

# EL BASILISCO

Revista de materialismo filosófico

---

Nº 60 (2024), páginas 69-84

Alejandro Rodríguez Martínez-Albornoz

## Cine, espectáculo y receptáculo (I)

### Resumen:

El cine ha sido objeto central en el pensamiento del siglo XX; y permanece siéndolo en la actualidad, con múltiples tratamientos desde el ámbito técnico y el histórico, así como el filosófico, a través del despliegue de diversos sistemas confrontados entre sí. El presente trabajo pretende desarrollar, en dialogo crítico con éstas y otras posibles filosofías del cine, que deberemos ordenar sistemáticamente, las relaciones y conexiones que encuentra el cine –y las apariencias cinematográficas– con el mundo en el que se halla inserto, como momento mismo del propio proceso de la realidad. Organizaremos una teoría del cine en su desarrollo histórico, desde su invención hasta hoy día, a través de su producción, distribución y consumo. Pretendemos con ello establecer unas coordenadas desde las cuales indagar, a través de las obras cinematográficas concretas, en la ontología del cine.

**Palabras clave:** cine, mundo, apariencia, pantalla, realidad.

### Abstract:

Cinema has been a central topic in 20th-century thought and continues to be so today, with multiple approaches from technical, historical, and philosophical fields, involving the deployment of various systems in conflict with one another. This paper aims to develop, in critical dialogue with these and other possible philosophies of cinema that we must systematically organize, the relationships and connections that cinema –and cinematic appearances– finds within the world in which it is embedded, as a moment of the very process of reality itself. A theory of cinema will be organized in its historical development, from its invention to the present day, through its production, distribution, and consumption. By that we aim to establish a framework from which to explore the ontology of cinema through specific cinematic works.

**Keywords:** cinema, world, appearance, screen, reality.

---

## EL BASILISCO

### Fundador

Gustavo Bueno

### Director

Gustavo Bueno Sánchez

### Secretaría de Redacción

Sharon Calderón-Gordo (Fundación Gustavo Bueno)

### Consejo de Redacción

Jesús G. Maestro (Universidad de Vigo)

José Arturo Herrera Melo (Universidad Veracruzana, México)

Íñigo Ongay de Felipe (Universidad de Deusto)

Patricio Peñalver (Universidad de Murcia)

Elena Ronzón (Universidad de Oviedo)

Pedro Santana (Universidad de La Rioja)



Todos los artículos publicados en esta revista han sido informados anónimamente por pares de evaluadores externos a la Fundación Gustavo Bueno.

EL BASILISCO se publica con periodicidad semestral. Véanse las normas para los autores en: <http://www.fgbueno.es/edi/basnor.htm>

<http://www.fgbueno.es/bas>  
[basilisco@fgbueno.es](mailto:basilisco@fgbueno.es)

ISSN 0210-0088 (vegetal) - ISSN 2531-2944 (digital)  
Depósito Legal: O-343-78



© Fundación Gustavo Bueno \* Plaza Gustavo Bueno \* 33005 Oviedo (España)



## Cine, espectáculo y receptáculo (I)

Alejandro Rodríguez Martínez-Albornoz

---

### 1. Preámbulo

---

Todos nosotros fuimos, vamos e iremos al cine, con mayor o menor regularidad. Todos hemos visto películas y series, a través de unas y otras pantallas; y seguiremos haciéndolo. El cine es un componente fundamental de nuestra realidad y de nuestras vidas, ofreciéndose como campo de interés –y necesidad– para la investigación filosófica. Ante esto, se vuelve imperativa la construcción de una plataforma con potencia crítica suficiente para abrir la comprensión acerca del cine, su producción y relaciones con el mundo, así como sobre nuestro papel como espectadores. Queremos, con ello, escapar, primero, de cualquier menosprecio que pudiese haber del cine o de su público; y segundo, de concepciones vulgares y reduccionistas del cine, pudiendo apreciar así la complejidad y trascendencia que ostenta el cine como arte y como medio de masas. Encontramos en cada película, en su producción y recepción, toda una urdimbre de conceptos y relaciones que entretejen la propia obra. La película no es un objeto simple e intuitivamente accesible, paralelo al resto de la realidad, sino que comporta una parte constituyente de la misma, que va, a su vez, haciendo.

El cine es un problema de primer orden. Debemos organizar, frente y sobre otras previas, toda una filosofía desde la que recoger, filtrar y organizar el material empírico que ha dejado la historia del cine, en la forma de obras concretas, tecnologías, instituciones, productos, &c. Se nos presenta, por tanto, una tarea inmensa, que no podemos abarcar dentro de la extensión y limitaciones de un trabajo como el presente. Puesto que no contamos con la capacidad de realizar, bajo estos parámetros, un mapa completo del cine (el de aquí y el de allá, el de ahora y el de antes; menos aún el de mañana), nuestro objetivo será más humilde y consistirá en asentar unas bases sólidas desde las que, en el análisis de películas, géneros, estilos o tendencias concretos, localizados espacial y temporalmente, poder llegar a conclusiones fecundas y respaldadas, abandonando todo apriorismo o prejuicio gratuitos. Pretendemos desplegar toda una estructura teórica desde la que conceptualizar el cine, como medio, como industria y como entramado social que participa de forma activa del mismo desarrollo de la realidad en que está inserto, como espectáculo y receptáculo.

---

## 2. Cine: apariencia y verdad

---

No podremos reducir el cine a su condición de «tecnología de captación y proyección de imágenes»; pues, lo que constituye al cine, además esta tecnología, que comporta su núcleo, es todo el cuerpo técnico e institucional (salas de cine, estudios, productoras, actores, guionistas, críticos, escuelas, festivales...) que la envuelve y orienta, conformando así su desarrollo y morfología como sistema. En vistas a desarrollar una filosofía del cine, como tratamiento teórico suyo, habrá que volver sobre los pasos del desarrollo histórico (el constante hacerse del sistema, más o menos cerrado) de las tecnologías e instituciones cinematográficas, del que tomaremos la masa empírica desde la que se erigen las diversas teorías del cine (con especial atención al campo de las *teorías de los medios de comunicación*, por su potencia conceptual), que producirán los conceptos de referencia para desarrollar una filosofía del cine. Encontraremos diversas teorías (tecnológicas, sociológicas, psicológicas) ya «en marcha» sobre el cine, que no agotan el campo dado, a través de cuya confrontación mutua brotarán las Ideas, propiamente filosóficas, desde las que podremos reconstruir la estructura específica del cine. No podremos pensar el cine de manera apriorística, al margen de su realidad institucional y efectiva en el mundo, y tampoco al margen de otras corrientes de pensamiento, sino que deberemos «bajar a la caverna» de la realidad cinematográfica, confrontándola con otras realidades y disciplinas, desbordando sus respectivos campos. Así, pondremos la estructura tecnológica del cine frente a la visión natural, regresando a la Idea misma de «visión», en cuanto indisociable del «Mundo apotético»<sup>1</sup>

Entendemos, primero de todo, que la oposición Apariencia/Verdad está siempre dada a través de una realidad determinada, donde figuran los sujetos operatorios y sus correspondientes objetos apotéticos, respecto de los cuales se configuran la Verdad (que implica la Apariencia, aunque no necesariamente a la inversa) y la Apariencia (Bueno, 2018, 28). La Verdad está enfrentada (confundida, oculta) y se constituye como tal mediante su depuración respecto de las apariencias

---

(1) En tanto que se ofrece «a distancia» (a nuestros órganos teleceptores) en nuestro «mundo entorno» –configurado de acuerdo con las morfologías (zoológicas e institucionales) proporcionadas por el sujeto de referencia– de manera objetiva a través los fenómenos, por la evacuación de los contenidos del entorno en tanto que se interponen, actúan o se presentan, sobre la configuración de su unidad como tal. ; y también las ilusiones ópticas técnicas (que produce la lente, el escenario o ciertos movimientos de cámara) frente a ilusiones etológicas, que nos devuelven a la Idea de «apariencia», que guardará una próxima relación con la idea de «verdad» (Bueno, 2018, 19). Estas Ideas no las encontramos, por tanto, como caídas del cielo; no son eternas ni meras ocurrencias, sino que manan de la propia experiencia práctica, ya sea técnica, etológica, política o tecnológica. La invención del cinematógrafo da lugar a nuevas determinaciones de las Ideas de Apariencia y Verdad, que alcanzan una nueva formulación en el análisis del cine.

y sólo a través de ellas. La Apariencia, por tanto, «no la entendemos simplemente como la no-realidad, sino más bien como una fase o momento indeterminado de la realidad, respecto de aquellas otras fases con las cuales pudiera identificarse constitutivamente como verdad» (Bueno, 2018, 276), de modo que su valor (veraz o falaz) requiere ser determinado. Tanto la apariencia como la verdad las entenderemos en referencia a un marco desde el que se constituyen como tales, siempre desde la actividad de sujetos operatorios al margen de los cuales no cabe hablar de verdad. No podemos, por poner el caso, suprimir a los espectadores de una película sin perder el sentido de los términos. Las imágenes proyectadas en la sala de cine encuentran su relación de identidad con las realidades a las que remiten sólo por la mediación del público, que establece la verdad a través de las conexiones que instaura entre las apariencias apotéticas en pantalla y la realidad enmarcada, como identidades sintéticas, a través de sus operaciones con las imágenes. En la medida en que los sujetos logren segregarse de esta identidad establecida, encontraremos grados de verdad, donde no todas las verdades alcanzan el mismo nivel de rigor. Las apariencias, en función de si conducen a verdades determinadas o a errores, las podremos diferenciar entre aquéllas que sean veraces y las que sean falaces; e incluso podremos distinguir las «apariencias» que, por su oscuridad y confusión, o por conducir a otras apariencias, no nos permitan determinar dónde comienza la realidad de referencia (Bueno, 2018, 42), como ocurre con la mayoría de apariencias del cine.

No podremos tratar la Verdad, la Apariencia y la Realidad como continuos absolutos y únicos, sino en tanto que verdades, apariencias y realidades, en plural; de modo que podremos justificar su tratamiento como clases lógicas: la «clase de las verdades», la «clase de las apariencias» y la «clase de las realidades» (Bueno, 2018, 42). Este artificio metodológico nos permitirá trazar las relaciones que encuentran en sus determinaciones a través del medio cinematográfico, desde el que las enmarcaremos.

Encontraremos en las pantallas de cine –también en las pantallas de televisores, ordenadores y demás plataformas que escapan de las salas; aunque aún reservaremos una posición privilegiada a éstas– el marco primario de las apariencias cinematográficas, con un carácter necesariamente apotético-escénico. Las apariencias que aquí se desenvuelven, en la forma de imágenes en movimiento (de sucesiones de cursos de imágenes), estarán referidas, frente al espectador que las contempla, a otras realidades u otras apariencias. Podrá distinguirse aquí un plano inmanente, en el cual las apariencias se concatenan con otras apariencias cinematográficas, entre unos fotogramas y otros. Estas apariencias, aunque compongan estructuras inmanentes a la propia pantalla, no pueden perder totalmente la referencia al exterior de la misma, pues su mismo significado sólo podrá ser

alcanzado por referencia al marco de la realidad extra-pantalla. Esta realidad está, a su vez, compuesta por otras apariencias apotéticas del escenario (sea el de un estudio o una localización) ante el que están dispuestas las cámaras que constituyen esas apariencias a través de su lente (Bueno, 2018, 46). Estos marcos de apariencias configuran el Mundo entorno de los sujetos cinematográficos (desde los camarógrafos hasta los espectadores) que envuelve cada pantalla, en el que aparecerán implicadas las distintas realidades a las que remiten las imágenes cinematográficas.

