imagen cada vez más pequeña, degradada y monstruosa de la Elisabeth del presente narrativo. Sin embargo, la verdadera guerra de los opuestos, o del discurso binario, comienza cuando Elisabeth decide inyectarse la sustancia.

Figura 6

La espalda como una evasión y negación (*La sustancia*, 2024)

La siguiente escena es una suerte de alumbramiento donde el horror corporal



comienza a exacerbarse en la película, dando paso a lo abyecto: no solo se da a luz a sí misma sino que se trata de su «mejor versión». Como todo lo indica, no es un alumbramiento cualquiera; una mujer adulta, que se supone ser ella misma, sale de su espalda, le rompe el cuerpo. Resulta significativo que este otro cuerpo irrumpa al mundo desde la espalda como una suerte de negación por parte de la Elisabeth «original», como si decidiera no ver lo que ocurre. Después, Sue, la «mejor versión», debe coser la espada de su «versión antigua», que por lo demás cobra importancia en el discurso construido en la imagen: la Elisabeth «original» está tirada en el piso con la espalda abierta y con el gesto congelado en un absoluto dolor y terror (figura 7).

A partir de este «alumbramiento» se establece una franca ofensiva de opuestos privilegiada por las imágenes. Vemos a una Elisabeth cada vez más decadente, repugnante y monstruosa dentro de su departamento, mientras que el espectacular de Sue la mira de manera macabra desde fuera (figura 8). Estos opuestos se odian entre sí, pero su relación no puede romperse; una depende de la otra, al grado de que no pueden terminar con la vida de su doble aunque tengan la posibilidad.

Figura 7
Suspensión del «original» (*La sustancia*, 2024)



Figura 8
Doble discurso visual (*La sustancia*, 2024)



El discurso binario en los planos generales y los planos detalle: el biopoder y la biopolítica

Este conflicto de opuestos, cuyos referentes se establecen desde los discursos sociales, se ven apoyados por la imagen, pues es la imagen la semilla del discurso mismo. Así, los planos generales evidencian la grandeza o la importancia social que se le da a la belleza. Y los planos detalle parecieran la mirada indiscreta y perniciososa de quien espía y juzga; a través de la imagen pulsión vemos las arrugas de la protagonista (figura 9), la forma repugnante de comer de Harry, el jefe que representa la mirada masculina. Vemos, también, la imagen deformada de Elisabeth en el pomo de la puerta (figura 10). Para Gilles Deleuze, la imagen pulsión es una imagen que refleja y se refleja, es decir, crea una suerte de espejo cuya imagen preestablecida se impacta para transformar al espectador, rompiendo, así, la narrativa convencional (Citado por Elsaesser y Hagen, 2010, p. 61).

Por lo demás, la imagen teje un discurso visual de la misma forma binaria; muestra la imagen a nivel social: las fotografías en gran formato y los espectaculares son esa exigencia social de belleza que rechaza lo opuesto; los planos detalle se convierten en la mirada juzgadora de cada individuo.

Figura 9

Plano pulsión con enfoque en las arrugas (*La sustancia*, 2024)

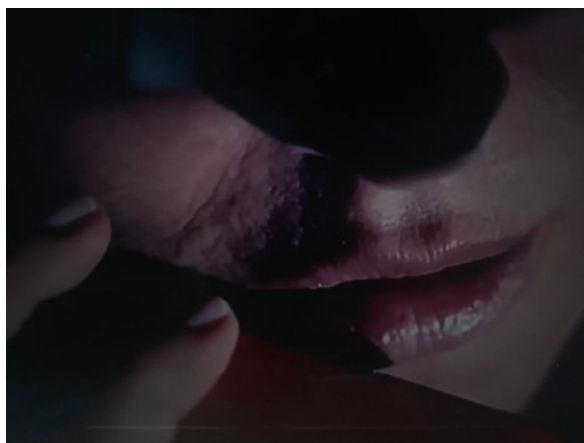


Figura 10

Autoimagen deformada en el pomo de la puerta (*La sustancia*, 2024)

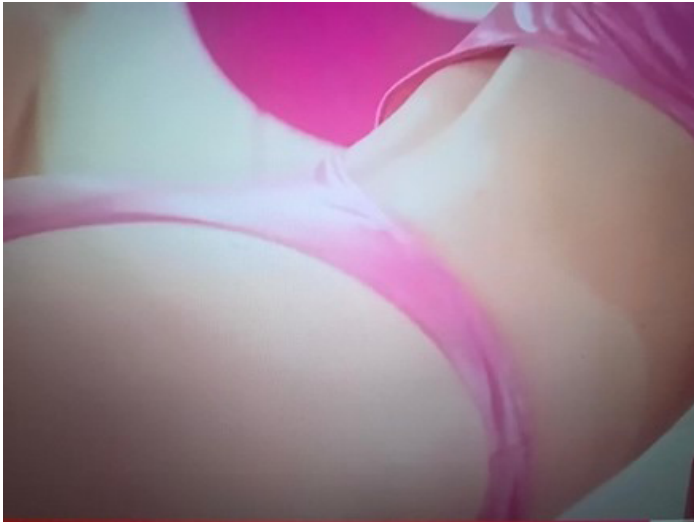


Adaptando un poco la perspectiva de Foucault, los planos generales serían el manejo de los cuerpos a nivel social, la biopolítica, mientras que los planos detalle representan la autorregulación del individuo expresada en el biopoder. Y es que la autorregulación como tal, comienza en la mirada hacia al otro; precisamente, como lo establece Foucault se instituyen discursos binarios con el afán de ejemplificar, de manera sencilla, lo que está «bien» y lo que está «mal». Desde esta perspectiva, se justifica la vigilancia y el castigo sobre el otro. Se vigila la edad y el cuerpo de Elisabeth y se le castiga. Así como también se comienza a vigilar a Sue.

Cabe recalcar que los planos detalle al cuerpo de esa «mejor versión» también resultan una suerte de voyerismo social donde se inserta una crítica a los estándares de belleza, pues se cosifica al reducir a una mujer a cierta parte del cuerpo (figura 11). Y se podría decir que se vigila esa suerte de «belleza» como un ejemplo de lo «positivo», de aquello que todo individuo debe imitar. Tal como sucede con los discursos de la belleza impuestos por los medios de comunicación.

Figura 11

Plano detalle para evidenciar la cosificación del cuerpo (*La sustancia*, 2024)



La crítica social: la necesidad del monstruo femenino

El rompimiento de la lucha de opuestos, o de discursos binarios, termina con el nacimiento del monstruo. Como se apuntaba con anterioridad, Elisabeth y Sue no pueden acabar con la vida de la otra, porque son una misma. La consecuencia de aborrecer la edad y el cuerpo de una, y la ambición por la apariencia de la otra, rompe el equilibrio que deben mantener. El resultado es monstruoso porque monstruoso es lo que sucede con el cuerpo de las mujeres reales al intentar mantener los cánones de belleza como si no fueran cuerpos naturales que nacen, se desarrollan, envejecen y mueren. La sustancia pareciera la respuesta mercadotécnica a la negación de la naturaleza humana, en especial a la naturaleza de las mujeres depositada en el cuerpo.

Debe recordarse la visión histórica que relaciona a la mujer con la naturaleza, mientras que al hombre se le asocia con la cultura. Resulta irónico que en esta suerte de «mandamientos» sociales sobre la belleza, esa misma naturaleza se niegue y a la vez se exija; se exige una belleza natural, de allí la juventud,

pero no hay manera de mantener esa juventud sin la intervención de «la sustancia». La sustancia es la creación de un personaje ya sea cinematográfico y/o de redes sociales; la creación de una «mejor versión» conlleva a una negación cada vez más extrema y ridícula. Por ello, son importantes los gestos de Elisabeth cuando está de espaldas a la situación, cuando en varias ocasiones sus vestidos se cierran por la espalda, como esa piel que se puede quitar y poner, pero desde la negación. Es allí también, como ya se dijo, donde surge esa «mejor versión».

La espalda termina por simbolizar aquello que se hace negando consecuencias y responsabilidades. En este afán de auto-ceguera germina el monstruo como una consecuencia del todo natural. En este momento surge, también, una suerte de negación ya grotesca: embellecer al monstruo que a falta de una mejor imagen se pega una fotografía de Elisabeth en lo que debería ser el rostro. El monstruo parece engañar con la fotografía, con ese disfraz fallido que finalmente cae en el escenario. El monstruo enfrenta, entonces, a la sociedad horrorizada ante lo abyecto, aquello que sale de la norma, del discurso y provoca asco y repugnancia. Foucault (1999) en *Los anormales* define al monstruo:

La noción de monstruo es esencialmente una noción jurídica —jurídica en el sentido amplio del término, claro está, porque lo que define al monstruo es el hecho de que, en su existencia misma y su forma, no solo es violación de las leyes de la sociedad, sino también de las leyes de la naturaleza—. Es, en un doble registro, infracción a las leyes en su misma existencia. El campo de aparición del monstruo, por lo tanto, es un dominio al que puede calificarse de *jurídico biológico*. Por otra parte, el monstruo aparece en este espacio como un fenómeno externo y extremadamente raro. Es el límite, el punto de derrumbe de la ley y, al mismo tiempo, la excepción que solo se encuentra, precisamente, en casos extremos. Digamos que el monstruo es lo que combina lo imposible y lo prohibido. (p. 61)

Entiéndase que la práctica de los discursos de belleza sobre el cuerpo de las mujeres ha fungido como una norma; cuando una mujer sale de esta «ley» hay una tendencia social al rechazo. Dicho rechazo se basa, precisamente, en que sale de los límites de aceptación. Por esto:

En la concepción actual del sujeto, el cuerpo es una creación más de la empresa personal. La sociedad prepara y alienta a los individuos para procurarse un cuerpo que ostente juventud, delgadez y sensualidad; en tanto que debemos rechazar un cuerpo decadente, envejecido o discapacitado. Desde esa perspectiva, nuestros cuerpos son una metáfora cultural para controlar lo que está fuera de nuestro alcance pues, aparentemente, el cuerpo nos pertenece y podemos repararlo, mantenerlo y moldearlo materialmente a nuestro gusto. (Muñiz, 2010, p. 59)

Si vemos detenidamente, Elisabeth, al tratar de reparar su cuerpo desea la aceptación que tuvo alguna vez en su carrera. Por otra parte, Sue, sabe que perderá dicha atención cuando comienza a perder los dientes. No le queda más que sonreír con los labios cerrados a su jefe y los empresarios, hombres maduros, blancos, con poder sobre ella y de una posición social elevada (figura 12).

Figura 12
La mirada masculina (*La sustancia*, 2024)



Lo que ocurre después, tras la aparición del monstruo (figura 13), es la parodia de llevar al extremo este discurso de belleza *cueste lo que cueste*. El público, clara representación de la sociedad, se aterroriza porque esta mujer, de la que

Figura 13
El monstruo femenino (*La sustancia*, 2024)



se espera belleza y perfección, es ahora un ser anormal, imposible de dominar. Quizás allí radica el mayor temor: Harry, el manager de Sue, anuncia a su séquito masculino, antes que el esperado *show* comience, que ella es su más grande creación. Se entiende que tiene control sobre ella, que él la ha creado. Cuando Sue aparece convertida en monstruo sabe que no tiene más control sobre ella. Ante la sociedad patriarcal, una mujer que decide poner fin a los discursos de belleza y de dominio ideológico cae en esa categoría de monstruo que ha salido de la norma. Es un peligro, si no fuera así la caza de brujas no hubiera existido.

Por tanto, el monstruo en su cualidad abyecta es, por un lado, la consecuencia natural del afán por mantener los estándares de belleza, por negar la naturaleza, y por otro, es un movimiento natural de péndulo en la otra dirección. Es decir, el monstruo es producto y consecuencia del biopoder, al mismo tiempo que conforma un arma que se acuña desde la herida misma; es una reapropiación subversiva que utiliza el cuerpo mismo para ridiculizar y exponer los riesgos del discurso.

Por esta razón, la figura del monstruo femenino señala un discurso histórico donde la mujer se ha desdibujado como ser humano para ser un cuerpo cuya tarea es saciar la mirada masculina mientras sirve de objeto consumidor y consumido. Es la desaparición de la mujer a cambio de discursos binarios que han controlado su cuerpo y su comportamiento. El monstruo es la concatenación de Eva, Lilith, la Virgen María, Salomé, Cleopatra, las brujas, son todas las mujeres que han servido de «buen» o «mal» ejemplo. El monstruo es, en fin, el rompimiento de ese discurso de control a través de la reversión del medio de control: el cuerpo de las mujeres.

Conclusión

La representación femenina a lo largo de la historia ha sido manipulada por una serie de discursos que pueden verse sintetizados en el concepto de biopoder. En este sentido, el sistema patriarcal ha modificado cómo nos hemos visto las mujeres, creando discursos donde la belleza tiene una función de aceptación o de rechazo. Por ello, los estándares de belleza, esparcidos en el cine y en las redes sociales, por ejemplo, han tenido tal repercusión sobre la percepción que las mujeres tienen de su cuerpo.

De allí la importancia de una película como *The Substance*; al crear a este monstruo femenino señala el daño que han hecho los discursos que atraviesan el cuerpo y la vida de las mujeres. Expone, además, que el monstruo femenino no emerge como una imagen independiente al orden social, sino como un producto interno formado de la misma materia que se ha querido dominar.

Desde esta perspectiva, el horror corporal del monstruo femenino no es un mero accidente narrativo o una simple tendencia estética, es la materialización extrema que contiene la lógica de los discursos del biopoder. Así, lo monstruoso femenino muestra, de manera crítica, un punto donde el cuerpo deja de sostener las exigencias para comenzar a exhibir su desgaste, la pobreza y la violencia de estos discursos convertidos en exigencias sociales.

Por ello, este personaje-monstruo contiene la necesidad de ser testimonio vivió: señala de manera excesiva lo que el discurso intenta ocultar. Justo en ese

exceso es donde aparece la capacidad de subversión. Para entenderlo, debe asumirse que el biopoder, en su ejercicio de control, ha dejado huellas de violencia sobre la piel. El monstruo femenino usa sus aberrantes cicatrices para convertirlas en lenguaje político que nace del poder, pero que se vuelve contra él. En ese momento, el monstruo femenino desmonta discursos y estructuras, convierte al cuerpo en territorio de agencia a través de una operación que desestabiliza los discursos que antes le ceñían. Así, *The Substance* recuerda que la subversión puede venir desde las propias fisuras del poder.

Desde esta perspectiva surgen algunas preguntas: ¿A dónde nos llevará el péndulo histórico en las representaciones femeninas?, ¿cuáles serán las futuras representaciones de la mujer?, ¿con qué cuerpos?, ¿nos dirigimos a una mujer que muestre los avatares de la existencia humana desde una igualdad de posiciones?

Bibliografía

- Bornay, E. (2008). *Las hijas de Lilith*. Cátedra.
- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film Theory. An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Foucault, M. (1999). *Los anormales*. Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- Kristeva, J. (2004). *Poderes de la perversión*. Siglo XXI.
- Maldonado, J. y Palacios, D. (2023). La monstruosidad de la belleza de lo aparente, los cuerpos y las comunidades de lo posible: *Freaks* y *La forma del agua*, enclaves de análisis biopolítico a propósito de la crisis mundial. *Alpha*, (56), 71-91.
- McDowell, L. (1999). *Género, identidad y lugar. Un estudio de las geografías feministas*. Ediciones Cátedra.
- Muñiz, E. (2010). En busca de la belleza: ¿perfección o ficción? En J. E. Martínez y A. Téllez Infantes (eds.), *Cuerpo y cultura*. Icaria.
- Segato, R. (2008). *Las nuevas formas de la guerra y el cuerpo de las mujeres*. Tinta Limón.

Filmografía

Aronofsky, D. [Director]. (2010). *El cisne negro (Black Swan)*. Searchlight Pictures.

Borgli, K. [Director]. (2022). *Enferma de mí (Syk pike)*. Oslo Pictures.

Ducournau, J. [Directora]. (2021). *Titane*. Kazak Productions.

Fargeat, C. [Directora]. (2024). *La sustancia (The Substance)*. Working Title Films.

Soylent Green: que ese futuro nunca nos alcance

Francisco Javier Eguiluz Ruiz

Introducción

Soylent Green (*Cuando el destino nos alcance*) de Richard Fleischer (1973) es una película distópica que se ambienta en el Nueva York del año 2022, un Nueva York carente de recursos y donde solo unos pocos pueden acceder a los alimentos necesarios y suficientes para su existencia. Además, esta metrópoli y medio mundo, es manejada por un monopolio de la alimentación (Lerone, 2021). El *Soylent Yellow* y *Soylent Red* son los alimentos disponibles hasta que escasean, ese es el momento donde el *Soylent Green* entra en pantalla, pero este alimento encubre un gran y terrible secreto, ¡el *Soylent Green* está hecho de humanos!

Figura 1
Promocional de *Soylent Green* (1973)



La puesta en escena de Fleischer construye de forma magistral la insuficiencia alimentaria no solo como un dato narrativo, sino como una experiencia visual para el espectador: la aglomeración de los encuadres y la iluminación que oprimen y asfixian logran plasmar un Nueva York con 40 millones de habitantes, pero también nos hace pensar que esta situación se puede extender a cualquier parte del mundo, es decir, Nueva York solo es el ejemplo de una posible realidad mundial. Estos motivos hacen de *Soylent Green* un *film* importante en la historia que nos invita a reflexionar sobre el horror de un mundo donde el ser humano no solo es depredado por el sistema, al excluirlo del sistema económico, sino que este mismo se vuelve mercancía de consumo calórico y proteico para las demás personas que luchan por mantener su existencia. Un escenario de esta naturaleza no solo impacta, sino que debe invitar a pensar en este *film* no como una situación necesariamente posible, sino como una apelación a pensar en el consumo de alimentos y cómo es que estas decisiones implican el que otros puedan ser sacrificados, aclaro, no como en la película al ser consumidos como alimento por otros seres humanos, sino a que estos otros humanos sean sacrificados en su existencia debido a las decisiones de consumo de alimentos.

Cinco son los puntos para abordar y desarrollar en este ensayo donde la distopía presentada en *Soylent Green*, en relación a los alimentos, es más una invitación a través del horror para crear conciencia de los hábitos alimentarios de consumo de alimentos, y no una futura realidad. La distopía futura y la crisis alimentaria, la ética en la producción de alimentos, la manipulación y el control corporativo, el medio ambiente y la sostenibilidad, la percepción pública en relación a la producción y consumo de alimentos y, como tópico final, una reflexión y propuesta ante los desafíos expuestos en los cinco primeros puntos mencionados. Esa es la estructura del texto.

I. Contexto distópico y crisis alimentaria

La propuesta estética de *Soylent Green* configura un futuro distópico a través de una atmósfera visual que satura con filtros de colores opacos que eliminan la radiante luz de la naturaleza, presentando así la escasez de recursos y la deshumanización no solo como una historia, sino como una condición ambiental tangible en el tiempo. Esto ha llevado a la creación y consumo de alimentos sin-

téticos: el *soylent red* y el *soylent yellow*. La historia que presenta el *film* aquí citado reproduce un miedo muy arraigado en la humanidad, el de la falta de alimento suficiente, que como consecuencia llevaría a los seres humanos a consumir alimentos sintéticos que son vistos como dañinos para la salud. El primer miedo, la falta de alimentos suficientes, se puede representar como un miedo malthusiano, el segundo como el miedo a los alimentos transgénicos, es decir a la tecnología aplicada a los alimentos.

Alrededor de este miedo Fleischer logra construir una retórica visual mediante filtros verdes y una densa neblina que anulan la profundidad del campo visual coma y asfixian los sentidos del observador. Esta herramienta estética es de suma importancia porque representa la muerte de la naturaleza como una experiencia para los sentidos. Una experiencia donde el verde ya no simboliza vida sino la artificialidad de un alimento ultraprocesado.

En primer lugar, queda explicar el miedo malthusiano. Robert Malthus, economista inglés, en su obra *An Essay on the Principle of Population* (Ensayo Sobre el Principio de la Población) de 1798, tiene como premisa general que la población llegaría a un momento de colapso debido a la superpoblación, situación que llevaría al desplome social debido a la escasez de recursos. Básicamente, en algún momento de la historia, la humanidad, será incapaz de producir suficientes recursos para cubrir las necesidades básicas de la población en turno y, claro está, el alimento sería un recurso inaccesible para la mayoría de las personas.

La teoría malthusiana puede rastrearse desde el libro que dio vida a *Soylent Green: Make Room, ¡Make Room!* de 1966 (*Hagan Espacio, Hagan Espacio*), escrito por el norteamericano Harry Harrison donde él se inspira en las ideas del economista inglés. Aunque las predicciones de Malthus y Harrison están lejos de ser una realidad. Con ello no se busca minimizar la situación de hambruna que existe actualmente en el mundo, sino que se pretende asegurar dos cosas que el *Soylent Green* incita a reflexionar al respecto. Es intención desarrollar y afirmar a partir de ahora que la película dirigida por Richard Fleischer puede ser un llamado para hacer a la humanidad más responsable de los recursos necesarios para su existencia, en este caso de los alimentos y, en segundo lugar, la película busca impactar al mostrarnos de forma muy exorbitante el horror de

llegar al extremo de comer humanos. En resumen, la idea malthusiana llevada al extremo, donde si no se mata entre sí el ser humano para comer ante la falta de alimentos, literalmente, se alimentará de otros humanos.

La situación es grave, actualmente existen en el mundo alrededor de 258 millones de personas que sobreviven bajo el umbral de la pobreza, pero es una pobreza que implica la desnutrición aguda, situación que causará directa o indirectamente sus muertes (FAO. 2023). Ante esta situación es paradójico el saber que la humanidad se encuentra en una época histórica donde la capacidad de producción de alimentos sobrepasa, por mucho, la demanda. Es decir, la cantidad de alimentos que se producen en el mundo es mucho mayor que la que se requeriría para alimentar correctamente a las más de 8 000 millones de personas que existen actualmente (ONU, 2024). Además, actualmente las personas dedican mucho menos tiempo a preparar y adquirir sus alimentos, cosa que favorece el desarrollo o práctica de otras actividades que les pueden ser favorables individual o colectivamente, solo es cuestión de saber qué es mejor comer para cada quien.

Entonces, el problema de la crisis alimentaria no es de producción o falta de capacidades técnicas, el problema es de distribución; por ello la afirmación de que *Soylent Green* es un filme que puede despertar la reflexión de las personas, además de su compromiso moral con los demás con relación a sus decisiones de alimentación. La teoría malthusiana implícita en el *film* logra despertar el horror en el espectador, pero está muy lejos, aún, de describir una realidad posible.

II. Ética en la Producción Alimentaria

Una problemática que *Soylent Green* muestra es la del monopolio de los alimentos, y esta se puede relacionar con la realidad actual sin mucho esfuerzo. Por todo el mundo son conocidas las marcas Nestlé, Pepsico, Coca-Cola o Danone, y son éstas junto con otras 6 más las que controlan la mayoría del mercado de alimentos en el mundo (BBC, 2016). En relación con la producción de estos alimentos, es decir con las semillas que producen y dan lugar a la base, tanto de la alimentación como a la de los productos de las empresas antes mencionadas, como el maíz, soya, colza, entre otras, posible es encontrar que el mercado se concentra bastante. Son cuatro empresas las que controlan más del 50%

del mercado mundial de las semillas: Bayer, ChemChina, Corteva y Limagrain (Shield, 2021). Esta situación es sumamente preocupante ya que la semilla es la base para producir alimentos, entre estos, claro está, los granos antes mencionados que son la base de la alimentación y son en mayor o menor medida consumidos por todo el mundo.

La semilla de la que salen la mayoría de los alimentos es parte indispensable para vivir con la opción de abrir la nevera, ir al mercado o para que el agricultor siembre y coseche los futuros alimentos. Por lo anterior queda poner en mesa la reflexión referente a los problemas éticos que el monopolio de las semillas y la alimentación representan, y por ende también tienen el control sobre los alimentos que se producen. Se habla de una situación que requiere de análisis ya que los problemas éticos que esta situación presenta pueden afectar tanto a los agricultores, la biodiversidad y a los consumidores.

El dominio de estas cuatro empresas mencionadas en el control de las semillas a nivel mundial dificulta el acceso a estas por parte de los agricultores quienes son los encargados de producir los alimentos que se consumen en el mundo ya que, en muchas ocasiones, estas semillas no son accesibles para los pequeños agricultores. Situación que facilita el dominio de los grandes productores y desplaza de esta actividad a los pequeños agricultores. Además de generar dependencia entre los agricultores y las empresas que les venden las semillas: si no compran semilla no siembran sus tierras. Además de culparlas de someter al agricultor a sus productos, de generar pérdida de variedades de semillas locales y por tanto de variedad genética benéfica para la adaptación de estos organismos a sus ambientes. Por último, es posible culpar a las empresas de fomentar el monocultivo y atender solo a intereses económicos dejando de lado los intereses de las comunidades involucradas que alimentan al mundo. Y al responsabilizarlas se puede estar en lo correcto, pero falta un poco más, sobre todo si existe el compromiso a no consumir a nuestro prójimo, sobre todo hacer algo por esos 258,000 millones de personas que para la mayoría del mundo puede que no tengan rostro, pero tienen hambre y sufren a causa de ello.

Desde la perspectiva medio ambiental las interrogantes en materia ética se pueden encontrar debido a que el monopolio de las semillas y su dependencia ha generado pérdida de biodiversidad agrícola a partir de los monocultivos que

solo obedecen a intereses comerciales y no a las necesidades alimentarias de las personas involucradas en su producción y consumo. Las variedades de semillas locales son desplazadas por semillas registradas que amenazan la diversidad genética de las antes mencionadas, afectando así el patrimonio de las comunidades involucradas en la siembra y cuidado de las semillas locales.

Otro problema es el del acceso a la tecnología, las semillas privadas tienen altos costos que benefician solo a las empresas que las han registrado limitando así la producción de las comunidades involucradas, pero también el desarrollo de variedades propias y adaptadas a las necesidades de los agricultores, ponderando así el lucro y beneficio de los grandes capitales.

Los problemas antes mencionados pueden, al final de cuentas, llegar a violar uno de los derechos más importantes de las personas: el derecho a la alimentación. En *Soylent Green* es posible ver, a través de las imágenes que Fleischer nos presenta, cómo es que las tres problemáticas mencionadas actúan juntas, no existen ya semillas y por tanto no hay campesinos, tierra cultivable ni variedad de alimentos, además que todo es controlado por una empresa; *Soylent* controla qué se produce, cómo se produce y cuánto se produce, aunque solamente sea un solo producto alimenticio en la línea de producción.

III. Manipulación y control corporativo

Soylent no solo controla la producción de los alimentos, *Soylent* también controla y oculta la información referente a sus alimentos. ¡*Soylent* son personas! alerta el agonizante detective Thorn (Charlton Heston) al final de la película. El director logra transmitir el horror visual que radica en la cosificación absoluta del cuerpo humano. La puesta de escena muestra a las personas como materia prima desechable; las mujeres son muebles, los cuerpos son alimento o desecho. Fleischer nos muestra una metáfora de la deshumanización del sistema, la conclusión de su propuesta propone un sistema de canibalismo.

