

04663  
201



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

LENGUAJE Y ESPECTADOR CINEMATOGRAFICO.  
UN MODELO DE ESTUDIO DEL CINE.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

P R E S E N T A :

VICENTE CASTELLANOS CERDA

ASESOR: DRA. ANA ADELA GOUTMAN BENDER.



MEXICO. D. F.

1998

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

264298



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**PAGINACION**

**DISCONTINUA**

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LENGUAJE Y ESPECTADOR CINEMATOGRAFICO. UN MODELO DE ESTUDIO DEL  
CINE.

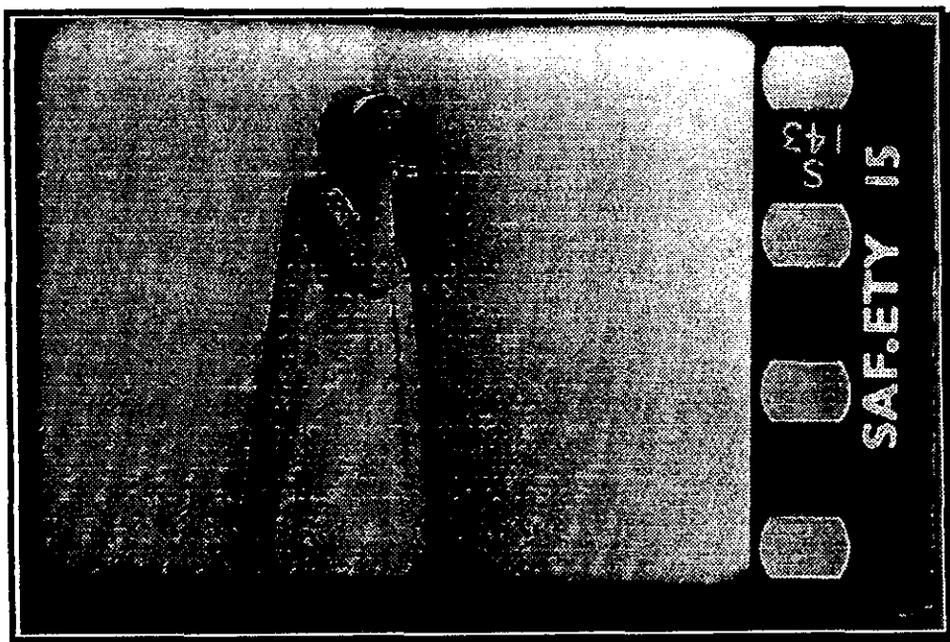
ASESORA: DRA. ANA ADELA GOUTMAN BENDER.

AUTOR: VICENTE CASTELLANOS CERDA.

JULIO DE 1998.

El presente trabajo de tesis tuvo como apoyo financiero una beca otorgada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología durante 12 meses.

Sabemos que el cine es un medio susceptible de provocar ideas y emociones diversas en el espectador, pero ¿cómo lo hace ?



## ÍNDICE

Introducción	v
1.1. Lo clásico, lo moderno y lo posmoderno en el cine	1
1.2. Crítica y razón modernas	1
1.2.2. Hacia la búsqueda de códigos	6
1.2.3. Productos posmodernos y apropiación simbólica	7
1.3. El cine como arte	11
1.3.1. Cine: medio de expresión	17
1.4. Arte, cine, lenguaje y comunicación	18
1.4.1. Los fundadores de la semiótica y el cine	20
1.4.2. La gran sintagmática	28
1.5. Cine: lenguaje, código, discurso y texto	33
2.1. Códigos filmicos y cinematográficos	39
2.2. La percepción	40
2.3. El reconocimiento e identificación	45
2.4. Los simbolismos y las connotaciones	49
2.5. Las estructuras narrativas	53
2.5.1. Del texto narrativo al texto cinematográfico	55
2.5.2. Transformarse sin querer: programa-antiprograma	57
2.4.3. Funciones y personajes	59
2.5.4. Verosimilitud	60
2.5.5. Los géneros cinematográficos hollywoodenses	61
2.6. El sonido del cine	72
2.7. Los códigos cinematográficos: la imagen en movimiento	74
2.7.1. Plano, encuadre, campo, fuera campo y profundidad de campo	74
2.7.2. El montaje	77
2.7.3. Montaje y gran sintagmática	78
3.1. El papel del espectador cinematográfico	82
3.2. La pragmática y el cine	85
3.3. Los actos de habla	88
3.4. Deducción e inducción	97
3.4.1. De la ciencia al cine: construcción de realidades	98
3.5. Interpretación cinematográfica	100
3.6. Estrategias interpretativas: preparación y elección	102
3.7. El artefacto como estructura significativa	107
3.8. Estructuras del significado	109

4.1. ¿Por qué analizar tres filmes y por qué esos tres	118
4.2. <i>Casablanca</i> o la suma de los arquetipos	122
I. Estrategias interpretativas	122
II. Estructuras del significado	132
4.3. <i>Sin aliento</i> o la alteración de los códigos cinematográficos	135
I. Estrategias interpretativas	135
II. Estructuras del significado	143
4.4. <i>Matador</i> o el carnaval cinematográfico	147
I. Estrategias interpretativas	147
II. Estructuras del significado	157
Conclusiones	159
Bibliografía y hemerografía	168

## INTRODUCCIÓN

El hombre necesita crear sentido dentro de la complejidad de las realidades del mundo social y natural. Las explicaciones, los análisis, los estudios y las propuestas, en el fondo pretenden reducir a términos conocidos lo que se presenta como un caos, un problema a resolver.

El mundo actual, lejos de haberse simplificado, se nos muestra cada vez más complejo. En este contexto, se hallan los lenguajes de los medios masivos: cine, televisión y radio. Lenguajes que provocan en los espectadores reacciones emotivas y racionales. El problema no radica en sí en lo que representan, sino en las estructuras significativas, en la manera en que se combinan para producir un mensaje y en la relación entre éste y el receptor.

La lingüística ha dado cuenta del lenguaje hablado desde Saussure y se ha convertido en el modelo a seguir en la construcción de las semióticas de los medios. La terminología y la conceptualización lo demuestran: gran sintagmática (cine), radiosemas (por signos sonoros en radio), signos icónicos (fotografía, televisión y cine). Claro que también las críticas no se han hecho esperar, pero es justo reconocer que la translingüística no puede ser olvidada en esa búsqueda teórica por hallar la especificidad de cada medio, por explicar cómo es que se estructuran, cómo se receptionan los mensajes, en resumen, cómo es que significan.

Esta investigación se centra en uno de estos medios: en el **cine**. Las razones son diversas: 1) es el único medio que ha logrado pasar la frontera de los masivo y ubicarse en las bellas artes ; 2) en él confluyen varias materias significantes, dando como resultado una experiencia estética multipercibida; 3) el cine rápidamente se transformó en relato y con ello adquirió el encanto de la narración hasta tal punto que es casi imposible pensar en un cine no narrativo; 4) evidentemente este trabajo se centra en el cine de ficción, además porque

logra en el espectador momentos de ilusión que lo confrontan con sus mundos externos e internos; 5) los efectos del cine en el espectador no se limitan a cubrir gustos y necesidades, sino que son el resultado de conocimientos sobre el cine y de estrategias de explicación e interpretación.

Por otro lado, es importante mencionar que dentro de los estudios de las ciencias de la comunicación se han privilegiado los paradigmas con carácter sociológico. Incluso las asignaturas de lingüística y semiótica tanto a nivel licenciatura como en los posgrados representan un porcentaje muy bajo. Sin embargo, cuando un estudiante o investigador pretende enriquecer sus análisis sobre los lenguajes de los medios, recurre a la ciencia de los textos por excelencia, es decir, a la semiótica. Así la mayoría de los comunicólogos hemos convertido a la semiótica en una ciencia auxiliar, principalmente al momento de realizar análisis textuales.

Gilberto Giménez en una de sus intervenciones en el VI Congreso Internacional de Semiótica celebrado en julio de 1997, dividía, de manera atinada, las ponencias del primer día, entre aquéllas que hacían uso de la semiótica y aquéllas que la tomaban como objeto de estudio. Evidentemente las ciencias de la comunicación hacen uso de la semiótica, aunque no en el número esperado. Este tema que ha prevalecido en el ambiente de los estudios comunicacionales fue discutido en el seminario optativo de **Lingüística y Semiótica**, donde surgió la idea de proponer una investigación sobre la actualidad y la importancia de estas dos disciplinas en el análisis y en la enseñanza de la comunicación. Finalmente el proyecto recibió un financiamiento por parte del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT). Así, otra razón más para llevar a cabo la presente tesis la constituyó esta idea de demostrar la pertinencia teórica-metodológica de las ciencias del

lenguaje dentro de las relaciones comunicativas de los individuos, de la sociedad y de los medios, con el fin de demostrar que el conocimiento de los códigos cinematográficos permite también comprender las diversas formas de la comunicación humana, de los lenguajes audiovisuales que el hombre ha creado y de sus usos tanto a nivel de la producción como de la recepción.

Ahora bien, centrándonos en el lenguaje cinematográfico, sabemos que los teóricos del cine han dado cuenta de sus códigos a partir de los elementos comunes de significación que se encuentran en las películas (montaje, planos, por ejemplo), pero casi siempre desde modelos lingüísticos y no precisamente desde una semiótica propiamente cinematográfica. Esto obligó a una revisión sobre los elementos y las sintaxis del código cinematográfico con el fin de clarificar los aportes de la lingüística y señalar las consideraciones fuera de lugar.

Por otro lado, las relaciones código-mensaje de las que se ocupa la semiótica, no abarcan suficientemente el complejo sistema de comunicación que entra en juego cada vez que estamos frente a una película. Un primer acercamiento para entender esta complejidad proviene de la **pragmática**<sup>1</sup>, es decir, de la relación entre los signos y el hablante, entre el filme y el espectador.

Esta última relación se amplió aún más, gracias a la teoría de la recepción literaria, los modelos de pensamiento causal y los estudios de retórica. Así se entendió al filme como una obra estética abierta a la interpretación, donde el espectador construye sus significados con base en sus antecedentes personales y sociales, así como en esquemas lógico-deductivos

---

<sup>1</sup> En términos más amplios, la pragmática "es aquella parte de la semiótica que se ocupa de los orígenes, usos y efectos de los signos en el ámbito comportamental en que aparecen. (...) Esto supone analizar los enunciados en el momento de la enunciación en el interior de un discurso que los signifique, es decir, que su referencia no puede ser decidida sin tener el debido conocimiento de la situación comunicativa y de las interacciones sociales que hacen que la emisión cumpla funciones específicas". Pericot, Jordi. *Servirse de la imagen*, págs. 158 y 176.

interiorizados a lo largo de su historia de vida y actualizados de acuerdo a su horizonte de expectativas.

Como se puede observar, este trabajo apuntó a convertirse en una aportación al estudio de los siguientes elementos cinematográficos, tanto internos como externos:

1. **El lenguaje cinematográfico.** Desde una perspectiva transdisciplinaria que ayudó a explicar y enriquecer la semiología del cine desarrollada por el teórico francés Christian Metz.
2. **El espectador.** Como corresponsable de los procesos de significación y comunicación a partir del texto cinematográfico.

En función de lo expuesto, este trabajo se propuso las siguientes metas:

#### **OBJETIVO GENERAL:**

- *Analizar el cine de ficción como un lenguaje desde perspectivas semióticas, literarias y retóricas para reconocer los mecanismos de comunicación que se establecen entre filme y su espectador.*

#### **OBJETIVOS PARTICULARES**

- Aplicar los elementos estructurales del cine de ficción a un **corpus** de películas con la finalidad de identificar las relaciones entre código, mensaje y receptor.
- Proponer un modelo de estudio del cine que abarque tanto los códigos filmicos como los cinematográficos, identificando, además de los esquemas de construcción del sentido, las tendencias de elaboración en el cine clásico, en el moderno y en el posmoderno.

La base teórica de esta investigación tuvo los siguientes soportes:

1. **El debate clásico-moderno-posmoderno.** Con ello se identificaron las principales tendencias culturales de nuestro tiempo y sus repercusiones en las obras artísticas.

Asimismo, se demostró la manera en que un filme organiza su materia significativa y construye sus significados de acuerdo a las premisas y presupuestos de proyectos sociales más amplios. En este sentido, se llamó discursos del cine a aquellos productos simbólicos (filmes) elaborados en un marco social determinado.

2. **La semiótica.** Todos los procesos culturales lo son también de comunicación, por lo tanto, se fundamentan en códigos diversos estudiados por esta disciplina.

3. **La teoría literaria de la recepción y los esquemas de interpretación.** Si consideramos al filme como un mensaje estético, entonces el espectador no atenderá sólo a la intencionalidad del autor, sino que la base de la interpretación partirá de su experiencia personal y de su universo cultural. En este sentido, la teoría literaria aportó a este trabajo la idea de los textos estéticos como obras inacabadas (en términos de significación) y dispuestas a ser actualizadas por el lector o **espectador**.

El trabajo se organizó en cuatro capítulos con las siguientes temáticas. En el primero se desarrollaron las tendencias de la cultura contemporánea desde los postulados del proyecto moderno para derivar en el cine como arte, con un lenguaje propio a través de grandes estructuras sintagmáticas, ya explicadas por Metz. En el segundo capítulo, se retomó una hipótesis de este autor que consideró al cine como un medio con diversas materias significantes, divididas en lo fílmico o compartido por otros lenguajes y en lo cinematográfico o propio del cine. Lo fílmico lo integran los códigos de percepción, reconocimiento e identificación, simbolismos y connotaciones, así como el sonido y los códigos narrativos. Lo cinematográfico está en función de la imagen en movimiento: campo, fuera campo, montaje, transiciones temporales, entre otros recursos.

El eje del capítulo tres fue la relación entre pragmática, esquemas deductivos e inductivos de significación, rutinas y estrategias de interpretación. Aquí mismo se consideró al espectador en su dimensión de co-ejecutor del texto. El último capítulo se destinó a los análisis de tres películas: *Casablanca* (1942), *Sin aliento* (1959) y *Matador* (1986). En estricto sentido, cada una es un ejemplo paradigmático del cine clásico, moderno y posmoderno respectivamente. El orden de los análisis consistió en identificar los elementos del *artefacto*<sup>2</sup> cinematográfico y su relación con la construcción de significados. Finalmente, se reconocieron las estrategias explicativas e interpretativas puestas en práctica en los análisis.

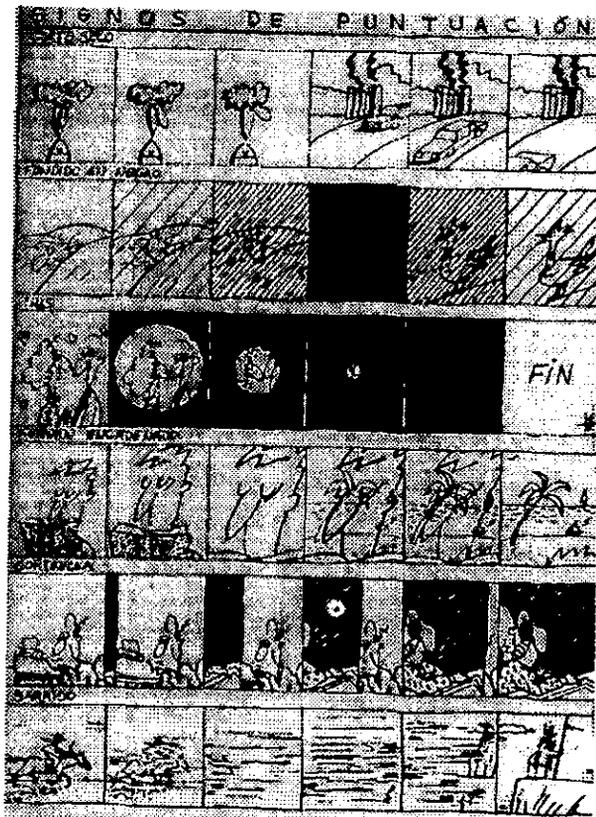
Este último ejercicio de lectura filmica estuvo encaminado a describir y demostrar cómo a través de la interacción entre *texto* y *lector*, se da un proceso comunicativo artístico. Se identificaron los elementos textuales de las películas en función de los esquemas mentales de la crítica cinematográfica, interiorizados por el público real.

Estudiar las estructuras del cine desde la recepción, nos permitió: regresar al espectador su carácter de socio activo en la construcción de los significados; concebir al filme como una obra potencialmente artística por su facultad de estimular saberes y sentimientos. Sin embargo, tanto las interpretaciones como los gustos están institucionalizados, por ello los análisis también nos demostraron la influencia de las modas culturales concretizadas en los tratamientos fílmicos, en los discursos teóricos y periodísticos, así como en las preferencias del espectador.

---

<sup>2</sup> Sobre la definición de artefacto, véase el apartado 3.7.

# 1. LENGUAJE Y DISCURSOS CINEMATOGRAFICOS



La imagen muestra una parte de los muchos manuales sobre los elementos de un supuesto lenguaje cinematográfico a partir de una translingüística (en este caso, signos de puntuación).

## 1.1. LO CLÁSICO, LO MODERNO Y LO POSMODERNO EN EL CINE.

El cine en tanto obra comunicativa y artística provoca experiencias estéticas en su autor y en su destinatario; experiencias que están enmarcadas en fenómenos, conceptos y cánones culturales más amplios que superan al texto cinematográfico.

Sabemos que las estrategias y tendencias de elaboración de cualquier producto simbólico cambian de acuerdo al momento histórico y al paradigma más aceptado. El cine, como discurso, no está ajeno al debate de los rumbos de la cultura contemporánea por lo que también participa en ésta con propuestas filmicas y explicaciones sobre un arte que colabora al entendimiento humano.

Las discusiones acerca de lo clásico, lo moderno y lo posmoderno son el punto de partida de este trabajo en la medida en que proporcionan un marco genérico para describir las razones por las que un filme se elabora e interpreta de una cierta manera. Por ejemplo, es evidente que una película clásica respeta los cánones dominantes del género, del montaje y de la narrativa, a la vez que determina el tipo de espectador e interpretación. Por el contrario, la película moderna de vanguardia romperá con los esquemas establecidos en los niveles de producción y recepción del filme.

A continuación se explica este debate desde el centro de la triada, es decir, desde lo moderno con sus tres líneas fundamentales de desarrollo: la ciencia, la moral y el arte.

## 1.2. CRÍTICA Y RAZÓN MODERNAS.

El proyecto moderno<sup>1</sup>, fiel a su máxima de progreso y a su necesidad de un devenir histórico, consistió en desarrollar, en su camino por lograr la emancipación del hombre, tres

---

<sup>1</sup> Se habla del proyecto moderno en la medida en que se tiene una visión ideal de la sociedad que apunta a un futuro con mejores condiciones de existencia para los individuos. Al respecto véase: Hal Foster (comp.) *La posmodernidad*; J. F. Lyotard. *La condición posmoderna*; Octavio Paz. "El romanticismo y la poesía contemporánea". Revista *UNAM* No. 437 y 449. Revista *Topodrilo*, otoño de 1988.

campos sociales que afectan a la sociedad en su conjunto. Estos campos eran: el arte, la moralidad y la ciencia. El arte tenía dos quehaceres: la total libertad del espíritu creador por medio de la invención y manipulación de códigos irrepetibles y, por otro lado, la responsabilidad de conciliarlo con la vida, "*reflejándola -fielmente o no- e integrando todo, incluso lo absurdo e inconsciente*"<sup>2</sup>. La ciencia tenía la misión de modernizar a toda la sociedad hasta convertir al *plebeyo*, al arribo de la utopía, en un ser científico, progresista y a-ideologizado.

De la mano de los dos campos anteriores entramos al de la moralidad. Se valora lo bueno y lo malo, pero sobre todo, lo verdadero y lo justo, ya que el conocimiento científico no se acepta sólo por su correspondencia con los hechos *objetivos*, sino por la justicia de sus aportaciones. De esta manera, el proyecto moderno pretendía asegurar un desarrollo armónico e igualitario de la humanidad, aunque sabemos, no siempre posible.

Este ímpetu progresista, sin embargo, cosechó sus propias trampas. En primer lugar, cabría cuestionarse sobre el significado de la palabra justicia del proyecto moderno y si es extensivo a otras formas de concebir el mundo, pues en la historia no se ha caracterizado por su equidad social. Otra duda se refiere a los anhelos y a las perspectivas de este proyecto que lo ubican dentro de las utopías: sociedades plenas, igualitarias, perfectas.

El inicio del proyecto moderno ha sido tema de discusión: ¿la reforma religiosa? ¿El Renacimiento? ¿El Iluminismo? ¿El siglo XIX? ¿El siglo XX? Baudrillard señala que los hombres de todas las épocas han tenido la sensación de ser más avanzados, más modernos que sus antecesores. Y es que no es posible hablar de modernidad sin que se descubra su carácter efímero y contradictorio. En este sentido, la sobrevivencia del proyecto está en la **negación de lo hecho**, tanto de lo que se opone por principio (lo clásico) como de lo que es

---

<sup>2</sup> Galante, María. "La posmodernidad y los relatos", en *¿Posmodernidad?* pág. 46.

parte de la misma modernidad. Cada nuevo paso dentro de esta contradictoria *tradicción* supone que lo pasado es un estorbo para alcanzar los objetivos de emancipación. Pero no es una negación pesimista y destructiva, por el contrario, posee un espíritu notablemente optimista, metafísico y, principalmente, crítico: *"la modernidad comienza como una crítica de la religión, la filosofía, la moral, el derecho, la historia, la economía. Todo lo que ha sido la edad moderna ha sido obra de la crítica, entendida ésta como un método de investigación, creación y acción"*<sup>3</sup>.

Unida a la idea de crítica, la modernidad apuntaba hacia el futuro, hacia una sociedad mejor, hacia la concreción en la vida cotidiana de las utopías. Su crítica pretendía un mundo de igualdad y de libertad individual. El pensamiento, las ideas, llevan la delantera a las condiciones materiales, como lo señala Daniel Bell<sup>4</sup>, en clara oposición con las ideas marxistas, y por lo tanto este espíritu progresista se revela mejor en el arte, convirtiéndose desde hace más de cien años en el componente más dinámico de la sociedad, por arriba del desarrollo tecnológico. El arte toma su propio camino y compite con el resto del abanico social: *"(...) la idea misma de avanzada -de un equipo que conduce el asalto- indica que el arte y la cultura modernos nunca permitirán servir de 'reflejos' de una estructura social subyacente, sino por el contrario, iniciarán la marcha hacia algo totalmente nuevo"*<sup>5</sup>. La vanguardia artística estaría de esta forma cumpliendo su misión al revelar a la sociedad el glorioso futuro y estimular a los hombres con la perspectiva de una mejor civilización. Por desgracia la ciencia y la moralidad nunca complementaron sus respectivas utopías porque la primera no mejoró las condiciones de existencia de los seres humanos como lo señalaban

---

<sup>3</sup> Paz, Octavio. "El romanticismo y la poesía contemporánea". pág. 20.

<sup>4</sup> Cfr. Bell, Daniel. *Las contradicciones culturales del Capitalismo*. pág. 46.

<sup>5</sup> *Ibidem*, pág. 46

los principios de igualdad y justicia; asimismo, los científicos comprendieron que existen *fenómenos naturales y humanos no sujetos a los postulados científicos (el azar, el juego, el caos, la misma ideología)*, además se comprobó que las creencias premodernas de un pueblo no son fácilmente modificables. Mientras tanto la moralidad fue moldeando la idea de justicia hacia los intereses del *statu quo* en defensa de grupos de poder económico y político, con lo que perdía toda posibilidad de luchar por las demandas colectivas.

La modernidad tenía como motor la idea de progreso, es decir, esa construcción mental donde el hombre encontraría la plenitud: liberación del individuo mediante la autorrealización estética; conocimiento verdadero -por consiguiente justo- de la naturaleza y de nosotros mismos; negación optimista que purifique los obstáculos hacia la utopía. Todas ideas modernas muy nobles que algunos autores consideran que se deben retomar para evitar caer en un vacío ontológico.

Sin embargo, la modernidad en su afán por asegurar un futuro mejor a la humanidad, no aceptó otras formas de utopía. Se confrontaban ideas en un diálogo circular donde la tolerancia y la prudencia estaban ausentes. No importaba a quién o a qué se destruyera: mártires no deseados, pero necesarios para asegurar alguna línea dominante del proyecto. La identidad era fácilmente detectada, uno podía definirse porque no era el otro claramente. La otredad era un obstáculo para los ojos modernos y, sin embargo, en lo diferente radicaba su condición. La modernidad se negó a sí misma junto con sus logros y su futuro inalcanzable, sin embargo fue la esperanza del siglo XX de la humanidad.

La confusión después de la certeza es profunda. Las fronteras, antes muy bien marcadas, se vuelven borrosas y si se habla de la conclusión del proyecto se corre el riesgo

de simplificar demasiado o de vaciar, por lo menos, los últimos siglos de la historia del hombre.

Asimismo, la modernidad ha estado ligada a consideraciones sociales y políticas del Capitalismo, pues con su inicio se desarrollaron no sólo nuevas formas de producción, sino también nuevas relaciones culturales y, naturalmente, una serie de hábitos y de prácticas sociales, dentro de las cuales destaca, por la necesidad que tiene todo sistema social de reproducirse, el consumo.

El liberalismo económico del siglo pasado y el *dejar hacer, dejar pasar*, llegó a la esfera política en forma de pluripartidismo, de libre elección, de democracia.

Por su parte, el consumo masivo que se originó desde los años veinte en los países industrializados, logró llevar a la vida diaria el sentimiento de individualidad del arte; como punto de partida de estilos de vida únicos. La democracia y el consumo adaptaron a la sociedad al cambio vertiginoso, cambio progresista en manos antes sólo del arte y de la ciencia. Es así como el arte moderno brindaba culto a la *obra única*, mientras que la sociedad de consumo permitía la *vida única*, usurpando uno de los principios del artista creador.

Salta inmediatamente a la vista que la modernidad y su idea de progreso no tienen cabida dentro de un mundo de ideas autoritarias, donde la crítica es condenada y la negación se reserva al poder dominante. Como prueba están las prohibiciones y las condenas que sufrieron los movimientos surrealistas, dadaístas y expresionistas por parte de las principales dictaduras europeas de la Segunda Guerra Mundial: el nazismo, el fascismo y el stalinismo.

## 1.2.2. HACIA LA BÚSQUEDA DE CÓDIGOS.

El proyecto moderno encontró, como ya se dijo, en el arte su elemento más dinámico. El artista se realizaba plenamente en la individualidad al ser él mismo un código de creación y de forma de vida. **La tradición de ruptura**<sup>6</sup> es requisito para toda obra moderna, es decir, en ella no es válida la repetición y la copia de estilos.

La libertad artística y su necesaria condición crítica se adelantó continuamente a las concepciones de la sociedad, provocando el escándalo constante.

Pero el arte moderno no pudo salvar dos obstáculos. Primero, cayó en una contradicción interna de principios, diremos circular, en la que lo nuevo del arte de la segunda mitad del siglo XX fueron *inspiraciones* realizadas en las tres primeras décadas de este siglo. Es así como *"la vanguardia no cesa de dar vueltas en el vacío, incapaz de una innovación artística importante. La negación perdió su poder creativo, los artistas no hacen más que reproducir y plagiar los grandes descubrimientos del primer tercio de siglo (...)"*<sup>7</sup>. Al parecer, las formas se agotaron, la experimentación se acabó al secarse la fuente de lo novedoso. El ser humano se enfrentó, nuevamente, con uno de sus límites.

Por otro lado, la sociedad aceptó y se acostumbró a la lógica moderna. Se terminaron los tiempos del escándalo; las galerías casi no se cierran, los libros profanos para la utopía en turno se dejan de quemar. Lo nuevo y el cambio reciben una jubilosa aceptación por parte de la gente común. La sociedad se acostumbró tanto a lo nuevo que lo institucionalizó, lo academizó. Las generaciones de fin de siglo nacieron cuando lo moderno estaba constituido

---

<sup>6</sup> Frase empleada por Octavio Paz que resume la idea central del proyecto moderno, así como su contradicción.

<sup>7</sup> Lipovetski, Gilles. *La era del vacío*. pág. 82.

en canon. Las universidades se encargaron de asimilar algo que se oponía a éstas: intelectualizaron lo subversivo.

Se rompe la esfera de cristal del arte moderno y en sus residuos sólo se puede leer el irónico camino frustrado de la vanguardia que no alcanzó el futuro utópico ni la emancipación de la humanidad.

### 1.2.3. PRODUCTOS POSMODERNOS Y APROPIACIÓN SIMBÓLICA.

La cultura que resultó de la caída del proyecto moderno se le ha denominado posmoderna, pero no en términos cronológicos, sino más bien conceptuales porque cuestiona y retoma los postulados de la modernidad. La idea de un tiempo lineal que conduce a un mundo mejor, se cambió por la del momento efímero, ¿para qué seguir si no hay futuro?

Los productos posmodernos tienen en apariencia una lógica estancada porque no apuntan hacia lo nuevo. Más bien, se refieren a lo hecho parodiándolo, ironizándolo y reflexionándolo. La posmodernidad relativiza tanto lo clásico (lo institucionalizado) como lo moderno (lo irreplicable) y lo coloca en su justa dimensión al atribuirles, detrás de las apariencias, visiones del mundo.

Al respecto, Lyotard y Lipovetski dan sus definiciones de posmodernidad. Para el primero es un estado de conciencia de la carencia de valores del mundo actual y para el segundo es una palabra que se refiere a la decadencia moral y estética de las sociedades posindustrializadas<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Al respecto confróntese las siguientes obras: Lyotard, J.F. *La condición posmoderna*. Lipovetski, Gilles. *La era del vacío*.

La idea del artista como un genio incomprendido, siempre en la búsqueda de innovar, en la estética posmoderna se transforma en la de un artista como **operador**. Ya no hay nada nuevo por descubrir, éste debe mostrar su arte a partir de la autorreflexión de su obra y de lo hecho por sus predecesores.

Frederic Jameson, engloba los rasgos formales del arte contemporáneo en dos dimensiones: el **espacio** y el **tiempo**. Al cambiar el estatuto del sujeto en la posmodernidad de creador a operador, los productos posmodernos definen una nueva especificidad temporal: el pastiche. Se puede explicar su uso mediante la comparación con otro recurso estilístico: la parodia. Ambos recurren a la imitación de estilos haciendo hincapié en sus exageraciones y amaneramientos. Sin embargo, la parodia, al tener como fin la burla, no puede dejar de referirse a un modelo normal. El pastiche, en cambio, es neutro en ese sentido, ya que tanto lo normal como la burla han dejado de existir para él. El pastiche es parodia muerta, habla a través de máscaras inexistentes con la finalidad de confirmar que lo nuevo ha fracasado<sup>9</sup>.

El otro rasgo consiste en cuestionarse el pasado a través de la nostalgia que trae al presente el encarcelamiento de lo hecho y, al mismo tiempo, la fantasía de los rumbos probables que pudieron haber tomado las cosas. Jameson considera al tiempo posmoderno como *esquizofrénico*, pues las experiencias artísticas o cotidianas, se enfrentan a significantes aislados, desconectados de una secuencia, de su contexto original. Se pierde la noción diacrónica del signo y a la vez aparece desligado de todo significado fijo. Los códigos, cuestionados por la modernidad, partían del hecho de que existían, pero aquí los códigos se desvanecen.

---

<sup>9</sup> Cfr. Jameson, Frederic. "Posmodernismo y sociedad de consumo", en *La posmodernidad*, pp. 168-170.

El tiempo y el espacio en la posmodernidad resumen estilos eclécticos materializados en la intertextualidad de las obras. El creador opera el pasado para que se reflexione sobre la tradición de un arte. La posmodernidad no es sólo yuxtaponer estilos clásicos con sus oponentes modernos, por el contrario, es relativizarlos para que el receptor se convierta en un ser tolerante ante la diferencia.

Este tiempo esquizofrénico de eternos presentes, lleva a los teóricos posmodernos a plantear una de sus más famosas y criticadas tesis: el fin de la historia: *"el fin de la modernidad, es el fin de la historia en curso y discurso unitario, metafísicamente justificado y legitimador; es el declinar de la metafísica moderna, esto es, del historicismo iluminista, idealista, positivista, marxista"*<sup>10</sup>. Este final no se refiere a la creencia popular que vio en la caída del Muro de Berlín el fin de las ideologías y de la Guerra Fría. Por el contrario, es el fin de las grandes explicaciones que pretendieron legitimar, con el avance de la historia, modelos de sociedad. Cuando esto ocurre los vacíos conceptuales permiten hacer un alto en el camino para conocer lo que el hombre ha hecho bajo la esperanza de un mundo mejor: destrucción de la naturaleza, pobreza extrema, polarización social y económica, agotamiento de paradigmas estéticos, crímenes masivos. Si ese es el camino de la utopía, es evidente que era necesario reflexionar sobre él.

Ahora bien, el cine, en este contexto, no se compromete con estructuras rígidas y convencionales o con propuestas individuales de un autor, sino que juega en las fronteras de ambos. La originalidad no está en lo nuevo, sino en **operar** lo hecho en otro tiempo y lugar. El cine posmoderno tiene productos muy diversos desde una lógica confusa y transgresora de fronteras; así el espectador puede encontrar: 1) un filme nostálgico

---

<sup>10</sup> Cansino, C. "Gianni Vattimo y la posmodernidad (el camino a Nietzsche y Heidegger)", pág. 26.

estilísticamente de los años 30, pero rodado en los 80; 2) la fusión de seres reales con caricaturas que interactúan al más puro estilo del cine negro; 3) los excesos, lo monstruoso, lo destructivo, junto con lo cómico e infantil; 4) el modo en que el cine se convierte en el actor principal mediante una aguda autorreflexión de su historia y del trayecto de los diversos espectadores cinematográficos<sup>11</sup>.

Todas estas posibilidades de intertextualidad y fragmentación, forman parte de los productos culturales de nuestro tiempo que intencionalmente construyen un mensaje abierto a la interpretación, al permitir al espectador *jugar* con la representación de las imágenes, con la descripción de los códigos genéricos y estilísticos de un mismo filme, con la identificación de los desplazamientos y vaciamientos de los signos culturales de nuestra época, o bien, conformarse con comprender la historia de la película.

El cine actual no es ajeno a ninguna de las tradiciones aquí expuestas y, como todo momento posmoderno, *sufre* las tres actualmente. Hoy mismo en las carteleras, se pueden hallar filmes clásicos, modernos y posmodernos, para los cuales habrá públicos heterogéneos cuyos gustos se encuentran tan diversificados que es difícil definir uno de manera institucional. El cine posmoderno, al carecer de cánones establecidos, permite al espectador mayor libertad de actualización de las películas, pues una lógica del azar creará filmes como propuestas modernas y tradiciones existieron. Así, si un filme puede ser interpretado independientemente de las intenciones de su autor, en la posmodernidad, el espectador adquiere mayor importancia frente a una película deliberadamente hecho bajo la estética aleatoria e intertextual de la posmodernidad. Ahora bien para comprender al cine

---

<sup>11</sup> Me refiero en orden respectivo a los siguientes filmes: *La rosa púrpura del Cairo* (1985) de Woody Allen; *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988) de Robert Zemeckis; *Gremlins II* (1990) de Joe Dante; *Cinema Paradiso* (1989) de Giuseppe Tornatore.

dentro del eje clásico-moderno-posmoderno, se debe explicar por qué se le considera arte, cómo se estructura su lenguaje y cuáles son las creencias, conocimientos y estrategias que el espectador construye al interpretar un filme. Una vez comprendidos cada uno de estos aspectos, es necesario describir su funcionamiento según la estética clásica, moderna o posmoderna desde el nivel del creador, del texto y del receptor dentro de un sistema de interacción.

### 1.3. EL CINE COMO ARTE.

Los teóricos del cine han resaltado la capacidad de este medio de crear diversos estados de ánimo en sus espectadores. Estados que van desde el placer hasta el enojo y la indignación. Cuando se ve un filme, el espectador es *agitado* por lo que ocurre en la pantalla, se encuentra ante momentos de ilusión que él traduce en emociones, pensamientos o argumentaciones. Al mismo tiempo, el cine se ha convertido en una forma de expresión artística para quien lo hace: el director lo concibe como un medio que cubre sus necesidades creativas y comunicativas.

Estos dos aspectos, la posibilidad de provocar emociones diversas en el espectador y la capacidad expresiva del medio, han hecho que tanto teóricos como realizadores vean en los filmes obras artísticas, incluso al cine se le ha denominado popularmente como el séptimo arte<sup>12</sup>.

Como ningún otro medio de comunicación colectiva, el cine abandona en parte la esfera de lo masivo para ocupar un lugar en la alta cultura, sino privilegiado, al menos importante.

---

<sup>12</sup> Sobre esta idea popular del cine se puede mencionar la siguiente experiencia. En una reunión donde se comentaban los efectos nocivos de los medios, los asistentes protestaban contra la violencia, las actitudes familiares negativas y el desorden sexual, evidentes en televisión y en medios impresos. Sin embargo, cuando se refirieron al cine, más de uno protestó bajo el argumento de distinguir entre el arte de una película y los programas televisivos o los cómics.

Pocos son los que se han atrevido a hablar de la televisión o de la radio como arte, aunque expliquen ciertas estéticas en la elaboración de los mensajes. En cambio crear o consumir cine, pueden ser experiencias estéticamente comparables con la danza, el teatro o las artes plásticas.

Las explicaciones que dan cuenta del cine como obra artística, básicamente se pueden dividir en dos tradiciones opuestas: **la expresiva y la realista**. La **tradición expresiva**<sup>13</sup> parte del supuesto de que la actividad artística para serlo debe estar limitada en sus técnicas y estrategias de reproducción de la realidad, el artista tenderá a trabajar con una materia prima inacabada; sólo su imaginación y su genio pueden superar esta limitante y crear una obra de arte. El cine, como la fotografía, se ha encontrado en el centro de este problema debido al alto grado de **iconicidad**<sup>14</sup> o semejanza entre la imagen en movimiento y su referente. A esto se le ha agregado la existencia, entre el artista y su producto, de un aparato (la cámara) poco manipulable desde el punto de vista artístico tradicional, pues más que crear, la cámara reproduce. Basta recordar que los primeros usos del cine se dieron en el campo científico y del testimonial, bajo la premisa: así es el mundo natural y social del ser humano<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Uno de los teóricos que han defendido al cine como un arte no reproductivo y limitado en relación a la realidad ha sido Rudolf Arnheim en su libro *El cine como arte*, bajo la siguiente hipótesis: *"Merece la pena refutar de forma completa y sistemática la acusación de que la fotografía y el cine sólo son reproducciones mecánicas y que, por lo tanto, no tienen vinculación alguna con el arte"*, pág. 19.

<sup>14</sup> La iconicidad se define según la capacidad de una imagen de asemejarse a la realidad o alejarse de ésta hacia la abstracción. Sin embargo, para autores cercanos a la obra de Peirce, como Philippe Dubois, la relación entre referente y signo es más bien indicial al menos en la imagen fotográfica. Creemos que esta tesis es extensiva al cine porque comparte con la fotografía el momento de registro de la imagen de un referente singular, **la huella luminosa**, pero ambos medios se diferencian en sus procesos de recepción como se vio más adelante. Véase, Dubois, P. *El acto fotográfico; de la representación a la recepción*, págs. 60-62.

<sup>15</sup> Algunos ejemplos se encuentran en Tosi, Virgilio. *Manual de cine científico*, págs. 17-25. Por otro lado, los hermanos Lumière y los primeros cineastas veían en el nuevo medio la posibilidad de describir las culturas de su época, de ahí la infinidad de documentales hechos en un solo plano sin la mayor intención de mostrar el movimiento cotidiano de la sociedad.

Arnheim, como representante de esta tradición, considera irreal la experiencia cinematográfica pues el director trabaja con una superficie bidimensional, obligándolo a crear sensaciones de profundidad y volumen a través de la escala, la perspectiva aérea, la perspectiva lineal o la distancia entre los objetos<sup>16</sup>. Otro elemento de irrealidad consiste en la iluminación contrastada que se opone al estilo mimético de escenas donde se amplía la gama de grises gracias a los adelantos tecnológicos de algunas emulsiones. La ausencia de color, para el caso de los filmes en blanco y negro, es defendida por esta tradición, porque Arnheim considera que este elemento aumenta el realismo de la imagen, acercando el cine a un medio reproductor; es así como critica cada innovación tecnológica que lo acerque a las condiciones de percepción de los seres humanos.

Por su parte, el encuadre permite al cine concebirlo como obra artística, ya que expresa un punto de vista, una decisión personal del director de imponer al espectador un fragmento de todo el mundo visible. Otra limitante es el rompimiento del espacio y del tiempo en diversos encuadres y secuencias, a la vez que se interrelacionan en una unidad mayor, conocida precisamente como **montaje**. Finalmente, el realismo del cine no es tal, en cuanto sólo es perceptible a través de dos sentidos: la vista y el oído. Mientras que la realidad es multipercibida.

