



## ¿Es el cine una simulación falaz? Relaciones entre cine y verdad desde el materialismo filosófico

Alejandro Morala Girón<sup>1</sup>

Recibido: 4 de febrero de 2023 / Aceptado: 28 de abril de 2023

**Resumen.** La reflexión en torno a la ontología del cine ha sido una preocupación básica en las teorías filmicas desde sus orígenes (Casetti, 2010). Sin embargo, las relaciones entre cine y verdad solo pueden abordarse desde un sistema filosófico que analice la estructura tecnológica del dispositivo cinematográfico. En el presente artículo asumimos las coordenadas del materialismo filosófico de Gustavo Bueno (2018) para criticar la consideración del cine como simulación falaz. Confrontando posiciones realistas e idealistas, definimos el cine como una representación indeterminada cuya verdad puede constituirse dialógicamente.

**Palabras clave:** cine; ontología; simulación; materialismo filosófico; verdad.

## [en] Is Cinema a Fake Simulation? Relationships between Cinema and Truth through Philosophical Materialism

**Abstract.** Reflection about cinema's ontology has been a basic point on film theory (Casetti, 2010). However, the relationships between cinema and truth can be only studied through a philosophic system that analyzes the technological structure of the cinematographic device. In this article, we assume the bases of philosophical materialism from Gustavo Bueno (2018) in order to comment the idea of cinema as fake simulation. Comparing realistic and idealistic theories, we define cinema as an indeterminate representation whose truth can be constructed dialogically.

**Keywords:** cinema; ontology; simulation; philosophical materialism; truth.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Objetivos y metodología. 3. Apariencia, verdad y simulación según Gustavo Bueno. 3.1. Idea de apariencia. 3.2. Idea de verdad. 3.3. Idea de simulación. 4. Cine y simulación. 4.1. El cine como simulación veraz. 4.2. El cine como simulación falaz. 5. El cine como simulación según Gustavo Bueno. 5.1. Cine como verdad impersonal. 5.2. Cine como verdad personal. 5.3. Cine como simulación indeterminada. 6. Conclusión. 7. Bibliografía.

**Cómo citar:** Morala Girón, A. (2023). ¿Es el cine una simulación falaz? Relaciones entre cine y verdad desde el materialismo filosófico, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 23(2), 127-141, <https://dx.doi.org/10.5209/arab.86372>

<sup>1</sup> Universitat de València.  
E-mail: [alejandromoralagiron@gmail.com](mailto:alejandromoralagiron@gmail.com)  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8482-5530>

## 1. Introducción

La reflexión en torno al estatuto ontológico del cine ha sido una de las preocupaciones básicas en las teorías filmicas desde sus primeros años de consolidación. Aquello que Francesco Casetti denominó “teoría ontológica” (2010, p. 22) no era sino un paradigma teórico que desbordaba la propia tecnicidad del arte cinematográfico para adentrarse en sus características esenciales, identitarias. La pregunta que bautiza la obra magna de André Bazin *¿Qué es el cine?* (2017), refleja de forma ejemplar esa inquietud por definir el objeto filmico y la experiencia espectral. Aún hoy, de hecho, esta pregunta continúa suscitando polémicas y debates<sup>2</sup>.

Sin embargo, más allá de la fascinación o “cautiverio” que pueda o no despertar el visionado de una película (Company y Marzal, 1999), la reflexión teórica debe tomar distancia de la experiencia espectral considerada internamente o, siguiendo la distinción acuñada por el antropólogo y lingüista K.L. Pike, más allá de una perspectiva *emic*<sup>3</sup> (Aumont et al., 2012). Al contrario, aun sin negar la necesidad de enfrentarse a los filmes y al fenómeno espectral de forma específica para comprender su lógica y funcionamiento (Carmona, 2020), el investigador debe recurrir a coordenadas teóricas propias que, en su aplicación al cine, propicien una investigación externa (*etic*).

En este sentido, las tesis que pueden ofrecerse en torno a las relaciones entre cine y verdad, por ejemplo, no se construyen en base a las emociones que despierta fenomenológicamente una película en el analista (ya sea de gozo, fascinación o desagrado) (Cavell, 2018); pero tampoco describiendo las operaciones de sentido articuladas en los textos filmicos y sus connotaciones ideológicas (Company, 2014); sino partiendo de un sistema de ideas filosófico que explique las relaciones que guarda el dispositivo cinematográfico —en tanto que objeto dado en el mundo— con cierta idea de verdad (Bueno, 1993). Por ello, aun ejerciendo inicialmente la función de espectador crítico, solo en calidad de filósofo puede el investigador responder a las preguntas últimas de este arte (Muñoz-Fernández, 2020b).

El título del presente artículo formula una pregunta que exige precisamente dicho tratamiento filosófico: *¿es el cine una simulación falaz?*<sup>4</sup> El filósofo riojano Gustavo Bueno, autor del sistema de ideas conocido como “materialismo filosófico” (Bueno, 1972)<sup>5</sup>, no abordó detenidamente tal cuestión, pero sí oblicuamente en diferentes

<sup>2</sup> Solo por ofrecer dos ejemplos recientes de compilaciones académicas en torno a las relaciones entre cine y filosofía, tanto en el sentido de filosofía sobre cine como en el de cine como filosofía, véase Gutiérrez (2015) y Horacio Muñoz-Fernández (2020).

<sup>3</sup> La distinción es original del libro de Pike *Language in relation to a unified theory of structure of human behavior* (1967). Nosotros la tomamos de Bueno (1996), quien la aplica al ámbito de una reflexión filosófica más amplia y la define del siguiente modo: “lo *emic* sería lo que está dentro, lo inferior a la conciencia del agente. Lo *etic*, en cambio, es lo exterior a esa conciencia, lo que permanece fuera. De este modo, sería *émica* la descripción que se sitúa en la perspectiva del actor o participante, y *ética* aquella que se refiere a lo que el observador o sujeto gnoseológico capta y analiza desde su propia situación” (1996, pp. 420-421).