El cine es una fábrica de apariencias. Será de máxima importancia, para entender el cine, analizar las relaciones que pueda tener éste con la verdad. A través de comprender lo que son las apariencias cinematográficas, comenzaremos a entender qué es el cine. Ahora bien, la respuesta que formularemos sólo podrá darse a efecto por la discriminación sistemática entre otras respuestas posibles. Nuestra respuesta se presentará así entre otras alternativas y contra ellas; la toma de partido por nuestra propuesta será apagógica, es decir, que será elegida por la crítica y rechazo del resto de opciones. Presentamos, entonces, un sistema de respuestas a esta pregunta, en función de las relaciones entre las apariencias cinematográficas y la verdad, de acuerdo a aquello que consideren la esencia del cine. Para este objetivo, nos serviremos de la clasificación que, con el mismo interés, realiza Gustavo Bueno acerca de la televisión en *Televisión: Apariencia y Verdad* (2018), pues consideramos que el cine presenta un tipo análogo de relaciones entre la apariencia y la verdad que la televisión material (no ya que la televisión formal<sup>2</sup>, que mantiene, a diferencia del cine, una continuidad clarividente entre aquello que captan las cámaras y los espectadores). La «respuesta organizada» que nos ofrece Bueno se presenta como un sistema de respuestas sobre la relación entre las apariencias y las verdades tal como se codeterminan a través de la televisión (Bueno, 2018, 50); *mutatis mutandis* a través del cine, en nuestro caso.

«Si mantenemos la tesis de que las apariencias son constitutivas del Mundo apotético real, [...] entonces podemos admitir que las cuestiones en torno a la verdad se perfilarán, ante todo, en el contexto de las relaciones entre las apariencias y el Mundo» (Bueno, 2018, 50). Designaremos por P al conjunto de apariencias cinematográficas y por M al conjunto de realidades que actúan a través del mundo entorno de los hombres<sup>3</sup>;

(2) Ponemos esta distinción (formal/material) en correspondencia con la de específico/genérico, en función de las características estructurales específicas a la televisión, que no puede compartir el cine. La televisión formal, como especie transgénica (con características irreductibles a) del aparato televisivo realmente existente, es la televisión en directo, que mantiene una continuidad causal entre los contenidos apotéticos del escenario de referencia y los sujetos televidentes.

(3) En términos del materialismo filosófico, Mi, que entendemos como *mundus adspectabilis* o mundo perceptible y conocido, referente a sus morfologías.

y ambos conjuntos, según se justificó anteriormente, estarán dados en el contexto de las clases lógicas, de cuyas posibles relaciones de inclusión (de la clase de las apariencias en la clase de las morfologías del mundo y viceversa) deduciremos las diferentes alternativas acerca de la concepción de la verdad y la apariencia cinematográficas.

La taxonomía resultará de las posibilidades combinatorias de relación de los términos P y M, donde 1 (verdadero) y 0 (falso) se tomarán como valores de verdad sobre las proposiciones que los anteceden. Los cuatro modelos de concepciones posibles son los siguientes:

- I. Realismo o modelo positivista [ $P \subset M = 1$ ] & [ $M \subset P = 0$ ]
- II. Formalismo o modelo poético [ $P \subset M = 0$ ] & [ $M \subset P = 1$ ]
- III. Expresivismo o modelo mimético [ $P \subset M = 1$ ] & [ $M \subset P = 1$ ]
- IV. Materialismo cinematográfico o modelo circular [ $P \subset M = 0$ ] & [ $M \subset P = 0$ ]

Consideramos que las alternativas están relacionadas entre sí dialécticamente, como negaciones las unas de las otras (0 respecto de 1 y viceversa, de modo que cada situación contiene una o dos negaciones respecto de las demás). No ofrecemos, por tanto, una clasificación externa, sino interna, donde cada familia de filosofías está implicada de manera dialéctica con el resto, no pudiendo así ignorar las otras posibilidades, frente a las que se configura nuestra respuesta. Aquí, las proposiciones tomadas como verdaderas (=1) las supondremos como cuantificaciones universales («todas las apariencias están incluidas en el mundo»), mientras que aquéllas tomadas como falsas (=0), tendrán una cuantificación particular negativa («algunas apariencias no están incluidas en el mundo»). En correspondencia con estos modelos, encontraremos las distintas filosofías del cine. Éstas, además de un momento descriptivo, y de acuerdo con él, acerca del establecimiento de «qué es el cine», presentan un momento prescriptivo (normativo), acerca de «qué debe ser el cine».

Tendremos también en cuenta, para realizar esta labor crítica, el ensayo de clasificación que, bajo los mismos parámetros, ensaya José Luis Pozo Fajarnés en su *Filosofía del cine* (2022). A pesar de la relativa semejanza que pudiera el lector observar entre la exposición de Fajarnés y la que aquí se lleva a cabo, pues ambas arrancan de la propuesta formulada por Bueno, nos distanciamos de aquélla y justificamos nuestra re-construcción de la taxonomía por dos razones: la primera, más práctica, por las aportaciones que

realizamos a la misma, tanto en materia de ordenación de autores como por las argumentaciones originales que incluimos; la segunda, más fundamental, por la diferencia de intereses que presentamos. Consideramos que, en Fajarnés, la clasificación está orientada en un sentido antes gnoseológico que ontológico, mientras que nosotros pretendemos invertir los términos –es decir, priorizar la dimensión ontológica– con el fin de ahondar en la razón de ser de las apariencias cinematográficas en su relación con el mundo; o dicho de otro modo, procuramos investigar el mismo hacerse de estas apariencias en el desarrollo del mundo, a través de la producción y reproducción social.

## 2.1. Confrontación entre las distintas filosofías del cine

### I. Lo que no está en el mundo tampoco está en el cine

El primer tipo de respuestas, que comprende las concepciones realistas, podría transcribirse como «lo que está en pantalla (P) está en el mundo (M); pero lo que está en el mundo (M) no tiene que estar siempre también en la pantalla (P)», de modo que si no está en el mundo, tampoco podrá estar en el cine.

Amparadas en este modelo, podemos encontrar teorías como la de André Bazin («cine como participación en el mundo») o Siegfried Krakauer («cine como documentación del mundo»), así como la filosofía existente de fondo en el neorealismo italiano (Roberto Rossellini, Luchino Visconti), la Nouvelle Vague (François Truffaut, Jean-Luc Godard), el Free Cinema (Karel Reisz, Tony Richardson), el Tercer Cine (Fernando Solanas, Octavio Getino), Dogma 95 (Lars von Trier, Thomas Vinterberg), en el cine documental y en los inicios mismos de la historia del cine (los primeros experimentos con el cinematógrafo y las primeras proyecciones de películas están concebidos desde la perspectiva de la «captación» del mundo). El cine llega a ser entendido como una ortopedia dispuesta a la percepción «natural» y se pretenden superar las trabas (intermediaciones) entre la realidad mentada en pantalla y el espectador, buscando la «fidelidad» del cine a la realidad. Pero resulta imposible –diremos nosotros– entender las apariencias cinematográficas al margen las transformaciones que la tecnología del cinematógrafo (y las técnicas asociadas al mismo<sup>4</sup>) ejerce sobre esa realidad, que re-configura a través de la lente (que transforma, necesariamente, en orden a constituir la como tal, la imagen de acuerdo a la distancia focal, la apertura del diafragma, el *bokeh*; también distorsiona

(4) Aunque, para el caso de las técnicas, las diversas escuelas realistas pretenden una purificación del cine de las mismas, que estarían opacando su «verdadera» esencia. Así, se busca –y queda en mera búsqueda (fallida)– un cine purificado de la actuación, los decorados, la música, los efectos especiales y la psicología de los agentes productores, especialmente la del realizador (entre los «votos de castidad» de Dogma 95, se incluía la prohibición de hacer figurar el nombre del director en los títulos de crédito).

la imagen de distinta manera en función de si se trata de un objetivo esférico o anamórfico), el cuerpo de la cámara, el montaje, el guión, &c.

Bajo las concepciones realistas, el cine consiste en una forma de «registro» –e incluso «revelación» o «desvelación» (*aletheia*)–, de la realidad (al menos, de algunas de las cosas que aparecen en el mundo; y tal y como se nos aparecen), la cual se hace *presente* a través de la pantalla, como imagen del mundo. Y el mundo, por su parte, no se vería agotado en las apariencias cinematográficas, pues existe «fuera» de ellas y contiene muchas otras apariencias que no podrán, por la misma estructura del cine, darse en pantalla (Bueno, 2018, 56). No habrá posibilidad de lugar en el cine para los olores, los sabores, las texturas o los sentimientos; no todo lo que está en el mundo –y, por supuesto, tampoco lo que no está en el mundo (espíritus, ángeles o extraterrestres, que no serán, en caso alguno, apariencias de la realidad)<sup>5</sup> – podrá aparecer en el cine. Supuesto el mundo como «la totalidad de las cosas» (*omnitudo rerum*), la proposición aparenta ser evidente y tautológica, pues ¿cómo no iban «las cosas del cine», entre cualesquiera otras cosas, a estar contenidas en el mundo ( $P \subset M$ )? Por nuestra parte, entendemos que la totalidad integral de las cosas del mundo es una imposibilidad, de forma que esta idea es ontológicamente ininteligible. Diremos que el mundo «sólo es la totalidad de las cosas que nos son accesibles en función del radio de acción de nuestro poder de con-formación de las mismas» (Bueno, 1995, 9). El cine sólo existe en conexión con este mundo que, aunque «exterior» a aquél, sigue siendo una parte esencial suya; pero no podremos darlo como contenido en él como totalidad, pues deberemos, ante todo, hablar de «totalidades», interpretando «mundo» como un mundo preciso, como pudiera serlo «la clase de los espectadores». En este caso, la proposición «lo que no está en el mundo tampoco está en la pantalla» viene a significar que si no está incorporado a la audiencia (no está en el mundo del público) tampoco podrá aparecer en pantalla (Bueno, 2018, 61), donde el cine refleja el régimen, controlado (por poderes políticos, religiosos, económicos...) o libre («dictadura del público», mediante los mecanismos de mercado), en el que existe.