Esta tradición tiene sus fundamentos estéticos e ideológicos en los valores clásicos artísticos: la **autenticidad**, el **aura** y la **unicidad** de la obra de arte. La primera dimensiona a la obra en su contexto histórico, vinculándola con las valoraciones artísticas de la época, es decir, con las ideas institucionalizadas del arte. La obra, al ser el producto de un momento

---

<sup>16</sup> La escala compara lo pequeño con lo grande en presencia, la perspectiva aérea logra el efecto de profundidad por el cambio de tonalidades de una imagen, mientras que la perspectiva lineal lo hace con base en un punto de fuga. Asimismo, la distancia entre los objetos y su relación con la cámara, pueden crear sensaciones de cercanía o lejanía, sin importar las dimensiones reales.

histórico (un aquí y un ahora) es irrepitible. El aura está formada por los elementos mágicos, especiales o sobrenaturales que la hacen algo poco ordinario. Finalmente, la unicidad está vinculada con el ritual original que le dio vida, identificándose con su ensamblamiento en el contexto de la tradición<sup>17</sup>.

Con base en lo anterior, la filmografía de Luis Buñuel fue más artística que la de algún cineasta hollywoodense de su época, porque los filmes del director español formaron parte de un movimiento más amplio, abarcando la literatura y la pintura: el **surrealismo**. Pero también porque Buñuel creó mundos imaginarios gracias a la manipulación de la imagen, del relato y de los personajes, alejándolos de las ideas corrientes de lo *normal*. Las películas de este cineasta son **auténticas** pues se fundamentan en lo novedoso del tratamiento de la imagen (sobreimpresiones) o de la narración (juegos entre el mundo real y el mundo inexplicable). El **aura** del cine de Buñuel existe, sin duda, en sus historias absurdas, las secuencias repetidas o las dobles exposiciones para describir el subconsciente del hombre. Por ejemplo, en *Un perro andaluz* (1928) el montaje es el resultado de la asociación libre que dicta el subconsciente sin ningún control racional, las imágenes se extraen de contextos diversos sin aparente relación<sup>18</sup>.

La **tradicón realista** se apoya fundamentalmente en los avances tecnológicos del medio cinematográfico. Se trata de una estética de la reproducción, pero que de ninguna manera limita al artista porque a la vez precisa una nueva idea del arte encaminada a su *democratización*, a la *pérdida de ocultismo* que el aura otorga a la obra artística. Así, la interpretación será más rica cuando una película se asemeje más a su referente. Esto se

---

<sup>17</sup> Cfr. Benjamin, Walter. *El arte en al época de su reproducción mecánica*. págs. 433-442.

<sup>18</sup> Cfr. Costa, Antonio. *Saber ver el cine*. pág. 87

logra, contrariamente a los supuestos de la tradición expresiva, gracias a la cámara. Los ejemplos más acabados del realismo estético del cine provienen de André Bazin<sup>19</sup>. Aquí retomaremos dos. El primero se refiere a la imagen. Como se sabe las primeras imágenes cinematográficas tenían algunos problemas técnicos que las limitaban en cuanto a su efecto de realismo, dando como resultado ángulos de visión más estrechos que los del ojo humano y poca nitidez en los encuadres abiertos. Bazin, al hacer un estudio sobre *El Ciudadano Kane* (Orson Welles-1942), elogió la técnica empleada en los lentes (grandes angulares), en la sensibilidad de la película a la luz (película muy sensible) y en la iluminación (potencia y gran cantidad de fuentes de luz). Estos elementos técnicos hacían más *natural* la imagen al igualar el ángulo de visión del ojo humano y al mantener nitido o en foco todo el encuadre. Asimismo, este perfeccionamiento del arte cinematográfico permitía mayor participación del espectador porque observaba escenas simultáneas y establecía relaciones de significación entre el primer plano y en el fondo de la pantalla. El segundo ejemplo parte de la crítica de André Bazin sobre los trucos que alejaban al cine de la realidad, como la sobreimpresión. Para él estas imágenes provenían de una actitud inmadura del director o de la técnica, toda vez que para expresar lo sobrenatural éste se alejaba de la especificidad del medio: su **realismo**. Sin embargo, pronto el medio superó estos problemas e hizo referencia a lo *sobrenatural sin alterar el grado de iconicidad de la imagen, ya sea a través de las acciones de los personajes, de los diálogos, o bien, del mismo mundo diegético*<sup>20</sup> construido en la totalidad del filme.

---

<sup>19</sup> Al respecto se pueden consultar el libro *¿Qué es el cine?* de este autor.

<sup>20</sup> Se entiende por mundo diegético el mundo imaginado, creado por el filme a partir de la narración de hechos y personajes.

Estas tradiciones en el fondo nos hablan acerca de supuestos implícitos: oposición entre reproducir y crear, entre medios limitados y avances tecnológicos, entre realidad e imaginación.

En este trabajo se concibe al cine como arte porque: 1) es una obra producida por una inteligencia humana que busca un efecto sobre el destinatario (placer, contrariedad, reflexión), y relaciona valores espirituales de belleza, armonía, anormalidad o contradicción; 2) en la realización de esta obra se emplean técnicas y elementos específicos que la distinguen tanto de otros medios de expresión como de otras artes<sup>21</sup>, asimismo el artista debe demostrar su dominio a tal grado de considerársele un virtuoso; 3) en el proceso de recepción de la obra, el destinatario construirá significados a partir de la materia significativa del filme y los trasladará a su experiencia personal o social.

Esta concepción merece dos explicaciones. Los dos primeros puntos en el fondo se están refiriendo al carácter arbitrario de las ideas estéticas en una época y lugar determinados, por lo tanto se demuestra la relatividad de las definiciones del arte. El último punto incluye al proceso de recepción, centrándose en el arte como comunicación. En razón de ello, el cine debe ser considerado ajeno a su creador e inacabado en cuanto al sentido hasta que entra en juego el proceso de recepción. No se trata de recurrir sólo a un código para descifrar una película, sino de entrar en una competencia pragmática donde se involucren los polos opuestos de la comunicación a través de un texto que existe, pero de una forma incompleta hasta que es apropiado. Al respecto Umberto Eco afirma que: *"si todo tipo de mensaje puede interpretarse de modo diverso de las intenciones de su autor, en la obra de arte el autor*

---

<sup>21</sup> La búsqueda de lo específico de un medio artístico ha sido una constante entre teóricos y críticos. Siguiendo esta tradición, Metz propuso que el cine es la interrelación de varios lenguajes (lo fílmico) con lo específico de este medio (lo cinematográfico), es decir, el movimiento. Al respecto véase el apartado 1.5. de este capítulo.

*intenta intencionalmente construir un mensaje 'abierto' que pueda interpretarse de diferentes modos, y esta apertura es una característica del mensaje estético"* <sup>22</sup>. Es decir, el cine se muestra al espectador como una obra abierta a la creación de significados, intencionadamente elaborada para ser actualizada, *llenada* por el espectador, de ahí la importancia de comprender las estrategias textuales y personales del espectador cinematográfico según el tipo de filme<sup>23</sup>.

### **1.3.1. CINE: MEDIO DE EXPRESIÓN.**

Tal vez uno de los puntos de coincidencia de la teoría cinematográfica sea el de considerar al cine como medio de expresión, más que como lenguaje o código. La expresión en términos etimológicos significa presionar o forzar algo a salir, pero una vez que sale una obra artística, el problema es saber qué es, de dónde sale y a dónde va<sup>24</sup>. En este marco Aumont distingue cuatro definiciones de expresión:

1. **Definición pragmática.** Una obra es expresiva si provoca un estado emocional en su destinatario. El cine intenta esto a través de la narración, del estilo de la imagen en cuanto a iluminación, movimientos de cámara y puntos de vista. Incluso algunos personajes del cine negro son iluminados parcialmente con el objeto de provocar en el espectador una sensación de duda y suspenso acerca de su personalidad.

2. **Definición realista.** Lo expresivo es lo que expresa la realidad, lo que está conectado directamente a la experiencia del espectador. Después de la Segunda Guerra Mundial, el neorrealismo italiano *demostró* la realidad de una sociedad tan sólo con el registro de una

---

<sup>22</sup> Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. pág. 9.

<sup>23</sup> Al respecto véanse los apartados 3.5, 3.6, 3.7 y 3.8 del capítulo tercero.

<sup>24</sup> Aumont, J y otros. *Estética del cine*. pág. 293.

cámara. ¿Para qué montar un complicado aparato de producción, para qué contar historias psicológicamente complejas con personajes ficticios cuando la realidad supera cualquier relato imaginario del cine? El espectador sólo tiene que confiarle sus emociones a la realidad representada en la pantalla.

3. **Definición subjetiva.** El creador de una obra artística expresa su yo por medio de ésta. Es la concepción dominante de la expresión y como tal retoma sus modelos de sujetos creadores. Así cada movimiento cinematográfico ensalzará a uno o dos directores, ya sea por su genio para contar historias detectivescas (Hitchcock), por proponer un estilo sincrético (Welles), por romper los códigos clásicos (Godard) o bien por demostrar la disolución de fronteras genéricas en el cine contemporáneo (Scott).

4. **Definición formal.** La obra es expresiva cuando su forma lo es. El problema de esta definición radica en saber qué obra sí es expresiva bajo los cánones sociales que están dados, regularmente, por la crítica especializada. Desde esta definición se podría hablar incluso de películas más cinematográficas que otras de acuerdo a su grado de *pureza*, otorgado por la imagen en movimiento. Entonces se afirmaría que el cine silente es más cinematográfico que el sonoro.

#### 1.4. ARTE, CINE, LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

Al mismo tiempo en que el debate sobre la expresión y el arte cinematográfico se desarrollaba, en el fondo también se cuestionaba al cine como un medio de comunicación y, en esta medida, como un lenguaje. Si cualquier arte comunica *algo* a su destinatario, entonces éste debe tener un lenguaje común, compartido socialmente por individuos que participan en algún intercambio simbólico de signos, diría por principio la lingüística. Todo proceso de creación y recepción artística también lo es de comunicación, donde los polos

(emisor-receptor) comparten su experiencia comunicativa en el mensaje mismo. La comunicación también requiere de otras condiciones como las de compartir un código, un marco de referencia o la utilización de canales para transmitir el mensaje.

Para entender al cine como comunicación se debe partir de la acepción original de este término, es decir, "*participar en común, poner en relación*"<sup>25</sup>. Pero esta participación y relación exclusivamente entre fenómenos humanos, mediados por un mensaje, en los cuales se hallan dos o más individuos con la competencia de significar, de intercambiar mensajes. Este proceso de significación es activo tanto por parte del emisor como del receptor, pero, ya se mencionó, también es un proceso abierto cuyos significados y efectos esperados por el emisor pueden no coincidir con lo que ocurre en la apropiación del mensaje. En términos pragmáticos se podría decir que el acto ilocutivo no corresponde con el efecto perlocutivo<sup>26</sup>.

Ahora bien, como el punto medular que nos ocupa en este apartado es el lenguaje cinematográfico en la medida que comunica, el acercamiento debe ser desde *la ciencia de los signos*, es decir, de la semiótica, entendida en términos de Umberto Eco como el estudio de "*todos los procesos culturales como procesos de comunicación (...)*", cuyo objetivo es "*(...) demostrar que bajo procesos culturales hay unos sistemas; la dialéctica entre sistema y proceso nos lleva a afirmar la dialéctica entre código y mensaje*"<sup>27</sup>.

Las aplicaciones semióticas al cine no siempre han sido felices, por lo que conviene aclarar una serie de supuestos de este medio, ya no desde el punto de vista de la obra artística sino como **lenguaje**.

---

<sup>25</sup> Bateson, G. *et al.* *La nueva comunicación*. p 12.

<sup>26</sup> Dentro del desarrollo de los actos de habla, el acto ilocutivo es la respuesta deliberada y esperada por el emisor. Mientras que el efecto perlocutivo es la respuesta real del receptor.

<sup>27</sup> Eco, Umberto. *La estructura ausente*. pág. 32.

El acercamiento más superficial al cine como lenguaje proviene de la bibliografía sobre técnica cinematográfica, pues sin ningún fundamento semiótico propone una serie de guías audiovisuales para que el principiante aprenda a *escribir* con el nuevo lenguaje. Así un plano general al inicio de un filme es el equivalente a la frase "*Érase una vez en un lugar*", es decir, describe el espacio-tiempo de la historia. O bien, un plano cerrado tiene como función ocultar al espectador cierta información para provocarle suspenso. Estos ejemplos extremos ponen en evidencia el debate acerca de las estructuras comunicativas del filme, ya sean altamente codificadas a semejanza de la lengua hablada o codificadas de manera flexible y, muchas veces, confusa.

Dentro de los acercamientos lingüísticos y semióticos, conviene realizar una serie de observaciones desde los fundamentos de este proyecto.

#### **1.4.1. LOS FUNDADORES DE LA SEMIÓTICA Y EL CINE.**

Si bien la semiótica de Peirce o la semiología de Saussure nunca se refirieron al cine, si sus aportaciones iniciaron las explicaciones sobre su estructura y funcionamiento. A continuación se expondrán los aportes y las críticas desde algunos de los postulados de cada autor.

Saussure distinguió dos elementos del lenguaje verbal: la lengua y el habla. La primera es un conjunto sistemático de elementos y reglas de asociación que comparte una comunidad de hablantes, como condición necesaria para que se dé la comunicación. La lengua en otras palabras es un código socialmente compartido que utilizan los individuos de una comunidad lingüística para comunicarse. Por su parte, el habla es la realización concreta e individual de la lengua, es decir, el mensaje de la comunicación. Desde un punto

de vista lingüístico, sólo existe un lenguaje si estos dos aspectos (lengua y habla) son identificables. Sin embargo, no todas las formas de comunicación que el hombre ha creado pueden reducirse a las características lingüísticas. Tal es el caso del cine cuando se ha simplificado a los postulados saussurianos.

Christian Metz afirmó que **el cine es un lenguaje sin lengua**<sup>28</sup> porque no puede ser reducido a las características de la lengua hablada, esto es, a la primera y segunda articulación, a la referencia paradigmática, al rigor de una combinatoria. Jean Mitry, todavía va más lejos y dice que **el cine es un lenguaje sin signos**<sup>29</sup>, toda vez que un signo se define por una convención y nada tiene de motivado con su referente, cuestiones que, por la semejanza entre imagen cinematográfica y realidad, en el cine no pueden ser aplicadas<sup>30</sup>. La imagen representa por analogía a su referente, no por convención. Con esto, Mitry olvida otros puntos de vista, alejados de la propuesta saussuriana, sobre el signo. Por ejemplo, Adam Shaff ubica los signos en el proceso de comunicación entre hablantes, pues fuera de él no existen significados que compartir. En una breve tipología, **los signos sustitutos sensu stricto**, los cuales representan objetos por semejanza (fotografía, escultura), evidentemente poseen características distintas a los símbolos que representan ideas o nociones abstractas<sup>31</sup>.

---

<sup>28</sup> Véase, Metz, C. *Ensayos sobre la significación en el cine*, págs. 55-170.

<sup>29</sup> Véase, Mitry, J. *La semiología en tela de juicio*, págs. 61-65.

<sup>30</sup> Se sabe muy bien entre los semiólogos que a pesar de la "universalidad" de un lenguaje, es necesario aprender las convenciones de éste para decodificarlo. La siguiente anécdota puede aclarar lo anterior: "El antropólogo Herskóvits mostró un día a una aborigen una foto de su hijo. Ella es incapaz de reconocer esta imagen hasta que el antropólogo llama su atención sobre algunos detalles de la foto(...). La fotografía no emite ningún mensaje para esta mujer hasta que el antropólogo se la describe. Una proposición como "esto es un mensaje" y "esto ocupa el lugar de su hijo" es necesaria para la lectura de la foto. Para que la aborigen comprenda la foto es necesario una expresión verbal que haga explícitos los códigos que proceden a la composición de la foto. El dispositivo fotográfico es por tanto un dispositivo culturalmente codificado". Dubois, P. *El acto fotográfico; de la representación a la recepción*, pág. 39.

<sup>31</sup> Cfr. Schaff, A. *Introducción a la semántica*, págs. 189-190.

Por su parte, P. Dubois considera a la fotografía, dentro de la conocida tipología de Peirce, como principalmente **indicial**<sup>32</sup>, es decir, el signo fotográfico por sus condiciones de creación (necesita de un referente singular) pertenece a los *index* porque posee ciertas características de los objetos que representa<sup>33</sup>. El cine y la fotografía comparten el momento de representación, llamado por Dubois **la huella luminosa**, pero tienen importantes diferencias en el proceso de recepción, pues la fotografía se define por **un haber estado ahí**, diría R. Barthes, mientras el cine se apropia como **un estar**, como **una actualización presente** en cada proyección.

Si regresamos a Metz, se puede explicar el lenguaje del cine sin lengua de la siguiente manera. Hablemos de un elemento de transición en el cine: el fundido encadenado o *disolvencia*. Su uso más que a una tipología preexistente como paso de tiempo, cambio de lugar, fin de una escena, entre otros, responde a la función que le asigna el propio filme dentro del universo diegético (incluso uno distinto a los mencionados). Por otro lado, el espectador sólo hará inteligible este elemento con base en su historia cinematográfica, en el conocimiento que al respecto tenga del género y del autor, pero no en una lengua compartida entre él y el director.

Otro ejemplo: se sabe que en los *westerns* el hombre blanco representa la civilización, el progreso y sustenta la verdadera visión de la realidad (*ideología, religión, estilo de vida*), sin embargo en los *westerns* contemporáneos los papeles se invierten y es el hombre blanco quien se muestra como intolerante al no entender y aceptar culturas distintas a las de él. Si el cine fuera la manifestación de una lengua, toda su historia se hubiera escrito en la

---

<sup>32</sup> Signos por conexión física.

<sup>33</sup> Cfr. Dubois, P. *El acto fotográfico; de la representación a la recepción*, pág. 60.

primera mitad de este siglo y seguiríamos viendo sólo el primer tipo de *westerns*, además de que en las escuelas de cine se enseñaría gramática y no arte cinematográfico.

A pesar de esto, existen intentos de aplicar los conceptos *translingüísticos al cine*. Por ejemplo, en el lenguaje hablado, los signos se relacionan en cadenas asociativas o paradigmáticas y lineales o sintagmáticas. Los paradigmas asocian a los signos por semejanza de significantes y significados (imagen acústica e imagen mental): ver, mirar, observar, o bien, misa, mesa, masa. En el primer caso, todos son verbos en infinitivo y forman el paradigma de los verboides y, de acuerdo a la frase, de los sustantivos. En el segundo, el fonema es un elemento de distinción del significante. En ambos casos, como se puede observar, existen criterios de clasificación, situación que en el cine no se da porque el director, es decir, el usuario del lenguaje cinematográfico, recurre a convenciones del género, de la narración, de la tradición y de la moda, que el espectador ha aprendido a reconocer en otros filmes o que la misma lógica del relato explica. Por ejemplo, los recuerdos de un personaje en un película de color pueden mostrarse en blanco y negro, en oposición al tiempo presente. Sin embargo, este recurso tampoco es un elemento paradigmático de los *recuerdos del cine*, pues dentro de los retrocesos temporales nos podemos encontrar con un sinnúmero de otras formas de indicar alteraciones temporales: fechas en los periódicos, calendarios que se desprenden día a día, sobreimpresiones de textos, cambios de estaciones de tiempo. Y cabría agregar que el uso del blanco y negro no está reservado al *flashback*.

Los sintagmas verbales se forman en la línea del tiempo. Son producidos y recibidos por el hablante uno por uno, no se pueden emitir dos signos lingüísticos al mismo tiempo. Esto no sucede en el cine porque el sintagma se da en simultaneidad, aun cuando existan

recursos técnicos para resaltar algunos elementos de la imagen (enmarcados, focos selectivos, líneas de dirección), por lo que Metz y otros autores, han visto que la imagen cinematográfica a diferencia de la palabra, no es el elemento mínimo de significación; en su lugar proponen al **plano** que funciona como un sintagma interrelacionado y que es susceptible de descomposición para explicar su funcionamiento. *Se pasa de unidades palabras o unidades frases.*

El cine tampoco es una lengua porque carece, a diferencia del lenguaje hablado, de doble articulación. Este último se puede descomponer en unidades discretas sin significado (fonemas, que corresponden a la doble articulación), o bien, relacionarse con otros signos para formar sintagmas (primera articulación)<sup>34</sup>. En el estudio del cine se han aplicado estas categorías lingüísticas, donde a los elementos de la segunda articulación se les conoce como **figuras** que sólo tienen valor diferencial como los fonemas. Mientras tanto los elementos de la primera articulación se les ha denominado **signos icónicos**. Sin embargo en el cine no se dan las cosas tan fácilmente, pues la segunda articulación no existe, ya que una *figura* (como una línea, un punto, una curva) puede representar, según el resto de la imagen, fragmentos de muchos objetos: un ojo, un contorno, una parte del cuerpo, una rueda, todos a fin de cuentas distintos en su totalidad y no diferenciables por las figuras. Al respecto Metz afirma: *"Si una imagen representa tres perros y si "corto" el tercero, no puedo sino cortar al mismo tiempo el significante y el significado "tercer perro"* <sup>35</sup>. Así como no se puede descomponer en fonemas, el cine tampoco lo hace en palabras (primera articulación)

<sup>34</sup> Con los fonemas /C/ /A/ /S/ /A/ puedo formar el signo CASA, lo que no impide que estos fonemas aparezcan en otros signos: CAMIÓN, SACAPUNTAS. Como se ve, esto permite una gran economía al lenguaje, pues con relativamente pocas unidades se pueden crear un gran número de signos. Asimismo, la oración LA CASA ES MIA, se puede dividir en signos independientes LA - CASA - ES - MIA. Por lo que también, estos signos pueden ser parte de otra cadena sintagmática.

<sup>35</sup> Metz, C. *Op. cit.* p 103.

o lo que algunos autores han llamado fotogramas. El fotograma no es la unidad mínima de significación del cine por la sencilla razón que es una imagen fija y si algo caracteriza a este medio es la ilusión de movimiento. Si fuera posible hablar de unidades significativas mínimas del cine, tendría que ser forzosamente del **plano**, sobre el cual volveremos más adelante<sup>36</sup>.

Para Metz, el hecho de que el cine escape a la doble articulación lo convierte en un lenguaje universal porque provoca una adherencia del significante al significado. Se habla entonces de signos icónicos reconocidos por distintas culturas gracias a que la percepción visual es parecida en todo el mundo.

Por otro lado, los signos icónicos tienen ciertas características que convienen ser analizadas desde la propuesta de Peirce.

Peirce definió al signo de la siguiente manera: *"Un signo o **representamen**, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo **interpretante** del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el **fundamento del representamen**"* <sup>37</sup>. A diferencia del signo saussuriano, como la unión entre significante y significado, Peirce define al signo sólo en la medida en que pueda ser explicado por otros signos del mismo lenguaje.

Cabe destacar otros dos aspectos del teórico norteamericano con respecto a Saussure. Primeramente, el referente aparece dentro de la relación de los signos como algo que es

---

<sup>36</sup> Véanse apartados 1.4.2 y 2.6.1.

<sup>37</sup> Peirce, Ch. S. *La ciencia de la semiótica*. pág. 22.

desplazado, pero de lo cual se habla. Por otro lado, el pensamiento interpretador introduce una nueva figura llamada interpretante y con ello se extiende esta relación de meros signos a un proceso de comunicación entre personas, quienes interpretan signos mediante otros signos. De aquí se deriva uno de los conceptos más originales de la teoría de Peirce: la semiosis, *"como un proceso ilimitado de reenvíos diferenciales, de signo a signo (...) sin vínculo con la realidad referencial"*<sup>38</sup>.

Sin embargo, los signos cinematográficos recurren a interpretantes lingüísticos para explicarse, es decir, estamos ante signos que ayudan a explicar otros signos, pero de lenguajes diferentes. Esta dependencia hace recordar el concepto de semiología de Barthes como una ciencia constituida desde modelos lingüísticos, ya que todo lenguaje creado por el ser humano sólo significa cuando se *traduce* al lenguaje hablado.

Por otro lado, Peirce propuso clasificar los signos a partir de relaciones triples: consigo mismo, con el intérprete (los usuarios) y con el objeto al que representan. Esta última relación ha sido uno de los puntos de polémica sobre el realismo cinematográfico entre signo y objeto. Peirce distingue tres variedades de signos en relación con su referente: **ícono**, **índice** o **index** y **símbolo**. El **ícono** se traduce en cualquier tipo de imágenes, diagramas, incluso metáforas y otros juegos del lenguaje; la relación signo-objeto es de  **semejanza**. El **índice** o **index** está en relación de **contigüidad**: el humo de una chimenea me indica fuego; la mancha de aceite en el piso, me remite a un automóvil. El **símbolo** es un signo en toda la extensión de la palabra porque se utiliza como tal, es decir, sustituto cultural de un referente según cierta capacidad. Su relación es puramente convencional. Como

---

<sup>38</sup> Carontini y Peraya. *Elementos de semiótica general*. p 20.

ejemplo están las palabras de cualquier idioma, los símbolos químicos, matemáticos y lógicos.

El cine, ¿cuál de estos signos emplea? Aparentemente a los icónicos por su relación de semejanza con el referente. Sin embargo, tiene características de los demás. Incluso se podría hablar de una clasificación cinematográfica a partir de los tres: el cine icónico estaría representado por el cine convencional, diegético y comercial; el cine indicial sería básicamente realista, educativo, testimonial y científico; el cine simbólico se centraría en el cine experimental donde la identificación por parte del espectador con el filme es muy fuerte<sup>39</sup>. Y con el afán de ser más precisos, se podría afirmar que en una película simbólica, los signos indiciales tienen una función en ella, es decir, no hay razón para excluir unos de otros. Asimismo, los signos icónicos en su conjunto formarían la puesta en escena, pero su función puede ser indicial, además de icónica: el arma asesina (el revólver), el motivo de un incendio (el corto circuito), el objeto deseado (la mujer), la llave de la felicidad (el dinero).

Existe un aspecto de esta tipología que conviene rescatar y que Charles Morris explica como los grados o escalas de iconicidad de una imagen para explicar las diferencias entre los signos icónicos figurativos y los no figurativos (realismo vs abstracción). Estas escalas de iconicidad no son universales, pues el ser humano percibe en los signos icónicos sólo aquello que es aprendido, *"revelando la presencia de unas reglas que deben ser aprendidas y reposan sobre bases convencionales"*<sup>40</sup>.

La iconicidad lleva con ella el problema de la representación, entendida como aquella semejanza que guarda el signo con el referente. Sin embargo, los rasgos de semejanza cambian de una cultura a otra, incluso entre personas que compartan el mismo contexto

---

<sup>39</sup> Cfr. Zavala, Lauro. *Permanencia voluntaria*, págs. 51-52

<sup>40</sup> Zunzúnegui, S. *Pensar la imagen*. pág. 64.

social. Sería más exacto hablar de generación de sentido a través de ciertos códigos culturales, no motivados, cuyos elementos se reconocen en el cine: *"Debe existir un código que establezca una correspondencia entre lo que el signo representa y lo representado"* <sup>41</sup>.  
*Lo representado no constituye un mundo objetivo y natural.*

Umberto Eco afirma que entre referente y signo icónico, contrario a posturas naturalistas, siempre media la cultura y para comprobarlo habla de **códigos de reconocimiento** como ciertos hábitos culturales que determinan la percepción visual mediante aquellos elementos pertinentes heredados por el individuo de la sociedad. El siguiente paso es comunicar esos códigos de reconocimiento por medio de lo que él mismo denomina **códigos de representación icónica**, en cuya base se hallan los *artifícios gráficos de una imagen*. Con base en lo anterior, Eco afirma que el signo icónico no se relaciona con su referente únicamente por su grado de iconicidad, sino por lo que se ve, se sabe o se aprende acerca de éste. Es así como el ícono, que al principio se pensó como netamente motivado, tiene un alto grado de convencionalidad<sup>42</sup>.

#### 1.4.2. LA GRAN SINTAGMÁTICA.

Metz ubica sus estudios en el comienzo de la semiología del cine. Para él los acercamientos anteriores carecían de fundamentos semiológicos porque no describían las estructuras mínimas y significativas cinematográficas, o bien, porque algunas aproximaciones tan sólo establecían analogías superficiales entre la gramática normativa de las lenguas y las imágenes en movimiento. Así una palabra equivalía a la imagen en movimiento antes de un corte, la frase a la secuencia y el párrafo a una escena.

---

<sup>41</sup> *Ibidem*, pág. 59.

<sup>42</sup> *Cfr.* Eco, U. *Op. cit.* pág. 220-235.

No obstante que para este autor el cine es un lenguaje sin lengua, su estudio está doblemente relacionado con la lingüística: 1) porque Saussure en su famosa cita sobre la creación de una nueva ciencia humana que abarcara a las demás, subordinó la lingüística a la semiología; sin embargo, para Metz la semiología se construye a partir de la lingüística por estar más avanzada y propone la constitución de la filmolingüística; 2) porque existe un nivel propiamente semiológico fundamentado en las carencias del lenguaje cinematográfico respecto al lenguaje hablado (doble articulación, sistemas rígidos, la convención del signo lingüístico).

En razón de lo anterior, Metz no abandona por completo el paradigma lingüístico y, de todos los elementos saussurianos del lenguaje, aplica en sus estudios el referente al **sintagma**, o traducido a términos cinematográficos, al **plano**. Para él, el plano es la unidad mínima de significación del cine que, en caso de tener correspondencia con el lenguaje hablado, sería con la frase. Con esto, abandona el análisis de pequeños fragmentos de un filme o el estudio del interior de la imagen, para centrarse en *segmentos con un cierto grado de magnitud*<sup>43</sup>.

Como ya mencionamos, los sintagmas se forman por cadenas temporales con una cierta continuidad. Unos a otros se necesitan para construir significados globales. Los sintagmas cinematográficos existen en varios niveles: en el de las imágenes, en el del sonido y en de la narrativa. Las imágenes continuas de un filme, así como su banda sonora, se pueden descomponer y clasificar sólo en función de la diégesis: *"El lenguaje cinematográfico es ante todo la literalidad de una intriga"*<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> Metz, C. *Op. cit.* pág. 188.

<sup>44</sup> Metz, C. *Op. cit.* pág. 157.

Metz desarrolla su teoría de la gran sintagmática de la banda de imágenes, consciente que investigaciones posteriores deben dar cuenta del filme de modo más global. También advierte que no se trata de una sintaxis cinematográfica regida por reglas de combinación. Y finalmente, explica ocho tipos sintagmáticos que se resumen en el esquema uno.

Antes de describir en que consiste cada uno de los tipos sintagmáticos conviene aclarar la terminología del mismo Metz. El segmento autónomo es una parte del filme formada por uno o varios planos, mientras que la secuencia consiste en el ordenamiento de los segmentos autónomos.

El primer segmento autónomo del cuadro, se refiere a todos aquellos formados por un sólo plano y en esta medida expone un episodio de la intriga. Metz distingue varios subtipos: el plano-secuencia, popularizado por el cine moderno, y otros cuatro llamados inserciones: 1) la inserción no diegética presenta un objeto exterior a la acción; 2) la inserción subjetiva, tal como los recuerdos y las ensoñaciones; 3) la inserción diegética desplazada: *"en medio de una secuencia relativa a los perseguidores, una imagen única de los perseguidos"*<sup>45</sup>; 4) inserción explicativa, por ejemplo el primer plano de una carta.

Los sintagmas formados por varios planos, Metz los divide en acronológicos (la relación temporal de los hechos no está precisada) y cronológicos (sí está precisada esta relación). Dentro de los primeros se encuentran el sintagma paralelo que muestra dos o más sucesiones de hechos simultáneamente y el sintagma seriado que mediante disolvencias y cortes directos agrupa pequeñas escenas que conforman un todo en sí mismas.

El sintagma descriptivo es el primero de los cronológicos y se caracteriza porque presenta relaciones espaciales en simultaneidad. Por ejemplo, los contextos generales de

---

<sup>45</sup> Metz, C. *Op. Cit.* pág. 196.

los inicios de las películas sobre el lugar de las acciones: la ciudad, el universo, la casa, el paisaje. Este tipo de sintagma describe la puesta en escena, es decir, el interior del plano, pero cada objeto o personaje en función de la diégesis. El orden de las consecuciones de un filme puede ser alternado o lineal. El sintagma alternado (conocido como montaje paralelo) sigue esta fórmula: "*Alternancia de las imágenes = simultaneidad de los hechos*"<sup>46</sup>. Mientras que el sintagma lineal sólo lleva una consecución de los hechos que en caso de ser continua en espacio y tiempo forma una **escena** toda vez que el espectador percibe una imagen sin cortes.

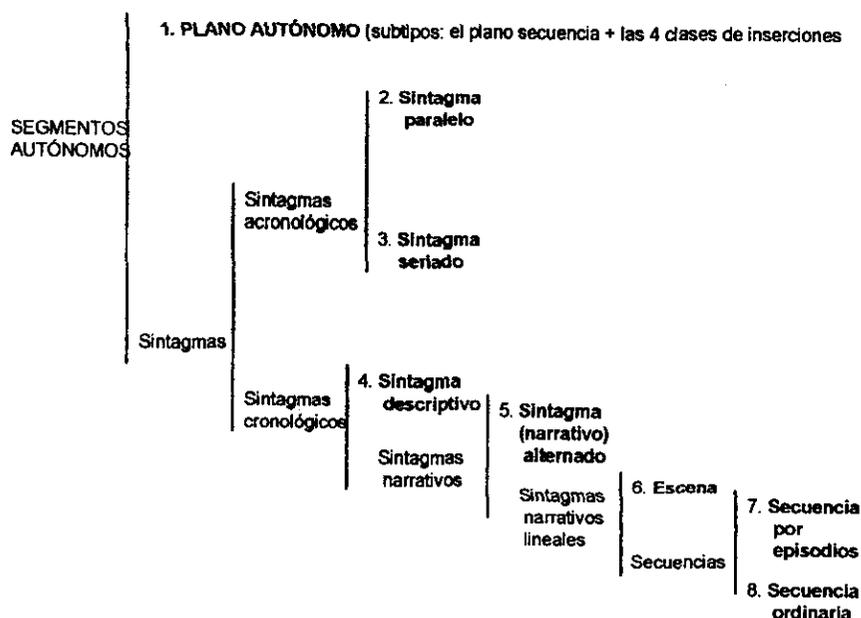
Metz le da el nombre de secuencias a los últimos tipos sintagmáticos discontinuos del cuadro debido a que agrupan los segmentos más pequeños de un filme. Estos segmentos resumen las evoluciones del sentido. La agrupación puede ser desorganizada y dispersa (secuencia ordinaria), o bien, organizada y episódica (secuencia por episodios).

Aquí conviene aclarar que la sintagmática no debe confundirse con el montaje del filme. Las relaciones entre ambos son muy estrechas, pero tienen diferencias. Es cierto que los segmentos de una película se ordenan en la mesa de montar y cualquiera de los tipos sintagmáticos aquí descritos puede coincidir con los cortes o efectos del montaje. Sin embargo, no hay que olvidar las aportaciones del cine moderno y de André Bazin en cuanto al plano-secuencia que ayudaron a ampliar el término del montaje al no restringirlo a la unión y ordenamiento de dos planos rodados de manera independiente. Con esta aportación se puede hablar de un montaje interno o un ordenamiento sintagmático más sutil al interior del encuadre mediante recursos técnicos como la profundidad de campo, la escala, la relación primer plano y fondo.

---

<sup>46</sup> Metz, C. *Op. cit.* pág. 202.

## ESQUEMA UNO<sup>47</sup>



En negrita: los 8 grandes tipos sintagmáticos

Gracias a esta propuesta de Metz, el cine se puede analizar y descomponer, como se hace con los estudios de la frase lingüística, en unidades del significante (la imagen) y en unidades del significado (el relato) con base ya no en la analogía icónica, sino en la gran sintagmática. Asimismo, conviene aclarar que para este autor los tipos sintagmáticos constituyen una paradigmática de la cual el director puede elegir, pero con la salvedad que los segmentos de esta clasificación no son pequeños (la palabra), sino temporales y extensos (los planos), a la vez que se modifican rápidamente a diferencia de las lenguas.

<sup>47</sup> Cfr. Metz, C. Op. Cit., pág. 264.

## 1.5. CINE: LENGUAJE, CÓDIGO, DISCURSO y TEXTO.

Si el cine no es una lengua, ¿por qué sí es un lenguaje? Por su flexibilidad, por la posibilidad de combinar varios lenguajes en uno solo. El cine se enriquece de la riqueza ajena, afirma Metz, porque vuelve compatible el lenguaje verbal, el visual, el sonoro y el del movimiento. Los lenguajes toleran la superposición, las lenguas no: *"quien se dirige a mí por medio del lenguaje verbal (inglés o alemán) puede al mismo tiempo gesticular"*<sup>48</sup>. Este juego de tolerancias es posible dentro del arte como un sistema abierto, difícil de codificar de modo rígido y que permite crear el sentido desde el filme y no desde la convención o lo establecido. De ahí que el cine de finales de los cincuenta haya evidenciado como ningún otro el carácter de lenguaje del cine al proponer, al igual que cualquier vanguardia artística, nuevas formas de relacionar los elementos fílmicos, alterando los procesos de comunicación con el espectador.

Para Metz es importante aclarar el concepto de código para alejarlo del sentido que podría tener el de lengua, entendiendo por éste: *"Un campo asociativo (...) que revela toda organización lógica y simbólica que subyace en un texto. Es preciso distinguirlo de una regla o de un principio obligatorio"*<sup>49</sup>. El código, como ya se afirmó, no implica combinatorias y reglas fijas, más bien debe ser tratado, en términos de Eco, como un código débil porque tanto las reglas y los signos que lo conforman pueden sufrir alteraciones o deformaciones sin afectar el mensaje, como ocurre en la siguiente frase lingüística: *Son dos los peces*, que pronunciada en ciertas regiones de habla hispana, se suprimirían los fonemas finales (*n* y *s*), quedando: *So do lo pece*, pero aun así la frase se entiende. Por el contrario, si el cine se constituyera sobre un código fuerte, los signos y la combinatoria se asemejarían a los

---

<sup>48</sup> Metz, C. *Op. cit.* pág. 96.

<sup>49</sup> Aumont, J y otros. *Op. cit.*, pág. 197.

lenguajes computacionales donde un error de sintaxis o una omisión de un fonema, obliga a que se trunque la comunicación. En este sentido, jamás se hubiera podido hablar del cine como un arte.

Esta organización lógica de los elementos filmicos clásicos está formada por una estructura aristotélica narrativa, por ciertos estilos como el expresionismo o el cine negro, por las convenciones del género (comedia, drama, ciencia ficción), por las tendencias transparentes en el guión, en el sonido y en el montaje de tal forma que en todos exista el principio de continuidad. El uso del código clásico es imperceptible, pues al igual que una persona habla sin cuestionarse lo que dice o el modo como lo dice, el cine construye filmes sin la necesidad de referirse al porqué o al cómo lo hace. En términos lingüísticos se podría afirmar que el aparato de la enunciación se oculta.

Sin embargo, Metz enriquece esta primera aproximación basándose en los estudios sobre expresión y contenido de Louis Hjelmslev para identificar los códigos cinematográficos. La expresión es la materia significativa, física o sensorial, mientras que el contenido es el concepto que transporta la expresión. Para analizar el filme desde el punto de vista semiológico se tiene que partir de las evidencias significantes, es decir, de todo aquel tejido sensorial que el espectador comprende y relaciona durante una película.

Hjelmslev clasificaba los lenguajes en homogéneos si sólo poseían una materia de expresión y en heterogéneos si poseían varias. En este sentido, Metz propone una hipótesis que aquí retomaremos cuando afirma que el cine es heterogéneo al relacionar en su materia significativa los siguientes códigos: **1) la percepción; 2) el reconocimiento e identificación cultural; 3) los simbolismos y connotaciones; 4) las estructuras narrativas; 5) el sonido; 6) los códigos propiamente cinematográficos (la imagen en movimiento).**

Los cinco primeros representan lo filmico toda vez que son compartidos con otros lenguajes (la literatura, la pintura). El último constituye lo cinematográfico pues le pertenece exclusivamente al cine. Estos aspectos se desarrollaron en el siguiente capítulo pues se refiere en si a la materia significativa del filme. Por el momento, es conveniente aclarar que *el código cinematográfico al ser manipulable por el director desde las decisiones del rodaje en lo referente a movimientos, encuadres, transiciones de la imagen, puesta en escena, caracterizaciones y acciones de los personajes, hasta la organización en el montaje de los planos rodados, se constituye en un discurso que abarca tanto procesos semióticos como sociales. Los procesos semióticos tienen que ver con la significación del filme y los sociales con la condiciones económicas y políticas en las que se elabora. Se pueden reconocer tres grandes tendencias de elaboración de filmes como se vio al inicio de este capítulo: el cine clásico, el cine moderno y el cine posmoderno.*

Los discursos de estos filmes responden a las siguientes condiciones intra y extratextuales. El cine clásico respeta el carácter comercial de su producción y se basa en tendencias genéricas y en estrellas reconocidas para contar historias desde una narrativa transparente y aristotélica (inicio, desarrollo, clímax, desenlace, sin importar el orden de la historia). Por su parte el cine moderno, rompe con la división del trabajo impuesta por Hollywood y hace cine con poco costo, pero a la vez con propuestas que cuestionen las tendencias transparentes, naturales e ideológicas del discurso clásico. Finalmente, el cine posmoderno recurre a una serie de mecanismos clásicos y modernos con el afán de ironizar o reflexionar sobre el mismo discurso cinematográfico.

