

La “Estructura de Simpatía” en *Las oscuras primaveras*.

The “Structure of Sympathy” in *Las oscuras primaveras*.

Resumen

Los estudios cognitivos de cine constituyen un programa de investigación que aborda diversos fenómenos relacionados con los procesos mentales, emocionales y afectivos del espectador a partir de las aportaciones interdisciplinarias entre la teoría de cine y las ciencias cognitivas. Murray Smith (2004), en su libro *Engaging Characters*, ha desarrollado la “estructura de simpatía”, un sistema de análisis textual que permite explicar las respuestas emocionales de los espectadores a los personajes de ficción. Este esquema, conformado por los procesos de reconocimiento, alienación y lealtad aplicado a la película *Las oscuras primaveras* (Ernesto Contreras, 2014), como parte de un acercamiento teórico metodológico para el estudio de la construcción del imaginario amoroso en el cine mexicano contemporáneo, muestra que la mimesis afectiva tiene un poder extraordinario para interrumpir o cambiar la reorganización moral de la estructura narrativa de un filme, obligando al espectador a reflexionar sus juicios morales sobre el mismo.

Palabras clave: Cine y cognición; cine mexicano; emoción; Ernesto Contreras; melodrama.

Abstract

Cognitive film studies are a research program that addresses various phenomena related to the viewer’s mental, emotional, and affective processes based on the interdisciplinary contributions between film theory and cognitive sciences. Murray Smith (2004), in his book *Engaging Characters*, has developed the “Structure of Sympathy”, a textual analysis system that allows explaining the emotional responses of viewers to fictional characters. This scheme conformed by the processes of recognition, alignment, and allegiance applied to the film *Las oscuras primaveras* (Ernesto Contreras, 2014), as part of a theoretical methodological approach for the study of the construction of the imaginary of love in contemporary Mexican cinema, shows that affective mimesis has an extraordinary power to interrupt or change the moral reorganization of the narrative structure of a film, forcing the viewer to reflect on their moral judgments about it.

Keywords: Cinema and cognition; mexican cinema; emotion; Ernesto Contreras; melodrama.

Sumario. 1. Introducción. La ciencia cognitiva en el cine. 2. La Estructura de Simpatía. 3. Análisis de la estructura de simpatía en *Las oscuras primaveras*. 4. Conclusión. Bibliografía.

Como citar: Espinosa Pacheco, I. (2021) La estructura de simpatía en *Las oscuras primaveras*. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 5, núm. 1, 135-151.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/743>

[www.doi.org/10.37785/nw.v5n1.a7](https://doi.org/10.37785/nw.v5n1.a7)

Ilia Lizbeth Espinosa Pacheco

Universidad de las Américas Puebla
Cholula, México

llial.espinosapo@udlap.mx

<https://orcid.org/0000-0001-6517-2987>

Enviado: 14/09/2020

Aceptado: 09/11/2020

Publicado: 15/01/2021



Esta obra está bajo una licencia internacional
[Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Introducción. La ciencia cognitiva en el cine.

Durante el siglo XX, distintos paradigmas sobre el estudio del fenómeno cinematográfico como el psicoanálisis, la semiótica estructuralista, la teoría literaria post-estructuralista, el feminismo y las variantes del marxismo althusseriano, establecieron un marco de referencia indispensable para comprender todo fenómeno fílmico: las actividades del espectador, la construcción del texto cinematográfico, las funciones sociales y políticas del cine, y el desarrollo de la tecnología y la industria fílmicas; dichos enfoques constituyeron la Gran Teoría de Cine (Fernández, 2011). En los años ochenta, diversos teóricos criticaron los paradigmas de la Gran Teoría por su tendencia a homogenizar las películas y a producir lecturas “inflexibles y monolíticas” (Rusthon & Bettinson, 2010, 133) guiadas por imposiciones teóricas de otras disciplinas.

Esta crítica a los estudios de cine estuvo contextualizada por la “revolución cognitiva” de la época, la cual abarcaba a diversas disciplinas: Filosofía, Psicología, Lingüística, Antropología, Neurociencia e Inteligencia Artificial (Monasterio, 2015) en el estudio científico de la mente y del comportamiento inteligente; llevada a los estudios de cine buscó corregir ciertos presupuestos teóricos propuestos por la Gran Teoría como identificación, ilusionismo, posicionamiento del sujeto (Rusthon & Bettinson, 2010, 156), y explorar nuevos territorios, uno de ellos, la comprensión de la actividad cognitiva del espectador sobre los textos cinematográficos.

Richard Rusthon y Gary Bettinson en su libro *What is film Theory* (2010, 156), al que ya nos veníamos refiriendo, relatan que en un primer acercamiento a los procesos emocionales y mentales del espectador, teóricos como David Bordwell, Noël Carrol y Edward Branigan se valieron de la psicología perceptual, de la filosofía cognitiva y de la narratología. Señalan que este enfoque cognitivo fue retomado con mayor fuerza en los años noventa por teóricos como Murray Smith, Torben Grodal y Joseph Anderson, quienes incorporaron aportaciones de la neurociencia, de la psicología evolutiva y de otras disciplinas del campo de las ciencias y las humanidades, logrando así una comprensión más profunda de las interacciones de los espectadores con las películas.