El cine aparece aquí como una ventana al mundo (al menos, a la realidad social, política o económica), cuya verdad reside en la capacidad de hacerlo presente, de modo que el cristal de esta ventana deberá ser lo más nítido posible. Ahora bien, la pantalla no es una ventana, sino una tecnología bien distinta; y, de la misma manera que puede proyectar apariencias veraces de la realidad, supone respecto de ella una desconexión tal que no todas las apariencias del cine son fieles a ésta. Salvo contadas excepciones, los personajes que aparecen en pantalla

(5) Cuando se den en pantalla, será como transformaciones, más o menos libres, de morfologías existentes en el mundo, pero sin ser sombra de realidad alguna.

no son ellos mismos (si es que acaso existen), sino que están interpretados por actores que los imantan; otras veces, cuando una personalidad se «interpreta» a sí misma, lo hace bajo supuestos ficcionales (como en el caso de algunos «falsos documentales» o «*mockumentaries*»)<sup>6</sup>. Los documentales, que pretenden recoger efectivamente la realidad (o una parte de la misma, al menos), igualmente se ordenan de acuerdo a un proyecto concreto (como pudiera ser un guión narrativo), que obliga a «manipular», conforme a las necesidades de su producción, tanto la realidad filmada (los objetos y documentos que aparecen en pantalla pueden ser falsificaciones, los sucesos pueden estar forzados...) como el metraje recogido, mediante diversas técnicas. En los documentales hay asimismo lugar para ficciones o recreaciones que pueden ocupar la película entera, como puede ser el caso de *Ótzi, el hombre del hielo* (2017). De la misma manera, las películas «basadas en hechos reales» no están proyectando estos mismos «hechos reales»; incluso pueden, como en *Fargo* (1996)<sup>7</sup>, ser un puro engaño, pura ficción, y otra cosa será que la película esté reconstruida a partir de (la transformación de) elementos pertenecientes a la realidad que, por supuesto, nunca serán vistos en pantalla.

En el cine, las apariencias están mediadas en los escenarios, el maquillaje, los efectos especiales, el montaje, los actores, &c. Y estas apariencias, en el grueso de los casos, refieren a historias y personajes ficticios, que jamás han existido (algunos jamás podrían) en la realidad. Podríamos hablar aquí en términos de una «teoría crítica del cine» que, frente al consumidor satisfecho que se resigna a lo que ve en pantalla, denuncia el *encubrimiento* que el cine, como fábrica de apariencias falaces, desplegaría sobre la realidad, interponiéndose al conocimiento de la verdad, a la emancipación de la Humanidad (Theodor Adorno) o a la transformación revolucionaria (Walter Benjamin); o negando (ocultando) e invirtiendo *la vida* a través del espectáculo en pantalla (en la línea de Guy Debord y la Internacional Situacionista). El cine, como herramienta dispuesta a los intereses del «Poder», encadenaría al público, lo adormecería y moldearía, conformando al espectador como tal (sus valores, creencias, ideas...) en el mismo proceso productivo de las películas y series. El cine, así como «las artes» en general, habría de ser depurado de aquellos componentes externos que lo

(6) En *I'm Still here* (2010), se documenta (falsamente) la vida del actor Joaquín Phoenix, que figura como él mismo. También, fuera del género del falso documental, Al Pacino aparece en *Jack y su gemela* (*Jack and Jill*, 2011), Bill Murray en *Bienvenidos a Zombieland* (*Zombieland*, 2009) y John Malkovich en *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999), todos ellos bajo premisas no reales, que no tienen que ver con la auténtica vida personal de estos actores.

(7) Al principio de la cinta se muestra un breve texto sobre un fondo negro, sugiriendo que lo que el espectador va a ver a continuación es una historia real («this is a true story»), pero esto ya ha sido desmentido por los propios hermanos Coen, que escriben y dirigen la película.

dominan —en orden a acceder a la «auténtica realidad» de la que se nos estaría privando—, pero —decimos nosotros— sólo desde esos mismos componentes (intereses económicos, políticos o personales) existe el cine; no hay obra que encuentre lugar al margen de los fines subjetivos de sus productores. Y aunque éstos tuviesen pretensiones de manipulación (y en ocasiones admitimos que las tienen), lo cierto es que el público no es una masa aborregada y privada de capacidad de agencia, sino que acude (o no) a la sala, elige entre la cartelera, se suscribe a Netflix y busca entre su catálogo aquello que quiere ver; no está atado a la butaca, sometido al método Ludovico, sino que está ya inserto en nematologías, sesgos y prejuicios con los que decide comprar su entrada y con los que ve la película. No hay una «distorsión» perversa de la realidad de los espectadores, sino que éstos ven el cine en el que encuentren esta realidad, en el que se hallarán las ideas ya insertas en ellos, como público. La producción obedece a aquello que garantice, con el menor riesgo posible, la recaudación suficiente para que el capital no se vea reemplazado por otro efectivamente capaz de suplir la demanda. Otra cosa será, por supuesto, que esta demanda se configure en el propio proceso productivo, frente a la oferta.

II. Lo que no está (o aparece) en el cine tampoco está en el mundo

El segundo tipo de respuestas, que comprende las concepciones formalistas, podría transcribirse como «no todo lo que aparece en pantalla (P) debe estar en el mundo (M); pero todo lo que está en el mundo (M) ha de estar también en pantalla (P)», de modo que si no está en el cine, tampoco podrá estar en el mundo.

Amparadas en este modelo, podemos encontrar teorías como las de Hugo Münsterberg (analogía cine/mente), Sergei Eisenstein («montaje como reconstrucción de las leyes del proceso mental» y «cine como pensamiento»), Lev Kuleshov («efecto Kuleshov»<sup>8</sup>) y, en general, todas aquellas teorías que conciben el cine como lenguaje, bajo el postulado de su «inmanencia semántica». Tales concepciones habría que entenderlas a la luz de una época en la que el cine desempeñaba un papel, si no hegemónico, al menos privilegiado, sobre el resto de medios de comunicación (sobre la prensa y la radio; e incluso la televisión, hasta pasada la Segunda Guerra Mundial), como espectáculo público de masas y como herramienta propagandística. En este contexto, aquello que no aparece en el cine «no existe» (pública y socialmente) en el mundo, de manera que es natural que se conciba

(8) Kuleshov, que entiende el montaje como la esencia del cine, vendría a decir que el significado cinematográfico está dado en la edición de los planos montados entre sí, en función de su orden y duración, de manera que la percepción de la audiencia de una secuencia estaría fundada en el ensamblaje de sus imágenes.

la pantalla cinematográfica –como será posteriormente concebida la pantalla de televisión, o la de ordenadores o móviles con acceso a internet («si no está en internet, no existe»)– como un espacio («mundo del cine») con inmanencia propia respecto del mundo, en el que cabe también lugar para «fantasías poéticas» que no pueden aparecer en la realidad. El mundo del cine aparecería aquí como una pluralidad de «mundos del cine», irreductibles al mundo real, o incluso entre sí mismos, pues por sí mismos marchan, de manera autónoma. Las apariencias cinematográficas, bajo este modelo, constituyen su propio orden, al margen del mundo de referencia, como su mismo mundo. Este mundo, con un lenguaje específico y propio, se configuraría frente al mundo real, con sus propias leyes de composición y descomposición. Estas leyes las encuentran las escuelas formalistas en la técnica del montaje, que compone los planos entre sí, los cuales adquieren significancia a través y sólo a través de las relaciones entre ellos. Aquí, se apela «a la capacidad combinatoria de un cerebro cuyo dinamismo inmanente le permitiera realizar construcciones, según leyes propias, por las que se rigen las relaciones entre las distintas áreas de la corteza visual (figuras, movimientos y color)» (Bueno, 2018, 113), de modo que las películas, como construcciones poéticas proyectadas en la pantalla, serían fenómenos mentales, que poco o nada tendrán que ver con el mundo extra-pantalla. Así, la verdad de la película no reside en la conexión que las apariencias mantengan con el mundo, sino que estaría dada en las relaciones de esas mismas apariencias entre sí, en su propio campo cinematográfico inmanente, cuyo orden será independiente del mundo real; estaríamos ante la disociación de la verdad y la apariencia. El cine, bajo este modelo, se rige por el *récord* (definido, además, desde la propia película, como su propia norma de «coherencia»); y la película no sería más que un artificio técnico, que no tendría por qué remitir al exterior en absoluto, como pretendería el cine abstracto de Shigeji Ogino, Walter Ruttmann, Dwinell Grant o Norman McLaren.

Por nuestra parte, no consideramos –ni podemos considerar– que pueda conformarse un «mundo propio» del cine, explicable *sólo* desde él mismo. Las apariencias de películas –diremos nosotros– se conforman y configuran a través de procesos de *diamórfosis*, que entendemos por «una trituración, fragmentación, despiece o descomposición del campo de origen en partes formales suyas (no meramente materiales)<sup>9</sup> y una recomposición, a partir de esas partes formales,

(9) Diferenciamos entre partes que presuponen la morfología del todo (formales), pudiendo reconstruirlo desde ellas; y partes que, aun siendo integrantes del todo, no conservan su forma (materiales). Para el caso de una película, los fotogramas constituirían sus partes materiales, mientras que encontraríamos sus partes formales en los planos y secuencias. Y estas últimas aparecerían por la incorporación de transformaciones (de descomposición y recomposición) de morfologías extra-cinematográficas.

que pudiera dar lugar a la aparición de morfologías nuevas» (Bueno, 2018, 115). Es decir, que el «mundo cinematográfico» no puede entenderse sino como la incorporación de configuraciones previas (procedentes de morfologías ajenas, presentes en el mundo o en otras técnicas) a la estructura propiamente cinematográfica. No podremos considerar las apariencias en pantalla exclusivamente por la recurrencia a la propia pantalla, pues su morfología está constituida desde el mundo. De la misma manera, los procesos mentales a los que pretende remitir este modelo tampoco tienen una estructura individual y privada, sino social e institucionalmente conformada, por relación a otros sujetos. El modelo formalista exigiría una idealista suspensión del mundo (de la «incredulidad») que, simplemente, no podemos aceptar; el acercamiento a las apariencias cinematográficas –y, desde luego, a la conformación de la verdad en el cine– está dado, de forma necesaria, desde el mundo, en el que estas apariencias se conforman como tales.

III. Lo que está en el cine está en el mundo y lo que está en el mundo está en el cine

El tercer tipo de respuestas, que comprende las concepciones expresivistas, contiene los miembros afirmativos de los modelos I y II, a la vez que niega sus respectivos miembros negativos. Este modelo podría transcribirse como «lo que está en pantalla (P) está en el mundo (M) y lo que está en el mundo (M) está también en pantalla (P)», de manera que supone una identificación entre las apariencias de la pantalla de cine (P) y el mundo (M).