<sup>4</sup> Una respuesta introductoria a la pregunta se encuentra ya esbozada en Moralá (2022).

<sup>5</sup> A grandes rasgos, dicho sistema se fundamenta en un pluralismo de signo racionalista que se opone principalmente al monismo y al espiritualismo o idealismo filosófico. Entre otras implicaciones, la tesis materialista reivindica la figura de los humanos como sujetos operatorios, es decir, cuerpos vivientes (no espíritus, ni almas) que actúan mediante la *praxis* operacional frente a otros cuerpos. En este sentido, se niega toda concepción subjetivista y mentalista de los fenómenos apercibidos, incluido el cine. Véase Bueno (1972).

artículos (Bueno, 1980, 1993) y capítulos de libro (Bueno, 2007), asentando las bases para una filosofía crítica del dispositivo filmico.

En su obra *Televisión: apariencia y verdad* (2018), Bueno aplicó las ideas de apariencia, verdad y simulación a la tecnología televisiva, tratando comparativamente el cine como fenómeno audiovisual. El presente artículo desarrolla tales premisas para conformar un esbozo de filosofía materialista del cine. Lejos de posicionamientos categóricos, definiremos el cine como una representación indeterminada cuya verdad puede constituirse dialógicamente.

## 2. Objetivos y metodología

El presente artículo asume las coordenadas del materialismo filosófico de Gustavo Bueno (2018) para abordar el arte cinematográfico y su relación con la idea de simulación. En este marco, se recurre al análisis filosófico como metodología de investigación para la producción de un saber crítico en torno al dispositivo cinematográfico (Zunzunegui, 2010; Chavolla, 2015).

Desde el campo disciplinar de los estudios sobre epistemología de la visualidad, que toman como centro de investigación la producción de significado cultural a través de los “actos de ver” (Brea, 2005); se concibe el cine como herramienta de conocimiento y objeto de mediación en nuestra relación con el mundo y, por lo tanto, como elemento clave en la producción de pensamiento (Barreiro, 2014).

Partiendo de tales supuestos, el análisis filosófico se enfrenta a la reflexión cinematográfica haciendo crítica de la reflexión precedente. Como afirma Chavolla,

para seguir pensando el cine o analizando cómo piensa éste es necesario revisar la teoría que ha generado porque, querámoslo o no, ésta forma parte del hecho cinematográfico, como la crítica o su historia industrial. Sólo releendo críticamente la teoría del cine es posible avanzar, y esta relectura debe hacerse desde la filosofía (entendida al menos en el sentido genérico de paradigma) porque la teoría del cine nació en gran parte inserta en ella. (2015, p. 59)

En nuestro caso, expondremos las definiciones otorgadas por Bueno (2018) sobre las ideas de apariencia, verdad y simulación (subepígrafe 3) –apartado indispensable si no queremos abusar de los términos, aunque suponga un ligero desvío del objeto de estudio–, para aplicarlas después aciertas teorías del cine desarrolladas históricamente (Casetti, 2010). En el subepígrafe 4, tomando como pregunta titular: ¿es el cine una simulación falaz?, distinguiremos dos grandes tipos de respuestas ofrecidas por la teoría filmica precedente:

1. Aquellas que conciben el cine como simulación veraz (subepígrafe 4.1).
2. Aquellas que conciben el cine como simulación falaz (subepígrafe 4.2).

Dicho planteamiento exige de una revisión bibliográfica interdisciplinaria sobre el tema (Zunzunegui, 2010) que abarca obras de semiótica, historia del arte e historia del cine, las cuales pasarán a leerse desde las coordenadas establecidas (Bueno, 2018). Concluiremos desarrollando la posición de Gustavo Bueno (1993, 2007,

2018) en polémica con las respuestas anteriores: el cine como simulación indeterminada (subepígrafe 5).

En este sentido, el presente artículo no tiene un cometido doxográfico<sup>6</sup>, sino crítico: definir una posición –la de Gustavo Bueno– en el seno de un debate siempre abierto en torno a las relaciones entre cine y verdad.

### 3. Apariencia, verdad y simulación según Gustavo Bueno

La consideración del cine como simulación falaz solo puede abordarse operando previamente con una definición clara de qué significan ideas como apariencia, verdad y simulación, las cuales remiten a un planteamiento estrictamente filosófico de la cuestión (Chavolla, 2015). Para ello, aportaremos tres definiciones operativas de los conceptos en base a lo dicho por Bueno en *Televisión: apariencia y verdad* (2018) desde las coordenadas del materialismo filosófico.

#### 3.1. Idea de apariencia

Para Bueno, las apariencias implican la relación de un sujeto S (animal o humano) con más de dos objetos o disposiciones objetivas (2018, p. 29). Estos dos objetos serían, como mínimo, un dispositivo objetivo *a* (la sombra de una mariposa, por ejemplo) y un dispositivo o situación *r* (la mariposa propiamente). En este sentido, la apariencia surge en tanto que el dispositivo objetivo *a* obstaculiza o facilita la relación mediata entre S y *r*, es decir, entre el sujeto y terceras disposiciones o situaciones mediadas por *a*.

En lo referido a la diferenciación entre apariencias verdaderas y falsas, Gustavo Bueno aclara con rotundidad que “solo si tras la apariencia alcanzamos la realidad correspondiente podremos hablar de apariencia. Y esto no ocurre con las apariencias falaces” (2018, p. 30). En este sentido, solo podrá hablarse de apariencia falaz en oposición al concepto de apariencia veraz, es decir, como un concepto límite, una especie no inmediata de las verdaderas apariencias enmarcadas en un contexto o marco-k (2018, p. 31)<sup>7</sup>.