Qué sensaciones habrán pasado por su mente, qué necesidad de entregar su vida por denunciar tan atroz acto de la empresa alimentaria más grande del mundo. Algo así es imposible imaginar, pero Thorn nos hace reflexionar sobre el compromiso que debemos tener cuando poseemos una verdad que afecta al mundo. Cabe señalar que el director utiliza un recurso meta cinematográfico en

Figura 2
Línea de producción en *Soylent Green* (1973)

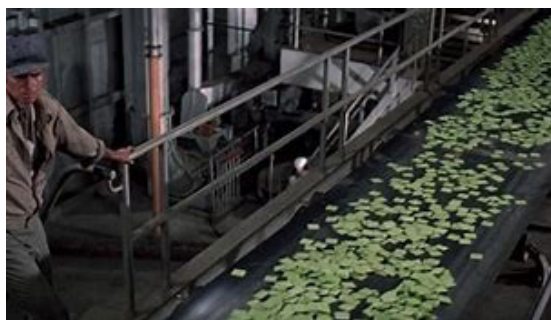


Figura 3
El detective Thorn denuncia de qué está hecho el
soylent green (*Soylent Green*, 1973)



la secuencia de la muerte de Sol: proyecta imágenes de archivo coma de una naturaleza muerta y extinta, que el *film* contrasta visualmente así con la realidad dietética y gris que poco tiene que ver ya con un pasado que queda idealizado, enfatizando así la pérdida mediante un espectáculo visual.

Otra idea, podría ser, que Heston es la voz de un narrador que a modo extradiegético nos advierte de algo que, seguro sin querer, estamos haciendo. ¿Pero qué es eso que Heston advierte?, bueno, ya se mencionó que la idea malthusiana del libro en que se basa el *film*, y por supuesto el *film* mismo, está lejos de

ser real. Por ello una interpretación es que el agonizante detective advierte que, con los hábitos de consumo de la mayoría de la humanidad, con lo que se decide alimentar, no se permite que se alimenten otros humanos, se les inmola en el sistema. Por ello el mensaje no es que literalmente el ser humano se alimente de otros humanos, eso ya se dijo, sino que las decisiones referentes a la alimentación tienen un gran impacto en los métodos de producción de los alimentos que son consumidos e implican el que unos coman y otros no. *Soylent* son personas y hay que denunciarlo como lo hace el detective Thorn.

Con lo que gran parte de la humanidad decide comer, los que pueden decidir, afectan la disponibilidad de alimentos para otros, pero también su acceso. Por ello no es de sorprender, pero sí de preocupar, que la mayoría de desperdicio de alimentos sucede en países llamados de «primer mundo», además de que estos mismos países son grandes importadores de estos alimentos que se desperdician trayéndolos de países en desarrollo donde la oferta de los mismos se limita debido a estas importaciones. Dejando así en situación de vulnerabilidad a las personas que viven en las naciones donde se produjo ese alimento desechado por quienes sí lo pudieron pagar en otro país.

En otro aspecto es posible achacar a las empresas de no ser transparentes en referencia a sus productos, en este caso a las cuatro multinacionales dueñas de las semillas a nivel mundial, pero es deber del consumidor, por el bien de su salud y de un futuro con acceso suficiente y de acceso a alimentos de calidad, el exigir el derecho a la alimentación, así como el derecho de estar informado sobre las actividades que realizan las empresas que monopolizan el mercado; eso es indispensable para no consumir *Soylent Green* en un futuro, pero para lograrlo es necesario realizar prácticas desde el presente. Es prudente ser escéptico para que las empresas no se ganen toda la confianza y, a modo de Sol Roth (Edward G. Robinson) ser siempre curiosos e investigar qué es lo que estamos comiendo, puede ser que por esa actitud se encuentre alguna sorpresa. Además, es un poco más sencillo que para Sol, existe el internet como una importantísima fuente de información y para comunicación, eso es una gran ventaja que puede ayudar a asegurar un fin muy distinto al de *Soylent Green*.

IV. Medioambiente y Sostenibilidad

La clave del anterior apartado es la curiosidad por saber qué comemos y qué tanto sabemos como sociedad y para así involucrarnos e involucrar a los demás en las decisiones que tomemos, pero además dar voz a los otros y a los colectivos. Pero existe un actor involucrado en esto que no puede hablar en algún idioma o acceder a internet para compartir lo que sabe o acaba de descubrir: ese es el medioambiente.

La dirección artística de *Soylent Green* logra materializar de forma sublime el colapso ecológico mostrando una escenografía de la decadencia: edificio sin ruinas y vehículos oxidados componen un paisaje donde el espectador ve que la sociedad y el aire viciado funcionan como metáforas de un sistema sintético y marchito. En relación al agro, no hay mucho, solo se hace la insinuación de que se sabe a qué se dedica el agricultor, pero no se puede corroborar que existan a través de la evidencia que puede proporcionar la vista. En sí el medioambiente, y con este la biodiversidad, no existe y lejos está de ofrecernos alguna postal que nos lleve a los paisajes que es posible hoy día disfrutar.

A diferencia de *Soylent Green*, en la actualidad es posible hacer uso de recursos naturales y evitar tal impacto medio ambiental que nos muestra el *film*. Pensar y ser conscientes de qué se consume y cómo se produce es indispensable para mantener el medioambiente aún beneficioso para todos los seres humanos y no humanos. Por ejemplo, el uso de tecnologías y técnicas que permitan aumentar la producción de alimentos sin aumentar la extensión de tierra requerida para ello, algo que se lleva haciendo desde mediados del siglo pasado. Y, aunque no es la solución, ya que falta una distribución correcta de tal producción, si es un avance. Es mejor solucionar el problema de la distribución que el de la producción; el problema de la producción sí llevaría al ser humano al escenario de *Soylent Green*. Un escenario donde no se conoce el verde de las plantas, pero sí el de las «galletas» de humanos, un escenario donde ni el sol puede hacer llegar los rayos de su luz para la fotosíntesis de las inexistentes especies vegetales, menos para un deleite visual del medioambiente.

Aunque, esto no exime de continuar con la tan necesaria capacidad de seguir aumentando la producción a consecuencia del aumento demográfico actual y futuro. En México, a pesar de que la disponibilidad de tierra destinada a

Figura 4
El clima corrosivo en *Soylent Green* (1973)



la producción ha disminuido *per cápita*, la eficiencia productiva ha aumentado, ello a llevado a que se reitere la cuestión del problema de distribución y no el de producción, según Sosa y Ruiz (2017) aún hasta 2050 la producción se mantendría eficiente en México. Solo sería necesario realizar investigación en oleaginosas y leguminosas para generar tecnología e invertir en infraestructura agrícola que permita incrementar los rendimientos como medida que asegure su suministro en México (p. 224).

V. Percepción pública y miedo a lo desconocido

El compromiso con el prójimo, con la humanidad es clave para que la información sobre los alimentos disponibles impacte de mejor o peor forma a los consumidores en sus decisiones, es decir que la percepción pública sobre qué es mejor comer puede despejar miedos sobre el impacto que los alimentos pueden causar a la salud, al medioambiente y las personas involucradas en los procesos de producción y distribución. Entre más nos alejado y extraña sea la información disponible sobre los alimentos, más miedos infundados pueden hacer presas a las personas de hábitos de alimentación dañinos, y por tanto fomentar el monopolio de la alimentación en detrimento de los demás involucrados.

Los medios de información, en este tema, juegan un papel relevante en cómo son recibidos los alimentos, si son rechazados o si se adoptan sin proble-

mas como parte de la alimentación cotidiana. En *Soylent Green*, es posible ver cómo se fomenta y da promoción al nuevo alimento «¡Un *Soylent* verde!, por fin algo distinto al rojo y al amarillo», eso pueden pensar los personajes de la película, pero también la sociedad en general cuando hay algo «nuevo» para comer. Así, lo dicho hasta ahora, tiene la intención interpelar sobre la responsabilidad que tiene la humanidad con los 258 millones de personas en situación de desnutrición crónica, los agricultores sometidos a las empresas que les venden semillas, el medioambiente erosionado y la pérdida de variedad genética y de variedad alimentos cada vez menor, pero si esto no nos importa no hay más que hacer. Solo queda seguir con Danone, PepsiCo y Nestlé, al fin y al cabo, así se está «a gusto con la vida».¹

Si existe el compromiso con el consumo de alimentos y no se cree en los *slogans* y campañas publicitarias que venden aquellos que deciden qué vender, sería posible escoger más que solo *Soylent* rojo o amarillo... claro, antes de que sea el *Soylent* verde el único disponible.

Por ello es importante lo que Sol Roth hizo, abrió los ojos de Thorn con tan oculta información, y el detective comprometió su vida para revelar tan horrendo secreto. Así decidió enfrentar al gigante *Soylent* y hacer del conocimiento de la población esta oculta verdad. Podemos pensar que fue una misión suicida, por ello también el final que Sol decide para sí. Él ya no pudo soportar el peso de semejante verdad, y ¿quién podría ante semejante información?, la mente de Sol, como la de cualquier otro, solo podría encontrar calma cuando dejase de tener actividad, cuando dejase de saber que el *Soylent* son personas.

En la escena de su muerte, Fleischer despliega un mecanismo impactante, proyecta el mundo extinto en las grandes pantallas. Nos dice con esto que la naturaleza ha dejado de ser realidad material y ahora solo es un espectáculo visual, es capaz de permitir acceder al espectáculo de la naturaleza mediante pantallas. Así se ilustran los motivos por los que Sol decide dejar la denuncia y la lucha el compañero y mentor de Thorn: deseaba ver por última vez la naturaleza.

Pero enfrentar lo desconocido, en este caso hacer propio y público el conocimiento referente a nuestros alimentos es además de un derecho una obliga-

¹ Eslogan de Nestlé.

ción moral. Es posible gritar agonizantes como Thorn al descubrir la verdad y enfrentar a los grandes monopolios, pero también es posible y menos riesgoso twittear, realizar asambleas, conocer a los productores de alimentos, interactuar con los demás actores involucrados, así no solo conocer lo que, por ejemplo, PepsiCo tiene que decir sobre sus productos con sus grandes campañas de publicidad. ¿Qué son 3.8 millones de dólares que gasta PepsiCo al año en publicidad contra una sociedad bien organizada, informada y comprometida con todos los actores involucrados en su alimentación? Son el antónimo de *Soylent Green*.

Figura 5

Sol Roth no soporta el peso de la verdad (*Soylent Green*, 1973)



VI. Futuro de la alimentación: Innovación vs. Tradición

Ya se señalaron los problemas que se observan en *Soylent Green* en relación con la realidad que se vive actualmente, ya se dijo que sus proyecciones malthusianas no están ni cerca de suceder en nuestro contexto, además que el problema no es de producción ya que se produce mucho más alimento del que se puede consumir por los más de 8 mil millones de personas que habitan actualmente el planeta. ¿Ahora qué? ¿Cuál es la propuesta aparte de ser curiosos e informarnos sobre qué comemos y por tanto exigir nuestros derechos?

Soylent Green presenta, además de lo antes mencionado, una interpretación de la alimentación que es importante señalar y no dejar pasar, la de la idea de la alimentación sintética, el miedo a la tecnología. El *Soylent* es un alimento sin-

tético y ese es un miedo, o cuando menos, algo que a la población no le agrada mucho escuchar sobre lo que consume. El mismo nombre *Soylent* no se escucha apetitoso, al igual que el escuchar «ensalada de pollo sintética» se pierde la magia ¿no? Por estos motivos no se trata de apelar a pensar que solo se trata de distribuir mejor el alimento, de llevarlo a quienes tienen hambre, no, la solución no es tan simple. Aquí no se presentará dicha solución a problema tan complejo, solo queda proponer, para lograr ver a *Soylent Green* como una película muy lejana, casi imposible para el mundo y quienes lo pueblan, y el comprender que esta situación es una encrucijada entre innovación y tradición, lo que se decida en los próximos 50 años heredará a próximas generaciones un futuro con alimentos suficientes y de calidad o un futuro donde el *Soylent* reine y el ser humano sea solo un producto que termina por ser consumido como un alimento ultra procesado.

En 2080 se prevé que existan más de 10 000 millones de personas y si bien actualmente existe alimento suficiente para esa cantidad de personas no sería posible alimentarlas debido, en mucho, a los problemas de distribución (ONU, 2024). Pero además es importante sumar que las naciones que hoy día son las que tienen mayor cantidad de personas en situación de desnutrición aguda se verían aún más afectadas ya que son las que tienen mayores índices de natalidad. Es decir que, las naciones de primer mundo es muy seguro que no pierdan sus niveles de acceso a alimentos y continúen con la tendencia a desperdiciarlos, pero las naciones en desarrollo si bien, por ser las que mayor natalidad tienen, podrían continuar abasteciendo de mano de obra para la producción del agro e importar estos alimentos, continuando así como los más afectados.

No se confunda con que ahora se da la razón y se cae en ser malthusiano, la idea es que la tecnología y la tradición en la producción en el agro trabajen en estrecha relación. Cada estilo representa diferentes valores y ese es el desafío que le toca a toda la humanidad. El compromiso es para las personas que ahora viven y para las próximas generaciones, el deber es exigir a los actores involucrados, esto incluye industria y Estado, el que la innovación en materia de producción de alimentos sea responsable y considere el impacto social y ambiental de las nuevas tecnologías, sean estos alimentos orgánicos, convencionales o transgénicos. Además, es vital controlar el enfoque excesivo de prácticas

agrícolas con intenciones meramente comerciales, esto para que las prácticas tradicionales no se vean comprometidas o condenadas a desaparecer.

La combinación de la tecnología y la tradición en el agro puede fomentar el desarrollo de productos innovadores, sanos y accesibles que además tengan el apoyo y promoción de las comunidades involucradas, cosa que generaría un sostén de herencia cultural al involucrar a todos los actores que participan en la cadena de producción y consumo. El futuro de la alimentación dependerá de cómo se gestionen las tensiones entre innovación y tradición. El fomentar el diálogo abierto entre los involucrados es clave para construir un sistema alimentario que sea tanto sostenible como culturalmente significativo. En *Soylent Green* no hay marcha atrás, todo se descompuso, tanto así que las pocas opciones para el diálogo se transformaron en «día de cultivo» para las fuerzas del orden que llenaron camiones con la «cosecha humana».

Conclusión

Soylent Green presenta un futuro (ahora pasado) distópico que, por ser de naturaleza malthusiana desde su concepción en la novela *Make Room, Make Room!* de 1966, ha hecho ver en la película una advertencia sobre las direcciones que puede tomar la sociedad si no se manejan adecuadamente las innovaciones en la producción alimentaria, por ello la relación entre la innovación y la tradición en el sector agrícola que produce alimentos es un tema vigente que presenta desafíos cada día más complejos. A medida que la población continúa creciendo y los recursos se vuelven más escasos y su acceso más restringido es que se vuelve imprescindible e imperativo encontrar soluciones que involucren a toda la población en ellas resaltando la importancia de un diálogo informado y ético sobre el sistema alimentario. Sin embargo, es de recalcar que este proceso no debe ser a expensas de las prácticas tradicionales que han sustentado a las comunidades durante siglos; su papel y conocimiento en y para el sistema alimentario es indispensable.

Si bien es cierto que, la innovación en el agro ha permitido grandes avances al sistema alimentario, como el desarrollo de tecnologías que aumentan la eficiencia de la producción y reducen el impacto ambiental, y un ejemplo son los cultivos genéticamente modificados (OGM) que han demostrado beneficios en

Figura 6
Cosecha humana en *Soylent Green* (1973)



rendimientos o de adaptación de climas adversos. No obstante, estos avances no están desligados de preocupaciones éticas debido al monopolio que representan y que limita la diversidad de cultivos y por ello la diversidad de alimentos disponibles. Además de que dichos monopolios crean dependencia de los agricultores con estas grandes empresas lo que podría llevar a la población, no necesariamente al *Soylent Green*, pero sí al *Soylent rojo* y al amarillo. Es decir, a una dieta monótona y sin variedad, a la pérdida de la soberanía alimentaria.

La tradición en la alimentación representa un valor fundamental que no debe ser subestimado. Las prácticas agrícolas tradicionales suelen estar profundamente arraigadas en el conocimiento local y en la conexión con el medio ambiente. Estas prácticas no solo preservan la biodiversidad agrícola, sino que también fomentan un sentido de comunidad y cultura, por ello su valor. El olvido de estas tradiciones puede resultar en una crisis cultural además de una crisis alimentaria, ya que muchas comunidades dependen de sus métodos tradicionales para cultivar y consumir alimentos.

El desafío está en encontrar un equilibrio entre estas dos fuerzas. La innovación debe ser implementada de manera responsable, teniendo en cuenta las

necesidades locales y el impacto potencial en las comunidades. Asimismo, es crucial que se reconozca y valore el conocimiento tradicional como un recurso valioso en la búsqueda de soluciones sostenibles. Esto implica fomentar un diálogo abierto entre agricultores, científicos, políticos, empresas y consumidores para crear un sistema alimentario más inclusivo y equitativo.

Además, es fundamental considerar el impacto social de las decisiones alimentarias de toda persona. La forma en que se producen y consumen alimentos está intrínsecamente relacionada con cuestiones de justicia social y equidad. Las decisiones sobre qué cultivar y cómo distribuir los alimentos deben ser tomadas con una perspectiva ética que priorice el bienestar de todas las personas involucradas en el proceso.

Finalmente, el futuro de la alimentación dependerá de la capacidad de la humanidad para adaptarse y evolucionar sin perder de vista las raíces culturales de las comunidades involucradas. Pero, la innovación no debe ser vista como una amenaza a las tradiciones, sino como una oportunidad para revitalizarlas y hacerlas más relevantes en un contexto contemporáneo. Al integrar lo mejor de ambos mundos, es posible construir un sistema alimentario que no solo sea eficiente y sostenible, sino también justo e inclusivo. Al hacerlo, es factible enfrentar los desafíos actuales mientras se honra patrimonio cultural y se promueve un sistema alimentario más sostenible y equitativo para todos.

¡Por un mundo donde el *Soylent Green* se quede en la pantalla!

Bibliografía

- Lerone, J. (2023, 25 de octubre). *Soylent Green: Cuando el destino nos alcance*. https://agroinformacion.com/soylent-green-cuando-el-destino-nos-alcance/#goog_rewarded
- Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO). (2023). Global report on food crises 2023. <https://www.fao.org/newsroom/detail/global-report-on-food-crises-GRFC-2023-GNAFC-fao-wfp-unicef-ifpri/es>
- Noticias ONU. (2024, 31 de julio). La población mundial alcanza los 8.200 millones. <https://news.un.org/es/story/2024/07/1531126>

- BBC Mundo. (2016, 19 de octubre). ¿Por qué el mundo está tan dividido sobre el cambio climático? <https://www.bbc.com/mundo/noticias-37699062>
- Shield, C. (2021, 20 de abril). Monopolio de semillas: ¿quién controla el suministro mundial de alimentos? <https://www.dw.com/es/monopolio-de-semillas-qui%C3%A9n-controla-el-suministro-mundial-de-alimentos/a-57107797>
- Statista. (2024). PepsiCo advertising spending worldwide from 2013 to 2023 (in million U.S. dollars). <https://www.statista.com/statistics/286547/pepsi-co-advertising-spending-worldwide/>
- Sosa, A. y Ruiz, G. (2017). La disponibilidad de alimentos en México: un análisis de la producción agrícola de 35 años y su proyección para 2050. *Papeles de Población*, 23(93), 207-230. <https://doi.org/10.22185/24487147.2017.93.027>

Filmografía

- Fleischer, R. [Director]. (1973). *Cuando el destino nos alcance (Soylent Green)*. Metro-Goldwyn-Mayer.

El cine como oído (acústica y espacio)

La domesticación del *rock* en el cine mexicano: entre la rebeldía y la reafirmación de valores tradicionales

Alicia Caldera Quiroz

En las décadas de los años cincuenta y sesenta, el cine mexicano experimentó un periodo de transición que reflejó las tensiones entre la tradición y la modernidad. Este fenómeno, perceptible en los temas, narrativas y estilos visuales, encontró en la música, particularmente en el *rock and roll*, un vehículo de expresión cultural que sintetizaba estas tensiones. Sin embargo, a diferencia de su homólogo estadounidense, el *rock* mexicano fue reformulado en el cine y como consecuencia, en la radio para alinearse con valores tradicionales, despojándolo de su carga subversiva y convirtiéndolo en un símbolo de integración y moralidad. Este artículo explora cómo el cine mexicano, con especial énfasis en películas como *Twist: locura de juventud* (1962) y *El cielo y la tierra* (1962), utilizó al *rock* para construir narrativas que equilibraran los impulsos de modernidad con las estructuras sociales establecidas valiéndose de la música como instrumento de domesticación para influir en el público juvenil de la época.

Breve historia del *Rock and Roll*

El *rock and roll* es un género musical emblemático de la década de 1950. Nace como resultado de la combinación de varios estilos musicales previos, entre ellos el *jazz*, el *blues* y el *country*, que se desarrollaron principalmente en Estados Unidos. Este fenómeno musical debe entenderse dentro de su contexto histórico, ya que su evolución refleja las interacciones culturales y tensiones sociales de la época. Durante los tiempos de la esclavitud en Norteamérica, los esclavos afroamericanos interpretaban cantos religiosos y ritmos característi-

cos mientras realizaban labores, lo que marcó el origen de lo que más tarde se conocería como blues y que, además, sienta los precedentes de una de las características del *Rock*: el movimiento del cuerpo. No se entiende el *Rock* sin movimiento y por eso fue tan importante para los jóvenes y para el cine mexicano que ya conocía de sus alcances a través de la música y de lo sonoro en general.

A medida que las comunidades afroamericanas y blancas interactuaban en un mismo entorno geográfico, los sonidos del *blues* y del *folk-country* comenzaron a influenciarse mutuamente. Este intercambio musical, potenciado por la invención de la guitarra eléctrica, dio lugar al *Rhythm and Blues*, considerado el precursor directo del *rock and roll*.

El término *Rock and Roll* se adoptó posteriormente para suavizar el impacto cultural del *Rhythm and Blues*, ya que este último estaba profundamente asociado con las luchas raciales y las reivindicaciones sociales de la época pero, además planteaba, desde su nombre, este movimiento del cuerpo que mencionábamos antes.

En el contexto internacional, figuras como Bill Haley, con su icónica canción «Rock Around the Clock» y, Elvis Presley se convirtieron en símbolos del nuevo género, promoviendo una imagen juvenil rebelde y enérgica. Por primera vez, en la historia de la humanidad, existía un género musical para la juventud y que hablaba de las cosas que les pasaba/interesaba a los jóvenes. *Esta música, caracterizada por su innovación y su capacidad de resonar con las inquietudes y el espíritu rebelde de la juventud, trascendió rápidamente las fronteras estadounidenses y se difundió globalmente a mediados de los años 50.*

En México, el *Rock and roll* encontró un terreno fértil a finales de esa misma década, impulsado por la proximidad geográfica y cultural con Estados Unidos. Este nuevo estilo musical cautivó a la audiencia mexicana, convirtiéndose rápidamente en un fenómeno cultural que reflejaba, en parte, *los anhelos de modernidad y expresión de las generaciones jóvenes*. Dice Violeta Torres (2002) que el *rock*

se insertó en el gusto de los jóvenes urbanos de ciudades bastante disímiles entre sí [...] y señaló el inicio de la cultura musical de la juventud. Después se conocería como base intrínseca de la contracultura y se configuraría como una

drástica ruptura con la moralidad adulta a través de la *sensualidad abierta del baile* y la primera conquista de espacios juveniles [cursivas añadidas]. (p. 69)

El *Rock and Roll* en México

Inicialmente, en México, el Rock no adoptó plenamente los valores sociales del género en otros países, convirtiéndose en parte de la *diversión juvenil a través del baile, dejando de lado la rebeldía*. Mientras que en Estados Unidos el *Rock and Roll* representaba «repudio de los valores autoritarios, liberación del cuerpo, consumismo acelerado» (Zolov, 2002, p. XXIV), en México «para mediados de los años sesenta el *rock'n'roll* mexicano se había convertido en parte integral de una estética modernizadora, que acreditaba ante la nación y ante el mundo en general el “milagro económico” que tenía lugar» (Zolov, 2002, p. XXV). Según este autor, el *Rock* en México era un instrumento del Estado para introducir la modernidad, apuntando a los adultos como principales consumidores que ya disfrutaban del baile:

El espíritu de innovación del *rock'n'roll* y su inquietante energía brindaban una imagen de exuberancia juvenil y cambio progresista que era símbolo de una nación en movimiento, una nación que dejaba atrás la pobreza y el retraso del período anterior a la Segunda Guerra Mundial y se enfilaba hacia un nuevo México, aliado con los Estados Unidos y con la esperanza de que sería anfitrión de los Juegos Olímpicos en la siguiente década. (Zolov, 2002, p. 39)

Por el contrario, Violeta Torres (2002) agregó que «el *rock and roll* en español, en un principio no se desarrolló como una necesidad de expresión, ni como testimonio de la vivencia cotidiana, ni como rebeldía o protesta contra los valores establecidos por los adultos, sino más bien como una diversión juvenil» (p. 115). Esto fue entendido de inmediato por los medios de comunicación que observaron que se había abierto un mercado nuevo de recepción y que, había que explorarlo aunado al auge de la XEW que no solo proporcionaba infraestructura, sino que también definía un estándar sonoro que respondía a las expectativas de la audiencia mexicana. En películas como *Los tres García* (1946) y *Dos*

tipos de cuidado (1953), ambas protagonizadas por Pedro Infante, la música y los efectos sonoros adquirieron un protagonismo que subrayaba el melodrama y el nacionalismo, dos de los géneros preferidos del cine de la época. Este estilo auditivo, impulsado por la XEW, ayudó a crear un cine donde el sonido no era un mero acompañamiento, sino un componente narrativo que ampliaba la capacidad expresiva del medio. El sonido permitía acercar a los espectadores a sus ídolos, y también a las emociones colectivas de la época, haciéndolos partícipes de un sentimiento de pertenencia a través de canciones, diálogos y efectos que ya eran familiares en el ámbito radiofónico.

Es por eso que, las películas tomaron como temática al *rock* para convertir a los filmes en melodramas musicales con mucho ritmo y que eran protagonizadas por los roqueros/famosos de la época con los que ocurrió, entonces, la domesticación del *rock* en el cine mexicano que puede entenderse, más que como una prohibición, como una autorización condicionada del goce, articulada a partir del *topoi*¹ del goce inocente. El placer corporal y sonoro que el *rock* pone en circulación no es eliminado, pero sí codificado como juego, broma o dulzura, despojado de toda connotación peligrosa. Como ocurre en letras donde el deseo se enuncia en susurros, diminutivos o «tonterías que no se dirán a nadie»,² el cine transforma la energía del *rock* en una experiencia inofensiva y socialmente legible. El baile, el canto y la cercanía corporal se permiten solo en la medida en que parecen no decir nada serio, no amenazar el orden ni reclamar consecuen-

¹Entiéndaseles como los define Ricardo Escavy Zamora (2009) quien dice que los *topoi* no se encuentran alejados del concepto de “patrones de conocimiento global”, es decir: “son bloques unitarios de conocimiento almacenados en la memoria de cada uno de los integrantes de la comunidad sociocultural activables en las relaciones interlingüísticas. De modo que en cada cultura una determinada situación precisa de unos componentes ineludibles que permiten al emisor no hacerlos explícitos por evidentes, mas posibilitan al receptor activar la información completa que el texto contiene (2009, p.134). Como aporte adicional, en estos momentos trabajo una investigación acerca de los Prototipos en el *rock* mexicano de las mujeres para los que trabajo los *topoi* por décadas.

²Como en la canción “Dulces tonterías” de las Mary Jets.

cias. Así, el *rock* es integrado al régimen cinematográfico como un placer menor, ligero, cuya función no es abrir un conflicto sino cerrarlo preventivamente.

Entonces, el *rock and roll* inicialmente adoptado al calce del estadounidense y que se veía como una amenaza a los valores tradicionales, se transformó en un elemento dócil dentro del cine. Películas como *Twist, locura de juventud* (1962), protagonizada por Enrique Guzmán, adoptaron este género musical como un medio para retratar una juventud aparentemente rebelde, pero al final, alineada con las expectativas sociales. Las canciones no evocaban la rebeldía juvenil de Elvis Presley o Chuck Berry, sino un entusiasmo contenido que subrayaba valores como la amistad, el amor romántico y la sana diversión.