En la actualidad, los cognitivistas señalan que más que una teoría unificada sobre cine, ellos proponen “un conjunto de supuestos, una perspectiva, un enfoque y un programa de investigación” (Rusthon & Bettinson, 2010, 156), pues estudian diversos fenómenos cinematográficos relacionados con los procesos mentales, emocionales y afectivos del espectador desde una variedad de configuraciones y creencias que no siempre son compartidas por todos sus miembros. No obstante, Rusthon y Bettinson establecen que en los teóricos fílmicos cognitivos existe una convicción colectiva de que el método científico empírico puede explicar con certeza la experiencia cinematográfica y comparten, al menos, tres supuestos generales:

1. Que el espectador emplea en la visualización, comprensión y respuesta emocional a las películas las mismas capacidades perceptivas y cognitivas que emplea en su vida cotidiana. Para el espectador, la visualización de películas es un proceso consciente y dinámico, guiado por un impulso racional hacia la recopilación de información y hacia la experiencia afectiva.

2. La mente humana no está en blanco, y los espectadores de cine están predispuestos psicológicamente a emprender ciertos procedimientos que son alentados por las películas. “El espectador aporta al evento cinematográfico no sólo procedimientos altamente desarrollados para percibir y comprender el entorno, sino también ciertas predisposiciones activas que dan forma crucial a la acción narrativa” (Rusthon & Bettinson, 2010, 158).

3. La respuesta de la audiencia en el cine no depende ni del espectador ni de la obra de arte por sí misma, sino que surge de la interacción directa entre ambos. El cognitivismo destaca la agencia decidida del espectador, pero a su vez reconoce que los estímulos de la película no son arbitrarios, pues parte de la suposición de que los espectadores de todas las culturas comparten capacidades perceptivas y cognitivas básicas, lo que denominan “la arquitectura cognitiva del espectador” (Rusthon & Bettinson, 2010, 159), la cual guía la construcción cinematográfica.

Partiendo de estos supuestos, la investigación cognitiva de cine explora un amplio espectro de procesos cognitivos y emocionales entre el texto cinematográfico y el espectador. En uno de los extremos del espectro, los investigadores han examinado las estrategias textuales que los realizadores movilizan a fin de provocar y dirigir las respuestas del espectador; en el otro, han investigado las potencialidades biológicas del espectador para dichas respuestas. Como señala Carl Plantinga:

La teoría cognitiva oscila entre estos dos puntos del continuo, indicando cómo las respuestas de la audiencia recaen en las intersecciones de las características tanto individuales como generales del espectador, en el contexto específico, y en las claves textuales de los filmes (en Rusthon & Bettinson, 2010, 160).

Uno de los puntos de ese continuo en los estudios fílmicos está centrado en estudiar la forma en que los espectadores procesan las películas y experimentan las emociones que éstas les provocan. Estas investigaciones tienden a explorar fenómenos emocionales específicos como la sentimentalidad y la comedia; examinan los dispositivos narrativos y estilísticos diseñados para obtener alguna emoción, tales como la música o las expresiones faciales (Plantinga & Smith, 1999, 3) y, asimismo, analizan las relaciones entre ficción y realidad en la interpretación de los filmes. Siguiendo esta línea, Murray Smith desarrolla en su libro *Engaging Characters* (Smith, 2004) lo que denomina la “estructura de simpatía” para explicar las respuestas emocionales de los espectadores a los personajes de ficción.

2. La estructura de simpatía

En la teoría cinematográfica, la respuesta emocional de los espectadores a los personajes de los filmes narrativos ha sido estudiada a través del concepto de “identificación”, base fundamental de lo que Murray Smith llama *The folk theory*. Dicha teoría establece que el espectador al ver una película se siente atraído a un personaje con base en los valores y cualidades congruentes con aquellos que posee, o aquellos que desea poseer, y experimenta vicariamente las experiencias emocionales del personaje. Sin embargo, para Smith, el modelo no logra explicar la variedad de opciones cognitivas que desarrolla el espectador puesto que es inflexible al proponer una respuesta dual en la que la identificación sucede o no.

El autor, en su propuesta, resalta el valor retórico y estético de los personajes de las películas y los destaca como elementos constitutivos de la estructura narrativa. Propone reemplazar el término “identificación” con un sistema que reconoce diferentes niveles de relacionamiento con los personajes de ficción mediante lo que él denomina la “estructura de simpatía”. Esta se basa en las respuestas psicológicas, sociológicas e ideológicas del espectador al personaje, y la divide en tres procesos diferenciados que explican las actividades cognitivas del espectador: reconocimiento, alienación y lealtad; complementando su esquema con la explicación del fenómeno de la empatía y su distinción con el de simpatía.

La ficción cinematográfica es una especie de actividad imaginativa que guía las habilidades cognitivas del espectador. La narración es el mecanismo que sitúa dichas habilidades y mediante el sistema de relaciones de causa y efecto que suceden en determinado tiempo y espacio, brinda la información al espectador. Los niveles de profundidad del conocimiento sobre acontecimientos y personajes que la narración ofrece y la forma en que los muestra, puede ser descrita en términos de tres cualidades principales: capacidad de conocimiento, comunicatividad y autoconciencia (Smith, 2004, 74).