Para el filósofo riojano, es indispensable que el marco-k actúe correlativamente con una realidad-k que se encuentra fuera del mismo y que, por lo tanto, las apariencias sean correlativas a realidades determinadas. En esta línea, cuando Bueno habla de apariencias-k, se está refiriendo a

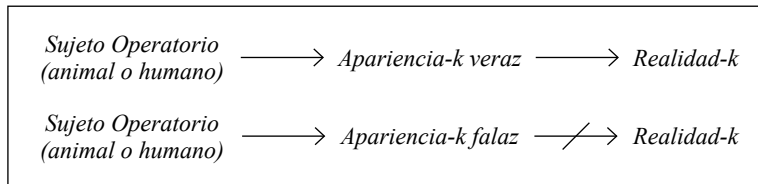
partes, momentos o aspectos atribuidos a un marco-k, pero en tanto que dicen alguna continuidad causal o de otra índole con determinada realidad que tiene también alguna relación con el marco-k, pero que no está explicitada desde la apariencia, sino que está implícita en ella u oculta por ella. (2018, p. 37)

<sup>6</sup> Para un recorrido doxográfico por las principales teorías cinematográficas que abordan, entre otros temas, la vinculación de los dispositivos filmicos con la realidad, tanto en su asunción como negación, véase Casetti (2010) y Stam (2001).

<sup>7</sup> Así, por ejemplo, puedo suponer que el dolor de estómago es un síntoma de apendicitis y, si así fuera, me encontraría frente a una apariencia veraz de apendicitis. Por el contrario, si finalmente descubriera que el dolor de estómago se debe a una acumulación de gases, me encontraría frente a una apariencia falaz de apendicitis, pese a que continuaría siendo una verdadera apariencia (el dolor siempre estuvo ahí). Véase Bueno (2018, p. 30).

En este sentido, podríamos sintetizar lo dicho mediante el siguiente esquema:

*Marco-k*



Cuadro 1 [Fuente: elaboración propia]

### 3.2. *Idea de verdad*

La clasificación que Bueno realiza en *Televisión: apariencia y verdad* (2018), parte de una concepción de la idea de verdad como identidad. Para el autor, toda verdad está “enfrentada (confundida, mezclada, oculta, etc.) con la apariencia” y solo se constituirá como verdad cuando se logre su segregación respecto de las apariencias a las cuales la verdad está referida (2018, p. 276).

En un primer momento ninguna apariencia será falaz o veraz. Dado que las apariencias solo pueden conformarse en función de sujetos operatorios (humanos o animales), solo cuando tales sujetos demuestren una identidad, podrá determinarse la veracidad. En este marco, se pueden distinguir dos situaciones genéricas mediante las cuales puede modelarse la idea (2018, p. 281):

1. Situaciones donde el Sujeto operatorio queda segregado dando verdades impersonales.
2. Situaciones donde el Sujeto operatorio está formalmente presente (a diferentes grados) dando verdades personales.

Del primer bloque de verdades impersonales, la que más nos interesa destacar es la “verdad de apercepción”. Esta se concibe como aquella que se manifiesta o descubre al sujeto mediante un objeto particular, siendo el sujeto exterior a dicha manifestación como testigo de ella (“es verdad porque lo veo”). Sin embargo, cabe destacar que esta verdad está inserta en un círculo de verdades previas que presupone largos procesos de identificación y composición lógica de las formas (2018, p. 282).

Respecto al segundo bloque de verdades personales, donde el Sujeto pasa a ser parte sustancial de la propia verdad, la más pertinentes para nuestros intereses son las “verdades dialógicas”: aquellas relaciones de identidad establecidas entre Sujetos operatorios diversos. De esta manera, podrá encontrarse la “verdad como consenso” entre individuos o grupos (que en su caso límite, representaría el consenso entre todos los humanos, generando la verdad como ortodoxia) o la “verdad acuerdo” la cual equivale a la identidad de isomorfismo o adecuación (2018, p. 288).

Más allá de un análisis riguroso, nuestra intención es mostrar cómo para Bueno la verdad no es una idea unívoca, sino que tiene distintas acepciones según sea el caso, dando “múltiples y heterogéneas verdades” (2018, p. 40) que pueden ser incompatibles entre sí.

### 3.3. *Idea de simulación*

Entre sus varias acepciones, la RAE entiende el simulacro como “ficción, imitación, falsificación” (RAE, 2023). Sin embargo, muchos serán los casos en los que el simulacro no implique engaño, como así lo entiende el *Diccionario panhispánico del español jurídico*: “acción que se realiza imitando un suceso real para tomar las medidas necesarias de seguridad en caso de que ocurra realmente” (DPEJ, 2023). En este sentido, como Gustavo Bueno apunta,

no toda simulación ha de entenderse como un simple caso de “falso producto”. Entre otras razones porque las simulaciones pueden serlo también de situaciones naturales (por ejemplo, un rayo, una tormenta), y no artificiales; y porque la simulación no tiene siempre el propósito de sustituir engañosamente al original, sino de reproducirlo a fin de analizar su estructura. (2018, p. 283)

De esta manera, según Bueno, existen ciertos casos donde las simulaciones/apariencias no podrán considerarse ni falaces ni veraces. El propio Bueno propone pensar en un actor que se disfraza y representa a un clérigo. En tal caso, no podemos hablar de apariencia veraz o falaz en tanto que el intérprete a nadie ha querido engañar con su representación. Por el contrario, “el ‘falso clérigo’ es acaso un verdadero actor y, en cuanto tal, no es tampoco un ‘clérigo falso’ (una apariencia falaz de clérigo, un impostor), sino un clérigo simulado o representado” (2018, p. 31). En este caso, los espectadores saben que están presenciando simulaciones (representaciones) que desconectan el “mundo escénico” del mundo real. Se trata, pues, de “apariencias indeterminadas” (ibíd.).