Figura 1

Enrique Guzmán en *Twist: Locura de juventud* (1962)



Twist: Locura de juventud (1962), dirigida por Benito Alazraki, es una película mexicana que habla de la cultura juvenil de la época vista desde los adultos pues está marcada por su rebeldía, su amor por la música moderna y su búsqueda de identidad. La trama gira en torno a un grupo de jóvenes liderados por Enrique Guzmán y César Costa que son apasionados por la música, el baile y la diversión. El cantar y bailar *twist* es el centro de su universo social y sirve como una metáfora para la libertad y la modernidad que buscan en sus vidas.

El problema a resolver resulta de la competencia que los protagonistas viven entre sí pues ambos alcanzan la fama cantando primero *twist* y luego balada *rock* al más puro estilo de la XEW ofreciendo conciertos en grandes teatros y compitiendo por ver cuál de los dos protagonistas es el más famoso y el mejor cantante. Además, César y Enrique intentan equilibrar sus pasiones juveniles con las responsabilidades y las expectativas de la sociedad conservadora que los rodea. El conflicto principal surge cuando sus actos y estilo de vida desafían las normas tradicionales, lo que genera tensiones tanto dentro del grupo como con las figuras de autoridad representadas en sus padres y en la liga de la salud espiritual quien en repetidas ocasiones los busca para juzgarlos pues en las palabras de Rita (Carmen Molina), la líder de esta liga: «el *twist* es una amenaza social que debe ser erradicada». Rita es tía de Julia (Rosita Arenas) quien es la protagonista femenina de la película y candidata a novia de Enrique Guzmán.³ Rita dice que a Julia en realidad no es Enrique el que le atrae «sino ese ritmo loco y depravado». Julia, por su parte, afirma que «la juventud debe ser sana, fuerte y optimista...y que todo eso es el *twist*».

Es por eso que la trama ocurre alrededor de la amistad como eje narrativo en el que, la competencia que desata el *twist* es la fuerza negativa que actúa en contra del vivir «sano, fuerte y optimista» a partir de una amistad profunda y que se alinea con los valores sociales adultocentristas.

Este conflicto entre la amistad (que encarna al bien y a los buenos valores) y la competencia surgida a partir del cantar y bailar *twist* (el mal y los nuevos valores *torcidos*) convierte a la película en un musical cuya fórmula ya era conocida, exitosa y aceptada en el cine mexicano, como ya habíamos afirmado párrafos arriba. En este conflicto entre el bien y el mal (desde la visión adultocentrista) es también que se nos muestra el choque generacional que el *Rock* provocó. La película retrata las tensiones entre los jóvenes que adoptan el *twist* como un símbolo de libertad y los adultos que ven este movimiento como una amenaza para los valores establecidos.

También, alcanzamos a vislumbrar la identidad que la juventud comienza a forjarse a través de la música. Desde ahí, el *twist* y el *rock and roll* son más que

³ Aunque no interpreta a un casanova, Guzmán sí encarna al guapo que le gusta a todas.

entretenimiento; son una forma de expresión y un vehículo para la rebeldía y la conexión social... por eso, mejor domarlos desde dentro y con este gran instrumento de la modernidad y que, además, es de masas: el cine.

Por su parte, en *El cielo y la tierra* (1962), Angélica María y César Costa encarnan personajes que reflejan la dualidad entre el bien y el mal (representado por el *rock*). Mientras que el personaje femenino se atreve a bailar *sexy*, César Costa reprueba la conducta, recordándole que debe comportarse de manera recatada.

El cielo y la tierra (1962) dirigida por Alfonso Corona Blake, mezcla comedia, drama y romance, con un trasfondo de crítica social. Protagonizada por Libertad Lamarque, Angélica María y César Costa su temática tiene que ver con los valores familiares, la fe y la juventud.

La trama sigue a Sor Lucero (Libertad Lamarque), una monja comprometida (que en sus tiempos de pecadora era cantante) con ayudar a una familia en crisis. La madre de la familia, una mujer frívola y despreocupada, ha dejado a sus hijos adolescentes, Mario (César Costa) y Marisa (Angélica María), prácticamente al abandono. Los jóvenes, desorientados y sin guía, buscan consuelo en el ambiente rebelde de su generación, marcado por el auge del *rock and roll* y una actitud desafiante hacia la autoridad.

Sor Lucero interviene para tratar de encaminar a los jóvenes, enseñándoles valores como el respeto, la unión y la responsabilidad. Mientras tanto, Mario y Marisa enfrentan sus propios dilemas: Mario lucha por encontrar su identidad, mientras que Marisa busca entender su lugar en un mundo lleno de expectativas contradictorias.

Figura 2

Póster *El cielo y la tierra* (1962)



En medio de estas tensiones, la música y el baile juegan un papel importante como catalizadores de la juventud. Finalmente, la influencia de Sor Lucero y el despertar emocional de los jóvenes conducen a una reconciliación familiar y a un mensaje esperanzador sobre la posibilidad de cambio y redención.

En otras palabras, son los conflictos familiares los que provocan la desconexión entre padres e hijos y la falta de guía moral que, por consecuencia, provocan rebeldía en la juventud lo que se ve representado en el gusto por el *rock and roll* como símbolo de libertad y cambio.

El cielo y la tierra (1962) combina drama y elementos musicales para retratar las complejidades de la juventud y la familia, con una actuación destacada de Libertad Lamarque como una figura moral inspiradora

Hay pasajes en el filme que representan muy bien esta dualidad bien-mal. Por ejemplo, le dice Sor Lucero a la (mala) madre: «una madre siempre tiene la obligación de decirles a sus hijos cuan maravilloso es su padre aunque no lo sea. Nadie está verdaderamente solo, Dios está con nosotros». A pesar de ser el padre quien los abandonó.

En otra secuencia, César Costa le dice a su padre: «sí soy un rebelde pero no como ustedes lo entienden. Soy rebelde pero para mantenerme y ser rico y que nunca una mujer me diga lo que te dice a ti mi madre». Más adelante, el mismo personaje le dice a Sor Lucero: «nosotros si llamamos música a la violencia, la falta de armonía y su distorsión. Y para entendernos a nosotros hay que entender esta música»

Estas secuencias ilustran cómo el cine mexicano de la época empleaba la música como una herramienta pedagógica para reforzar los roles de género tradicionales y la moralidad.

Entonces, la representación del *rock* como un instrumento de redención en el cine mexicano no solo busca justificar su inclusión en un entorno tradicionalista, sino que también refuerza un mensaje que valida los valores dominantes de la época. Este uso narrativo se distancia de la función subversiva que el *rock* desempeñó en otros contextos, como el estadounidense, donde simbolizaba una ruptura con las normas sociales y un llamado a la autonomía juvenil. En México, las películas utilizaron el *rock* para legitimar ideas de cohesión familiar, trabajo duro y la alineación con ideales sociales.

En este sentido, las películas como *Twist: Locura de Juventud* (1962) y *El cielo y la tierra* (1962) no solo se limitan a entretener, sino que asumen un papel pedagógico. La música y el baile, aunque inicialmente percibidos como elementos disruptivos, son integrados a las narrativas como herramientas que finalmente promueven la reconciliación. Este recurso cinematográfico permite que los jóvenes espectadores disfruten de la modernidad que el *rock* representa, mientras los adultos encuentran consuelo en la reafirmación de los valores familiares y morales lo que asegura el éxito de los filmes.

El caso de Sor Lucero en *El cielo y la tierra* (1962) es particularmente emblemático. Su intervención como guía moral permite que los personajes jóvenes, Mario y Marisa, confronten sus conflictos internos y se reintegren en una estructura familiar más estable. Este desenlace no solo mitiga las tensiones generacionales, sino que también ofrece una visión de esperanza y unidad, donde la música, en lugar de ser un vehículo de división, se convierte en un símbolo de integración al incluso, ser parte de la historia de vida de Sor Lucero cuando era secular.

La construcción de identidades juveniles

Aunque el *rock* mexicano fue domesticado, no puede ignorarse su papel en la construcción de una identidad juvenil. Por primera vez, la juventud mexicana tenía una forma de expresión que, aunque limitada por las normas culturales, les permitía diferenciarse de las generaciones anteriores. En este sentido, películas como *Twist: Locura de Juventud* (1962) proporcionaron un espacio para que los jóvenes vieran reflejadas sus aspiraciones, aunque estas estuvieran filtradas por un lente tradicionalista.

La relación de los jóvenes con la música en estas películas se presenta como un dilema entre lo que quieren ser y lo que la sociedad espera de ellos. El *twist*, como baile y símbolo cultural, encapsula esta tensión, representando la emoción y la libertad que los personajes buscan, mientras las narrativas fílmicas los conducen de regreso a un lugar de conformidad. Esto plantea preguntas interesantes sobre la agencia juvenil y la forma en que las estructuras culturales limitan las posibilidades de expresión auténtica.

El *rock* como puente entre generaciones

Un aspecto importante que subyace en estas narrativas es la forma en que el *rock*, a pesar de su carga inicial de rebeldía, se utiliza como un puente entre generaciones. Los adultos en estas películas, aunque inicialmente críticos del *twist* y el *rock*, terminan aceptándolos como parte del entorno juvenil, siempre y cuando estos sean presentados dentro de un marco que refuerce valores familiares y sociales. Esta reconciliación es clave para entender cómo el cine mexicano abordó el fenómeno del *rock*: como una oportunidad para conectar generaciones en lugar de dividir las con tal de mantener el estatus quo de la familia como ente supranacional.

En *Twist: Locura de Juventud* (1962), esto se observa en la resolución del conflicto entre César Costa y Enrique Guzmán, quienes dejan de competir entre sí para encontrar un terreno común que refuerza su amistad y las expectativas sociales de su entorno. De manera similar, *El cielo y la tierra* (1962) muestra cómo los personajes juveniles pueden adoptar los elementos modernos del *rock* mientras mantienen una conexión con los ideales tradicionales representados por figuras adultas como Sor Lucero.

Impacto cultural y legado del *rock* domesticado

El legado de estas películas es un testimonio de la capacidad del cine mexicano para adaptar fenómenos culturales extranjeros a un contexto local, creando un producto que resonara con el público sin desafiar directamente las normas establecidas. Este proceso de adaptación también sentó las bases para futuras exploraciones de la música como herramienta narrativa, aunque con una mayor apertura hacia la diversidad de perspectivas juveniles en décadas posteriores.

Además, la domesticación del *rock* en el cine mexicano ofrece una ventana a las dinámicas de poder cultural de la época. Refleja cómo las instituciones culturales, como el cine y la radio, trabajaron juntas para moldear las formas de expresión juvenil, presentándolas de manera que fueran aceptables para el público adulto y alineadas con los ideales nacionales de progreso y modernidad.

El *rock* en el cine mexicano de esta época no fue un símbolo de ruptura, sino una herramienta para reforzar la continuidad social, lo que subraya la capacidad del cine para adaptarse a las tensiones culturales y, al mismo tiempo, influir en

Figura 3
Gloria Ríos en *Juventud desenfrenada* (1956)



ellas. Este legado sigue siendo relevante en el análisis del cine como medio cultural y en la comprensión de cómo la música y el arte pueden ser transformados para servir a diferentes propósitos sociales y narrativos.

En cuanto al *Rock* en México se refiere y mientras Bill Haley era el modelo a seguir en EUA e Inglaterra, los Teen Tops adaptaban las canciones de rock and roll estadounidenses más populares.

La primera probada del rock'n'roll de México tuvo poco que ver con la rebelión. Llegado del extranjero, el rock'n'roll recorrió la nación a mediados de los años cincuenta, junto con el cha-cha-chá y el mambo, provenientes de Cuba. Sin embargo, más que por complacer a la juventud, el rock'n'roll se popularizó gracias a las orquestas de jazz que actuaban principalmente para los adultos de la clase obrera y la clase media. Con excepción de la joven cantante y actriz Gloria Ríos, inicialmente en rock'n'roll fue «hecho por adultos... que lo consideraban una moda más» (Agustín, 1990, p. 147).

Como señala Zolov (2002, p. 2), el rocanrol «tuvo una atracción inmediata para una cultura formada en el baile». Pero cuando las grandes disqueras se dieron cuenta de que el rock podía atraer a los jóvenes, empezaron a grabar grupos juveniles que tocaban los acordes propuestos por Estados Unidos.

A partir del momento en que las radiodifusoras mexicanas transmitieron algunos éxitos americanos de los años cincuenta, interpretados y traducidos libremente por los Rebeldes del Rock, los Teen Tops y los Crazy Boys, se inició la época que se conoce como «los grandes años del rock en español». Esta etapa alcanzó su máxima expresión, difusión y popularidad entre 1960 y 1965. (Torres, 2002, p. 87)

La integración del sonido y la narrativa

Concebir el cine como *oído* implica reconocer que no solo organiza lo visible, sino que modela la forma en que el deseo debe escucharse. En este sentido, el *topoi* de la feminidad candorosa resulta central: las voces femeninas asociadas al *rock* en el cine son dulces, tímidas, moralmente tranquilizadoras. Incluso cuando hay insinuación o cercanía afectiva, esta se neutraliza mediante la auto-descripción ética —no soy coqueta, soy dulce, soy alegre— que desactiva cualquier amenaza. Esta operación no es únicamente narrativa, sino sonora: el volumen controlado, la entonación amable y la musicalidad radiofónica heredada de la XEW construyen una escucha que vuelve al *rock* compatible con la virtud. El cine, así, oye por el espectador, le enseña qué emociones son admisibles y cuáles deben permanecer en forma de murmullo.

Más allá de la música, el sonido en estas películas desempeña un papel fundamental en la construcción de significados. La colaboración entre el cine mexicano y la XEW, la emisora de radio más influyente del país en ese momento, permitió consolidar un estilo sonoro que reflejaba la identidad nacional. Las canciones y efectos sonoros no eran meros acompañamientos, sino componentes narrativos que reforzaban las emociones y los valores presentados en pantalla.

En este contexto, el *rock* se convierte en un elemento de domesticación cultural. En lugar de ser un símbolo de disrupción, como en el caso estadounidense, se incorpora al proyecto de modernidad controlada del cine mexicano. Este fenómeno se evidencia en escenas donde el *rock* se asocia con la juventud y el cambio, pero también con la reafirmación del orden, la estabilidad y sobre todo, la modernidad.

La pedagogía del cine mexicano de los sesenta se sostiene, además, en una articulación convergente de los *topoi* del amor como juego, la mirada social reguladora y la heterosexualidad normativa. El amor que acompaña al rock es intenso pero ligero, un «loco amor» que desquicia sin desestabilizar, que enreda sin poner en jaque el proyecto de vida. No hay intimidad autónoma: el sentimiento siempre pasa por una instancia mediadora —la madre, la monja, la autoridad moral, el locutor, *los demás*— que observa, corrige y conduce. El horizonte final no es la exploración subjetiva del deseo, sino su inscripción temporal y socialmente esperada: elegir casarse, no quedarse. De este modo, el cine escenifica el conflicto juvenil solo para clausurarlo, transformando al rock en un ritual de tránsito controlado hacia la normalidad adulta.

Conclusiones

El cine mexicano de los años 50 y 60 utilizó el *rock and roll* como un medio para negociar las tensiones entre la modernidad y la tradición. Aunque el género nació como un símbolo de rebeldía, en México fue reinterpretado para alinearse con los valores establecidos. Películas como *Twist: locura de juventud* y *El cielo y la tierra* ilustran cómo el cine domesticó el rock para presentarlo como un elemento que fortalecía, en lugar de desafiar, las estructuras sociales.

Esta transformación revela mucho sobre las dinámicas culturales de la época. Mientras que en otras partes del mundo el *rock* era un vehículo de cambio, en México se convirtió en una herramienta para preservar la identidad nacional y promover una visión idealizada de la juventud. Así, el cine mexicano de esta era no solo refleja, sino que participa activamente en la construcción de un imaginario cultural donde la modernidad y la tradición conviven de manera cuidadosamente orquestada.

Bibliografía

- Agustín, J. (1990). *La nueva música clásica*. Editorial Grijalbo
- Frith, S. (1981). *Sound effects: Youth, leisure, and the politics of rock'n' roll*. Pantheon Books.

- Podalsky, L. (2022). ¡Viva la juventud!: cine, jóvenes e industrias culturales en México en los 50 y 60. *El ojo que piensa*, (25), 9-26. <https://elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elojoquepiensa/article/view/387>
- Torres, V. (2002) *Rock-eros en concierto. Génesis e historia del Rockmex*. INAH
- Tuñón, J. (2006). Adolescencia y cine en México 1954-1962. *Archivos de la Filmoteca*, 53, 176-197.
- Zolov, E. (2002). *Rebeldes con causa: La contracultura y el rock mexicano de los sesenta*. Editorial Grijalbo.

Filmografía

- Alazraki, B. [Director]. (1962). *A ritmo de twist*. Cinematográfica Calderón.
- Corona Blake, A. [Director]. (1962). *El cielo y la tierra*. Producciones Brooks.
- Delgado, M. M. [Director]. (1962). *Twist: locura de juventud*. Cinematográfica ABSA.
- Díaz Morales, J. [Director]. (1956). *Juventud desenfrenada*. Calderon Films.
- Martínez Solares, G. [Director]. (1965). *Juventud sin ley*. Producciones Sotomayor.

El cine como cerebro (mente y cuerpo)

Creencia, conocimiento y acción en *Veneno para las hadas*

Luis Enrique Ortiz Gutiérrez

¿Cómo funcionan las películas en los espectadores, y cómo éstos funcionan en las películas? Tales son las preguntas que plantean Thomas Elsaesser y Malte Hagener (2010) en su teoría cinematográfica. Para responderlas, proponen una serie de metáforas que intentarían capturar diversas características del cine y del desarrollo histórico del séptimo arte: el cine como *ventana*, como *puerta*, como *oído*, como *tacto* y *piel*, etc.

En particular, la metáfora del cine como *mente/cerebro* resulta filosóficamente relevante, porque plantea la cuestión acerca del estatuto ontológico y epistemológico del cine: ¿las películas se dan solamente en las imágenes en movimiento que percibimos o será el caso de que también ocurren en la interioridad de nuestra mente?

Pese a que exponen diferentes perspectivas hermenéuticas que han abordado esta cuestión, encuentro que la propuesta de Elsaesser y Hagener en relación a esta metáfora presenta ciertas limitaciones: o bien muestran las posturas cognitivas acerca de la relación entre cine y espectador (y la discusión parece estar centrada en la percepción cinematográfica) o bien presentan algunos enfoques psicológicos (v. gr., el psicoanálisis) que abordan ciertos puntos en particular como los traumas, las psicopatologías o las experiencias oníricas. Sin afán de cuestionar estas propuestas, me parece que hay otros aspectos de la vida mental que podrían ser relevantes para el análisis de la experiencia cinematográfica. En particular, considero que ciertas nociones de la epistemología, como la *creencia* y el *conocimiento*, posibilitarían la comprensión tanto de las acciones

de los personajes dentro del universo diegético del filme como de la recepción y posicionamiento del espectador.

Para ello, propongo tomar algunos enfoques de la epistemología analítica anglosajona, que se han consagrado al análisis de estas nociones para esclarecer el problema de la *justificación epistémica* (Audi 1998, Dancy 2002, Moser 2002), para elaborar un modelo de interpretación del cine. En otra parte (Ortiz, 2014), propuse algunas vetas de investigación que podrían ser relevantes para los estudios de cine y la epistemología, aunque mi planteamiento en aquel texto estaba enfocado particularmente en la epistemología genética de Jean Piaget. En el presente escrito, lo que pretendo es intentar aplicar las nociones epistémicas vinculadas con la acción para analizar la película mexicana *Veneno para las Hadas* (Carlos Enrique Taboada, 1984). Intentaré mostrar que estas nociones permitirían explicar las conductas de los personajes dentro del universo diegético del filme, así como ciertos procesos inferenciales en el espectador. Por lo anterior, el análisis será de *carácter instrumental*; concretamente, propone una interpretación filosófica de la cinta mexicana.

Por tal motivo, es posible que podamos obtener algunas herramientas teóricas que contribuyan a la comprensión del cine en términos de la metáfora del cine como mente/cerebro. Es importante que aclarar que mi análisis se basa en el enfoque epistemológico de conocimiento proposicional, por lo cual las nociones epistémicas que propongo -que analizaré en el siguiente apartado- se plantean en términos de actitudes proposicionales.

I. Creer, conocer y actuar

Aunque han existido, a lo largo de la historia, diferentes corrientes filosóficas que han discutido problemas particulares de la epistemología, parecía haber un cierto consenso, un tanto implícito, acerca de la definición de *conocimiento*. En este sentido, la llamada definición *tradicional* o *platónica* del conocimiento parecía gozar de cierta aceptación entre los filósofos de diversas corrientes. De acuerdo con esta definición, *una creencia se considera como conocimiento si es verdadera y está justificada*.

Como se puede apreciar, hay tres conceptos fundamentales en la definición: *creencia, verdad y justificación*. En primera instancia, es necesario analizar a

detalle estos conceptos para entender nuestra aproximación epistemológica al cine. Para efectos de la presente exposición, propongo adoptar la definición de *creencia* propuesta por el filósofo H. H. Price (1935: 232), la cual afirma lo siguiente:

Dado un sujeto S, se dice que S cree en la proposición p si, y solo si:

— S considera un conjunto de proposiciones $p, q, r...$

— S adopta p

Por ejemplo, si decimos que Ana cree que lloverá esta tarde, lo que queremos decir es que Ana considera varias proposiciones:

p : «Lloverá esta tarde»

q : «Lloverá por la noche»

r : «No lloverá este día»

Si Ana se inclina por p en lugar de las proposiciones alternativas q y r , entonces decimos que «Ana cree que lloverá esta tarde». La creencia, entonces, consiste en una actitud proposicional en la que el sujeto asume una proposición como verdadera (aunque ésta podría ser en realidad falsa).

Esto nos lleva al segundo aspecto: *la verdad*. Este tema ha sido objeto de innumerables discusiones desde los griegos, y se han presentado diferentes definiciones —desde la llamada definición clásica hasta las definiciones del pragmatismo, el coherentismo, etc.—, ninguna de ellas exenta de problemas. Nuevamente, para efectos del presente escrito, adoptaremos la definición clásica, proveniente de Aristóteles, la cual fue retomada y reformulada por Alfred Tarski, la cual reza así: « p es verdadera, si y solo sí, p » (una proposición es verdadera si corresponde con un estado de cosas). Por ejemplo, la proposición «lloverá esta tarde» es verdadera, si es el caso de que ocurre el evento, y es falsa si no ocurre. Como sabemos, tal definición es muy vulnerable a los ataques del escéptico, pero por ahora no entraremos en tales problemas.

El segundo requisito es la *justificación*. Se dice que una creencia está justificada si S tiene razones que permitan sustentar su creencia en p . Considere-

mos el siguiente ejemplo: Karla ignora dónde dejó las llaves de su casa y las está buscando desesperada. Javier tiene recuerdos de que Karla llegó la noche anterior y abrió la puerta con sus propias llaves. Después él observó que Karla guardó algún objeto en el bolsillo de su saco, posiblemente sus llaves. Javier formula entonces la creencia de que las llaves de Karla están en el bolsillo. En este sentido, la creencia de Javier está respaldada por razones, en este caso, las observaciones que hizo la noche anterior. En consecuencia, *la creencia de Javier está justificada*.

Este segundo requisito es necesario para distinguir los casos en los que una creencia podría ser verdadera por azar, ya que en esos casos esa creencia *no* se podría tomar como conocimiento:

Knowledge is not just true belief. Some true beliefs are supported merely by lucky guesswork and thus are not knowledge. Knowledge requires that the satisfaction of its belief condition be «appropriately related» to the satisfaction of its truth condition. This is one broad way of understanding the justification condition of the standard analysis. We might say that a knower must have adequate indication that a known proposition is true. If we understand such adequate indication as a sort of evidence indicating that a proposition is true, we have adopted a prominent traditional view of the justification condition: justification as evidence. (Moses, 2002, p. 4)

Supongamos que Miguel se ha reunido con sus amigos para ver por televisión la gran final del fútbol entre el Real Madrid y el Atlético Toluquilla. Miguel tiene la creencia de que el resultado final del partido será Real Madrid: 3, Atlético Toluquilla: 1. Miguel manifiesta esta creencia a sus amigos, lo que los lleva a preguntarle en qué se basa para creer que ése será el marcador final. Ante esta pregunta, Miguel simplemente responde que es una mera ocurrencia, lo que significa que carece de razones para sustentar dicha creencia. Coincidentemente, el partido concluye con el marcador Real Madrid: 3, Atlético Toluquilla: 1. Entonces, *aunque la creencia de Miguel resultó ser verdadera, no se puede ser tomada como conocimiento dado que se dio de forma azarosa*.

De esta manera, una creencia verdadera debe cumplir con el requisito de la justificación para ser considerada como conocimiento. Así, la definición tradicional o platónica del conocimiento se puede formular de la siguiente manera:

Dado un sujeto *S*, se dice que *S* sabe (o conoce) que *p*, si y solo si:

- *S* cree que *p*
- *p* es verdadera
- *S* tiene razones para creer en *p*

Volviendo al ejemplo de Karla y Javier, la creencia de que las llaves se hallan en el bolsillo del saco de Karla se sustenta en los recuerdos de Javier. Karla, al ser informada de esto, revisa los bolsillos y encuentra que efectivamente ahí se encontraban las llaves. Entonces, la creencia de Javier es verdadera y está justificada; por lo tanto, es *conocimiento*: Javier sabe que las llaves están en el saco.

La definición tradicional había permanecido incuestionada a lo largo de la historia de la filosofía. Esto cambió cuando Edmund Gettier (1963) provocó un terremoto al interior de la filosofía analítica, al proponer una serie de casos en los que una creencia justificada y verdadera no podría ser considerada como conocimiento. Para ilustrar este punto, consideremos el siguiente caso Gettier: Mariana cree que Beatriz, una compañera de trabajo, se casó con alguien el sábado pasado. Esta creencia fue adoptada por Mariana a partir de rumores que escuchó. Del mismo modo, ella ha observado que un hombre siempre recoge a Beatriz a la hora de salida, lo que la lleva a asumir que se trataría de su nuevo marido. Sin embargo, Beatriz en realidad se casó con Rebeca el sábado pasado y el hombre que la recoge a la hora de salida es su hermano. De este modo, aunque la creencia «Beatriz se casó el sábado pasado» es verdadera y está justificada, no representa conocimiento.

Aunque suelen ser criticados por ser demasiado artificiales, los casos Gettier produjeron una avalancha de discusiones en torno al problema de la justificación epistémica, lo que provocó que se volviese uno de los temas centrales de la epistemología analítica contemporánea. Como resultado, esta orientación se ha diversificado en múltiples enfoques que intentan responder dicho problema: fundacionistas, coherentistas, internalistas, externalistas, etc. No obstante,

la discusión epistemológica se ha orientado a otros problemas, lo que ha llevado a los filósofos por veredas insospechadas. Una de esas líneas de investigación ha sido la epistemología de la acción.

Esta orientación cobra cierta relevancia, ya que la epistemología se había caracterizado por el estudio del conocimiento desvinculándolo de las acciones humanas. Podemos decir que, con excepción del pragmatismo y la epistemología genética (Piaget, 2001), la reflexión epistemológica giraba en torno a los aspectos netamente contemplativos del conocimiento. Veamos ahora en qué consiste esta orientación epistemológica.