Una última categoría que hace referencia al cine como obra artística, es la de **texto**. Por texto se entiende: 1) un hecho concreto, un producto acabado y con sentido completo, así un

texto puede ir desde la oración lingüística hasta un filme de algunas horas; 2) el texto pone en juego un sistema que entreteje cada elemento empleado del código, pero que debe ser leído como un todo; 3) cada elemento del texto es también un elemento de sentido y, por lo tanto, transmite información; 4) históricamente, un texto remite a condiciones extratextuales que también determinan su sentido: la sociedad en la que se produce, la coyuntura en la que se da, el movimiento artístico al que pertenece, las posiciones ideológicas del creador; 5) el texto cinematográfico al estar organizado sobre bases lógicas, puede ser valorado comunicativamente por el espectador y se convierte en un **artefacto** que genera interpretaciones diversas; 6) el texto descansa sobre una estructura invisible, pero con una lógica interna que permita dos actividades operativas: la codificación y la decodificación de la obra. La estructura se comporta como un sistema donde cada parte está perfectamente diferenciada de otras y que en el caso del cine se halla en dos niveles: en el filme en sí y en la interpretación. Cabe hacer la aclaración que estas estructuras significativas y comunicativas del cine son susceptibles de organizarse de modos diversos en cada película.

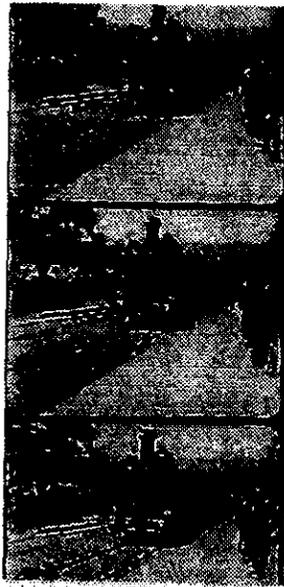
El ubicar al cine como un lenguaje artístico sobre códigos flexibles y ajenos a las explicaciones ortodoxas translingüísticas, permite comprenderlo desde la óptica de un discurso con base en los seis códigos hasta ahora mencionados<sup>50</sup>, los cuales el espectador reconoce y utiliza en términos pragmáticos al entrar en relación con un filme. Así se construye la interdependencia comunicativa entre autor, texto y receptor. En este sentido, es necesario describir la estructura textual de las películas narrativas de ficción para dar cuenta de la forma en que un sistema se entreteje para ser interpretado por el espectador. Posteriormente, se debe salir del texto con la finalidad de explicar los procesos y las

---

<sup>50</sup> Véase el capítulo 2 para el desarrollo de estos códigos.

estrategias a nivel de la recepción que los espectadores cinematográficos construyen ya sea de manera personal o institucional. Precisamente sobre esto se desarrollaron los dos siguientes capítulos para que finalmente en el capítulo cuatro se compruebe con ejemplos acabados cómo a partir de la estructura textual, las interpretaciones cierran un círculo comunicativo.

## 2. CÓDIGOS CINEMATográfICOS



L'arrivée d'un train à la Ciotat, (1895)

*Another of the Lumiere Brothers' one-shot films, this time showing a steam train arriving at a station and moving towards the camera it has passed into film folklore for the incident that occurred at its world premiere, when the audience, unfamiliar with the cinema thought the train was really coming right at them, and panicked!*

Michael Brooke. INTERNET, <http://us.imdb.com/cache/title-more/plot+13703>

## 2.1. CÓDIGOS FÍLMICOS Y CINEMATOGRÁFICOS

En 1895 durante la primera proyección del cinematógrafo de los hermanos Lumière en el *Gran Café de París* se asistía en términos de Roland Barthes al grado cero de la escritura cinematográfica, pues estos filmes intentaban ser un registro de la realidad, lejos de cualquier intención comunicativa. Los hermanos Lumière desconocieron el poder de creación del sentido del cine que se comenzó a cuestionar alrededor de veinticinco años después de su aparición<sup>1</sup>.

Desde entonces y hasta la fecha, los teóricos del cine se han planteado desde diversas disciplinas sociales cómo es que el cine comunica. Y cuando se habla de comunicación cinematográfica se pretende al mismo tiempo conocer las características de ésta, los elementos que la conforman y el modo en que se articula. En sí, se ha pretendido analizar la estructura significativa cinematográfica para dar cuenta de su funcionamiento como medio de expresión.

Jean Mitry concibe al cine como un "*lenguaje susceptible de expresar ideas y sentimientos (...)*"<sup>2</sup>. Un lenguaje que no puede ser reducido siempre a categorías lingüísticas, como se vio en el capítulo anterior, pero aun así es necesario describir y explicar sus elementos estructurales bajo la idea de un código débil, en constante transformación. Para esto retomaremos algunos apuntes referidos líneas atrás en el sentido de que el cine relaciona dos tipos de materias significantes:

1. Lo **filmico**. Es decir, códigos compartidos por otros lenguajes como el hablado, el pictórico, el fotográfico, el radiofónico, y son: la **percepción**, el **reconocimiento** e

---

<sup>1</sup> Cfr. Brunetta, G. *El nacimiento del relato cinematográfico*, pág. 35.

<sup>2</sup> Mitry, J. *La semiología en tela de juicio*. pág. 5.

**identificación cultural, los simbolismos y connotaciones, las estructuras narrativas y el sonido.**

2. Lo **cinematográfico**. Aquéllos relacionados con la **imagen en movimiento**; definen la especificidad del cine como obra artística: el encuadre, el plano, el campo, el fuera campo, el montaje, los movimientos de cámara, entre otros. Pero en palabras de Metz, principalmente la sintagmática de las imágenes.

A continuación se describen cada uno de estos códigos que en su conjunto posibilitan la comunicación cinematográfica.

## **2.2. LA PERCEPCIÓN**

Implica dos procesos básicos: uno físico y otro cultural. El proceso físico limita la percepción de acuerdo a las características de los sentidos humanos, así no es posible distinguir ciertas longitudes sonoras o luminosas, como tampoco se pueden vivir experiencias sensoriales más allá de los umbrales del dolor. Los procesos culturales reducen, a través de estructuras de conocimiento, el mundo percibido: vemos, escuchamos y sentimos sólo aquello que nuestra experiencia dentro de una sociedad ha considerado como pertinente. Por ejemplo, la dirección del viento y la humedad del ambiente, pueden ser indicios de lluvia para un campesino, mientras que para un ciudadano estos fenómenos pueden pasar sin importancia. La percepción, entonces, se produce cuando estímulos físicos se convierten en construcciones mentales sobre bases aprendidas<sup>3</sup>.

A continuación se describe mejor cada uno de estos procesos.

---

<sup>3</sup> Cfr. Zunzúnegui, S. *Pensar la imagen*, págs. 31-32.

- **Ilusión de movimiento (nivel físico)**. Es evidente que la percepción visual involucra al ojo y a tres operaciones fisiológicas. Una óptica, otra química y, la última, nerviosa. Las funciones de las operaciones ópticas inician cuando la luz estimula el ojo, por lo que a través de la pupila los rayos luminosos se difractan, formándose en la retina una imagen invertida de la realidad. En la retina los procesos químicos desplegados por bastones y conos absorben la luz y la descomponen en otras sustancias transportadas por las células nerviosas hasta el cerebro.

Este funcionamiento del ojo se asemeja al de la cámara fotográfica donde la pupila y la retina se comparan respectivamente con el diafragma y con la emulsión sensible. Sin embargo, como afirma Aumont, la percepción visual se da después de estas operaciones: en el tratamiento de la información que la misma luz proporciona<sup>4</sup>.

La información que se transporta al cerebro es ordenada mediante un código *natural*<sup>5</sup> de acuerdo a la intensidad, a la longitud de onda y a la distribución espacial de los rayos luminosos. La intensidad es la cantidad de luz emitida por un objeto, la longitud de onda determina los colores, y la distribución espacial permite al ojo distinguir los límites de los objetos por sus bordes. El cerebro procesa los datos mediante relaciones espacio-temporales: cercanía-lejanía, luces-sombras, móvil-fijo, plano-profundo, grande-pequeño, antes-después.

De estos pares el que más nos interesa es el móvil-fijo. La percepción del movimiento que lleva a cabo el ojo puede ser real o aparente. Esta última es la del cine, pues fotografías fijas, separadas por espacios, dan la misma sensación del movimiento real. La primera y

---

<sup>4</sup> Cf. Aumont, J. *La imagen*. pág. 22.

<sup>5</sup> Aumont opone estos códigos a los arbitrarios y convencionales: "los códigos son aquí reglas de transformación naturales que determinan la actividad nerviosa en función de la información contenida en la luz". *Ibidem*, pág. 23.

más vieja explicación sobre este fenómeno óptico proviene de la capacidad de la retina de conservar durante fracciones de segundo una imagen, capacidad conocida como **persistencia retiniana**. Sin embargo, para Aumont esto es falso toda vez que provocaría una visión de imágenes remanentes entremezcladas. Él prefiere explicar las causas de este movimiento aparente gracias al efecto **phi**, pues cuando a un sujeto se le dan a percibir *"dos puntos luminosos poco alejados en el espacio, haciendo variar la separación temporal entre ellos. Mientras el intervalo de tiempo entre los dos destellos es muy pequeño, se perciben como simultáneos. Si por el contrario, es demasiado elevado, los dos destellos se perciben como dos sucesos distintos y sucesivos"*<sup>6</sup>. Del efecto phi se deriva que el espectador en lugar de mirar una sucesión de imágenes fijas, perciba el movimiento de los objetos proyectados a una velocidad de 24 cuadros por segundo. Por otro lado, este fenómeno de la luz también se puede comprobar en los anuncios luminosos intermitentes donde parece que los focos están sincronizados en alguna dirección.

- **Ilusión de movimiento (nivel cultural)**. Para Metz existe una cierta fascinación del cine por la impresión de realidad que provoca en los espectadores; impresión intrínseca a este medio porque ocurre tanto en filmes históricos, realistas, o bien, fantásticos e imaginativos.

El origen de esta impresión se explica en oposición a la fotografía. Metz retoma de Barthes la naturaleza temporal fotográfica como un **haber estado allí**. La fotografía detiene el tiempo, con ella muere el instante y los objetos nunca volverán a ser los mismos. Por su parte, el cine apunta a un **estar aquí viviente**, a una actualización eterna que proporciona el **movimiento**. El cine se transforma en presencia del espectador.

---

<sup>6</sup> *Ibidem*, pág 52.

Aquí el movimiento deja de ser un **continuum luminoso** para aportar a la imagen cinematográfica un índice suplementario de realidad y corporeidad a los objetos al arrancarlos de su inmovilidad. Los efectos del movimiento no son únicamente perceptivos, sino también culturales y afectivos.

Los efectos culturales los explicó Umberto Eco con base en los códigos de reconocimiento, como ciertos hábitos culturales que determinan la percepción visual: *"Los códigos de reconocimiento (o perceptivos) tienen en cuenta los aspectos pertinentes que en un contexto dado permiten diferenciar entre sí los objetos"*<sup>7</sup> Existen rasgos del mundo de lo visible pertinentes para nosotros, lo que no significa que para otras culturas también lo sean: *"Cuando dibujamos una cebra cuidamos de que se reconozcan las rayas aunque la forma del animal sea aproximada y -sin sus rayas- pudiera confundirse con un caballo. Pero supongamos que existe una tribu africana que únicamente conoce la cebra y la hiena como animales cuadrúpedos, e ignora a los caballos, a los asnos y a los mulos: para reconocer a una cebra no les será necesario ver las rayas y para dibujarla será más importante insistir en la forma del cuello y en la patas, para distinguirla de la hiena"*<sup>8</sup>.

Para demostrar que la percepción cinematográfica es en parte adquirida, se pueden retomar algunas crónicas que hacen referencia a las reacciones de algunos espectadores después de asistir por primera vez al cine. Dos son representativas. Se dice que durante las primeras proyecciones de los Lumière con *La llegada del Tren* (1895), los espectadores se cubrían el rostro o se protegían con el cuerpo porque sentían que la locomotora los

---

<sup>7</sup> *Ibidem*, pág. 67.

<sup>8</sup> Eco, Umberto. *La estructura ausente*. págs. 225 y 226. Remito al lector, a la cita 30 del primer capítulo para conocer la necesidad de los códigos de reconocimiento.

arrollaba; esto terminó cuando los espectadores aprendieron a reconocer el movimiento cinematográfico como bidimensional.

El segundo ejemplo es más elocuente toda vez que hace referencia a la ubicuidad de la cámara cinematográfica y al uso de los encuadres dentro de un plano. Se afirma que ciertos espectadores de principio de siglo se indignaban ante un espectáculo que mutilaba a las personas; no se alcanzaba a comprender cómo era posible ver a un ser humano incompleto o sin cuerpo (uso del primer plano). Pues bien, el cine siempre ha mutilado a personas y objetos, pero una vez que se ha aceptado el código de percepción, ¿cuántos espectadores contemporáneos son capaces de acordarse de esto? Ahora ya nadie se cuestiona tal característica de la imagen cinematográfica, por el contrario, pocos son los que se dan cuenta de esta fragmentación del espacio-tiempo.

Finalmente, los efectos psicológicos y afectivos provienen tanto de la impresión de realidad del cine como de la realidad interna que construyen los espectadores a través de sus proyecciones e identificaciones con la diégesis. No hay que olvidar que para Metz los dispositivos psicológicos del espectador están íntimamente relacionados con el mundo ficticio del filme (primera y segunda identificación), toda vez que abandona un estado de conciencia real para adentrarse al mundo diegético del filme. Esto implica distintas actividades intelectivas y afectivas desarrolladas en el siguiente apartado.

### 2.3. EL RECONOCIMIENTO E IDENTIFICACIÓN

Un filme pone en marcha no sólo dispositivos significantes, sino también psicológicos que abarcan el **campo simbólico**<sup>9</sup> del espectador, colocándolo en medio de este último y de la realidad.

Los rasgos pertinentes tienen su origen en la experiencia social y personal de los seres humanos y, como se dijo en el apartado anterior, permiten **reconocer** los objetos visuales y sonoros que aparecen en el cine.

Reconocer significa establecer relaciones entre un antes y un ahora (función de la memoria) a partir de una materia de expresión. En el reconocimiento se está en presencia de un **significante**, pero no de un referente. Este significante sólo adquiere sentido si la experiencia lo permite. Así en el primer capítulo de *El nombre de la rosa* Guillermo de Baskerville le ha estado ensañando a su discípulo Adso "a reconocer las huellas por las que el mundo nos habla como por medio de un gran libro"<sup>10</sup>. Pues no basta con la observación de la naturaleza para saber de qué habla ésta, es necesario convertirla en materia **significante** mediante procesos culturales.

Esta comparación entre lo que vemos y hemos visto se le llama **constancia perceptiva**, conformada tanto por las propiedades de la visión como por codificaciones abstractas de los objetos mirados. Reiteramos lo que dijimos líneas atrás sobre la iconicidad de la imagen cinematográfica en el sentido que un espectador no sólo ve un objeto, sino también lo que sabe de él.

---

<sup>9</sup> Aumont lo define como el "campo de las producciones socializadas, utilizables en virtud de las convenciones que rigen las relaciones interindividuales". *Op. cit.*, pág 85.

<sup>10</sup> Eco, U. *El nombre de la rosa*. pág. 32.

El proceso de reconocimiento que lleva a cabo el espectador no es suficiente, porque tiene expectativas que lo llevan a reflexiones más profundas, conocidas como **rememoración**. Este fenómeno psíquico tiene su fundamento en **esquemas** de conocimiento que corresponden a ciertos usos de las imágenes que añaden ideas estereotipadas a las percepciones del espectador.

Pongamos como ejemplo nuevamente el primer plano para explicar lo anterior. Aumont afirma que el espectador hace intervenir su saber previo mediante **la regla del etc.** para suplir lo no representado<sup>11</sup>. En cine, el primer plano de un rostro, de un objeto o de una parte del cuerpo representa apenas una segmento del referente que se ve completo sólo en la mente del espectador, a través de un esquema proyectivo que nos ayuda a reconocer una imagen cuando encontramos algo que minimamente se le parezca. El espectador no ve un rostro; concibe a una persona completa; no ve una ventana, piensa en un casa; no ve una botella, recrea la escena en un bar.

La representación como aquel procedimiento por el que un representante ocupa el lugar de lo que representa<sup>12</sup>, tiene dos niveles aparentemente contradictorios: a) el arbitrario, apoyado en convenciones del espectador: el primer plano, la fragmentación del tiempo, la ubicuidad de la cámara; b) el motivado, sustentado en el uso de algunos recursos técnicos para hacer más *natural* al cine: el plano-secuencia, la perspectiva lineal, el alto grado de iconicidad de la imagen fotográfica, el efecto de movimiento.

Por otro lado, el problema de los mecanismos psíquicos que el cine hace funcionar ha sido una constante en los estudios entre psicoanálisis y filme. Metz habla de dos de estos

---

<sup>11</sup> Aumont, J. *Op. cit.*, pág. 92.

<sup>12</sup> *Cfr.* Aumont, J. *Op. cit.*, pág. 98.

mecanismos: la **identificación cinematográfica primaria** y la **identificación diegética**.

Ambas trasladan e involucran al espectador con los códigos cinematográficos y narrativos.

La identificación cinematográfica primaria tiene su explicación en la denominada **fase del espejo**, es decir, aquel momento entre los seis y dieciocho meses del individuo donde no ha diferenciado las instancias del yo y del otro. En esta edad el niño se identifica a sí mismo al verse en el espejo sólo en presencia del otro (la madre por lo regular): *"Este primer esbozo del yo, esta primera diferenciación del sujeto, se constituye sobre la base de la identificación con una imagen, en una relación dual, inmediata, propia de lo imaginario; esta entrada en lo imaginario precede el acceso a lo simbólico"*<sup>13</sup>.

La primera analogía entre el espejo y la pantalla consiste en que ambas son superficies cuadradas que limitan y aíslan al objeto representado. Sin embargo, también hay una diferencia fundamental: el cine no devuelve la imagen del espectador. La segunda analogía, reside en la inhibición motriz y en la sobrevaloración de la visión. En el caso del niño la inmovilidad tiene sus causas en la edad; en el cine se debe a la postura sentada del espectador en medio de una sala oscura que lo obliga, como al niño frente al espejo, a mirar una superficie reflejante. Estas condiciones en el cine, en cierta forma reproducen las de la temprana infancia y, con ella, todo el mecanismo de identificación.

Para Metz esta primera identificación es aquélla en la que el espectador se identifica con su propia mirada a través del punto de vista de la cámara y en este sentido su visión es privilegiada, su ojo organiza, desde su única posición, al filme. Ahora bien, esta identificación requiere de ciertos usos del código cinematográfico que oculten al espectador su carácter de **voyeur**: horizontalidad del encuadre, transparencia en el montaje, el juego de

---

<sup>13</sup> Aumont, J. y otros. *Estética del cine*. págs. 248 y 249.

las miradas de los personajes entre **campo y fuera campo**<sup>14</sup>. Tomemos, para ejemplificar, la horizontalidad del encuadre como parte del código clásico del cine, cuyo origen está en la percepción misma del hombre de la realidad. Es decir, la horizontalidad brinda al ser humano estabilidad en la visión, de ahí que encuadres asimétricos o inclinados hagan recordar al espectador que lo visto en la pantalla no es otra cosa que la propuesta o la visión previa del director: *"el ángulo extraño, precisamente porque es extraño, nos lleva a sentir mejor lo que sencillamente, en su ausencia, ya teníamos un poco olvidado: nuestra identificación con la cámara"*<sup>15</sup>.

El siguiente tipo de identificación, la diegética, se explica mediante la fase de Edipo, toda vez que permite el paso de lo imaginario a lo simbólico. En esta fase, entre los tres y cinco años, el sujeto se instaura en su singularidad.

El niño edípico se caracteriza por un conjunto de deseos frente a sus padres: deseo sexual por la figura del sexo opuesto, odio por la figura del mismo sexo. Realmente, este juego es ambivalente, por ejemplo un varón tiene sentimientos de placer y odio a la vez: el deseo por la madre convierte al padre en el sujeto de la rivalidad, pero al ser excluido el niño de la relación entre sus padres, provoca en éste una identificación con el agresor (el padre).

Esta identificación se relaciona con el mundo diegético del filme cuando a través de algún personaje el espectador transfiere rasgos de su personalidad, pero raras veces la mantiene con uno sólo, más bien pasa de uno a otro (fase edípica ambivalente), de acuerdo a las relaciones afectivas que establece con ellos. Un ejemplo de este vaivén psicológico del espectador, proviene de los filmes de suspenso o terror donde se exponen escenas de agresión física o psicológica. El espectador se halla en una posición ambivalente porque se

---

<sup>14</sup> Véase apartado 2.6. de este capítulo.

<sup>15</sup> Metz, C. *Psicoanálisis y cine; el signifiante imaginario*, pág.55.

identifica con el agresor y con el agredido. Con el primero por la transferencia de sus deseos y actos que nunca se atreverá a realizar en su vida. Y con el agredido porque su moral o la ley lo obligan a pensar en el personaje como la víctima, como el yo ideal socialmente aceptado. Metz afirma al respecto: *"Para entender la película de ficción, tengo que tomarme por el personaje (= gestión imaginaria), a fin de que se beneficie por proyección análoga de todos los esquemas de inteligibilidad que llevo en mí, y a la vez no tomarme (= regreso a lo real) a fin de que pueda establecerse la ficción como tal (= como simbólico): se trata del parece real"*<sup>16</sup>.

#### 2.4. LOS SIMBOLISMOS Y LAS CONNOTACIONES

El significado del filme tiene dos momentos inevitablemente unidos: la **denotación** y la **connotación**. La primera consiste en la identificación cultural de los elementos de una película, donde los códigos de reconocimiento condicionan ya el significado. La connotación se da en un segundo nivel y es parasitaria de la denotación. Constituye el terreno del sentido, donde a partir de la materia significante se va más allá de lo que representa la imagen.

En lingüística, la división entre denotación y connotación ha presentado serias dificultades conceptuales porque los significados estables y los significados subjetivos de las palabras no se pueden precisar fácilmente, incluso entre los usuarios de una misma comunidad lingüística. Las definiciones de A. Martinet más que centrarse en el signo aislado, consideran a los hablantes en estos niveles de sentido, de ahí su utilidad.

---

<sup>16</sup> *Ibidem*, pág. 57.

Para este autor la denotación es "aquello que está en el valor de un término es común al conjunto de los hablantes de una lengua"<sup>17</sup>. Y la connotación consiste en "todo lo que el término puede evocar, sugerir, excitar, implicar de forma vaga o precisa, en cada uno de los usuarios individualmente"<sup>18</sup>.

Ahora bien, en cuestión de imagen Roland Barthes desarrolló el tema aplicado a la fotografía<sup>19</sup>. Para este autor, el contenido del mensaje fotográfico en el nivel de la denotación no está codificado, pues si bien una imagen fotográfica no es la realidad, al menos es el **analogon** perfecto de la realidad. A la vez reconoce una paradoja motivada en la connotación, pues a pesar de que el mensaje fotográfico carece de código, coexiste con otro codificado: el tratamiento, la retórica de la fotografía. Recordemos que en los detalles de producción de este tipo de imagen, se encuentran los elementos connotativos: el trucaje, la pose, los objetos, la fotogenia, el esteticismo y la sintaxis<sup>20</sup>.

Por su parte, la denotación cinematográfica se basa en los significantes visuales de la película; para Metz éstos estaban resumidos en la analogía de la imagen y del sonido, así como en sus ocho tipos sintagmáticos vistos en el capítulo anterior<sup>21</sup>. El cine, debido a la duplicación mecánica, reproduce códigos de pertinencia vinculados tanto con la banda sonora como la visual, gracias a una motivación aparente con su referente. Sin embargo, ya hemos demostrado que también moviliza códigos culturales de reconocimiento acercando a la imagen a lo arbitrario. Al mismo tiempo sabemos que la gran sintagmática del filme es la materia significativa del cineasta y tiene sentido sólo en el conjunto del relato.

<sup>17</sup> Baylon Christian y Paul Fabre. *La semántica*, pág. 42.

<sup>18</sup> *Ibidem*, pág. 42.

<sup>19</sup> Véase el famoso ensayo de este autor, "El mensaje fotográfico", en *Lo Obvio y lo obtuso*.

<sup>20</sup> Cfr. Barthes, R. "El mensaje fotográfico", en *Lo Obvio y lo obtuso*, págs. 13-21.

<sup>21</sup> Véase el apartado 1.4.2. del capítulo uno.

Metz dice que mientras el plano de la denotación lo componen los elementos significantes como los dos mencionados arriba, el plano de la connotación no lo desarrolla, pero si partimos de la forma cinematográfica podemos ubicarlo en tres elementos:

- El **estilo** y el **género**. De los encuadres, de los movimientos de cámara, de los efectos de luz, de las motivaciones de los personajes, de la banda sonora y del montaje. El estilo del cineasta puede ser aislado o relacionado con las funciones narrativas. Cuando es aislado, el estilo tiene una función poética en términos de Jakobson: lo importante es la belleza del significante. Cuando es relacionado, por ejemplo, los movimientos de cámara pueden indicarnos la trayectoria de un personaje que aún no le hemos visto el rostro, o bien, el montaje puede presentarnos una relación de simultaneidad de acciones que en algún momento se encontrarán.

Es bien sabido que un director en ocasiones debe ceñirse a las características del género. Así en un *western* no podrá faltar un duelo, tratado, desde el punto de vista estilístico según el famoso campo-contracampo. Con ello se sugiere al espectador una enfrentamiento cara a cara. Pero, aun así los géneros se transforman y enriquecen gracias a la creatividad y propuestas de cada director porque no se debe olvidar una de las principales característica del lenguaje cinematográfico: no es una lengua.

- Al servicio de la **intriga**. Todo el aparato significativo debe estar subordinado a las necesidades narrativas del filme cuya connotación es siempre simbólica: el enigma del protagonista del cine negro está acompañado con escenas oscuras durante su presencia en pantalla, la música constante no diegética anuncia el *estar ahí* de un asesino o de una situación humana, el montaje breve, logrado mediante cortes directos, se utiliza en momentos de persecución y tensión.

Como se puede ver, cada objeto representado en la imagen remite a una transferencia de sentido que por lo regular se encuentra en la lógica misma del filme, confrontada con la experiencia del espectador.

El simbolismo cinematográfico recurre sobre todo a tres figuras retóricas: la **metáfora**, la **metonimia** y la **alegoría**. La metáfora se emplea para hacer comparaciones sin evidenciar el objeto real. Por ejemplo, un día nublado puede ser la metáfora de una mente enfermiza que planea un acto ilícito. La metonimia se ubica en el plano del montaje toda vez que muestra los efectos sin hacer referencia a las causas. Aquí se ha afirmado que el cine interrelaciona sus significados tanto por lo que antecede como por lo que sigue a una imagen, así se muestra un accidente ferroviario cuyas causas serán explicadas en imágenes posteriores (*flashback*) al momento en que los terroristas minaron las vías. La alegoría se emplea como corolario a todo el filme, donde se busca justificar y explicar los grandes temas de la película con ideas abstractas: violencia contemporánea, patologías sociales, amor y desamor<sup>22</sup>.

El cine expresionista es uno de los más simbólicos que han existido. En él la escenografía, los ambientes, los personajes son fuertemente emblemáticos. Cada elemento participa en el relato de manera interrelacionada, así la visión deformada y patológica de los personajes se refleja en una escenografía con grandes sombras y figuras triangulares; el ambiente es desolador y misterioso.

La exageración del cine expresionista de actitudes, imágenes y ambientes tiene en el fondo una crítica social para demostrar que la realidad es un gran teatro, un espectáculo, una puesta en escena, que a veces es indispensable transformar.

---

<sup>22</sup> Véase apartado 3.8. del siguiente capítulo.

De acuerdo a lo expuesto, ¿por qué se habla de codificaciones simbólicas y connotadas? No hay que olvidar que el ser humano percibe, clasifica y nombra su entorno en función de ciertos esquemas culturales que ha aprendido a lo largo de su vida. Esta experiencia vital codificada está enriquecida con otros códigos especializados que se apropia, tal es el caso del cine, y se logra con sólo observar una pequeña cantidad de películas. El espectador ha aprendido a construir el sentido de los filmes bajo la dependencia de su contexto personal y de acuerdo a su historia fílmica.

## 2.5. LAS ESTRUCTURAS NARRATIVAS

Cuando se habla de cine se da por hecho que se habla del cine de ficción, es decir, de aquél que cuenta una historia a través de acciones y personajes.

Es tan común esta idea que se ha llegado a confundir cine con relato. Sin embargo, el cine de ficción es más el resultado de intereses sociales y no tanto de cuestiones propias del lenguaje cinematográfico. El origen del cine de ficción se encuentra:

1. En las tradiciones populares como el melodrama, el circo y la feria.
2. En los modos de representación burgueses como la novela, la pintura y el teatro.
3. En la necesidad de explotar de manera masiva un medio que rápidamente perdió el interés de la imagen por la imagen, por lo cual se convirtió en el gran narrador del siglo XX.

También se puede hablar de otras razones que están directamente relacionadas con el fenómeno cinematográfico:

1. La imagen del cine no es exclusivamente reproductiva, pues el sólo hecho de mostrarla indica que se quiere decir algo más de ella. Aquí entra un dispositivo que se denomina: **puesta en escena**. Cada elemento de la imagen está deliberadamente colocado,

plenamente justificado en la historia, ya sea en el momento de su aparición o posteriormente. La puesta en escena significa mediante los elementos de composición de la imagen sobre la base de una función narrativa: el cuchillo como arma homicida, la casa donde ocurre la acción, el carro como deseo, el pueblo perdido, el viaje hacia la tierra prometida, entre muchos otros ejemplos.

Aunado a lo anterior se encuentra el hecho de que en toda sociedad los objetos tienen significados culturales o personales: *"toda figuración, toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado"* <sup>23</sup>. La imagen en movimiento es también una imagen en transformación que muestra un antes y un después. Como todo relato, la imagen cinematográfica se resume como la transición de un estado inicial a otro terminal. Así el cine lleva en la transformación misma de la imagen una historia que contar.

Otros estudios del relato cinematográfico apuntan tres características de éste:

1. Hay relato cuando una secuencia narrativa se da en tres etapas: equilibrio - conflicto - equilibrio. Lo que implica que no existe relato en planos no interrelacionados.
2. El relato, como discurso, es intencional y en esta medida el autor construye estrategias reconocidas por el espectador.
3. El relato se forma más en el receptor que en filme. Con base en sus creencias, conocimientos del mundo y del mismo cine, el espectador reconoce las estrategias del autor en el relato y avanza a fuerza de replantearse constantemente conjeturas e hipótesis de los caminos que llevarán al equilibrio final.

---

<sup>23</sup> Aumont, J. y otros. *Estética del cine*, pág. 90

Como se ve, es difícil hablar de un cine no narrativo porque incluso los documentales, cuyo propósito primario es reproducir la realidad con el fin de informar, testimoniar o denunciar, también *sufren* la transformación de la imagen, y no sólo esto sino que ponen en juego estructuras narrativas en los relatos hablados de sus personajes.

Finalmente, toda película no es más que la representación de algo imaginario y en este sentido, todo filme es forzosamente de ficción a pesar de que el guión se base en un suceso verídico e histórico.

### **2.5.1. DEL TEXTO NARRATIVO AL TEXTO CINEMATOGRAFICO.**

El texto, sin importar el lenguaje, tiene como característica general que es acabado, tiene sentido completo. Todo texto pone en juego una estrategia donde se entrelazan los elementos de la materia de expresión<sup>24</sup>.

Emile Benveniste distinguió entre **historia** y **discurso** como instancias del texto. Para él, la historia borra las marcas de la enunciación, mientras que el discurso, como estrategia comunicativa, parte de un enunciador hacia un destinatario. Las marcas de la enunciación son muy claras en el lenguaje escrito por el uso de pronombres y adverbios (yo, tú, aquí), pero en el cine se intentan ocultar. El punto de vista de la cámara cinematográfica esconde al sujeto de la enunciación; la cámara, sabemos, está ahí pero no debe evidenciarse por ningún personaje porque tan sólo una mirada furtiva hacia ella puede romper el efecto de realidad, y el espectador se verá de repente descubierto como el destinatario de la enunciación.

---

<sup>24</sup> Véase apartado 1.5.

Mitry prefiere hablar de **narración** en lugar de historia, y de **relato** en vez de discurso. La narración consiste en presentar los hechos en la medida en que aparecen sin evidenciar al enunciador. El relato, por el contrario, cuenta la historia de principio a fin, bajo una estrategia coherente que comprende la legibilidad del filme por parte del espectador.

El relato impone un ritmo al obtener ciertos efectos: suspense, sorpresa, calma temporal, *"remitiendo de esta forma a la existencia de un sujeto empírico de la enunciación, autor del enunciado-relato y, a la vez, en un plano bien diferente, a la de un enunciador implícito y un lector modelo capaz de actualizarlo a través de la cooperación interpretativa"* <sup>25</sup>. De esta manera, tanto el relato como el discurso, forman parte del juego comunicativo entre enunciador, texto y destinatario.

Lo importante de estas divisiones consiste en entender tres aspectos: el **espacio**, el **tiempo** y la **causalidad** de toda narración cinematográfica, las cuales ubican al filme en un lugar, época y condiciones determinadas con base en causas justificadas y así permiten la evolución de las acciones y de los personajes hacia el desenlace.

Mientras tanto, la narración y el relato, desde el punto de vista del espectador, son contruidos en la mente de éste ante la disposición material de la película. Es el espectador quien conecta las relaciones espacio-temporales y causales de tal manera que comprende lo ocurrido, a la vez que especula sobre lo que puede suceder.

Por su parte, la diégesis representa un pseudo-mundo. Va más allá de lo que se muestra en pantalla para ubicar el filme en una realidad distinta a la representada. Así el filme establece relaciones entre relato y narración en términos de orden, duración y modo.

---

<sup>25</sup> Zunzúnegui, S. *Op. cit.* pág. 183.

1. **Orden.** El relato puede organizar los acontecimientos de diversas formas, ya de manera lineal, ya a través de retrocesos (*flashbacks*) o adelantos (*flashforwards*).
2. **Duración.** Es la relación entre el tiempo diegético y el tiempo real, así como entre el tiempo del relato y el de la narración. En el primer caso, el tiempo diegético no suele coincidir con el real, al menos que se trate de propuestas concretas como la del filme *Solo ante el peligro (High Noon, Zinnemann-1952)* <sup>26</sup>. En lo que toca al tiempo del relato y de la narración, por lo común el primero es más corto; aquí se utiliza un mecanismo más cercano al funcionamiento de la memoria que al de una lengua: la **elipsis**, pues gracias a ella se pueden eliminar partes reiterativas e innecesarias de la historia.
3. **Modo.** Consiste en el punto de vista desde el que se conducen los acontecimientos y puede ser mediante un narrador omnisciente, un personaje principal o secundario. El resultado final puede estar centrado en la percepción de uno o varios personajes que den cuenta de un mismo hecho; la tarea del espectador será la de hacer deducciones, relaciones y formarse expectativas sobre la resolución del filme.

### 2.5.2. TRANSFORMARSE SIN QUERER: PROGRAMA-ANTIPROGRAMA.

Como todo relato en transformación de un estado X a otro Y, el cine de ficción lo hace de manera paradójica: *"poder y no poder prever la continuación, querer conocerla y no"*

---

<sup>26</sup> Este filme es un clásico *western* norteamericano. Un grupo de pistoleros esperan, en la estación del tren, la llegada de su líder recién liberado. La noticia corre por el pueblo y el sheriff que lo encarceló, junto con otras personas, están seguros que regresa para vengarse. Y es precisamente, en el transcurso de esta espera cuando un reloj marca los minutos de las 10:35 al mediodía, haciendo coincidir el tiempo diegético con la duración real de la película.

*quererlo*<sup>27</sup>. A Esto Roland Barthes lo nombró la tensión entre **la intriga de predestinación y las frases hermenéuticas**.

La intriga de predestinación consiste en un programa que durante los primeros minutos del filme plantea la historia, así como su resolución. En este momento, el espectador se formula una hipótesis y, si es atento, los mismos elementos del filme le marcarán el camino hacia el desenlace. De aquí se deriva la importancia que tienen los créditos y las primeras secuencias del filme.

Una vez iniciado el conflicto y, con ello, el desarrollo de la película, comenzará una serie de retrocesos o demoras, conocidas como frases hermenéuticas (o antiprogramas) que están formadas por pistas falsas, omisiones, azares, entre otros recursos narrativos.

En este juego de avances y retrocesos el relato progresa en forma de espiral, pues éste debe transformarse al mismo tiempo que es detenido, de lo contrario no existe una historia para contar.

Pensemos en una película de detectives donde el protagonista debe resolver el crimen al descubrir los motivos y a la persona que cometió el acto ilícito. Este primer planteamiento se dará a conocer al espectador al inicio y constituye la intriga de predestinación. Evidentemente las acciones de los oponentes o culpables estarán dirigidas a obstaculizar las indagaciones del detective, los recursos son variados: pistas falsas, asesinatos de los testigos, desviaciones deliberadas de los motivos, ocultamiento de información, entre muchos otros. Cada uno de estos obstáculos representará una frase hermenéutica que frene la llegada del final. No obstante, el acercamiento a la verdad es inevitable gracias a los pequeños avances después de cada retroceso.

---

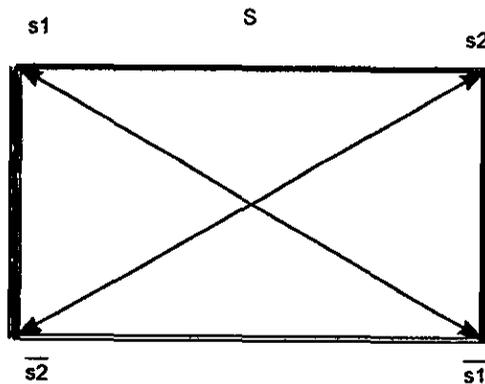
<sup>27</sup>. Aumont, J. *Op. cit.* pág. 125.

### 2.5.3. FUNCIONES Y PERSONAJES.

Las **funciones** de los personajes en el filme de ficción, principalmente clásico o aristotélico desde el punto de vista de su estructura, tienen relación con las que definió Vladimir Propp en sus estudios del cuento maravilloso. Para Propp el cuento era la sucesión de 31 funciones, sin embargo su propuesta es criticada por resumir y describir más que proponer un programa organizado.

Sin duda, A. J. Greimas enriqueció los postulados de Propp con su conocido cuadrado semiótico, con el que pretendía analizar las características comunes de toda narrativa que *condujeran al nivel de la significación*. Para ello propuso una estructura a partir de la cual se establecen las articulaciones y relaciones sémicas.

La estructura del cuadrado supone relaciones entre contrarios o ausentes en el nivel paradigmático. En forma esquemática se puede resumir de la siguiente manera<sup>28</sup>.



S representa la significación y articula dos **semas**<sup>29</sup> contrarios s1 y s2 mediante relaciones de conjunción y disyunción. El eje inferior, en función del primero, consiste en una

<sup>28</sup> Cfr. Courtes, J. *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva*. págs. 54 y 55.

<sup>29</sup> Unidades de significado.

ausencia de sentido y es considerado como contradictorio. Las flechas indican las siguientes relaciones:

==== Relaciones entre contrarios

↔ Relaciones entre contradictorios

==== Relaciones de implicación

En términos de Roland Barthes, estos semas son una suerte de miniprogramas que se interrelacionan entre sí hasta el desenlace del filme. Como se puede observar no se trata de enumerar y localizar las 31 funciones proppeanas en el relato cinematográfico, sino más bien de reconocer una red relacional que subyace detrás de cada filme.

A partir de esta base se desprende el modelo actancial, sistematizado en tres parejas de **actantes** (personaje<sup>30</sup> que cumple una función) cuyo pivote está en la relación sujeto/objeto. Así tenemos un **sujeto** (o héroe) que busca un **objeto** (en términos de deseo y que puede estar representado por una persona, el poder, el bien común); el **objeto** se inscribe dentro de la comunicación cuando el **destinador** fija una tarea que hay que cumplir para beneficio del **destinatario**; finalmente, esta relación sujeto/objeto puede ser favorecida o facilitada por un **ayudante** u obstaculizada, en la realización del deseo o de la comunicación, por un **oponente**.

#### 2.5.4. VEROSIMILITUD

El relato debe creerse, de lo contrario las estructuras narrativas no están bien articuladas y relacionadas.

---

<sup>30</sup> No hay que olvidar que personaje no es igual a persona. Las funciones del personaje pueden ser desarrolladas por objetos, ideas y animales.

Aristóteles definió la verosimilitud en términos de aquello que es **creíble**, aunque no sea verdadero. En este sentido, el universo diegético del relato es la base para que el espectador acepte lo que ve en el filme.

El verosímil se construye a partir de condiciones externas e internas. Las condiciones externas son las costumbres de una sociedad, pues se espera que los personajes actúen según las convenciones vigentes; así las acciones y las funciones de éstos deben ser previsibles por el espectador. Este empleo del término establece relaciones con la realidad, o al menos, con lo que la mayoría de la gente cree que es lo real.