De esta forma, como ya se propone en Morala (2022, pp. 167-168), en el presente trabajo entenderemos la simulación de dos formas:

- a) Como apariencia falaz o engaño cuando implique la representación de una realidad con producción de ocultamiento.
- b) Como apariencia indeterminada cuando implique la representación de una realidad sin producción de ocultamiento.

En este sentido, la producción de ocultamiento debe juzgarse dentro de un marco de referencia que, en base a los parámetros considerados, definirá la naturaleza de la simulación.

## 4. **Cine y simulación**

Hemos aportado tres definiciones operativas de las ideas de apariencia, verdad y simulación desde las coordenadas del materialismo filosófico de Gustavo Bueno (2018). A continuación, aplicaremos tales definiciones a las características tecnológicas del cine tratando de responder una pregunta: ¿es el cine una simulación falaz?

Antes de abordar la respuesta de Bueno, repasemos –sin pretensión de exhaustividad– algunos posicionamientos que en la historia de la teoría cinematográfica (Stam, 2001; Casetti, 2010) han contestado tanto afirmativa como negativamente a la pregunta.

#### 4.1. *El cine como simulación veraz*

Desde los orígenes de la teoría cinematográfica, varios autores han defendido la aparente veracidad de la imagen cinematográfica (Casetti, 2010). André Bazin (1973, 2017), apoyándose en la supuesta verdad ontológica de la fotografía, argumentó que ciertas técnicas cinematográficas eran más realistas que otras, como ocurre con el montaje en profundidad respecto al montaje analítico tradicional. Para el autor, el plano-secuencia “devuelve al objeto y al decorado su contenido existencial, su carga de presencia” (Bazin, 1973, p. 72), lo cual no ocurre al segmentar la secuencia en diferentes planos. Dicha técnica supondría una fusión final del cine con el mundo, “confundiendo percepción de la pantalla y percepción natural” (Carmona, 2020, p. 114).

En base a las definiciones desarrolladas anteriormente (subepígrafe 3.2), Bazin –como también ocurre en Kracauer (1996) con su concepción del cine como medio reproductor– entendía la verdad cinematográfica como una verdad impersonal de aperccepción (Bueno, 2018). El cine, al igual que la fotografía, funcionaría a modo de momificación de la realidad, y la cámara se revelaría como testigo que presenta hechos pasados “con una abrumadora objetividad” (Bazin, 1973, p. 64). En idéntica línea piensa Roland Barthes cuando afirma que “toda fotografía es un certificado de presencia” que nunca miente sobre la existencia de lo fotografiado (2007, p. 134). El cine surge como una especie de crónica o registro del mundo en bruto, el cual presenciarnos de forma directa en la pantalla<sup>8</sup>. De ahí la exaltada afirmación de Eric Rohmer (2000, p. 77): “¡viva el cine, que solo pretende mostrar y nos dispensa del fraude de decir!”.

Aun con matices, el filósofo Stanley Cavell es deudor de tal óptica al plantear “la experiencia irreductible [...] de la magia en nuestra exposición a las fotos, fijas o en movimiento” (2008, p. 157), en tanto que máscaras mortuorias de un momento. Si bien es cierto que para Cavell (2018) la imagen cinematográfica supone una toma parcial del mundo, y no su mostración íntegra, el hecho de no poder distinguir el objeto fotografiado del objeto en sí implica una posición escéptica por parte del espectador (Burgos, 2020).

#### 4.2. *El cine como simulación falaz*

Pese a algunos planteamientos primerizos que ya cuestionaron la autenticidad reproductora del cinematógrafo en favor de su condición imaginaria (Morin, 2001); fue a partir de los años sesenta cuando se produjo una tendencia a la semiotización del cine que precedió a la denuncia del cinematógrafo como artefacto ideológico (Stam, 2001).

Entre las investigaciones que propiciaron tal viraje, se encuentra la aportación de Ernst Gombrich (1998) quien, centrándose en el estudio de imágenes pictóricas, demostró que la percepción es siempre un proceso que se adapta activamente a las situaciones en base a ciertas expectativas programadas en la cultura visual. Igualmente, Umberto Eco (1985) abordó prolijamente desde la semiótica cómo, para ser interpretada, toda imagen debe corresponder a unidades perceptivas y culturales

<sup>8</sup> Cabe apuntar la diferencia que Barthes propicia: “Frente al *Haber-estado-allí* de la fotografía, el *estar-aquí* del cine da al espectador la sensación de asistir al desarrollo de un fenómeno en el momento preciso en que éste se produce” (Company, 1986, p. 55).

codificadas, hasta el punto de ser necesario un adiestramiento para reconocer una fotografía.

En este contexto, mientras que los planteamientos semióticos planteaban tratar los filmes metódicamente como textos o unidades de discurso (Metz, 1973), en contra de lo que Umberto Eco llamó “metafísicas del cine”, es decir, las concepciones del cine como transcripción milagrosa de la realidad (Eco, 1989); cierta vertiente de la llamada teoría “ideológica” (Altman, 2001), apoyándose en la obra de Louis Althusser o Theodor Adorno, entendió las películas como artefactos discursivos que adormecían la capacidad creativa de los espectadores, induciéndoles ilusoriamente a reproducir falsos presupuestos adscritos a la ideología burguesa (Baudry, 1974).

Para dicha corriente, tal y como plantea Casetti (2010, p. 234), “la dimensión mímica, funcional y simbólica de la representación es solo ilusoria, porque lo que encontramos es un doble tranquilizador y abusivo, un remedio benéfico al tiempo que venenoso, una prolongación que nos llena los ojos y al mismo tiempo nos oculta algo”.