Si definimos *acción* como una conducta intencionalmente orientada a la realización de ciertos fines, el problema epistemológico se formula en términos de la certeza que es requerida para la planeación o la realización de las acciones. Puesto que nuestras acciones conllevan riesgos e incertidumbre, será crucial que éstas se encuentren fundadas en creencias o conocimientos. Así, si S ejecuta una acción partiendo de que sabe que p , podemos suponer que el resultado de la acción tendrá cierta probabilidad de éxito; en cambio, si S ejecuta su acción a partir de creencias, el resultado podría ser más incierto. El problema es que no podemos tener conocimiento de las distintas circunstancias, pasadas, presentes y futuras, en las que se efectúa la acción. Además, tampoco sabemos de las posibles consecuencias que puedan acarrear nuestras acciones. Por ende, la ignorancia de todos estos aspectos que involucra la acción nos obliga a adoptar creencias que nos sirven como guía. Charles S. Peirce lo expone del siguiente modo, a partir de la distinción entre duda y creencia:

We generally know when we wish to ask a question and when we wish to pronounce a judgment, for there is a dissimilarity between the sensation of doubting and that of believing.

But this is not all which distinguishes doubt from belief. There is a practical difference. Our beliefs guide our desires and shape our actions. The Assassins, or followers of the Old Man of the Mountain, used to rush into death at his least command, because they believed that obedience to him would insure everlasting felicity. Had they doubted this, they would not have acted as they did. So it is with every belief, according to its degree. The feeling of believing is a more

or less sure indication of there being established in our nature some habit which will determine our actions. Doubt never has such an effect. (Peirce, 1991, p. 149)

De acuerdo con el filósofo nortamericano, las creencias no solo orientan nuestras acciones, sino que también nos dan un cierto sentimiento de seguridad. Esto se observa claramente en el caso de las personas religiosas, cuyas creencias les permiten sobrellevar las incertidumbres que conlleva la existencia humana. Así, las creencias nos colocan en cierta disposición para actuar:

Thus, both doubt and belief have positive effects upon us, though very different ones. Belief does not make us act at once, but puts us into such a condition that we shall behave in some certain way, when the occasion arises. Doubt has not the least such active effect, but stimulates us to inquiry until it is destroyed. This reminds us of the irritation of a nerve and the reflex action produced thereby; while for the analogue of belief, in the nervous system, we must look to what are called nervous associations — for example, to that habit of the nerves in consequence of which the smell of a peach will make the mouth water. (Peirce, 1991, pp. 149-150)

Como podemos apreciar, tanto la duda como la creencia son cruciales para la vida humana: una nos motiva a indagar, la otra nos estimula a actuar. Desde luego, como las creencias pueden ser falsas, es posible que los resultados no sean los esperados. Por ello, Peirce plantea la complementariedad de la duda y la creencia, en tanto que nuestras creencias equivocadas pueden activar el espíritu inquisitivo asociado con la duda, lo que a su vez incentiva a formular nuevas creencias que dirijan futuras acciones, y así sucesivamente.

Claro está, las acciones no solo están motivadas por creencias, porque pueden intervenir diferentes estados mentales. Desde la teoría de la elección racional, la filósofa Elisabetta Di Castro (2009: 69) define tres condiciones de la acción intencional:

Dado C, A es el *mejor* medio para realizar D
C y D causaron A

C y D causaron A *en tanto que* razones

donde (A) es la acción, (C) son las creencias y (D) son los deseos del agente.

Sin entrar en los detalles de esta teoría, el punto es destacar que tanto factores racionales como irracionales inciden en las acciones. Las emociones y los deseos se entremezclan con las creencias para motivar y guiar el actuar del ser humano. *Aunque las creencias no nos aportan certeza acerca de los fines, los medios, los costos y los beneficios de nuestras acciones, por lo menos nos abren ciertas posibilidades que nos orientan acerca de qué podemos hacer y cómo hacerlo.*

De esta forma, tenemos ya las tres nociones básicas de nuestro análisis: *conocimiento, creencia y acción*. Veamos ahora de qué forma se pueden aplicar al análisis cinematográfico.

II. Epistemología de la acción en el cine

Quizás el género cinematográfico en el que más se evidencian las interrelaciones de estas nociones epistémicas es el *thriller*. La pregunta fundamental que muchas cintas de este género plantean, «¿Quién lo hizo?», se convierte en la motivación principal de los personajes. La narrativa de la película se subordina, en gran medida, a esta interrogante, si bien pueden intervenir otras circunstancias o motivaciones a lo largo de la trama. Pero esa pregunta también representa el principal factor que posibilita el involucramiento del espectador en este tipo de filmes.

Supongamos que Ana está viendo por vez primera *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960). El asesinato de Marion Crane (Janet Leigh) en la célebre escena de la ducha provoca desconcierto en Ana, en tanto que la narrativa ha colocado a este personaje como el protagonista hasta ese momento: ¿cómo podría ser asesinado el personaje principal en el segundo acto de la película? En todo caso, Ana comienza a formular creencias acerca de quién cometió el asesinato y cómo será descubierto el asesino. De acuerdo con la evidencia disponible, nuestra espectadora cree que la madre de Norman Bates es la responsable del asesinato.

Por otro lado, los personajes dentro del filme también adoptan creencias y efectúan inferencias. Lila Crane y Sam Loomis, la hermana y el amante de Ma-

rion respectivamente, saben que ella está desaparecida pero creen que Norma Bates podría informarles de su paradero -aunque Ana y el resto de los espectadores saben que realmente ha sido asesinada-. A partir de sus creencias, Lila y Sam infieren que deben interrogar a Norman y su madre para saber sobre el paradero de Marion y del detective Arbogast, quien también fue asesinado en la mansión de los Bates (aunque este evento también es desconocido por estos personajes, mas no para el público). De esta manera, tanto los personajes como los espectadores efectúan una serie de inferencias que poco a poco avanzan hacia el desenlace de la trama, el cual podrá confirmar o refutar las creencias adoptadas.

Figura 1

Lila Crane descubre al asesino de su hermana (*Psycho*, 1960)



Así, tenemos dos niveles inferenciales: el *nivel alfa*, que se refiere a las inferencias que los personajes realizan a partir de sus creencias o conocimientos, y el *nivel beta*, que tiene que ver con las inferencias que el espectador efectúa ante los acontecimientos que observa durante el desarrollo narrativo. En este sentido, podemos hablar de un *punto de convergencia* de ambos niveles cuando la verdad es revelada: Lila descubre que el cadáver disecado de la señora Bates y casi inmediatamente es sorprendida por Norman, vestido como su madre, con lo cual ella descubre que el joven fue el asesino todo el tiempo. El espectador, por su parte, podrá corroborar si sus inferencias han sido correctas o no: si Ana había inferido que la madre de Norman era la asesina, su creencia se derrumba

ante el desenlace. Así, en el punto de convergencia se confirman o se refutan las inferencias de los personajes y del propio espectador.

Por otra parte, podemos distinguir entre *inferencias doxásticas* y *epistémicas*. Las primeras son las inferencias que se efectúan a partir de creencias: si S cree que p , y p implica q , entonces, S cree que q . En el segundo caso, las inferencias se fundan en conocimientos: si S sabe que p , y p implica q , entonces S sabe que q . Las inferencias doxásticas son las que mayoritariamente se presentan en los *thrillers*, en la medida en que personajes y espectadores conjeturan a partir de las creencias que van adoptando ante la información disponible. Tales inferencias pueden cambiar en el transcurso de la película, a medida que se presentan nuevas informaciones. Lo fundamental es que la estructura narrativa de la película posibilita la realización de estos procesos inferenciales. Puede decirse que la maestría de Alfred Hitchcock consistió en haber sabido jugar con ambos tipos de inferencias.

Las inferencias epistémicas, en contraste, ocurren en las películas que resultan totalmente predecibles, siendo los géneros de acción y de romance los que, por lo general, se caracterizan por suscitar este tipo de procesos inferenciales. En esta clase de filmes, sabemos de antemano el resultado: el héroe derrotará a los villanos o la chica se casará con su amado. En consecuencia, las inferencias epistémicas -a nivel beta- pueden tornar a una película tediosa o poco interesante, si es el caso de que el espectador espera ser sorprendido en su experiencia cinematográfica. De ahí que los *plot twists* sean de gran importancia para los *thrillers* o el género del terror, ya que subvierten las expectativas de los personajes y del público.

En el nivel alfa, las inferencias epistémicas establecen una distinción primordial en los roles de los personajes. Usualmente, los villanos son quienes poseen el conocimiento de los hechos pertinentes, lo cual los motiva a inferir y actuar en consecuencia. En contraste, los héroes desconocen las causas o circunstancias de los hechos, y por ello deben efectuar inferencias doxásticas para resolver las encrucijadas. Un caso peculiar de inferencias epistémicas son las tragedias griegas, en las que el protagonista sabe desde el principio acerca del destino que los dioses le han dictado, pero se resiste a aceptarlo. Pero a medida

en que avanza el relato, el héroe paulatinamente va descubriendo que su destino era ineludible: sus inferencias solo confirman lo que ya sabía con antelación.

Por otra parte, existe una diferencia crucial entre los niveles alfa y beta. En el primer nivel, los personajes actúan según sus inferencias doxásticas: Lila y Sam acuden al Motel Bates para buscar respuestas acerca del paradero de Marion, e incluso son capaces de arriesgar su vida en aras de obtener conocimiento. Pero en el nivel beta, el espectador no puede realizar ninguna acción que tenga impacto en el desarrollo de los acontecimientos intradieгéticos -dicho de otra forma, no puede «entrar» literalmente en la película-. Podrá sentir frustración, enojo o alegría, y podrá realizar actos corporales o verbales (gestos, ademanes, interjecciones, etc.) ante lo que observa en la película, mas estos actos son meras reacciones externas a la narrativa. Estas reacciones, sin duda, acompañan los procesos inferenciales del tipo beta, lo que indica que los factores irracionales se entremezclan con los racionales en la experiencia cinematográfica.

Habiendo establecido algunas directrices acerca de cómo las nociones epistémicas básicas pueden servir para la interpretación del cine, podemos proceder ahora al análisis de la película *Veneno para las hadas*.

III. Contexto y características generales de la película *Veneno para las hadas*

Carlos Enrique Taboada es uno de los pocos cineastas mexicanos que consagró buena parte de su filmografía al género del terror. Si bien estas cintas son las que le han dado fama, su amplia filmografía muestra que incursionó en diversos géneros cinematográficos. Mónica Delgado destaca algunas características generales de las cintas de terror de Taboada:

Carlos Enrique Taboada (1929-1996) permanece en la historia del cine mexicano como uno de los autores que logró consolidar un mundo coherente del horror a través de sutilezas en la puesta en escena, escasa sangre, a diferencia de otras filmografías de moda entre los años 60 y 70, y por centrar sus historias en protagonistas femeninas, ya sea como elementos de una maquinaria de la sospecha o como prodigios de una psicología malsana. (Delgado, 2010, p. 76)

Considerando que este género en México no se ha caracterizado precisamente por su calidad, las películas de terror de Taboada han adquirido un status de culto entre las comunidades asiduas al género.

Figura 2
La tetralogía del terror de Carlos E. Taboada



Veneno para las hadas (VPH) forma parte de la tetralogía del terror, al lado de *Hasta el viento tiene miedo* (1968), *El libro de piedra* (1969) y *Más negro que la noche* (1975). Pero esta película presenta una serie de peculiaridades respecto de las demás que ameritan destacarse. En primera instancia, el terror en la mayor parte de las cintas de la tetralogía radica en el elemento sobrenatural —por lo general, se trata de fantasmas vengativos—, pero en el caso de VPH, la existencia de este elemento está en suspenso: no sabemos si realmente existe en ese universo diegético y, en caso de existir, no desempeña realmente ningún rol en

la trama (Zermeño 2012: 99) . En realidad, es la *creencia en fenómenos sobrenaturales* lo que conduce el desarrollo narrativo, como veremos más adelante.

Otro rasgo distintivo es el tipo de personajes. Como ha destacado Delgado (2010), una de las características principales de la tetralogía es que los roles protagónicos son desempeñados por personajes femeninos (por ejemplo, Claudia en *Hasta el viento tiene miedo* u Ofelia en *Más negro que la noche*). No obstante, en VPH las protagonistas son menores de edad:

La película revolucionó el género de terror y el cine de su época en general debido a que se atrevió a darle el papel protagónico a dos niñas, centrándolas como hilos conductores de la trama [...], hasta ese momento, aunque los papeles infantiles protagónicos ya existían casi desde los inicios del cine, normalmente sus personajes se veían supeditados a la participación de los adultos que movían las tramas. A ello se suma que los niños tenían papeles muy específicos que esta película derrumbó, pues dejó de lado la idea del infante como figura psicológica simple, quien encarnaba la inocencia y la bondad. (Medina-Ávila, 2024, p. 17)

Una de las características que se han destacado de VPH es que la trama se desarrolla a partir de la perspectiva infantil, semejante a las tiras cómicas de *Peanuts*: los adultos, aunque tienen voz, siempre son presentados mediante ciertas tomas en las que solo se muestran de espaldas o fuera de cuadro:

Entre las aportaciones que hizo esta película al cine mexicano se encuentra también la cámara semi-subjetiva que nos muestra todo desde la perspectiva de las niñas, por lo que no vemos los rostros de los adultos y muchos menos sus reacciones. (Medina-Ávila, 2024, p. 17)

Como destaca Medina-Ávila, esta película le otorgó a los personajes femeninos infantiles cierta complejidad psicológica, algo que había sido poco desarrollado en el cine mexicano hasta ese momento. Esto es importante para el análisis, porque, como veremos a continuación, la relación de amistad entre las niñas va a producir una retorcida dinámica de mando-sumisión, que puede ser

analizada por medio de las nociones epistémicas que hemos propuesto en los apartados precedentes.

IV. Análisis de la cinta

VPH nos presenta dos personajes principales: Verónica (Ana Patricia Rojo) y Flavia (Elsa María Gutiérrez). La primera es una niña inquieta y rebelde, que gusta de escuchar los macabros relatos sobre brujas y otros seres sobrenaturales que su nana (Araceli de León) le narra todas las noches. Esto le provoca una gran fascinación por la brujería, al punto de que la figura de la bruja se convierte en su rol aspiracional.

Por su parte, Flavia es una niña de clase acomodada que recién ha ingresado al colegio donde estudia Verónica. Su perfil es presentado en las primeras apariciones del personaje: se trata de una pequeña inocente, aplicada y obediente. Estos rasgos de personalidad serán los que justamente la convertirán en sujeto de sumisión de los deseos de Verónica.

Figura 3

Verónica escucha los macabros relatos de su nana
(*Veneno para las hadas*, 1984)



Ahora bien, la forma en cómo Verónica logra ejercer manipulación sobre su amiga es por medio de la creencia de que ella es una bruja. Pese a que Flavia rechaza esa creencia en un principio, una serie de eventos circunstanciales la harán adoptarla gradualmente. De este modo, cierta información que Verónica obtiene accidentalmente o ciertos hechos que se presentan inesperadamente son utilizados por ésta para inculcar esta creencia en Flavia de forma convincente.

En una escena, por ejemplo, Verónica escucha que su maestra se ausentará durante cierto tiempo. Esta información es convenientemente empleada por la niña, quien le hace creer a Flavia que ella ya sabía esto de antemano, gracias a un búho disecado con el que platica todas las noches. En escenas posteriores, Flavia le pide a Verónica que utilice sus poderes para impedir que continúe asistiendo a las clases particulares de piano que sus padres la obligan a tomar. Así, ambas chiquillas efectúan un ritual de magia negra para tales propósitos. Después, por una infortunada casualidad, Madame Ricard —la instructora de piano de Flavia— muere de un paro cardíaco durante una de las clases de la niña. Poco después se nos revela a los espectadores que la pianista no gozaba de buena salud, pero para Flavia, que desconoce esta información, su muerte representa una evidencia que respalda las afirmaciones de Verónica. Por consiguiente, los eventos circunstanciales motivan inferencias doxásticas en esta niña, que la llevan a adoptar paulatinamente y sin reservas la creencia de que su extraña amiga es realmente una bruja.

Desde luego, estas razones son infundadas desde la perspectiva del espectador, quien posee una perspectiva panorámica de los hechos narrados a nivel beta. Pero desde la perspectiva de la niña, representan pruebas contundentes de los poderes malignos de Verónica. Es decir, para Flavia la proposición «Verónica es una bruja» es conocimiento, mientras que para nosotros, los espectadores, se trata de una mera creencia. Desde luego, esto no podría ser interpretado como un caso Gettier debido a que, si bien la creencia de Flavia está justificada, es falsa.

Podemos así establecer tres fases en la adopción de las creencias. En la primera fase, la nana de Verónica conoce las creencias sobre la brujería, que se han transmitido por generaciones a través del folklore. En la segunda, Verónica accede a esa información por medio de los cuentos que le relata su nana, provocándole un interés desmedido por los asuntos sobrenaturales. Y finalmente, en

la tercera fase, Flavia adopta esas creencias a partir de las afirmaciones y supuestas acciones de Verónica. En otras palabras, Verónica construye castillos en el aire y Flavia los habita. Estas fases se pueden resumir en la siguiente fórmula: *Verónica sabe que Flavia cree que Verónica es una bruja*.

Esto tiene incidencias en las acciones de los personajes. En la medida en que Verónica logra persuadir a Flavia de sus supuestos poderes sobrenaturales, Verónica comienza a utilizar estas creencias en su beneficio. Por ejemplo, esta pequeña se va apropiando poco a poco de algunas posesiones de Flavia, so pena de que ésta sería víctima de sus poderes diabólicos. Por medio de imágenes mentales, la película nos muestra las pesadillas que Flavia padece por culpa de Verónica, que epistémicamente funcionan como refuerzos de sus creencias. En la medida en que las creencias son reforzadas por el miedo, la niña se ve obligada a ejecutar acciones en contra de su voluntad. Esto es, su vida comienza a ser trastornada por tales creencias.

Figura 4

Verónica y Flavia reúnen los ingredientes para el veneno
(*Veneno para las hadas*, 1984)



En consecuencia, las razones (hechos circunstanciales) y las emociones (el miedo que infunden las amenazas de Verónica) logran que Flavia se someta, casi de forma absoluta, al control de su amiga. Todo ello ocurre sin que los per-

sonajes adultos se percaten de la situación -lo cual se debe a que Verónica, por medio de amenazas frecuentes, ha obligado a Flavia a guardar silencio-. Tenemos así que, en el nivel alfa, Verónica y Flavia establecen una relación de mando-sumisión a partir de las creencias en fenómenos sobrenaturales. En el nivel beta, el espectador sabe que las inferencias doxásticas de Flavia son infundadas, ya que este personaje desconoce que los hechos que justifican su creencia son circunstanciales y no tienen nada que ver con la brujería. En todo caso, el observador externo atestigua que las creencias en lo sobrenatural determinan las acciones de estos personajes.

El clímax del relato ocurre cuando Verónica obliga a Flavia a que la invite a pasar las vacaciones de invierno en su rancho familiar. Ahí, las dos niñas se dedicarán a reunir los ingredientes para el veneno que da nombre a la película. Anteriormente, la nana le había inculcado a Verónica las creencias de que las hadas son las peores enemigas de las brujas y que la única forma de deshacerse de estos seres es mediante esa poción maligna. Aquí podemos constatar un poco las diferencias que hay entre las creencias de los adultos y las de las menores de edad: la nana dicta los ingredientes según se le van ocurriendo, simplemente para apaciguar las inquietudes de Verónica quien, por su parte, los memoriza cabalmente. Esto es, para la nana son mitos y narraciones que le sirven para entrenar a la niña, pero para ésta representan (presuntos) conocimientos que orientarán sus inferencias y acciones respectivas.

En todo caso, ambas pequeñas logran reunir, no sin ciertas dificultades, los ingredientes para el mentado veneno. No obstante, su relación de amistad resulta cada vez más tensa y fracturada, pues Verónica ha abusado de sus pretendidos poderes sobrenaturales. Flavia se sume en la tristeza cuando Verónica la despoja de su perrito *Hippy*, una de sus posesiones más preciadas. Este hecho se convierte en el principal incentivo para deshacerse de su amiga. Así, mientras Verónica prepara la pócima en la casa de paja, Flavia observa, en un plano subjetivo, que la sombra de Verónica revela la figura terrorífica de una vieja bruja —como las que se pueden apreciar en los libros infantiles— al tiempo que escucha una risa macabra. En ese momento, la pequeña decide terminar con la relación de sometimiento, prendiendo fuego a la paja y dejando a la «bruja» encerrada en el lugar.

Figura 5
Flavia «percibe» la verdadera forma de Verónica
(*Veneno para las hadas*, 1984)



En este sentido, el desenlace puede resultar inesperado desde la perspectiva del nivel beta. Sin embargo, desde el nivel alfa, y en particular, desde las vivencias de Flavia parecen tener cierta consecuencia lógica. Si la única forma de acabar con el poder que ejerce Verónica sobre ella es la muerte, y las brujas eran asesinadas en la hoguera —algo que le fue informado por su padre en una escena anterior—, entonces la única forma de deshacerse de Verónica es quemándola viva. Este evento perturbador con el que concluye la cinta tiene sentido desde la perspectiva de Flavia: es el resultado final de las creencias y temores que su amiga le ha provocado. Por ende, es comprensible que no se presente el punto de convergencia entre las inferencias del nivel alfa y las del beta en el tercer acto de esta cinta.

A final de cuentas, las creencias no son solo objetos de contemplación, sino que pueden tener consecuencias en la práctica; consecuencias que pueden ser fatales, como lo muestra esta película. Evidentemente, el hecho de que las protagonistas sean menores de edad le dan un impacto mayor al carácter terrorífico de VPH.

Como hemos señalado anteriormente, el terror en esta cinta no depende directamente de fenómenos sobrenaturales, cuya existencia es una incógnita en este universo diegético; de hecho, la narrativa es completamente neutral ante una interpretación naturalista o de cualquier otro tipo. El terror radica en la *psi-*

que de los personajes y las acciones que se derivan de las creencias y emociones asociadas. Por ello, las nociones epistémicas y su vinculación con la acción permiten comprender el desarrollo de la trama en VPH.

V. Conclusiones

El propósito del presente escrito ha sido mostrar que las nociones epistémicas básicas (creencia y conocimiento) y su relación con la acción permiten el análisis e interpretación de la película *Veneno para las hadas* de Taboada. La bizarra relación de amistad entre los personajes infantiles femeninos, caracterizada por una dinámica de mando-sumisión, puede ser explicada por medio de estas nociones. En especial, la creencia en fenómenos sobrenaturales que Verónica logra inculcar en Flavia provocan una secuencia de eventos que desembocan en el trágico final. Desde un punto de vista filosófico, los factores racionales (conocimientos e inferencias) e irracionales (emociones, deseos, etc.) podrían servir para la comprensión de las acciones individuales dentro de narrativas cinematográficas. Estos factores permitirían también adentrarnos en los rasgos propios de la experiencia cinematográfica de los espectadores.

Figura 6

La relación de mando-sumisión entre las protagonistas infantiles
(*Veneno para las hadas*, 1984)



Evidentemente, no planteo que el modelo interpretativo aquí propuesto agote todas las posibilidades del análisis cinematográfico. Como señalé al inicio, la idea es que estas nociones podrían contribuir a ampliar y profundizar la metáfora de la mente/cerebro, propuesta por Elsaesser y Hagener, la cual es reducida por estos autores al estudio de la percepción y al psicoanálisis. Si bien estos enfoques pueden ser relevantes para la teoría cinematográfica, mi propuesta es que la epistemología, particularmente en su orientación pragmatista, puede aportar herramientas teóricas que pueden poseer también cierta relevancia.

Del mismo modo, es posible que la aplicabilidad del modelo esté restringido a ciertos géneros. Por lo tanto, es importante ser cautelosos respecto de su potencial hermenéutico.

Lo principal es mostrar que la filosofía analítica podría contribuir significativamente a los estudios sobre cine. Por lo que parece, muchos de estos estudios están fuertemente influenciados por la filosofía continental contemporánea, al punto de que se suele creer que esta tendencia representa *la* filosofía contemporánea. Esto no es algo privativo de los estudios sobre cine, ya que las humanidades en general parecen caracterizarse por la hegemonía de esta tendencia filosófica. Por esta razón, es importante mostrar que la reflexión filosófica no se agota en los Heidegger, los Foucault, los Gadamer, los Deleuze y demás luminarias francesas y alemanas (y sus acólitos regionales). Algunas dosis de filosofía analítica anglosajona -con sus respectivas virtudes de rigor y claridad- no le vendrían mal a las disciplinas humanísticas.

Bibliografía

- Audi, R. (1998). *Epistemology. A contemporary introduction to the theory of knowledge*. Routledge
- Dancy, J. (2002). *A contemporary introduction to epistemology*. Blackwell.
- Delgado, M. (2010). Más negro que la noche de Carlos Enrique Taboada: entorno siniestro de mujeres. *Ventana Indiscreta*, (3), 75-78. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2010.n003.1666>
- Di Castro, E. (2009). *La razón desencantada. Un acercamiento a la teoría de la elección racional*. UNAM.

- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film Theory. An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Gettier, E. L. (1963). Is Justified True Belief Knowledge? *Analysis*, 23(6), 121-123.
- Medina-Ávila, V. (2024). El diseño sonoro en *Veneno para las Hadas* (Carlos Enrique Taboada, 1984): brecha comunicativa entre lo filmofónico y lo ecránico. *El ojo que piensa*, (29), 9-29. <https://elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elojoquepiensa/article/view/444>
- Moser, P. (Ed.). (2002). *The Oxford handbook of Epistemology*. Oxford University Press.
- Ortiz Gutiérrez, L. E. (2014). Sobre la utilidad y perjuicios de los estudios de cine para la epistemología. *Sincronía*, (66), 71-88.
- Peirce, C. S. (1991). The Fixation of Belief. En J. Hoopes (ed.), *Peirce on Signs*. University of North Carolina
- Piaget, J. (2001). *Naturaleza y métodos de la epistemología. Tratado de lógica y conocimiento científico*. Paidós.
- Price, H. H. (1935). Some Considerations About Belief. En *Meeting of the Aristotelian Society*.
- Zermeño, C. (2012). El miedo y los límites de la realidad en *Veneno para las Hadas*. *Toma Uno*, (1), 93-102. <https://doi.org/10.55442/tomauno.n1.2012.8572>

Filmografía

- Hitchcock, A. [Director]. (1960). *Psicosis (Psycho)*. Shamley Productions.
- Taboada, C. [Director]. (1984). *Veneno para las hadas*. Instituto Mexicano de Cinematografía.

Entre la luz y la oscuridad: el simbolismo trascendental en «Gotta Light» de *Twin Peaks*

Edgar Antonio Robles Ortiz

«No tengo ni idea de lo que son».
David Lynch¹

El proceso creativo

David Lynch es uno de los cineastas más atípicos y enigmáticos del cine contemporáneo popular. Su obra, marcada por una exploración profundamente surrealista y personal (que igual incluye referencias de rock, pinturas o meditación trascendental), configura un universo cinematográfico singular donde la ambigüedad, lo onírico y lo ominoso desempeñan un papel central en la representación de lo humano. La serie *Twin Peaks*, originalmente emitida en los años 90 y que marcó un hito en la producción televisiva, regresó en 2017— 25 años después, como lo prometió en uno de los capítulos— con una tercera temporada (*The Return* o *A Limited Event Series*), que revitaliza y expande la propuesta rupturista de las entregas anteriores, redefiniendo su impacto en la narrativa y la estética de las series contemporáneas.

El episodio 8, «Gotta Light?», es quizá el que mejor traduce el lenguaje cinematográfico al terreno de la pintura, llevando la composición visual a un nivel cercano al arte pictórico. En él, Lynch construye un universo de imágenes meticulosamente elaboradas, donde la narrativa prescinde casi por completo de los diálogos: el misterioso teatro donde el gigante flota en un cosmos dorado;

¹ Refiriéndose al significado de la caja y la llave en *Mulholland Drive*.

el hongo nuclear de la prueba atómica del Proyecto Manhattan; la criatura suspendida en el éter vomitando a Bob en forma de esfera; el insecto antropomorfo que se introduce en la boca de una adolescente dormida; y el leñador cubierto de hollín, con un cigarro en la boca, recitando versos con resonancias bíblicas. Cada escena compone un catálogo visual que desafía las normas narrativas, invitando al espectador a interpretar este inquietante mosaico como si de un lienzo en movimiento se tratara. Asimismo, el montaje de sonido es protagonista en muchas de las escenas, siendo la imagen la que está en función del sonido como la secuencia del hongo nuclear.