Las condiciones internas de lo verosímil, tienen su punto de partida en las relaciones entre películas de un mismo género. Hay ciertas acciones o funciones de los personajes permitidas sólo en un género. Por ejemplo, si alguien se transporta de un lugar a otro sin necesidad de un vehículo, sólo es verosímil en el cine de ciencia ficción; en el *western* clásico, los indios son salvajes que hay que civilizar, o mejor aún, eliminar. Así el relato se ve limitado *"por su pertenencia a un cierto modelo de escritura, a un género"*<sup>31</sup>.

## **2.5.5. LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS HOLLYWOODENSES.**

Cada vez que se habla de géneros, se abren las puertas de una gran controversia porque, según la perspectiva, se tienden a enfrentar las categorías entre sí, e incluso a trasladar las características de un género a otro y a no aceptar otras.

Este trabajo entiende por género un corpus de películas (criterio cuantitativo) que comparten similitudes formales y temáticas (criterio cualitativo).

---

<sup>31</sup> Barthes, Roland y otros. *Análisis estructural del relato*. pág. 13.

Los géneros cinematográficos deben ser reconocidos por el espectador tanto por las evidencias que muestran (tipos de personajes, escenarios, iluminación o ambientes) como por el tratamiento de las acciones y situaciones: irónico, trágico, paradójico.

Se puede hablar, en un primer momento, de una macrodivisión genérica: cine documental y cine de ficción. El primero, si bien utiliza recursos narrativos, tiene como finalidad describir la realidad, mientras que el de ficción cuenta un relato imaginario y se divide en una larga serie que a continuación se menciona<sup>32</sup>.

1. **Western.** Es uno de los géneros más cinematográficos, pues no se encuentra antes en literatura o en teatro. Se caracteriza por la llegada de la civilización en la persona de un individuo aislado, con un código moral que muchas veces no respeta lo señalado por la sociedad o la ley, es decir, sólo obedece a sus principios sin importar el consenso social. Esta civilización representa el imperio del orden y la armonía; los medios son contradictorios; por lo tanto, se emplea la violencia o la lógica del más fuerte.

Dentro de los elementos estructurales y estilísticos del *western* se pueden mencionar:

- **El paisaje.** Este género representa la colonización geográfica del Oeste norteamericano, por lo tanto, el marco ideal es el de los grandes espacios abiertos de las praderas, llanuras, valles, montañas y desiertos.

- **Personajes.** Las principales actividades productivas de los participantes en el *western* son la agricultura, la ganadería y la minería. Sin embargo, ciertos servicios, en la primitiva

---

<sup>32</sup> La controversia de los géneros cinematográficos es extensiva a las clasificaciones. La división aquí propuesta está basada en las nociones de Norman Kagan, retomadas por Lauro Zavala en una guía de análisis cinematográfico. Me pareció la más indicada porque tiene su fundamento en las películas más vista en todo el mundo, es decir, las hollywoodenses. No obstante, el desarrollo de cada género se realizó gracias a la consulta de libros especializados, de ensayos, de enciclopedias monotemáticas, asimismo se encontraron los elementos comunes de un género dentro de mi cultura cinematográfica. Las fuentes consultadas fueron: Zavala, Lauro. *Permanencia voluntaria*, págs. 73-78. Kagan, Norman. *American skeptic: Robert Altman's genre-commentary films*. CD-ROM de *Cinemanía 96* y la siguiente base de datos sobre cine en internet: <http://us.imdb.com>.

civilización de la aldea, son indispensables: la cantina, el banco, la prostitución, la oficina de telégrafos, el sheriff. Como toda sociedad premoderna los personajes defienden su pequeño mundo, son cerrados al cambio ante el ambiente violento y hostil en el que se vive. Dentro de los personajes destacan los pistoleros; son ellos finalmente los que llevarán el progreso al asesinar a los rufianes, al cuidar a los trabajadores del tren, o bien, al imponer el orden en el pueblo.

- **Animales y objetos.** El caballo, el ferrocarril y el revólver, son los objetos convertidos en motivos de la narración. Un buen caballo garantiza el viaje constante y la conquista de nuevas tierras. El ferrocarril supera al caballo porque moviliza rápidamente aquello que el animal le es imposible o se tardaría mucho más. El revólver es la llave de la vida, sin él y sin la habilidad para manejarlo, el hombre muere.

Este género se ha considerado épico porque representa la aventura del pueblo estadounidense por conquistar el Oeste de su propio país. Sin embargo también se ha catalogado como **imperialista** en la medida que el hombre blanco sustenta la civilización a través de una supuesta cultura del progreso, concretizada en la locomotora, en los incipientes medios de comunicación (teléfono, telégrafo) y en las armas de fuego; él está por encima de otros hombres, de sus culturas y de sus territorios. En el *western* no hay despojos, únicamente posesión *justa* de lo que antes no le pertenecía a nadie: la tierra, el amor de la india, las culturas tradicionales.

Algunos de los principales westerns son: *El nacimiento de una nación* (Griffith-1915) *El hijo de la pradera* (Baggot-1925), *La diligencia* (Ford-1939).

2. **Detectives.** Se ha incluido en este género a otras categorías como el cine de gánsters, el policiaco, el cine negro y el del crimen organizado. Todos coinciden en llevar a cabo una acción moral en un mundo corrupto.

En este género la ambigüedad en los personajes, situaciones y acciones es notoria. Ambigüedad en cuanto que no se sabe quién sustenta la justicia y la moral. El detective no es un personaje estereotipado porque no se desenvuelve *correctamente* desde el punto de vista social; sus actos pueden tener como motivación intereses personales. Asimismo, la víctima sólo lo es en apariencia mientras obtiene algún beneficio. El objeto de deseo no se busca por posesión y poder, sino que representa la miseria humana y la avaricia.

La confrontación ética es clara entre lo correcto (que muchas veces es bastante cuestionable) y la forma en que los personajes consiguen lo que desean.

Las constantes estilísticas del género detectives son: 1) mostrar los efectos pero no las causas, así el protagonista deberá descubrir las razones de un crimen; 2) el planteamiento del crimen se hace en las primeras secuencias para que el detective aclare la serie de confusiones del espectador o de otros personajes en torno a lo ocurrido; 3) la moral siempre se impone al final, aunque no sea la moral socialmente aceptada; 4) los métodos de la resolución son variados: la persecución y muerte, la investigación meticulosa unida a la sagacidad deductiva, la aceptación legal de lo prohibido (tráfico de alcohol, por ejemplo).

Se pueden mencionar los siguientes filmes del género: *Crimen perfecto* de Hitchcock (1953), *El halcón maltés* de Huston (1941) y *Bonny and Clyde* de Penn (1961).

3. **Ciencia ficción y horror.** Ambos tienen en común un mundo posible ajeno al nuestro y una complicidad con lo extraño. Lo inexplicable puede provenir de la ciencia misma, o bien, del ocultismo.

En lo particular, la ciencia ficción muestra un mundo futuro pesimista, caótico, donde las diferencias sociales están polarizadas. La tecnología no sólo sirve para brindar comodidades a una élite, también se utiliza como herramienta para controlar a un pueblo mediante la represión física (armas sofisticadas) y mental (lobotomías, control genético).

El mundo diegético de la ciencia ficción está deshumanizado y desvalorizado, aunque nunca se pierde la esperanza que el *statu quo* cambie.

El antecedente de este género se encuentra en la literatura principalmente del siglo pasado. Autores como Verne y Wells escribieron aquello que imaginaron y que alguna vez la humanidad lo realizaría. Ambos vivieron en el siglo de los inventos, de los descubrimientos, del avance científico y tecnológico de la Revolución Industrial. La idea del progreso se extendía por Europa y Estados Unidos, para estos países el futuro estaba cercano. En el cine los filmes del famoso ilusionista teatral George Méliès, llevaron la máxima conquista de la ciencia a la pantalla: la llegada de un hombre a la Luna, con su película *Le voyage dans la lune* (1902). Como era de esperarse las temáticas a partir de entonces se diversificaron desde el científico asocial en busca del control y poder absoluto sobre los demás mediante la creación de monstruos, de sustancias encaminadas a alterar las características físicas (hombres invisibles, gigantes, mutaciones), de bombas ultradestructivas, hasta las invasiones extraterrestres donde los terrícolas, a pesar de su evidente atraso tecnológico, saldrían victoriosos. Algunos títulos sobresalientes de este género son: *El gabinete del doctor Caligari* (Wiene-1919), *El asesino invisible* (Cardona-1964), *2001, una odisea del espacio* (Kubrick-1968).

Por su parte, el cine de horror tiene como fin, más que una crítica a la sociedad tecnologizada y deshumanizada, jugar con los miedos del espectador al someterlo a

suspensos, sobresaltos, temores y ansiedades. El horror proveniente de la ciencia se concretiza en el mito del **Frankenstein**<sup>33</sup>, es decir, en el hombre convertido en dios. El resultado es un ser destructivo a las órdenes de su creador, pero en el fondo demuestra cierta independencia y un inexplicable código ético.

El cine de horror ha tenido varias vertientes desde el mito de Frankenstein: la más compleja, el cine de suspenso; la más vendida, el cine *gore* donde sin ningún pudor se muestra sangre, vísceras y huesos de las víctimas. Ejemplo excelente del primero es sin duda *Los pájaros* de Hitchcock (1963), y del segundo el serial interminable de *Pesadilla en la calle del infierno*<sup>34</sup>. El horror psicopatológico es ajeno a toda experiencia sobrenatural, más bien emerge de los sustratos más oscuros del ser humano, mientras que el horror *gore* halla sus antecedentes en los gustos populares por ver lo inesperado, lo inverosímil y lo sanguinario.

4. **Fantástico**. Como su nombre lo indica, es un género relacionado con la imaginación y los sueños frente a las experiencias de la vida. Lo fantástico proviene de lo inexplicable, de un don innato o atribuido, de una búsqueda o de un logro. Los filmes infantiles constituyen la mejor muestra de esto: *Alicia en el país de las maravillas* (1933) y *El mago de Oz* (Fleming-1939). Sin duda los dibujos animados han permitido al género fantástico desarrollar la imaginación y los sueños de los adultos y niños por su facilidad técnica, por su creación de escenarios irreales y por hacer posible lo imposible en el mundo real (animales que hablan, cosas que piensan, personajes omnipotentes).

---

<sup>33</sup> El primer filme con este título se filmó en 1910 por J. S. Dawley en Estados Unidos.

<sup>34</sup> Hasta 1997 existían ocho filmes de este serial. Aquí apuntamos sólo cuatro referencias: *Nightmare on Elm Street* (Wes Craven - 1984); *The dream master* (Renny Harlin - 1988); *Wes Craven's new Nightmare* (Wes Craven - 1994); *Freddy vs Jason* (Rob Bottin - 1997).

Entre otras temáticas del género, se halla la atracción mágica del Oriente, donde los sultanes valientes, los magos, las lámparas maravillosas y las espadas con poderes divinos, son elementos recurrentes. Asimismo, la mitología griega ha sido una fuente inagotable para los filmes fantásticos en los que los hombres están a disposición de los caprichos de los dioses, de sus enfrentamientos y envidias.

Una fuente importante del cine fantástico lo constituyen las adaptaciones de los cómics. Por su carácter de folletín, el cómic hecho cine no sólo rescata las características sobrehumanas o mágicas de sus personajes, sino también su seriación. Cada filme se convierte en un episodio donde los protagonistas desarrollan secuencias climáticas que nunca llegan al desenlace, pues siempre habrá elementos sueltos para justificar la continuación.

5. **Guerra.** Este género se ha desarrollado en gran medida en el cine hollywoodense por ser Estados Unidos uno de los protagonistas de las guerras reales de este siglo. Como el *western*, tiene fuertes connotaciones ideológicas al resaltar el nacionalismo, la defensa del territorio y la destrucción del enemigo.

En un inicio no se cuestionaba la guerra en sí, ni mucho menos sus verdaderas causas. Lo importante se ocultaba, como en la realidad, bajo una cortina de valor y heroísmo personal. La aceptación social de los personajes estaba determinada por la grandeza de su lucha y de su ejército, recompensada por una bella mujer en espera constante del amado. El regreso suponía un nuevo mundo: para el perdedor la imposición de una cultura; para el vencedor el engrandecimiento de su nación, sin embargo, en el fondo las cosas seguían igual.

Este género ha sufrido transformaciones importantes principalmente por las guerras absurdas como la de Vietnam. Los códigos genéricos son superados por la realidad y algunos directores, como Oliver Stone, ahora cuestionan la guerra; la representan como una ignominia que no soluciona nada. Los personajes y las acciones de estas últimas películas son la contracorriente ideológica del género original: transparentar los motivos de una guerra ante la sociedad.

Los enemigos de las guerras no son sólo hombres de otras culturas, sino también seres extraterrestres. El ejemplo más claro se halla en el film de Byron Haskin *La guerra de los mundos* (1953). Los marcianos atacan la tierra bajo una versión moderna del caballo de Troya, aunque finalmente mueren por una causa ajena al genio humano: el aire terrestre.

Dentro de este género se encuentran los filmes sobre las guerras civiles y revoluciones: Rusia, Estados Unidos, México, España y Cuba. Se distinguen por su defensa de los ideales de un pueblo oprimido, pero valiente. En nuestro país existen películas ejemplares: *El Compadre Mendoza* (1933) y *Vámonos con Pancho Villa* (1935), ambas de Fernando de Fuentes.

Por otro lado, la guerra no es forzosamente el tema central de este género. Se debe distinguir entre los filmes que la usan como telón de fondo de una historia de amor, de los que resaltan los efectos especiales de la destrucción (naves superdotadas, rayo láser, armas moleculares), o bien, de los que pretenden hacer una crítica social a la agresividad de los humanos.

6. **Amor y erotismo.** Se caracteriza por la búsqueda y el encuentro del amor, por lo regular, en pareja. En la búsqueda los amantes se enfrentan a diversos obstáculos (frases hermenéuticas en términos de Barthes): la sociedad, los padres, la clase social, la profesión,

la enfermedad. Se espera que el amor triunfe, pero no siempre es posible pues la fatalidad se puede apoderar de los protagonistas.

El sexo constituye un momento sublime en este tipo de filmes porque los amantes se encuentran al desnudo física y sentimentalmente, al menos en un momento efímero. El encuentro sirve de pacto eterno a pesar de una inminente separación.

La diferencia entre los diversos filmes de este género se halla en los siguientes elementos estilísticos: 1) el tratamiento de la historia: melodramático (*Love story*, Hiller-1971), sensual (*El último tango en París*, Bertolucci-1971)), trágico (*Romeo y Julieta*<sup>35</sup>); 2) el tipo de amor: puro, casto, patológico, incestuoso, juvenil o prohibido; 3) el hombre: perdedor (Bogart) o vencedor (James Bond); 4) la mujer sumisa contra la vampiresa; 5) la estrella favorita: Bardot, Monroe, Gable, Valentino.

**7. Mundo del espectáculo.** Aquí se incluyen los famosos musicales de mediados de siglo. La característica genérica es precisamente una compulsión escénica: el teatro, el cabaret, la calle, como lugares de puestas en escenas, de coreografías. Esta compulsión forma parte intrínseca de la historia de tal modo que la música y los bailes avanzan en conjunto con la intriga.

El mundo del espectáculo es atractivo, de elegidos, de seres únicos para ser admirados por sus cualidades y defectos. Este mundo, pertenece a lo público y, por eso, siempre muestra la alegría de vivir dentro de una realidad extracinematográfica regularmente hostil.

Los musicales versan alrededor de cualquier moda bailable: el rock and roll, el mambo, el tap, la danza clásica y contemporánea, el folklore. Pero también los hay operísticos y

---

<sup>35</sup> En cualquiera de sus versiones. Aquí mencionamos tan sólo tres: *Romeo et Juliette* (Clément Maurice, 1900), *Romeo y Julieta* (Miguel M. Delgado, 1943), *Romeo y Giulietta* (Franco Zeffirelli, 1968).

jazzeros, donde la historia cantada o el virtuosismo musical, desplazan a los movimientos rítmicos.

Se pueden mencionar los siguiente ejemplos: *Melodías de Broadway 1955*, (Minelli-1953), *Amor sin barreras* (Robbins y Wise-1961) y *Allá en el Rancho Grande* (Fernando de Fuentes-1936).

8. **Locura.** No se refiere precisamente a un tipo de cine con personajes patológicos, sino más bien al hecho de que un individuo o un grupo decide renunciar a las normas sociales y, con ello, salirse de los cánones de la normalidad.

Este género enfrenta la realidad con el universo diegético en términos de verosimilitud. El espectador está en constante confrontación entre lo que ocurre en el filme y lo posible en la realidad. Se espera que lo normal o la ley predominen sobre la locura individual o colectiva; si fracasa la norma, el tiempo, el olvido o la muerte de los personajes matendrán el imperio de la costumbre social.

Las locuras colectivas son patentes en filmes como *Naranja mecánica* de Kubrick (1972), *Perros de reserva* de Tarantino (1992) y *Mujeres al borde de un ataque de nervios* de Almodóvar (1988). Por su parte, la locura individual es notoria en la mayoría de la películas de Hitchcock, sobre todo en *Psicosis* (1960).

9. **Rompimientos genéricos<sup>36</sup>.** La tradición moderna de búsqueda de lo nuevo, de rompimiento con lo clásico y lo establecido, encontró su lugar en el arte cinematográfico de finales de los cincuenta con la llegada de los famosos nuevos cines.

---

<sup>36</sup> Las dos siguientes clasificaciones no pertenecen ya Kagan y Zavala. Sin embargo, en la búsqueda fueron mencionadas constantemente, por lo que me pareció importante desarrollarlas.

En Europa en esta época algunos directores comenzaron a sentir que los géneros limitaban su creación personal y comenzaron a cuestionarse sobre la forma de organización industrial del cine, la cual limitaba la expresión del cineasta.

Se percataron que a la industria cinematográfica hollywoodense le convenía la estructura de los géneros porque no sólo determinaban gustos y preferencias en el público espectador, sino también formas de organizar la producción, la distribución y la proyección de las películas. Incluso, algunos actores llegaron a ser parte necesaria de las películas genéricas y se formó el llamado *star system*, amparado en una forma de hacer películas basada en la división y especialización del proceso de producción: el *studio system*. Con ambos sistemas era muy sencillo presupuestar gastos y prever ganancias.

Otros directores, en su mayoría europeos, bajo la influencia de la modernidad literaria y pictórica, estaban acostumbrados a considerar sus filmes con cierta áurea y autenticidad. En esta medida, hicieron lo posible por encargarse desde el cuidado del guión hasta el montaje. Sin embargo no fue suficiente la toma de conciencia, se necesitó que sus ideas e imaginación se reflejaran en las películas. Las propuestas de los *nuevos cines* no se hicieron esperar: la Nueva Ola Francesa, el Nuevo Cine Alemán y el Nuevo Cine Latinoamericano. Sin embargo, estos movimientos encontraron sus antecedentes en los primeros veinte años del cine con las famosas vanguardias: el expresionismo alemán, el cine intelectual soviético, el futurismo, el dadaísmo y el surrealismo.

Cabe hacer la aclaración que algunos investigadores y traductores han llamado a este tipo de cine lúdico e inconforme, **cine de autor** y han pretendido englobarlo en las categorías de los géneros. Es un error, pues si algo tienen en común es precisamente el *rompimiento y la negación de las fronteras genéricas*.

El cine moderno no se puede caracterizar porque la propuesta de cada filme es única e irrepetible, sino ¿dónde está el espíritu creador? o como diría Octavio Paz, ¿qué pasa con la tradición de ruptura de todo el arte moderno?

10. **Cine de culto.** Más que por características internas (de no ser porque se aleja de temas no comerciales, acercándose a la violencia y a la estupidez injustificadas), este tipo de películas nombradas en inglés **cult films** se distinguen por sus condiciones sociales de producción y recepción. Se produce con poco dinero al igual que el cine de autor o independiente, sólo que no participa en las concursos internacionales porque los jurados no los consideran con calidad cinematográfica o de contenido. Sus círculos de exhibición están limitados a universidades, videos caseros o salas privadas de las mismas productoras. Se acostumbra programar, bajo el argumento de una mejor ambientación, a altas horas de la noche. Evidentemente, el **cult films** es para sus adeptos el único cine inteligente. Un ejemplo es *Border Crimes* de Rafael González Manjarrez.

## 2.6. EL SONIDO DEL CINE.

Pasaron más de treinta años para que a la banda de la imagen se le agregara sonido sincrónico. El cine nació imagen, pero no por ello fue mudo. El sonido se escuchaba en las salas de proyección a través de músicos presenciales que interpretaban las canciones de acompañamiento.

Durante el desarrollo del filme, los personajes gesticulaban y emitían sonidos articulados reconocidos, aunque no se oyeran. Cuando los diálogos eran muy importantes se recurría al cartel escrito. El lenguaje hablado, a pesar de la inteligibilidad de la imagen, en ocasiones era necesario para precisar ideas o conceptos.

En este sentido, se puede afirmar que el cine mudo no lo fue, más bien, se trató de un cine **silente**.

En la actualidad, el sonido es uno de los elementos más olvidados en el estudio del cine y los intentos de análisis han apuntado a compararlo o subordinarlo a la imagen. La banda del sonido funciona como analógica de la realidad, pero muchas veces lo hace de manera exagerada. La hipérbole sonora es una constante en las películas de acción<sup>37</sup>.

El sonido cinematográfico se presenta en forma de voz, música y ruidos o efectos y *"suele atender a su localización en función de la imagen"* <sup>38</sup> La voz es la palabra que comparte junto con la imagen, la responsabilidad de desarrollar el relato de manera lógica; ayuda a economizarlo y a hacerlo más comprensible. Por su parte, la música por lo regular cumple la función de anuncio y reiteración cada vez que aparece un personaje o una situación. Los ruidos o efectos principalmente son utilizados como elementos *onomatopéyicos* de los objetos que aparecen en la imagen.

En forma general, el sonido también puede ser un elemento de transición entre secuencias. Por ejemplo, un grito al final de una escena sangrienta, puede conducir a un oscurecimiento de la pantalla y continuar hasta la siguiente escena, tal vez, en el hospital o en el cementerio.

También se habla de planos sonoros de acuerdo a la sensación de profundidad de los personajes u objetos en relación con el lugar del espectador. Así, es mucho más verosímil casi no escuchar el ruido de una parvada que en la imagen se ve alejada, que oírlo como si estuviera frente al público de la sala.

---

<sup>37</sup> Esto es claro cuando intentamos ver un filme sin sonido, o bien, en los momentos de fallas técnicas mientras observamos una proyección.

<sup>38</sup> .Zunzúnegui, S. *Op. cit.* pág. 166.

Por otro lado, el plano sonoro establece relaciones con el campo visual y así tenemos: el **sonido en campo** (la fuente es visible: un radio, la calle, una persona); el **sonido fuera de campo** (la fuente no es visible: el ruido de una regadera mientras se está en un comedor); el **sonido off** (que es un sonido ajeno al campo y fuera campo; está alejado en el tiempo y en el espacio, es la voz del narrador).

Sin embargo, el sonido está codificado aunque se subordine a la imagen. Es tan importante que los efectos esperados por un director no se darían sin una banda sonora de calidad. No sólo por la voz, sino también por los sonidos ambientales y en *off* que de alguna manera decoran y hacen avanzar la narración.

## **2.7. LOS CÓDIGOS CINEMATOGRAFICOS: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO**

La imagen se define de manera corriente como una *representación* de un objeto concreto o imaginario (imágenes mentales). La imagen cinematográfica hace alusión al mundo concreto de referentes singulares y tiene como característica compartida con la fotografía y la pintura el soporte bidimensional en el que se encuentra la materia signifiicante; a la vez se distingue de éstas por su movimiento. Las demás características de la imagen cinematográfica se explican a continuación por la importancia que representan.

### **2.7.1. PLANO, ENCUADRE, CAMPO, FUERA CAMPO Y PROFUNDIDAD DE CAMPO.**

Dentro de lo cinematográfico encontramos varios conceptos que conviene precisar. El primero de ellos es el **plano**. Sin duda una idea problemática por la diversidad de usos tanto a nivel técnico como teórico. El término en un inicio distinguió las tomas en el rodaje, pariendo de una línea perpendicular a la cámara a través de la cual se dividía a la figura humana. Actualmente esta división es muy conocida y se puede resumir en *planos abiertos*,

medios y cerrados, según la porción que ocupe el cuerpo humano en relación a su ambiente.

De manera un tanto arriesgada por su simplicidad, algunos manuales cinematográficos han intentado llenar de significados y funciones a estos planos que sólo estudiantes o directores noveles siguen al pie de la letra.

Por otro lado, la idea de plano también posee características espaciales y en este medida se ha enfrentado al plano fijo contra el móvil (como el caso del *travelling*). El plano móvil se popularizó a finales de los años cincuenta con la utilización del plano-secuencia, es decir, un plano que dura el equivalente de una secuencia sin que medie corte alguno.

También se ha concebido al plano como un segmento del montaje toda vez que abarca una escena rodada de una sola vez, lo que involucra al tiempo y al espacio narrativo.

Desde el punto de vista teórico se ha visto en el plano, como lo mencionamos en el capítulo I<sup>39</sup>, la unidad mínima significativa del cine, pues, afirma Mitry, *"hablar de imagen cinematográfica es considerar una imagen animada y, por lo tanto, el conjunto de fotogramas constituidos de un plano. En consecuencia, decir un plano o una imagen cinematográfica es decir exactamente lo mismo"*<sup>40</sup>.

Ahora bien, todo plano define un **campo**, esto es, una porción de lo **real concreto** contenida en un encuadre<sup>41</sup>. El encuadre señala los límites del campo, de lo visible por el espectador, fragmenta la realidad y la transforma en el discurso cinematográfico. Los límites del **encuadre** están claros, pero los del campo superan a éste, pues la imagen no termina en lo mostrado, sino incluye lo supuesto y posiblemente encuadrado. A esta porción

---

<sup>39</sup> Véanse apartados 1.4.1 y 1.4.2.

<sup>40</sup> Mitry, J. *Op. cit.* pág. 16.

<sup>41</sup> Cfr. Zunzunegui, S. *Op. cit.* pág. 159.

ausente en la pantalla, se le conoce como **fuera campo**. El encuadre de un rostro, supone un cuerpo que lo sostiene, el cual puede ser concretizado o no en el siguiente corte. Se ha propuesto nombrar al primero **fuera campo concreto** y al segundo **fuera campo imaginario**. Estos dos elementos se relacionan en la estructura de un filme gracias al **raccord**<sup>42</sup> de los movimientos de los personajes y de los objetos, así como de las miradas.

Existe un fuera campo que merece ser mencionado porque cuando se llega a evidenciar rompe con el efecto onírico del filme. Este fuera campo es el de la producción, es decir, *"de la enunciación, sólo susceptible de aparecer sobre la pantalla bajo la apariencia de enunciación enunciada"*<sup>43</sup>. Cuando este fuera campo se hace evidente, ya sea por error o de manera intencional, la presencia de los sujetos de la enunciación al sugerirse o aparecer en el campo, rompen el efecto de transparencia y hacen recordar al espectador que está viendo una película.

Por otro lado, el plano se presenta en dos dimensiones, es decir, carece de volumen, de espacialidad interna. Los recursos técnicos (distancia focal del lente, apertura del diafragma y la ilusión de movimiento), no obstante, ayudan a *corregir* este defecto de la imagen cinematográfica para darle mayor realismo a través de la **profundidad de campo**<sup>44</sup>. Para Bazin, cuyo concepto realista hacía concebir al cine como el medio de reproducción más sofisticado que el hombre ha creado, la profundidad de campo permitía al espectador mayor participación al tener un encuadre nítido y ser él quien decidiera lo que destacaba de éste.

---

<sup>42</sup> El **raccord** es la continuidad exigida por el montaje debido a los cortes. Se pretende con esto lograr la transparencia de la enunciación cinematográfica.

<sup>43</sup> *Ibidem*, pág. 161.

<sup>44</sup> Rango de nitidez de una imagen entre el primer plano y el fondo.

## 2.7.2. EL MONTAJE

El plano constituye la unidad mínima de significación del cine, pero se trata de un significado contingente que cambia según la posición y la función que en el filme cumpla. El montaje organiza los planos en cadenas sintagmáticas.

Se afirma que el montaje nació con el cine mismo, pues a pesar de rodarse las primeras películas en un solo plano, los motivos se acercaban o se alejaban de la cámara, variando el plano según la relación entre el cuerpo humano y el medio.

Asimismo, el montaje *"reproduce las condiciones de selectividad de la percepción y la memoria humanas, en lo que éstas tienen de discontinuas y de privilegiar ciertos aspectos significativos en detrimento de otros que no lo son"* <sup>45</sup>. Gracias al montaje, la cámara cinematográfica se desprende de un punto de vista fijo para recorrer el mundo sin límites.

En el montaje se determina el significado de las imágenes, es cuando el plano define su sentido de acuerdo a lo que le antecede y lo que le sigue. Así Mitry entiende el montaje, pues para él éste *"consiste en empalmar dos o más planos de tal suerte que su puesta en relación determine un sentido que no pertenece a ninguno de los planos tomados separadamente"* <sup>46</sup>.

Han sido muchos los acercamientos teóricos al montaje, pero las propuestas de los rusos Kulechov y Eisenstein son referencia obligada al estudio del montaje, tal vez porque en él concibieron la esencia de la significación del cine, más allá de un simple factor de organización y ritmo.

Eisenstein clasificó el montaje en:

---

<sup>45</sup> Cfr. Zunzúnegui, S. *Op. cit.* pág. 161.

<sup>46</sup> Mitry, J. *Op. cit.* pág. 12.

1. **Narrativo.** Su finalidad es la de asegurar la continuidad de la narración. Es transparente toda vez que respeta las normas del *raccord* y de la intriga.
2. **Lírico.** Trasciende al montaje mismo para expresar ciertas ideas o sentimientos.
3. **Constructivo.** Es un montaje que se realiza en la mesa de edición y es *a posteriori*, pues a partir del material existente se construye un filme.
4. **Intelectual.** También se le conoce como dialéctico porque el choque entre dos imágenes hace surgir un nuevo concepto en el espectador.

De estos tipos de montaje, el más utilizado es el narrativo y ha llegado a considerarse como un elemento clásico del cine que cuando no se respeta hace evidente al sujeto de la enunciación.

El montaje, al trabajar con planos espacio-temporales, debe articularlos en una totalidad. La articulación puede ser lineal, en retroceso o hacia el futuro. Algunos filmes tienden a un montaje paralelo múltiple que muestra varios puntos de vista de un mismo acontecimiento. Se juega con el tiempo, con la perspectiva del espectador, de los personajes, de los mismos hechos para obtener, al final de la película, conclusiones diversas. Un ejemplo claro es *Pulp Fiction* (1995) de Quentin Tarantino.

### 2.7.3. MONTAJE Y GRAN SINTAGMÁTICA

Para distinguir la forma del montaje y su vínculo con la gran sintagmática propuesta por Metz se puede analizar este último filme mencionado.

El guión de *Pulp Fiction* tiene su origen en la estructura del folletín. Incluso al inicio de la película se da la definición de éste como una novela de entregas que narra sucesos muy dramáticos o inverosímiles.

Con esta estructura, Tarantino decidió organizar su película en cuatro grandes segmentos (secuencia por episodios). Al primero no le dio nombre pero se relaciona con el

último (**The Bonnie Situation**). Las secuencias intermedias las llama respectivamente **Vincent Vega & Marsellus Wallace's Wife** y **The Gold Watch**. Como toda novela de folletín cada entrega, en este caso secuencias, desarrolla una intriga de predestinación principal, pero en sus frases hermenéuticas siempre habrá puntos de unión con otros capítulos.

El filme comienza cuando una pareja de ladrones discute en una cafetería sobre los sitios más indicados para robar y concluyen que el lugar donde se encuentran debe ser asaltado, y así lo hacen. En términos lineales, realmente es una parte del final que no debe confundirse con un *flashback*, más bien se corta el desenlace, razón por la cual no lleva nombre. **Vincent Vega & Marsellus Wallace's Wife** es el siguiente episodio donde el sicario (Vega) de un mafioso (Wallace) tiene como misión divertir a la hermosa esposa de este último. El problema principal (evitar la intimidad entre ellos) pasa a segundo plano, pues después de una sobredosis de heroína, él debe salvarle la vida a ella. En lo correspondiente a la secuencia **The Gold Watch**, el punto nodal se centra en una pelea arreglada para beneficiar a Wallace, sin embargo el peleador con el que se hace el trato no lo acepta por orgullo y termina matando a golpes a su contrincante durante el enfrentamiento. Después de la pelea huye y tras una serie de hechos inverosímiles (carácter de folletín) termina reconciliándose de cierta manera con Wallace. A grandes rasgos estas son las principales acciones de las secuencias por episodios, aunque evidentemente existen otros segmentos propuestos por Metz, por ejemplo existe un **plano autónomo**, entre el segundo y tercer episodio, de una inserción subjetiva, donde el boxeador del trato recuerda cómo su padre antes de morir, le hizo llegar un reloj de oro por medio de un compañero de guerra.

Por su parte, el montaje, lo sabemos, permite técnicamente ordenar estos grandes segmentos sintagmáticos. El montaje de *Pulp Fiction* es narrativo, al asegurar la continuidad de la historia. Tanto los cortes espaciales como temporales tienen antecedentes muy claros de tal forma que el espectador sólo ordena e interrelaciona la intriga y las acciones de los personajes. Aunque, es justo reconocer, Tarantino obliga al público a encontrar el sentido

global y las dependencias narrativas en el final del filme, pues el desenlace es la primera secuencia de la película.

### 3. PRAGMÁTICA, COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN DEL ESPECTADOR



Aquí se muestra la portada del primer número de una de las más famosas revistas de crítica y teoría cinematográfica: Cahiers du cinéma.

### 3.1. EL PAPEL DEL ESPECTADOR CINEMATOGRAFICO

El filme, como se ha visto hasta ahora, constituye un objeto susceptible de analizarse desde los elementos que lo estructuran. Las categorías pueden ser translingüísticas o no, lo importante es considerar al filme como un objeto de comunicación y, como tal, no puede existir aislado de los procesos de intercambio simbólico de una sociedad.

El conocimiento y la descripción de las estructuras internas de un filme son el punto de partida hacia la construcción del sentido, pero que quede claro, las estructuras por sí mismas no comunican, tan sólo forman parte de un proceso más amplio donde está implicado forzosamente el espectador.

Se ha dicho que los objetos artísticos son el resultado de creaciones humanas comunicativas, más que productos de una necesidad de expresión de un reducido grupo de personas sensibles a lo que la mayoría no es capaz de percibir. Por lo tanto, un filme, como objeto artístico, comunica en la medida en que el espectador dialoga con la película desde su contexto personal y cultural.

Afirma Jenaro Talens que *"el paso del objeto artístico como espacio dado a proceso de producción de sentido implica al receptor, que deja de ser un mero punto de llegada para pasar a ser uno de los elementos del proceso"*<sup>1</sup>. El sentido, entonces, parte del filme, pero se produce en el receptor. Es necesario dar un giro y entender que este tipo de comunicación se establece entre un texto (la película) y un individuo (el espectador), de lo contrario se estaría obligando al receptor a una tarea pasiva.

Se sugiere un cambio de paradigma para concebir al espectador cinematográfico como un interlocutor que dirige respuestas y da señales de entendimiento y análisis. No se trata

---

<sup>1</sup> Talens, Jenaro. *Elementos para una semiótica del texto artístico*. pág. 33.

de un decodificador, sino de un individuo con una competencia pragmática desde la cual construye el sentido de un objeto incompleto, de una obra abierta: *"Cambiando el perfil del espectador cambia también la forma de ver su presencia; si antes se pensaba en los límites de la representación -un visitante ocasional, o un simple usuario-, ahora se piensa en alguien llamado para atar los hilos de la trama: un verdadero beneficiario, dado que la tela se teje para él, y un polo obligado, dado que su cifra está ya bordada sobre el tejido"* <sup>2</sup>. La participación del espectador se da en varios niveles: 1) en sus expectativas al elegir un filme con una determinada tendencia: clásico, moderno, posmoderno; 2) al entender el arte cinematográfico en los límites de la comunicación como textos incompletos; 3) cuando se establecen relaciones de significado a través de los seis códigos descritos en el capítulo anterior. 4) porque en la mente del espectador se encuentran las estructuras de estas codificaciones para que el texto cinematográfico se inteligible.

Ahora bien, la semiótica también nos ayuda a entender el papel del espectador. En su famosa división de esta disciplina Charles Morris distinguió entre sintaxis, semántica y pragmática, refiriéndose a los signos y a sus diversas relaciones.

El nivel sintáctico estudia la relación entre signos. Este punto se desarrolló y ejemplificó en los capítulos anteriores de acuerdo a la propuesta de los ocho tipos sintagmáticos de Metz<sup>3</sup>. Este es el nivel de la **denotación filmica**, de la especificidad del medio (imágenes en movimiento entrelazadas y dependientes), cuyo funcionamiento explica las características de la combinatoria cinematográfica sin llegar a constituir paradigmas rígidos.

---

<sup>2</sup> Casetti, F. *El film y su espectador*. pág. 26.

<sup>3</sup> Véase el apartado 1.4.2. del primer capítulo.

Por su parte, el nivel semántico estudia las significaciones de los signos. El filme articula sus elementos de tal forma que sea coherente tanto en sus partes como de manera global. Una primera aproximación a este análisis parte entonces de la **denotación**, es decir, explicitando qué significan las partes o la totalidad del filme de acuerdo a la realidad que representa y cómo alcanza tal significación según los elementos significantes del nivel sintáctico. Posteriormente, se encuentra el acercamiento que se vincula con el espectador, esto es, la coherencia **connotativa** del filme. Esta segunda significación constituye el punto de partida para considerar al espectador como un interlocutor que desde su marco de referencia interpretará al filme en sus fragmentos y en su totalidad. La connotación en el caso del cine de ficción encuentra su lógica en la verosimilitud, pues no importa si algo es verdadero o falso, siempre y cuando sea creído como verdad. El espectador no confronta únicamente su experiencia cinematográfica con la realidad, sino con los mundos imaginarios posibles que la humanidad se ha encargado de construir en su historia, mitos, leyendas, cuentos, novelas y, ahora, en los medios masivos<sup>4</sup>.

Finalmente, el nivel pragmático analiza las relaciones entre los signos y sus usuarios. Se vincula el texto con los individuos en donde se da *"prioridad a las situaciones en que aparecen los discursos y a los efectos que éstos producen, y no a los enunciados simples de un individuo aislado"*<sup>5</sup>. Si transportamos lo anterior al cine, se puede afirmar que un filme se ubica en un contexto histórico, con un mensaje específico pensado por su director y que en cierta forma espera una respuesta del espectador. Este último, al igual que la película está

---

<sup>4</sup> Véanse los apartados 2.3. y 2.4.4. del capítulo precedente.

<sup>5</sup> Pericot, Jordi. *Servirse de la imagen*. pág. 176.

enmarcado por situaciones diversas y que pueden o no coincidir con las del filme o las deseadas por el director.

En el nivel pragmático redefinimos el acercamiento al cine, pues pasamos de la descripción de las estructuras cinematográficas (imagen, plano, narración, sonido), al análisis de la situación comunicativa de una película. Aquí se hace necesario profundizar sobre el nivel pragmático a través de los actos de habla.

### 3.2. LA PRAGMÁTICA Y EL CINE

Desde el punto pragmático se concibe al cine como discurso al ubicarlo en el tiempo y en el espacio. Es importante resaltar el **aquí** y el **ahora** en que se **produce** un filme y, principalmente, la **apropiación** simbólica del espectador. La pragmática nos permite reconocer estas dos situaciones del fenómeno cinematográfico y pensarlo dentro del acto de la producción misma como un saber-hacer y dentro del acto de la recepción como un saber-interpretar.

El momento de la **producción** está caracterizado por la razón de ser de una película, esto es, ¿qué necesidades sociales, económicas o expresivas orillaron a un grupo de personas a realizar tal producto simbólico? Se dice que son necesidades sociales porque el cine, junto con los demás medios masivos, se ha destinado al espacio del ocio, del espectáculo, del placer, de ahí que una sociedad requiera de diversiones y momentos donde se vean reflejados relatos de vida realistas o fantasiosos. En el fondo también proponen estilos de comportamiento, formas de pensar y de reflexionar sobre las condiciones de existencia de los individuos.

Las necesidades económicas se ligan con el cine como industria cultural que mediante una división y especialización del trabajo (guionista, productor, director, procesos de preproducción, realización y montaje) *fabrica un bien intangible para ser consumido* (pago en la taquilla, renta de la videopelícula) y, por lo tanto, generará ganancias. Estas necesidades se encuentran unidas a las sociales, porque además de obtener beneficios económicos, estimulará *ganancias* ideológicas al proponer o imponer visiones del mundo.

Las necesidades expresivas forman parte del director-creador. Sin duda, estas necesidades se cubren principalmente en el cine de autor, por la libertad tanto a nivel de la producción como en el de las estructuras cinematográficas que el cineasta se permite o arrebatada. Estas condiciones de realización modifican las necesidades comunicativas y económicas. Las primeras porque se trata de una propuesta que obliga al espectador a documentarse, pensar y reflexionar sobre el filme; las segundas porque la división y la especialización del trabajo se limitan al máximo: el director interviene desde el guión hasta el montaje, para que su propuesta y sus necesidades expresivas se satisfagan en un producto único e irreplicable.