Así, tanto Stephen Heath como Teresa de Lauretis, dos referentes para las aproximaciones ideológicas y socio-sexuales a los textos filmicos en los años 60 y 70 del siglo pasado, optan por considerar el cine como una “tecnología social”, es decir, un dispositivo donde lo mecánico y lo subjetivo confluyen para constituir a los espectadores en tanto que sujetos ideológicos y pulsionales (Heath, 1988; De Lauretis, 1992). En base a tales planteamientos, el cine nunca puede aportar una representación verdadera del mundo, sino simulaciones ideológicas sin salida, confluencias indisociables entre imagen e imaginario (Colaizzi, 2021).

## 5. El cine como simulación según Gustavo Bueno

Hemos visto algunas respuestas tanto afirmativas como negativas a la pregunta planteada: ¿es el cine una simulación falaz? Lejos de un posicionamiento categórico, Bueno adopta una postura prudente a la hora de responder.

En su artículo “Imagen, símbolo y realidad” (1980), Bueno recurre al grado de actividad operatoria del sujeto como criterio para diferenciar entre reproducciones artificiales, como los retratos hechos por pintores, y reproducciones “naturales” o físicas, como las fotografías. En la realización del retrato, el pintor produce su arte activamente; en la toma de la fotografía, el sujeto queda parcialmente segregado. En el artículo *Ut pictura, poësis...* (1997), Bueno llega a afirmar:

La fotografía, al *reflejar* una porción de la realidad, se mantiene en el mismo orden real que el de la escena reflejada (que puede ser ella misma artificiosa) [...] la fotografía refleja a su modelo en el papel fotográfico de un modo *natural*, a la manera como el lago refleja la figura del árbol plantado en su ribera. (Bueno, 1997)

En este marco, el autor parece posicionarse del lado de aquellos teóricos que planteaban la imagen fotográfica –y, por ende, cinematográfica– como simulación veraz, en tanto que reflejo natural de la realidad fotografiada (subepígrafe 4.1). Sin embargo, a continuación del último párrafo citado, el filósofo añade:

el arte del fotógrafo interviene principalmente en el momento de la preparación o selección del escenario, o del modelo. En esta preparación y selección actúan los



principios doctrinales, la “poética fotográfica” [...] una fotografía –incluso una fotografía *documento*– sería estéticamente muda si le privásemos de todo tipo de “resonador poético”. (Bueno, 1997)

Esta puntualización puede hallarse también en la teoría de Cavell (2018), para quien la imagen está sometida a un proceso de selección que problematiza la objetividad de la reproducción fotográfica. No obstante, lejos del escepticismo que diagnostica Cavell como consecuencia de la potencial manipulación (Burgos, 2020), Bueno plantea salvar el criterio de verdad en el cine por otros cauces.

Recurriendo a su clasificación de tipos de verdad (véase subepígrafe 3.2), Bueno (2018) se cuestiona qué géneros de verdad puede ofrecer el cine: ¿verdades impersonales –donde el sujeto operatorio quedaría segregado– o verdades personales? Para clarificar su respuesta, en *Televisión: apariencia y verdad* (2018) realiza una comparación entre la alegoría de la caverna de Platón expuesta en el libro VII de *La República* y el funcionamiento o estructura del cinematógrafo, como se expone a continuación.

### 5.1. Cine como verdad impersonal

En contextos académicos o divulgativos se afirma que fue originalmente Platón quien inventó el cine, dada la escena por él descrita donde se proyectaban sombras en una pared que unos presos tomaban por verídicas (Baudry, 1974; Charles, 2011). Se ha planteado que las imágenes proyectadas en la caverna formaban una “*metteur-en-scène film*” que los presos-espectadores, engañados, tomaban como trasunto de una realidad ausente, al igual que ocurre actualmente en las salas de proyección (Zecchi, 2014). En un primer momento, las similitudes entre la sala de cine y la caverna platónica son sorprendentes ya que, en el cine, como en el mito, los protagonistas están sentados (“atados”) observando imágenes que se proyectan desde sus espaldas antes sus ojos (Bueno, 2018, p. 209).

No obstante, según Bueno (2018) en el mito platónico los habitantes de la caverna tienen la posibilidad de liberarse de sus cadenas y ascender hasta el mundo real por una pendiente escarpada. En este mundo el personaje en cuestión podrá ver lúcidamente los objetos reales y dejar atrás las sombras. Las sombras conducen a la realidad, están conectadas con ella, y permiten al liberado establecer esa identificación objetiva entre apariencias-realidad (sombras-objetos) a modo de “verdad impersonal” (ver subepígrafe 3.1). Sin embargo, en el caso del cine, donde las imágenes se proyectan *a posteriori* de su filmación, nos encontramos con una ruptura de la continuidad causal respecto de los escenarios de origen (Bueno, 2007). En palabras de Bueno,

Lo que se ve en la sala es lo que hay en un rollo enlatado. Lo que ocurre en la pantalla no tiene nada que ver con lo que sucedía en los escenarios. Se rompe toda relación causal [...] Lo que ocurre en la pantalla será parecido a lo otro, será verosímil, pero no hay conexión real. (Fajarnés, 2018, p. 35)

Aunque la proyección de la película implique la existencia de un exterior donde fueron rodadas las imágenes previamente (si fuera el caso), no es posible establecer una identificación objetiva –como postulan Bazin y Barthes– entre sombras y objetos reales. Precisamente porque lo que el espectador ve no ocurre en directo, sino que

se encuentra con imágenes tomadas *a priori*, conservadas en una película fotográfica y proyectada en desconexión causal con las fuentes originales (Bueno, 2018, p. 214), no puede hablarse de verdad impersonal, sino –como ocurre en el resto de artes representativas– de verosimilitud (Pozo, 2020)<sup>9</sup>.