La capacidad de conocimiento de una narración pertenece al rango y a la profundidad de la información a la que da acceso, información del mundo objetivo y subjetivo de los personajes. La comunicatividad de una narración es el grado en el que proporciona información al espectador mediante un patrón establecido de conocimiento, si la narración oculta acontecimientos o parte de ellos. La autoconciencia de la narración es independiente a las dos anteriores, y se define por el uso particular o inusual de las técnicas cinematográficas que revelan la certeza de que se está dirigiendo a una audiencia como, por ejemplo, el rompimiento de la cuarta pared.

La narración proporciona tres niveles de compromiso emocional con los personajes que conforman la narrativa y que al interactuar promueven el sistema de la “estructura de simpatía”. En este sistema los espectadores construyen para sí a los personajes, proceso al que Smith denomina reconocimiento. Los espectadores también reciben información visual y auditiva más o menos congruente con la disponible para los personajes, por lo que se colocan en una determinada estructura de alienación con ellos. Además, los espectadores evalúan a los personajes sobre la base de los valores que encarnan y, por lo tanto, forman lealtades más o menos simpáticas o más o menos antipáticas con ellos.

El autor explica que el reconocimiento es el proceso de construcción de personajes a través de la percepción de los elementos de la película; provocan la imagen de un personaje como agente humano, con construcciones textuales específicas y ubica al espectador en una determinada estructura de alienación. Conlleva el desarrollo de la hipótesis mimética, es decir, las contradicciones percibidas en cualquier personaje que orientan al espectador sobre sus posibilidades de acción. La alienación describe el proceso por el cual los espectadores se sitúan en relación con los personajes en términos de acceso a sus acciones, lo que saben y sienten; los conceptos que la definen son el de “focalización”

y el de “punto de vista” los cuales permiten reconocer la ubicación espacio-temporal del personaje y su nivel de subjetividad, y permite la evaluación que el espectador hace con base en los valores que representan, provocando reacciones más o menos comprensivas o antipáticas hacia ellos generando una cierta lealtad. Entonces, la lealtad pertenece a la evaluación moral de los personajes que realiza el espectador con base en los dos procesos anteriores, guiados por un sistema de preferencia sobre aquello que se considera deseable o no, y conlleva la comprensión del estado mental del personaje y el contexto de sus acciones, lo que agencia dimensiones afectivas y cognitivas.

Smith aclara que ninguno de los tres procesos implica que el espectador reproduzca los rasgos o experimente los pensamientos o emociones de un personaje (Smith, 2004, 85). El reconocimiento y la alienación solo requieren que el espectador comprenda que estos rasgos y estados mentales conforman al personaje; con la lealtad va más allá de la comprensión, evaluando y respondiendo emocionalmente a los rasgos y emociones de los personajes en el contexto de la situación narrativa. La forma en que se estructura la narración dirige la atención del espectador y acelera o retarda estos procesos, o bien, hace que el espectador los modifique de acuerdo con la información recibida y las revelaciones graduales de la trama.

Para que el espectador pueda cumplir estos procesos, Smith reconoce dos modelos de imaginación: “imaginación central” e “imaginación acentral”, basados en el texto de Richard Wollheim *The Tread of Life* (Smith, 2004, 76). La imaginación central representa los eventos desde el interior, no está limitada a conjeturas físicas o espacio temporales y puede involucrar simulaciones de los valores o estados internos de un personaje; es expresada en la forma “Yo imagino...”, esto es, me imagino saltando de un edificio o sintiéndome asqueado por el olor de huevos podridos. En contraste, la imaginación acentral es expresada en la forma “Yo imagino que...”; al imaginarme que el olor me repugna, no necesito generar tal “imagen” olfatoria. Al imaginar que salto del edificio, no me represento el evento con ninguna de las marcas indexadas de la acción imaginada.

La imaginación central juega un papel muy importante en la experiencia de la ficción, y no se limita a la experiencia basada en un solo personaje; cualquiera que sea la imaginación central que produzca la narrativa está incrustada dentro de una estructura general de imaginación acentral. Smith (2004, 81) establece que:

Mientras la estructura de simpatía es una estructura acentral, entonces, contiene y se basa en la imaginación central. La imaginación central, o lo que los psicólogos llaman empatía, puede descomponerse en series de mecanismos más específicos: simulaciones emocionales, mimetismo motor y afectivo, y reacciones automáticas como la respuesta de sobresalto. Este fenómeno funciona como “mecanismos de comprensión” que alimentan la estructura de simpatía, trabajando con otros procesos cognitivos (percepción, inferencia, procesamiento esquemático) en la construcción de personajes y situaciones narrativas, pero también pueden funcionar como un subsistema en desacuerdo con la estructura de simpatía.

Para complementar su modelo, el autor hace una revisión del concepto de *empatía*. La considera como la adopción en una persona de las emociones y estados mentales de otra. En la teoría psicológica contemporánea se entiende como la habilidad cognitiva de “tomar perspectiva”, de imaginarse estar en la situación del sujeto percibido, o la réplica de las emociones del otro (Smith, 2004, 96). Para Smith, este fenómeno pertenece a las reacciones que tenemos ante los estados de los demás, distintos de la simpatía, ya que no requieren que el perceptor comparta ningún valor, creencia u objetivo con el perceptor. Pues bien, está directamente asociada a la imaginación central. Así como la estructura de simpatía se descompone en procesos más particulares, la empatía o imaginación central se descompone en mecanismos adicionales: la simulación emocional, la imitación motriz y afectiva, y las reacciones involuntarias. Mientras que la primera es voluntaria, las otras dos son involuntarias. En conjunto, estos tres mecanismos comprometen al espectador con el personaje de una forma cualitativamente distinta a como lo hace la estructura de simpatía.