Twin Peaks no solo ha generado un vasto campo de teorías interpretativas, sino que también ha forjado un imaginario conceptual propio. Figuras como la Logia Negra, la Logia Blanca, Bob, el Gigante o el Leñador conforman una gramática simbólica densa que estructura el universo estético de la serie y, en buena medida, de toda la obra de Lynch. Sin embargo, pretender fijar un significado único y definitivo para cada uno de estos elementos resulta insuficiente si se entiende la estética lyncheana como un discurso sostenido en lo inefable, donde la ambigüedad y lo que desborda las palabras forman parte esencial de su sentido.

La estética de Lynch se sostiene en la primacía de la experiencia por encima de la razón. Su relación con lo simbólico —una de sus marcas más reconocibles— se inscribe en una concepción radical de éste. En el universo lyncheano, lo simbólico no funciona como sustituto de un significado oculto, sino como un territorio liminal que apunta hacia aquello que excede la explicación racional. En lugar de apoyarse en las palabras para transmitir un mensaje, Lynch confía en la potencia de las imágenes, los sonidos y las metáforas visuales: lo que se comunica no se enuncia, se revela, interpelando directamente la percepción y la intuición del espectador.

A mí me parece muy bello pensar en imágenes y sonidos que fluyen juntos en el tiempo y en una secuencia, creando algo que solo puede hacerse mediante el cine. No son solo palabras o música, sino toda una gama de elementos que se unen para componer eso que antes no existía. Se trata de contar historias. De inventar un mundo, una experiencia que la gente no tendría de no ver esa película. (Lynch, 2009, p. 13)

Es ampliamente conocido que Lynch inició su trayectoria como pintor y que su proceso creativo se origina, con frecuencia, en imágenes que irrumpen de manera espontánea en su mente. La mayoría de sus películas no nace de una estructura rígida, sino de una imagen o idea inicial que funciona como núcleo a partir del cual se expande la obra. Uno de los grandes aciertos de Lynch es renunciar a la explicación narrativa en momentos decisivos y apostar, en cambio, por imágenes que condensan la idea sin necesidad de verbalizarla. Es en estos gestos donde su formación como artista plástico se vuelve más evidente: el encuadre fijo, la composición cuidadosamente estática y las variaciones en la fotografía operan como sustitutos del diálogo, invitando a abandonar la comprensión discursiva para adentrarse en un modo de lectura plenamente metafórico.

Lynch ha practicado meditación trascendental durante más de cuatro décadas y mantiene una familiaridad constante con la filosofía india. En sus escritos cita con naturalidad los *Upanishads*, el *Bhagavadgītā* o los *Sutras*, señal de una afinidad profunda con ideas ligadas a la observación de la mente y a la naturaleza ilusoria de la realidad. Para Lynch, la intuición —entendida como una confluencia entre emoción e intelecto— es un componente esencial del proceso artístico, tanto para quien crea como para quien contempla. En su método de trabajo, el sentido de lo que filma rara vez está presente desde el inicio: la forma antecede al significado, y la interpretación llega siempre después. Un ejemplo revelador es el origen de la icónica Habitación Roja, concebida primero como una imagen cargada de sensación, antes de que cualquier explicación narrativa encontrara su lugar.

[...] La idea te dice que construyas la Habitación Roja. De manera que reflexionas. «Un momento —dices—, las paredes son rojas, pero no sólidas.» Luego piensas un poco más. «Son cortinas. Y no son opacas, sino traslúcidas.» A continuación, pones las cortinas. «Pero el suelo... necesita algo.» Y regresas a la idea y allí había algo en el suelo: todo estaba en la idea. Así que haces lo del suelo. Y comienzas a recordar mejor la idea. Pruebas algunas cosas y te equivocas, pero las arreglas, añades otras cosas y al final el conjunto produce la misma sensación que la idea original. (Lynch, 2009, p. 51)

Lynch crea desde un proceso de descubrimiento intuitivo estrechamente ligado a su práctica meditativa. La meditación trascendental, que cultiva la atención a los impulsos más sutiles de la mente, le permite reconocer y seguir aquello que surge con naturalidad, sin someterlo de inmediato al análisis racional. Si una idea no fluye o se percibe forzada, simplemente la descarta. Su método creativo está guiado por una imagen o sensación inicial —lo que él describe como un ideal— que opera como punto de referencia para evaluar cada nueva intuición que aparece en el camino. En este sentido, su cine se desarrolla más como la expansión de una experiencia interior que como la ejecución de un plan narrativo previamente establecido.

Análisis del capítulo

Los diálogos en el episodio 8 tienen una presencia mínima, ubicándose únicamente al inicio y al final. El capítulo comienza con un breve intercambio entre Ray y el agente Cooper, poseído por el espíritu de Bob, antes de que Ray intente asesinarlo. En este punto, lo fantástico irrumpe: aparecen los hombres de hollín, figuras asociadas a la Logia Negra, quienes realizan una especie de danza ritual alrededor del cuerpo de Ray. La puesta en escena refuerza la sensación de umbral: los cuerpos oscilan como sombras autónomas bajo un parpadeo eléctrico que fragmenta el movimiento y desestabiliza la continuidad visual. Las luces intermitentes —uno de los signos visuales más reconocibles del estilo lyncheano—, combinadas con las voces distorsionadas y ralentizadas al igual que las imágenes, instauran una atmósfera de suspensión donde el tiempo parece contraerse. La cámara permanece casi inmóvil, como si asistiera a un ritual ajeno al mundo humano, enfatizando la coreografía inquietante de estos seres cubiertos de hollín. Tras la ominosa presentación musical de Nine Inch Nails con la canción «She's Gone Away», cuya irrupción funciona como un corte abrupto que quiebra la narración y la convierte en un acontecimiento puramente performativo, la historia regresa a la escena inicial, donde Ray, tendido en el suelo, sorprendentemente vuelve a la vida.

Desde este punto y durante 25 minutos, el episodio prescinde completamente de diálogos, entregándose a una sinfonía puramente visual y auditiva. La fotografía cambia a blanco y negro, y un gran plano general nos sitúa en un momen-

to histórico: el 16 de julio de 1945, en Nuevo México, durante la prueba nuclear del Proyecto Manhattan (figura 1).

Figura 1

Plano general, prueba nuclear proyecto Manhattan («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



El blanco y negro digital de esta secuencia imposible comienza el viaje inmersivo que dará total énfasis a las texturas visuales y auditivas. La banda sonora, con *Threnody to the Victims of Hiroshima* (1960) de Krzysztof Penderecki, crea un ambiente de desesperación y angustia muy similar al de Ligeti en *2001: Odissea del Espacio* (1968). El paralelismo de la bomba y las víctimas de Hiroshima refuerza la propuesta de Lynch: una génesis del mal, donde las imágenes y sonidos se combinan para transmitir un caos abrumador. Aquí, la música no complementa las imágenes, sino que éstas se subordinan a ella, intensificando la experiencia sensorial sobre cualquier interpretación racional. En medio de este caos que desorienta al espectador con el juego de cambio de imágenes del interior de la explosión, que se acompaña de un cambio de escala, como si fuera una lupa microscópica que poco a poco recupera la distancia de observación.

Figura 2
Criatura morfofemenina que vomita a Bob («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



La niebla nos traslada a un plano abierto donde hay una tienda con bombas de gasolina, identificada únicamente como *Convenience Store*. Este espacio funciona como un no-lugar por excelencia: un sitio funcional, sin identidad propia, que parece existir solo como un vacío a la espera de ser habitado por fuerzas ajenas al mundo ordinario. El uso de *strobe lighting* distorsionado — ese parpadeo que hace que los cuerpos aparezcan y se disuelvan como si fueran errores de vídeo— intensifica la percepción de irrealidad, mientras que la cámara, con sus leves *zooms in* y *zooms out*, parece «respirar», otorgándole a la escena una textura de pesadilla. El ruido eléctrico, los zumbidos y la estática conforman un paisaje sonoro que opera casi como el lenguaje propio de la Logia Negra, un murmullo constante que socava cualquier estabilidad narrativa. En medio de esta atmósfera vibrante, surge un nuevo espacio negro donde aparece una figura femenina apenas delineada, sin ojos y con protuberancias que remiten a cuernos. Suspendida en un éter viscoso, la criatura vomita un líquido espeso y grumoso dentro del cual se distingue el rostro de Bob en una de las burbujas (figura 2). En este punto, el mal se materializa y parece iniciar su tránsito hacia un nuevo destino.

Regresamos al caos de la explosión acompañado por la música atonal. Del centro de este tumulto emerge una forma ovoide y dorada. En una transición suave, nos adentramos en la esfera y todo se transforma en un océano de tenue luz violeta. No podemos dejar de señalar el simbolismo del océano al que el mismo David Lynch ha comparado con el más puro grado de conciencia.

En el océano surge un alto piélago, con una imponente estructura de estilo art-déco en su cima, evocando quizás la famosa obra *La isla de los muertos* (1880) de Arnold Böcklin (figuras 3 y 4).

Figura 3
La isla de los muertos 1 (1880)



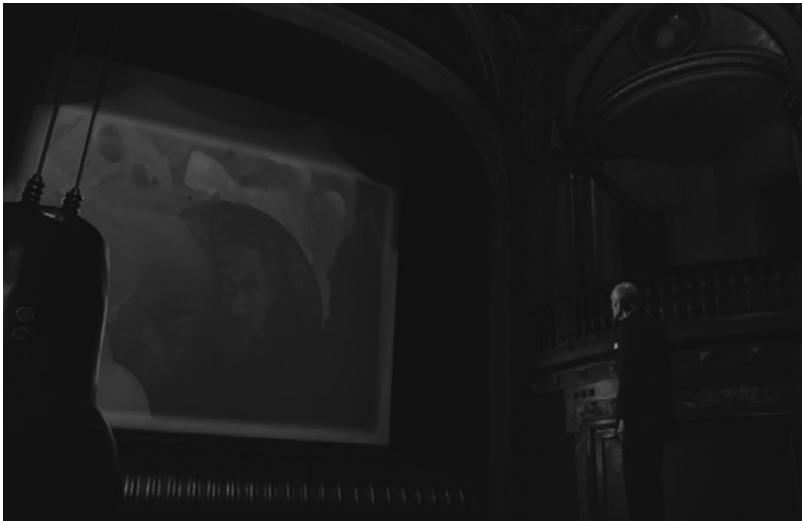
Figura 4

La isla de la logia blanca («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



Figura 5

El gigante observa a Bob («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



Este nuevo escenario nos introduce a una elegante sala, donde una mujer está sentada al fondo y un extraño aparato en forma de campana comienza a sonar. El gigante (mayor símbolo de la Logia Blanca), vestido con elegancia, apaga la alarma y se retira. Entra entonces en una antigua sala de cine, donde en la pantalla se proyectan las mismas imágenes de la explosión nuclear, la estática, y la figura vomitando a Bob (figura 5).

A continuación, en una secuencia onírica, el gigante levita hasta quedar en posición horizontal, de cuyos ojos emana un plasma dorado que se asemeja a una galaxia. La proyección en la pantalla cambia a un cielo estrellado, cuyas estrellas son atraídas por este plasma dorado (figura 6). Es imposible aquí no hacer mención al hecho que sea a través de una pantalla de cine que el gigante «vigila» al mal y que sea a través de esta y de una luz trascendental que pasa por sus ojos que se comunica con ella.

Figura 6

El gigante expulsa un plasma dorado («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



La música suave y evocadora acompaña la escena, mientras la mujer que estaba en la sala se aproxima y contempla la escena con asombro. De este plasma dorado surge una esfera que flota hacia ella. Al sostenerla entre sus manos, la mujer observa la imagen de la joven Laura Palmer en su interior (figura 7). Al besarla, la esfera comienza a levitar nuevamente y es succionada por un complejo mecanismo en el techo.

Figura 7

Mujer de la logia blanca observa la cara de Laura Palmer dentro de esfera dorada («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



La esfera es proyectada de regreso hacia la pantalla de cine, ahora mostrando una imagen de la Tierra desde el espacio. Finalmente, la esfera se funde con la pantalla y se pierde en el mapa de América.

A través de una narrativa visual, el episodio plantea el conflicto entre fuerzas que podríamos asociar al bien y al mal, pero lo hace sin reducir las a una oposición simplista entre luz y oscuridad. El mal no solo se manifiesta como destrucción o como vómito grotesco: irrumpe como una energía informe que desborda cualquier categoría moral. De modo paralelo, la aparición del gigante introdu-

ce una dimensión lumínica que tampoco representa el «bien» en un sentido directo, sino una forma de orden que intenta restituir equilibrio ante la irrupción del caos. La esfera dorada —que no es un objeto narrativo sino una condensación luminosa— funciona como un gesto intermediador: emerge de la emanación que brota del techo de la sala de cine, como si la imagen proyectada de la explosión nuclear fuera reabsorbida y transmutada en otra sustancia. El gigante ocupa entonces una posición liminal: no es un dios solar, sino un mediador que recoge la imagen del horror, la procesa y expulsa una forma dorada que porta la imagen de Laura Palmer.

La sala de cine misma intensifica esta complejidad. Es un espacio donde la luz que cae del «cielo» —el techo iluminado— convive con la luz proyectada de la pantalla, que muestra la explosión original y la figura monstruosa que vomita a Bob. El gigante se sitúa entre ambas: su cuerpo es el eje que conecta la oscuridad profunda de la sala con la luminosidad dorada que desciende desde arriba. La esfera dorada, en ese sentido, no es simplemente la contrapartida luminosa del mal, sino una respuesta estética del propio universo lyncheano, un intento de traducir el caos visual en una forma que pueda ser sostenida. Este tejido de luces no resuelve la batalla entre fuerzas opuestas, sino que abre un espacio donde la imagen se convierte en mediación: un proceso de transformación más que un enfrentamiento moral. Aquí, las manifestaciones visuales desplazan deliberadamente cualquier explicación verbal, invitando al espectador a percibir un orden que no se define por la dicotomía luz/oscuridad, sino por la capacidad del cine mismo para transmutar lo destructivo en una imagen portadora de sentido.

5 de agosto de 1956, en el desierto de Nuevo México, una criatura similar a una mezcla entre insecto y anfibio, con movimientos antropomorfos, emerge de un huevo y comienza a arrastrarse por la arena. La sombra del leñador, líder de los hombres de hollín, desciende del cielo nocturno. A lo largo del camino, aparecen más hombres de hollín, cuya presencia infunde terror en una pareja de ancianos que viajan en su auto por la noche. El leñador se acerca y pronuncia la inquietante frase: «Gotta light?»

Como contraste ante la extrañeza de la presencia de los hombres de hollín, una joven pareja pasea hacia la casa de la chica. Se despiden con un beso ino-

cente, y ella entra en su cuarto a escuchar la radio. El leñador llega a la estación, ¿repetiendo insistentemente «Gotta light?» antes de matar a la secretaria y al locutor con un violento gesto, tomando sus cabezas con la mano (figura 8). Una vez en posesión del micrófono, transmite un mensaje enigmático: «*This is the water / And this is the well. Drink full and descend. The horse is the white of the eyes and dark within.*» («Esta es el agua, y este es el pozo. Bebe hasta saciarte, y desciende. El caballo es blanco en los ojos, y oscuro por dentro.»).

Figura 8

El leñador transmitiendo mensaje en la radio («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



El encuadre es cerrado e insiste en el contraste entre el blanco del ojo y el brillo del cigarrillo frente a la oscuridad del hollín que cubre su rostro y su vestimenta. Al mismo tiempo, la cámara adopta un primer plano áspero, propio de un western distorsionado, que convierte al leñador en una figura arquetípica: un forastero surgido de un territorio ajeno al mundo humano. El micrófono, más que un simple accesorio, actúa como un objeto-sonido que amplifica

su presencia; cada palabra golpea el espacio sonoro con una densidad casi física. La repetición monótona de su discurso se sostiene sobre un montaje sonoro hipnótico, cercano al trance, donde la cadencia de la voz termina imponiéndose de una manera ritual. El tono bíblico es evidente, con una estructura que recuerda la fórmula imperativa de los textos doctrinales. Pero la puesta en escena desestabiliza cualquier lectura estable: el cuerpo casi inmóvil del leñador contrasta con la violencia de sus actos (aplasta con su mano el cráneo del locutor), generando una tensión entre la pasividad del encuadre y la brutalidad del gesto.

La interpretación de su mensaje no es sencilla: el agua parece remitir a un bien esencial, material o espiritual, una forma de conciencia primaria; el pozo —fuente y descenso a la vez— sugiere un acceso directo a ese origen. El caballo blanco podría aludir a la superficie de lo real y sus apariencias, mientras que la oscuridad interior apunta a una dualidad inherente al conocimiento o al orden mismo del mundo. Mientras su voz continúa transmitiéndose y provoca que los oyentes se desmayen, la joven de la cita cae sobre su cama. Aquí, Lynch recurre a un encuadre cerrado que insiste en la vulnerabilidad del cuerpo, retomando códigos del *body horror* al estilo Cronenberg: un cuerpo pasivo sobre el que opera una fuerza externa que lo invade. El sonido húmedo y viscoso del insecto —casi táctil— intensifica la atmósfera, mientras la iluminación resalta el sudor y la textura de la piel, generando un hiperrealismo perturbador que contrasta con la abstracción del discurso del leñador. En ese trance inducido por la repetición de la frase en la radio, el enorme insecto del desierto se introduce en su boca (figura 9), como si el mensaje hubiera abierto un canal para la ocupación del cuerpo. Finalmente, el hombre sale de la estación de radio y se pierde en la profundidad del horizonte nocturno. Un relincho distante interrumpe el silencio, prolongando la presencia del caballo más allá del encuadre, como un eco del conjuro que sigue resonando en la oscuridad.

Como espectadores no tenemos un mensaje discursivo claro, pero al mismo tiempo, tenemos la certeza de la experiencia que nos han dejado las imágenes. Sabemos que los hombres de hollín tienden al caos y están relacionados con Bob; que la bomba atómica del desierto ha despertado una fuerza maligna; que alguien ha sido enviado para combatirla y que el discurso del leñador está tratando de imponer una visión del mundo. Se trata pues de una génesis del mal que

posteriormente dará el inicio a la serie con el asesinato de Laura Palmer, acaso la adolescente invadida por la criatura sea «Judy» la encarnación del mal que persigue el agente Cooper y que ocupa el cuerpo de la madre de Laura Palmer.

La simbología en Lynch parece, a primera vista, transitar entre polos claramente diferenciados, pero esa aparente nitidez se diluye en cuanto se observa con detalle la lógica interna de su obra. Si bien el imaginario de *Twin Peaks* invita a clasificar a los personajes entre la Logia Blanca y la Logia Negra, esa distinción nunca opera como una frontera estable entre «bien» y «mal», sino como un mapa fluctuante de fuerzas que se contaminan mutuamente. En el universo lyncheano, lo perturbador se filtra en lo cotidiano sin aviso, y lo que parece luminoso puede alojar, en su interior, un resto de opacidad. La verdad que subyace a estas apariciones no se ofrece como un significado moral, sino como una tensión constante entre niveles de realidad.

Figura 9

Criatura entrando en la boca de una adolescente («Gotta Light», *Twin Peaks: The Return*, 2017)



Lynch maneja la dualidad y el misterio no para establecer una oposición, sino para mostrar cómo ambas dimensiones se entrelazan en un territorio sin garantías conceptuales. La verdadera naturaleza de los personajes y sus motivaciones nunca es plenamente accesible, porque no responde a un esquema lógico o moral tradicional. Las fuerzas que asociamos al bien o al mal no se despliegan como dicotomías simples, sino como corrientes ambiguas que atraviesan el mundo cotidiano y lo desestabilizan. Lo inquietante emerge precisamente de esa permeabilidad: lo luminoso puede tornarse amenazante, lo oscuro puede volverse familiar, y la experiencia del espectador queda suspendida en ese punto intermedio donde las categorías habituales dejan de ser suficientes para comprender lo que se muestra.

El episodio 8, como punto de condensación estética en la obra de Lynch, no está diseñado para ser descifrado mediante una interpretación tradicional; se presenta, más bien, como un dispositivo para imaginar. Como en buena parte de su filmografía, Lynch concede un lugar central a la intuición y evita imponer una lectura lógica o cerrada. El espectador se sitúa así ante vacíos de significado que operan como puntos de fuga, espacios abiertos que permiten que la experiencia interna tome forma. Esta disponibilidad de la obra —que no explica, sino que convoca— convierte al espectador en un agente activo dentro del dispositivo cinematográfico, estableciendo con la narrativa una relación íntima y singular que se aproxima más al gesto contemplativo que a la búsqueda de un sentido argumental.

Fiel seguidor de las filosofías orientales y la práctica de la meditación trascendental, Lynch no busca construir una narrativa perfecta a través de la coherencia argumentativa. En lugar de esto, se adhiere a las ideas, texturas e impresiones que emergen de un estado intuitivo, considerándolas orgánicas y genuinas. Esta certeza, que guía su proceso creativo, proviene de su práctica de la meditación y de la exploración del yo, lo que él denomina una conexión profunda con la conciencia. En este sentido, Lynch demuestra que su arte no se encuentra en la perfección estructural, sino en la autenticidad de la experiencia vivida, la revelación de lo inefable y la configuración de un sistema estético (e incluso epistémico) de entender y conocer el mundo y la realidad.

Bibliografía

- Arnau, J. (2022). *En la mente del mundo*. Galaxia Gutenberg.
- Breton, A. (2019). *El arte mágico*. Atalanta.
- Campbell, J. (2020). *Las máscaras de dios: Mitología creativa IV*. Atalanta.
- Lynch, D. (2009). *Atrapa el pez dorado: meditación, conciencia y creatividad*. Reservoir Books.
- Makari, G. (2021). *Alma máquina: la invención de la mente moderna*. Sexto Piso.
- Panikkar, R. (2002). *La experiencia filosófica de la India*. RBA.
- Silva, A. (2018). *Zen 2 ¿Qué decimos cuando decimos experiencia?* Herder.
- Suzuki T., D. (2022). *El zen y la cultura japonesa*. Paidós.
- Vega, A. (2022). *Tentativas sobre el vacío: ensayos de estética y religión*. Fragmenta.

Filmografía

- Lynch, D. [Director]. (2017). Gotta Light [Episodio 8, Temporada 1]. *Twin Peaks: The Return* [Serie de televisión]. Showtime Networks.

El cine digital (cuerpo digital)

Dibujando lo que es real: el cine de Hayao Miyazaki

Jacqueline Alonso

Hayao Miyazaki es uno de los directores de cine de animación más populares de Japón, habiendo realizado una variedad de películas internacionalmente premiadas bajo el sello de su propio estudio Studio Ghibli. Cualquiera que haya visto una película suya podrá reconocer en ellas una especie de cotidianidad extraordinaria. El realismo de su animación está plenamente anclado en los objetos, escenarios y seres de la vida cotidiana, pero al mismo tiempo, hay algo en dichas imágenes que no es totalmente un calco de la realidad, hay algo encantador que las vuelve arte. De hecho, una de las frases más interesantes de éste director es que a él le gusta dibujar lo que es real, pero, ¿qué significa la realidad en el contexto de la animación? ¿Cómo logra dar un toque realista a películas de fantasía? ¿cómo conciliar el concepto de realidad con el de la propia visión del autor?

Podemos decir que la animación de Miyazaki es un proceso artístico de selección que se fundamenta en extraer lo extraordinario de la vida cotidiana. Este proceso, que usualmente ocurre de manera silenciosa dentro de Studio Ghibli, se revela a nosotros en el documental *10 years with Hayao Miyazaki* (Arakawa, 2019) donde vemos no solo el proceso de producción de la animación sino también el proceso de creación artística de Miyazaki. Este complejo proceso, consiste en diversas técnicas dedicadas a imprimir emociones y pensamientos a las imágenes a través de la iluminación, los movimientos de los trazos, etc.

A lo largo de este capítulo revisaremos algunos de los filmes de Miyazaki para entender este bello concepto de dibujar lo que es real. Analizaremos su proceso de animación en tres elementos principales:

1. Cómo se anima la vida cotidiana
2. Cómo se da vida a los personajes
3. Cómo se encuentra el autor en la obra

Para Miyazaki, animar no es solo dibujar las cosas que vemos sino saber cómo darles vida a los dibujos y saber cómo dibujar cosas que no se ven con los ojos. Este curioso concepto es un elemento fundamental de volver la cotidianidad algo extraordinario.

Dibujando la vida cotidiana: ¿cómo extraer lo extraordinario de los momentos cotidianos?

Comencemos por establecer una distinción importante: en las películas de animación a diferencia de las películas *live action*, no tenemos personajes de carne y hueso, «reales» en el sentido visual. Este es el primer aspecto en el que pensamos cuando pensamos cómo hacer que dibujos parezcan realistas. La respuesta más sencilla es creer que los dibujos deben ser lo más parecidos a los referentes (los objetos reales) como sea posible. Y ciertamente, esta similitud a sus referentes, es algo que encontramos en la animación de Hayao Miyazaki. El retrato fiel a las imágenes se puede observar, especialmente, si encontramos los referentes de sus dibujos:

Figura 1

Hikawa Maru en Yokohama (izquierda); Hikawa Maru en *La colina de las amapolas* (2011) (derecha)



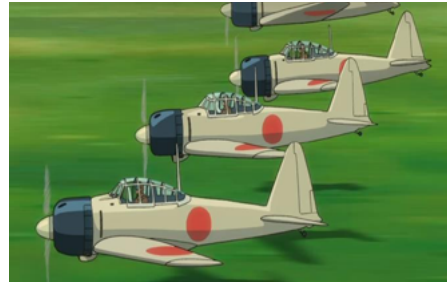
Figura 2

Rana en *Totoro* (1988) (izquierda); rana en Yoyogi Olympic Center (derecha)



Figura 3

Caza Zero expuesto en el Museo Nacional de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos (izquierda); Caza Zero en *Se levanta el viento* (2013)



Aquí podemos observar el aspecto técnico más general que se aplica a todas las películas de Studio Ghibli: la animación en 2D que en su mayoría no hace uso de CGI, en efecto, la mayoría de las películas son dibujadas a mano por un equipo de animadores. Estos dibujos usualmente son enviados para su revisión personal por Miyazaki donde él hace retoques de color y movimiento. Es en esos retoques donde la magia ocurre.

Para Miyazaki, el movimiento y la luz de las imágenes es importante. Suele pensar en los dibujos a través de las emociones que quiere expresar. En las figuras 1-3 podemos ver que, a pesar de que las imágenes son perfectamente similares, hay algo que resalta en la versión animada: las luces cálidas del barco

dan un sentido conmovedor a la escena, la posición de la ranita de Totoro (Miyazaki 1988) es resultado de un movimiento y evoca cierta lentitud y calma, mientras que las hélices de los Zero, las sombras y los trazos del fondo en la animación expresan total movimiento en contraste con el Zero en exposición.