Algo en apariencia tan obvio no ocurre en la televisión donde “los chorros de electrones que chocan y salen de la cámara, y que son recogidos y distribuidos –todo ello artificialmente–, son exactamente los mismos, causalmente hablando, que los que llegan a mi retina óptica” (Bueno cit. en Pozo, 2018, p. 35). En este caso, sí podría hablarse del establecimiento de una identidad objetiva entre apariencia y realidad (Bueno, 2018, p. 213)<sup>10</sup>.

No obstante, siguiendo a Bueno (2018), negar el cine como verdad de apercepción no implica descartar toda consideración de verdad. Al contrario, supone entender que las verdades en el cine y la fotografía son de otra naturaleza: verdades personales.

## 5.2. *Cine como verdad personal*

En su artículo *¿Qué significa cine religioso?* (1994), así como en el capítulo diez del libro *La fe del ateo* (2007), titulado “Religión y cine”, Bueno desarrolla las confluencias existentes entre ideología e imagen cinematográfica. Apoyándose en la desconexión estructural del cine respecto de los escenarios originales de filmación, Bueno entiende que la condición de semejanza entre imagen y realidad está en función de ciertos “imperativos de contexto” (Bueno, 1993) que determinan dicha consideración. Partiendo de la idea de que la visión depende de largos procesos de identificación y composición lógica de las formas (2018, p. 282), y que tales procesos confluyen con sistemas de ideas específicos (Bueno, 1993), la diferenciación entre “ver” y “comprender” sería, en última instancia, cuestionable<sup>11</sup>.

En este sentido, existe una conexión interna entre los valores cinematográficos y los valores de verdad no ya en referencia a la realidad tecnológica o mecánica del cine, sino a los “contenidos semánticos” de las imágenes (Bueno, 2007, p. 312). Nos adentramos en una dimensión comunicacional entre la película –ahora concebida como conjunto de signos– y las operaciones del público intérprete (Bueno, 1993).

Tal y como señalan algunos discípulos de Bueno (Pozo, 2018), la verdad no se ha de buscar en la materialidad de las imágenes que aparecen, sino en la adecuación de estas a un sistema de ideas previo en el que quedan “engranadas” (Bueno, 1993). Así, las verdades cinematográficas serán siempre verdades personales (ver subepígrafe 3.2), pues esa es la única posibilidad de encontrarle analogías de proporción con la realidad (Pozo, 2018).

<sup>9</sup> Por ello mismo, una fotografía puede utilizarse para reconstruir operaciones delictivas en un juicio, como prueba veraz de lo sucedido, pero no puede funcionar como “testigo de vista” (García López, 2010).

<sup>10</sup> Bueno dedica todo su libro *Televisión, apariencia y verdad* a defender la clarividencia de la televisión en directo: “los sucesos escénicos televisados están produciéndose en el momento mismo de la transmisión, es decir, están *causando* en un proceso continuo, como *efectos* suyos, las imágenes percibidas por el sujeto receptor” (2018, p. 219). Las cursivas son del autor.

<sup>11</sup> Bueno (2007) llega a citar la obra de Pierre Francastel *Pintura y sociedad* (1951) para afirmar que la perspectiva del cinematógrafo es precisamente la misma que en la pintura y el teatro, de manera que la convención precedente determinó su morfología. Revistas francesas de vanguardia como *Tel Quel* y *Cinétique* utilizaron la misma referencia a Francastel durante el Mayo del 68 para denunciar la inherencia de la ideología burguesa en el aparato cinematográfico (Stam, 2001, pp. 163-164).

Sea como fuere, el espectador siempre toma partido frente a lo visto en tanto que lo clasifica en base a coordenadas filosóficas concretas (Bueno, 1993). No hay cabida para el escepticismo al modo de Stanley Cavell<sup>12</sup>:

el público se verá obligado necesariamente a tomar partido ante las pretensiones de verdad o de no verdad de lo que pueda aparecer en la pantalla. El público no puede ser escéptico [...] o neutral. Ha de tomar partido en el momento mismo en el cual atribuye, retira o neutraliza el valor de verdad de la película. (Bueno, 2007, pp. 314-315)

A modo de ejemplo, Bueno recurre a la película *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973). Este film de corte fantástico representa algunas situaciones sobrenaturales tales como el giro de 360° de la cabeza de una persona poseída que sin embargo permanece viva. Para el filósofo riojano este tipo de imágenes conducen al público a un partidismo insoslayable en términos de verdad y falsedad:

el verdadero dilema que en torno a la verdad plantea la película [habría que situarlo] [...] en las dos opciones que, fuera de la pantalla, enfrentarán a quienes creen en la intervención de Satán o en su posibilidad (y desde esta creencia pueden mantener la duda ante este caso, pero no en otros) y los que niegan no sólo la realidad, sino la posibilidad misma de su intervención (Bueno, 2007, pp. 318).

La consideración espectral de un film como apariencia falaz no implica, sin embargo, la imposibilidad de disfrutar con su contenido, del mismo modo que un espectador “racionalista” puede disfrutar un truco de magia aun sabiendo de su imposibilidad lógica (Bueno, 2007). Pese a todo, para Bueno los valores estéticos no tienen sentido al margen de los valores de verdad (Bueno, 1997), hasta el punto de que una obra considerada absurda –como es *El exorcista* para el filósofo– difícilmente podrá tener una mínima “calidad estética” a ojos de un racionalista (Bueno, 1993).

Tras lo dicho, podría parecer que el materialismo filosófico de Bueno sostiene una postura cercana a la teoría semiótica, en tanto que ambas partes consideran las películas como conjuntos de signos cuya posible verdad se establece semánticamente mediante la interpretación espectral (Carmona, 2020).