La simulación emocional es cuando al observar a un personaje nos proyectamos con la imaginación en su situación y hacemos hipótesis sobre las emociones, creencias y deseos que está experimentando, diferenciando claramente nuestra posición. Simulamos lo que nos resulta más evidente de acuerdo con los rasgos y estados de los personajes mostrados por la narrativa, a fin de predecir su comportamiento hasta el final de la narración. Es el tipo de información del que depende la estructura de simpatía, y “es de hecho una forma de la empatía, pues en simular un estado de manera intencional, no solo lo reconocemos o lo entendemos, sino que lo imaginamos centralmente” (Smith, 2004, 98).

Para Smith, citando a Paul Ekman, el término *mímesis* no está basado en un acto voluntario de imaginación y simulación, como en el caso de la simulación emocional, sino en un registro casi “perceptivo” y una simulación reflexiva de la emoción de otra persona a través de señales faciales y corporales, una forma de respuesta neuromuscular involuntaria a las formas físicas. En la *mímesis* motora se imitan las reacciones musculares del sujeto observado, es una simulación débil o parcial del movimiento físico. Mediante la expresión de los músculos faciales, el espectador reconoce estados afectivos básicos como el miedo, la tristeza, la alegría, el enojo que, como mecanismo psicológico, le permite poner a prueba el significado del entorno (Smith, 2004, 100).

Este proceso de imitación anticipa mucho del trabajo de simulación emocional e inferencia cognitiva ordinaria, dejando que el contenido específico de la emoción sea puesto a prueba hasta el final del esquema narrativo. No obstante, es importante señalar que este proceso imitativo no desempeña un papel decisivo en la comprensión de la emoción, puesto que “ciertas expresiones son entendidas interculturalmente como expresiones de estados afectivos particulares, y no resulta indispensable imitarlos para reconocerlos” (Smith, 2004, 100).

Para el autor, la relevancia de la *mímesis* afectiva como mecanismo de respuesta a los personajes de ficción no es del todo clara, ya que las películas presentan muchas pistas además de las expresiones faciales y movimientos corporales con las cuales se construye el sentido de la situación narrativa, incluyendo el diálogo y las decisiones de los personajes, por lo que resulta tan solo un indicio que funciona de manera conjunta con otros elementos. Por esta razón, él la llama “*mímesis* afectiva” en

lugar de “mímesis emocional”, lo que implicaría una evaluación más compleja sobre el proceso de construcción de las emociones.

Smith señala que las reacciones automáticas como el brinco que damos por el susto provocado por un ruido agudo o violento son involuntarias. La respuesta es central y no viene de un compromiso con los personajes, como sería en el caso de la simulación emocional, sino que proviene directamente del mundo representado que habita el personaje.

La forma en que se relacionan la estructura de simpatía y los mecanismos de la empatía conforman el modelo de compromiso emocional del espectador de Murray Smith. El autor establece que hay dos diferencias clave entre la estructura de simpatía (imaginación acentral), y aquellas reacciones examinadas bajo el término de la empatía (imaginación central). Ambos fenómenos implican el reconocimiento de la comprensión de la situación narrativa y de los personajes, pero en el caso de las respuestas de simpatía, el espectador reconoce cognitivamente una emoción en el personaje, pero responde con una emoción propia basada en su evaluación del mismo, mientras que en el caso de las respuestas empáticas, el espectador simula o experimenta el mismo afecto o emoción del personaje. Sin embargo, aunque ambos sistemas interactúan entre sí y conforman la comprensión del mundo de ficción en que habitan los personajes, las repuestas empáticas están subordinadas a la estructura de simpatía, pues esta determina, junto con la narración, el desarrollo de los acontecimientos.

El sistema de compromiso emocional que propone Murray Smith resulta sumamente interesante, dado que pone sobre la mesa los distintos procesos simultáneos que realiza el espectador durante la proyección de una película. Y si bien la estructura de simpatía y el fenómeno de empatía pueden actuar en sintonía, también es posible que la empatía coloque al espectador en una posición contraria a lo que le dicta la estructura de simpatía, lo que permite un análisis más profundo sobre la emoción y la forma en que el espectador procesa la información narrativa, pues conlleva respuestas meramente cognitivas, algunas afectivas y cambios relacionados con el personaje y la trama; una propuesta muy distinta a la que promueve la teoría de identificación del espectador.

3. Análisis de la estructura de simpatía en *Las oscuras primaveras*

Las oscuras primaveras (2014) es una película mexicana dirigida por Ernesto Contreras y protagonizada por Irene Azuela, José María Yazpik y Cecilia Suárez.

Pina es una mujer divorciada que vive con su hijo Lorenzo y trabaja como asistente de café en una oficina. Un día, conoce a Igor en el sótano del edificio en el que trabaja, haciéndole una propuesta sexual. Igor la rechaza pues está casado con Flora. Los encuentros cada vez más frecuentes entre Pina e Igor elevan el deseo sexual entre ellos poniendo en riesgo la relación de Pina con su hijo y el matrimonio de Igor. La soledad de Pina y la vida monótona del matrimonio de Igor los llevarán a sacrificar aquello que más quieren por satisfacer su deseo de estar juntos y liberarse momentáneamente de sus vidas monótonas y depresivas.