Por su parte, el momento de la **apropiación** o de la **recepción**, establece un primer vínculo no con el director, sino con la película misma; a la manera de un texto incompleto se interpreta desde las condiciones individuales del espectador, moldeadas por su experiencia y el contexto social.

En los momentos de creación y recepción, resulta importante destacar la **situación** y esto se debe fundamentalmente a que estamos hablando de procesos comunicativos humanos. No basta compartir códigos, entablamos comunicación porque deseamos conseguir algo, aunque sea la misma comunicación. Los actos de comunicación pretenden acciones

esperadas, incluso sorpresivas: *"Tener la intención de dar una orden o de hacer una pregunta supone igualmente la necesidad de satisfacer unas determinadas condiciones comunicativas y situacionales, gracias a las que podemos conseguir el objetivo intencional"*<sup>6</sup>.

En términos lingüísticos el hablante emite un enunciado y este hecho constituye en si un **acto de habla**. En el polo opuesto, el oyente recibe la información del mensaje y, al mismo tiempo, responde a los estímulos. Ambos polos están condicionados por prácticas institucionalizadas, convenciones compartidas por la colectividad: leyes, tradiciones, valores, códigos éticos y conductas que moldean tanto la forma y la intencionalidad del hablante para emitir un mensaje como del receptor para responder a éste, pues no se espera que ninguno transgreda lo socialmente aceptado.

Así la mayoría de los espectadores cinematográficos desean encontrar en un filme el canon dominante. Por ejemplo, si una película ha obtenido premios, principalmente el **Oscar**, deberá relatar una excelente historia, seguida por actuaciones magistrales y una excepcional dirección y producción. En estas películas premiadas la colectividad buscará encontrar en ella una categoría confusa, conocida como *buen cine*; categoría impuesta por la crítica especializada, la cual basará sus argumentos en el genio del director, en la producción atinada y en la organización de la trama para alcanzar un desenlace singular.

Cuando un espectador interpreta una película fuera del canon dominante, o al menos de su concepción del cine, seguramente no comprenderá la propuesta o lo considerará carente de calidad. Un ejemplo muy claro puede ser la película *Barroco* (1989) de Paul Leduc, donde el director decide no contar una historia, sino mostrar imágenes yuxtapuestas sin relación causa-efecto. Asimismo, cada secuencia muestra mundos irreales y descontextualizados: tribus de africanos tocando violines; vírgenes decayentes que escupen la hostia; indígenas

---

<sup>6</sup> *Ibidem*, pág. 183.

mexicanos vestidos como nobles españoles; y en cuanto a los elementos estilísticos, el uso exagerado de los movimientos de cámara. Con esta propuesta se convoca a la capacidad de juicio y reflexión del espectador.

Como se puede observar, la pragmática es un primer paso para comprender un proceso de comunicación donde intervienen seres humanos bajo condiciones diversas con el objeto de lograr acciones o efectos en los interlocutores.

### 3.3. LOS ACTOS DE HABLA

La teoría de los actos de habla fue desarrollada principalmente por Austin y Searle<sup>7</sup>, sin embargo otros autores la han retomado y aplicado a fenómenos diversos. A continuación se explicarán los actos de habla desde Habermas, no porque se refiera al cine directamente, sino por su idea de la acción comunicativa en sociedad<sup>8</sup>.

Habermas construye una teoría social sincrética que tiene como base la pragmática formal del lenguaje y la complementa con aportes sociológicos y filosóficos. Para este autor, *existe un elemento que es la base de la acción en sociedad: la comunicación*. Sin embargo, ésta se ha alterado y, en ocasiones, desplazado por la misma dinámica social. Habermas distingue entonces entre acción **teleológica** y acción **comunicativa**.

La primera está fundada en cierto interés del hablante y puede no ser precisamente el comunicativo. Por ejemplo, cuando se da una orden y sólo se espera su cumplimiento, se está ante una acción teleológica pues el fin - llevar a cabo la orden - es más importante que la interacción humana.

---

<sup>7</sup> Al respecto, confróntense las obras de *Actos de habla* de Searle y *Palabras y acciones* de Austin.

<sup>8</sup> Cfr. Habermas, Jürgen. *Teoría de la acción comunicativa* (tomo I), págs. 136-146.

La sociedad contemporánea ha privilegiado la acción teleológica en todos sus sistemas: político, económico, interpersonal y del espectáculo. La acción política, por mencionar sólo una, lejos de ser la expresión de un sector representado en el aparato de Estado y ser sometida a una crítica racional, se basa en intereses de grupos de poder perfectamente identificados. En este contexto, la discusión parlamentaria no se centra en la coherencia y en la verdad argumentativa sino en la **influencia**, con el objeto de privilegiar un estado de cosas.

Habermas, de acuerdo a Austin y Searle, afirma que tanto la acción teleológica como la comunicativa tienen su objetivación en los actos de habla. Estos se distinguen en **locutivos** (hacer algo), **illocutivos** (para hacer algo) y **perlocutivos** (provocar algo).

- **Actos locutivos.** Los actos locutivos se dan en el nivel de la expresión, pues el sólo hecho de hablar implica una acción y están formados por: *"La emisión de ciertos ruidos, la de ciertas palabras en una determinada construcción y con un cierto "significado" en la acepción filosófica preferida del término, esto es, con una referencia y un sentido determinado"*<sup>9</sup>. Estos actos, propios del emisor de un mensaje, ponen en juego el **decir**, el **relacionar** (signos) y el **significar** que corresponden respectivamente a las esferas de lo **sensible**, de lo **formal** y de lo **referencial**.

La esfera de lo **sensible** es el nivel fonético para la lingüística, mientras que para el cine es el de las imágenes en movimiento. La creación de estas imágenes dependen de una condición técnica y otra perceptiva<sup>10</sup>. El invento del cinematógrafo de los Lumière resolvió el intento de muchos años por **fingir** que imágenes fijas tuvieran una continuidad espacio-

---

<sup>9</sup> Pericot, Jordi. *Op. Cit.* pág. 191.

<sup>10</sup> Véase el apartado 2.1. del capítulo anterior.

temporal. Las máquinas anteriores como el zootropo, taumátropo y quinetoscopio, o no lograron la ilusión de un movimiento como lo percibe el humano, o bien, tenían imágenes dibujadas y no fotográficas. Todavía transcurrieron algunos años para perfeccionar el movimiento cinematográfico y fue justo cuando se pasó de 16 cuadros por segundo a 24 durante el registro y la proyección. Con esto se conoció empíricamente que la película cinematográfica, compuesta por miles de fotografías fijas separadas por segmentos negros, a determinada velocidad puede crear la ilusión de movimiento

La esfera de lo **formal** es la de la combinatoria de signos, donde en un primer momento se establece la relación entre la parte material (significante) de un signo y su concepto (significado). El segundo momento, es, como ya se vio con la sintagmática de Metz, el de la relación entre segmentos interrelacionados con la intriga.

La esfera de lo **referencial** parte de lo formal, pero se concretiza principalmente en la experiencia del individuo sobre su entorno y en la manera en que lo percibe. La referencialidad no implica exclusivamente la realidad social, sino también los mundos imaginarios o supuestos.

- **Actos ilocutivos.** Los actos de habla pretenden, en primera instancia, entablar comunicación. Para esto, se requieren ciertas condiciones locutivas descritas líneas arriba, pero al mismo tiempo se derivan acciones intencionadas, conocidas como actos ilocutivos.

Estos actos suponen una diferencia entre el decir y la intención: *"llevar a término un acto al decir algo es diferente que realizar el acto de decir algo"*<sup>11</sup>. Cabe hacer la aclaración que esta intencionalidad no se encuentra en el nivel de la influencia, sino en el del entendimiento, donde (a) emite un mensaje y (b) reconoce la intención de comunicar de (a).

---

<sup>11</sup> Pericot, Jordi. *Op. cit.*, pág. 201.

Los actos ilocutivos tienen entre sus usos posibles, "el hecho de preguntar y contestar algo, dar una información o formular una advertencia, anunciar un veredicto o un propósito, dictar una sentencia, concertar una entrevista, hacer una exhortación, una crítica, una identificación o una descripción"<sup>12</sup>.

Estos actos, también conocidos como comunicativos, se dan en ciertos contextos o situaciones y bajo condiciones establecidas. Esta situación muy bien se podría denominar democrática, pues es un proceso en el que no se pretenden influir en el otro con arreglo a fines, sino se desea establecer un vínculo que permita a los hablantes confrontar, criticar o aceptar racional y consensualmente el discurso del otro.

La acción comunicativa, mediada por actos de habla ilocutivos, propone una relación igualitaria donde la razón se *imponga* por consenso y no por interés o autoridad.

La situación ideal de la acción comunicativa tiene como requerimientos, en primer lugar, que los hablantes deseen establecer su comunicación en un nivel igualitario y que los mensajes sean legibles para todos. En segundo término, y esto se sabe desde Jakobson, se debe comprender que el lenguaje no comunica de manera genérica y abstracta sino que hace referencia a estados de ánimo del hablante; a la persuasión; al mismo lenguaje; al entorno natural y social; al juego entre significantes; a la manera en que se establece, continúa y finaliza la comunicación<sup>13</sup>.

Ahora bien, los actos de habla son confrontados con las siguientes pretensiones de validez<sup>14</sup>:

---

<sup>12</sup> *Ibidem*, pág. 202.

<sup>13</sup> Funciones emotiva, persuasiva, metalingüística, referencial, poética y fática respectivamente en términos de Jakobson.

<sup>14</sup> *Cfr.* Habermas, Jürgen. *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*, pág. 75.

1. **Inteligibilidad.** La expresión, según el contexto de los hablantes, debe entenderse. Es una pretensión básica, pues no se puede hacer inteligible un concepto o una imagen si se desconoce una lengua o un lenguaje<sup>15</sup>.
2. La pretensión de que el enunciado es **verdadero**. Se relaciona con el mundo de los objetos. El destinatario tiene la posibilidad de confrontar el enunciado con su entorno y determinar si es falso o verdadero.
3. La pretensión de **veracidad** se vincula con el mundo subjetivo: ¿la intención expresada en el acto ilocutivo es sincera o realmente se piensa?
4. La pretensión de **rectitud**, es decir, el acto de habla debe encontrarse en un contexto normativo vigente. Se relaciona con el mundo social. En caso de que las normas no puedan justificarse el acto pierde legitimidad. Y es precisamente en esta última pretensión de validez donde Habermas ubica a los actos ilocutivos como actos comunicativos, pues en ellos se habla del mundo para entablar relaciones interpersonales<sup>16</sup>.

Cuando se cumple esta última pretensión de validez, estamos entonces ante una acción comunicativa donde ésta *"se distingue de las interacciones de tipo estratégico porque todos los participantes persiguen sin reservas fines ilocutivos con el propósito de llegar a un acuerdo que sirva de base a una coordinación concertada de los planes de acción individuales"*<sup>17</sup>. En razón de lo anterior, el elemento integrador de la acción comunicativa es la **consenso** alcanzado por medio de la misma comunicación. En el fondo, se propone una revolución comunicativa, un re-pensar nuestro papel como seres humanos y sociales, una

---

<sup>15</sup> Véase nuevamente la cita 30 del capítulo uno.

<sup>16</sup> Habermas, Jürgen. *Op. cit.* pág. 75.

<sup>17</sup> Habermas, Jürgen. *Teoría de la acción comunicativa.* pág. 379.

toma de conciencia y de responsabilidad de cada uno de nosotros ante la historia gracias a que somos capaces de entendernos.

El cine desde esta perspectiva no es un medio alienante ni concientizador de masas. Es, más bien, un pretexto para el vínculo comunicativo. El espectador también confronta pretensiones de validez ante un filme, sea documental o de ficción. En primer lugar, es importante que comprenda (pretensión de inteligibilidad) y crea en el filme, a pesar de su falsedad; aquí hay un desplazamiento de la pretensión de validez de verdad hacia una posible pretensión de verosimilitud<sup>18</sup>. La pretensión de veracidad se halla en la identificación del espectador con los personajes; si se da ésta es porque se acepta la veracidad del sentir y del pensar del actor y de la cámara. La pretensión de rectitud está inmersa, por ejemplo, en las convenciones genéricas del cine (ciencia ficción, comedia, drama, etc.) y puede apegarse a las normas vigentes del género o alejarse de ellas. Cuando el espectador confronta esta pretensión con su ambiente y con su pensamiento, está en posibilidad de entrar o no en comunicación con el filme. Si no lo hace el filme es rechazado, pero si lo hace, entonces es interpretado.

- **Actos perlocutivos.** El tercer acto de habla es el referente al hacer a través del decir, pues al decir se buscan consecuencias o efectos en el destinatario; a estos actos se les denomina perlocutivos. Por lo tanto, un acto de comunicación debe fundamentarse *"en la relación que se establece entre el enunciado reconocido como intencional y el efecto producido"*<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> El mundo diegético del filme es un mundo imaginario, de ahí que no se pueda confrontar directamente con la realidad y la pretensión de desplace hacia lo creíble.

<sup>19</sup> Pericot, J. *Op. cit.*, pág. 210.

Los actos perlocutivos son actos teleológicos. Buscan influir y persuadir en el destinatario, ya sea en sus ideas o en sus conductas. La acción pretendida o ejercida tendrá como filtros las creencias, actitudes o conductas del receptor, por lo que el efecto perlocutivo no siempre coincide con la respuesta esperada por el emisor, más bien el efecto depende de ciertas condiciones para convertirse en un acto logrado.

1. **Reconocimiento de una situación de comunicación.** Tanto el hablante como el destinatario saben que intentan comunicarse deliberadamente. Cada palabra, gesto o movimiento corporal está en función de crear un marco propicio para la comunicación.

Se debe distinguir entre la comunicación intencionada y la adicional. La comunicación intencionada forma parte de los actos de habla en la medida en que el reconocimiento y la *aceptación de la necesidad o del deseo de la comunicación es evidente para ambos polos.* Mientras tanto la comunicación adicional no pretende establecer vínculo comunicativo alguno, pero sí comunica. Los efectos perlocutivos de este último tipo de comunicación son ambiguos, pues un solo polo recibe conscientemente la información y modifica alguna conducta o creencia. Un ejemplo de comunicación adicional se da cuando dos hablantes dialogan sobre un tema determinado (comunicación intencionada) y ambos moldean su voz, cuerpo, palabras y significados en función de las respuestas recibidas mediante el lenguaje no verbal de uno y otro. Algunos de estos mensajes ocultos para el emisor, no lo son para el destinatario; la información recibida, al no ser intencionada, puede ocasionar distorsiones en el proceso comunicativo, o al menos, respuestas desconcertantes o sorprendidas.

En términos cinematográficos, el reconocimiento de la situación de comunicación no se cumple simultáneamente como en el caso del diálogo, debido a los procesos de producción de mensajes masivos y por imposibilidad técnica de proyectar en directo. Aun así, el director

de un filme tiene claro el efecto perlocutivo. Para el caso del cine comercial será lograr la asistencia a las salas, la compra por parte del espectador-consumidor de todos los artículos promocionales que muchas veces constituyen el verdadero negocio. Por otro lado, un director independiente buscará lograr un efecto de conscientización o estético en el receptor.

El espectador se compromete al acto de comunicación desde el momento de decidirse por una película. De antemano, sabe que se enfrentará a un mensaje rico en interpretaciones y efectos. Aceptará como real y vivencial el relato cinematográfico. Implícitamente *firma* un contrato donde su papel será el de descubrir y, en su caso, asentir o negar el acto perlocutivo, mediado por la información que tenga del filme, de sus personajes o de sus realizadores.

**2. Reconocimiento de la autoridad.** El efecto perlocutivo es logrado cuando el decir también se convierte en un acto de autoridad y, por lo tanto, de poder. La autoridad supone un reconocimiento de ésta y una aceptación social, moral, cultural o legal.

En cuestiones políticas es muy claro que el presidente de una nación detente el máximo grado de autoridad, pues no es lo mismo que un ministro ordene a otro determinada acción, que lo haga el jefe del poder ejecutivo. En el cine este reconocimiento es imperceptible porque el espectador no se pregunta si la película contará una historia correctamente hilvanada (tal vez sólo existe este cuestionamiento en los casos en que el espectador asista a una *ópera prima* o a un festival de escuelas de cine); por el contrario, da por hecho que se apropiará de un filme realizado por personas reconocidas en su oficio; el único punto en duda, en todo caso, será la forma cómo se resuelven ciertos formalismos de la imagen, del montaje y del relato.

3. **Credibilidad.** Dentro de la ficción la credibilidad no está fundamentada en la realidad o en la verdad, como ya se vio. La credibilidad del cine de ficción se fundamenta en la verosimilitud y ésta se alcanza por la coherencia interna del filme que remite a mundos institucionalizados tanto a nivel de la fantasía del receptor como de su entorno material.

4. **Aceptación social del efecto.** Una orden, un ruego o una petición, esperan conductas guiadas, que al llevarlas a cabo, el destinatario no sólo responden a un acto perlocutivo, sino también acepta el efecto, debido a las circunstancias sociales y culturales que enmarcan el acto de habla.

El espectador cinematográfico, espera ser conducido por el filme a un estado de ensoñación y aparente pasividad. Esto se presenta normalmente porque se asiste al cine por diversión y evasión.

5. **Validez del efecto perlocutivo.** Los actos de habla no pueden ser considerados dentro de un esquema conductista de estímulo-respuesta. La validez del efecto perlocutivo no responde a reglas fijas y preestablecidas, sino a la variedad en la interpretación.

Los esquemas de si X se hace Y, no dejan espacio a la riqueza interpretativa en una relación de comunicación. El esquema funcional es: X se interpreta como Y en el contexto Z. Los límites de la interpretación están fundamentados en un código de significación flexible y no sobre bases mecánicas de relaciones entre significantes y significados, o bien, entre sintagmas y paradigmas. Asimismo, el contexto (lingüístico o social) del acto de comunicación determina la interpretación del mensaje y, por lo tanto, el efecto perlocutivo.

### 3.4. DEDUCCIÓN E INDUCCIÓN

Los actos de habla, desde un punto de vista formal, son representaciones del pensamiento, de la forma en que se razona y se da cuenta del mundo interior y de las cosas.

De manera tradicional se han explicado los siguientes procesos del saber por los cuales el hombre se estudia a sí mismo o avanza en el conocimiento de la naturaleza: la **deducción** y la **inducción**.

Cuando se razona de manera deductiva, se argumenta a partir de supuestos o teorías generalizadas de tal forma que las premisas arrojan una conclusión lógicamente estructurada, sin importar la verdad o falsedad de éstas. El saber inductivo parte de la experiencia del observador (caso) para de ahí formar una conclusión probable o muy probable. Como se ve, en la deducción la conclusión aparece como incuestionable, mientras que en la inducción se acepta sólo si se demuestra caso tras caso.

Estos esquemas de razonamiento no son infalibles y sí muy cuestionados. La deducción puede caer en la falacia de la generalización o en el de la imposición de la regla. En el terreno científico la deducción es necesaria ya que las premisas se pueden comprobar y, con ello, establecer reglas; sin embargo en la vida cotidiana, con todas sus generalizaciones precientíficas, subjetivas y supersticiosas, las conclusiones lógicamente válidas, se basan en premisas fácilmente debatibles o imposibles de demostrar tanto a nivel experimental como argumentativo. Incluso en la ciencia se puede dar el caso de que las teorías opaquen la realidad y las premisas, que no son otra cosa que afirmaciones sobre nosotros mismos y sobre la naturaleza, se **construyan** mas no se descubran

La inducción crea premisas tan particulares como la experiencia del hombre mismo. No importa que ésta sea científica o cotidiana, siempre será una experiencia parcial e incompleta.

### 3.4.1. DE LA CIENCIA AL CINE: CONSTRUCCIÓN DE REALIDADES<sup>20</sup>.

Durante mucho tiempo se tuvo la esperanza de que la ciencia desplazaría satisfactoriamente a la religión y a las ideologías en la comprensión del mundo; esperanza que tiene su base en el carácter repetible y objetivo del conocimiento científico. Se iba en busca de la verdad eterna, de los hechos independientes, es decir, de la realidad pura y externa y, por lo tanto, incuestionable. La ciencia debería ocupar el lugar de Dios y de la superstición.

El pensamiento científico nos ha enseñado a crear estructuras basadas en la experiencia, para adelantar hipótesis o conclusiones. Nos ha permitido ir tras las causas de los efectos, aunque no ha explicado los efectos sin causas, es decir, se muestra impotente ante las situaciones en las que el futuro modifica el presente, en donde antes de que ocurra un suceso ya han sido creadas sus condiciones de existencia. Como ejemplo, se puede hablar de las **profecías que se autocumplen** a partir de un proceso de sometimiento de la realidad, científica o no, haciendo grave daño al pensamiento causal y a los presupuestos de objetividad y de realidad externa. Tal vez, el acto de conocer sea más una profecía que se autocumple y no tanto el descubrimiento de leyes universales.

---

<sup>20</sup> El constructivismo parte de la siguiente idea: *"toda percepción, todo juicio, todo conocimiento, es una construcción, establecida por el modo general de la confrontación de hipótesis (fundadas a su vez en esquemas mentales, algunos innatos, nacidos otros de la experiencia) con los datos proporcionados por los órganos de los sentidos"*. Aumont, J. *La imagen*, pág. 96.  
Asimismo confróntense el siguiente desarrollo con el texto de Paul Watzlawick, *La realidad inventada. ¿Cómo sabemos lo que creemos saber?*

Esto es más claro en una disciplinas que en otras. Por ejemplo, se ha dicho que la psiquiatría no es capaz de distinguir la locura de la normalidad, poniendo en duda el criterio de adaptación a la realidad, pues basta que el profeta (el psiquiatra) en defensa de sus presupuestos, diagnostique anomalía a una persona para que todas sus formas de conducta sean entendidas como tales. Pero, es más sorprendente que se nos diga que la madre de las ciencias, las matemáticas, también posea sus trampas lógico-deductivas en defensa de sus ideas y de sus costumbres de razonamiento, incluso, conceptos tales como el tercero excluido (lo matemáticamente imposible), se homologan con esquemas de las ideologías (lo ideológicamente inaceptable). En ambos casos, resulta una situación de exclusión y de rechazo, ya que es mejor tener un grado de seguridad intelectual que una paradoja como señal de que las cosas ya no se explican como antes.

La respuesta ante tal situación es comenzar por reconocer cómo conocemos. En términos generales, se espera que el filósofo, el científico, el hombre común tomen conciencia de su acto de conocer, es necesario comprender toda realidad como inventada y construida para cumplir con un fin. En este esquema, sujeto y objeto dejan de existir por separado, el pensamiento causal pierde su objetividad y los deseos por una realidad absoluta se desvanecen.

Al parecer, la vida está más cerca de la ficción que de las matemáticas. El escritor, el cineasta, el científico construyen mundos inexistentes. Sin embargo, los dos primeros plantean una doble ficción: 1) la referida al mundo imaginario de los relatos; 2) la relacionada con el mundo de la experiencia humana, igualmente construida.

Esta postura no es nihilista ni tampoco desea la búsqueda inútil del hombre optimista que no se cansa de luchar por la verdad. Lo que pretende es que el hombre se responsabilice

por su mundo, sea tolerante a la diferencia, que sepa que tiene la posibilidad de forjar su realidad de otra manera.

En la interpretación cinematográfica este marco nos ayuda a comprender lo que líneas atrás se expresó como un cambio de paradigma, es decir, ubicar al espectador en el centro de la construcción de significados antes, durante y después de ver una película. La idea de la construcción del significado cinematográfico nos lleva a pensar que en el filme por sí solo, con todo lo que implica la imagen, el relato y su intencionalidad, no puede existir fuera de la mente del espectador.

### 3.5. INTERPRETACIÓN CINEMATOGRÁFICA

De las explicaciones anteriores se concluye que el espectador se acerca al filme de la siguiente manera: 1) como obra artística y polisémica; 2) como un producto simbólico comunicativo con ciertos usos y efectos en el nivel de la recepción; 3) como un texto abierto a la construcción del sentido a partir de las estructuras textuales, pero también mentales y culturales del mismo espectador.

Ahora bien, comprender el texto no es lo mismo que interpretarlo. La **comprensión**, al menos para este trabajo, se ocupa del nivel denotativo o evidente, y la **interpretación** está encaminada a revelar los significados connotativos, implícitos o no obvios<sup>21</sup>. Por ejemplo, se puede comprender que un *flashback* es una regresión temporal que ayuda a esclarecer la situación presente de algún personaje, por otro lado, este mismo hecho puede interpretarse como la dificultad del personaje por olvidar su pasado y la manera en que sus decisiones construyen su destino. Realmente, el espectador entra en el juego de ambas desde la

---

<sup>21</sup> Cfr. Bordwell, David. *El significado del filme*, pág. 18.

compresión de las imágenes, del montaje y de la puesta en escena hasta la interpretación abstracta del filme.

David Bordwell afirma que los espectadores del cine encuentran básicamente cuatro tipos posibles de significados.<sup>22</sup>

**- Significados literales:**

1. **Significado referencial.** El espectador construye un mundo diegético con elementos fílmicos y extrafílmicos, es decir, con referentes imaginarios o reales. Estos ayudan al desarrollo de una historia. Un filme de ciencia ficción que se ubicara en México, tendría como elementos fílmicos descubrimientos científicos asombrosos, encaminados a facilitar la vida cotidiana; mientras tanto, México serviría de contexto extrafílmico.

2. **Significado explícito.** Los personajes, el narrador y la música en ocasiones *sugieren* al espectador que construya sus significados abstractos en una dirección concreta. En *Blade Runner* (Scott-1982) se repite el mito de Frankenstein, la creación de humanos a partir de la ciencia igualmente humana. Se sugiere al espectador un enfrentamiento ético, en esta ocasión, concretizado en el policía que se encarga de *retirar*<sup>23</sup> a los replicantes.

**Significado ocultos.**

3. **Significado implícito.** Comprenden los temas o problemas que de manera abstracta presenta un filme. Siguiendo con el ejemplo anterior, el problema ético está vinculado con los avances en la genética y, en general, del dominio del hombre de su entorno. Aquí la pregunta apunta a definir los límites y la aplicación de los conocimientos, extrayendo a la

---

<sup>22</sup> *Ibidem*, págs. 24-26.

<sup>23</sup> El término matar estaba reservado a los humanos.

ciencia de su esfera supuestamente pura y objetiva para ubicarla como una construcción de realidades, la cual es responsabilidad de los hombres.

4. **Significado reprimido o sintomático.** Son los significados más profundos y abstractos de un filme. Por lo regular se construyen una vez que se ha visto la película completa desde posturas psicológicas o ideológicas. En este sentido, se puede interpretar la comedia musical de la Segunda Guerra Mundial como un género de evasión y disimulo ideológico, pues el futuro será para los victoriosos, quienes llevarán a buen término la promesa original: paz, familia, trabajo, felicidad.

Al respecto de estos cuatro significados, es conveniente aclarar: los dos primeros se ubican en el terreno de la comprensión y los dos últimos en el de la interpretación; como es obvio pensar, un espectador puede activar los cuatro e intercambiarlos o dar prioridad sólo a algunos.

### 3.6. ESTRATEGIAS INTERPRETATIVAS: PREPARACIÓN Y ELECCIÓN

A continuación se exponen las rutinas y estrategias intra y extratextuales de construcción del sentido de una película.

Ir al cine implica actividades de elección y discriminación. La decisión de asistir a una proyección se basa en las siguientes condiciones extrafílmicas:

1. **Las condiciones del espectador.** Un filme se estudia, se evalúa, desde el momento de la elección con base en los **prejuicios** del espectador. Los prejuicios no deben entenderse como juicios inacabados o falsos, sino como un marco conceptual que adelanta la construcción del sentido, los cuales se convertirán en juicios comprobados o definitivos una vez que se ha visto la totalidad del filme. Los prejuicios provienen de las tradiciones del

espectador y se forman dentro de las instituciones como la familia, los medios de comunicación o la escuela. Por ejemplo, los de un padre de familia estarán encaminados a la elección de un filme divertido, sencillo en su trama y, casi siempre, con un final feliz; de esta forma, se estarán adelantando los posibles significados referenciales y explícitos de la película escogida. Sin embargo, se puede dar el caso de que los prejuicios nunca se definan o comprueben, tal y como ha ocurrido con el serial de Batman (*Batman*, Burton-1989; *Batman Returns*, Burton-1992; *Batman Forever* Schumacher-1995; *Batman y Robin* Schumacher-1997), pues incluso la primera sufrió el cambio de clasificación una vez estrenada porque el público familiar veía en ella altos grados de violencia (por ejemplo, el hecho de que un niño observe el asesinato de sus padres), asimismo el héroe se presentaba ante los menores con características patológicas y defectos humanos. Los medios de comunicación ayudan a conformar los prejuicios del espectador gracias a la crítica cinematográfica. Aquí el medio condiciona el tipo de crítica, pues la radio y la televisión tienden a privilegiar una crítica basada en la sinopsis con algunos comentarios sobre el genio del director, la crudeza del tema o el realismo de las imágenes y la puesta en escena. Se explota la máxima de que si una película es costosa, entonces debe verse en la imagen (grandes producciones). La crítica de los medios impresos, principalmente especializados, explotan la significación oculta, es decir, elaboran profundas analogías y conexiones entre el filme y la vida cotidiana, las teorías sociales o las explicaciones mágico-religiosas. Por su parte, la escuela, sobre todo la universidad, forma los prejuicios del espectador desde posturas académicas o desde las disciplinas humanas. Así un filme sirve para comprender el funcionamiento de las masas iletradas, para explicar las relaciones edípicas entre los personajes, o bien, para describir los procesos de creación del director. Los prejuicios

moldean los gustos y preferencias del espectador al momento de elegir un filme y lo predisponen a construir un cierto tipo de significados con base en sus creencias y conocimientos.

2. **Definición del contrato de lectura.** Los prejuicios también nos limitan las fuentes de información para la elección del filme. Seguramente, para el padre de familia será más importante el comentario personal o la crítica televisiva; mientras para el universitario, el director, la propuesta de éste o el contexto histórico de la película, serán puntos determinantes. Pero no sólo es un acto de elección, sino también de construcción de las primeras hipótesis sobre el sentido global: filme espectacular e ideologizado, filme diversión, filme reflexivo, filme psicológico.

El siguiente momento importante para la formación de significados previos es el encuentro con el **título** de la película. El título resume en ocasiones el tema, el tratamiento o algunas características del filme como son el género o el tipo de narración. El espectador conforma con sus prejuicios y el título del filme un horizonte de expectativas, que lo hacen disponer de un punto de vista desde el cual planteará las primeras hipótesis significativas.

El horizonte de expectativas se entiende en dos dimensiones: primero como la formación de los conocimientos y gustos cinematográficos, y segundo como la experiencia vital del espectador. En este sentido, los significados literales u ocultos del filme varían y se multiplican según los espectadores y el momento histórico, hasta que ciertas tradiciones se agotan y nuevas formas estéticas se reconocen como válidas. La interpretación cinematográfica, por lo tanto, se halla en el marco de un **canon** o norma aceptada conscientemente o no por el espectador, es decir, a pesar de que el filme es una obra abierta a la generación de significados, el canon dominante del espectador hará que la

interpretación se centre, por ejemplo, en la explicación referencial o en la búsqueda de significados abstractos.

Se puede dar el caso que ciertas hipótesis iniciales se frustren porque el canon no correspondió con el desarrollo del filme. A manera de ejemplo, un espectador con una formación filmica básicamente hollywoodense se turbará con la película de vanguardia, plétórica de simbolismos y propuestas del cineasta. Del lado opuesto, la película que más se apege al canon hollywoodense durante una muestra universitaria, se convertirá en la más criticada por el público.

Esto nos conduce a plantear que no existe un sólo espectador, sino muchos; en cierta forma se puede elaborar una tipología de ellos, claro está, bajo riesgo de ser reductiva. Y como estamos ubicados en un **aquí y ahora** históricos, es conveniente que esta tipología se refiera, primeramente, al espectador latinoamericano<sup>24</sup>.

1. **Espectador implícito.** Toda película presupone un espectador modelo que en cierta forma elabore interpretaciones acertadas. Este espectador es abstracto, supuesto e ideal, y como tal sólo existe en la mente del cineasta.

2. **Espectador real o histórico.** Es aquél que se apropia de la película con base en un canon, sus prejuicios y su horizonte de expectativas. Es un ser empírico que construye significados a partir de sus ideas y sentimientos, es decir, es quien posibilita el diálogo, la comunicación, entre él mismo y el filme.

El espectador real se enfrenta al cine desde ciertos conocimientos y actitudes que ayudan a especificarlo aún más:

---

<sup>24</sup> Las siguientes ideas se adaptaron del texto citado a continuación que hace referencia al lector de literatura. Cfr. Pérez, Alberto J. "Tipología histórica de la lectura". Ponencia. XXVII Congreso Internacional de Literatura Iberoamericana. México, agosto 1988.

a) **Espectador autolimitado.** Prefiere las películas de género porque sabe que se encontrará con el efecto de evasión provocado por la transparencia del sistema de enunciación de un filme clásico. Para él, ir al cine es una actividad destinada al ocio y al entretenimiento. Se sorprende con historias que ganan el **Oscar** sobre todo por sus actuaciones, puesta en escenas y efectos especiales. Este tipo de espectador se limita a la construcción de significados referenciales (ubicación espacio-temporal de la trama) y explícitos (bondad, maldad, éxito, fracaso de los personajes).

b) **Espectador contestatario o crítico.** Por lo regular asiste al cine para encontrar explicaciones de la realidad social. El cine se convierte así en un medio de reproducción y reflejo de situaciones sociales que se deben transformar. Sus interpretaciones, de carácter sintomático, las complementa con teorías de la dependencia, con la finalidad de conformar un esquema crítico frente al aparato hegemónico.

c) **Espectador salvaje.** Es un espectador informado y creativo. Tiene conocimientos sobre diversas disciplinas sociales. Sus interpretaciones son eclécticas sin importar el tipo de significado. Concibe al cine como un fenómeno cultural, liberado de cánones y, en este sentido, no tiene compromisos al momento de plantear sus hipótesis de sentido. Realmente es un metaespectador pues reconoce los caminos de su propia interpretación.

Es conveniente hacer unas aclaraciones respecto a estos tres tipos de espectadores reales. En primer lugar, son los espectadores que construirán los significados del filme lejos del efecto perlocutivo que el autor hubiera deseado. En segundo término, no son unidades acabadas, más bien, en ellos se crean tendencias de elaboración de significados. Asimismo, cualquiera puede convertirse en un especialista y crítico cinematográfico, con la salvedad que el autolimitado se encontrará frecuentemente en los medios electrónicos, mientras que

el contestatario y el salvaje en medios impresos especializados, sean universitarios, periodísticos o independientes.

### 3.7. EL ARTEFACTO COMO ESTRUCTURA SIGNIFICATIVA

Una vez que se ha decidido ver un filme sólo falta esperar si se comprueban las hipótesis. Una imagen, un diálogo de un personaje o la puesta en escena, pueden modificar las primeras inferencias y, con ello, los significados literales y ocultos.

El filme debe ser concebido como una estructura significativa fuertemente interdependiente (gran sintagmática), pero también cada objeto, personaje, decorado, tienen una razón de ser en el mundo diegético de la película. A esta estructura material, puramente significativa se le conoce como **artefacto**. Mientras que a la estructura significativa asumida por el espectador se le denomina **objeto estético**. El filme como objeto estético se presenta como indeterminado, es decir, procura no dar cuenta de todos los significados referenciales y explícitos, por lo tanto exige ser interpretado de múltiples maneras desde los **espacios vacíos** del mismo artefacto.

Los espacios vacíos se explican como una relación de fuerzas entre lo que el filme dice y lo que calla, de esta manera activan la comprensión y la interpretación. El espectador tenderá a la reducción o a la selección, esto le permitirá centrarse en algún tipo de significado coherente del filme.

El siguiente paso consiste en reconocer los espacios vacíos propiamente cinematográficos, es decir, aquellos elementos del artefacto que sugieren el significado al espectador.

1. **Lo filmico**<sup>25</sup>. En cuanto a la **percepción** es importante tener presente los códigos culturales del espectador de entre los cuales dominan los clásicos: transparencia en el montaje, relatos lineales y predecibles, películas de género, percepción del filme como reflejo de la realidad tanto a nivel de las imágenes como de la narración. El **reconocimiento** y la **identificación** están vinculados con la transferencia del espectador respecto a la posición de la cámara, las visiones de uno o varios personajes y la identificación entre público y relato. Por otro lado, los **simbolismos** y las **connotaciones** son propias del estilo cinematográfico del director y pueden ser intencionadas o no; las primeras deliberadamente fueron creadas para provocar en el espectador un determinado sentido, mientras las no intencionadas tienen como punto de partida los prejuicios del éste. Ahora bien, es en las **estructuras narrativas** donde los espacios vacíos son el resultado de las fuerzas del relato: puesta en escena, programa-antiprograma, duración, mundo diegético, conflicto-resolución, funciones y relaciones de los personajes, grados de verosimilitud y ubicación genérica. Por otro lado, el sonido colabora con la imagen al reiterarla; con el relato al determinar los rasgos de los personajes y al hacer avanzar la acción; con el mundo extradiegético del filme cuando se agregan efectos especiales o música para resaltar un punto nodal de la imagen o como motivo de un personaje o de una situación a lo largo del filme.

2. **Lo cinematográfico**<sup>26</sup>. En el capítulo anterior se describió el funcionamiento de la materia significante del cine y se expuso que los códigos propiamente cinematográficos eran los relacionados con la imagen en movimiento a diferencia de los códigos filmicos que eran compartidos por otros lenguajes. Ahora bien, estos elementos como el plano, el encuadre, el

---

<sup>25</sup> Véanse los apartados del 2.2. al 2.6.

<sup>26</sup> Véase apartado 2.7.

fuera campo y el montaje son materia moldeable según el **estilo** del director, con base en el género o en la moda. Se entiende por estilo un sistema formal que organiza la materia significativa del cine y comprende tanto a lo fílmico como a lo cinematográfico, sin embargo es en estos últimos donde el estilo juega un papel importante en la construcción de significados por parte del espectador. Por ejemplo, en la ya mencionada *Barroco* de Leduc la cámara siempre está en movimiento en largos planos secuencias que separan una escena de otra, relacionadas bajo un sistema abstracto y sin ningún vínculo narrativo. Este uso de la cámara le da un ritmo cadencioso a todo el filme que se deriva del mismo título y por lo tanto lo excesivamente adornado será la constante en el filme.

El estilo se define en relación a ciertos rasgos generales que el espectador identifica: a) orden narrativo y utilización de algunos tipos de frenos como el suspense, la pista falsa, la sorpresa; b) la identificación de encuadres, el color, la iluminación, el montaje, la puesta en escena y los movimientos de cámara; c) la relación entre los elementos del punto anterior con las funciones narrativas según el estilo global del filme.

### **3.8. ESTRUCTURAS DEL SIGNIFICADO.**

David Bordwell propone una serie de estrategias por las cuales el crítico cinematográfico construye sus significados. Este trabajo las retomó en la medida en que explican detalladamente cómo un espectador da coherencia y consistencia a sus interpretaciones.

Una vez que el artefacto ha arrojado los significados pertinentes para el espectador, surgen tres actividades mentales que éste debe desarrollar: primero construye relaciones de términos lingüísticos para interpretar la película, agrupándolas en campos semánticos por sinonimia, antonimia o algún otro procedimiento. Posteriormente, buscará patrones para

ordenar los campos semánticos en unidades mayores (núcleo-periferia, por ejemplo) y, por último, elaborará lingüísticamente sus interpretaciones ya sea de manera escrita o hablada<sup>27</sup>. El resultado de este procedimiento será la construcción de un **filme modelo**<sup>28</sup> donde se demuestre la coherencia interna de los elementos del relato y la relación que guarda con el mundo extradiegético. El espectador buscará fundamentar sus explicaciones en ideas abstractas al vincular el tema de la película con sus conocimientos tanto del cine como de su entorno social.

Por su parte, los campos semánticos organizan los significados potenciales de un filme, correlacionándolos con los espacios vacíos y con la totalidad de la película en cuatro tipos posibles: **conjuntos, dobles, series proporcionales y jerarquías**.

Los **conjuntos** son campos semánticos relacionados por identidad de sentido, de sinonimia; unidos los conjuntos dan como resultado el tema. Los **dobles**, se relacionan por oposición o antonimia. A partir de los dobles se forman las **series proporcionales** donde *a* es a *b* lo que *c* es a *d*. Asimismo, los campos semánticos se pueden jerarquizar por relaciones de inclusión o exclusión.

Para ejemplificar lo anterior, tomemos una película reciente como modelo: *Fargo, secuestro voluntario* (Coen-1996). La historia trata sobre un hombre que secuestra a su esposa con la ayuda de unos cómplices para obligar al padre de ella a pagar el rescate; con el dinero pretende independizarse económicamente del suegro y demostrar que no es sólo un empleado fracasado. Sin embargo, las cosas no salen bien y una oficial de la policía rural, por cierto embarazada, resuelve el caso. En un primer momento se pueden establecer los siguientes conjuntos: dinero-poder-éxito, los cuales conforman el tema de la película: la

---

<sup>27</sup> Bordwell sólo se refiere a la escrita, es decir, a la del crítico.