Este idealismo «pancinematográfico» implica que aquello que se nos «aparece» en el mundo es, como un delirio ilusorio, lo mismo que vemos en la pantalla de cine. Aquí, el cine sería un «sueño» de la realidad, como si ésta estuviese conformada de acuerdo a las imágenes cinematográficas ( $M \subset P$ ) y como si éstas fuesen y constituyesen el propio mundo ( $P \subset M$ ), de manera que el mundo estaría configurado en las mismas categorías cinematográficas («todo es cine»). Slavoj Žižek diría que el cine es «más *real*<sup>10</sup> que la realidad misma», permitiendo, a través de las apariencias y fantasías, observar la realidad, en tanto que constituida como una construcción ideológica, social y simbólica, que está tejida en el cine; la verdad habría de ser buscada en la propia ilusión (las ficciones que estructuran la realidad) y no tras ella. El cine, bajo este marco, aparece como la «expresión» del mundo; un mundo sobre el que, por ejemplo, se tiende –a través del cine (también, más tarde,

(10) En términos lacanianos, «lo Real» se trataría de lo que «no es imaginario ni se puede simbolizar», en tanto que no es representable y pertenece al ámbito de lo que no podemos pensar, pues no puede ponerse en palabras. La «realidad» existiría (sólo) en las ficciones simbólicas que la regulan, mientras que lo Real sería el no-fundamento que articula el espacio simbólico.

a través de la televisión o internet)– una «iconosfera» (Gilbert Cohen-Séat) que lo configura. En la filosofía de Gilles Deleuze, el cine expresa la vida misma; el mundo constituiría un escenario cinematográfico («metacine»), que las técnicas propias del cine (especialmente las relativas a los movimientos y posiciones de la cámara) configurarían como centro de la percepción subjetiva, donde la conciencia del mundo está formulada. El cine consiste en un espejo de la realidad, donde el mundo está orientado a reflejarse, como «mundo del cine», en pantalla. Las morfologías cinematográficas se configuran como apariencias respecto de las realidades extra-pantalla conformadas en los escenarios (naturales o artificiales) grabados por la cámara, manteniendo la continuidad (mediada por distintas técnicas) entre el operador de la misma y el espectador sentado frente a la pantalla. Todo lo que aparezca en pantalla habrá de estar, de esta manera, en este mundo; y todo lo que está en este mundo, en tanto que llega a formar parte del mundo del cine (y está ordenado a generar apariencias cinematográficas), está representado en la pantalla. Los materiales cinematográficos serán, por su parte, apariencias de aquellos fragmentos del mundo que figuran en los escenarios. La verdad en el cine se dará, por tanto, como una adecuación técnica –por lo que conforma técnica y tecnológicamente la propia película– y escénica –de la película para con sus propios escenarios y con otras películas (el mercado plétórico de películas)–. Se sitúa aquí el «sentido común» gremial de los agentes implicados en la producción de cine, enfocados a la práctica cinematográfica, ordenada a hacer «un buen trabajo», que se traduce, por supuesto, en lograr éxito en taquilla.

Encontramos una interpretación mundana de este modelo, que reconocemos como la más extendida entre el público general y más funcional al mercado cinematográfico: el cine como producto de consumo. Aquí, el cine se identifica con el mundo conformado a escala cinematográfica a través del mercado, es decir, la cartelera. Cine es, por tanto, aquello que se consume en el contexto de las plataformas que lo ofrecen (salas de cine, videoclubs, plataformas de *streaming*); no en tanto que se oferta, sino en cuanto es efectivamente consumido, por cuanto cumple un papel de cara a satisfacer al público consumidor. Desde esta lógica, las producciones que se buscará realizar serán aquellas que tengan éxito entre los espectadores, asegurando un margen de beneficios que, idóneamente, permitirá desarrollar nuevas y más grandes producciones, que logren acaparar un público mayor. El cine queda reducido adjetivamente a sus componentes serviles, más específicamente a aquellos que tendrían que ver con el libre consumo de las obras cinematográficas, entendidas así como productos dirigidos a complacer, como objetos de disfrute, al público procedente de los distintos sectores del mercado. Esto se puede observar

en el habitual catálogo de «géneros cinematográficos»<sup>11</sup>, donde el terror consiste en dar miedo, la comedia en provocar una carcajada, el drama en ser lacrimógeno, &c. y así, de manera que el cine queda entendido como una expresión del mundo de los espectadores-consumidores y sus apetencias subjetivas (el espectador acude al cine a «emocionarse», a «pasarle bien» o incluso a «pasarle mal»). La película se presenta, funcionalmente, como una extensión de las vidas de los espectadores, que «viven experiencias» a través de la pantalla. La oferta del cine quedaría determinada por las demandas del público, como acomodándose a ella. El cine re-presenta «lo que hay» en la realidad –al menos, en fragmentos de la misma– dentro de la propia inmanencia de la pantalla, que se presta a satisfacer las necesidades del mercado, con las que se corresponde. El criterio, por tanto, consiste en la retención de audiencia (consumo), en generarla y conservarla, y, en consecuencia, percibir suficiente recaudación.

## 2.2. Bases para una filosofía del cine

IV. Ni el cine es una parte del mundo, ni el mundo es un «mundo entorno» del cine

La respuesta que presentamos, bajo el rótulo de «materialismo cinematográfico», coincide con los miembros negativos de los modelos I y II, a cuyos miembros positivos niega, y se opone frontalmente a la fórmula III, que aparece de la conjunción de tales miembros. Podremos transcribirla como «ni las apariencias de la pantalla de cine (P) son una parte del mundo (M), ni el mundo es un mundo entorno del cine».

La fórmula del modelo IV la entendemos por oposición general a las fórmulas anteriores, las cuales comparten la «sustantivación» de alguno de sus términos (ya sea el mundo o las apariencias en pantalla); sustantivación o hipóstasis que se traduce en la construcción de los miembros positivos,  $P \subset M = 1$  y  $M \subset P = 1$  (Bueno, 2018, 158). Este modelo no tendrá, por lo tanto, sentido por sí mismo, sino en cuanto negación de los elementos positivos de los modelos previos, ya presupuestos, a los que confronta dialécticamente y desde los que se forma, ofreciendo una multiplicidad de posibilidades; aquí introduciremos unas coordenadas «exteriores», que reconocemos en el *materialismo filosófico*.

Las fórmulas ya contempladas ofrecen unas determinadas formas de conceptualización tanto de las apariencias del cine y su mundo entorno, como de sus relaciones, que suponen su propia hipóstasis, en tanto que incluyen una clase en otra ( $P \subset M$  o  $M \subset P$ ) como una totalidad que, de forma unitaria, totaliza todos sus términos, por el hecho de serlos, de manera atributiva

(11) No hay una clasificación neutral de las películas; y la forma de entender los géneros de cine no es gratuita, sino que depende, necesariamente, de una manera particular de entender la pantalla.

y no ya distributiva<sup>12</sup>. La fórmula del modelo IV representará la crítica a estos modos de conceputar el cine, entendidos desde las teorías de la apariencia y la verdad cinematográficas que se encuentran concebidas en los distintos modelos contemplados.

(i) Frente al modelo I, la fórmula IV se nos da, primeramente, como crítica al concepto de las apariencias cinematográficas como «reflejo del mundo»; un mundo que está concebido como exterior al orden de las apariencias que ofrece la pantalla (Bueno, 2018, 161).

Las apariencias, en general, encuentran una estructura *alotética* (*allós* = otro; *thesis* = poner), en oposición a lo que podría ser una estructura *autotética*, en tanto que remiten a una realidad distinta de sí mismas; sobre esta relación establecida (de la imagen para con la realidad de referencia), un sujeto operatorio (espectador) podría formar un signo (Bueno, 2018, 161-162). Así, bajo este modelo de apariencias, diremos que las imágenes cinematográficas, que desfilan en la gran pantalla, desempeñan primeramente el papel de «signos formales», que en la tradición escolástica serían los primeros analogados según el orden del ser, y no ya según el orden del conocer («signos instrumentales»). Los signos formales estarían entendidos «como significantes que, “sin previa noticia de sí mismos”, harían presentes a las “potencias cognoscitivas” objetos distintos de ellos mismos» (Bueno, 2018, 162), de manera que se harían «transparentes» a la significación. Los signos instrumentales precisarían de una «previa noticia de sí mismos», de manera que la relación significativa recaería, ya secundariamente, sobre la percepción del objeto-signo (la estatua de éste o aquél personaje ha de ser percibida según su propio bulto, pudiendo incluso no representar a nadie; y sólo después referiría al personaje representado); mientras que los signos formales (las imágenes cinematográficas) constituirían realidades del mismo género del objeto referido (la estatua del personaje es imagen, y no ya representación, del personaje). Las imágenes retinianas de la pantalla (así como de cualquier otro objeto de percepción) que sin ser la propia pantalla, nos ponen en presencia apotética suya, serían su signo formal. Lo mismo diremos de la pantalla misma (las imágenes en pantalla) respecto de las entidades que en ella aparecen, desvaneciéndose para dejarles paso.

(12) Introducimos la distinción entre totalidades *atributivas* (T) y totalidades *distributivas* (ℵ). Las primeras son aquéllas cuyas partes (integrantes, determinantes o constituyentes), vinculadas entre sí, se refieren las unas a las otras en su participación del todo; mientras que, en las segundas, sus partes (lógicas o potenciales) aparecen dadas de manera independiente entre sí. Una totalidad ℵ, o distributiva, se encuentra distribuida unívocamente en sus partes (la clase de los poliedros regulares, compuesta de cubos, hexaedros, &c.; «lo que aparece en las distintas pantallas de cine», «las cosas del mundo» &c.), unas al margen de las otras. Una totalidad T, o atributiva, aparece como una multiplicidad de partes concatenadas entre sí (un poliedro regular concreto, como pueda ser un cubo, y sus caras, aristas y vértices, segregables de otros poliedros; «la pantalla de apariencias», «el mundo de las cosas», &c.), siendo consideradas en lo que tienen de conexión las unas con las otras.

Al mirar la pantalla, percibimos aquello mentado en ella, y no ya luces y colores, ondas electromagnéticas y lúmenes que proyecta la pantalla; las apariencias desaparecerían para «reabsorberse» en las cosas por ellas «significadas» (Bueno, 2018, 163-164). Las imágenes de la pantalla quedarían comprendidas en el orden de los objetos que en ella aparecen, sin tener consistencia por sí mismas sino por determinación de la morfología de las estructuras de sus realidades correlativas.

Las apariencias se dan, bien como reflejo inmediato de la realidad (más o menos nítido, pero como efecto de la realidad, que desvela), bien como reflejo mediato («calculado», en función de intereses y efectos preparados desde un orden externo a la pantalla) de la realidad. Pero al entender que el cine es una ventana que se abre al mundo, se está retirando el fondo opaco de la pantalla (de la sala) que efectivamente se interpone entre las realidades exteriores y las apariencias cinematográficas; cuando realmente estamos contando, de manera necesaria, con esa interposición que constituye como tal las imágenes, fijadas en el celuloide o en los bits digitales. Es decir, que las distorsiones y transformaciones que conforman las imágenes en pantalla no serán accidentales, sino esenciales a éstas, de manera que no son, en caso alguno, «reflejo» de la realidad.

La crítica se funda, de igual manera, contra el concepto derivado de la verdad como «reabsorción» de las apariencias en el mundo que plasman (Bueno, 2018, 170). El sujeto espectador aparece, bajo esta concepción, como un «espejo pasivo» arrastrado por las propias apariencias a ver el mundo que en ellas se está reflejando» (Bueno, 2018, 170); pero ya hemos desestimado esto, pues el público es activo frente a la pantalla, que construye operatoriamente, constituyendo en ella un momento del mundo mismo. Sin referencia al sujeto operatorio, las relaciones entre las imágenes y la realidad son meramente especulativas.