Las oscuras primaveras puede dividirse en tres amplios movimientos narrativos:

El primer movimiento abarca desde el momento en que Pina e Igor se encuentran por primera vez en el sótano hasta que acuerdan encontrarse en un motel. Aquí, conocemos a los cuatro personajes de la trama, pero estamos alineados con Pina e Igor pues seguimos sus dinámicas diarias y cómo estos encuentros cada vez más frecuentes irrumpen su vida cotidiana. Al mismo tiempo, el primer movimiento establece una estructura moral que cuestiona la lealtad de Pina e Igor, y construye la duda, la hipótesis mimética, sobre si serán capaces de traicionar a sus seres queridos y rendirse al deseo.

El segundo movimiento abarca desde que Igor llega al motel y Pina lo deja plantado, hasta el momento en que Flora y Lorenzo son rechazados por Igor y Pina, respectivamente. Aquí, la estructura de alienación se comparte con Flora y Lorenzo, y aunque Pina e Igor mantienen el centro moral del filme, la estructura moral se fragmenta, pues conocemos las emociones y los afectos de Flora y Lorenzo originados por estas nuevas dinámicas en sus relaciones. Esta fragmentación complica el juicio moral del espectador pues, aunque Pina e Igor luchan por “respetar” las relaciones que mantienen con su familia, su rechazo hacia ellos es cada vez mayor.

Finalmente, en el tercer movimiento, Lorenzo decide llamar a su padre para que lo lleve con él, y Flora, al darse cuenta de que Igor la engaña, toma la fuerza suficiente para abandonarlo. Aquí, la estructura de alienación regresa a Pina e Igor como centro, quienes finalmente pueden concretar su encuentro sexual mientras son abandonados por Lorenzo y Flora.

En el primer momento reconocemos a Pina e Igor como los protagonistas de la historia. Igor es un hombre de unos 40 años, de tez morena, delgado y de cabello oscuro. Siempre viste en negro y rojo en tonos sombríos. Es un hombre serio, cansado, aburrido de su vida monótona con Flora, a quien ya no desea. Pina es una mujer joven de no más de 30 años, de tez blanca, delgada y cabello castaño claro, que con un matrimonio fallido, busca darse otra oportunidad y disfrutar de un espacio personal. Es una mujer tenaz con un fuerte espíritu y un instinto animal, que queda evidenciado por el vestuario en *animal print* que todo el tiempo la acompaña (Figuras 1, 2). Las figuras del reino animal son una constante en la película, y se relacionan directamente con el instinto que orilla a Pina e Igor a estar juntos a pesar de todo.



Figura 1. Las bragas de Pina en *animal print*



Figura 2. El vestido de Pina en *animal print*

En este primer momento, el reconocimiento de los personajes se logra a través del planteamiento de la situación narrativa y la simulación afectiva tanto del hartazgo de las vidas monótonas de Pina e Igor, como del deseo que se despierta entre ellos. La película comienza con el primer encuentro furtivo de los protagonistas, para después, mediante secuencias paralelas, mostrar la vida en pareja de Igor con Flora y la vida cotidiana de Pina al lado de Lorenzo. Queda establecido que la relación entre Pina y Lorenzo es buena, aunque se deja ver el descontento de Pina por el apego de Lorenzo con su padre, y que la relación entre Igor y Flora es de ternura, aunque se vislumbra el aburrimiento en su relación.

La alienación del espectador se da con Pina e Igor mediante el flujo narrativo y el espacio temporal de los personajes. El flujo narrativo se presenta de dos formas distintas: en la primera sigue el espacio temporal de Pina e Igor de forma paralela, es decir, a la par que muestra a Pina y su dinámica como madre soltera, muestra la vida marital de Igor con Flora. La segunda muestra los encuentros entre Pina e Igor durante los cuales se origina la atracción y el deseo entre ellos.

El espacio temporal se construye a partir de planos descriptivos (planos medios y enteros en *two shot*) que muestran el ambiente en el que se desenvuelven los personajes y configuran las relaciones familiares y las dinámicas que existen entre ellos; y primeros planos que ayudan a configurar su subjetividad, pues si bien no presentan una focalización interna ni utilizan el recurso del *point of view* (POV), muestran las reacciones de los personajes mediante primeros planos con una focalización externa que sugiere su estado interior. Mediante este juego de planos se logra el mimetismo motor y afectivo que permite reconocer en sus rostros las emociones de tristeza, enojo, hartazgo, miedo y pasión.

Así, los planos medios muestran la interacción entre personajes, mientras que los primeros planos muestran las reacciones a dicha interacción. Con este manejo de la técnica cinematográfica se alcanza el reconocimiento de los personajes de la estructura de simpatía, y el de simulación emocional del proceso de empatía, pues a partir de estos primeros encuentros del espectador con la historia, se comienza a configurar su emoción.

La escena en que Igor está en el cine con Flora, después de su primer encuentro con Pina, muestra este uso dinámico del lenguaje cinematográfico para comunicar las emociones de los personajes, pues comienza con un plano general de Pina e Igor y mediante un *dolly in* termina en un primer plano sobre este último, exponiendo la crisis que significa para Igor su encuentro con Pina (Figuras 3, 4).