Hay algo en la animación que no está en el referente real y que la convierte en el vehículo perfecto para expresar un mensaje. En este apartado nos centraremos en tres características que hacen que la animación de Miyazaki posicione lo extraordinario en lo ordinario: la fidelidad a la realidad, la objetividad histórica y el usar la animación para expresar epicidad

Fidelidad a la realidad

Hay un aspecto fundamental de la realidad que no se limita a la similitud visual, en términos de forma y figura, y es la fidelidad al movimiento real de los objetos: es el movimiento lo que le da vida y realidad al dibujo. Así, para la animación de *Ponyo y el secreto de la sirenita* (崖の上のポニョ [Gake no ue no Ponyo], 2008), Miyazaki ajusta una cámara al asiento de su auto señalando que quería «ver lo que él veía todos los días cuando viajaba en auto» (Arakawa, 2019). Todos esos detalles que pasan desapercibidos por trasladarse a un lugar de prisa, Miyazaki los graba para observar el movimiento de la cámara, así como a todo lo que se encontraba en la calle. Esa minuciosidad en el trabajo de animación se ve en la escena en la que el personaje de Lisa conduce a toda velocidad, creando escenas en las que el movimiento de la animación se vuelve inmersivo:

Figura 4

La forma de conducir de Lisa (*Ponyo y el secreto de la sirenita*, 2008)



Los detalles son sublimes: en la primera imagen el cochecito está ligeramente inclinado, representando la alta velocidad al dar la vuelta. En la segunda imagen vemos un juego entre los espejos del auto, que dan fidelidad al estar dentro de un auto y en la segunda imagen, tenemos una perspectiva desde atrás del auto, con las compras, el movimiento del entorno en trazos sueltos y el cabello de Lisa expresan la rapidez con la que suele conducir; al mismo tiempo que se mantiene el recurso de los espejos para mostrarnos las expresiones faciales de Lisa. Además de hacernos sentir que estamos ahí, el movimiento indirectamente nos dice qué clase de vida lleva Lisa y nos habla de su personalidad: firme y aventurera, un poco impulsiva. No hay escenas gratuitas en la animación: cada escena está llena de propósito.

Otro ejemplo de la fidelidad a la realidad lo tenemos en la manera con la que Miyazaki quiere retratar una multitud en *Se levanta el viento* (風立ちぬ [Kaze Tachinu], Hayao Miyazaki, 2013). Esta es una película biográfica de Jirō Horikoshi, un ingeniero aeronáutico japonés, quien inventó el caza Zero, un avión nipón fundamental para la fuerza aérea de Japón en el periodo de la Segunda Guerra Mundial. En la escena de la que hablamos, vemos a un joven Jirō vivir el gran terremoto de Kantō en 1923. Cuando le pasan los bocetos para revisión, Miyazaki se lamenta: «*Las multitudes no son un grupo triste y sin rostro, son las que conforman la sociedad, hay que dibujarlas correctamente*» (Arakawa, 2019). Los animadores dibujaron los personajes de una multitud sin la misma atención que a los personajes principales.

Eso resta realidad a la animación: una multitud que intenta huir de una catástrofe está compuesta de muchas personas. En ese sentido una muchedumbre es un evento complejo de dibujar: es un conjunto de individuos (todos ellos únicos) que, por alguna razón, suficientemente importante para reunirlos, se encuentran en el mismo lugar. Dibujar una multitud implica dibujar movimientos coordinados de personas desplazándose y esquivándose unas a otras. Dibujar con cuidado cada personaje, es la manera de ser fiel a esa complejidad a través de la animación.

Una escena de 4 segundos del terremoto de Kantō, tomó un año y tres meses para ser completada (Arakawa, 2019). La escena es increíblemente fluida y el movimiento de los personajes determina el movimiento de los demás perso-

najes entre sí. Se destaca el movimiento del personaje principal que jala a otra persona para consigo, de una manera que su movimiento afecta el movimiento de los demás personajes y cómo bien señaló Miyazaki, aunque es una multitud, cada personaje es fiel a su movimiento e incluso sus expresiones faciales reaccionan a los movimientos que están observando: mírese el movimiento de la señora que carga dos bebés, su cara expresa preocupación y miedo. O del señor con sombrero de la esquina superior derecha que se muestra más bien molesto. Nótese el movimiento de los personajes que empujan una carreta con equipaje y cómo cambia la posición de sus cuerpos (figura 5).

Se puede observar cómo todos los personajes cambiaron su desplazamiento de manera que incluso en estos dos fotogramas podemos observar hacia dónde se dirigen, unos caminan hacia la derecha y otros hacia la izquierda. El resultado es capturar la realidad en el dibujo: cuando uno está dentro de una multitud, está dentro de un caos viviente de personas moviéndose rápidamente y reaccionando al movimiento de los demás. La fidelidad de la animación a la realidad en esta escena está perfectamente ejecutada.

Figura 5

Escena del terremoto de Kantō (*Diez años con Hayao Miyazaki*, 2019)



Objetividad histórica

Hemos hablado de la fidelidad a lo real desde aspectos básicos como dibujar exactamente lo que vemos, pero también lo que no vemos, esto es, movimientos que a veces nos pasan desapercibidos. Ahora nos detendremos brevemente en la estrategia de la objetividad histórica. Esta estrategia luce particularmente en *Se levanta el viento* (2013) al ser una película biográfica. Miyazaki tiene muy clara la historia de vida de Jirō Horikoshi, pero la piensa de una manera muy particular: se pregunta qué impacto tuvieron los eventos históricos de la época en la vida del protagonista, cómo afectaba su edad a la consideración de dichos eventos, cómo eso podría determinar su forma de vestir, hablar y comportarse considerando de antemano su personalidad.

Un ejemplo de esto se presenta cuando busca un actor de voz para Jirō, piensa: «*los intelectuales de esa época usaban una voz aguda y clara, no decían mucho*» (Arakawa, 2019). El actor de voz en cuestión, Hideaki Anno, tiene un timbre de voz algo neutro, que permite dejar en misterio lo que el personaje está pensando: «*no es que sea tímido, sino que en ese tiempo solo se decía lo necesario*» (Arakawa, 2019). Nos permite comprender no solo cómo operaba la sociedad en determinado tiempo: con pocas palabras hay que entender mucho, sino también nos dirige a estar activamente presentes en la época: si el personaje no me lo dirá con palabras ¿qué tengo que observar para entenderlo? Es una forma interesante de involucrar al espectador en una trasposición del pasado al presente.

Asimismo, como mencionábamos, Miyazaki piensa en la edad de sus personajes y cómo ésta afecta su percepción de las cosas. En el caso de *Se levanta el viento* (Miyazaki, 2013) vemos el crecimiento de Jirō, que, a pesar de ser una persona tranquila y curiosa, evoluciona incluso en la percepción de su propio trabajo: no es lo mismo una guerra para alguien joven que no la ha vivido, que para alguien adulto que ya la experimentó. Algo en el personaje de Jirō cambia después de la guerra y la pérdida de su gran amor, su alegría reservada se torna en un semblante más bien reverencial: debemos intentar vivir.

Pensar en quién es la persona para saber cómo dibujarlo es importante para retratarlo fielmente. No obstante, si bien la objetividad histórica nos fija en un aspecto de la realidad, hay otro aspecto de la realidad que no puede represen-

tarse de esta manera, pues depende más del sujeto: la manera particular de sentir de cada persona. Este es un aspecto al que Miyazaki da contundencia en sus obras al animar lo épico.

Expresar epicidad a través de la animación

Hacer épica una imagen cotidiana es una estrategia que Miyazaki domina muy bien. A través de los colores suele dar matices interesantes a las escenas que está animando, matices que realzan sentimientos, mensajes o enmarcan al protagonista. Un ejemplo brillante de esta estrategia es la escena del tsunami de *Ponyo* (Miyazaki, 2008). Miyazaki piensa cómo podría darle la contundencia a la entrada de Ponyo, representando al mismo tiempo la emoción y la personalidad de la niña. Mientras anima esta escena escucha la «Cabalgata de las Valkirias» y entonces ocurre: convierte las olas del tsunami en peces que traen a Ponyo a la superficie mientras corre (Arakawa, 2019).

Aquí está Ponyo, así nombrada por Miyazaki, es una escena que ejemplifica muchos de los aspectos de la personalidad fuerte y mágica de Ponyo², y lo hace de una manera encantadora y fantástica: la voluntad de Ponyo es tan fuerte que crea un tsunami, pero lo épico de este tsunami es que no son olas sino miles de peces que acompañan a Ponyo y quieren llevarla a su destino. La referencia a las Valkirias es ingeniosa, pues esta escena sucede justo después de que Ponyo había sido capturada y son precisamente estos pececitos quienes la ayudan a escapar, como las valkirias a los héroes caídos.

Otro ejemplo lo encontramos en los sueños de Jirō, cómo piensa él que debería ser su avión y en esas imágenes podemos observar, por los colores, la calidez entrañable con la que pensaba acerca de su avión: ¿Quieres un mundo con pirámides o sin ellas? Le pregunta Caproni a Jirō (Miyazaki, 2013), en otras palabras: si queremos un mundo con grandeza, debemos ser conscientes y responsables de sus consecuencias. Miyazaki muestra no solo el sentido extraordinario de lo épico, sino también su sentido trágico. A través de la fantasía Jirō

² En el siguiente apartado, discutiremos con mayor profundidad, cómo se da el realismo al construir los personajes, no obstante, en este nos queríamos centrar más en los escenarios y en los elementos de animación en general

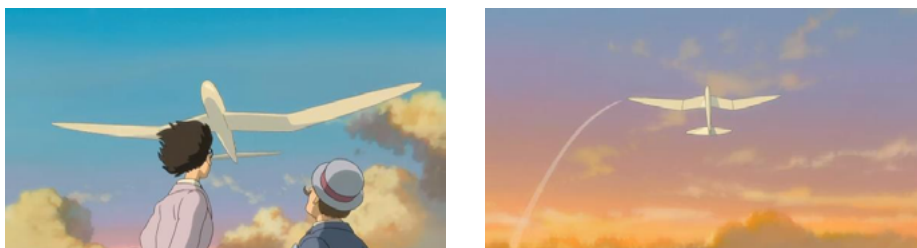
Figura 6

Aquí está Ponyo, bosquejo (Diez años con Hayao Miyazaki, 2019) [arriba]; el corte definitivo (Ponyo y el secreto de la sirenita, 2008) [abajo]



muestra ese lado de la grandeza y lo mágico de lo épico, pero también anima la parte trágica cuando anima la destrucción que ocasionaron los aviones en la guerra. A través de los colores distingue entre la visión del individuo y la realidad. Ésta visión del protagonista se fundamenta en enfatizar su particular forma de sentir las cosas, de que le pasen al protagonista: la tristeza del protagonista es la más triste de todas, su alegría es la más alegre. Miyazaki lo trasmite con un tsunami de peces de Ponyo, o con los sueños de Jirō, cuando vuela puede llegar más lejos que cualquiera. Este elemento, al ser manifestado en la figura del protagonista, nos invita a identificarnos. A continuación, nos centraremos en esta forma de jugar con el realismo y lo extraordinario en la animación de los personajes y el punto de vista del protagonista.

Figura 7
El sueño de Jirō (2013)



Animar es darles espíritu a los dibujos: ¿cómo se le da vida a un personaje animado?

No tiene sentido animar sin movimiento, dice Miyazaki después de darse un paseo por el estudio de su hijo Goro (Arakawa, 2019). Ve los dibujos de los animadores del equipo y se siente preocupado por la nueva película que su hijo está dirigiendo. Este evento nos permite comprender el aspecto más fundamental de la animación: la animación *anima*, da vida y espíritu a los dibujos. Si la animación carece de ese espíritu, no es animación³. Bajo esta premisa explícita del autor analizaremos cómo Miyazaki la integra en sus trazos. Nos enfocaremos en cuatro estrategias que observamos en el director: expresando la personalidad por medio de los movimientos y las acciones, pensando en las motivaciones de los personajes, estableciendo la postura de los personajes frente a la narrativa, y finalmente, reflexionando cómo Miyazaki le da personalidad a la naturaleza y a los paisajes, no solo a las personas.

³ Este aspecto de la vida de Miyazaki resuena bellamente considerando su contexto cultural como japonés. La religión autóctona de Japón, el shintoísmo es una religión animista, que considera que hay espíritus en objetos que parecen inanimados. En ese sentido la labor de hacer que se manifieste el espíritu de los dibujos se vuelve un concepto encantador al hilarlo con este contexto cultural

Expresar la personalidad con movimiento y acción

¿De qué sirven los dibujos sin espíritu? Como hemos señalado en la introducción, en la animación de Miyazaki hay algo que no está presente en los objetos que son referente del dibujo [cfr. figuras 1-3) todos ellos tienen algo especial. Un dibujo, un calco sin más de una imagen, no solo carece de dicho sentimiento, sino que además es inferior al objeto real. Esto es importante para Miyazaki, por esto, cuando observa los dibujos del equipo de su hijo Goro, es tan contundente: «*Parece como si estuvieran pensando en gente muerta. Quítalas y dibujen algo más vivido y con más vigor*» (Arakawa, 2019) (figura 8).

Figura 8

Corrección de los bocetos de *La colina de las amapolas* (*Diez años con Hayao Miyazaki*, 2019)



Lo que habíamos repasado brevemente con la objetividad histórica, esto es, reflejar la personalidad de un personaje a través del dibujo; aquí se presenta como un problema agudo porque cuando nuestros personajes son ficticios no tenemos la ayuda de los recursos históricos, tenemos que crear al personaje de cero. Para Miyazaki, cuando creamos un personaje debemos pensarlo como una persona viva: qué es lo que quiere hacer, por qué lo hace, cómo lo hace. La personalidad de una persona la sigue a todos lados y se manifiesta en todo lo que hace. Aunque muchas veces pase desapercibida, la personalidad de alguien siempre está ahí.

La película en cuestión es *La colina de las amapolas* (コクリコ坂から [Kokuriko-zaka kara], 2011). En esta película nuestra heroína es Umi, una chica

enérgica, constantemente ocupada y de prisa; pues se dedica a cuidar de la casa de la abuela, ya que su madre se encuentra en América. Además de ser excelente en la escuela, en la cocina y labores del hogar, Umi ha tenido una infancia dura por la pérdida de su padre en una guerra y actualmente está enamorada de un chico temerario. Este complejo carácter de Umi no se refleja en la animación, el dibujo parece apagado (figura 9).

No vemos en él todo lo que una persona cómo Umi podría expresar, ni tampoco llena el lugar de una protagonista. El lugar del protagonista es privilegiado: narrativamente es el lugar donde todos podemos estar, por lo tanto, tiene que ser resaltado y épico porque es así cómo se vive en primera persona. Esto es algo que vimos en el apartado anterior: hay que ser ingenioso para darle contundencia a los sentimientos del protagonista. Así, después de una propuesta de revisión de Miyazaki, los animadores comienzan a comprender la idea y comienzan a dibujar a la heroína de una manera diferente.

Está completamente viva, sus ojos tienen una mayor apertura y el brillo que se coloca en su mirada realza su presencia, así mismo la localización de sus cejas y la sonrisa en línea expresan cierto optimismo y determinación. El movimiento la acompaña a todos lados: en el movimiento de su cabello, su ropa y su cuerpo. Esto nos

Figura 9

Bocetos de *La colina de las amapolas* antes de la revisión de Miyazaki (*Diez años con Hayao Miyazaki*, 2019)



Figura 10

Umi dibujada por los animadores después de las correcciones de Miyazaki (*Diez años con Hayao Miyazaki*, 2019)



habla de la personalidad de Umi: tiene un espíritu resiliente, las trenzas revoloteando armonizan con su personalidad energética, y la iluminación que cae sobre ella en cada escena hacen que ella resalte: ella es la heroína (figura 10).

La protagonista no tiene que poseer un espíritu fuerte, audaz y desbordante como Ponyo, porque ser protagonista no es una personalidad: es un punto de vista. Si nuestra protagonista es una chica tranquila y reservada, hay que encontrar la manera de hacer de esa tranquilidad y timidez el foco de atención de la película. Umi es una persona tímida, pero llena de energía y proyectos, logra siempre sus objetivos y eso es lo que se debe resaltar. Esto se logra en una escena en la que los chicos están alterados gritando y ella llama la atención del presidente de las escuelas al permanecer tranquila y en silencio: en medio del caos, la tranquilidad se vuelve algo sobresaliente.

Si bien la actitud tranquila hace resaltar a Umi en un momento de caos, los otros elementos únicos de la personalidad de Umi se enfatizan en su conversación: con pocas palabras convence al presidente de visitar su escuela, centrándose en las razones más relevantes (figura 11). Esto enmarca la personalidad de Umi de una manera especial: a lo largo de la película nos han mostrado lo ocupada que está y la importancia que tiene el tiempo para ella; en esta escena, su

Figura 11

Umi llama la atención con su tranquilidad (*La colina de las amapolas*, 2011)



particular forma de vida, le permite decir las palabras adecuadas en el momento preciso, logrando un éxito buscado durante toda la trama.

Así, Miyazaki piensa en qué piensan y qué hacen sus personajes, no puede haber escenas que no digan nada, no tiene sentido; dado que se trata de un trabajo arduo (animar cuadro por cuadro) hay que hacer que cada uno nos cuente información del personaje: Umi se mueve rápido, su vida es algo apresurada, pero no es la misma rapidez energética que Ponyo: los gestos de Umi son suaves: sonrisas discretas, miradas tranquilas; los trazos de sus movimientos son constantes cuadro a cuadro, representando una fluidez sin descanso. Esto invita a interpretar su carácter como determinado pero paciente. Al igual que Ponyo, Umi puede lograr grandes cosas; en efecto, ambas son protagonistas. Pero cada una lo hace de manera única y distinta: Ponyo con mucha fuerza y energía en un instante; Umi con un esfuerzo tranquilo y constante a través de un largo tiempo.

En efecto, en *Ponyo* (Miyazaki, 2008) Miyazaki quiere expresar la personalidad desbordante de Ponyo por la manera en que abraza a Sozuke. Decide que tiene que mostrar cómo lo estruja con movimientos en los dedos de los pies y el movimiento del cabello, así como también movimiento en el impermeable de Sozuke (figura 12).

Figura 12

Miyazaki dibujando a Ponyo (*Diez años con Hayao Miyazaki*, 2019)



Al dibujar, Miyazaki piensa cómo expresar ese desbordamiento de emoción propio de Ponyo, no solo a partir de las acciones de ella, sino también pensando en cómo las recibe Sozuke, quien acepta el estrujón de Ponyo, pero podemos ver en sus expresiones que para él fue sorprendente la fuerza del cariño de Ponyo.

Aquí encontramos un poco la estrategia de la fidelidad a la realidad, de la que hablamos en el apartado anterior, pero al servicio de la personalidad de los personajes. En efecto, Miyazaki piensa en cómo es un estrujón en un abrazo y cómo mostrarlo a través de la animación de los movimientos del cuerpo; con el objetivo de señalar qué clase de persona abraza así: Ponyo, una impetuosa niña que está feliz de ver a su querido amigo de nuevo (figura 13).

Figura 13

Ponyo abraza a Sozuke (*Ponyo y el secreto de la sirenita*, 2008)



Pensando la motivación de los personajes

Otra estrategia para darle espíritu a los personajes es pensando en sus motivaciones, ya que éstas determinarán mucho su forma de actuar. Un ejemplo lo podemos encontrar en la animación de Jirō, el protagonista de *Se levanta el viento* (Miyazaki, 2013). Cuando le envían a Miyazaki los bocetos de una escena para revisión, observa que en uno de ellos el rostro de Jirō no muestra lo que piensa. Le dieron una expresión vacía en una escena donde uno de sus aviones cho-

ca. Para Miyazaki esto es inaceptable. Comienza a corregir la expresión del personaje y menciona: «*Con dientes sus palabras se vuelven más agresivas o más claras*» (Arakawa, 2019). El cambio que hace Miyazaki a la imagen dan al personaje una expresión de contundencia, no iracunda ni frustrada, más bien expresan que el personaje ha tomado una decisión que cambiará su vida. «Jirō fue testigo de este fracaso, debe haber sentido algo. Él dice, «*este día me ha marcado profundamente. Estas líneas son importantes, las dice solo una vez*» (Arakawa, 2019). Esta escena expresa que Jirō no volverá a cometer el mismo error. Ya ha aprendido (figura 14).

Figura 14
Miyazaki corrigiendo la animación de Jirō (*Diez años con Hayao Miyazaki*, 2019)



La contundencia que Miyazaki intenta infundir en la animación de Jirō no es accidental, la ve como consecuencia de su motivación: Jirō no solo quiere concretar sus sueños de crear un avión hermoso y funcional. La razón por la que volver a cometer este error es inaceptable es que él piensa en su deber con su nación: A lo largo de la película Jirō ha observado la pobreza de Japón, y quiere que ésta termine. Si Japón logra crear sus propios aviones se volverá una nación económicamente independiente. La fuerte determinación de Jirō viene de la comprensión de que ese error retrasa la meta de que Japón y sus habitantes puedan por fin prosperar.

El rol de los personajes en la narrativa y su interacción

Pero los detalles que Miyazaki agrega al dibujo de Jirō no solo reflejan sus sentimientos y motivaciones. En realidad, la reacción de los personajes a los acontecimientos que presencian, implica la postura que tienen frente a la narrativa. Ésta funciona como una línea frente a la cual la posición que tomen los personajes nos dará luz respecto a sus ideales⁴. Un ejemplo claro lo encontramos en *Nausicaä y el Valle del Viento* (風の谷のナウシカ [*Kaze no Tani no Naushika*], 1984). Esta película se desarrolla en un futuro distópico: después de una gran guerra la tierra quedó en un colapso total que dio origen a un bosque tóxico que está en expansión. En este escenario, existen varios reinos, dentro de los cuales dos quieren atacar el bosque con el objetivo de erradicarlo. No obstante, la protagonista de nuestra historia, Nausicaä, princesa del reino del Valle del Viento, no quiere atacar el bosque. Nausicaä es inteligente y curiosa: gusta de explorar el bosque tóxico, extrayendo esporas de él para estudiarlo, así como de observar a las criaturas que hay en él: insectos gigantes peligrosos.

La narrativa nos plantea un cataclismo y dos posturas que se perfilan frente ante él: hay que temer al bosque tóxico y destruirlo o investigarlo y rescatarlo. La postura de Nausicaä se muestra desde los primeros minutos de la película cuando se la caracteriza como una joven paciente, inteligente y misteriosa al in-

⁴ En el siguiente apartado, veremos que la postura de los personajes frente a la narrativa, también remiten a la postura de Miyazaki frente a problemas cotidianos y problemáticas humanas en general.

teractuar con un animalito asustado. Nausicaä permite que el animalito la muerda para demostrarle que, a pesar de todo, ella no le hará daño. Ella no es una amenaza y no tiene por qué temer (figura 15).

Figura 15
Nausicaä mordida por Teto (*Nausicaä y el Valle del Viento*, 1984)



Esta actitud de Nausicaä, de ser paciente ante el miedo de otros, es lo que le permite ver más allá del miedo y tomar decisiones que no sean destructivas. Esta escena además es una especie de preámbulo sutil de la postura pacifista radical que Nausicaä tendrá hacia el final de la película. Desde el inicio y en acciones muy cotidianas se nos muestra cómo actúa un pacifista, hacia el final veremos el mismo pacifismo, pero, en una versión épica⁵.

La naturaleza paciente de Nausicaä destaca cuando la vemos actuar frente a los líderes de los otros reinos. Ambos líderes se encuentran en guerra uno con el otro, tomando el reino de Nausicaä de rehén. Ellos creen que sus posturas son contrarias, pero, como señala Nausicaä, ambos quieren lo mismo: destruir el bosque porque representa una amenaza. Para Nausicaä, las toxinas del bosque no son tóxicas por sí mismas, sino que el bosque está llevando a cabo un proce-

⁵ Nótese cómo Miyazaki mantiene las cualidades fundamentales de sus personajes desde lo más cotidiano y aparentemente insignificante, hasta lo excepcional: la grandeza se muestra incluso en las acciones pequeñas.

so de purificación de la tierra que sería de utilidad para todos. En ese sentido, no hay necesidad de una destrucción, sino todo lo contrario: hay que preservarlo.

Interpretamos el pacifismo de Nausicaä, de ésta negación hacia la destrucción del bosque y la guerra que plantean los demás reinos. Pero además en la manera en que presenta su postura: a través de la diplomacia y tratando de salvar todas las vidas que sea posible. Donde su postura pacifista recibe una expresión de epicidad es a través de la premonición que plantea la primera escena respecto de las escenas finales: así como dejó que él animalito de la escena principal la mordiera, Nausicaä decide sacrificar su vida frente a los dos reinos en guerra, con el objetivo de que no teman al bosque, pues el bosque logra sanarla a través de sus estrategias de purificación. Aquí tenemos un caso de epicidad de la mano de la narrativa no solo desde la animación: la grandeza de la epicidad se encuentra en la postura llevada al extremo del sacrificio, pero hay elementos trágicos justamente por ser un sacrificio. Dentro de la animación se destacan los movimientos y las formas que toman las criaturas del bosque al sanarla: lazos dorados elevan a Nausicaä mientras la sanan.

Curiosamente los trazos elevados hacia arriba, de manera flotante de los pseudo-tentáculos de las criaturas del bosque, contrastan con los trazos del dios de la guerra, quien, al ser invocado precipitadamente por la antagonista Kushana; comienza a derretirse frente a sus ojos (figura 16).

Figura 16

El Dios de la guerra se derrite (*Nausicaä y el Valle del Viento*, 1984)



Al derretirse su única arma, Kushana queda totalmente expuesta. Podría haber sido vencida por el reino enemigo, de no ser por el sacrificio de Nausicaä, que termina con la guerra al demostrar la inocuidad del bosque. En esta contraposición de la personalidad de los personajes podemos observar sus posturas: Nausicaä, paciente, cree que no es necesario atacar el bosque, además lo ha estudiado con detenimiento y está convencida de su utilidad. Kushana, impulsiva, quiere terminar con él, anticipando en él una amenaza sin haber investigado su naturaleza con anterioridad. El que la postura de Nausicaä sea una postura pacifista, es significativo porque es la protagonista. En este rol, no solo nos podemos identificar, sino que, narrativamente, es un rol que puede usarse para expresar el mensaje más relevante de la obra. Y en este caso interpretamos que, en efecto, Miyazaki intentó darle este mensaje, la postura pacifista, a la obra; ya que, no solo es un *leitmotif* en todas sus obras, sino que Nausicaä fue su primer largometraje y no es descabellado pensar que lo hizo pensando en si éste fuera el primero y el último, qué mensaje querría dejar en él.

La personalidad del entorno

Miyazaki no solo les da personalidad a los personajes humanos sino también al entorno. Por esto, muchas veces observaremos mensajes acerca del entorno y de los personajes al ver cómo estos interactúan. En el caso de *Nausicaä y el Valle del Viento* (Miyazaki, 1989) la riqueza de colores y formas del bosque, desde un inicio nos está contando la historia principal: el bosque, lejos de ser el problema es la solución. Esto se puede ver en el pequeño jardín que Nausicaä hace crecer con las esporas del bosque (figura 17).

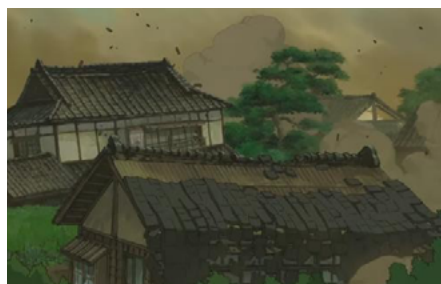
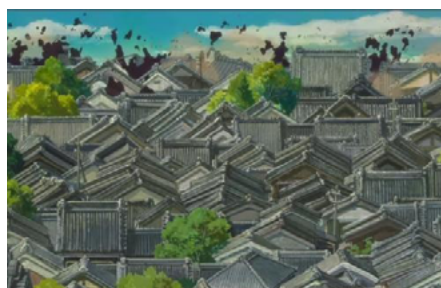
No es para nada desolador como algunas de las escenas de los reinos, en los cuáles vemos paisajes más bien desérticos. Otro ejemplo lo vemos en *Se levanta el viento* (Miyazaki, 2013), cuando sucede el gran terremoto de Kantō: el arreglo de sonido que se elige para esa escena nos hace percibir el terremoto como algo vivo, como una especie de espíritu que se está manifestando (figura 18).