Sin embargo, su posición difiere en las maneras de llegar a tal conclusión: mientras que para la semiótica toda imagen implica una codificación cultural y un convencionalismo que imposibilita la aplicación de una verdad impersonal (Eco, 1985); para Bueno ciertas imágenes –como las televisivas– sí permiten una conexión objetiva entre apariencia y realidad. Precisamente porque el cine estructuralmente no presenta dicha conexión, limita sus posibles verdades al ámbito de lo personal (Bueno, 2018).

Respecto de las lecturas en clave ideológica antes comentadas (subepígrafe 4.2), pese a que ambas partes reconozcan la confluencia entre imágenes y sistemas ideológicos (Bueno, 1993), Bueno no asocia simulación con alienación y ocultamiento (Baudry, 1974), sino con indeterminación (Bueno, 2018). La falsedad no es inheren-

<sup>12</sup> A lo sumo, pueden alcanzarse “disposiciones dialécticas” donde no sea posible decidir por la opción alternativa de verdad o falsedad al ofrecerse en la película diferentes opciones de verdad, tal y como ocurre en *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) según Bueno (2007, pp. 315).

te al dispositivo, sino contingente según el marco relacional dado entre sujetos y apariencias (Bueno, 2007), como se verá a continuación.

### 5.3. *Cine como simulación indeterminada*

Volvamos a la pregunta de origen: ¿es el cine una simulación falaz? Para Bueno (2018), el cine será simulación falaz cuando un sujeto operatorio confunda la imagen con la realidad en presencia, es decir, cuando intente establecer una verdad por apercepción. Bueno (2018, p. 32) propone como ejemplo la leyenda de Zeuxis, artista griego de la Época clásica, quien pintó unas uvas tan ilusionistas que unos pájaros las picotearon. En aquel caso, los pájaros (S) tomaron las uvas pintadas (*a*) por uvas reales (*r*)<sup>13</sup>. Lo mismo podría decirse de los espectadores (S) de *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (*La llegada de un tren a la estación de La Ciotat*, Auguste y Louis Lumière, 1895) que, al ver aproximarse la imagen del tren (*a*), se levantaron tomándolo por real (*r*), según cuenta Burch (2008).

Sin embargo, ya hemos visto que la falsedad o veracidad de una película no debe medirse impersonalmente (basándose en la técnica cinematográfica), sino en su adecuación a una realidad dada en tanto que representación signíca (Bueno, 2007). Y esta adecuación solo puede funcionar en el terreno de las ideas. Ello es evidente, por ejemplo, en el caso de las películas de índole histórica o biográfica. Cuando se dice que el film *Mientras dure la guerra* (Alejandro Amenábar, 2019) es una película “irreprochablemente honrada” al representar a Miguel de Unamuno y la Salamanca de 1936 (Pérez-Reverte, 2019), se está considerando que ciertas ideas sobre el personaje y la historia de España se han articulado adecuadamente en el film.

Pero, conscientes de que dicha interpretación podrá variar más allá de Pérez-Reverte (de ahí que la verdad sea personal y no impersonal), la película nunca será un engaño en sí misma, sino para un espectador o grupo de espectadores dentro de un contexto determinado (Bueno, 1993).

Por ello mismo, siguiendo a Bueno (2018), *a priori* hemos de concebir el cine como obra de arte, es decir, como apariencia indeterminada que, en su materialidad, no implica engaño<sup>14</sup>. Como ya mostramos en el subepígrafe 3.3 de este artículo, para Bueno (2018, p. 31) una simulación falsa en su contenido no deja de ser una verdadera simulación en su materialidad. De esta forma, el cine –en su vertiente narrativa-representativa– sería simulación según la segunda acepción planteada (ver subepígrafe 3.2): como representación de una realidad sin ocultamiento.

Lo cual no impide que *a posteriori* dicha obra de arte requiera una toma de partido en el intérprete respecto a la verdad o falsedad de ciertas ideas articuladas en el film (Bueno, 1993). Solo mediante este proceso dialéctico entre arte y verdad podrá retomarse la idea de un cine como simulación falaz.

## 6. Conclusión

A lo largo de estas páginas, hemos abordado la consideración del cine como simulación falaz en base al materialismo filosófico de Gustavo Bueno (2018). En el subepí-

<sup>13</sup> Véase subepígrafe 3.1 de nuestro trabajo.

<sup>14</sup> Véase Gombrich (1998, p. 59) para quien un cuadro pictórico “no puede ser verdadero o falso, así como una proposición no puede ser azul o verde”.

grafe 3 de nuestro artículo hemos introducido la definición de tres ideas según dicha filosofía: apariencia, verdad y simulación. En particular, hemos visto que la idea de simulación en tanto que representación no es necesariamente sinónimo de engaño o apariencia falaz, sino que también implica indeterminación cuando no produce ocultamiento en el marco relacional entre Sujeto y realidad.

Tras un breve repaso histórico de teorías filmicas que han concebido el cine como simulación veraz o falaz (subepígrafe 4), hemos desarrollado la posición de Bueno en dialéctica con tales planteamientos y en base a las coordenadas de su sistema (subepígrafe 5).

En primer lugar, recurriendo al mito de la caverna de Platón como metáfora, hemos vislumbrado que la tecnología cinematográfica implica siempre una desconexión causal de los escenarios originales previamente filmados (Bueno, 2018), por lo que no permite establecer una identidad objetiva entre hechos filmados y hechos proyectados, a diferencia de lo que sí ocurre con la televisión.

Al contrario, para el filósofo riojano la verdad pertinente de juzgar en el cine es de adecuación entre las ideas articuladas en las películas –entendidas como conjuntos significantes– y las ideas propias del espectador (Bueno, 1993). Se trata de verdades personales, dialógicas. En este marco, la falsedad no es inherente al dispositivo cinematográfico, sino contingente según el marco relacional entre sujetos y apariencias (Bueno, 2007).