Figura 3. Flora e Igor en el cine



Figura 4. Igor siente culpa por su encuentro

Hasta el momento del encuentro en las escaleras del sótano y su acuerdo para verse en un motel, Pina e Igor han funcionado como la unidad de alienación, colocando al espectador en una posición de complicidad con ellos, pues la narración dividida, omnisciente y focalizada de manera externa en relación con la emoción de los personajes, lo ha dotado de un acceso completo a la narración. Conocemos la vida de Igor, la vida de Pina y que ambos se han encontrado a escondidas sin saber nada el uno sobre el otro. Sin embargo, la simpatía lograda en un inicio por la información filtrada a través de Igor y Pina se cuestionará en el segundo momento, pues la lealtad para con sus familias se pondrá a prueba una vez que descubren que ambos tienen responsabilidades afectivas con alguien más: Igor descubre que Pina tiene un hijo y ella que él es casado.

El segundo momento se desarrolla a través de una serie de secuencias paralelas en donde el conflicto que enfrentan los protagonistas es muy similar, ambos intentan “escapar” de su casa para verse y superar el obstáculo que representan sus afectos. Pina intenta fugarse de Lorenzo para encontrarse con Igor en el motel, pero Lorenzo se da cuenta de la urgencia de su madre por salir a encontrarse con alguien. Mientras Igor la espera en el motel, ella se ve forzada a regresar debido al chantaje emocional de su hijo. En este momento la narración nos empata con Pina y sus emociones que van de la ansiedad al enojo. La escena paralela viene inmediatamente después, cuando es ahora Pina quien espera a Igor en el mismo cuarto de hotel e Igor se encuentra en su casa con Flora de quien no puede escapar. Justo antes de salir de su casa, Igor invita a Flora a dar un paseo, es decir, se arrepiente y termina cenando con Flora. Durante la cena, son interrumpidos por la llamada telefónica de Pina, quien ansiosamente espera a Igor. Flora se percató de que su marido le oculta algo.

Los planos en todas las secuencias son muy similares, planos medios que muestran las interacciones entre los personajes y primeros planos que muestran las reacciones. Sin embargo, en este segundo momento destacan planos en *two shot*, en donde uno de los personajes no es consciente de las reacciones del otro, aspecto que logra comunicar el estado subjetivo del personaje desde una focalización externa, y da al espectador un mayor grado de conocimiento sobre la situación de tensión y frustración que viven los cuatro personajes.

A lo largo del segundo momento, la narración espacio-temporal se mantiene sobre Pina e Igor pero de manera separada, es decir, se encarga de mostrar sus relaciones familiares, pues ellos no vuelven a encontrarse. Aunque la alienación se mantiene la mayor parte del tiempo con Pina e Igor, por momentos se comparte con Flora y Lorenzo (como en la secuencia previamente descrita), lo cual revela dos cosas: las relaciones cada vez más complicadas con sus familiares y las sospechas por parte de Lorenzo y Flora de que están siendo desplazados por otras personas. Aquí se complica la estructura moral, pues esta alienación fragmentada muestra que Lorenzo culpa a su madre por el divorcio por lo que vive enojado con ella, enojo que se agrava cuando ella le habla de la posibilidad de entablar una relación con alguien más. Por su parte, Flora, una mujer aparentemente sumisa y débil está hundida en una relación marital monótona y paupérrima, en donde busca todo el tiempo la aprobación de los demás y la de Igor al dedicarse por completo a él, situaciones que hacen comprender el desamparo que tanto Lorenzo como Flora enfrentan.

La fuerza dramática más poderosa que muestra estas relaciones desgastadas se construye a partir de dos secuencias paralelas que revelan el rechazo y hartazgo de Pina e Igor. Después de haber discutido con Lorenzo sobre lo desordenado que es, mientras está en la escuela, Pina decide tirar todos sus juguetes a la basura, en un acto que refleja su frustración y la necesidad de librarse de él para rehacer su vida. Aquí la alienación compartida con Lorenzo se logra a través de los primeros planos a los rostros de los personajes y al diálogo en voz en *off* que acompaña la secuencia, pues mientras Pina se deshace de sus juguetes, Lorenzo es incapaz de recordar la poesía que debe recitar para el festival, justo la frase “Qué las cadenas nunca más regresarán” (Figuras 5-10).



Figura 5. Pina encuentra el desorden de Lorenzo



Figura 6. Lorenzo recita la poesía



Figura 7. Pina recoge los juguetes de Lorenzo



Figura 8. Lorenzo olvida la poesía



Figura 9. Pina tira los juguetes a la basura



Figura 10. Todos los juguetes de Lorenzo

Por otro lado, Igor decide retirar del banco todos los ahorros de Flora y comprar una fotocopiadora. Al ser entregada en su departamento y darse cuenta de que la compró con sus ahorros, Flora explota en enojo y llanto. Confronta a Igor revelándole sus sospechas de que la engaña con otra mujer y que solo busca provocarla para que lo abandone. Si bien la alienación recae sobre el personaje de Igor, por momentos se comparte con Flora, lo que coloca al espectador como testigo de su tristeza, decepción e inconformidad. Flora es víctima de Igor y Lorenzo de Pina.