<sup>28</sup> Véase esquema dos.

imposibilidad de superarse por vías ilegales. Por otro lado, los dobles se resumen en: legalidad-ilegalidad, ético-no ético, correcto-incorreto, astucia-estupidez, éxito-fracaso; a partir de estos dobles se pueden obtener al menos dos series proporcionales, lo ilegal se une al fracaso y éste con la estupidez; asimismo, lo legal lo hace con lo correcto y a su vez con el éxito. Sólo resta jerarquizar los campos semánticos, que por inclusión se resumen así: secuestro, astucia, dinero, poder, éxito; y del lado opuesto: secuestro, estupidez, ilegalidad, fracaso.

Como se puede observar las interpretaciones hacen uso de los cuatro tipos a la vez o sólo alguno de ellos. Esto depende del orden o desorden de la interpretación del espectador desde sus prejuicios y horizonte de expectativas, pues son estos elementos extracinematográficos las rutinas para la elaboración de significados.

Con esta base, el espectador procede a ordenar los campos semánticos en esquemas conceptuales a partir de dos hipótesis fundamentalmente: 1) que el filme debe ser coherente y 2) que el filme tiene alguna relación con el mundo exterior. En el capítulo anterior se afirmó que todo filme debe ser entendido como intencionado, por lo tanto no existen elementos gratuitos en él. El filme se desarrolla bajo las premisas de unidad (todo apunta hacia la misma dirección) y de coherencia (existe un orden lógico, cronológico, de causa-efecto o algún otro). Asimismo, hace referencia al mundo extracinematográfico, al mundo social e histórico, así los significados referenciales conectan la diégesis del filme con la realidad del espectador. Siguiendo con el ejemplo de *Fargo*, se observa en las series proporcionales y en la jerarquización, la coherencia en su contenido temático, mientras su relación con el mundo extracinematográfico es demasiado evidente al ser un suceso que ocurrió en la vida real.

Dentro de esta organización más amplia de los campos semánticos, Bordwell también propone la utilización de esquemas mentales, entendidos como "*conjuntos organizados de acuerdo con una lógica básica y una estructura sencilla*"<sup>29</sup>. Los esquemas más utilizados en la interpretación cinematográfica son los basados en las **categorías** (géneros), en la **persona** (personajes, director, estilo y narración) y en la **organización textual** (sincrónicos, diacrónicos).

Los esquemas basados en **categorías** están fundamentados en el concepto y características del género cinematográfico. En el capítulo segundo se habló sobre la dificultad de establecer los límites entre ellos, pero aún así se propuso una clasificación, pues permiten al espectador, desde el momento de la elección del filme, establecer sus primeras hipótesis. Sin embargo, el cine contemporáneo desdibuja cada vez más las fronteras genéricas y así tenemos que el ejemplo que nos ocupa, *Fargo*, presenta características de los siguientes géneros: **detectives** (búsqueda de la moral alterada por el secuestro), **locura** (renuncia del esposo a las normas establecidas), **familia al margen de la ley** (para lograr el secuestro se forma una banda). Ante tal cantidad de elementos, es lógico pensar que este tipo de filmes abren aún más la interpretación pues el espectador puede construir significados variados según las características del género de su conocimiento.

Otro recurso interpretativo consiste en otorgar propiedades humanas a elementos del filme que no las tienen (**personificar**). Sabemos que los personajes no son personas, pero aun así les atribuimos pensamientos, sentimientos y conductas humanas. Aquí entra en juego la relación diégesis-realidad-verosimilitud, pues un personaje a partir de lo que habla y actúa se le pueden adscribir significados diversos, incluso patológicos: héroe, loco,

---

<sup>29</sup> Bordwell, David. *Op. cit.*, pág. 157.

inconsciente, recto. Es común en las interpretaciones psicológicas de los filmes, que los personajes se conviertan en modelos de anormalidad y de explicaciones profundas como si se trataran de verdaderos pacientes. Asimismo, el espectador otorga características de persona al director de la película cuando habla de él como un individuo con deseos de expresar sus pensamientos y sentimientos a través de la creación de un objeto artístico, así el director planifica el artefacto del filme esperando ser comprendido por sus interlocutores.

Existen otros elementos de personificación. Uno de ellos es el estilo y se hace principalmente a través de la cámara, pues es ésta la que representa un modo de ver o de encuadrar la realidad. También al narrador se le concibe como persona si es entendido como una extensión del pensamiento del director, se cree que ésta habla a través de la voz en *off* o de un personaje, por lo tanto, desde ahí se expresa y planifica los significados del filme.

El texto también se ordena dentro de los límites de dos esquemas: uno **sincrónico** y otro **diacrónico**. Bordwell concibe al esquema sincrónico como un esquema que parte de un centro y se expande hacia la periferia y lo denomina *Ojo de buey*. Este esquema está compuesto por círculos concéntricos. En el círculo central se encuentran los personajes dotados de características a partir de sus funciones y acciones. Estos personajes están enmarcados en el siguiente círculo que forma el entorno o mundo diegético. El último círculo se refiere a lo que aquí se ha denominado como artefacto (uso de la cámara, montaje, música). Ejemplifiquemos ahora con *Blade Runner*, película ya mencionada. También es un filme de detectives con una familia fuera de la ley (los replicantes o simulacros genéticos de los seres humanos). Los replicantes buscan vivir indefinidamente y para lograrlo pretenden obligar a su creador a reprogramarlos genéticamente. Sin embargo, son considerados como

delincuentes por los humanos y, como tales, perseguidos por un tipo especial de policía, conocido precisamente como Blade Runner. Ahora bien, las acciones de los replicantes están encaminadas hacia la vida, pretenden vencer la muerte programada, pero esto los hace estar fuera de la ley. Su mundo diegético, es básicamente nocturno, los trabajos son pesados para ellos, o sexuales para ellas. Aun en estas condiciones, conforman una unidad de grupo y son capaces de generar sentimientos, aunque esa información se haya intentado borrar genéticamente cuando fueron creados. Por su parte, el Blade Runner es un policía poco convencido con su trabajo, su ética lo hace dudar (son seres vivos), a pesar de todo, si cumple con su cometido. Su entorno no es diferente al de los replicantes, pero aquí hay un elemento que conviene destacar: su compañero. Una especie de mestizo del futuro con rasgos orientales, blancos y latinos, incluso su lenguaje es una mezcla de los hablados hoy en día en una ciudad como Los Angeles. En el nivel del artefacto el estilo no cambia a lo largo de la película, pues tanto replicantes como humanos están atrapados en un mundo polarizado, donde la ciencia y la tecnología no cumplieron su promesa de mejorar las condiciones de existencia de los seres humanos.

El esquema sincrónico se sitúa en una forma temporal en la diégesis del filme. De esta forma es fácil pensar que una película tiene una trayectoria de origen-curso-desarrollo. El espectador encuentra en ésta puntos nodales de importancia para la construcción o modificación de significados: el inicio, el momento del conflicto narrativo, los nudos de la historia (por ejemplo los programas y antiprogramas de la narración), los motivos (es decir las reiteraciones significativas en la imagen, en los personajes o en la banda sonora), los finales. En el inicio de *Blade Runner* se resume la historia, pues se ve una fortaleza del futuro, posteriormente se pasa a un interrogatorio con un replicante y el espectador conecta

ambos escenas, pues el origen de estos seres vivientes está en la fortaleza misma. Las imágenes dan más información necesaria al espectador para formar hipótesis sobre el desarrollo y el desenlace. El momento del conflicto narrativo inicia cuando el Blade Runner acepta su papel de eliminar replicantes, aun cuando sabe que éticamente no es correcto.

Los motivos más sobresalientes de este filme son unas figuras de papel hechas por el ayudante del Blade Runner, la cuales deja como señal de su presencia en los lugares que visita. Al final, el protagonista se enamora y huye con una replicante, favorecidos en parte por el policía de las figuras de papel porque no los detiene. El espectador se da cuenta de esto porque en el último lugar donde se encuentran juntos (el protagonista y la replicante), se halla una de estas figuras.

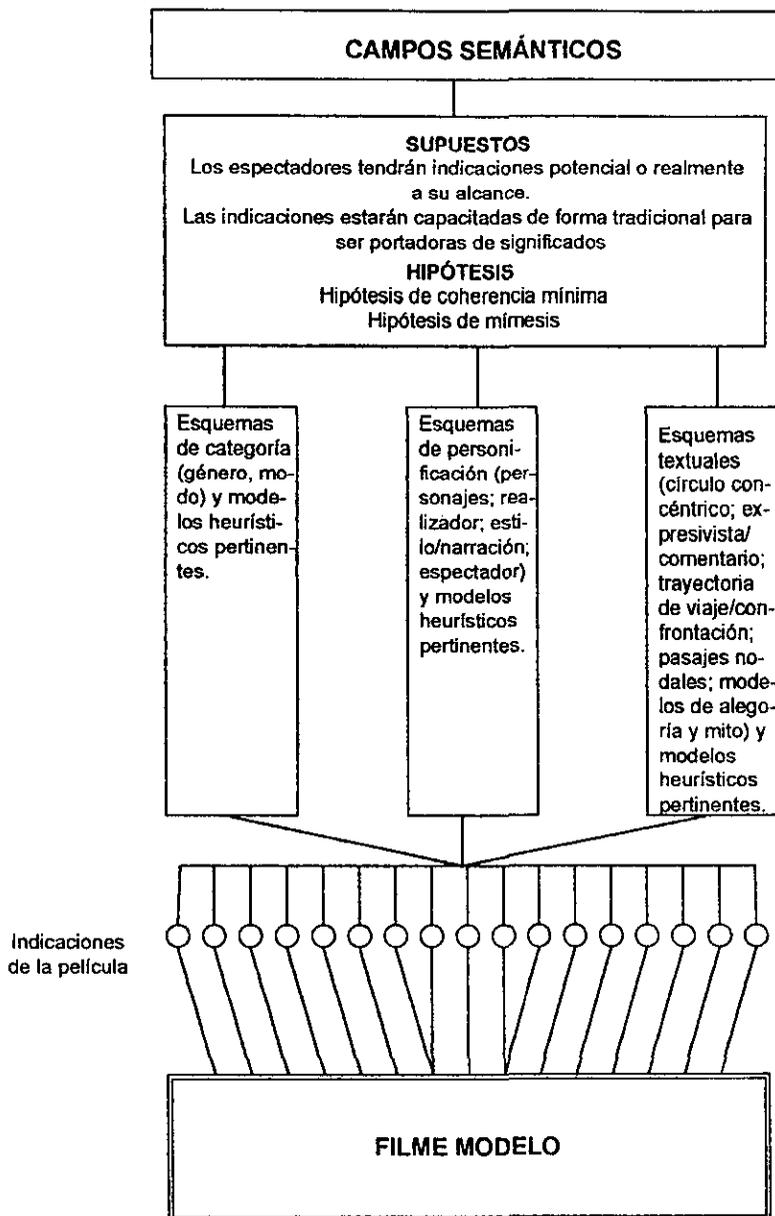
Los esquemas **diacrónicos** toman a la película en su conjunto y elaboran **alegorías** de ella a partir de otros filmes o preceptos teóricos. La alegoría se presenta como la interpretación holística del filme con base en los significados sintomáticos más abstractos. Es el punto de unión entre los prejuicios del espectador, el filme y las identidades sociales y personales de los humanos. La alegoría es la explicación de lo que la película *deja* al espectador en términos de experiencia estética: nuevas formas de ver la realidad, confirmar posturas ideológicas, elaborar moralejas<sup>30</sup>.

Por último, el espectador traducirá en términos lingüísticos su experiencia sobre todo a la salida inmediata de la sala cinematográfica. En caso de ser un espectador especializado, la escribirá y publicará, en caso contrario (el del espectador común) tan sólo la comentará o la resumirá para sí mismo.

---

<sup>30</sup> Véase apartado 2.3 del capítulo anterior.

## ESQUEMA DOS<sup>31</sup>



<sup>31</sup> *Ibidem*, pág 226.

**4. ANÁLISIS : CASABLANCA (1942), A BOUT DE SOUFFLE (1959) y MATADOR (1986)**



#### 4.1. ¿POR QUÉ ANALIZAR TRES FILMES Y POR QUÉ ESOS TRES?

La cultura contemporánea, al menos en las artes, parece que ha hecho un alto para volver los ojos al pasado. Desde hace tres décadas se está cuestionando constantemente en universidades, foros independientes y en los medios de comunicación los rasgos cada vez más borrosos de nuestro tiempo.

Actualmente se tiende a relativizar todo, ni siquiera se intentan construir utopías o explicaciones duraderas. Ahora parece referencia obligada que con la caída del Muro de Berlín asistimos a otra sociedad donde la libertad venció a las ideologías<sup>1</sup>. Muchos lo creen y actúan en consecuencia, dejando que las leyes del mercado resuelvan los problemas económicos, personales y de plenitud de los seres humanos. Para esta sociedad hipertecnologizada maravillada con INTERNET, los celulares y la televisión directa al hogar, no existe, o no quiere darse cuenta, del otro mundo que abortó la misma caída del Muro: el de los millones de personas que la modernidad no alcanzó, el de las diferencias cada vez mayores, el de la justicia social ausente.

Sin embargo, como afirmaba Daniel Bell, aun ahora la creación artística va a la vanguardia de las relaciones sociales y a la manera de un oráculo deja ver un futuro que nos toca crear todavía: tolerante, ecléctico, responsable, sustentable, diverso y justo. Un futuro que es una realidad en las obras artísticas: teatro, pintura, arquitectura, literatura y cine. Obras que conviven con otras disímiles en un mismo espacio y tiempo, pero no se oponen o destruyen.

Es lógico que este fenómeno provoque confusiones y ciertos fundamentalismo en algunos críticos y artistas que todavía intentan defender la pureza de sus propuestas. Pero

---

<sup>1</sup> Véase apartado 1.2.3. del primer capítulo.

como la democracia ya no está reservada al poder político, estas réplicas se diluyen rápidamente bajo los principios de respeto a lo diferente y de elección del individuo, porque, en la medida en que esto se logre, cada uno de nosotros tendrá la posibilidad de hacer una vida única<sup>2</sup>.

Este retorno al individualismo tiene dos causas: el acceso a la tecnología y esta concepción de tolerancia y respeto hacia la diferencia. El individuo es lo más importante, al menos en apariencia. Ahora es quien decide qué ver dentro de una oferta exagerada de canales televisivos; qué servicio recibir; qué hacer en un centro de diversión donde lo mismo se puede bailar, comer o jugar billar; a qué sala cinematográfica asistir, pues basta con revisar los innumerables conjuntos de cines de reciente creación tan sólo en nuestro país.

En este contexto, el individuo, como elector, consumidor, espectador, lector, se concibe como un ser de decisiones personales, como una persona con la competencia de saber y hacer lo que le conviene al menos en términos ideales. Así los productos, tanto materiales como simbólicos, están pensados para ser manipulados como mejor le convenga a su destinatario. Este estilo de vida es una constante que poco a poco alcanza a ciertos sectores de la sociedad.

Tanto el cine como la reflexión teórica sobre éste, no son ajenos a lo que ocurre en otros movimientos artísticos y en otras posturas teóricas. De alguna forma en los diversos filmes se alcanzan a percibir los rasgos de la cultura contemporánea donde el culto al autor es sustituido por el culto a la interpretación de un texto abierto.

Por otro lado, las manifestaciones artísticas, como los modos de pensar y de ser, conviven, se entremezclan y parodian actualmente. Los filmes que analizamos aquí no se

---

<sup>2</sup> Véanse los apartados 1.1. y 1.2. de este trabajo.

eligieron bajo un criterio temporal, sino formal y estilístico. Formas y estilos que uno los puede encontrar hoy mismo en la cartelera porque son parte de esta oferta cultural dirigida a magnificar el individualismo, a mantener el mito de la libertad sin ideologías y a demostrar cómo los productos culturales son el resultado de este repensar nuestro mundo.

Tres filmes nos ocuparon: *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz, *A Bout de Souffle* (*Sin Aliento*-1959) de Jean-Luc Godard y *Matador* (1986) de Pedro Almodóvar. *Casablanca* se eligió no por ser una película, sino por ser la suma de películas hollywoodenses que se habían hechos hasta ese momento. Ninguna es tan clásica como *Casablanca*, pero no en términos de ejemplar, sino por el uso de los códigos cinematográficos, destacando la construcción del relato. *A Bout de Souffle* porque su director es uno de los principales representantes de la modernidad cinematográfica, entendida como rompimiento de lo clásico, desde su renuncia a las formas de producción vigentes hasta el manejo poco convencional de la imagen y del relato. A pesar de que cada obra moderna es única, aunque se trate del mismo autor, se eligió este filme por su riqueza en propuestas, por su despreocupación e informalidad. Finalmente, *Matador* responde, como el resto de las películas de Almodóvar, a una estética carnavalesca, ecléctica y plural que apunta hacia la desaparición de las fronteras entre los géneros y estilos cinematográficos, entre la realidad y la ficción, entre el cine de culto y el cine popular.

Los análisis de estos tres filmes, no obstante sus diferencias, engloban las mismas categorías semiológicas, pragmáticas y literarias que en conjunto marcan las estrategias de sentido del espectador. Así, el análisis se resume, según lo expuesto en los tres capítulos anteriores, en las siguientes estrategias.

## **I. Estrategias interpretativas:**

- **Preparación y elección.** Integra las condiciones extracinematográficas del espectador y la definición del contrato de lectura a partir de los prejuicios de éste (conocimientos y creencias), del director, del género, de la época, de la propuesta ideológica, del título y de la relación entre inicio y fin.

- **El artefacto como estructura significativa.** Con base en la división de Metz entre filmico y cinematográfico el artefacto comprende los niveles de percepción, reconocimiento e identificación, simbolismos y funciones del sonido. Asimismo, la narración es parte fundamental de la estructura significativa y se descompone en las características que adquiere tanto a nivel de la historia como del relato a través del uso de los programas-antiprogramas, de las funciones y relaciones de los personajes, de la construcción de la verosimilitud y del género elegido. En cuestión de imágenes se identifican grandes segmentos de acuerdo al relato que ayudan a relacionarlos con el sonido, el estilo y los significados del espectador.

## **II. Estructuras del significado. Comprende:**

- Relaciones lingüísticas de significado: campos semánticos.
- Organización y clasificación de campos semánticos.
- Elaboración de interpretaciones en diversos niveles: comprensión (significados referenciales y explícitos), interpretación (significados implícitos y sintomáticos).

Como es obvio pensar, los análisis no siguen forzosamente este orden, pues si entendemos al cine desde el punto de vista de una obra artística íntimamente relacionada, cuando se desarrolla un punto es indispensable hacerlo con otro para identificar las ligas entre ellos.

## 4.2. CASABLANCA O LA SUMA DE LOS ARQUETIPOS.

### FICHA TÉCNICA:

Título: *Casablanca*

Año: 1942

País: Estados Unidos

Director: Michael Curtiz

**SINOPSIS.** Durante la invasión nazi a Francia en la Segunda Guerra Mundial, una pareja (Rick e Ilsa) que recién se conoce y se enamora, repentinamente se separa por decisión de ella. Rick desconcertado abandona París y abre un bar en una provincia francesa africana, en ese momento ocupada por los italianos: Casablanca, Marruecos; lugar de paso hacia América. Para salir de ahí es necesario el visado, aunque es difícil de conseguir. Mientras tanto, Ilsa regresa con su esposo (Víctor), líder de la resistencia francesa, que creyó muerto cuando conoce a Rick. El destino une a los tres nuevamente en Casablanca porque Ilsa y Víctor tienen la intención de huir hacia América. A partir de ese momento, la historia gira en torno a la obtención del visado, que por azar lo tiene Rick, y la relación amorosa entre éste e Ilsa.

### I. ESTRATEGIAS INTERPRETATIVAS.

- **Preparación y elección.** ¿Qué mueve al espectador para ver esta película actualmente? Los motivos son muchos de entre los cuales se pueden mencionar: la obligación de ver un clásico aclamado por la crítica de todos los tiempos, la posibilidad de estar programada en televisión, o bien, admirar a un divo: Humphrey Bogart. Sea una razón deliberada o circunstancial, *Casablanca* será entendida por los espectadores

contemporáneos como un filme romántico de la Segunda Guerra Mundial que relata una bella historia de amor imposible en la medida que vanagloria los valores éticos y nacionalistas de la época. Se pensará como un gran filme, no porque lo sea, sino porque la crítica reitera los mitos: la historia en sí, los actores, los diálogos, los puntos de vista de otros críticos, las interminables listas que encabeza *Casablanca* de las cien mejores películas.

Aquí sería interesante saber la opinión de un espectador totalmente inocente, porque sus prejuicios (creencias y conocimientos) serían muy limitados en referencia a este filme: ¿cómo la interpretaría?, ¿qué significados construiría si por desgracia ve la versión en color y doblada? Seguramente, la comprendería en términos de Bordwell y sus construcciones se centrarían en los dos primeros niveles de significación: el referencial y el explícito<sup>3</sup>. En cuanto al nivel referencial podría ubicar históricamente el mundo diegético del filme: Norte de África durante la Segunda Guerra Mundial en el momento de la invasión alemana a Francia, por lo tanto una historia verosímil en sus condiciones extracinematográficas. El nivel explícito le ayudaría a entender las causas personales (el abandono) y sociales (la guerra) que derivan en la imposibilidad del amor entre los protagonistas.

Sin embargo, la popularidad de este filme obliga a que se interprete en función de la crítica publicada por teóricos y periodistas. Tal vez, se asista a la sala con ideas tan preconcebidas sobre la película que decepcione. Para conocer las primeras reacciones del espectador y de la crítica, así como para intentar eliminar el exceso de opiniones, es necesario remontarse a las primeras impresiones publicadas de la película, retomando un

---

<sup>3</sup> Véase el apartado 3.5. del capítulo anterior.

artículo escrito el 27 de noviembre de 1942 por Bosley Crowther en *The New York Times* al estreno de ésta<sup>4</sup>.

Crowther comienza su artículo haciendo referencia a los comentarios de la misma productora: "*The Warner Brothers are telling a rich, suave, exciting and moving tale in their new film, Casablanca*"<sup>5</sup>, obviamente esta visión de la película es ratificada por el articulista. Pero a la vez agrega datos sobre el género (amor erotismo en nuestra clasificación) al referirse a ella como una película romántica de aventura que combina en su intriga sentimiento, humor y melodrama.

Y como todo buen crítico desde el punto de vista de Bordwell, no se conforma con la comprensión del filme, sino que profundiza en un significado sintomático: la valentía de la mayoría de la gente en *Casablanca* al cantar la Marsellesa y así silenciar los himnos nacionalistas de unos cuantos militares alemanes que se encontraban en el lugar. Aquí el crítico establece la primera relación entre realidad y ficción a través de los grandes nacionalismos de la época, lo cual era obvio si se piensa que Europa y Estados Unidos luchaban fuertemente contra las fuerzas del eje.

En el artículo existe un dato que seguramente ayudó al espectador de esa época a definir su contrato de lectura. Crowther les da a los escritores el mayor de los créditos por sus inolvidables diálogos, cuando ahora se sabe que el filme fue escrito mientras se rodaba y provocó que el director se basara en lo más trivial, es decir, lo probado (decisión genial según Umberto Eco<sup>6</sup>). Así diálogos como *¿Son cañones o es mi corazón que late?, Bésame,*

---

<sup>4</sup> Crowther, Bosley. "Casablanca, with Humphrey Bogart and Ingrid Bergman, at Hollywood". *The New York Times*, november, 27, 1942.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

<sup>6</sup> Cfr. Eco, Umberto. *La estrategia de la ilusión*, pág. 286-292.

*bésame como si fuera la última vez*", son rescatados por la crítica y puestos a disposición del espectador como grandes citas y pensamientos del cine de amor.

El director, Michael Curtiz, realmente no se le ubica como uno de los grandes cineastas en Hollywood, por el contrario, aceptó pasivamente su papel en el *studio system*. Después de *Casablanca* sus películas fueran mediocres y sólo se le reconoce por ésta y no por el conjunto de su obra. Incluso el filme tiene como principales referentes a sus actores y a sus veloces escritores. Esta situación fortalece la tesis de Eco sobre la improvisación genial y arquetípica que desesperadamente se consiguió mientras se rodaba el filme.

Ahora bien, si nos trasladamos ya al artefacto, es necesario comenzar con el título para reconocer las primeras conjeturas del espectador. ¿Casablanca? De antemano se sabe que es un sustantivo propio, pero cuyo referente es difícil de reconocer. El nombre ha sido muy utilizado en la designación de países, ciudades, hoteles, casinos y bares. Como todo sustantivo propio su significado sólo se concretiza cuando se conoce el referente único y concreto, esto hace muy difícil construir hipótesis iniciales con tan sólo el título.

Al inicio de la película el título se ancla y, a la manera de un documental, una voz en *off* explica el trayecto de las personas que desean abandonar la Europa bélica para dirigirse a la tierra prometida: **América**<sup>7</sup>. Este trayecto tiene como punto nodal entre la guerra y la libertad la ciudad de Casablanca. Así, el espectador no únicamente comprende algunos antecedentes de la historia, sino que elabora los primeros significados referenciales de espacio y tiempo.

Pero *Casablanca* para el espectador también tiene otros significados contextualizados por el filme. Es un lugar de paso por su atraso y porque aún es territorio francés, no es para

---

<sup>7</sup> América en el sentido metonímico que le dan los estadounidenses: E.U. y Canadá exclusivamente.

vivir, incluso quienes permanecen son cuestionados. En Casablanca viven los indeseados por motivos personales, legales o políticos. Es un mundo en tránsito sin raíces, así los personajes tienen orígenes diversos: Estados Unidos, Francia, Alemania, Italia, Rusia. Al final del filme, se muestra que aun aquellos condenados a permanecer ahí, también abandonan la ciudad.

- **El artefacto como estructura significativa.** La construcción de significados a partir del título está vinculada con el sonido de las primeras secuencias. Además de la explicación en *off* sobre la penosa situación de las personas que deseaban emigrar hacia América, la música funciona como creadora de hipótesis, confirmadas en el desarrollo del filme. La primera imagen es fija y representa un mapa de África, mientras tanto es acompañada por una melodía árabe que poco a poco se mezcla y desaparece, quedando en el primer plano sonoro los acordes de la Marsellesa. Dos funciones tiene esta secuencia musical: ubicar al espectador en Casablanca y despertar cierta simpatía por la resistencia francesa. Finalmente la voz en *off* se sobrepone a la música y el narrador, que desaparece del resto del filme, anuncia el inicio del relato cuando afirma que a las personas en Casablanca sólo les queda esperar. Con esta frase también se crean conjeturas y misterios, pues para el espectador la espera puede o no tener una recompensa, situación resuelta sólo con la suerte de los personajes.

Otros aspectos relevantes de la materia significativa de *Casablanca* son el estilo de los códigos filmicos y cinematográficos. Este es un filme con ciertos rasgos históricos, por lo tanto construye su verosímil con base en la transparencia de estos códigos, es decir, la enunciación se oculta a lo largo de toda la película para que el espectador no abandone su

estado de ilusión por el *mal* uso del lenguaje cinematográfico, sino por el contrario, se apropie exclusivamente del filme a nivel de la historia. En este sentido, *Casablanca* tiene un tipo de montaje narrativo, pues respeta las convenciones de continuidad espacio-temporal. Por ejemplo, existe una escena donde el Mayor alemán Strasser, le pregunta al inspector de la policía sobre la pistas del asesino de los dos correos, él le contesta que esa noche seguramente irá al café de Rick; en ese momento termina la escena y mediante un corte directo aparece la fachada del lugar donde más tarde se desarrollará el resto de la acción. Este un claro ejemplo de la continuidad temporal y espacial cuando se relaciona la historia con el montaje. También se pueden encontrar otras escenas transparentes, una de ellas se da como punto de transición entre el presente y el pasado de Rich e Ilsa, a través de un *flashback*, precedido de un clásico acercamiento al rostro de él y seguido de un marcado desenfoque de la cámara. Recurso, sin duda, muy utilizado y, tal vez, anacrónico actualmente.

El uso del código clásico también es visible en la imagen, en la medida en que no es trucada por cambios de tonalidades o por sobreimpresiones. La puesta en escena responde exclusivamente al mundo diegético del filme: un país exótico que sólo se deja ver de día en sus mercados, en sus calles, en sus restaurantes, en su ruido citadino, pero desaparece en las noches bajo el estilo de vida de la Europa Occidental. La noche es de y para los europeos quienes desean huir y, mientras esperan, prefieren conservar sus tradiciones. Es más, la diversión, la música, la evasión momentánea depende de un negro (Sam) que comprende todo a su alrededor, pero prefiere callar en ese ambiente de blancos.

Existen otros ejemplos del uso de los códigos clásicos en este filme, vinculados con el campo y el fuera campo y, evidentemente, también con el montaje. Al inicio de la película un

individuo es perseguido por la policía militar por ser el asesino de los correos. En la secuencia un policía alerta sobre la presencia del sospechoso con un silbido, en ese momento comienza la persecución. Después de unos segundos, otro policía se detiene y dispara al perseguido, el sonido del disparo no se sincroniza con la imagen, pues éste se escucha en la siguiente toma justo cuando el asesino es alcanzado por la bala, es decir, mientras que el sonido del disparo está en *off*, la imagen de su efecto está en presencia. Asimismo, en el resto del filme el campo y el fuera campo, están relacionados con la continuidad en los diálogos, en las miradas y en las direcciones que toman los personajes, siempre respetando las convenciones clásicas del *raccord*.

El sonido en esta película es importante no sólo en los diálogos, sino también en dos temas musicales: *As time goes by* (*A través de los años*) y *La Marsellesa*. El primero porque resume la historia de amor, espera y abandono entre Rick e Ilsa, además de representar para ambos el momento más sublime de su romance. La segunda es importante porque simboliza el nacionalismo francés, herido por la ocupación alemana. *As time goes by* es una canción también utilizada dentro de las convenciones clásicas del cine al pasar del mundo diegético al extradiegético en la escena en que Ilsa le pide a Sam que toque y cante esa canción, hasta que lo interrumpe Rick. Sin embargo, el espectador continúa escuchándola porque ahora está de fondo, adornando el reencuentro y haciendo referencia en su letra al amor verdadero y maduro a través de los años. Por su parte, la *Marsellesa*, además de pasar de la diégesis al sonido en *off*, simboliza la protesta cuando la mayoría de los clientes del café entonan este himno para acallar los cantos alemanes.

Desde el punto de vista narrativo, *Casablanca* es muy interesante porque, como dice Eco, presenta juntos los arquetipos<sup>8</sup> de todas las películas anteriores: la espera (en *Casablanca*), la redención (de Rick y del inspector de policía), el amor desgraciado (el triángulo formado por Rick, Ilsa y Víctor), la fuga (de Víctor e Ilsa, ayudados por Rick), el paso (por *Casablanca*), la tierra prometida (América), la llave mágica (el visado), el dinero (el medio para obtener el visado) y el deseo (escapar de los nazis). Esta característica hace precisamente que el espectador encuentre un filme inolvidable y original. En el fondo, estamos hablando de la **intertextualidad**. Intertextualidad principalmente al nivel de relato, a diferencia del *Ciudadano Kane* (Welles, 1942) que también cita al nivel del lenguaje cinematográfico. Los arquetipos en *Casablanca* le dan verosimilitud ante el espectador porque es un filme en el que todo es posible, desde los cambios psicológicos de un protagonista, hasta el hallazgo de un personaje totalmente puro y virtuoso. El espectador no se cuestiona sobre las exageraciones, pues la película misma lo es. Rick se transforma de un asceta redimido a un enamorado alcoholizado tan sólo con la presencia de Ilsa. Víctor es tan puro y noble que no cuestiona a Ilsa sobre su romance con Rick, la perdona sin necesidad de escuchar argumentos; el amor que siente por ella le es suficiente.

Se puede afirmar que la historia se teje en relación a un triángulo amoroso donde ni el conquistador, ni el engañado, ni la mujer inocente obtienen un beneficio. Todos pierden como individuos, sin embargo la causa, esto es, la nación, vence. Si aplicáramos el cuadrado semiótico de Greimas, las funciones y los personajes quedarían de la siguiente manera. El héroe lo representa un Rick ambiguo que intenta alcanzar la felicidad tanto de él como de Ilsa, pero al darse cuenta que debe sacrificarse, lo hace pensando que ella sí

---

<sup>8</sup> En palabras de Umberto Eco, los arquetipos son "situaciones que han presidido las historias de todos los tiempos". *Op. cit.*, pág. 288.

alcanzará la plenitud. El objeto de deseo en el fondo no es el visado, ni la tierra prometida, sino el encuentro eterno de los enamorados. Así el inspector se convierte en el ayudante de Rick a pesar de que algunas veces no esté convencido. El oponente es común para todos: los alemanes pues no sólo invaden otros territorios, sino hasta sus mismos cómplices (los italianos, por ejemplo) temen en algún momento ser traicionados. El destinatario del cuadrado actancial de *Casablanca* es el amor, mientras que el destinatario es el mundo libre: América.

Si describimos las estructuras narrativas más amplias de *Casablanca* nos encontramos con variantes en el orden. El inicio del filme es *in media res*<sup>9</sup>, las causas personales de la situación de Rick se dan a conocer al espectador mediante el único *flashback* de toda la película. Al modificar el orden causa-efecto, el filme provoca conjeturas en el público sobre lo ocurrido, mateniéndose así cierto grado de suspenso. Sin embargo, es relativamente sencillo ubicar las principales intrigas de predestinación y frases hermenéuticas hasta llegar al clímax y al desenlace. La primera intriga de predestinación combina tanto elementos de la imagen y del sonido como de la narración<sup>10</sup>. En los primeros quince minutos del filme, existe una secuencia donde se ve uno de los motivos simbólicos más importantes: el avión. Para enfatizar el significado una multitud en la calle voltea al cielo en cuanto escucha su sonido y justo cuando atraviesa la fachada del café de Rick, una mujer le dice a su esposo que quizá mañana estén volando. ¿Qué funciones tiene esta secuencia en el desarrollo del filme? Principalmente la de sintetizar el resto de la película porque con estos datos el espectador comprende que para estar en el avión es necesario pasar por el café, hecho confirmado en la siguiente secuencia del interior de éste al mostrar la cámara diversas situaciones

---

<sup>9</sup> Se dice cuando un filme muestra en sus primeras secuencias una situación cuyas causas aún no se muestran o explican en su totalidad.

<sup>10</sup> Véase apartado 2.4.2.

arquetípicas: la espera (verbalizada por un hombre), el dinero (con la venta de joyas y promesas de pagos en efectivo), la huida (al menos en su etapa de planeación), el visado (en manos de Rick de manera fortuita). Las frases hermenéuticas de esta primera intriga están en función de dificultar, por vía legal, armada o ilegítima, la salida de cualquier persona.

Otro punto nodal en el desarrollo de la película está vinculado con la huida de Víctor e Ilsa. En una escena en el exterior del café de Rick, el inspector le dice a éste que seguramente ayudará a la pareja a salir de Casablanca porque en el fondo es un sentimental. Efectivamente, Rick lo hace, pero las acciones del inspector están en sentido opuesto, es decir, de alguna manera él crea las frases hermenéuticas para detener su propio presagio. Asimismo, en el *flashback* sobre el romance de los protagonistas ella, al pronunciar su famosa frase de *Bésame, bésame como si fuera la última vez*, está determinando la separación. Un ejemplo más de esta relación programa-antiprograma que señaló Barthes, se muestra cuando el Mayor Strasser le comenta al inspector de la policía que los ánimos y las emociones de la gente en Casablanca no están controlados, lo que más tarde se comprueba con el canto de la *Marsellesa*.

En términos de la estructura narrativa, como se ha podido observar, este filme es muy lineal. El equilibrio inicial, una ciudad de paso donde la corrupción, la violencia y el autoritarismo son comunes, se rompen con la llegada de Víctor e Ilsa. Aquí la historia se bifurca: por un lado, es la historia de los protagonistas y, por otro, la de la resistencia francesa, aunque al final convergen. El desarrollo se centra precisamente en la búsqueda del amor y en el triunfo francés (con la huida de Víctor). El clímax de la película, como todo momento epifánico, se da cuando Rick le revela a Ilsa, en vísperas de abordar el avión hacia

Lisboa, su decisión de permanecer en Casablanca, con ello triunfa la causa y él se redime, aunque sacrifique la felicidad de la pareja.

Otro punto importante es que las acciones de deseo, huida y persecución de los europeos son regularmente nocturnas, mientras las imágenes descriptivas del lugar se dan durante el día. El tiempo diegético abarca tres días y tres noches. Durante el día realmente no ocurre nada que ayude al avance del relato, las acciones se resumen en encuentros efímeros y vistas generales del lugar. La noche es realmente el marco de todas las secuencias nodales, obviamente dentro del café de Rick.

## II. ESTRUCTURAS DEL SIGNIFICADO

Los conjuntos y dobles se pueden definir hasta que los personajes llegan a Casablanca. La primera relación que al final se divide en dos resoluciones es la siguiente: **dinero-visado-huida-triunfo**. El principal elemento es el visado porque a pesar de lo que cree el espectador y los personajes sobre Rick como poseedor de las visas robadas a los correos, él no las entrega por dinero, sino por amor. Evidentemente, el visado es la llave de la libertad o del triunfo. Aquí es donde se juega con las conjeturas del espectador porque a lo largo del filme Rick tendrá que decidir sobre lo siguiente: si huye con Ilsa, entonces triunfa el amor; pero si huye Víctor e Ilsa, entonces vence la causa.

En clara oposición a este conjunto, se halla otro: **permanencia-muerte-fracaso**. Establecerse en Casablanca implica la pérdida de la esperanza para los enamorados, para Víctor la muerte y la posibilidad del fracaso de la resistencia francesa.

Los dobles de este filme también se centran en la disyuntiva amor-causa. El amor realizable se opone a la ética nacionalista; la resistencia francesa a todo lo relacionado con la Alemania nazi. Sin embargo, la causa no se opone a la legalidad, porque durante la

guerra no importan los medios, sino los fines. Los visados se obtienen con dinero sin importar si su origen fue el resultado de un robo o de un asesinato, también se pueden adquirir por favores carnales o relaciones políticas, pero nunca por traición a los alemanes. De ahí la importancia de que el dueño de la llave de la felicidad, sea un norteamericano.

Uno de los esquemas interpretativos que conviene rescatar en este filme es el relacionado con la organización textual. El **esquema de ojo de buey** nos ayuda a entender las relaciones entre los personajes y el mundo diegético. A partir de un triángulo amoroso Curtiz caracteriza tres personajes contradictorios y complementarios a la vez. Rick ha vivido siempre en la ilegalidad, Ilsa es inocente pues ni conocía las actividades políticas de su esposo ni la verdadera vida de Rick, lo cual se comprueba cuando en el *flashback* ambos prometen no hablar de su pasado, pues les basta con vivir el romance presente. Víctor, a pesar de tener actividades ilícitas, su objetivo nacionalista es tan loable que justifica cualquier acto para mostrarse ante el espectador como un ser psicológicamente puro y un hombre cuyos principios realmente definen sus actos.

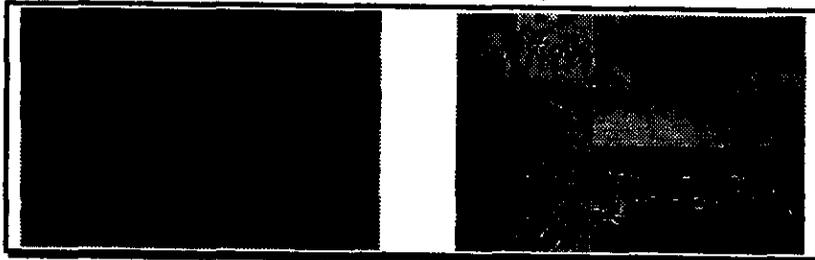
Este esbozo psicológico-popular de los tres principales personajes, ayuda a entender el contexto de cada uno. El ambiente de Rick es nocturno, por algo es el dueño de un café, se roza con la corrupción de las autoridades del lugar, pero nunca se iguala a ellos. Su ambiente es enigmático, sólo lo conoce profundamente el negro Sam. En los momentos en los que Rick se encuentra consigo mismo, a veces está Sam, pero inevitablemente se halla frente a una botella de licor en un salón en penumbras. Tal vez, en el fondo sí tiene un ideal, aunque lo niegue al decir que es un ciudadano del mundo o que no toma partido por ningún bando. El mundo de Ilsa está unido al de Rick, de ahí sus encuentros furtivos y en lugares poco iluminados. Deben ocultar su amor, gracias al camuflaje de la obscuridad nocturna. Ilsa

también pertenece al mundo público de Víctor donde no pasa de ser una figura decorativa a disposición de las decisiones de su marido. Víctor, como héroe de la resistencia francesa, es un ídolo. A pesar de ser un prófugo, no siempre se esconde y en esos casos se muestra seguro ante los demás. De hecho su único espacio secreto son los encuentros con los miembros de la resistencia que, como él mismo afirma, se encuentran en todas partes donde los nazis han usurpado el poder.

Como cierre en la construcción de significados, está obviamente el final. A manera de resumen se puede afirmar que sólo dos parejas alcanzan el pase a la tierra prometida: una, los jóvenes que al inicio presagian su futuro cuando ven el avión sobrevolar el café; y dos, Ilsa y Víctor. En ambos casos, huyen gracias a Rick. Los primeros porque Rick no desea que ella pague con su cuerpo al inspector de Casablanca. Los segundos, por lo que representa Víctor para el triunfo aliado. No obstante, también al final se definen las posturas éticas e ideológicas tanto de Rick como del inspector, pues rompen su vínculo forzado con los alemanes y planean juntos el regreso a la *Francia libre*.