También lo podemos encontrar en el tsunami de peces de *Ponyo* (2008) donde el éste se presenta como una cosa viviente al estar conformado de peces gigantes. O cómo olvidar el castillo de *El increíble castillo vagabundo* (ハウルの動く城, [Howl no Ugoku Shiro], 2004), que es literalmente un castillo que se

Figura 17
El jardín de Nausicaä (*Nausicaä y el Valle del Viento*, 1984)



Figura 18
Terremoto de Kantō (*Se levanta el viento*, 2013)



desplaza, invitando a la metáfora del hogar como algo no espacial, sino espiritual: que nos acompaña a donde vayamos (figura 19).

Figura 19

El castillo vagabundo de Howl (*El increíble castillo vagabundo*, 2004)



Como podemos observar las estrategias que usa Miyazaki para darle personalidad a sus personajes están íntimamente relacionadas con los elementos que vimos en el apartado anterior: se puede expresar la personalidad a través de la cotidianidad, al mismo tiempo que se puede dar epicidad a la personalidad sublimizando el punto de vista del protagonista. Se puede agregar una capa más al análisis si consideramos de qué manera, todos estos elementos y estrategias nos hablan del autor de la obra: Miyazaki y su punto de vista.

El abismo de desesperación ocultada: ¿dónde está Miyazaki en sus películas?

Muchas veces tendemos a pensar que la objetividad representa lo real, pero una parte importante de la realidad es lo subjetivo: la realidad como la vive un individuo en particular. La realidad no sería tal, si no hablamos de la interacción entre lo subjetivo y lo objetivo, pues en última instancia, está compuesta de ambas partes.

La manera en que Miyazaki se encuentra presente en sus películas trasciende una cuestión de estilo, disciplina y compromiso. Miyazaki construye las histo-

rias al mismo tiempo que se construye a sí mismo, elabora sus propios pensamientos y posturas acerca de la vida, la guerra, el amor y la naturaleza, a través de la historia de sus personajes y los retos a los que él los enfrenta. En este apartado nos centraremos en tres elementos de la vida de Miyazaki que encontramos presentes en su obra: los pensamientos sobre su madre, sobre su padre y la imagen que tiene Miyazaki sobre sí mismo como artista.

Pensamientos sobre su madre

Hacer películas no es fácil, señala Miyazaki: «*las películas muestran quién eres no importa cuánto trates de ocultarlo*» (Arakawa, 2019). En efecto, muchas veces, cuando Miyazaki se encuentra en un bloqueo creativo, lo que lo detiene son pensamientos frente a los cuales se encuentra reluctante. Esto es lo que sucede en *Ponyo y el secreto de la sirenita* cuando anima la escena de Toki rescatando a Sozuke: Miyazaki recuerda a su madre al realizar la animación pensando en ella.

Mientras dibujaba la escena se rehusaba a reconocer lo que esta escena representaba para él: era la dificultad física de su madre enferma para darle un abrazo cuando vivía (Arakawa, 2019). Yoshiko, la madre de Miyazaki, padeció de tuberculosis espinal y tuvo que permanecer en cama durante años. Para ella era imposible abrazar y cargar a sus hijos. Es por esto que animar la escena le conmueve tanto, través de su animación, él puede tener el abrazo que quería de niño, un abrazo que le salvará la vida (figura 20).

Figura 20

Toki intenta salvar a Sozuke (*Ponyo y el secreto de la sirenita*, 2008)



El proceso de creación de Miyazaki es un proceso de creación de sí mismo porque al realizarlo se confronta con sus propios pensamientos y solo al ser honesto respecto a ellos logra imprimir realidad a un mundo de fantasía. No se puede mentir al animar lo real, se tiene que ser sincero.

El rol de la madre de Miyazaki tiene un papel reiterativo en su obra (Arakawa, 2019), los personajes inspirados en su madre son la madre enferma de las niñas en *Mi vecino Totoro* (となりのトトロ [Tonari no Totoro], 1988); representa ese periodo de enfermedad que vivió su madre estando en cama. En *Ponyo y el secreto de la sirenita*, Toki representa un poco la vida de su madre después de ese periodo en cama, con una personalidad fuerte, incluso algo agresiva, pero profundamente maternal.

Sofi de *El increíble castillo vagabundo* (Miyazaki, 2004) es un personaje plenamente inspirado en su madre. Una mujer fuerte y dulce en la misma medida. *El increíble castillo vagabundo* es una historia que se centra en Sofi, una chica joven que después de ser visitada por Howl, un hechicero, se vuelve el objetivo de una bruja quien la hechiza convirtiéndola en una ancianita. Posteriormente, Sofi se resguarda en el castillo móvil de Howl permaneciendo irreconocible por su nuevo aspecto. En esta película podemos ver muchas analogías con la vida y familia de Mizayaki: su madre sufrió en su juventud una enfermedad que la postró en cama por muchos años, y que en cierta medida le arrebató su juventud (figura 21).

Figura 21
Sofi antes, durante y después del hechizo (*El increíble castillo vagabundo*, 2004)



Sofi tiene un ritmo siempre tranquilo, perseverante y fuerte, sin dejar de ser cariñosa y curiosa. Logra ganarse a los habitantes del castillo vagabundo, a pesar de que desde el inicio rompe todas las reglas del castillo. Reforma completamente el orden del castillo ganándose incluso el cariño de Calcifer, un personaje bastante caprichoso. Sofi cambia completamente la vida de Howl, logra contenerlo en un momento sombrío de su vida. La presencia de Sofi rescata a Howl de la guerra.

Pensamientos sobre su padre

En *El increíble castillo vagabundo* (Miyazaki, 2004), Howl es el interés romántico de Sofi, en ese sentido, una representación del padre de Miyazaki. Howl es representado como un ave en las escenas de guerra, lo cual tiene un interesante significado cuando recordamos que el padre de Miyazaki tenía una empresa dedicada a manufacturar los timones del avión caza Zero, el avión japonés usado en la Segunda Guerra Mundial⁶. Por otro lado, el castillo vagabundo es un castillo que se mueve, lo cual podría representar las mudanzas de la familia Miyazaki en medio de la guerra.

Dentro de estos elementos trágicos y tristes, se destaca el rol de Sofi, quien con gran fuerza y esmero logra contener a Howl y estabilizar la confusión en la que se encuentra: si somos lo que hacemos, ¿quiénes somos cuando se nos obliga a hacer algo que no queremos hacer? Esta crisis de identidad es a la que se enfrenta Howl, deseado siempre su libertad, pues en una guerra, uno no decide por sí mismo. En este caos, Sofi se vuelve una motivación: la única decisión libre que puede tomar Howl es protegerla.

Esta idea de que, en la guerra, nadie es libre y las decisiones que uno toma son difíciles es recurrente en la filmografía de Miyazaki. Lo vemos también en *Se levanta el viento*, en tanto Miyazaki no quería que su película fuera vista como una apología de la guerra. Nada más alejado de sus ideales.

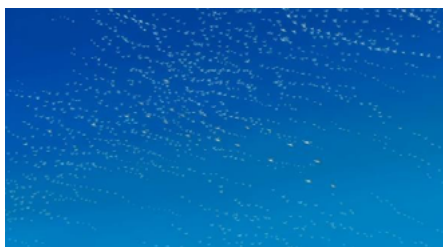
Pero quería explicar un elemento que resulta invisible en el ruidoso concepto de una guerra: los ingenieros japoneses querían dejar de depender de la tecnología de otros países porque eso hacía de Japón un país pobre. En *Se levanta*

⁶El avión diseñado por Jirō Horikoshi.

el viento, el protagonista constantemente es atormentado por el presagio de la guerra que le dice «Japón explotará» (Miyazaki, 2013). Pero el sueño de Jirō era un cielo lleno de aviones que parecían pájaros, sin armas, porque retrasarían el vuelo y la prosperidad de Japón.

Figura 22

Caza Zero en el sueño de Jirō, en la guerra y después de la guerra (*Se levanta el viento*, 2013)



Miyazaki reconoce de primera mano cómo fue la relación entre la necesidad de progresar tecnológicamente para los japoneses, por un lado, y el haber atestiguado que una consecuencia de ello fue el bombardeo de la Segunda Guerra Mundial. Quizá intenta destacar un aspecto crucial de la guerra: no todos quieren ser parte de la guerra, pero cuando acontece, todos son arrastrados a ella. Para Miyazaki hay que estar decidido a cambiar el mundo con tu película (Arakawa, 2019). No puede cambiar las guerras, pero su postura absolutamente pacifista es contundentemente señalada en su vida y obra.

La autopercepción de Miyazaki como artista

El abismo de la desesperación oculta, es como Miyazaki califica su proceso de animación en el documental *Diez años con Hayao Miyazaki* (Arakawa, 2019), mientras trabaja en Studio Ghibli y lo vemos sufrir al tratar de realizar sus animaciones. Este proceso lo observamos nuevamente en *Hayao Miyazaki y la garza* (*Hayao Miyazaki and the Heron*, Kaku Arakawa, 2024), donde el autor trabaja en la película *El niño y la garza* (*君たちはどう生きるか* [Kimitachi wa Dō Ikiru ka], 2023). En esta nueva entrega, el trabajo de Arakawa se luce: ha aprendido a captar el abismo de la desesperación oculta, haciendo cortes interesantes de las películas de Miyazaki en montaje paralelo al documental permitiendo una analogía entre los personajes de Miyazaki y dónde se encuentra Miyazaki en las películas.

Figura 23

La pintura según Úrsula (*Kiki: Entregas a domicilio*, 1989)



Por ejemplo, en *Kiki entregas a domicilio* (魔女の宅急便 [Majo no Takkyūbin], 1989), una película que trata acerca de las aventuras de Kiki, una bruja de dieciséis años, uno de los personajes, Úrsula, una pintora, nos abre la puerta a muchas de las cosas que Miyazaki piensa acerca del arte y del bloqueo del artista: «hay días en los que no puedo pintar nada en absoluto. En esos días salgo a pasear» (Miyazaki, 1989).

Ese difícil proceso lo vemos constantemente en el primer documental (Arakawa, 2019), pero se consolida en el segundo con la fusión de imágenes de la casa de Úrsula y el estudio privado de Miyazaki. Una absoluta fantasía (figura 24).

Figura 24

La casa de Úrsula (*Kiki: Entregas a domicilio*, 1989) y la casa de Miyazaki (*Hayao Miyazaki y la garza*, 2024)



Úrsula piensa que pintar, volar en una escoba, hacer pan, etc. Todas son actividades que en cierta medida se fundamentan en lo mismo, en la expresión del

espíritu. Lo que cambia es el medio. Esta reflexión acerca del arte, es un tema recurrente en la filmografía de Miyazaki pues también lo vemos en *Se levanta el viento* (Miyazaki, 2013), cuando el personaje Caproni le habla a Jirō del potencial de un artista (figura 25).

Diez años de potencial creativo, ¿qué hacer con ellos? Miyazaki parece conocer muy bien no solo el proceso artístico, sino la vida y preocupaciones de un artista porque él ciertamente es un artista. Profundiza en el precio que el artista tiene que pagar para lograr su visión: es un proceso que conlleva mucho sufrimiento, no solo por tratar de encontrar la manera de transmitir un mensaje o significados conceptuales a través de los dibujos, sino porque también al dibujar se enfrenta constantemente a sí mismo. «*Cuando comienzo a crear una película tengo que ir a la oscuridad de mi cerebro, de ahí salen las películas*» (Arakawa, 2024) nos dice Miyazaki, pero, nos advierte que muchas veces no hay vuelta atrás: uno puede mezclar su mundo con la realidad, y no distinguirlos claramente.

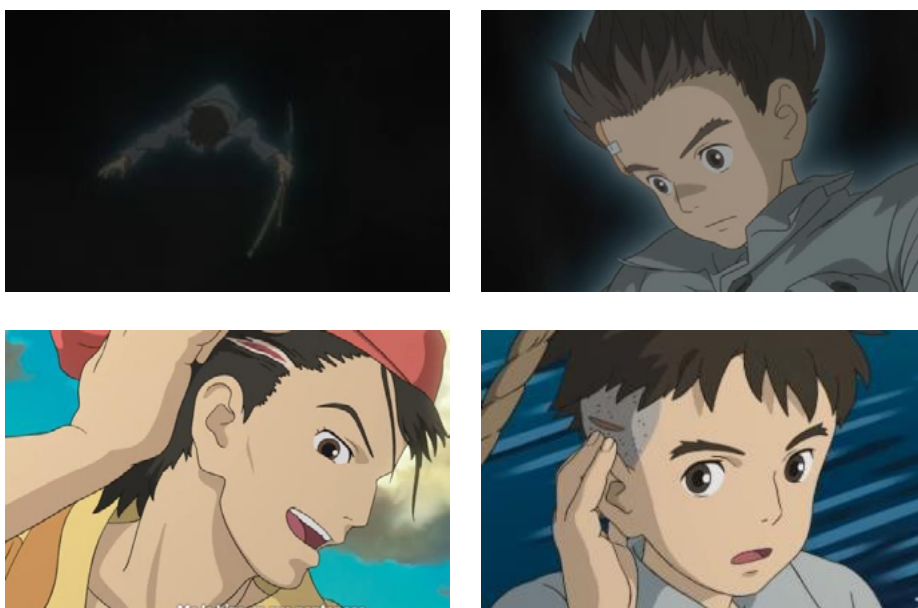
Figura 25

Caproni y Jirō, la creatividad de un artista dura diez años (Se levanta el viento, 2013)



Esta manera de expresarse acerca de la «oscuridad de su cerebro» la encontramos visualmente en diferentes escenas de *El niño y la garza*, cuando Mahito se sumerge en las profundidades de un mundo diferente o cuando Mahito se autolesiona: intenta abrir su cerebro para dejar que lo que ésta dentro de él salga. Esta metáfora se reafirma con el personaje de Kiriko quien le dice a Mahito que ella tiene una cicatriz igual (figura 26).

Figura 26
Kiriko y Mahito (*El niño y la garza*, 2023)



El niño y la garza, a pesar de ser una obra que se inspira en un libro homónimo (君たちはどう生きるか), es una fantasía autobiográfica. La película relata el viaje de Mahito, un jovencito que ha perdido a su madre y busca reencontrarse con ella. Tiene la oportunidad de verla en otro mundo de fantasía, justo después de autolesionarse. En ese mundo, controlado por un sabio mago que intenta heredarle el trono; Mahito es guiado por una curiosa garza. Esta película bien puede hablarnos del viaje de Miyazaki en la animación: en la animación Miya-

zaki encuentra formas de volver a ver a su madre, siempre guiado por su productor, Toshio Suzuki, acompañado por su mejor amiga Michiyo Yasuda quien lo alienta a seguir adelante y finalmente, siendo inspirado por su sabio compañero y aspiración, Isao Takahata (figura 27).

Figura 27
Kiriko, la Garza y el Sabio: Yasuda, Suzuki y Takahata (*El niño y la garza*, 2023)



En esta película Miyazaki explícitamente les da espíritu a los personajes a través de darles la personalidad de sus amigos más queridos: Yasuda como la capitana de un barco, Suzuki como la Garza y Takahata como el mago sabio. Nuevamente vemos a Miyazaki lidiar consigo mismo al confrontar el duelo de haber perdido a sus amigos (figura 27).

En esta película Miyazaki explícitamente les da espíritu a los personajes a través de darles la personalidad de sus amigos más queridos: Yasuda como la capitana de un barco, Suzuki como la Garza y Takahata como el mago sabio. Nuevamente vemos a Miyazaki lidiar consigo mismo al confrontar el duelo de haber perdido a sus amigos.

«¿Por qué yo sigo vivo?», se pregunta Miyazaki después de presenciar la muerte de casi todos sus amigos (Arakawa, 2024). Y la relación entre la vida y la muerte se sugiere bellamente con el vuelo de los aviones en *Porco Rosso*, y recibe una analogía contundente si pensamos en la flota de barcos en *El niño y la garza* y la afirmación de «*arriba es la vida, abajo es la muerte*» (Miyazaki, 2023) (figura 28). Miyazaki se siente justo en medio, en el océano de tránsito. En esta última película Miyazaki se enfrenta como nunca al mensaje de la muer-

te: se acaba el tiempo, es momento de delegar. ¿Cómo será su sucesor? Y ¿qué hará con el legado? Son las preguntas que Miyazaki deja abiertas por ahora.

Figura 28: El vuelo de los aviones en *Porco Rosso* (1992) (arriba); la flota de *El niño y la garza* (2023) (abajo)



Conclusiones

El propósito de este capítulo ha sido desentrañar cómo la realidad aparece en la animación. Hemos visto que muchas veces no se trata de un calco en dibujo de lo que vemos, sino que se trata de un proceso artístico. Además, hemos llegado a una consecuencia interesante: en el caso de Miyazaki no hay una distinción tajante entre la realidad y la fantasía: el mundo real, la vida cotidiana es encantadora. La cotidianidad puede verse enmarcada desde la epicidad, cuando se considera desde el punto de vista de quien experimenta conscientemente la vida.

Para el artista la realidad se presenta a través de una sensibilidad única, en efecto, los acontecimientos que Miyazaki decide animar siempre se nos presentan dentro del marco de su visión artística particular, que observa cómo los movimientos de los personajes son únicos y nos hablan de su esencia. Y esto, lejos de ser una propiedad únicamente humana, es algo que permea a todo lo vivo, no obstante, si le podemos infundir espíritu a cualquier cosa al hacerla moverse ¿no es la realidad un concepto ficticio? ¿qué decidimos hacer real? ¿qué traemos a la vida? Quizá es lo que quiere decir Miyazaki cuando dice que tiene que entrar en su cerebro, en una niebla oscura y traer las películas a la luz. La animación, en Miyazaki, trae a la luz, vuelve real, le da vida a lo que está dentro de él y que es imperceptible para los demás: saca del abismo al artista y le permite vivir. Si Miyazaki usa la animación para traer a la vida sus sueños, ¿qué medio usan ustedes? O bien: 君たちはどう生きるか [Kimitachi wa do ikeru ka?] (lit.: ¿cómo viven ustedes?).

Filmografía

- Arakawa, K. [Director]. (2019). *Diez años con Hayao Miyazaki* (宮崎隼雄との10年). NHK
- Arakawa, K. [Director]. (2024). *Hayao Miyazaki y la Garza* (*Hayao Miyazaki and the Heron*). NHK
- Miyazaki, H. [Director]. (1984). *Nausicaä del Valle del Viento* (風の谷のナウシカ [Kaze no tani no Naushika]). Tokuma Shoten; Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. [Director]. (1989). *Kiki: Entregas a domicilio* (魔女の宅急便 [Majo no takkyūbin]). Studio Ghibli.

- Miyazaki, H. [Director]. (2004). *El increíble castillo vagabundo* (ハウルの動く城 [*Howl no Ugoku Shiro*]). Studio Ghibli
- Miyazaki, H. [Director]. (2008). *Ponyo y el secreto de la sirenita* (崖の上のポニョ [*Gake no ue no Ponyo*]). Studio Ghibli.
- Miyazaki, G. [Director]. (2011). *La colina de las amapolas* (コクリコ坂から [*Kokuriko-zaka kara*]). Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. [Director]. (2013). *Se levanta el viento* (風立ちぬ [*Kaze Tachinu*]). Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. [Director]. (2023). *El niño y la garza* (君たちはどう生きるか [*Kimitachi wa Dō Ikiru ka*]). Studio Ghibli.

Elden Ring: la narrativa fragmentada y la experiencia lúdica

Tarikasiz Casas Pulido

Introducción

La narrativa fragmentada y no lineal de *Elden Ring* plantea un problema específico para los modelos tradicionales de análisis narrativo en los videojuegos: el sentido del mundo no se presenta como un relato coherente disponible para ser descubierto, sino que surge a partir de un conjunto de fragmentos dispersos que deben ser interpretados a través de la experiencia de juego. Objetos, escenarios, diálogos y prácticas lúdicas funcionan como puntos de acceso iniciales a un mundo narrativo cuya comprensión depende de la acción del jugador.

En este contexto, el acceso al sentido narrativo no está garantizado por el progreso lineal ni por la acumulación de eventos explícitos, sino por la capacidad del jugador para establecer relaciones entre datos heterogéneos y, en ocasiones, contradictorios u oscuros. La experiencia de juego es un ejercicio de lectura activa, en el que explorar implica inferir y donde lo incompleto e inacabado opera como una condición estructural del diseño narrativo. La narrativa deja de funcionar como un contenido cerrado y se transforma en un campo de posibilidades que se actualiza de manera contingente en cada interacción con el juego.

Desde esta perspectiva, el presente artículo analiza la narrativa fragmentada de *Elden Ring* como un dispositivo que articula de forma inseparable a la narrativa y la jugabilidad. Para ello, se adopta el marco conceptual de Gonzalo Frasca (2007), particularmente las dimensiones de *playworld*, *mecánicas* y *playformance*, entendidas como instancias interrelacionadas que permiten exa-

minar cómo el diseño del mundo, las reglas del juego y las prácticas del jugador producen sentido en conjunto.

El *playworld* de *Elden Ring* es un espacio narrativo deliberadamente incompleto, donde la fragmentación y la omisión de información son principios rectores del diseño. Aunque esto parezca un pretexto de esfuerzo en el diseño, hay cierta base filosófica, accidental y técnica que permite valorar el esfuerzo que hay detrás de esas decisiones artísticas. Las *mecánicas* refuerzan esta lógica al incentivar la exploración, la repetición y el fracaso como modos legítimos de acceso al significado. Aunque los errores en la interacción son castigados por el juego como en cualquier otro sistema de castigo y recompensa, los castigos se encuentran equilibrados, no se sienten injustos, y permiten que el jugador pueda volver a intentar los desafíos nuevamente. El *playformance* se manifiesta en prácticas interpretativas que exceden el espacio estrictamente lúdico, particularmente en la circulación social de teorías y reconstrucciones narrativas entre jugadores. Si bien la primera relación que establece el *playformance* es de naturaleza psicológica, se conecta inmediatamente a lo social. En conjunto, estas dimensiones permiten comprender cómo el jugador es transformado en un agente activo de interpretación, capaz de reflexionar a partir de las imágenes del juego y de construir y darle sentido narrativo a su propia experiencia.

I. El *playworld* de *Elden Ring* y la narrativa fragmentada

El mundo como ruina narrativa

El *playworld* de *Elden Ring* se construye a partir de un principio que representa una narrativa incompleta. El mundo que el jugador explora se presenta como un territorio marcado por la ruina, el deterioro y la ausencia de un relato totalizador. *La Ruptura del Círculo de Elden* funciona menos como un evento narrativo plenamente representado que como una condición estructural del mundo, sus consecuencias son visibles en cada región, pero sus causas y sentidos últimos permanecen fragmentados, recorreremos el mundo actual pero no tenemos tanta información sobre el pasado más que lo que encontramos en las descripciones de objetos y en diálogos de personas. Eso modifica el acercamiento que tenemos a la experiencia lúdica y el cómo jugamos.

Esto sitúa al jugador en un espacio posterior a una catástrofe que nunca se experimenta de manera directa, sino solo a través de la primera cinemática que presenta el juego. A diferencia de narrativas que introducen al jugador en el momento del conflicto, *Elden Ring* lo ubica en un «después» permanente, donde los restos del orden anterior constituyen las principales fuentes de información narrativa. Castillos en ruinas, territorios corrompidos y civilizaciones desaparecidas no explican lo ocurrido, sino que lo sugieren a través de su estado actual con descripciones de diferente tipo. El mundo no narra su historia, solo es descrita por lo que hay en el mundo, generalmente a través de lo viejo, lo corrompido y lo decadente.

Desde la perspectiva del *playworld*, esta estrategia implica que la narrativa se organiza en torno a un paisaje de consecuencias del mundo pasado. El jugador no accede al pasado mediante escenas o relatos explícitos, sino a través de indicios dispersos que requieren ser interpretados. La fragmentación, por tanto, se entiende como una decisión de diseño que desplaza la experiencia narrativa desde la recepción hacia la reconstrucción.

La ruina opera aquí como centro de todo, se trata de una forma de estructurar el acceso al sentido, pues una vez que asumimos en dónde estamos lo demás comienza a presentar cierta coherencia interna. Cada región del mundo presenta una historia implícita que nunca se formula de manera completa, obligando al jugador a establecer conexiones entre espacios, acontecimientos y personajes que no se siempre interactúan en un relato único. El *playworld* de *Elden Ring* es un espacio narrativo abierto, donde la coherencia no está dada de antemano, sino que emerge de la experiencia del jugador.

Esta lógica de lo incompleto redefine la relación entre mundo y narrativa, el mundo del juego se convierte en un campo de interpretación, en el que explorar implica leer y donde avanzar supone asumir que toda comprensión es provisional. La fragmentación narrativa es una condición estructural del *playworld*, que prepara el terreno para comprender mejor las prácticas interpretativas que se desarrollarán en los apartados siguientes.

Fragmentos materiales: objetos, descripciones y lectura activa

La fragmentación narrativa del *playworld* de *Elden Ring* se materializa de forma sistemática en los objetos y artefactos que el jugador encuentra a lo largo de su recorrido. Armas, armaduras, talismanes y otros elementos funcionan como portadores de fragmentos narrativos que adquieren sentido únicamente en relación con otros fragmentos, algunos con una base más sólida para ayudar a completar aspectos narrativos, y otros con una base mucho más mecánica que completan la jugabilidad describiendo el funcionamiento de los objetos. El juego delega así una parte central de su narración en elementos materiales cuya lectura no es obligatoria, pero sí determinante para la reconstrucción del mundo.

Las descripciones de los objetos constituyen uno de los principales mecanismos de esta fragmentación. En lugar de ofrecer explicaciones exhaustivas o cronologías claras, estos textos breves representan acontecimientos, relaciones y conflictos sin cerrarlos narrativamente. La información aparece de manera parcial, elíptica y, en muchos casos, ambigua, obligando al jugador a establecer conexiones entre distintos objetos, personajes y espacios. El sentido no está contenido en un fragmento aislado, sino en la red de relaciones que el jugador construye a partir de ellos y la gran cantidad de posibilidades de combinar esos significados.

Un ejemplo significativo de este funcionamiento puede observarse en las descripciones asociadas al personaje de *Vyke, el Cazador de Dragones*. Dos objetos vinculados a este personaje, su armadura y su lanza, presentan fragmentos narrativos que, lejos de ofrecer un retrato unificado, introducen una tensión interpretativa. La armadura describe a *Vyke* como un caballero caído, antiguo campeón de la *Orden Dorada*, cuya locura lo llevó a aceptar el poder de la *Llama Frenética*. La lanza, por su parte, lo presenta como el más cercano a convertirse en *Señor del Elden*, una figura noble que buscaba la gracia de los *Dos Dedos* antes de desviarse de su camino.

Ambas descripciones coinciden en señalar la caída de *Vyke*, pero difieren en el énfasis y en las implicaciones de esa transformación. Ninguna explica de manera directa las causas de su fracaso ni el momento exacto de su corrupción. El jugador se enfrenta así a dos fragmentos que no se contradicen abiertamente, pero tampoco se integran de forma automática. La historia de *Vyke* no está

narrada, debe ser inferida a partir de la relación entre estos textos y de su inserción en el contexto más amplio del mundo del juego.

Este tipo de fragmentación no busca generar confusión gratuita, sino activar un proceso de lectura que haga partícipe al jugador, independientemente de que la duda de solución. El jugador que decide atender a estas descripciones se ve obligado a formular hipótesis, a comparar versiones parciales y a aceptar que su interpretación siempre será provisional. La narrativa emerge como una construcción situada, dependiente de la atención, la memoria y la experiencia acumulada durante el juego. En este sentido, los objetos funcionan como nodos narrativos que solo adquieren densidad cuando son leídos en conjunto.