(ii) En segundo lugar, frente al modelo II, la fórmula IV está dada como crítica a las apariencias como constitutorias de un mundo propio («mundo/s del cine»). Esta concepción es dependiente de la hipótesis de la pluralidad de los mundos (posibles), donde el mundo del cine constituye un «universo» dissociable de otros «universos», dotado de sus propios contenidos, relaciones y operaciones inmanentes (Bueno, 2018, 168). Bajo este modelo, la verdad estaría entendida «como una continuidad coherente dada en el flujo mismo del orden de las apariencias» (Bueno, 2018, 170), desvinculado así del resto de órdenes de las realidades dadas en el mundo.

Aceptamos que los cursos de imágenes cinematográficas pueden construir su propio orden, que no siempre deberá estar determinado exteriormente, sin tener por qué exigir para todos los casos «verosimilitud»

con el mundo externo; pero discutimos que esta «coherencia estética» tenga que ver con la verdad con respecto de su propio «mundo», en tanto que no entenderemos las secuencias de imágenes propiamente como apariencias, sino *pseudoapariciencias*, que remite a otras apariencias, y no ya a realidad alguna.

(iii) En cuanto al modelo III, la fórmula IV constituye la crítica de ambos de sus términos, como negación de los mismos por separado y de su conjunción, como la identificación y puesta en equivalencia de los órdenes de las apariencias y de las realidades del mundo. En caso de aceptar un dualismo entre el «mundo real» y el «mundo de apariencias cinematográficas», bajo un principio de paralelismo entre ambos, quedaría abierta una ambigüedad irresoluble, bajo la cual no queda claro si es que las apariencias de la pantalla quedarían contenidas en el mundo como «reproducción» de éste, o si las apariencias están contenidas en un mundo junto con otras apariencias diferentes pero coordinadas con las apariencias cinematográficas (Bueno, 2018, 169). También, se estaría pidiendo el principio al dar por supuestas estas coordinaciones o paralelismos, bajo unas relaciones de isomorfismo entre ambos órdenes. No podremos aceptar este isomorfismo, pues no existe función operatoria alguna que asocie el conjunto de las imágenes cinematográficas con el del mundo, pues en las imágenes no hay operaciones, aunque sean fruto de las respectivas (operaciones) de los actores, camarógrafos y demás miembros del equipo, mientras que en el mundo (en el escenario donde estos miembros actúan) sí las hay. Habrá, a lo sumo, una correspondencia causal (genética), entre M y P, donde la pantalla es un efecto del mundo y, por tanto, forma parte del mismo proceso del mundo (Bueno, 2018, 172); lo cual no es lo mismo que decir que esté contenida en él, sustantivamente. La alternativa estaría en aceptar la unidad del mundo, donde todos los mundos posibles no-cinematográficos quedarían reducidos al mundo del cine, de manera que la ficción sería realidad, o incluso todo sería ficción.

Desde la negatividad de la fórmula IV aún cabe, en el momento positivo (constructivo), el tratamiento globalizado de los órdenes de los términos P (orden de las apariencias) y M (orden físico) como todos atributivos y unitarios, en la forma de un dualismo que los mantiene comunicables entre sí, como dos sustancias separadas e independientes. Estaría, por un lado, el mundo de la subjetividad, donde las apariencias encontrarían sus propios ritmos; y, por el otro, el mundo de la realidad mecánica (Bueno, 2018, 172). Los sucesos a través de los cuales se desarrollase uno de los mundos no estarían incorporados en los relativos al otro de ellos, de manera que ni el mundo mecánico está contenido en el subjetivo ( $M \subset P$ ) ni viceversa ( $P \subset M$ ). Ahora bien, estos dos mundos demuestran conexiones empíricas que obligarían a introducir una armonía preestablecida entre ellos. Por nuestra parte,

no aceptamos (a) la concepción de los términos como esferas enteras y cerradas (megáricas) ni (b) la solución metafísica al problema de su incomunicación.

Entenderemos el orden de las apariencias (P) –y lo mismo diremos del orden del mundo (M)– como un género abstracto, constituido por una multiplicidad especies heterogéneas de fenómenos que no tendrán por qué formar parte de un campo unitario (como un tejido orgánico o causal, con vínculos de contigüidad e interacción mutua), sin perjuicio de las simetrías y semejanzas genéricas que pudiésemos apreciar entre ellos (Bueno, 2018, 173). De esta manera, descartamos la posibilidad de incluir un orden en otro, sin querer decir que sendos fenómenos estén comunicados entre sí, de forma que cabría que la conexión entre algunas de las partes de P ( $p_1, p_2, p_3 \dots p_n$ ) tuviese lugar por mediación con las partes de M ( $m_1, m_2, m_3 \dots m_n$ ), sin dejar de considerar concatenaciones entre términos de P disociados de M o recíprocamente (Bueno, 2018, 173). No diremos, desde esta perspectiva, que el cine deba ser esto o lo otro; no podrá quedar reducido a sus escenarios ni a la propia pantalla, sino que habrá que comprender el cine –y, por supuesto, sus producciones (el cine realmente existente)– en el contexto de su desarrollo histórico, como su desenvolvimiento en el mundo a través de las instituciones que reconoceremos como cinematográficas, desde las que se conformarán las apariencias técnica y tecnológicamente fabricadas en el mundo de los productores y espectadores que participan de ellas –y del que son, también, producto– y en ellas configuran la pantalla como tal.

---

### 3. Cine y espectáculo

---

#### 3.1. Sobre la esencia del cine

Siguiendo lo que hasta ahora ha quedado dicho, no cabrá hablar acerca de qué es el cine sin atender a su historia. Frente a esto, se podrá hacer una historia del cine en muchas direcciones y sentidos. No hay «una historia del cine», sino muchas, que tienen que ver con los distintos cursos históricos y las dimensiones que abarcan (tecnológica, industrial, técnica, artística, económica, social). Podremos hablar de la historia del cine de aquí y de allá, desde esto y desde lo otro; una historia de la industria del cine húngaro, una historia de las morfologías del cine de acción, una historia de la técnica del montaje, &c. Cada una de estas historias tendrá su interés; por ello, será preciso elaborar una historia del cine acorde a los intereses que aquí sostenemos. Vamos a tratar de elaborar un recorrido general, pero centrado, principalmente, en el recorrido industrial y social de la historia del cine; que no puede, ante todo, ignorar el resto de dimensiones, aunque las

ponga en un segundo plano, pues son momentos de la producción histórica del cine.

Tampoco estará dirigida nuestra atención a las pequeñas historias de los diferentes cines tanto como a la gran historia del cine desde la que se articulan. Las diversas historias de los diferentes cines sólo son tales por segregación respecto de (el cuerpo de) la Historia del cine, prefigurada en sentido universal desde la plataforma del imperio industrial cinematográfico de Hollywood, desde el que se constituye el mercado mundial en el que las demás industrias participan, donde se homologan y desde el que puede entenderse tal segregación. Y hablamos de una historia configurada en sentido industrial porque el desarrollo del cine como tecnología y como cuerpo institucional ha estado íntimamente ligado a su despliegue industrial (determinado por factores económicos, sociales y políticos).

El cine no nace en cualquier lugar, ni cualquier industria vale o significa lo mismo, así como tampoco cualquier película está en cartelera; nos referiremos al invento francés y a la hegemonía hollywoodiense. Haremos caso de aquellas otras pequeñas y no tan pequeñas historias en la medida en que intersectan con ésta y la conforman, pero no podremos hablar de la historia del cine senegalés, por poner el caso, sino desde la historia cinematográfica que articula el cine norteamericano –y, secundariamente, el europeo– desde la que, filogenéticamente, se desarrolla el cine como cine. No hay historia del cine sin referencia a este curso histórico, desde el que se estructuran las (sus) divergencias, desviaciones, oposiciones y subversiones; y ésta es la historia que vamos a seguir, desde la que, después, cabrá hablar de las historias específicas del cine.

#### *Una filosofía del cine sin historia del cine es vacía.*

Hace casi treinta años del primer centenario de la invención del cinematógrafo. La historia del cine tiene ya más de cien años, pero podríamos rastrearla todavía antes en el tiempo. Encontramos cierta morfología del cine prefigurada en las primitivas pinturas rupestres de las cuevas de Altamira, donde el dibujo de un jabalí presenta ocho patas, pretendiendo captar la imagen en movimiento del animal. No mucho más recientemente, hace unos tres mil años, se inicia en la India la tradición del teatro de sombras (Pen Chen, 2003, 31) –lo que nosotros acostumbamos a llamar «sombras chinescas», aunque no vengan propiamente de China– que llegaría a popularizarse siglos más tarde en Europa a través de su introducción por misioneros jesuitas en Francia y Alemania. En este tipo de espectáculos, a la manera ya descrita por Platón, las sombras de unos títeres (de cuero, madera o bronce) eran proyectadas sobre un lienzo o una pared. Con la tecnología inventada hacia 1640 por

el padre Kircher, Robertson (Étienne-Gaspard Robert) celebraba sesiones de «fantasmagorías» –técnica propia de su fantascopio (construido a partir de una «linterna mágica» montada sobre un carrito con ruedas de goma, que permitía un movimiento silencioso para manipular el movimiento y tamaño de las imágenes)– que, ya en la última década del siglo XVIII (Frutos Esteban, 2010, 30), prefiguraban, además de la estructura de las sesiones cinematográficas (la gran pantalla, el público sentado, la sala oscura...), técnicas como el *zoom*, el *travelling* o el fundido de las imágenes en movimiento.

A la par de los primeros desarrollos experimentales en fotografía, el médico inglés Peter Mark Roget presentaría en 1824 su tesis sobre la persistencia retiniana ante la Royal Society de Londres, en la que trataría de explicar la ilusión del movimiento de las imágenes, que quedarían fijadas por un breve tiempo en la retina a través de una cierta inercia de la visión (Gubern, 2014, 14-15). Dejando de lado la verdad o falsedad de esta explicación, nosotros no la consideramos suficiente –tampoco así la propia de la neurofisiología de la percepción, que reduce el asunto a un problema de procesamiento de información– para dar razón de la persistencia de la pantalla (la ilusión del movimiento de la imagen); deberíamos hablar de procesos de *anamnesis* y *prólepsis*, mediante los cuales el espectador totaliza la película<sup>13</sup>, pero esto no se desarrollará aquí. La tesis de Roget, sin perjuicio de lo que de ella se pueda decir, fue, ante todo, funcional a los fines subjetivos de científicos e ingenieros interesados en experimentar con aparatos capaces de poner la imagen «en movimiento»; aparatos que, de una manera u otra, acercaban a la invención del cinematógrafo. Joseph Plateau, quien había seguido los estudios de Roget, presentó el fenaquitiscopio, que reproducía el movimiento de las imágenes dibujadas sobre un disco giratorio. Le seguirían una serie de inventos, vendidos como juguetes, como lo fueron el fantascopio de Jenkins, el estroboscopio de von Stampfer o el zoótropo de Horner, que podía poner en movimiento una tira de papel con dibujos seriados montados en un tambor cilíndrico.