Imagen 1

Imagen 2



Las primeras imágenes del filme describen el espacio-tiempo: Casablanca durante la Segunda Guerra Mundial. A la izquierda se ve un fragmento del mapa del norte de África. A la derecha, una toma general del lugar donde se desarrollará la acción; sin duda un recurso muy clásico para dar los antecedentes del relato. Mientras tanto una voz en off explica el trayecto de Francia hacia la tierra prometida (América), sin olvidar mencionar el paso obligado por Casablanca. Mientras tanto, la música de fondo es una mezcla entre una composición árabe y los cantos de la Marsellesa.

Secuencia 1



En esta secuencia se muestra el uso del código clásico en el montaje. Un hombre huye (1), le disparan los policías (2) y cae muerto (3). Todo esto respetando las transparencias en los cortes que permite el raccord. En la banda sonora el disparo se escucha en off en las dos últimas imágenes.

## Secuencia 2



Aquí se muestra la secuencia donde Ilsa le pide a Sam que cante *As time goes by* (1). La canción pasa del mundo diegético en la primera imagen, al extradiegético en las dos últimas, a la vez que se da el juego de miradas de campo-contracampo de los protagonistas (2-3). Otro ejemplo de la utilización del código clásico narrativo.

Imagen 3

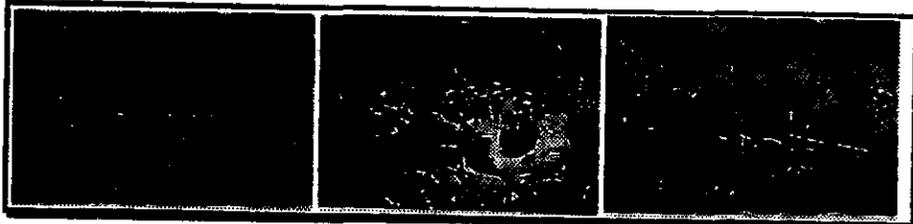


Imagen 4



Estas imágenes resumen la intriga de predestinación. El objeto simbólico es el avión, pues es la única posibilidad de salida de Casablanca. Y el único lugar donde se consiguen las visas es en el café de Rick. El resto de la historia resume los antiprogramas (frases hermenéuticas) que construye el director a través de las acciones tanto positivas como negativas de los personajes.

Imágenes 5, 6 y 7.



La banda sonora es uno de los elementos más representativos de **Casablanca**. Las dos primeras imágenes muestran a Sam, el único negro en el mundo de los blancos, como el animador musical. En el último fotograma Víctor encabeza la protesta contra los alemanes al momento de cantar, al unísono con los clientes franceses o aliados, la Marsellesa.

Imagen 8



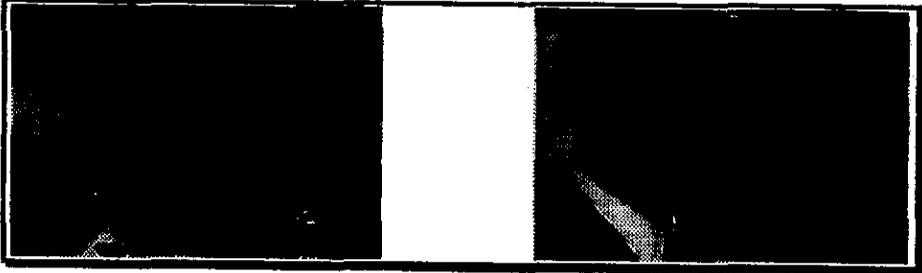
Imagen 9



Izquierda. El **Café Americain** de Rick representa el mundo aliado: europeos y norteamericanos. Las acciones importantes siempre se desarrollan bajo el halo de clandestinidad que proporciona la noche. Derecha. Rick con el inspector de la policía en Casablanca donde se presupone otro programa-antiprograma: el del apoyo de Rick para que huya la pareja de Víctor e Ilsa.

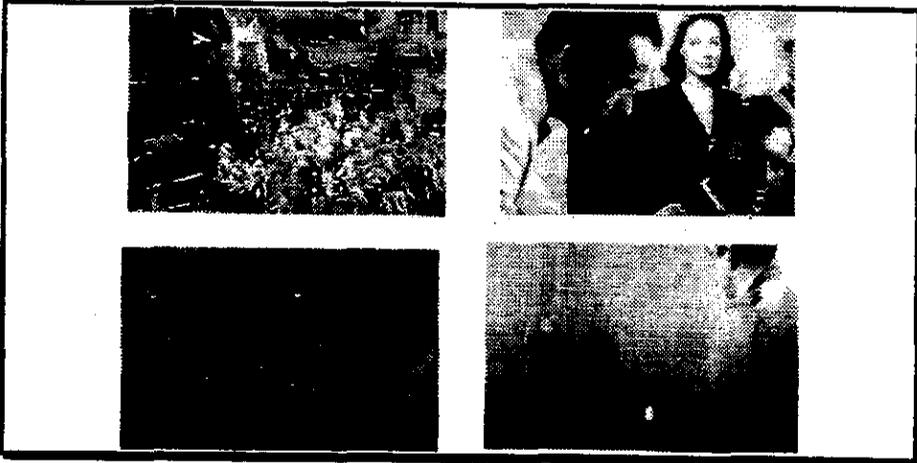
Imagen 10

Imagen 11



El tratamiento melodramático de **Casablanca** es representativo en sus diálogos. En la imagen de la izquierda Ilsa le pregunta a Rick: *¿Son cañones o es mi corazón que late?*. En el fotograma de la derecha, ella marca una dirección en el relato al pedirle a su pareja: *Bésame, bésame como si fuera la última vez.*

Imágenes 12, 13, 14, y 15.



**Arriba a la izquierda:** el mundo de los verdaderos habitantes de Casablanca. **Arriba a la derecha:** una de las dos parejas que Rick ayuda a viajar hacia América. **Abajo (ambas):** la decisión final de los protagonistas donde el bien supremo de la nación vence al amor imposible entre Rick e Ilsa.

### 4.3. SIN ALIENTO O LA ALTERACIÓN DE LOS CÓDIGOS CINEMATOGRÁFICOS

#### FICHA TÉCNICA

Título: *A bout de Souffle (Sin aliento o Al final de la escapada)*

Año: 1959

País: Francia

Director: Jean-Luc Godard

**SINOPSIS.** Un ladrón de automóviles (Michel) en su trayecto de Marsella a París asesina a un policía. Una vez en esta ciudad visita a una amiga norteamericana (Patricia) para intentar convencerla de que huyan juntos a Italia, ella duda porque tiene otros proyectos por realizar. Mientras tanto, la policía busca a Michel y cada vez está más cerca de arrestarlo; incluso Patricia es interrogada sobre el paradero de su amigo, pero ella no lo dice. Es hasta el desenlace de la película que decide denunciarlo. Finalmente, él queda herido de muerte por una bala al llegar a la esquina de una calle mientras intenta escapar.

#### I. ESTRATEGIAS INTERPRETATIVAS.

- **Preparación y elección.** Para un espectador poco informado sobre este filme, seguramente establecer hipótesis le sería muy difícil. Se puede afirmar que en general todas las películas innovadoras y, por lo tanto, modernas desde un punto de vista artístico no suelen establecer un contrato de lectura inicial muy sólido. Cada filme de éstos representa una propuesta que niega el pasado, ya sea a nivel del género, de la relación del director con su obra o de la utilización de los elementos visuales y sonoros. Esta negación es un cuestionamiento a los códigos clásicos hollywoodenses, donde la intertextualidad a través

de la ironía, la antítesis, la parodia y la burla descarada, son recursos constantes en el cine moderno.

A partir de aquí, el espectador más informado puede modificar su canon y no ver sus expectativas fracasadas en los primeros minutos de la película. En el cine llamado comúnmente como de autor, es indispensable conocer datos de la obra y del director, es decir, recurrir a las interpretaciones previas de la crítica periodística y especializada. El director expondrá sus motivos en función de su propuesta: alteración del tiempo del relato, improvisaciones en los diálogos de los personajes, puesta en escena descuidada, cierto manejo de la cámara, cine no narrativo, alucinaciones de los personajes, entre muchos otros. Los motivos de la utilización de estos recursos, sin precisar los argumentos del director, irán encaminados a crear una obra novedosa que rompa con lo establecido. Se busca el desconcierto del espectador, pero una vez repuesto, se espera que valore la originalidad del filme.

En lo particular, *Sin aliento* nos puede llevar a suponer una historia de acción, de persecución, pero a la vez, de poca esperanza y futuro. Por otro lado, el título que proviene de la traducción española, *Al final de la escapada*, se relaciona más con el desenlace de la película porque Michel huye herido hasta que cae muerto justo al final de una calle. Sin embargo, las primeras hipótesis, a diferencia de los filmes clásicos, se enlazan fuertemente con el nombre del director: Jean-Luc Godard. Máximo representante de la *Nouvelle Vague* francesa quien a diferencia de otros directores siempre combinó la crítica cinematográfica con la producción. Godard es reconocido en ambos terrenos, aunque primero como crítico, pues como director lo fue hasta 1959 con el filme que aquí nos ocupa.

Los movimientos de los nuevos cines, sobre todo en Europa, vienen a cuestionar tanto aspectos extracinematográficos (la división del trabajo, el costo de las producciones, el *star system*), como internos (lenguaje, estilos, narrativa). La adhesión de estos movimientos a los principios del arte moderno, están resumidos en la palabra *nuevo*, de ahí la necesidad de que lo creado inmediatamente abandonaba esta categoría para formar parte de su antónimo: lo hecho y, respetando los principios de la modernidad, lo no imitable.

*Sin aliento*, sin dejar de ser una obra moderna, es todavía una película narrativa donde el argumento es fácilmente identificable a pesar de la ambigüedad de los personajes. En este sentido, es posible que el espectador construya relaciones de significados entre el inicio y el fin. Este filme comienza con el protagonista fumando a cuadro, con una actuación exagerada entre espía y gángster. Inmediatamente hace un ademán (acariciarse con el dedo pulgar los labios) que más adelante se convertirá en un motivo del relato. En la siguiente secuencia es ayudado por una mujer para robar un auto. Hasta aquí todo transcurre en el exterior de la ciudad francesa de Marsella. Una vez que Michel roba el carro, huye hacia París. Estos primeros momentos proporcionan la información básica al espectador: lugar, perfil del personaje principal y razones de su huida.

Un motivo más lo representa el cigarro que ayuda a caracterizar al personaje: un sujeto delincuente constantemente perseguido, transgresor de las normas sociales y, por lo tanto, prepotente; actitud que demuestra desde la manera altiva de fumar. En la última secuencia el humo del cigarro adquiere un significado irónico, pues a pesar de estar herido de muerte continúa fumando; este hecho también se relaciona con el título al quedarse *sin aliento*, sin esperanza, pero conservando sus dos rasgos característicos: el cigarro y su ademán, el cual repite Patricia presagiando un futuro también trágico.

- **El artefacto como estructura significativa.** *Sin aliento* es sin duda un filme provocativo para el espectador, el director tuvo la intención de que su público nunca entrara al momento de evasión y ensoñación característico del cine narrativo. Godard exigió al espectador algo más que su asistencia a la sala y el reconocimiento de sus creencias sobre el cine, él deseó, aun sin proponérselo, un espectador crítico y reflexivo. Estableció un distanciamiento a través del uso innovador del artefacto.

A continuación se describirán los elementos del código cinematográfico que Godard en esta película altera.

1) **La interpelación.** Como se afirmó en el capítulo dos<sup>11</sup>, el sujeto de la enunciación en el cine narrativo se oculta. Cuando un actor por descuido o de manera deliberada mira de frente a los espectadores, se altera la primera y segunda identificación, se evidencia el aparato de la enunciación fílmica y repentinamente el espectador se descubre a sí mismo y no tiene posibilidad de réplica.

En *Sin aliento* ocurre lo anterior en las primeras secuencias cuando Michel maneja el carro robado por la carretera y después de cantar despreocupadamente, voltea su rostro a la cámara para decirles a los espectadores que si no les gusta el mar ni la montaña ni la ciudad, se vayan al diablo. Así el espectador no es sólo descubierto sino también insultado. Este rompimiento del código clásico también provoca un cambio en las hipótesis iniciales, pues desde ahora el público se ubicará entre la diégesis del filme y el mundo extradiegético que constantemente le recordará su papel de espectador.

2) **La construcción de los personajes.** Este filme centra su historia en una pareja de amor imposible entre Michel y Patricia. Michel es un personaje sin escrúpulos, no obstante

---

<sup>11</sup> Véase apartado 2.4.1.

admira a un héroe del cine norteamericano: Humphrey Bogart. Godard con esta cita hace un homenaje al cine hollywoodense, pues su postura se oponía principalmente a las características existentes del cine francés. Él considera que a pesar del *star system* y del *studio system*, existían verdaderos *auteurs* en Hollywood: Hitchcock, Minnelli, Hawks. Incluso, Michel imita irónicamente la forma de fumar y ver de Bogart. Esto es claro en la secuencia del cuarto cuando Patricia lo mira a través de un rollo de papel (cámara subjetiva) y Michel adopta la pose clásica de las fotografías de su héroe norteamericano: la cabeza ligeramente de lado, la mirada firme y el cigarro en dirección hacia la boca.

Patricia es otro personaje que rompe con el estereotipo, por lo tanto, este filme es difícil de explicar desde el cuadrado semiótico de Greimas. Patricia en una estructura clásica sería la ayudante, en este caso, de un héroe negativo. Sin embargo, casi al final se convierte en el máximo oponente de Michel al denunciarlo. Este último personaje figura entre héroe y villano. Lo único claro a largo de la película es la ambigüedad de los personajes. La construcción de su perfil psicológico es más o menos preciso, pero la de su rol social no lo es.

La explicación a esta ambigüedad se halla en decisiones tomadas justo antes del rodaje porque Godard decidió filmar sin guión. Primero porque no era necesario entregar cuentas de los gastos a una empresa productora; segundo, porque él consideró a sus películas, en términos artísticos, auténticas e individuales, por lo que el guión se podría ir escribiendo según los caminos que tomara el relato de acuerdo al desempeño de los personajes o a las ideas del director. Con esto se rompe otro mito del cine clásico: el guión de hierro.

No obstante la particular construcción de los personajes, al final Godard propone un mundo deóntico donde el bien vence: un asaltante y asesino es castigado con su propia muerte.

3) **La puesta en escena.** Sabemos que en el cine clásico cada elemento visible y audible está plenamente justificado dentro de la diégesis, esto no ocurre forzosamente en el cine de autor. *Sin aliento* nos muestra el mundo tal y como lo filma un aficionado, es decir, sin control de la iluminación, de los encuadres, del movimiento de la cámara, de la intervención de la gente en tránsito, de la utilería, todo ello al más puro estilo del neorrealismo italiano. Así es posible percatarse de los transeúntes mirando a la cámara, de la improvisación de los personajes al ponerse un sombrero, de las sobreexposiciones cuando se recorre una cortina y se abre una puerta, del sonido accidental en campo cuando se enciende la radio o vuela un avión por los alrededores del rodaje. En este filme la puesta en escena no tiene mayor importancia en la diégesis, sencillamente ésta es la forma en que cada elemento filmado sin saber de antemano si cumplirá o no una función narrativa. Paradójicamente, esta película ganó un premio por su fotografía lo que lleva a pensar que el jurado realmente decidió en torno a una propuesta innovadora y no al canon estético de la imagen cuidada en sus detalles; por otro lado, este premio demuestra la flexibilidad de los códigos cinematográficos y los cambios de estilo entre épocas, lugares y películas.

Dentro de los rompimientos de los nuevos cines, está el referente al manejo de la cámara. Godard demostró las posibilidades creativas de una cámara en constante movimiento, sin necesidad de fijarla en un tripié. Este uso fue otra herencia del neorrealismo italiano, pero también hizo técnicamente posible el plano-secuencia al permitir al fotógrafo desplazarse libremente.

3) **El montaje.** Uno de los comentarios constantes en la crítica de *Sin aliento*, ha sido el montaje sin *raccord*, aparentemente innecesario y que hace brincar más de una escena. Un espectador inocente pensaría que este filme está mal hecho o que los aparatos de proyección están fallando. De ahí se deriva la importancia de la crítica para modificar el canon hollywoodense, si se desea llegar al desenlace de este tipo de películas.

Ahora bien, ¿qué se provoca con este uso del montaje? El espectador tiene la sensación de no involucrarse en la historia, por el contrario, está consciente de estar viendo una película porque el sujeto de la enunciación también se muestra a través de los cortes sin continuidad entre toma y toma. Este es un filme para ser razonado. Si se desea una interpretación satisfactoria, el espectador debe olvidar por momentos la historia de amor y persecución, para comprender la propuesta filmica: los códigos cinematográficos son convenciones fácilmente cuestionables y modificables. Cualquier público acepta otro canon una vez explicado, pues así se tienen nuevos conocimientos de cómo conducir la creación del sentido.

A continuación se describirán tres momentos del filme donde el montaje se evidencia: i) cuando Michel roba el carro al inicio de la película y huye hacia París, se pueden observar, mientras rebasa por la carretera, *brincos* en el montaje, pues de estar atrás de un camión en el siguiente corte se halla al frente de otro; ii) en la famosa escena de la habitación que dura aproximadamente veinticinco minutos, es posible ver de un instante a otro a los personajes acostados, parados, vestidos, semidesnudos, en el baño, en el cuarto, sin la menor relación lógica o narrativa; iii) existe una escena donde Patricia se encuentra con un amigo periodista en un restaurante, mientras el diálogo avanza se corta la imagen al momento en que algún personaje habla y no existe ningún cambio de emplazamiento de la cámara. El espectador

relaciona lo anterior con sus conocimientos cinematográficos y llega a pensar que esta escena se asemeja a la etapa del montaje, justo cuando el director decide la mejor imagen rodada de una misma escena.

4) **El plano-secuencia.** Michel se encuentra por primera vez en el filme con Patricia. Ella vende periódicos en la calle de los Campos Elíseos. Ambos caminan y platican. Definen una cita y Michel, después de comprarle un periódico sin la información sobre el policía que asesinó, se dirige a un kiosco y compra un nuevo diario. En otra escena, un inspector de la policía entra a la agencia donde Michel recibe su correspondencia, pregunta sobre un hombre con sus características y muestra una fotografía. Una trabajadora del lugar afirma que estuvo ahí hace unos minutos y le indica la persona con quien habló. El inspector, junto con su acompañante, caminan a lo largo de la agencia y cuestionan al cómplice de Michel, obviamente él lo niega pero su compañera lo delata nuevamente. Por último, el policía lo amenaza y sale.

Esta descripción podría confundirse con la de un guión literario para cine, pero quedaría la cuestión de cómo resolverlo en la pantalla. Godard lo hizo por medio del plano-secuencia, es decir, en ambas no media corte alguno. La cámara en mano, sigue a los personajes de tal manera que se tiene, por decirlo así, un montaje interno, donde el encuadre y los cambios espaciales y temporales dependen de los movimientos de los actores dentro del campo.

Como se explicó en el capítulo uno<sup>12</sup>, para André Bazin el cine era un arte en la medida que se acerca más a la reproducción de la realidad, pero contrario a lo que se puede pensar, este teórico encontró sus ejemplos en algunos de los filmes modernos. En concreto, en el uso del plano-secuencia en las películas de su amigo Godard. Este cineasta, como

---

<sup>12</sup> Véase apartado 1.3.

provocador del cine clásico, cuestiona también la fragmentación del montaje transparente a la que es sometida una película. Es evidente que ambas posturas no coinciden en el uso del mismo recurso, pues para el director representa una propuesta de rompimiento, mientras que para el teórico es un avance hacia la definición de la especificidad del cine.

5) **La narrativa.** *Sin aliento*, pese a todo, sí cuenta una historia y tiene rasgos de algunos géneros. De la **locura** porque el personaje principal renuncia a las normas sociales; de **amor y erotismo** porque ama a Patricia y desea huir con ella, aunque al final su vínculo se rompe con la traición. Asimismo, el periódico, el cigarro y el ademán, son motivos narrativos que explican los actos de Michel: por saberse perseguido, porque se autocaracteriza como un gángster hollywoodense y por su deseo de ser un ladrón original e inteligente.

## II. ESTRUCTURAS DEL SIGNIFICADO

A diferencia de *Casablanca*, este filme se interpreta por los juegos y rompimientos del código cinematográfico, es decir, por lo que Bordwell denomina atributos propios del cine.

1) **La historia.** A partir de las acciones de los personajes, se pueden establecer las siguientes series proporcionales inversas: **permanencia-cárcel-muerte versus huida-libertad-vida**. Cada serie está definida por un doblete: legalidad-ilegalidad. Michel vive en un mundo contra la ley, la norma y las costumbres, por eso vive en constante huida si desea conservar el único valor que estima: la libertad. Permanecer en un lugar significa la cárcel o la muerte para Michel, pero también implica un cambio en su estilo de vida. Si desea establecerse por lo tanto deberá respetar las normas sociales, deberá pertenecer a la sociedad. Este dilema está resuelto para el personaje principal porque él está seguro en no comprometerse ni responsabilizarse por alguien o por un proyecto de vida *normal*.

En este sentido, Michel y Patricia se oponen. Él no tiene casa, vive en hoteles o temporalmente con amigos, cualquier lugar es de paso; tampoco tiene pertenencias, ni siquiera viaja con una maleta. En resumen no desea establecerse como un esclavo contemporáneo. Por el contrario, Patricia es una estudiante norteamericana en París; ella desea ingresar a la Sorbonne, está establecida y tiene la esperanza de escribir. Tal vez, con esto se expliquen los motivos que la llevaron a delatar a Michel.

Por otro lado, esta película cumple una función metalingüística al hablar de ciertos atributos del cine y que de alguna manera se han expuesto en la primera parte de este análisis. A continuación se desarrollan los principales significados que el espectador puede obtener a partir de la siguiente inferencia:

Esta película tiene la propiedad X

La propiedad X es una propiedad del cine.

Esta película trata sobre el cine.<sup>13</sup>

2) **Atributos de la industria cinematográfica.** Godard demostró con *Sin aliento* que no era necesario un complicado sistema de producción y eliminó costosos aparatos (grúas, cámaras y tramoya), al rodar un filme con pocas personas para limitar al máximo la división del trabajo. Además, propuso un punto de vista novedosos sobre la utilización de los códigos cinematográficos.

Incluso esta propuesta fue bien recibida por la industria cinematográfica francesa, pues a finales de los años cincuenta pasaba por una crisis. Con las producciones de los jóvenes integrantes de la *Nouvelle Vague* la cinematografía nacional no se detuvo, por el contrario,

---

<sup>13</sup> Cfr. Bordwell, David. *El significado del filme*, pág. 133.

le dieron un gran impulso cuando ganaron importantes premios y fueron reconocidos mundialmente.

3) **Atributos de la tecnología filmica.** Los constantes cortes en el montaje, llevan a pensar en el proceso de producción justo cuando el director arma su película según las tomas que rodó.

4) **Atributos de la historia del filme.** Michel admira a una leyenda viviente de la época: Humphrey Bogart. Su estilo de vida se fundamenta en los personajes ambiguos y solitarios del actor norteamericano. Desea hacer un homenaje a un hombre que tiene una peculiar forma de pensar y actuar, distinguiéndose como voluntarioso y sin compromisos.

Asimismo, Bogart representa el modelo del conquistador de mediados de siglo y es imitado, tanto en películas como en la vida cotidiana, por muchas personas. Tal vez, su característica más sobresaliente sea la independencia frente a la pareja, frente a la familia y frente a la sociedad.

5) **Atributos del papel del realizador.** La figura central de *Sin aliento* es su director porque tiene una innovadora propuesta cinematográfica. Para él lo importante es realizar una obra terminal propia y no sólo dedicarse a dirigir las acciones y los sentimientos de los personajes; deja que éstos se desenvuelvan como lo deseen para concentrarse en los elementos cinematográficos con lo que pretende alterar o innovar. No busca el éxito social a través del medio, sino expresarse mediante un arte.

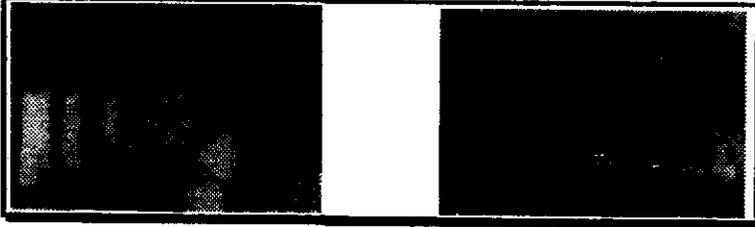
6) **Atributos del espectador cinematográfico.** Se pueden encontrar dos rasgos sobre la reflexividad del espectador en *Sin aliento*. El primero, consiste precisamente en la interpelación que hace Michel al inicio cuando pronuncia su famosa frase que si no nos gusta el mar, las montañas y la ciudad, nos vayamos al diablo. Otro rasgo consiste en la

doble personalidad de Michel entre un ladrón y un actor hollywoodense, obviándose a través de los encuentros con las fotografías de Bogart, de su imagen reflejada en el espejo donde gesticula y es imitado por Patricia.

7) **Atributos de las doctrinas o teorías del cine.** En apartados anteriores se mencionó la relación entre Bazin y Godard sobre el plano-secuencia; para el primero significó un avance en el registro de la realidad y para el segundo una forma de romper con la tradición del montaje. Es obvio que el director francés concebía al cine desde los postulados del arte moderno: invención, novedad, escándalo, rompimiento, los cuales se evidenciaron en sus filmes. Asimismo, no se debe olvidar que escribió en una de las revistas sobre cine más importantes: **Les cahiers du cinéma**. Esta característica de crítico-director lo ubicó como una persona que conocía sobre los movimientos cinematográficos y artísticos, además de defender una postura concreta.

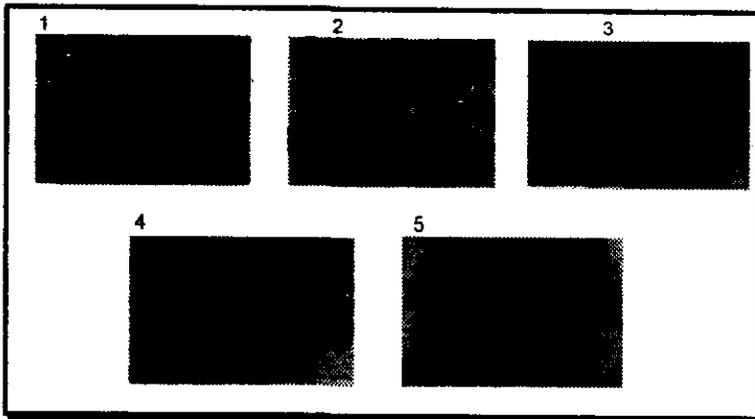
Imagen 1

Imagen 2



**Izquierda.** Michel ve a la cámara en las primeras secuencias de *Sin aliento*; hace su característico ademán acompañado de otro motivo de la película: el cigarro. **Derecha.** Michel repite el ademán en la famosa escena del cuarto de Patricia.

Secuencia 1



Aquí se resume la última secuencia. Los motivos (el cigarro, los gestos y el ademán) definen la suerte de los personajes: Michel muere sin lamentaciones y Patricia hereda la característica principal de éste (5). En las tres primeras imágenes se hace referencia al título castellanizado tanto en México como en España: *Sin aliento* o *Al final de la escapada*.

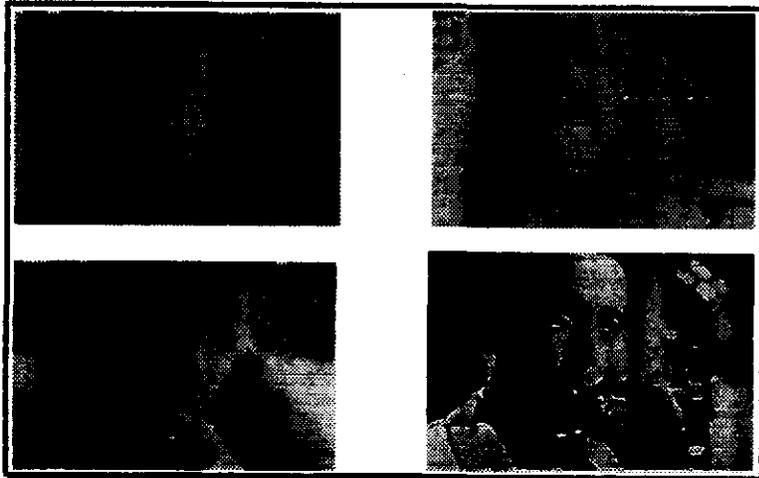
Imagen 3

Imagen 4



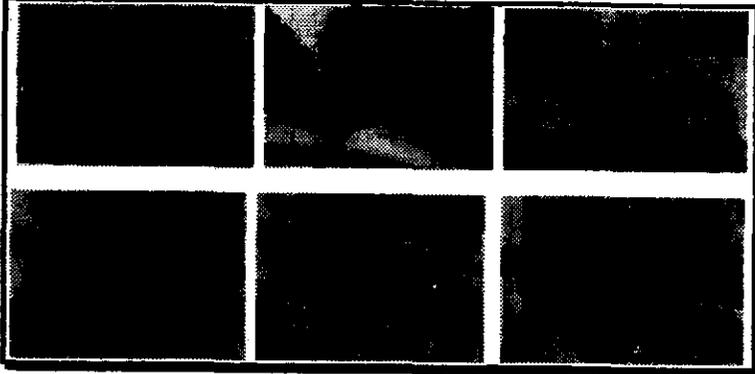
**Izquierda.** Michel interpela al espectador justo cuando le dice: *Váyase al diablo*. **Derecha.** Patricia se arregla el cabello, pero la luz del foco se refleja demasiado y lleva a pensar que en una imagen mal rodada; esto es parte del juego moderno de Godard en lo referente a la puesta en escena y a la fotografía.

Imágenes 5, 6, 7 y 8.



Homenaje de Godard al cine hollywoodense mediante la imitación de Michel de las poses y gestos de Humphrey Bogart.

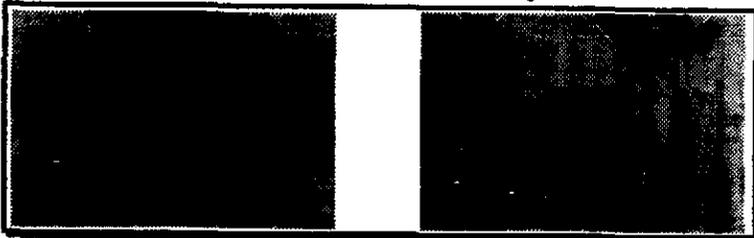
Secuencias 2 y 3.



En ambas secuencias no existe continuidad entre los cortes. A los ojos del espectador la imagen *brinca*, sin embargo Godard pretendió criticar y relativizar los códigos transparentes del montaje.

Imagen 9

Imagen 10



Ambos fotogramas son parte de dos de los muchos planos-secuencia del filme. Otra crítica del director al cine clásico.

#### 4.4. MATADOR O EL CARNAVAL CINEMATográfico

##### FICHA TÉCNICA

Título: *Matador*

Año: 1986

País: España

Director: Pedro Almodóvar

**SINOPSIS:** *Diego Montes, un matador retirado involuntariamente por una cornada, enseña a torear a un grupo de jóvenes novilleros. La imposibilidad de seguir enfrentándose a los toros y, por lo tanto, a la muerte, lo lleva a asesinar a dos de sus alumnas mientras tenía relaciones sexuales con ellas. De manera paralela, una abogada, María Cardenal, también siente impulsos necrófilos sexuales, a la vez que admira en secreto al torero. Ella asesina a dos hombres enterrándoles un alfiler en el cuello cuando llega al orgasmo. El encuentro entre ambos es inevitable y al final se matan de mutuo acuerdo mientras tienen relaciones sexuales. Por otro lado, existe un personaje, Ángel, con poderes sobrenaturales que se culpa de los asesinatos de ambos como una forma de vengarse de la vida represiva y religiosa, impuesta por su madre. Este último intenta detener, junto con la policía, el encuentro mortal de los protagonistas, pero no nadie lo logra.*

#### I. ESTRATEGIAS INTERPRETATIVAS.

- **Preparación y elección.** Esta filme llegó a nuestro país por primera vez a través de la *Muestra Internacional de Cine* que anualmente organiza la Cineteca Nacional, es decir, consistía en una película seleccionada por sus valores artísticos y no por la fama del director o de la casa productora. Almodóvar tuvo su primer éxito comercial, coronado por una

nomiación al Oscar, hasta 1988 con *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, por lo que el espectador no tenía antecedentes claros del director o de su obra al estreno de *Matador*. En México, el nombre de Almodóvar se mencionaba en círculos especializados y se consideraba un creador ejemplar de la estética posmoderna.

El primer espectador de esta película en México fue uno con características muy singulares: el de la búsqueda del cine de calidad, alejado de los cánones de los géneros impuestos por Hollywood, el que desea sorprenderse con el estilo cinematográfico y con una historia sublime. Sin embargo, *Matador* a simple vista no es una película con estas características, por el contrario parece jugar entre la seriedad del título y los elementos de comedia evidentes en algunas escenas. *Matador* altera a un espectador contestatario, pero no a uno salvaje<sup>14</sup> en la medida en que no ofrece un verosímil fundado en el género o en la realidad, más bien lo construye a partir de ironizar tanto la historia de los géneros cinematográficos como la vida cotidiana de la España posfranquista, en los límites de la libertad y de los atavismos religiosos y mágicos. Esta propuesta de Almodóvar no es perdonada por algunos críticos, que con el afán de hallar siempre el error o el elemento poco atinado en un filme, encuentran las escenas de clarividencia de Ángel y las modificaciones de la conducta de los personajes debido al eclipse, descontextualizadas y gratuitas<sup>15</sup>.

El espectador se enfrente con un cine **aligerado**<sup>16</sup>, es decir, sin amarres intra o extracinematográficos. Intra porque no le interesa asirse ni a la tradición clásica ni a la

---

<sup>14</sup> Véase capítulo tres, apartado 3.6.

<sup>15</sup> Al respecto se cita un fragmento de la crítica que escribió en 1986 David N. Butterworth en *The Summer Pennsylvanian*: "The only disappointment in the film its reliance on a somewhat hokey denouement concerning psychic phenomena and an eclipse of the sun".

<sup>16</sup> Expresión de Gianni Vattimo, en *El fin de la posmodernidad*, pág. 150.

*moderna. Extra porque representa en sus películas un mundo contradictorio entre lo real y lo fantástico, no obstante, no abandona por completo el modo de producción dominante: el cine como industria, como negocio. Se trata de un cine comprometido con la estética posmoderna de la cita muerta, sin deseos de cuestionar o ideologizar, pero sin llegar a ser nihilista.*

La propuesta de Almodóvar es **reflexiva** en dos dimensiones: en la utilización del lenguaje cinematográfico y en la construcción de la verosimilitud a partir de una realidad fragmentada, sin fronteras definidas, donde las seguridades intelectuales se confunden entre el conocimiento científico y la superchería. El resultado de esta reflexión es un filme desenfrenado que en una escena muestra al melodrama en su máxima expresión y en la otra se burla de éste mediante elementos provenientes de la comedia.

Esta confusión de fronteras en un inicio ocasiona sorpresas y desconciertos, pero disminuyen conforme se entiende la lógica **relativista** del mundo diegético de la película y, a la vez, del mundo real del espectador.

El contrato de lectura, para un espectador allegado a la estética posmoderna, se presenta como la oportunidad de encontrar relaciones donde antes eran impensables, pues los filmes de Almodóvar son eclécticos y, en este sentido, la intertextualidad está presente con ejemplos de la literatura y del cine mismo. De la literatura se pueden extraer las características de realismo y de magia del **Boom** latinoamericano: tradiciones religiosas y autoritarias combinadas con un sentido exquisito de lo sobrenatural; asimismo logra conjugar, a la manera del **Boom**, la más alta calidad cinematográfica con la popularidad, ampliando el abanico de espectadores que disfrutan con sus filmes. No sólo el espectador es plural en este tipo de cine, sino también las interpretaciones porque pueden construirse

por diversos caminos, ya sea hacia la satisfacción de hallar la cita erudita (estilos del cine negro, momentos del más puro melodrama español o posturas frente al papel de la mujer), o ya sea disfrutar exclusivamente la historia sin pretender cuestionamientos cinematográficos o sociales.

Ahora bien, relacionando el contrato de lectura con el primer elemento del artefacto, el título, nos encontramos que *Matador* nos remite a dos significados iniciales: asesino y torero. Ambos unidos por su estrecha relación con la muerte y por el placer que provoca en quien asesina. En el contexto español es evidente que el título se relaciona con la fiesta taurina, llena de sangre y riesgo. Estos primeros significados se ven reforzados al inicio del filme con los siguientes hechos:

- Mientras aparecen los créditos, en el fondo un hombre se masturba con imágenes *pornomortales* provenientes de una pantalla de televisión, donde los cuerpos no sólo aparecen desnudos sino también en situaciones de tortura, mutilación y muerte; algunas imágenes hacen recordar los famosos asesinatos de mujeres mientras se bañaban que popularizó Alfred Hitchcock en las primeras secuencias de sus películas.

- En las lecciones de Diego Montes, el verdadero **matador**. Les enseña a los novilleros que el no matar al animal es una desgracia tanto para el torero (no cumplió con su misión) como para el toro (por su sufrimiento). Asimismo, en las siguientes escenas se ve a la protagonista, María Cardenal, teniendo relaciones sexuales con un hombre hasta que lo mata enterrándole un alfiler en la parte posterior del cuello. Mientras esto ocurre, el montaje paralelo muestra las partes de una faena y establece una analogía entre el encuentro, el juego y el momento climático tanto de torear como de hacer el amor.

- Además de las imágenes *pornomortales*, del enfrentamiento toro-torero y del encuentro trágico de una pareja, el primer diálogo entre Diego y Ángel se refiere a la muerte como un reto que el torero debe tomar sin miedo, a la manera de un hecho sublime.

Otro elemento que aparece desde el inicio de la película es la vida religiosa y tormentosa de Ángel, fomentada por su madre. Esto justifica sus acciones de autoculparse de los asesinatos de dos hombres y de dos mujeres, cometidos por Diego y María respectivamente. Culpa cuyo origen está en sus deseos de independencia, por lo que elige, aun sin lograrlo, convertirse en un **matador** de toros y de personas.

Almodóvar muestra con el título y con las primeras secuencias de *Matador* la realidad extracinematográfica de la España contemporánea, es decir, aquella que entra y sale de un pasado represor y de un presente incierto con un halo de libertad individual. Una España que no termina de asirse a las condiciones de la sociedad posindustrial en la medida en que no abandona por completo sus tradiciones más representativas.

El final de la película, deja de lado el aspecto sociológico del filme y se centra en los aspectos de la historia. El final es, diremos, obligado porque ante las acciones precedentes no se puede esperar algo más que la muerte mutua y casi simultánea de los protagonistas como *sello de oro* por su amor necrófilo.

- **El artefacto como estructura significativa.** La estética posmoderna, como ya señalamos, *opera* más que crea, cita más que innova. Esta idea del director-operador tiene consecuencias en el resultado del filme porque diluye las fronteras de lo clásico y de lo moderno al presentar en un misma película características de ambos. El director-operador no está comprometido con la tradición de un código y tampoco con el concepto de lo único,

su propuesta artística se limita a retomar históricamente el cine para mostrarlo, en términos de Jameson, como un pastiche nostálgico.

Almodóvar opera en *Matador* principalmente los géneros cinematográficos hollywoodenses. Los utiliza, los enfrenta y los funde, como se ve a continuación.

1. **Detectives.** El hilo conductor de *Matador* es la historia de dos asesinos: María Cardenal y Diego Montes. Una pareja mata tan sólo por el placentero encuentro con la muerte, no obstante esta coincidencia, Almodóvar decide darles tratamientos diferentes en relación con el conocimiento del espectador. De ella se sabe desde el inicio que es una asesina, por lo tanto las hipótesis se construyen en torno a las causas de tales acciones; de él sólo se muestra su pasión por matar y por María Cardenal, sin embargo no se establecen claramente los vínculos entre él y sus dos alumnas desaparecidas misteriosamente.

En esta detectivesca búsqueda, Almodóvar incluye un distractor para el espectador: Ángel. Este alumno de Diego Montes se culpa de los asesinatos de ambos, el público sabe que miente por lo menos en los correspondientes a María Cardenal, gracias a que se muestra en pantalla su *modus operandi* (insertar un largo alfiler para el cabello en la parte posterior del cuello de la víctima mientras tiene relaciones sexuales con ellas). Diego Montes se oculta como asesino ante el espectador hasta que confiesa a María su necesidad de matar, limitada por una cogida. Este momento es climático porque ella se había comportado huidiza frente a él debido a su retiro obligado de la fiesta taurina; pero con esta confesión, *los dos firman su pacto de sangre; en términos narrativos, comienza el desenlace.*

La parte ética de este género la lleva el mismo Ángel, primero por culparse y posteriormente por intentar detener el destino de la pareja con la ayuda del inspector. La acción de la justicia se interrumpe con la llegada tardía de la policía al lugar donde María y

Diego deciden morir. En la lógica del filme lo correcto triunfa con estas muertes porque dos personas impusieron su voluntad a la de la sociedad.