La alienación fragmentada mediante una narración omnisciente y una focalización externa sobre las reacciones de los personajes permite una simulación emocional con los cuatro. Con un cambio de textura en la narración, existen más planos cerrados que comunican la emoción de los personajes y planos con gran profundidad de campo que muestran al espectador reacciones de las que los personajes no se percatan, éstas alimentan el proceso de empatía pues sin interrumpir el flujo narrativo de la diégesis, colocan al espectador en la mimesis afectiva, lo que complica la estructura moral de la película: en el primer momento Pina e Igor son dos personas amorosas con su familia, pero al verse atraídos apasionadamente, en el segundo momento comienzan a mostrar sus frustraciones, y si bien Lorenzo y Flora resultan antipáticos, aquí es imposible no simpatizar con ellos, pues están siendo abandonados al ser considerados una carga, lo que inclina la balanza moral a su favor. Después de fracasar en el intento por verse, Pina e Igor sufren su vida monótona, aburrida y demandante de los suyos, y a pesar de intentar recuperar sus afectos, su frustración solo crece y crece desgastando cada vez más sus relaciones familiares.

El tercer momento narra la pérdida de los afectos y el encuentro final entre Pina e Igor. La alienación regresa exclusivamente a ellos, quienes llegan a su máximo punto de frustración. Nuevamente la estructura narrativa se vale de dos secuencias paralelas cuya temática es muy similar. En la primera, Pina se vuelve violenta con Lorenzo cuando él se niega a comer completo un plato de *hotcakes* que le ha preparado, Pina explota y lo obliga a comérselos. Por su parte, Igor lleva a cenar y a bailar a Flora para reconciliarse con ella, al regresar a casa, ella intenta tener relaciones sexuales con él, pero la rechaza. Este rechazo es el que lleva a Lorenzo y a Flora a tomar la decisión de abandonarlos, pues las relaciones filiales se han roto por completo. La otra secuencia paralela es unificada por el tema del abandono. Como un acto mediante el cual Pina busca el perdón de Lorenzo, le cose el traje de león que necesita para el festival de primavera, cuando Pina se lo enseña, Lorenzo le confiesa que le ha hablado a su padre para que lo lleve un tiempo a vivir con él. De igual forma, Flora le confiesa a su vecina, María, que ha decidido abandonar a Igor debido al dinero, ocultando el tema del engaño, la causa principal del abandono.

En este momento de la narración ya queda establecido lo infelices que son los cuatro personajes, y aunque la alienación se mantiene principalmente con los protagonistas, permite compartir la liberación de los cuatro. De igual forma, la oposición moral conseguida en el segundo movimiento

cambia, pues se logra empatizar con todos ellos mediante el uso recurrente de primeros planos que muestran las expresiones de sus rostros. La narración logra esto mediante la simulación emocional en la que cada uno consigue lo que quería. Lorenzo se aleja de su madre y se va a vivir con su padre. Pina es al fin libre de la carga que significaba para ella el cuidar de Lorenzo, y puede, por fin, hacer lo que quiera con su vida; Flora al fin se empodera, cosa que no hace en toda la película, y toma la fuerza suficiente para abandonar a Igor, lo que la coloca en una posición fuertemente empática con el espectador. Igor, finalmente se decide a seguir sus instintos y encontrarse con Pina.

Algunas de las consecuencias de estas complicaciones en los patrones de alienación y lealtad de la estructura de simpatía a lo largo de toda la película son manifestadas en la escena climática del encuentro entre Pina e Igor (Figuras 11-14). Pina se encuentra desnuda fumando un cigarro en su departamento, cuando llega a la cocina mira fijamente a la cámara en un rompimiento aparente de la cuarta pared y una apelación directa al espectador que ha sido testigo en secreto de su romance. Esto es un truco técnico, pues después de un montaje en paralelo, queda evidenciado que a quien mira es a Igor, quien ha llegado a su casa para culminar su encuentro sexual, un falso POV.

La narración espacio-temporal se fragmenta en tres momentos simultáneos que cuentan el desenlace de cada uno de los personajes. Lorenzo viaja en carretera con su padre, ausentándose del festival de primavera de su escuela, Flora hace maletas y al intentar bajar por la escalera la fotocopiadora que Igor compró con sus ahorros, muere accidentalmente aplastada. Esto sucede mientras Pina e Igor culminan su encuentro sexual. Un encuentro narrado en planos abiertos y primeros planos que muestran la liberación de toda la tensión sexual construida a lo largo de toda la narración. La alienación sigue con los protagonistas, el conflicto recae en ellos, y mediante la mimesis motriz y la simulación emocional colocan al espectador en una posición de lealtad hacia ellos, mas no de simpatía por el resultado de sus actos. Al final, Pina e Igor reposan juntos con los primeros rayos de sol, mientras ignoran que Flora ha muerto y Lorenzo puede no volver jamás.



Figura 11. Pina mira a Igor llegar



Figura 12. Flora sale de su departamento



Figura 13. Lorenzo viaja con su padre en carretera



Figura 14. Pina e Igor culminan su encuentro

4. Conclusión

La “estructura de simpatía” en *Las oscuras primaveras* permite hacer un análisis de las funciones cognitivas que el lenguaje cinematográfico del filme suscita en el espectador. Tanto las etapas que lo conforman (reconocimiento, alienación y lealtad promovidos por los procesos de la imaginación acentral) como los elementos de un proceso de empatía (simulación emocional, mimesis motriz y afectiva y las reacciones automáticas) ayudan a descifrar la construcción discursiva del filme y el juicio moral que dicho discurso orienta.