En semejante orden de cosas, los desarrollos de la cronofotografía permitían descomponer el movimiento en fotogramas. El revólver astronómico de Janssen registraba el movimiento de los planetas; por su parte, Étienne-Jules Marey se servía de su fusil fotográfico –un cañón-objetivo montado sobre el tambor de un revólver, capaz de hacer doce fotografías sucesivas con exposición de 1/720 de segundo– para estudiar el movimiento de animales y hombres; pero fue Eadweard Muybridge,

(13) El público «recuerda» y «antecede» de forma institucional los planos que van apareciendo y desapareciendo unos tras otros, conformando a través del tiempo la totalidad de la película. Así, el espectador aprehende y comprende la sucesión de planos desde la reminiscencia de las morfologías (cinematográficas) previas que ya conoce.

con la descomposición del galope de un caballo en veinticuatro fotografías, quien re-compuso (sintetizó) el movimiento a través de un zoótropo, que permitía ver la imagen animada (Gubern, 2014, 15-16). Émile Reynaud se encargaría de perfeccionar el zoótropo mediante el empleo de un tambor de espejos (praxinoscopio), llegando incluso a proyectar sus imágenes, por reflexión, sobre una pantalla (teatro óptico, lo llamaría); pero a causa de que el movimiento animado debía ser necesariamente cíclico (por la rotación del tambor), Reynaud utilizaría bandas dibujadas y coloreadas por él mismo, iniciando en 1892 la proyección, en el Museo Grévin de París, de sus «Pantomimas luminosas» (Gubern, 2014, 17). Thomas A. Edison, desde el continente americano, había llegado a patentar el cinetoscopio, que permitía el visionado individual de unas bandas de imágenes en movimiento constante y periódico, pero sin capacidad de proyección, valiéndose de películas de celuloide (un material flexible, resistente y transparente) con perforaciones que permitían su arrastre. Este soporte, en formato de 35 mm de anchura, sería el estándar universal en la industria del cine.

Entre la «guerra de patentes» que se luchaba en los últimos años del siglo XIX, el invento con el que marcamos la fecha de nacimiento del cine es el cinematógrafo de los hermanos Louis y Auguste Lumière: el 13 de febrero de 1895. Su aparato tenía la capacidad de filmar y proyectar imágenes –a una cadencia de entre dieciséis y dieciocho por segundo (la «tasa de frescos» irá evolucionando a lo largo del siguiente siglo)– con una película semejante a la de Edison (con perforaciones circulares en lugar de cuadradas). Esto podía hacerlo, también, el invento de Louis Le Prince, pero no llegó a ver una exposición pública, a diferencia del cinematógrafo; se nos presenta como una mera curiosidad. En diciembre de 1895, los hermanos Lumière llevarían a cabo sus primeras exhibiciones comerciales con público. A pesar de no obtener grandes beneficios con ellas, el invento se hizo eco por las calles de París, con la apertura de numerosas salas en los siguientes años. El cine no tardaría en extenderse por el resto de Europa, Asia y América, aunque encontró ciertos contratiempos legales en su llegada a Estados Unidos, por la competencia con el nuevo vitascopio de los laboratorios de Edison. A pesar de esto y sea como fuere, el cine comenzaba su marcha, con gran popularidad en las ferias y teatros de vodevil.

### 3.1.1. Esencia y núcleo

De la misma manera que se ha expuesto anteriormente, tampoco cabrá hacer historia del cine sin una filosofía del cine, ni estaremos hablando propiamente de cine sin ejercitar una filosofía del mismo, más o menos consciente, más o menos sistemática. La historia del cine que desarrollemos depende de qué sea eso que entendemos por cine; y sólo desde una filosofía del cine podremos discurrir acerca de cuándo comienza a ser, qué

precedentes encontramos –no se podría decir, hablando con sentido, que los espectáculos de sombras sean una prefiguración del cine si no entendemos ya el cine, de alguna manera, como proyección de apariencias (en este caso, luminosas); pues bien podría entenderse como una extensión de los sentidos teleceptores, concepción que ya hemos rechazado– y, en términos generales, los cauces que sigue, es decir, su propio curso histórico. Desarrollamos una historia del cine en función de una filosofía del cine desde la que desplegamos una serie de ideas sobre –y en confrontación directa con– los materiales históricos de referencia.

#### *Una historia del cine sin filosofía del cine es ciega.*

Desde nuestra postura, buscamos la esencia del cine en su desarrollo histórico, en relación con el mundo en que se desenvuelve tecnológicamente e institucionalmente, en relación dialéctica con la realización y la recepción de los productos cinematográficos<sup>14</sup>. Rechazamos los modos unívocos de entender qué es el cine, pues encontramos eso que es en su propio proceso de evolución y transformación. Entenderemos el cine, por tanto, como una *esencia procesual*.

El cine no está dado, sino que se hace, históricamente, en sus producciones. No podremos hallar un *acervo connotativo* (diferencia específica) que se distribuya en ellas de manera independiente las unas de las otras, como si éstas no se tejiesen en las demás –una película (en sentido formal, y no ya sólo material) no se entiende sino en el contexto de otras películas–. Las producciones cinematográficas (el cine realmente existente) no se configuran como especies autónomas de un género universal y unívoco (de carácter *porfiriano*, «siempre idéntico a sí mismo»), sino que entre ellas media un orden cuyas notas distintivas están dadas desde el resto de producciones, como «descendiendo» las unas de las otras (a la manera de un género *plotiniano*). La unidad del cine no la encontramos, entonces, en la unidad unívoca que se deriva de la consideración de unos componentes abstractos comunes, sino en la concatenación evolutiva en la que cobran forma esos componentes comunes concretos. El cine conforma una totalidad sistemática, que se constituye por recurrencia reflexiva sobre el proceso de su desenvolvimiento en el mundo, en las relaciones que presentan unas producciones con otras. Las producciones cinematográficas aparecen como reordenaciones *prolépticas*<sup>15</sup>, mediadas por los sujetos

(14) No cabe hablar del cine sin referencia a las películas (largometrajes, cortometrajes, series), pues en ellas es donde está puesta en ejercicio la tecnología de captación y proyección de imágenes y a través de ellas se hacen efectivas las instituciones que las conforman como tales. No hay «cine» en una cámara guardada en un almacén, ni en un rollo de cinta en una mina de sal; el cine está en los estudios y en las salas, en los festivales y en las pantallas de sus espectadores. Fuera de todo esto, no hay (formalmente) cine, sino, tal vez, reliquias del mismo.

(15) Es decir, institucionalizadas, en función de producciones previas, que los agentes involucrados han percibido y recuerdan (*anamnesis*) y que dirigen su ejecución. Las películas producidas están constituidas por

operatorios partícipes de su realización (guionistas, directores, actores, &c.) de las morfologías presentes en otras películas, que estarán también dadas como recomposiciones de otras películas previas. Esto último nos obligará a señalar que las primeras filmaciones no podrían tomarse como «películas» o como «cine», al menos no en un sentido formal, sin perjuicio de que materialmente lo fuesen, como lo son también las grabaciones caseras (de diversa índole); o, al menos, las tomaríamos como tales a posteriori, desde una plataforma institucional ya conformada.

Lo que pretendemos sostener es que el cine se expresa en el desarrollo procesual de aquellas partes (heterogéneas entre sí) que lo conforman en un mismo tronco evolutivo, que podrá igualmente dar lugar «a especificaciones o fases de la esencia enteramente alejadas del núcleo mismo al punto de que éste pueda, llegado el caso, quedar “destruido”, “negado” dialécticamente por las mismas transformaciones que atraviesan el curso de la esencia» (Ongay de Felipe, 2007, 9).

Distinguiremos entonces, y ante todo, un núcleo a partir del cual la esencia del cine se organice como totalidad sistemática íntegra, como diferencia constitutiva (que no tiene por qué ser invariante) desde la que se configuran la esencia y sus partes (Bueno, 2023, 151-152). Este núcleo, como «género generador» del que fluye la esencia, ha surgido él mismo como resultado de la re-estructuración de un «género radical» previo desde el que se configura, por *anamorfosis*, como novedad irreductible a la realidad de origen (no cabe reconstruir el núcleo desde el género anterior), de la que tampoco aparece como *emergencia*, sino como re-fundición que presenta una diferencia específica con respecto de ella. Ahora bien, «el núcleo no es la *esencia*, porque la esencia sólo se da (como “género generado”) en su desarrollo» (Bueno, 2023, 152), que será producto de la interacción dialéctica de este núcleo con el contorno que lo envuelve (en el que está inserto) y configura, manteniendo la unidad misma de la esencia cinematográfica. Ahí distinguiremos el *cuerpo* acumulativo de determinaciones técnicas e institucionales exteriores en razón de las cuales se modifica internamente el núcleo través del tiempo, en el desarrollo evolutivo del cine (la esencia del cine), dando lugar a diferentes fases que constituirán un curso temporal que, de la misma manera que encuentra principio, podrá encontrar final. Encontramos «el cine» en el propio despliegue histórico de sus determinaciones específicas a través de las producciones cinematográficas, donde aparecen articuladas las tecnologías y técnicas institucionalizadas que configuran la película.

---

la composición pautaada que se conforma históricamente, ordenada por la tradición de películas, relacionadas morfológicamente, de modo que la película anterior es la que moldea la posterior (Bueno, 1984, 9-16).

(1) Concretaremos cuál sea el núcleo del cine a través de encontrar su género generador, desde el que se distingue en un sentido específico, como un género nuevo. Pero este núcleo, a partir de cuyas transformaciones se organiza la esencia del cine, en proceso, se define como diferencia constitutiva, por características que, aunque le sean propias, no son exclusivas a él. Así, aunque sea propio del cine ser una «grabación», fijada en algún tipo de soporte –los cuales han ido, también, evolucionando (rollos de papel, celuloide, triacetato, poliéster, soporte digital)– dispuesto a reproducirse, lo mismo se puede decir de la música (al menos, de la mayoría de música que se escucha hoy en día, en discos, cintas o plataformas digitales); o incluso de la fotografía.

También será propio del cine la imagen en movimiento, de la misma manera que lo es de otros aparatos, como el zoótropo, sin perjuicio del papel que pudiesen haber jugado en la invención del cinematógrafo. Las técnicas productoras de la apariencia de movimiento en la imagen no son únicas del cine, sino que se encuentran en pinturas rupestres (como en la cueva de Chauvet, la de Lascaux o la de Altamira), cuadros, cómics y, más recientemente, presentes en la tecnología digital de la televisión y el videojuego (Pozo Fajarnés, 2022, 267). No se deben confundir estas propiedades con el núcleo del cine, aunque las encontremos presentes en él. La novedad que ofrece el cine no está en la grabación ni en la puesta (aparente) en movimiento de imágenes, sino en la tecnología que coordina ambos momentos a través del aparato cinematógrafo, que filma y proyecta<sup>16</sup>.