2. **Horror.** Las escenas de los videos que ve Diego Montes mientras se masturba son de mutilación, sexo y muerte. A manera de un rastro humano cada una de las imágenes femeninas tienen un final aterrador, pues pueden ser asfixiadas con una bolsa de plástico, cercenadas con cierras para reses, ahogadas en pequeñas tinas de baño. Todas terminan desnudas y desangrándose.

El horror también se presenta en la forma como matan Diego y María, inspirados obviamente en las corridas de toros, donde de manera ventajosa no dan oportunidad a su víctima de la más mínima defensa. Una vez alcanzado su objetivo, tanto ella como él, sí pueden llegar al orgasmo.

3. **Fantástico.** Ángel es un clarividente muy confiable. Sus *imágenes mentales*, lejos de los charlatanes, son precisas y anticipan la acción narrativa. Es un don innato reprimido por la religiosidad de su madre. Evidentemente Almodóvar exagera la superstición de la España premoderna con el afán de parodiarla y no sólo le da a Ángel estos poderes sobrenaturales, sino que incluye un fenómeno sorprendente: el eclipse. Incluso hace coincidir el encuentro de los astros con la muerte sublime de los protagonistas.

4. **Amor y erotismo.** En términos de Bordwell, la interpretación sintomática de este filme está relacionada con el tema del amor imposible de una pareja en una sociedad que condena el sadomasoquismo como práctica sexual. El principal obstáculo de este amor es la vida misma, para ellos el inspector, la policía, Ángel, la novia de Diego y los prejuicios religiosos y sociales son tan sólo tropiezos que pueden retardar su encuentro. Es contradictorio, pero esta pareja encuentra la plenitud en la muerte, de ahí la frustración de

**María cuando Diego no le dispara con la pistola al mismo tiempo que ella le entierra su famoso alfiler.**

El sexo se deja al final porque es la realización del amor. Sin embargo, Almodóvar en su tradición de exagerar las características de los géneros, hace coincidir el sexo con el desenlace de la película, pues no desea mostrarlo puritano y tradicional, sino obsesivo y autodestructivo.

**5. Mundo del espectáculo.** Está representado primero por el mismo Diego Montes al ser un torero famoso, aunque retirado. Todo iniciado en esta fiesta, bajo el pretexto de probar sus dotes y su valentía frente a un animal salvaje, desea hallar el éxito social. No se debe olvidar que los medios de comunicación actualmente transforman una fiesta popular en un verdadero espectáculo y a sus protagonistas en divos.

Asimismo, este género lo personifica precisamente Almodóvar con el papel de un modisto, cuyas opiniones se resumen en el nombre de su desfile: *España dividida*, es decir, la de los intolerantes y la de los envidiosos. Él afirma pertenecer a ambas para demostrar la dilución de fronteras extra e intracinematográficas en la cultura posmoderna.

**6. Locura.** Todos los personajes tienen rasgos de locura, al renunciar o cuestionar las normas sociales vigentes. Diego y María se deciden por un sexo necrófilo; Ángel prefiere culparse antes de seguir soportando a su madre, mientras tanto ella esconde sus culpas y frustraciones en una religiosidad extrema de la que no está convencida; Eva, una de las novias de Ángel, no denuncia a este último en su intento por violarla, pero sí culpa a Diego frente al inspector por celos; la madre de Eva no se sorprende de nada, para ella todo es motivo de curiosas anécdotas; la psiquiatra se enamora de Diego y lo compadece con el objeto de tenerlo cerca, abrazarlo y besarlo; el inspector muestra sus preferencias

homosexuales cuando se encuentra con Ángel en la comisaría y con los novilleros, en la casa de Diego; incluso su locura tiene rasgos patológicos porque cojea por motivos psicológicos.

La locura es hiperbólica en este filme y precisamente todo está llevado a los extremos. Esta exageración por serlo a lo largo de toda la historia, la hace verosímil. Ahora bien, esto representa una crítica a la normalidad y en razón de esto Almodóvar cuestiona tanto el puritanismo de su pueblo como la búsqueda hedonista de la cultura contemporánea.

En *Matador* también las modalidades genéricas clásicas conviven. Así es posible encontrar tratamientos trágicos-melodramáticos en los diálogos de amor entre María y Diego:

- *Tú y yo nos parecemos* -dice él-. *A los dos nos obsesiona la muerte.*

- *A todo el mundo le obsesiona*, contesta María.

- *Sí, pero no como a ti.*

Otro diálogo ejemplar, se da al final de la película:

- *Nunca nadie me había besado así* -palabras de María-. *Hasta ahora siempre hice el amor sola. Te quiero más que a mí misma muerta. ¿Te gustaría verme muerta?*

- *Sí, y que tú me veas muerto a mí*, contesta Diego.

En cuestión de imágenes también se pueden extraer algunos ejemplos. El primero cuando Diego ve en una toma subjetiva a María afuera del edificio de departamentos de Ángel y un humo sorpresivo e inverosímil (no hay antecedente alguno que lo justifique), la cubre para que inmediatamente desaparezca. El segundo, es de carácter metalingüístico, pues se ubica en una sala cinematográfica. Cuando María sale del edificio de Ángel, Diego la persigue hasta un cine y por un momento ambos se involucran en la película por dos

razones: 1) es un melodrama donde una pareja enamorada muere trágicamente; 2) se presenta como un presagio del mismo desenlace de *Matador*. Es tan parecido el final que incluso ella ve morir primero a él con angustia por no hacerlo al mismo tiempo, sin embargo en ambos casos ellas también mueren.

Junto a este tratamiento melodramático se hallan elementos cómicos concretizados en los fenómenos sobrenaturales y religiosos:

1. La persecución dirigida por Ángel mediante su supuesta percepción de *señales* paranormales. Y no sólo por esto, sino también por su cobardía para acercarse a las mujeres, por sus desmayos frente a la sangre, por su obediencia a los dictámenes religiosos de la madre y por culparse de todos los asesinatos de la pareja principal.

2. El eclipse altera la vida de los personajes y de hecho es el obstáculo para que el grupo del inspector no llegue a detener la muerte de Diego y María.

3. La madre de Ángel, a través de su exagerada devoción católica, se muestra como un personaje anacrónico y descontextualizado de la España contemporánea.

4. La madre de Eva no se altera por lo hechos que ocurren a su alrededor (el intento de violación de su hija, el engaño de Diego, el desfile de modas), para ella lo importante son las cosas mundanas (pintar su casa, la felicidad de su hija, el éxito).

Dentro del artefacto también es conveniente resaltar dos motivos de esta película: el color rojo y la canción *Espérame en el cielo, corazón*. Los significados simbólicos de sangre, muerte y pasión de este color son una constante en las imágenes. Almodóvar decidió *teñir* su película de rojo en la medida en que se relaciona con el título y el tema: matador-toros-asesinos-muerte. El rojo se encuentra en la vestimenta de los personajes; en la sala de la cabaña de María iluminada por el fuego de la chimenea; en las capas de los toreros;

asimismo en los decorados, en la sangre de las víctimas, en las rosas que enmarcan la pasión de los protagonistas, en los créditos y en algunas disolvencias.

La canción no sólo presagia el amor de Diego y María, sino también el tema de la muerte y el final de la película: "*Espérame en el cielo corazón, si es que te vas primero (...)*". El final porque Diego no le entierra a tiempo el alfiler a ella, obligándola a darse un tiro con la pistola; el tema de la muerte está implícito en un lugar mágico y religioso, es decir, el cielo; el amor porque se trata de una canción sobre una relación terrenal imposible entre un hombre y una mujer.

## II. ESTRUCTURAS DEL SIGNIFICADO

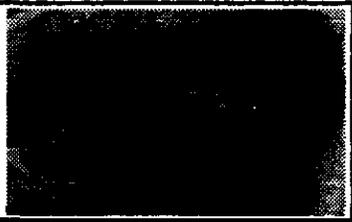
El tema de *Matador* es sin duda el sexo, pero no cualquier tipo, sino un sexo autodestructivo. Alrededor de él se pueden identificar las siguientes series proporcionales opuestas: encuentro-sexo-muerte-felicidad y desencuentro-abstinencia-vida-infelicidad. Evidentemente estas series están en función de los protagonistas y el mundo diegético de cada uno. Diego se dedica a enseñar a los novilleros debido a su retiro involuntario, pero principalmente como una forma de seguir en contacto con la muerte. María defiende al autoculpado Ángel más que por él mismo, por su cercanía con Diego. El mundo de María es el del torero a quien admira y desea, pero se detiene porque lo cree retirado. Se conforma con los objetos, imágenes y recuerdos robados por una sirvienta que comparten.

¿Cuál es el tratamiento del tema de este filme? Para Almodóvar el sexo es la culminación de la personalidad de sus personajes, de sus estilos de vida, de sus pasiones. El problema moral para ellos está superado, no actúan de acuerdo a la norma, por el contrario, su obsesión por la muerte y el sexo son exagerados, casi irreales. Asimismo, Almodóvar se

Imagen 1

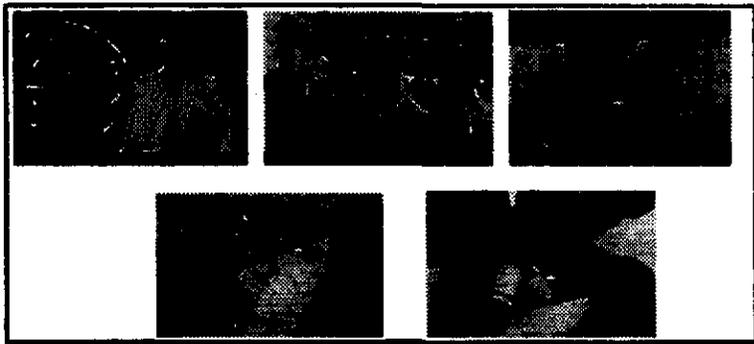


Imagen 2



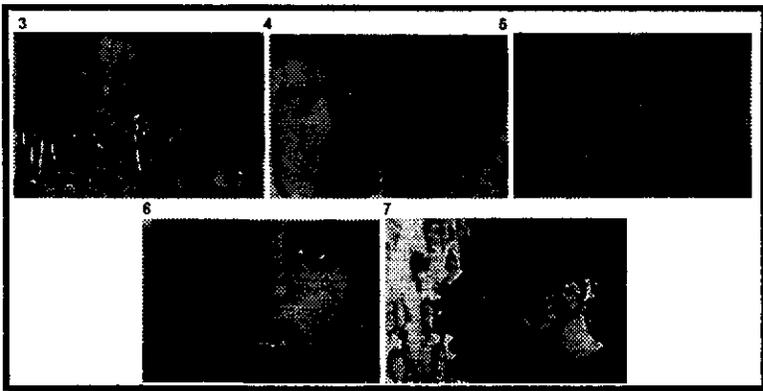
Las imágenes de terror, asesinatos y sexo están presentes desde el inicio del filme. Las letras del título son rojas. Asimismo, estas imágenes forman parte de un video *pornomortal* que ve Diego mientras se masturba.

Secuencia 1



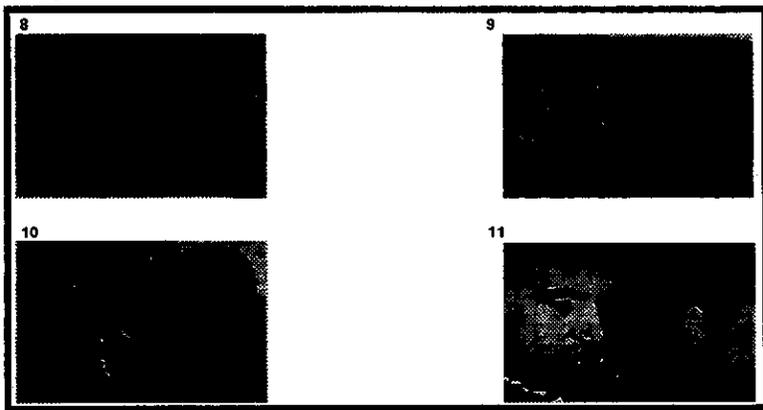
Almodóvar, a través de un montaje paralelo, establece al inicio de *Matador* la relación entre la tauromaquia y las necesidades necrófilas de los protagonistas: Diego explica cómo matar al toro y María lo hace, sólo que con personas.

### Imágenes



**Los rostros de la locura.** La religiosidad de la madre de Ángel (3); la autoconfesión falsa de éste y el homosexualismo del inspector de la policía (4); Eva no denuncia el intento de violación, y su madre sólo está preocupada por pintar la casa (5); María rehúye al principio de Diego, pero ambos tienen un encuentro con la muerte (6 y 7).

### Imágenes



**Las imágenes de lo sobrenatural.** El humo cubre a María para luego desaparecer (8); el momento del eclipse, justo cuando mueren los protagonistas (9); la clarividencia de Ángel en las últimas secuencias antes de la persecución (10); incluso, puede repetir los diálogos entre María y Diego (11).

Imagen 12

Imagen 13

Imagen 14



Los elementos metalingüísticos en *Matador* se ven estas imágenes. Almodóvar personificando al modisto Montesinos (12); la escena final de la película que ven Diego y María, presagiando su propio destino (13); elementos estilísticos provenientes del cine negro cuando Ángel pretende violar a Ana (14).

Imagen 15

Imagen 16



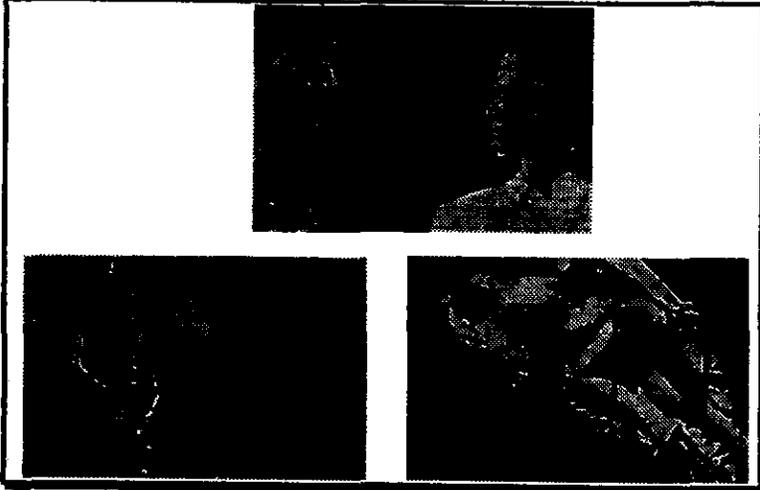
El tratamiento melodramático del filme se describe en los diálogos de estas escenas. -*Tú y yo nos parecemos. A los dos nos obsesiona la muerte. - A todo el mundo le obsesiona. - Sí, pero no como a ti* (15). - *Nunca nadie me había besado así. Hasta ahora siempre hice el amor sola. Te quiero más que a mi misma muerta. ¿Te gustaría verme muerta? - Sí, y que tú me vieras muerto a mí* (16).

Secuencia 2



Las visiones mortales de Ángel, gracias a las cuales se pudo culpar a sí mismo de los asesinatos de Diego y María.

Imágenes 17, 18 y 19.



La imagen de arriba es climática toda vez que es cuando María descubre a Diego como asesino. Las siguientes secuencias giran en torno a su encuentro fatal (imágenes inferiores). El tema, *Espérame en el cielo corazón*, se escucha por única vez.

aleja de amaneramientos psicológicos gracias a la libertad de combinar géneros y modalidades, pues ahí donde el espectador conjetura acerca de la verosimilitud del filme, éste se transforma en una comedia, en un drama o en una tragedia. Con ello relativiza no sólo las fronteras genéricas, sino también el sentido de lo creíble del espectador.

Almodóvar dentro de su filme se personifica mediante el modisto Montesinos, pero no sólo desempeña un breve rol, su aparición es suficiente para que los críticos y el público en general, recuerden las características de él como director. Es imposible separar a Almodóvar de las ideas, aunque difusas y variadas, de la estética posmoderna de la mayoría de los cinéfilos informados.

Aquí se describió tan sólo una parte de este sentimiento ligero de no respetar las fronteras de los géneros y de las modalidades clásicas de la narración (drama, comedia, melodrama). Así los espectadores en general ven en las películas de este director español elementos exagerados que caen en la comicidad. Por su parte, los críticos encuentran en *Matador* esos atributos posmodernos de las teorías del cine, es decir, aquellas conexiones entre lo cómico y lo bello del momento, entre la pornografía y la poesía visual, entre la necrofilia y el erotismo, entre la seriedad temática y el tratamiento despreocupado.

Al respecto Omar Calabrese escribió, como una forma de justificar las relaciones que un grupo de teóricos ha visto entre todas las manifestaciones culturales contemporáneas, a pesar de sus alejadas apariencias: *"Con este libro (La era neobarroca) pido oficialmente ser admitido en su grupo. La operación que intentaré es, en efecto, en el mismo tenor. Es decir: buscar las huellas de la existencia de un gusto de nuestro tiempo por los objetos más dispares, desde la ciencia hasta las comunicaciones de masa, desde la literatura hasta la filosofía, desde el arte hasta los comportamientos cotidianos"*.<sup>17</sup> Ese gusto neobarroco o posmoderno es precisamente el que logra provocar en sus espectadores el director español.

---

<sup>17</sup> Calabrese Omar, *La era neobarroca*, pág. 11.

## CONCLUSIONES

- **Autores y teorías.** La humanidad ha vivido con el cine más de un siglo. Los cambios, era de esperarse, son muchos. Desde aquellas sorprendentes proyecciones de 1895, casi mágicas, de los Lumière rodadas para registrar directamente la cotidianidad, hasta el encuentro con un cine que se transformó en narración para sobrevivir, el espectador ha adaptado, ha interiorizado y ha modificado sus ideas sobre este arte. No obstante, se conservan las intenciones originales de ir al cine: **el gusto y el placer**. Se va al cine porque se disfruta principalmente de un relato histórico o fantástico, no importa la realidad o la ficción de las acciones siempre y cuando el relato sea verosímil. Hasta las películas de forma abstracta, es decir, las que organizan la imagen por la imagen misma sin pretender crear un relato, narran debido a las estructuras interiorizadas en el espectador que busca incansablemente hallar el sentido global, interrelacionado, de una imagen con otra. Seguramente, Metz partió de una idea similar y dedicó sus estudios acerca del lenguaje cinematográfico al cine narrativo.

Este autor sirvió en un primer momento para clarificar las nociones translingüísticas aplicadas al filme en una búsqueda por definir la especificidad del lenguaje cinematográfico. Metz y su gran sintagmática han sido conocidos y aplicados exhaustivamente en el análisis de las estructuras sintácticas del cine. Sin embargo, y es aquí donde ubicamos una aportación de este trabajo al fenómeno fílmico, Metz esbozó los seis códigos de este lenguaje y los propuso a manera de hipótesis. Como se ve a lo largo del capítulo dos los cinco códigos cinematográficos y el código fílmico de la imagen en movimiento se desarrollaron con las reflexiones personales y de otros autores, siempre con la perspectiva de describir las estructuras del cine como un lenguaje ecléctico y complejo, donde se

integran desde las condiciones fisiológicas de la percepción, los códigos sociales de reconocimiento, las estructuras de otros lenguajes (del hablado, del sonido), hasta el funcionamiento de la narración y la organización de la imagen en movimiento. Esto nos permitió, precisar al lenguaje del cine y alejarlo de cualquier idea reduccionista desde el punto de vista exclusivamente lingüístico. Y no sólo esto, el acercamiento cada vez más completo a la especificidad del lenguaje del cine, nos permite avanzar en el conocimiento de este **modo comunicación audiovisual** y en la precisión de su **forma artística**. Los usuarios de este lenguaje (cineastas y espectadores) en la medida en que **reconocen** las implicaciones comunicativas del filme están en condiciones también de comprender los motivos que nos llevan a comunicarnos: socialización, aprendizaje, sobrevivencia, evasión, expresión; asimismo, sabemos que los signos visuales afectan nuestra conducta, nuestra perspectiva de la realidad y hasta nuestras relaciones con los otros. Adam Schaff afirma que *"los hombres se comunican de diferentes maneras, y el origen de las varias manifestaciones concretas del proceso también es diverso, especialmente en los niveles superiores del proceso de la comunicación, en que los motivos de la comunicación no se limitan a materias biológicas, a exigencias de producción, etc., sino que comprenden la necesidad de intercambiar ideas abstractas, de estimular emociones, etc."*<sup>1</sup> Esta cita, no por elemental, deja de tener un gran sentido, pues no creo que el estudio de cualquier lenguaje deba limitarse a la identificación de estructuras gramaticales con carácter universal. Por el contrario, la comunicación es un acto humano y aunque existan medios artificiales para que los hombres intercambien nociones, experiencias y sentimientos, ésta sólo existirá si en ella intervenimos los seres humanos con ciertas competencias. Esta condición social de la

---

<sup>1</sup> Schaff, Adam. *Introducción a la semántica*, pág., 163.

comunicación, fue el motivo para relacionar, en un primer momento, la materia significativa de los códigos con la pragmática de los actos de habla.

En un segundo momento y ya en el terreno del espectador, nos apoyamos, junto con los esquemas institucionalizados de la comprensión y de la interpretación, en las ideas constructivistas de la realidad (Watzlawick) para enfatizar que las estructuras mentales y del pensamiento determinan nuestra visión del mundo y, por lo tanto, de los filmes.

En el fondo, si logramos explicar los complejos sistemas comunicativos que el hombre ha creado, estaremos en condiciones de entendernos mejor, pues seremos capaces de reconocer nuestra forma de crear un relato, de ubicar la interrelación de los códigos, de resemantizar los significados explícitos y ocultos; todo esto con el objeto de profundizar en el conocimiento del cine como una obra artística comunicativa.

En lo referente a la **forma artística**, este tipo de estudios nos permiten ubicar los filmes en las siguientes esferas: 1) en lo social, por la gran influencia en los conocimientos y comportamientos que ha ejercido el cine por más de 100 años en todas las sociedades donde ha estado presente porque, como cualquier obra de arte, los espectadores se apropian de él en los momento de mayor libertad individual, es decir, en el tiempo del ocio y del placer; 2) en lo subjetivo, porque el conocimiento de los códigos permite diversos niveles de interpretación; el crítico, el académico y el experto en cine podrá extraer una gama mayor de significados si están conscientes de los códigos del cine; 3) en lo artístico, para saber las relaciones de un película con: su referente, su especificidad (los códigos) y sus destinatarios.

- **Cine y narración.** El cineasta-pintor Peter Greenaway afirmó a la prensa mexicana sobre la relación entre cine y narración: *"Creo que, hasta cierto punto, en ciertos momentos*

pesimistas, no hemos visto todavía ninguna producción buena de cine, lo que hemos visto son cien años de texto ilustrado como el de Scorsese o Spielberg o Tarantino o Godard, entonces tenemos un cine predominantemente habla de textos y no de imágenes y eso no es suficientemente bueno"<sup>2</sup>.

Esta afirmación del realizador abre una polémica no agotada sobre la especificidad del medio cinematográfico. La pregunta básica en torno a este problema, ha sido: ¿qué es lo específico del cine para ser considerado un lenguaje independiente y con características propias? Hemos visto que Metz dedicó sus estudios al cine narrativo y por lo tanto los procesos de construcción del filme y de significación dependen en gran medida del relato. Sin embargo, hemos insistido también que **la materia significativa del cine es múltiple y compartida**. Lo específico de este medio se encuentra, precisamente, en su diversidad de lenguajes que confluyen en él.

Cuando Metz afirmó que el cine tenía "*la narratividad bien ajustada al cuerpo*"<sup>3</sup> se refirió a dos ideas desarrolladas en este trabajo. La primera está vinculada con el paso del cine de registro de la realidad (1895-1900) a la del cine-relato, consolidado por Griffith en 1915 con el *Nacimiento de una nación*, debido a razones extracinematográficas: la sustentabilidad económica del medio. La segunda y más importante, se refiere a las afirmaciones que aseguran que la transformación de las imágenes en movimiento llevan ya una historia que contar. Sin embargo, también hemos expuesto la necesidad de concebir el cine como discurso y en este sentido sólo existe la narración cinematográfica cuando intencionalmente se desea contar algo y existe un espectador con las competencias pertinentes para aceptarlo e interpretarlo.

---

<sup>2</sup> Iacovello, Beatriz. "Peter Greenaway, un artista sin límites". *Siglo 21*. Sección Vida & Cultura, pág. 2 y 3.

<sup>3</sup> Metz, C. *Ensayos sobre la significación en el cine*, pág. 52.

Ahora bien, si regresamos a la cita de Greenaway, me parece que esa búsqueda de la imagen por la imagen misma no es pertinente, pues como demostró este trabajo, el cine, sobre todo el de ficción, no es ajeno en un ningún momento al relato. La especificidad del cine no es sólo la imagen en movimiento, si no estaríamos hablando de directores o géneros más cinematográficos que otros, como Greenaway mismo. Me parece, que el asunto es más bien de estilo y no del lenguaje en sí, porque los fenómenos de la percepción, por ejemplo, tanto fisiológicos como culturales no se transforman rápidamente, así como tampoco cambian las interpretaciones institucionalizadas de un filme a otro. Más bien es el estilo en el montaje, en la puesta en escena, en el juego interno de la imagen (divisiones de pantalla, sobreimpresiones), en la construcción narrativa y en la banda sonora, lo que distingue una película y obliga a sus usuarios a actualizarse.

- **Clásico-moderno-posmoderno.** Esta triada fue fundamental en este trabajo para la selección de las películas analizadas porque el cine, como cualquier otra manifestación humana, no es ajeno a las tendencias sociales que caracterizan la cultura contemporánea. Cabe aclarar que este eje sólo se desarrolló en función del arte y no de la política y de la sociedad en su conjunto. La explicación es obvia si se recuerda que el cine es una obra artística gracias a la participación de una inteligencia humana en la elaboración de un filme, destinado a otra inteligencia que lo interpretará racional y emotivamente.

La elaboración y la recepción no escapan al contexto cultural de la época. Las modas, las teorías y las realidades sociales determinan en gran medida ambos procesos. El artista y el receptor aprenden a construir y deconstruir las obras de su tiempo de acuerdo a esquemas intersubjetivos. Un marco posible de esta intersubjetividad lo constituye el desarrollo histórico y teórico de lo clásico-moderno-posmoderno.

Los análisis, entonces, no sólo tuvieron su fundamento en los códigos y en los esquemas interpretativos, sino en estas grandes tendencias de elaboración de las obras artísticas. Esto obligó a destacar ciertos elementos según la tendencia cultural.

En primer término, *Casablanca* encabeza muchas listas de popularidad, lo que habla acerca del dominio del canon hollywoodense: el predominio de la narración y de los códigos transparentes. Se demostró en el análisis la utilización del código clásico en el montaje, en el sonido diegético y extradiegético, en la narración mediante la fácil identificación de los programas y antiprogramas más importantes. Por su parte, las explicaciones e interpretaciones acerca del filme coinciden en resaltar los valores patrióticos o del bien común sobre los personales. La mitología moderna nos dice que los intereses de las mayorías están por encima de los individuales. Los protagonistas de *Casablanca* respetan al máximo esta afirmación, pues se deciden por la nación y no por su amor imposible.

Contrario a este filme, el análisis de *Sin aliento* fue sobre todo metalingüístico. Se resaltaron los recursos modernos de Godard: el montaje sin continuidad, el homenaje a Bogart, las interpelaciones al espectador, la puesta en escena descuidada, los planos-secuencias. Sin embargo, Godard contó una historia a través de personajes impredecibles y sin moral aparente. Se demostró con este filme la flexibilidad de los códigos cinematográficos a favor de la expresión del cineasta.

En *Matador* se identificaron los rasgos de la cultura posmoderna: el pastiche de géneros y modalidades genéricas, la locura de las sociedades posindustriales, el reinado del placer y del sexo, lo relativo y absurdo tanto del mundo real como del cinematográfico.

A pesar de las diferencias, los análisis coincidieron en identificar los elementos de los códigos del cine (nivel denotativo), sólo que con estilos diferentes (nivel connotativo), pues

justo donde se encuentra el detalle de la imagen, del relato, de los personajes, de la diégesis, de la propuesta, también se modifica la comprensión y la interpretación de la película. *Casablanca* fue el filme más fácilmente analizado porque el uso de los códigos era predecible por ser el más frecuente. *Sin aliento*, a pesar de lo que se pudiera pensar, no representó mayor problema debido a la gran cantidad de literatura sobre la *Nouvelle Vague*, en cuanto a la propuesta de novedad y rompimiento de sus directores. No obstante, en *Matador* por esa lógica carnavalesca se recurrió a una organización en extremo arbitraria: la de los géneros, pues tantos elementos interrelacionados en una red de pistas falsas y locura, no forzosamente guardaban relaciones causales. Aquí fue necesario ordenar el filme dentro de lo que el mismo Almodóvar destruyó, es decir, dentro de las categorías genéricas.

En lo referente a las interpretaciones los esquemas basados en los campos semánticos y en construcciones más amplias como las alegorías, permitieron reconer en los tres filmes posturas esquematizadas de ciertos temas. Por ejemplo, un motivo reiterado fue el amor en tres dimensiones: el amor sacrificado (*Casablanca*), el amor fuera de la ley (*Sin aliento*), el amor apasionado (*Matador*). Otro motivo fue la huida: la huida exitosa (*Casablanca*), la huida trágica (*Sin aliento*) y la huida necrófila (*Matador*). De esta manera, se evidencia no sólo el tema, sino también la postura ideológica del director y el reconocimiento o no del espectador de su concepción de la realidad expuesta en la película. Sin embargo, las estrategias más amplias de construcción de sentido variaron porque la organización de los elementos fílmicos fueron determinantes. Así en *Casablanca* fue pertinente el **esquema de ojo de buey**, mientras que en *Sin aliento* y *Matador* los esquemas basados en **los atributos del cine** fueron los más indicados.

Claro está que este tipo de análisis tiene sus limitaciones. En primer término es necesario considerar una gran bibliografía respecto a cada filme y a la estética en cuestión (clásica, moderna o posmoderna). Realmente, las interpretaciones, como ya lo habíamos mencionado, están tan institucionalizadas que construimos los significados sobre aquello que sólo conocemos o queremos ver en una película. Asimismo, no es posible describir exhaustivamente en un mismo filme todos los elementos desarrollados en los seis códigos del cine, lo que nos lleva a realizar una selección arbitraria de los más importantes y de las estructuras del significado para exponer tan sólo una interpretación metacomunicativa muy personal.

Por supuesto, otra limitación de este modelo, consiste en su poca funcionalidad para explicar las películas que Bordwell agrupó en sistemas formales no narrativos: categóricas, retóricas, abstractas y asociativas<sup>4</sup>. Sin embargo, no hay que olvidar que el objetivo central de este trabajo fue el cine de ficción.

- **Salir del cine.** Roland Barthes escribió que le gustaba salir del cine, pues representaba el regreso a su estado de conciencia *normal*, tras dos horas de hipnosis voluntaria. Y es precisamente a la salida del local cinematográfico, cuando se inicia el momento de la creación de alegorías. Aquí la persona confronta su horizonte de expectativas original con los cambios de ideas e hipótesis que surgieron durante la proyección.

De manera genérica y según el tipo de espectador<sup>5</sup>, las interpretaciones tienden a centrarse en las comparaciones entre la diégesis del filme y la vida cotidiana. Por ejemplo,

---

<sup>4</sup> Las películas categóricas dividen, como su nombre lo dice, por categorías un tema, son principalmente descriptivas y testimoniales (por ejemplo, un filme sobre las olimpiadas organizado en competencias: atletismo, gimnasia, etc.). Los filmes retóricos deben convencer y mover a la acción (por ejemplo, aquéllos que destacan las bondades de la carrera militar en tiempos de guerra para que los jóvenes se alistén). Por su parte, las películas abstractas y asociativas, buscan privilegiar la forma sobre el contenido (colores, encuadres, sonidos) y así sugerir una emoción o concepto al espectador.

<sup>5</sup> Véase la clasificación del apartado 3.6.

se elaboran analogías de los personajes con personas conocidas; se construyen empatías debido a situaciones difíciles o de evidente injusticia; se confrontan las decisiones de los protagonistas con las propias. Incluso, estos esquemas, también son retomados por las disciplinas sociales, lo que lleva a ciertos filmes a convertirse en material didáctico de cursos o foros de sociólogos, semiólogos o antropólogos. También, se encuentran los espectadores especializados en la técnica del cine que tienen como principal guía interpretativa la confusa definición de **lenguaje** cinematográfico. Los comentarios, convertidos en propuestas interpretativas, son juicios de valor sobre los movimientos de cámara, la iluminación, la fotografía, el desempeño de los actores, las decisiones atinadas o no del director. Estos espectadores toman los filmes a manera de modelos para reproducir los elementos exitosos en futuras producciones, o bien, para no caer en el error.

Sin embargo, salir del cine identificando, reflexionando y describiendo los usos de los seis códigos del cine, debe convertirse en una experiencia crítica, de distanciamiento, que permita romper con los estereotipos del uso del lenguaje y con los comentarios repetitivos con la finalidad de enriquecer la forma cinematográfica a través de dos relaciones: con su especificidad y con su influencia en la cultura contemporánea. Este conocimiento permitirá **reducir la complejidad** del cine y nos acercará a esquemas conceptuales más pertinentes tanto de las convenciones cinematográficas como de la interpretación.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Gómez, Luis A. *El lector y la obra: teoría de la recepción literaria*. Gredos. Madrid, 1989.
- Andrew, Dudley. *Las principales teorías cinematográficas*. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- Aumont, Jacques y otros.
  - *Estética del cine; espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós. España, 1983.
  - *La imagen*. Barcelona, 1992.
- Austin, J.L. *Palabras y acciones*. Paidós. Buenos Aires, 1971.
- Barthes, Roland y otros.
  - *Análisis estructural del relato*. Premiá. México, 1982.
  - *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós. España, 1986.
- Bateson, G. y otros. *La nueva comunicación*. Kairós, Barcelona, 1982.
- Baudrillard, Jean.
  - *Cultura y simulacro*. Barcelona. Kairós, 1978.
  - *De la seducción*. Cátedra. México, 1989.
- Baylon, Christian y Paul Fabre. *La semántica*. Paidós. Barcelona, 1978.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid, 1991.
- Bell, Daniel. *Las contradicciones culturales del Capitalismo*. Alianza editorial y CONACUTLA. México, 1990.
- Benjamin, Walter. "El arte en la época de su reproducción mecánica", en Curran, Gurevitch. *Sociedad y comunicación de masas*. F.C.E. México, 1981.
- Bordwell, David.
  - *El arte cinematográfico*. Paidós. Barcelona, 1995.
  - *El significado del filme; inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Paidós, 1995.
- Brunetta, G. *El nacimiento del relato cinematográfico*. Cátedra, colección Signo e imagen. Madrid, 1993.
- Calabrese, Omar.
  - *El lenguaje del arte*. Barcelona. Paidós, 1985.
  - *La era neobarroca*. Cátedra. Madrid, 1989.

- Carmona, Ramón. *Cómo se comenta un texto fílmico*. Cátedra, colección Signo e imagen. Madrid, 1991.
- Carontini y Peraya. *Elementos de semiótica general*. Gustavo Gili. Barcelona, 1979.
- Casetti, Francesco. *El film y su espectador*. Cátedra. Madrid, 1989.
- Costa, Antonio. *Saber ver el cine*. Paidós instrumentos. Barcelona, 1985.
- Courtes, Joseph. *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva*. Hachette. Argentina, 1980.
- Chion, Michel.
  - *Cómo se escribe un guión*. Cátedra, colección Signo e Imagen. Madrid, 1990.
  - *La audiovisión; introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós. Barcelona, 1993.
- Del Villar, Rafael. *Trayectos en semiótica fílmico/televisiva: cine, video-clip, publicidad, publicidad política, video educativo y cultura audiovisual*. Dolmen Ediciones. Chile, 1997.
- Dubois, Philippe. *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Paidós. Barcelona, 1986.
- Eagleton, Terry. *Una introducción a la teoría literaria*. F.C.E. México, 1983.
- Eco, Umberto.
  - *La estructura ausente; introducción a la semiótica*. Lumen. Barcelona, 1974.
  - *El nombre de la rosa*. Lumen. Barcelona, 1980.
  - *Lector in fabula*. Lumen, Barcelona, 1981.
  - *La estrategia de la ilusión*. Lumen. Barcelona, 1986.
- Eisenstein, S. *El sentido del filme*. Siglo XXI. México, 1974.
- Fokkema Douwe, Wessel. *Teorías de la literatura del siglo XX*. Cátedra. Madrid, 1984.
- Foster, Hal (comp.) *La posmodernidad*. Kairós. México, 1988.
- Galante, María. "La posmodernidad y los relatos", en *¿Posmodernidad?* Bibblos. Buenos Aires, 1988.
- Gubern, Roman. *La mirada opulenta; exploración de la iconosfera contemporánea*. Gustavo Gili. Barcelona, 1987.
- Habermas, Jürgen.
  - *Teoría de la acción comunicativa* (tomos I y II). Taurus. Madrid, 1987.

- *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*. Cátedra. Madrid, 1989.
- Herrero, Angel. *Semiótica y creatividad; la lógica abductiva*. Palas Atenea. Madrid, 1988.
- Iser, W. *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. UNAM. México, 1987.
- Jost, Francois.
  - "De la narración al autor", en Jesús González Requena (comp.) *El análisis cinematográfico; modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis*. Editorial Complutense. Madrid, 1995.
  - *El relato cinematográfico*. Paidós. Barcelona, 1990.
- Kagan, Norman. "Generalized Genre Theory: An introduction", en *American skeptic: Robert Altman's genre-commentary films*. Ann Arbor, Pierius Press. Estados Unidos, 1982.
- Lipovetski, Gilles. *La era del vacío*. Anagrama. Barcelona, 1986.
- Lyotard, J.F. *La condición posmoderna*. Cátedra. México, 1990.
- Mattelart, Armand y Michel Mattelart. *Historia de las teorías de la comunicación*. Paidós. Barcelona, 1997.
- Metz, Christian.
  - *Ensayos sobre la significación del cine*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1972.
  - *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
  - *Lenguaje y cine*. Planeta. México, 1978.
- Mitry, Jean. *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Akal/Comunicación. Madrid, 1990.
- Morin, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa. España, 1994.
- Peirce, Charles Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión. Buenos Aires, 1974.
- Pericot, Jordi. *Servirse de la imagen; un análisis pragmático de la imagen*. Ariel Comunicación. Barcelona, 1987.
- Rall, Dietrich (comp.). *En busca del texto*. UNAM. México, 1987.
- Reboul, Olivier. *Lenguaje e ideología*. F.C.E. México, 1986.
- Romaguera, Joaquim y otros. *El cine en la escuela; elementos para una didáctica*. Gustavo Gili. Barcelona, 1989.

- Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general*. Fontamara. México, 1982.
- Schaff, Adam. *Introducción a la semántica*. F.C.E. México, 1969.
- Searle, J.L. *Actos de habla*. Cátedra. Madrid, 1980.
- Talens, Jenaro y otros. *Elementos para una semiótica del texto artístico (poesía, narrativa, teatro, cine)*. Cátedra. Madrid, 1988.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Premiá Editora, colección La red de Jonás. México, 1980.
- Tosi, Virgilio. *Manual de cine científico*. UNAM-UNESCO. México, 1987.
- Vattimo, G. y otros.
  - *El fin de la posmodernidad*. Gedisa. Barcelona, 1987.
  - *En torno a la posmodernidad*. Anthropos. Barcelona, 1990.
- Watzlawick, Paul (comp.). *La realidad inventada; ¿cómo conocemos lo que creemos saber?* Gedisa. España, 1988.
- Zavala, Lauro. *Permanencia voluntaria; el cine y su espectador*. Universidad Veracruzana. México, 1994.
- Zunzúnegui, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid, 1989.

## HEMEROGRAFÍA

- Butterworth, David N. en *The Summer Pennsylvanian*. Julio de 1986.
- Cansino, C. "Gianni Vattimo y la posmodernidad (el camino a Nietzsche y Heidegger)", en revista *Topodrilo*. Otoño, 1988. UAM-I
- Coria, José Felipe. "Jameson: estética geopolítica". *El Financiero*, 13 de mayo de 1987, Sección Cultural.
- Crowther, Bosley. "Casablanca, with Humphrey Bogart and Ingrid Bergman, at Hollywood". *The New York Times*, november 27, 1942.
- Eco, Umberto. "El extraño caso de la Intentio Lectoris". *Rev. de Occ.* feb. 1987. Núm. 69.
- Fuentes, Víctor. "Pedro Almodóvar: la plenitud posmoderna". Revista *Plural*, octubre de 1990.
- Iacovello, Beatriz. "Peter Greenaway, un artista sin límites". *Siglo 21*. Sección Vida & Cultura.

- Paz, Octavio. "El romanticismo y la poesía contemporánea". *Vuelta*. México, junio de 1987.
- Pérez, Alberto Julián. "Tipología histórica de la lectura". Ponencia presentada en el XXVII Congreso Internacional de Literatura Iberoamericana. México, agosto 1988.
- Varios. Revista *Communications*. Cinéma y enunciation. Número 38, París, 1983.
- Varios. Revista *Semiosis*. Números 30 y 31. Universidad Veracruzana, México, 1995.