La abundancia de objetos con descripciones narrativas refuerza esta lógica, *Elden Ring* cuenta con cientos de elementos que remiten constantemente a otros personajes, eventos o lugares, generando una estructura narrativa distribuida que no puede ser aprehendida en su totalidad en una sola partida o en unas cuantas horas. La fragmentación se convierte así en una característica persistente de la experiencia, más que en un enigma a resolver, como se mencionaba, forma parte del diseño. El juego no exige que el jugador reconstruya la historia completa, pero sí le ofrece las condiciones para hacerlo si decide asumir ese rol interpretativo.

Desde la perspectiva del *playworld*, estos fragmentos materiales constituyen una extensión del diseño narrativo del mundo, aunque también pueden enriquecer otros procesos. La historia no se encuentra centralizada en una instancia autorial visible, sino dispersa en elementos que requieren ser activados por el jugador. Esta estrategia refuerza la idea de que la narrativa de *Elden Ring* no se impone como un relato cerrado, sino como un proceso de lectura y reconstrucción que acompaña y en muchos casos redefine la experiencia lúdica.

El vacío, la ruina y lo incompleto como sentido estético en el playworld de Elden Ring

La fragmentación narrativa del *playworld* de *Elden Ring* se ve reforzada por una estructura estética que privilegia el vacío, la ruina y la ausencia como elementos centrales de la experiencia. El mundo del juego se presenta como un espacio en el que lo que falta resulta tan significativo como lo que permanece visible, esto

es una característica de la representación de las imágenes. Esta economía de la información visual y narrativa contribuye a que el jugador adopte una actitud contemplativa e interpretativa frente al entorno.

Las *Tierras Intermedias* están construidas a partir de paisajes deteriorados, arquitecturas colapsadas y territorios que sugieren un pasado de esplendor y desarrollo máximos. Castillos semiderruidos, ciudades enterradas y campos devastados funcionan como huellas de acontecimientos que ya no pueden ser plenamente reconstruidos. El mundo muestra sus consecuencias, pero oculta deliberadamente sus causas, reforzando una lógica narrativa basada en la inferencia y la interpretación. La ruina se convierte así en un lenguaje visual que comunica pérdida, conflicto y transformación sin recurrir a la exposición o descripción directa de los acontecimientos pasados.

Esta configuración estética puede ser comprendida a partir de principios como el 侘寂 (*wabi-sabi*), donde la imperfección, la transitoriedad y el desgaste adquieren valor expresivo. Sin embargo, más que identificar una influencia directa, resulta pertinente entender estas nociones como herramientas descriptivas que permiten analizar cómo la belleza del mundo de *Elden Ring* emerge de su estado de deterioro, no de lo que fue sino de lo que es ahora, del proceso de decadencia, pues significa que ha cumplido un fin. La experiencia estética no se basa en la contemplación de formas completas o acabadas, sino en la apreciación de aquello que ha sido modificado por el paso del tiempo.

De manera complementaria, el principio del 余白の美 (*yohaku no bi*), que valora el espacio vacío y lo no dicho, resulta útil para comprender cómo el juego organiza la información visual y narrativa. Amplias extensiones silenciosas, paisajes desolados y momentos de ausencia de estímulos intensos generan espacios de pausa que invitan a la reflexión y a la contemplación. El vacío opera como una condición que habilita la interpretación, permitiendo que el jugador proyecte sentido a partir de lo que el mundo sugiere sin explicitar.

Esta lógica se extiende también a la dimensión sonora del *playworld*, el uso del silencio y de composiciones musicales contenidas refuerza la sensación de soledad y melancolía, evitando guiar emocionalmente al jugador de manera constante. La ausencia de una banda sonora omnipresente contribuye a que la experiencia se perciba como abierta y no dirigida, reforzando la idea de que el

mundo no impone una lectura única de sus acontecimientos, y valorando también los espacios de silencio donde no ocurre nada.

En conjunto, la estética del vacío y la ruina en *Elden Ring* operan como un componente estructural de la fragmentación narrativa. Al limitar la cantidad de información explícita y privilegiar la sugerencia sobre la explicación, el *playworld* establece una relación con el jugador basada en la atención, la contemplación y la interpretación. La narrativa emerge así no solo de los fragmentos materiales y de las descripciones, sino de una experiencia estética que convierte la ausencia en un elemento activo de producción de sentido.

Con este diseño, *Elden Ring* consolida un *playworld* en el que la fragmentación narrativa se experimenta tanto a nivel informativo como perceptivo. El mundo no busca ser comprendido en su totalidad, sino habitado e interpretado desde cierta filosofía de lo incompleto, preparando el terreno para que las mecánicas de juego y las prácticas del jugador profundicen esta relación en las dimensiones que se abordarán a continuación.

II. Mecánicas, repetición y experiencia del sentido

Repetición, fracaso y aprendizaje

Las mecánicas de *Elden Ring* le dan sentido a la experiencia del jugador a partir de la repetición y el fracaso como condiciones normales del juego. A diferencia de sistemas orientados a un progreso continuo y acumulativo, el avance en *Elden Ring* se construye mediante ciclos reiterados de intento, error y corrección, en los que la muerte no representa una interrupción definitiva, sino un momento integrado al flujo de la experiencia lúdica. El juego no penaliza el fracaso eliminando el progreso narrativo, sino que lo reinscribe como parte del proceso de aprendizaje. La muerte del jugador representa algo que «debería de pasar» dadas las condiciones en las que se enfrenta el jugador a los desafíos del juego, además de que el avance es, en gran parte, mediado por el propio aprendizaje real del jugador, pues el mismo sistema no ofrece ventajas que hagan necesariamente más sencillo el desafío después de varios intentos.

Esta lógica mecánica modifica de manera sustancial la relación del jugador con el mundo del juego. Cada muerte implica volver a recorrer espacios co-

nocidos, enfrentar enemigos y repensar decisiones previas, lo que transforma la repetición en una forma de conocimiento situado y reflexivo. El jugador no avanza únicamente porque «supera» un obstáculo, sino porque incorpora una comprensión progresiva del entorno, de sus ritmos y de sus límites.

Desde esta perspectiva, la repetición no puede entenderse como simple reiteración de lo mismo, sino que cada retorno al mismo espacio se encuentra mediado por la memoria corporal del jugador, por su anticipación de los peligros y por la relectura constante del entorno. La mecánica produce una temporalidad particular en la que el pasado no queda atrás, sino que se reactiva continuamente y se representa a través del propio aprendizaje del jugador. El mundo del juego se presenta como resistente al avance lineal, obligando al jugador a habitar un presente prolongado marcado por la insistencia, la persistencia y la incertidumbre.

Este diseño tiene consecuencias directas en la experiencia y adquisición del sentido, pues la dificultad deja de ser un obstáculo externo que debe ser superado para acceder a la narrativa y se convierte en una condición que permite la relación entre jugador y mundo. El aprendizaje no se transmite de forma explícita mediante tutoriales extensos o explicaciones detalladas, sino que se produce a través de la confrontación repetida con el fracaso. El jugador aprende porque el juego se niega a adaptarse a él de manera inmediata, estableciendo una relación basada en la fricción y cese de ambas partes.

En este marco, la agencia del jugador se define por la capacidad de adaptarse a las resistencias del sistema, que lo obligan a aprender de él para luego superarlo. Jugar *Elden Ring* implica aceptar que el mundo no se transforma fácilmente a partir de la voluntad individual y que cada avance es provisional y lento. Esta experiencia mecánica refuerza la coherencia interna del juego, el mundo en ruinas y la narrativa fragmentada encuentran un correlato directo en unas mecánicas que impiden la clausura rápida del sentido, y además sostienen una experiencia marcada por la reiteración, la paciencia y el aprendizaje progresivo que el jugador puede sentir propio.

Dificultad, deformación y negatividad como experiencia lúdica

La dificultad en *Elden Ring* es un desafío técnico y un mecanismo que condiciona la forma en que el jugador experimenta la negatividad y la decadencia

del mundo del juego. Las mecánicas de combate, la resistencia de los enemigos y la exigencia constante de precisión y atención, sitúan al jugador en una relación de tensión permanente con el entorno, un estado de alerta necesario. Esta tensión produce una experiencia afectiva en la que el avance se percibe como todo un logro.

La negatividad que atraviesa el mundo del juego se experimenta de manera activa y corporal, pues los enfrentamientos reiterados con enemigos que castigan severamente el error, y la escasez relativa de recursos en momentos clave, refuerzan la percepción de un mundo hostil que no ofrece concesiones y que no necesariamente está hecho para que sea fácil. La dificultad se convierte en una forma de mediación entre el jugador y el *playworld*, no solo se observa la decadencia, sino que se la vive a través del esfuerzo constante que exige sobrevivir en ese entorno en condiciones, al menos narrativamente, de desventaja.

Esta experiencia lúdica encuentra una traducción directa en el diseño de los cuerpos y las figuras que habitan el mundo del juego, personajes como *Godrick el Injertado*, *Rykard, Señor de la Blasfemia*, o *Malenia, Espada de Miquella*, se presentan como entidades narrativas dentro del lore y adversarios cuya configuración corporal extrema se articula con mecánicas de combate particularmente desafiantes. La deformación física de estos personajes se acompaña de patrones de ataque agresivos, múltiples fases y castigos severos al error, reforzando la asociación entre corrupción, poder y dificultad, aunque también en la satisfacción y superación del reto.

En este sentido, la deformación opera como una experiencia lúdica que el jugador debe enfrentar directamente, pues combatir contra cuerpos fragmentados, mutados o erosionados implica aprender a leer movimientos irregulares, ritmos imprevisibles y ataques que rompen con lo ya aprendido. La dificultad se manifiesta como una extensión de la negatividad del mundo, trasladando al plano mecánico aquello que el diseño visual y narrativo sugiere.

Los espacios del juego refuerzan esta lógica, por ejemplo, regiones como *Caelid*, afectada por la *Putrefacción Escarlata*, no solo se distinguen por su estética grotesca, sino por las condiciones mecánicas que imponen al jugador, enemigos con *estados alterados* persistentes, terrenos que penalizan el movimiento y una presión constante que dificulta la exploración. La negatividad ambiental

se convierte en una experiencia de juego que exige una adaptación constante y que refuerza la sensación de estar inmerso en un mundo degradado.

La dificultad sostenida y la exposición reiterada a la deformación producen un efecto acumulativo en la experiencia y el aprendizaje del jugador. El avance se asocia a una familiaridad progresiva con un entorno que sigue siendo peligroso. Esta dinámica impide que la superación de un desafío se traduzca en una resolución definitiva del conflicto y mantiene activa la tensión entre el jugador y el mundo. La negatividad no se supera, se aprende a lidiar con ella.

Desde esta perspectiva, *Elden Ring* ofrece una experiencia lúdica en la que la dificultad, la deformación y la negatividad funcionan como componentes estructurales del sentido. Las mecánicas refuerzan una visión del mundo en la que el progreso es frágil y la estabilidad siempre está en riesgo, preparando el terreno para una comprensión más amplia de lo cíclico en la experiencia del juego, y del sentido de la temporalidad que se desarrollará en el siguiente apartado.

Ciclos, temporalidad y sentido

Las mecánicas de repetición y dificultad en *Elden Ring* son una experiencia temporal que se aleja de los modelos narrativos basados en la progresión lineal y la acumulación continua de logros o ventajas que faciliten el desafío. El jugador se mueve dentro de un bucle en el que los mismos espacios y desafíos reaparecen de manera insistente. Esta estructura cíclica es una condición central a partir de la cual se produce el sentido de la experiencia lúdica.

La temporalidad del juego se construye como una coexistencia constante entre pasado y presente, tanto mecánica como narrativamente. Cada intento fallido reactiva trayectos previamente recorridos y enfrentamientos ya experimentados, de modo que el tiempo se percibe como retorno modificado, afectado por el aprendizaje del presente. El jugador vuelve, pero no vuelve igual, la repetición introduce variaciones en la forma de leer el mundo, de anticipar peligros y de interpretar los límites del entorno. El ciclo no anula el sentido, sino que lo desplaza hacia un proceso de transformación progresiva del jugador, en el que la repetición es comprendida como proceso.

Esta lógica temporal establece una relación con la narrativa fragmentada del mundo, pues los acontecimientos fundamentales del *playworld* pertenecen a un

pasado inaccesible que solo puede reconstruirse a partir de cómo se representan sus efectos, la experiencia mecánica sitúa al jugador en un presente continuo en el que el cierre definitivo siempre se posterga. La historia del mundo ya ha ocurrido, pero su significado no está fijado, del mismo modo, la experiencia del jugador avanza sin garantizar una resolución clara o estable. Narrativa y mecánicas convergen así en una misma estructura de sentido basada en lo incompleto, en lo ambiguo y en la incertidumbre.

Desde una perspectiva experiencial, esta temporalidad cíclica produce un tipo particular de implicación del jugador, el sentido no emerge de la promesa de un final redentor, sino de la permanencia dentro del proceso. Jugar implica aceptar la reiteración, asumir la provisionalidad de cada avance y reconocer que el significado de la experiencia se construye en la persistencia más que en la culminación. El juego no recompensa la aceleración, sino la atención sostenida y la adaptación paciente.

Este modo de organización permite comprender por qué *Elden Ring* no presenta la dificultad como un obstáculo a superar rápidamente, sino como una condición que estructura la relación entre el jugador y el mundo. El ciclo de muerte, repetición y aprendizaje refuerza una experiencia en la que el tiempo no se domina y más bien se comprende. La agencia del jugador se redefine, entonces, no como control absoluto, sino como capacidad de sostenerse dentro del bucle y de producir sentido a partir de él.

Con ello, las mecánicas de *Elden Ring* no solo acompañan a la narrativa fragmentada del *playworld*, sino que la profundizan y la vuelven una experiencia más fuerte. La repetición, la dificultad y lo cíclico establecen un régimen temporal que impide la clausura rápida del sentido y que transforma al jugador en un sujeto activo dentro de un proceso abierto. Este marco prepara el terreno para analizar, en la siguiente parte, cómo estas experiencias trascienden el espacio del juego y se proyectan en las prácticas interpretativas y sociales del jugador.

III. *Playformance*: Interpretación, comunidad y decisión

Interpretar jugando: atención, aprendizaje y toma de posición

En *Elden Ring*, la comprensión de la narrativa depende de la atención que el jugador decide prestar a los elementos del juego. Leer descripciones de objetos, escuchar diálogos opcionales, observar el entorno o detenerse en detalles visuales no son acciones obligatorias para avanzar, pero sí determinantes para construir una interpretación del mundo. La experiencia narrativa se apoya en una serie de elecciones prácticas que el jugador realiza mientras juega, y que permiten que no haya solo una forma de comprender el mundo del juego.

Desde este punto de vista, el jugador actúa como un intérprete que debe seleccionar qué elementos considera relevantes, pues el juego no señala de forma explícita qué fragmentos narrativos son importantes ni ofrece un orden recomendado para comprenderlos. Dos jugadores pueden recorrer las mismas zonas y enfrentarse a los mismos enemigos, pero construir interpretaciones distintas en función de qué objetos leen, a qué personajes prestan atención o qué misiones secundarias deciden seguir.

Esta forma de participación exige un aprendizaje progresivo porque el juego no explica desde el inicio cómo debe ser leído, sino que educa al jugador a través de la experiencia. Tras varias horas de juego, el jugador aprende que ciertas descripciones contienen información relevante, que algunos personajes solo revelan fragmentos de su historia en momentos específicos o que ciertos espacios sugieren acontecimientos pasados sin nombrarlos directamente. Esta adquisición de competencias interpretativas ocurre dentro de él como parte del proceso lúdico.

En este sentido, *Elden Ring* respeta la capacidad del jugador para construir significado sin guiarlo de manera constante, y esto es posible debido a que el mismo diseño evita la sobre explicación y renuncia a marcar un camino interpretativo único, lo que obliga al jugador a asumir una posición frente al mundo del juego. Comprender la narrativa no consiste en «descubrir la verdad» del relato, sino en tomar decisiones interpretativas que dan coherencia a la experiencia personal de juego.

La importancia de esta dimensión radica en que la interpretación es una práctica concreta vinculada a acciones específicas: detenerse a leer, volver a un lugar, reconsiderar una decisión o reinterpretar un acontecimiento a la luz de nueva información. El *playformance* comienza aquí, en el momento en que el jugador transforma la experiencia lúdica en una lectura situada, consciente de que su comprensión del mundo es parcial y dependiente de sus propias elecciones.

Jugar con otros: comunidad, cooperación y circulación de sentido

La experiencia de *Elden Ring* se extiende de manera concreta a través de prácticas comunitarias que influyen directamente en la forma en que el juego es comprendido y experimentado. Muchos de los vacíos narrativos y de las dificultades mecánicas que el juego presenta llevan a los jugadores a buscar información fuera de su propia partida, dando lugar a un intercambio constante de conocimientos, estrategias e interpretaciones con otros jugadores.

Estas prácticas se manifiestan, en primer lugar, dentro del propio juego. Hay un sistema de mensajes que los jugadores pueden dejar en el mundo y que permite advertir sobre peligros, señalar rutas alternativas o sugerir tácticas para enfrentar a ciertos enemigos. Aunque estos mensajes son breves y ambiguos, su presencia transforma el espacio de juego en un entorno compartido, donde las experiencias individuales se superponen. El jugador no recibe información directa del sistema, sino indicios producidos por otros jugadores que ya han atravesado ese mismo lugar. Los mensajes pueden ser realmente variados, de hecho muchos jugadores deciden ignorarlos, pues a veces ofrecen información falsa sobre rutas o enemigos.

Fuera del juego, la circulación de sentido se amplía a través de comunidades en línea creadas por jugadores que recopilan información dispersa sobre objetos, personajes, misiones y finales. Estas plataformas reúnen datos mecánicos, pero también interpretaciones narrativas que buscan dar coherencia al mundo del juego. En muchos casos, los jugadores comparan fragmentos obtenidos en distintas partidas para reconstruir historias que difícilmente podrían comprenderse de manera aislada o por un solo jugador.

Este intercambio gestiona la fragmentación narrativa colectivamente, pues cada jugador aporta una perspectiva parcial basada en su recorrido, y el sentido emerge de la acumulación de experiencias compartidas. La narrativa de *Elden Ring* se mantiene abierta a múltiples lecturas que conviven y se discuten dentro de la comunidad. El conocimiento del juego se construye de forma distribuida, sin una autoridad central que determine una interpretación definitiva, ni siquiera el propio estudio creador del juego.

La cooperación entre jugadores también responde a la dificultad del juego, ante desafíos que resultan especialmente exigentes, muchos jugadores recurren a la experiencia de otros para replantear estrategias o comprender mejor los sistemas del juego, de ahí emerge la cooperación. Esta práctica complementa la experiencia individual porque el jugador sigue siendo responsable de ejecutar las acciones dentro de su propia partida, pero lo hace apoyado en un saber colectivo que se ha ido acumulando a lo largo del tiempo.

Desde la perspectiva del *playformance*, estas dinámicas muestran cómo la experiencia de *Elden Ring* se extiende más allá del acto de jugar en solitario. La interpretación, la resolución de problemas y la comprensión del mundo se convierten en actividades compartidas que continúan fuera del espacio estrictamente lúdico. El sentido del juego se produce también en el diálogo constante entre jugadores que intercambian información, dudas y lecturas sobre una experiencia que permanece abierta.

Decidir el mundo: rutas, finales y cierre narrativo

La participación del jugador en *Elden Ring* alcanza su punto más concreto en las decisiones que afectan directamente el desarrollo y el cierre de la experiencia narrativa. A lo largo del juego, el jugador toma decisiones específicas que modifican el destino del mundo del juego. Estas decisiones no se presentan como elecciones explícitas en forma de menús, sino como consecuencias acumulativas de acciones realizadas durante la partida, lo que las hace aún más libres.

Las rutas narrativas de *Elden Ring* se definen a partir de interacciones concretas con personajes, la aceptación o el abandono de ciertas misiones secundarias y la atención prestada a fragmentos narrativos específicos. Muchos de estos eventos pueden pasar desapercibidos si el jugador no explora determina-

das zonas, no regresa a hablar con un personaje en un momento preciso o no interpreta correctamente una situación. De este modo, la narrativa no se despliega de manera automática, sino que depende de un conjunto de decisiones prácticas que el jugador realiza mientras juega.

Los finales del juego funcionan como una síntesis de estas elecciones. Cada desenlace posible responde a una forma distinta de relacionarse con el mundo: restaurar el orden existente, modificarlo o rechazarlo por completo. El jugador no llega a estos finales únicamente por haber superado desafíos mecánicos, sino por haber tomado una posición frente a los conflictos del mundo del juego. El cierre narrativo no es, por tanto, una recompensa neutral, sino el resultado visible de una trayectoria de decisiones e interpretaciones.

Esta forma de cierre refuerza la idea de que el sentido de *Elden Ring* no es único ni definitivo. Dos jugadores pueden completar el juego y alcanzar finales distintos, incluso habiendo compartido gran parte de su recorrido. La experiencia se define por el camino que conduce a él y por las decisiones que lo hacen posible. El juego permite que cada jugador articule su propia conclusión a partir de su experiencia.

Desde la perspectiva del *playformance*, estas decisiones finales consolidan la transformación del jugador en un agente activo de la narrativa. La interpretación se materializa en acciones que afectan directamente al estado del mundo. Elegir un final implica asumir una postura frente al ciclo de decadencia, poder y renovación que atraviesa el juego, y esa postura se inscribe de manera concreta en el desenlace de la experiencia. Es una decisión personal, que si cuestionamos, revelará muchas de las creencias, valores y conocimientos del jugador.

Con ello, *Elden Ring* cierra su narrativa sin clausurar su sentido. Los finales no resuelven todas las tensiones ni explican completamente el mundo, solo ofrecen puntos de cierre parciales que reflejan las decisiones del jugador. La experiencia lúdica se completa con una conclusión situada, coherente con la forma en que cada jugador ha habitado, interpretado y recorrido las *Tierras Intermedias*.

Conclusión

El análisis de *Elden Ring* permite observar cómo una narrativa fragmentada y un diseño de jugabilidad no lineal producen una experiencia en la que el sentido se construye progresivamente a través de la interacción del jugador con el mundo, las mecánicas y otros jugadores. La fragmentación narrativa atraviesa todas las dimensiones del juego y define la forma en que este es jugado, interpretado y recordado.

En la primera parte del artículo se mostró cómo el *playworld* de *Elden Ring* se articula a partir de lo incompleto. El mundo se presenta como un espacio posterior a una catástrofe que nunca se narra de forma directa, obligando al jugador a reconstruir su historia a partir de ruinas, objetos y ausencias. La fragmentación aparece como una decisión de diseño que transforma el acto de explorar en un proceso de lectura activa.

La segunda parte abordó el papel de las mecánicas en la producción de sentido. La repetición, la dificultad y el fracaso configuran una experiencia temporal cíclica en la que el progreso no se percibe como avance lineal, sino como persistencia. La muerte y la reiteración de desafíos se convierten en experiencias vividas que obligan al jugador a adaptarse, aprender y aceptar la provisionalidad de cada logro. En este nivel, la fragmentación narrativa se experimenta corporalmente, a través del juego mismo.

Finalmente, la tercera parte analizó la dimensión del *playformance*, donde la experiencia se vuelven aún más concreta. La interpretación ocurre durante el juego, a través de decisiones de atención y lectura, se amplía en la interacción con otros jugadores, mediante comunidades, mensajes y recursos compartidos, y se materializa en decisiones que afectan directamente el desenlace de la experiencia. Los finales del juego ofrecen cierres situados que reflejan el recorrido y las elecciones del jugador.

En conjunto, *Elden Ring* demuestra que la narrativa fragmentada en los videojuegos implica una redistribución del sentido hacia el jugador. El juego habilita múltiples recorridos, lecturas y conclusiones, y esta apertura fortalece la experiencia narrativa, al convertirla en un proceso activo y personal.

Este estudio busca mostrar que los videojuegos pueden articular formas complejas de narración sin recurrir a estructuras lineales tradicionales, integran-

do mundo, mecánicas y prácticas de juego en una experiencia unificada. En *Elden Ring*, jugar, interpretar y decidir son aspectos inseparables de una misma experiencia. La fragmentación narrativa permanece como una condición que define la relación del jugador con el mundo, confirmando el potencial del medio videolúdico para generar experiencias narrativas profundas, abiertas y significativas.

Bibliografía

- Benedict, R. (1946). *El crisantemo y la espada: Patrones de la cultura japonesa*. Alianza.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film Theory. An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Frasca, G. (2007). *Play the Message: Game and Videogame Rhetoric*. IT University of Copenhagen.
- Galván Jerez, R. (2016). *El concepto de «Mono no Aware» en el pensamiento japonés*. Universidad de Sevilla.
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Routledge.
- Hume, N. G. (1995). *Japanese Aesthetics and Culture: A reader*. State University of New York Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- López-Redondo, I. y Fernández Mejías, R. (2023). La representación social de Japón a través del videojuego «Persona 5 Royal». En I. Baena Cuder, D. Rando Cueto y S. Otero Escudero (coords.), *Acciones y realidades ante la manipulación social: redes sociales, publicidad y marketing* (pp. 19-39). Dykinson S.L.
- Loriguillo-López, A. (2014). Análisis de las mecánicas en la narrativa interactiva de videojuegos. Universitat de València.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Editorial UOC.

Software

Elden Ring (2022). FromSoftware.

Dark Souls (2011). FromSoftware.

Dark Souls II (2014). FromSoftware.

Dark Souls III (2016). FromSoftware.

Demon's Souls (2009). FromSoftware.

Shadow of the Colossus (2005). Team Ico.

Bloodborne (2015). FromSoftware.

Sekiro: Shadows Die Twice (2019). FromSoftware.

ICO (2001). Team Ico.

Pensar el cine desde el cuerpo
se terminó de editar en diciembre de 2025
en Editorial Página Seis, S.A. de C.V.,
Lorenzo Barcelata 5105, Paraíso Los Pinos,
C.P. 45239, Zapopan, Jalisco.
Tels. 33 36 57 37 86 y 33 36 57 50 45,
<www.pagina6.com.mx>, <p6@pagina6.com.mx>.
La edición consta de 1 ejemplar digital.

Diagramación y corrección: Elizabeth Alvarado y Felipe Ponce.

En el cruce entre la teoría fílmica y las humanidades, *Pensar el cine desde el cuerpo* propone una lectura crítica y sensorial del fenómeno cinematográfico. Inspirado en el modelo de Thomas Elsaesser y Malte Hagener —quienes replantearon los estudios del cine a partir de las metáforas del cuerpo y los sentidos—, este volumen examina cómo el espectador se relaciona con la imagen en movimiento desde la percepción, la emoción y la experiencia encarnada.

A través de una estructura articulada en torno a metáforas como *puerta, espejo, mirada, tacto, oído, mente y cuerpo digital*, los capítulos reúnen lecturas que interrogan las formas contemporáneas de representación, memoria y afecto en el cine. Los estudios aquí reunidos analizan películas, secuencias y universos fílmicos diversos —de Tarkovski a Miyazaki, de *Canoa* a *Twin Peaks*— con herramientas provenientes de la filosofía, la semiótica, la ética, la teoría feminista y las ciencias cognitivas.

Lejos de ofrecer una taxonomía o una historia lineal del pensamiento cinematográfico, el libro invita a explorar el cine como un territorio sensible y dinámico donde la mirada, el sonido y el cuerpo del espectador participan activamente en la creación de sentido.

Pensar el cine desde el cuerpo es, ante todo, una apuesta por devolver al cine su dimensión viva: un espacio donde teoría y experiencia dialogan a través del cuerpo que mira, siente y piensa.