Siguiendo a José Luis Pozo Fajarnés (*Filosofía del cine*, 2022), encontramos el género radical del núcleo (tecnológico) del cine en los espejos. Primero de todo, será pertinente aclarar la diferencia entre las imágenes reflejadas como producto de fenómenos naturales (i.e. el árbol reflejado sobre la superficie de un lago) y aquéllas que son resultado de operaciones técnicas (i.e. el rostro reflejado sobre la superficie de una placa de bronce pulida). Las primeras escapan al control de los sujetos testigos y no son (ni pueden ser) obra suya, mientras que en las imágenes del espejo hallamos la involucración de operaciones técnicas (sobre la piedra, el metal o el vidrio) que configuran el reflejo, pudiendo controlar qué sea lo que en él se aparece, alterando su tamaño, posición, &c., siempre con la mediación de la luz. Quedaría, entonces, fijar esta imagen.

La imagen reflejada habría quedado grabada, mediante técnicas pictóricas, en un soporte fijo, separado del espejo. Muchos artistas se han valido del

---

(16) No hay cine en el rollo de película en movimiento si éste no está atravesado por un haz de luz que plasma la imagen sobre una superficie; tampoco podrá haber cine en una unidad de memoria digital sin que ésta sea leída y reproducida tecnológicamente.

espejo para autorretratarse, o han utilizado juegos de lentes y espejos para lograr mayor realismo («efecto fotográfico») en sus pinturas, calcadas sobre la imagen reflejada. Ejemplos de esto los podemos encontrar en la *cámara oscura*, utilizada como ayuda a la pintura por nombres como Johannes Vermeer o Caravaggio; y en la posterior *cámara lúcida* (producida<sup>17</sup> por William Hyde Wollaston, en 1806), que superponía lo que el artista estaba viendo sobre el lienzo sobre el que éste dibujaba, como guía para los trazos. Ahora bien, estos grabados se tratarían de reproducciones (mediadas por la mano del pintor) de la imagen reflejada y no ya de su fijación directa, que traería la fotografía. De la puesta en movimiento aparente, mediante motores o manivelas, de las imágenes fotográficamente grabadas, iluminadas por una lámpara que las proyecta, surge la tecnología del cine, tal y como ya hemos relatado anteriormente<sup>18</sup>. Varias fueron las invenciones que produjeron este mismo efecto, pero fue el cinematógrafo de los hermanos Lumière el que logró mayor éxito y a partir del cual el núcleo tecnológico del cine comienza a desenvolverse.

(2) A partir de esta tecnología, que irá evolucionando de acuerdo a desarrollos científicos y a circunstancias y necesidades de carácter industrial, comercial, económico, técnico, &c. se organizará históricamente la esencia del cine como totalidad sistemática. Reincidimos en esto último: el núcleo no es la esencia, sino que ésta se articula a partir del núcleo; el cine no es únicamente la tecnología cinematográfica, sino que cuenta con otras tecnologías y técnicas, además de todo un cuerpo de plataformas institucionales que se despliega a través de los estudios, las salas y las masas de agentes y espectadores involucrados.

Entendemos, en un sentido «genérico» (común a otras categorías), por núcleo del cine a la tecnología –o tecnologías, en plural– de captación y proyección de imágenes en movimiento. Esta característica la podemos encontrar en las grabaciones caseras de diversa índole que nosotros mismos podamos realizar con una videocámara o desde el propio teléfono móvil. Metrajes de índole académica, científica, documental<sup>19</sup>, pornográfica, &c. comparten materialmente la tecnología cinematográfica, sin necesidad de que los comprendamos como *cine*, formalmente hablando. En un sentido «específico», entendemos el núcleo del cine en su dimensión institucional; es decir, que la película no es cine en sí misma (por lo que materialmente la constituye), sino por relación a otras películas. De la misma manera que el hacha lo es –es *hacha*, y no ya otra cosa o mera amalgama de elementos, con cierto color,

(17) No sería invención propia suya, pues el dispositivo ya había sido diseñado y descrito en *Dioptrice* (1611), por Johannes Kepler.

(18) Véase 3.1. *Sobre la esencia del cine*

(19) No hablamos aquí en términos de «cine documental», sino de documentos de carácter audiovisual.

forma y masa– por estar puesta en el contexto de otras hachas, la película es cine sólo en el contexto de otras películas. Este contexto evolucionará históricamente en función de necesidades y posibilidades sociales, tecnológicas y económicas. Así, encontramos películas en los circuitos propios de salas de cine, los festivales, los museos o las plataformas digitales, frente a un público institucionalizado a través del cual el film se pone en contraposición a otros. Aquí reconocemos, de nuevo, la capacidad de transformación del núcleo.

Siguiendo, con cierta distancia, a Fajarnés, comprendemos el núcleo del cine como una estructura tecnológicamente organizada a través de la pantalla sobre la que se proyecta (o desde la que se proyecta) el filme. Ésta se ofrece como soporte plano –como superficie bidimensional– que permite la articulación de la película<sup>20</sup>; sobre ella se esparcen los colores a través de una fuente de luz más o menos intensa, permitiendo ver distintos grados cromáticos, ordenados en el tiempo. Distinguimos aquí tres ejes (independientes entre sí<sup>21</sup>) que constituyen el volumen del núcleo cinematográfico.

(i) Un primer eje Y lo identificaremos con la iluminancia (medida en lux, como lúmenes por metro cuadrado) del flujo luminoso proyectado sobre la pantalla, que hace posible la visión de las imágenes; pero, por sí misma, no comporta imagen alguna. Las características que aquí encontraremos, también presentes en la fotografía, dependerán de cuestiones como la apertura del diafragma, el ISO o la exposición, que determinan la cantidad de información lumínica que recoge la cámara.

Si, en una sala de cine –o incluso en el salón de una casa cualquiera, en condiciones de penumbra–, nos posicionásemos en el lugar de la pantalla, como mirando al público desde su perspectiva, podríamos observar cómo los rostros de los espectadores que sobresalen entre el patio de butacas se encuentran iluminados gracias a la luz que (por reflejo o emanación propia) desprende la pantalla. Veremos, además, cómo esta luz no es constante, sino que parpadea, varía, se apaga y se enciende. Desde el punto de vista del espectador, nos encontraremos con las imágenes que, producto de la impresión de la luz sobre la pantalla, van conformando la película.

(ii) Estas imágenes se formarán a través de los colores grabados (analógica o digitalmente) en la película. Encontramos un segundo eje X, correspondiente a la longitud de onda de la luz (visible, entre los 400 y los 700 nanómetros, aproximadamente), que determinará

(20) El haz de luz disparado al vacío no logra ordenarse, no permitiendo ver la película.

(21) Queremos decir que son disociables, pues de los términos de ninguno de ellos se pueden obtener los de los demás. Aunque no podamos separarlos (en la película se presentan todos juntos, como no podría ser de otra manera), alcanzamos a ver las desconexiones que permiten distinguirlos.

los colores –ya sean el blanco y el negro (por mezcla o por ausencia) u otras diversidades cromáticas (a lo largo del espectro)– que irán dibujando las imágenes en pantalla. A través de éstos, se clarificarán los distintos elementos que constituyen el plano, transformando la masa de luz informe en imágenes sobre la pantalla. Aquí podremos encontrar otras características que, también en común con la fotografía, determinan este eje, como el balance de blancos, el contraste o la saturación.

(iii) Hasta ahora, estos dos ejes ocupan una disposición fundamentalmente espacial, en el plano de la pantalla, pero un tercer eje Z, que identificaremos con la duración, imprime la dimensión temporal en la película y la dirige, y a través de la cual se articulan la luz y los colores. No hablaremos aquí ya de «narración», pues entendemos que, aunque el cine narrativo haya sido el que mayor éxito ha alcanzado y que acapara las carteleras, también hay otros cines, de carácter más o menos experimental, que encuentran sus propios espacios y circuitos; más aún a día de hoy, con plataformas digitales de contenido multimedia, que ofrecen una oportunidad a propuestas alternativas. Pero este tipo de producciones no son una novedad, sino que han estado presentes desde los primeros años del cine y a lo largo de todo el siglo XX. Ni el cine ni el público son homogéneos e inmutables; hablaremos de cines y de espectadores, que en ningún caso podrán ser «universales»<sup>22</sup>. Entre estos cines, en plural, encontramos también, entonces, películas de corte no-narrativo, como el cine de Walter Ruttmann (e.g. *Opus IV*, 1925), con variaciones de formas y colores, o el de Michael Snow (*Back and Forth*, 1969; *So Is This*, 1982), que mueve adelante y atrás una cámara frente a una ventana o desliza palabras ante el plano. *Lluvia (Regen)*, 1929) hace un retrato de un día lluvioso en Ámsterdam; *A colour Box* (1935) pone a bailar formas y colores al ritmo de música cubana, bajo el encargo de la Oficina General de Correos de Nueva Zelanda; *Komposition in Blau* (1935) y *An Optical Poem* (1938), ambas de Oskar Fischinger, hacen algo semejante, con proyecciones en Hollywood a cargo de la Metro-Goldwyn-Mayer. Desde la American Zoetrope, Godfrey Reggio dirige *Koyaanisqatsi* (1982), compuesta por secuencias de ciudades modernas y espacios naturales; y con la producción de Miramax, dirige *Naqoyqatsi* (2002), que secuencia imágenes de anuncios, eventos históricos, celebridades y tecnologías. Todavía más recientemente, Scott Barley presenta, desde la cámara de un iPhone 6, *Sleep Has Her House* (2017), con largas tomas de bosques y colinas, fotografías y dibujos, sin actores ni diálogo alguno. Este tipo de producciones, aunque

(22) Siquiera el cine mudo tiene un alcance estrictamente universal. La barrera lingüística no es la única (aunque pueda ser la más fuerte) que separa los públicos de diferentes plataformas, pues estos públicos están involucrados en instituciones simbólicas de lo más diverso, de manera que no cabrá siempre entender un plano, movimiento, gesto, color o sonido de la misma manera, sino desde las instituciones en las que se inserta.

con públicos más reducidos que el cine narrativo<sup>23</sup>. , persisten, han existido y siguen existiendo a día de hoy. El cine no son (exclusivamente) los Óscar, sino que hay cine más allá; e incluso el cine más conocido o más comercial cuenta con influencias de estos otros cines<sup>24</sup>. Diremos, pues, y confrontando lo que Fajarnés expone en su *Filosofía del cine* (2022), que la narración no es sino un momento de la historia del cine y no ya una dimensión nuclear suya.