Respondiendo a la pregunta que da título al presente artículo, desde las coordenadas del materialismo filosófico de Gustavo Bueno (2018) el cine *a priori* se ha de concebir como simulación indeterminada, es decir, como representación de una realidad sin producción de ocultamiento. Lo cual no quita que *a posteriori* todo film exija una toma de partido en el intérprete respecto a la verdad o falsedad de ciertas ideas en él articuladas (Bueno, 1993). Únicamente tras dicho proceso dialógico podrá sostenerse la idea de un cine como simulación en tanto que apariencia falaz o engaño.

## 7. Bibliografía

- Aumont, J. et al. (2012). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Barreiro, M. S. (2014). Epistemología de la imagen mecánica en los años 20. De la vanguardia revelacionista a la ironía de retaguardia. En J. Catalá (ed.), *El cine de pensamiento. Formas de la imaginación tecno-estética* (pp. 67-82). Valencia: Universitat de València.
- Barthes, R. (2007). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Baudry, J. L. (1974). Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base. *LENGUAGES. Revista de lingüística y semiología*, 2, 53-67.
- Bazin, A. (1973). *Orson Welles*. Valencia: Fernando Torres.
- Bazin, A. (2017). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP.
- Brea, J. L. (2005). Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. En J. L. Brea (ed.), *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (pp. 5-14). Madrid: Akal.
- Bueno, G. (1972). *Ensayos materialistas*. Madrid: Taurus.
- Bueno, G. (1980). Imagen, símbolo y realidad, *El Basilisco*, 9, 57-74.

- Bueno, G. (1993). ¿Qué significa cine religioso?, *El Basilisco*, 15, 15-28. Recuperado de: <https://filosofia.org/rev/bas/bas21502.htm>
- Bueno, G. (1995). *¿Qué es la filosofía?* Oviedo: Pentalfa.
- Bueno, G. (1996). *El sentido de la vida*. Oviedo: Pentalfa.
- Bueno, G. (1997). Ut pictura, poësis... En A. Marcos, *Paisajes* (pp. 9-13). Valladolid: Diputación de Valladolid & La Fábrica, Centro de Arte Contemporáneo. Recuperado de: <https://www.fgbueno.es/gbm/gb1997ut.htm>
- Bueno, G. (2007). *La fe del ateo. Las verdaderas razones del enfrentamiento de la iglesia con el gobierno socialista*. Madrid: Temas de Hoy.
- Bueno, G. (2018). *Televisión: apariencia y verdad*. Barcelona: Gedisa.
- Burch, N. (2008). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Burgos, E. (2021). Stanley Cavell y el círculo escéptico del medio cinematográfico. *Revista de Filosofía*, 95(2), 123-128.
- Carmona, R. (2020). *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F. (2010). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.
- Cavell, S. (2008). *El cine, ¿puede hacernos mejores?* Buenos Aires: Katz.
- Cavell, S. (2018). *El mundo visto. Reflexiones sobre la ontología del cine (Estudios de Cine)*. Córdoba: UCO Press
- Charles, I. (2011). *Filosofía del cine: epistemología, ontología y estética*. Madrid: Síntesis.
- Chavolla, A. (2015). Filosofía del Cine, *Sincronía*, 67, 54-70.
- Colaizzi, G. (2021). *Cine, interculturalidad y políticas de género*. Madrid: Cátedra.
- Company, J. M. (1986). *La realidad como sospecha*. Madrid: Instituto de Cine y Radio-Televisión/Hiperión.
- Company, J. M. (2014). *Hollywood: el espejo pintado (1911-2001)*. Valencia: Publicacions de la Universitat de València.
- Company, J. M. y Marzal, J. J. (1999). *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Diccionario Panhispánico del Español Jurídico (2023). *Simulacro*. <https://dpej.rae.es/lema/simulacro>
- Eco, U. (1985). *Tratado de semiótica*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1989). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- García López, T. (2010). El materialismo fotográfico y pictórico de Pablo Hueriga visto desde el materialismo filosófico. *El Catoblepas*, 101, 1.
- Gombrich, H. (1998). *Arte e ilusión*. Madrid: Debate.
- Gutiérrez, E. (2015). *Los caminos de la imagen. Aproximaciones a la ontología del cine*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Heath, S. (1988). The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cultural Form. En T. Lauretis y S. Heath (Eds.), *The Cinematic Apparatus* (pp. 1-13). Londres: The Macmillan Press.
- Kracauer, S. (1996). *Teoría del film. La redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.
- De Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no*. Madrid: Cátedra.
- Metz, C. (1973). *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta.
- Morala, A. (2022). Orson Welles: cineasta de la simulación. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 37, 165-179.
- Morin, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Muñoz-Fernández, H. (2020). *Filosofía y cine. Filosofía sobre cine y cine como filosofía*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.

- Muñoz-Fernández, H. (2020b). Introducción: Filosofía y cine. En H. Muñoz-Fernández (Coord.), *Filosofía y cine. Filosofía sobre cine y cine como filosofía*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Pérez-Reverte, A. (2019, 6 de octubre). *Amenábar en el club de los fusilables*. <https://www.xlsemanal.com/firmas/20191006/amenabar-en-el-club-de-los-fusilables-perez-reverte.html>
- Pozo, J.L. (2018). Preámbulo para una filosofía materialista del cine. *El Basilisco*, 51, 30-59.
- Pozo, J.L. (2020). Crítica al texto de Rafael Vázquez: Fotografía, apariencia y verdad. *El Catoblepas*, 192, 3.
- Real Academia Española (2023). *Simulacro*. <https://dle.rae.es/simulacro>
- Rohmer, E. (2000). *El gusto por la belleza*. Barcelona: Paidós.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Zecchi, B. (2014). *La pantalla sexuada*. Madrid: Cátedra.
- Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