Lo que resulta interesante del proceso de análisis llevado a cabo es que muestra que la película no presenta una estructura maniquea entre el bueno y el malo, como sucede en la estructura básica del melodrama, y si bien replica los lugares socialmente aceptados asignados a la mujer como el de madre y esposa, los cuestiona. Este cuestionamiento se da por la forma en que la estructura de simpatía construye la alienación y lealtad con los cuatro personajes al verse confrontados con sus afectos en cada momento de la película.

En el primer momento, la estructura moral está cimentada en la empatía por dos personajes que intentan hacer lo mejor que pueden por sus familias: Pina, una madre responsable con su hijo pero que sufre su confrontación constante, pues la culpa del fracaso de su matrimonio; y un hombre casado, Igor, que aun atrapado en la monotonía y lasitud de su mujer, intenta cumplir el compromiso que adquirió con ella. El encuentro prohibido entre ellos cambia la estructura moral en el segundo movimiento, pues cuestiona si serán capaces de cumplir sus obligaciones socialmente adquiridas a pesar de ellos mismos y sus deseos. Expone sus problemáticas emocionales y los recursos con los que cuentan para afrontarlas, evidenciando que han llegado a un límite en el que necesitan cambiar su vida para liberarse de la pesada carga que cada uno lleva sobre su espalda. El tercer movimiento ofrece una especie de redención para cada uno, en el que más que encontrarla en ajustarse al esquema socialmente establecido para el rol que deben cumplir, les permite decidir bajo sus propios criterios confrontándolos con las decisiones últimas de sus actos.

En *Las oscuras primaveras* resulta fácil moverse de la simpatía a la antipatía por los personajes en

varios momentos, sin embargo, la empatía que genera la dinámica de las relaciones y la forma en que son presentadas es constante en el espectador. Para comprender este efecto, es importante, como Murray Smith lo señala, distinguir alienación de lealtad, y cómo ambos sistemas interactúan a lo largo de la estructura de simpatía. Hemos sido alienados con Pina e Igor desde el principio de la película, patrón reforzado por el esquema de empatía que provocan los planos y movimientos de cámara, así como la primera estructura moral que nos lleva a identificarnos con ellos. En el segundo momento, la alienación se comparte con Flora y Lorenzo, lo que conlleva una dualidad de la estructura moral, pues compartimos ahora también la mirada de Lorenzo y Flora sobre los acontecimientos, lo que aleja al espectador de la lealtad única sobre los protagonistas. Sin embargo, en el tercer momento, se intensifica la alienación con Igor y Pina, lo que obliga a que la lealtad se incline a favor del encuentro entre estos dos personajes. No obstante, la narrativa ejerce un juicio moral y la lealtad puede verse dividida, pues podemos comprender la necesidad de huir de Lorenzo y Flora, pero a su vez el deseo de Pina e Igor por concretar su encuentro. Y si bien se puede perder la simpatía con cualquiera de ellos, la empatía se mantiene uniforme, lo que obliga al espectador a reflexionar sobre los roles de género y el lugar desde el que se juzga el comportamiento de los amantes en una sociedad heteronormativa.

Así, *Las oscuras primaveras* coloca en un dilema moral al espectador, lo que resulta interesante al tratarse de una película del género de melodrama. El conflicto interno de los personajes es complejo, pues muestra diversas vertientes sobre el tema de los afectos en personajes humanos susceptibles de errores y aciertos en la búsqueda de su felicidad. Considero que si algo logra la película es que mediante esta disonancia emotivo-cognitiva logra poner sobre la mesa el discurso de los roles de género a fin de cuestionar los imaginarios sobre el amor que inundan nuestras pantallas y las normas socialmente aceptadas sobre la idea que se ha configurado sobre las relaciones amorosas y el papel que cada parte debe desempeñar en ellas.

Bibliografía

- Fernández, M. (2011). Pensar el cine. Un repaso histórico a las teorías cinematográficas. *Portal de la Comunicación InCom-UAB*, 1-14. https://incom.uab.cat/portalcom/wp-content/uploads/2020/01/39_esp.pdf
- Monasterio, A. (2015). La ciencia cognitiva del cine: la experiencia cinematográfica explicada, *Mito. Revista Cultural*, 26, s/n. <http://revistamito.com/la-ciencia-cognitiva-del-cine-la-experiencia-cinematografica-explicada/>
- Plantinga, C., & Smith, G. (1999). *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore, USA: The Johns Hopkins University Press.
- Rushton, R., & Bettinson, G. (2010). *What is Film Theory. An Introduction to Contemporary Debates*. United Kingdom: McGraw Hill.
- Smith, M. (2004). *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and Cinema*. United Kingdom: Clarendon Press Oxford.

Filmografía

Las oscuras primaveras (Ernesto Contreras, 2014). Director de Fotografía: Tonatiuh Martínez Valdéz.

Las figuras proporcionadas pertenecen al filme *Las oscuras primaveras*, y dado que el presente artículo es con fines de investigación, se hace uso del “derecho de cita” para su análisis de acuerdo con el artículo 32 del TRLPI.

Reseña Curricular

Ilia Espinosa es investigadora, productora audiovisual y docente. Realizó la licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la Universidad de las Américas Puebla (UDLAP), y la maestría en Comunicación en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en el área de estudios de cine, desarrollando temas de investigación sobre cine, política, y representación. Actualmente cursa el Doctorado en Creación y Teorías de la Cultura (UDLAP) con una investigación centrada en la interrelación entre el cine y las ciencias cognitivas.



Imagen: Tatiana Vásquez.