Los ejes previos componen el plano de la película, pero ésta no puede ser visionada de manera íntegra, sino que se desarrolla temporalmente en la imposición de unos fotogramas sobre otros previos, que son destruidos. La aparición de un plano implica la desaparición de otro, a lo largo de un tiempo concreto. Los fotogramas van uno tras otro, uno a uno de manera sucesiva, de forma que cuando el segundo fotograma de la película está en pantalla, ya no lo estará el primero y el tercero estará aún por llegar. Al público corresponderá recomponer la totalidad de éstos bajo una misma unidad, «reteniendo» lo que ya ha visto e incorporándolo a lo que continúa viendo, esperando ver lo que sigue hasta que lleguen los créditos. Así, el espectador entiende la película bajo una norma de continuidad (*râcord*) entre unos fotogramas y los siguientes, que generan un mismo espacio de inteligibilidad. Éste se configura, por supuesto, desde la referencia a instituciones (desarrolladas en obras, tecnologías y artes; en otras películas) previas que irán conformando la racionalidad en la que el sujeto vidente está inserto en orden a comprender la película. Ahora bien, el «código» de continuidad no será único, sino que existirán distintos códigos de acuerdo a diversas tradiciones, de la misma manera que, en cada película concreta, se establecen unas normas propias. Por tanto, no cabrá hablar de errores de *râcord* en términos absolutos. Como venimos diciendo, el núcleo del cine no es una sustancia aislada, sino que se encuentra inmerso en un cuerpo industrial e institucional de técnicas, agentes y relaciones comerciales que lo configuran a través del tiempo.

(3) Entenderemos por cuerpo del cine a esta corteza que acumula las determinaciones externas al núcleo, provenientes del entorno en que éste se desarrolla, pero que lo envuelven y en razón de las cuales se modifica internamente, dando lugar a diversas fases históricas (a lo largo del curso) de la esencia cinematográfica. Aquí hallamos multitud de técnicas y tecnologías, que

(23) Pero tampoco hablamos aquí de «todo» el cine narrativo, pues también hay narrativas alternativas y una gran cantidad de propuestas cuyo recorrido es limitado o incluso nulo. Las películas que llegan a la cartelera son tan solo una pequeña parte de todo el cine que se produce mundialmente

(24) Así, *2001: Una odisea del espacio (2001: A Space Odyssey)*, 1968) también cuenta con una larga secuencia que recuerda a algunas de las películas que hemos mencionado, con luces, formas y colores que recorren la pantalla, intercaladas con las esporádicas apariciones del rostro protagonista de Keir Dullea y acompañadas de la banda sonora.

se incorporan al cine, como pueden ser el montaje, el guión, la actuación, la música, o el sonido, de las que es, de alguna manera, dependiente, generando una serie de convenciones, cánones, géneros, y estilos; todo ello en función de las necesidades políticas, sociales e industriales (siguiendo los intereses de gobiernos, empresas...), que han sido decisivas en el desarrollo del cine a lo largo de todo su recorrido. El cine es lo que ha llegado a ser, debido, en gran medida, a la relevancia que ha tenido como medio de masas, debido a su potencial narrativo, educador, propagandístico y económico.

Desde esta dimensión re incidimos en la naturaleza esencialmente histórica del cine. El despliegue del cuerpo cinematográfico de técnicas, productores y consumidores, empujará al núcleo cinematográfico a abandonar su articulación abstracta para verse concretizado de acuerdo con un tiempo y sociedad precisos, transformando la misma pantalla como receptáculo de apariencias móviles. Así, al núcleo no se le adicionan y separan capas de corteza que existen por sí mismas, sino que éstas, surgidas en el mismo proceso del mundo, son la forma en que el cine existe, se produce y consume. Por tanto, los desarrollos del cuerpo del cine están en conexión con la misma vertebración del núcleo, de modo que la introducción de ciertos componentes alterará la esencia cinematográfica desde sus mismos adentros. La aparición del sonido en el cine (el paso del cine mudo al cine sonoro), que originaría opiniones acerca de lo que vendría a ser realmente el cine y que no, no estaría dada como una mera incorporación de una nueva tecnología, pues, para introducir el sonido a la película, la misma película muta en una nueva forma de producción-consumo, alterando el modo de despliegue que presenta el propio núcleo, que debe amparar y tolerar esta nueva configuración. De igual manera, el cine en color –en colores que no son simplemente el blanco, el negro y la escala de grises– transforma el eje cromático de la película; también, con importante relevancia para la producción cinematográfica de los últimos tiempos, la posibilidad de pausar y rebobinar transforma el eje temporal de la obra y, con ello, el mismo desenvolvimiento de las apariencias cinematográficas en el mundo. La aparición y popularización de las plataformas de *streaming*, especialmente desde 2020 tras la pandemia de COVID-19, también ha transformado las formas de producción y consumo del cine, las películas y las series, de acuerdo con nuevas posibilidades y necesidades, que han conformado una legalidad distinta en el desarrollo cinematográfico.

No entendemos, por tanto, el cine como un todo dado, sino un hacerse histórico a través de las producciones concretas, en relación dialéctica entre sí y con el mismo modo de producción y de consumo del cine como tal.

---

#### 4. Conclusión sin cierre

---

Hasta ahora hemos logrado formular una filosofía sistemática del cine que consideramos con solidez y potencia crítica suficiente como para estimarla sobre otras propuestas de filosofías; pero observamos, a pesar de ello, la necesidad de seguir confrontándola con éstas. Aún cabe ampliar los horizontes de la clasificación de familias que hemos realizado; aunque no en un sentido horizontal, pues agotamos las posibilidades que se nos presentaban, sino mediante la introducción de nuevos criterios de distinción entre cada familia, de modo que podamos poner todavía más orden entre las filosofías del cine existentes. Esto exigirá, ante todo, una mayor profundidad del estudio de los autores ya mencionados y de aquellos por mencionar, en la dirección de un análisis más específico de cada familia y cada filosofía, contra las que seguiremos construyendo –no de un modo enteramente negativo, sino por la recuperación y reintegración en nuestras coordenadas de aquellos componentes que encontremos prolíficos–, en diálogo con ellas, la nuestra, propia. El modo en que entendamos que existe el cine en relación con el mundo estará dado por la crítica y negación de otros modos posibles de entender esa relación; relación que comprendemos, tal y como la hemos desarrollado, como núcleo de toda filosofía materialista del cine. Cabrá, todavía, discernir entre aquellas otras filosofías que hallen la relación en los mismos términos que nosotros y comparar la potencia crítica que puedan ostentar frente a la nuestra; incluso, de no encontrarlas, habrá que desarrollar especulativamente alternativas que nos permitan descubrir y localizar las imprecisiones y oscuridades que puedan existir bajo nuestras posiciones.

Por lo tanto, y de la misma manera que el cine no ha *terminado*, la tarea aquí iniciada no está acabada –ni podrá, realmente, estarlo nunca–, sino que todavía cabrá expandir, corregir y reescribir lo que hasta ahora hemos expuesto, sometiéndolo a crítica y desarrollando, a la luz de la historia del cine, la teoría de las apariencias cinematográficas que de aquí se desprende. Dejaremos para futuros trabajos este cometido, que nos conducirá a explorar el acercamiento del público a la sala y la pantalla y la conformación de ambos –espectador y apariencias– en su hacerse y conocerse, en su producción y consumo dentro de su inserción en el mundo. Ante todo, habrá que seguir ejercitando, en confrontación con la realidad y con otras filosofías, la que aquí hemos desplegado; habrá que bajar a la caverna y ascender desde sus adentros.

## Bibliografía

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (A. Echevarría Weikert, Trad.) México, D.F.: Editorial Itaca.
- Bueno, G. (1954). La esencia del Teatro. *Revista de Ideas Estéticas*(46), 111-135.
- Bueno, G. (1984). Ensayo de una teoría antropológica de las ceremonias. *El Basilisco*(16), 8-37.
- Bueno, G. (1993). ¿Qué significa “cine religioso”? *El Basilisco*(15), 15-28.
- Bueno, G. (1995). *¿Qué es la ciencia?* Oviedo: Pentalfa Ediciones.
- Bueno, G. (2005). Ensayo de una teoría antropológica de las instituciones. *El Basilisco*(37), 3-52.
- Bueno, G. (2007). Religión y cine. En *La fe del ateo* (págs. 297-318). Madrid: Ediciones Temas de Hoy.
- Bueno, G. (2018). *Televisión: Apariencia y Verdad*. Barcelona: Gedisa.
- Bueno, G. (2023). *El animal divino*. Oviedo: Pentalfa Ediciones.
- Casetti, F. (2005). *Teorías del cine* (tercera ed.). (P. Linares, Trad.) Madrid: Ediciones Cátedra.
- Frutos Esteban, F. J. (2010). *Los ecos de una lámpara maravillosa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Barcelona: ANAGRAMA.
- Huerga Melcón, P. (2000). Ciencia, Tecnología y Sociedad desde el materialismo filosófico. *Ábaco*(27-28), 193-206.
- Marín Serrano, M. (1986). *La producción social de comunicación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Muñoz Fernández, H., García Puchades, W., Álvarez Asiáin, E., Pérez Chico, D., Pantenburg, V., & Montero Sánchez, D. (2020). *Filosofía y cine: filosofía sobre cine y cine como filosofía*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Nowell-Smith, G. (2017). *The History of Cinema: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Ongay de Felipe, Í. (2007). Notas sobre la Teoría de la esencia de Gustavo Bueno. *El Catoblepas*(59), 9.
- Pen Chen, F. (2003). Shadow Theaters of the World. *Asian Folklore Studies*, 62(1), 25-64.
- Pozo Fajarnés, J. L. (2022). *Filosofía del cine*. Oviedo: Pentalfa Ediciones.

Recibido: 23-09-2024

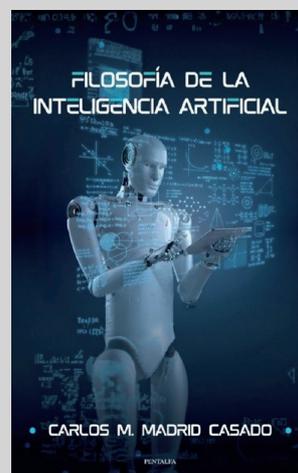
Aceptado: 14-01-2025

## ESCUELA DE FILOSOFÍA DE OVIEDO

La Fundación Gustavo Bueno inauguró en abril de 2010 las actividades de la *Escuela de Filosofía de Oviedo*, rótulo con el que se institucionalizan algunas de las actividades académicas de la Fundación. Se asume así una denominación que, desde hace años, viene utilizándose informalmente para denominar el entorno principal en el que, desde hace décadas, se viene desarrollando el sistema del materialismo filosófico. Una denominación que gustaba particularmente a José María Laso Prieto (1926-2009), que fue patrono fundador de esta Fundación, y que utilizó en 2004, una vez más, en el discurso que pronunció al recibir el nombramiento de Hijo adoptivo de la ciudad de Oviedo: «...como consecuencia de ello, me integré en la denominada *Escuela de Filosofía de Oviedo*.»

Videos de las sesiones disponibles en:

<http://www.fgbueno.es/act/efo.htm>



Carlos M. Madrid Casado

*Filosofía de la  
Inteligencia Artificial*

Oviedo, 2024  
Pentalfa Ediciones

ISBN 978-84-7848-650-2

Pedidos:  
permiso@permiso.es  
<http://www.permiso.net>